**Практична робота № 7.**

**Тема: MS Windows. Головне меню. Запуск програм.**

**Мета:** Уміти користуватися головним меню для запуску програм і налаштування системи.

**План**

1.            Пункт Програми.

2.         Програма БЛОКНОТ.

3.            Програми MS Paint і Калькулятор.

4.            Пункти Виконати та Пошук.

5.            Пункти Документи, Довідка та Налаштування.

*Теоретичні відомості*

1. Пункт **Програми.** *Головне (каскадне) меню операційної системи* призначене для запуску програм і керування роботою комп'ютера (див. рис. 2). Його формує користувач і відкриває натисканням на кнопку **Пуск.**

З пунктом **Закінчення роботи** ви ознайомлені. Розглянемо інші.

Пункт **Програми (Усі програми)** призначений для запуску програм, що занесені в його підменю (див. рис. 2). Він також дає уявлення про наявні на комп'ютері програми. Будь-яку програму запускають так: знаходять у списку потрібну назву і клацають над нею лівою клавішею миші. Символ трикутника праворуч від назви означає, що це не програма, а папка, розкривши яку отримаємо підменю, в якому треба буде зробити вибір. Так утворюється каскад меню. Працюючи з каскадом, потрібно акуратно вести курсор миші в горизонтальному напрямку в рядку з назвою програми до символу трикутника, щоб відкрити чергове підменю. Якщо це не вдається відразу, слід набути відпо­відних навичок.

І головне меню, і, зокрема, пункт **Програми** користувач може змінювати відповідно до своїх потреб. Для цього потрібно клацнути на кнопці **Пуск** правою клавішею миші та виконати команду **Відкрити** — отримаєте доступ до папок з ярликами програм, що є в меню. Ці ярлики можна вилучати або вставляти нові — отримаєте нову конфігурацію меню. Змінити вигляд і склад головного меню можна за допомогою команди **Властивості** контекстного меню кнопки **Пуск,** але студентам це робити не дозволяється.

Розглянемо деякі програми, згруповані у папці **Стандартні:** **Блокнот (Notepad)** — редактор текстів, **Калькулятор (Саlс)** — калькулятор, **Paint** — графічний редактор, Знайомство **з** **Windows** **ХР (Tourstart**). Англійські назви програм часто (але не завжди) є водночас власними назвами exe-файлів, з яких вони запускаються.

**2. Програма Блокнот.** Блокнот (MS NotePad) — найпро­стіший текстовий редактор. Його використовують для підготовки коротких повідомлень у стандартному форматі txt, а також кодів Windows-програм і даних для них, зокрема, текстів веб-доку-ментів у форматі html тощо. Текстовий файл може містити рефе­рат чи курсову роботу студента, автобіографію користувача, лист до друга, текст пісні чи вірша, фрагмент літературного твору, звіт, важливий документ тощо.

Набирання і виправляння текстів називають *редагуванням,* ось чому відповідні програми називаються текстовими редакто­рами. Розглянемо головні правила роботи з ними.

Текст з'являтиметься на екрані у точці, на яку вказує кур­сор. Ця точка називається точкою (позицією, місцем) вводу.

Розглянемо, як використовують деякі клавіші клавіатури для набирання текстів. Між словами потрібно робити пропуски. Для цього призначена найдовша клавіша-пропуск. Пропуски не рекомендується використовувати для утворення абзаців, від­ступів, центрування тексту. Для цього є спеціальні способи. Наприклад, абзацний відступ утворюють клавішею **Tab.**

Щоб вилучити щойно неправильно набраний символ, на­тискають на клавішу **Back** **space.** Помилку в середині тексту виправляють так: до неправильного символу підводять курсор, вилучають його клавішею **Del** і набирають потрібний символ. Виявивши помилку, не потрібно вилучати правильно набрані символи клавішею **Back** **space,** щоб виправити помилку.

Курсор можна швидко перевести на початок чи в кінець рядка, натиснувши на клавіші **Home** чи **End** відповідно або користуючись мишею. Клавіші **Page** **Up** і **Page** **Down** призначені для перегляду великих текстів екранними сторінками.

Щоб почати новий абзац чи розділити один рядок на два, натискають на клавішу вводу **Enter.**

Щоб вставити у текст порожній рядок, потрібно ще раз натиснути на клавішу **Enter.** Для продовження введення тексту в наступному рядку без ство­рення нового абзацу треба натиснути **Shift+Enter.**

Інколи два рядки треба з'єднати. Це можна виконати двома способами:

♦          курсор поміщають на початок другого рядка (для цього
натискають **Home)** і натискають на клавішу **Back** space;

♦          курсор поміщають у кінець першого рядка **(End)** і натиска­-
ють на клавішу **Del.**

Текстовий редактор може функціонувати в одному з двох режимів: вставляння або заміни. Перемикають режими клавішею **Insert.** У режимі вставляння набраний на клавіатурі символ вста­вляється в середину іншого тексту, а у режимі заміни символ вводиться по наявному тексту.

Створений текст потрібно зберегти у файлі в заданій папці під деякою назвою командами **Файл =>Зберегти ЯК...** Від­криється діалогове вікно **Зберегти як,** в якому потрібно зазначити власну назву файлу, його розширення і найважливіше — правильно вибрати папку для його зберігання зі списку Папка.

3. **Програми** **MS** **Paint** **і Калькулятор.** Програма MS Paint призначена для створення растрових рисунків у форматі bmp. Рисують так: вибирають інструмент на панелі інструментів (див. ліворуч на рис. 6), наприклад олівець, і рисують у робочому полі, натиснувши на ліву клавішу миші. Кнопка з буквою А при­значена для введення текстів. Верхні дві кнопки призначені для вибирання і вирізування фрагмента рисунка. Колір зображення вибирають клацанням лівою клавішею миші на палітрі кольорів унизу екрана. Ще один колір можна закріпити за правою кла­вішею миші, що зручно для замальовування замкнених областей.

Якщо фрагмент рисунка не вдався, його можна витерти, натиснувши спочатку на кнопку із зображенням гумки. Якщо не вдався весь рисунок, то можна спробувати ще раз, виконавши команди **Файл =>Створити**. Невдалий рисунок зберігати на диску не треба (дайте відповідь **Ні** на відповідний запит ком­п'ютера). Створений рисунок потрібно зберегти у файлі на диску під деякою назвою: **Файл => Зберегти як...**

Програма Калькулятор (Саlс) функціонує у двох режимах: нормальному та

 інженерному. У нормальному режимі можна виконувати найпростіші дії з числами, використовуючи регістр пам'яті за допомогою таких клавіш: МС — очистити пам'ять, MS — занести число в пам'ять, MR — прочитати з пам'яті, M+ — додати число до вмісту пам'яті, СЕ — очистити дисплей, С —

очистити все. Інженерний калькулятор дає змогу працювати з різними градусними мірами, системами числення, алгебраїч­ними, логічними та статистичними функціями.

**4. Пункти Виконати та** **Пошук.**

Пункт Виконати вико­ристовують для запуску програ­ми, якщо точно знають її назву: notepad, mspaint, calc, winword тощо. Назву вводять з клавіатури у відповідне текстове поле і на­тискають на клавішу вводу.

Пункт Пошук засто­совують для відшукання папки чи файлу на диску за відомою назвою або кількома першими літерами назви, відомим текстом з текстового файлу чи відомою

датою створення тощо.

У Windows XP є помічник із пошуку, меню якого розташо­вується в області задач. Він дає змогу шукати файли у різних форматах, папки, комп'ютери в мережі, людей, ресурси в Інтернеті тощо. Список знайдених об'єктів, які задовольняють кри­терій пошуку, подається праворуч від меню. З цими об'єктами можна виконувати стандартні дії.

**5. Пункти Документи, Довідка та Налаштування. Пунк Документи (Недавні документи)** забезпечує швидкий доступ до 15 останніх документів, з якими користувач працював протягом недавнього часу.

Пункт Довідка призначений для надання корисної інфор­мації про принципи роботи користувача із системою і про систе­му в цілому. Для цього є також програма Знайомство з Win­dows, яку можна запустити з папки Стандартні. Підкреслені тексти в довідках є гіперпосиланнями, що забезпечують доступ до детальнішої інформації.



*Рис. 8. Вікно довідок (ліворуч) і вікно панелі керування у* *Windows* *XP.*

Пункт **Налаштування (Панель керування)** дає доступ до панелі керування, налаштування принтерів і панелі задач. Тут найважливішою є *панель керування* (рис. 8), за допомогою якої налаштовують панель задач і меню Пуск, а також обладнання: клавіатуру, мишу (добирають вигляд та швидкість реакції вказів­ника, наявність/відсутність шлейфу), принтер, екран, інсталю­ють і деінсталюють програми та шрифти, корегують дату і час, підбирають звукові ефекти для подій Windows, налаштовують засоби розпізнавання мови для перетворення текстів у мову, задають регіональні стандарти тощо. Власне тут, в регіональних стандартах, користувач вибирає символи, які використовувати­муться в десяткових числах (крапка або кома), а також у спис­ках (кома чи крапка з комою).

*Хід роботи*

**1.         За допомогою головного меню запустіть програму Блокнот і створіть текстовий файл.**

Зміст файлу: ваше прізвище, ім'я, по батькові, рік народження, а також аналогічні дані про двох друзів чи членів сім'ї.

**2.         Збережіть текстовий файл з власною назвою** **mytext** **і розширенням** **txt** **у папці "Мої документи" і закрий­те програму.**

 Якщо такий файл уже є, дозвольте його перезаписати.

**3.         Дослідіть інший спосіб запуску програм — запустіть програму Блокнот, користуючись командою головного меню Виконати.**

Для цього натисніть на кнопку Пуск, виберіть пункт Виконати... У текстовому полі (де миготить курсор) введіть назву програми notepad.exe (можна без ехе) і натисніть на кнопку ОК. Закрийте вікно редактора без збереження файлу.

**4.** **Запустіть програму графічного редактора** **Paint.** **Виконайте команди Програми => Стандартні =>  Paint.**

**5.** **Нарисуйте рисунок на вільну тему.**

Нарисуйте будинок, квітку, автопортрет, емблему-назву групи чи щось інше. Якщо потрібно, ознайомтеся з довідкою, як користуватися панеллю інструментів графічного редактора, викликавши довідкову систему (F1 або ?). Виконайте декілька спроб створити малюнок: **Файл => Створити => Не зберігати** невдалий малюнок.

**6.         Помістіть свій рисунок на робочий стіл.**

Якщо рисунок створено, то виконайте таку послідовність дій: **Файл => Заповнити робочий стіл** **Windows.** Уважно стежте, що відбуватиметься. На запит комп'ютера збережіть рисунок на диску **(ОК).** Відкриється вікно команди зберігання файлу на диску.

**7.         Заповніть вікно команди Зберегти як...**

Клацніть у полі-списку **Папка** і виберіть папку **Мої рисунки.** Клацніть у полі **Назва файлу** і введіть будь-яку назву. Клац­ніть у полі-списку **Тип файлу** і виберіть тип bmp. Натисніть на кнопку **Зберегти** і дайте згоду на зберігання **(Так),** якщо файл з такою назвою існував.

**8.** **Продемонструйте свій робочий стіл і відновіть його попе­редній вигляд командою Властивості з контекстного ме­ню екрана.**

**9.** **Відшукайте файл за відомою назвою, а саме** **winword.exe.**

Виберіть команду **Пошук**. Підтвердіть свій намір відшукати файл чи папку. У діалогове вікно введіть назву mytextl і виберіть диск, на якому шукатимете папку. Натис­ніть кнопку ОК або Знайти. Якщо файл знайдено, то на екрані побачите його назву і властивості. Якщо файлу на диску немає, побачите такий напис: знайдено... 0, — повторіть пошук на іншому диску. Занотуйте у звіт повний шлях до файлу.

**10.       Відшукайте і відкрийте файл** **mytextl.**

Клацніть двічі на назві знайденого файлу.

**11.** **Запустіть програму Калькулятор, користуючись коман­дами Програми** **=>** **Стандартні.**

Перемножте 456 на 123 і обчисліть квадратний корінь (sqrt) результату. Клацніть на пункті Вигляд у меню програми **Калькулятор** і виберіть інженерний (науковий) калькулятор. Перемножте тепер 423 на 0,123 і на номер свого варіанта і обчисліть синус результату. Результат скопіюйте в пам'ять (**Правка => Копіювати)** і вставте в файл mytextl **(Правка** **=>** **Вставити),** заздалегідь відкривши його.

Користуючись клавішами для роботи з пам'яттю МС, MS, MR, М+, обчисліть (251-42)/(1235-615) +12\*64 4-14\*48. Результат вставте у файл mytextl.

**12.       Відкрийте папку Панель керування за допомогою голов­ного меню чи команди Налаштування. Перевірте правильність дати і показів годинника.**

Для цього запустіть програму **Дата/Час** (двічі клацніть на піктограмі Дата/Час), виконайте потрібні дії і закрийте усі вікна. Щоб змінити покази годинника, клацніть у полі годин чи хвилин і введіть потрібне значення або клацайте на кнопках-штовхачах.

**13.       Виконайте програму Мова і регіональні стандарти, з'ясуйте, який символ (крапку чи кому) використовують ваші офісні програми для розмежування цілої і дробової частин числа.**

Який формат дат? Яка система мір? Яке зображення чисел? Яка задана грошова одиниця? Відповіді на ці запитання зане­сіть у файл mytextl.txt. На закладці Числа визначте, який сим­вол використовує система для перерахунку елементів списку — кома чи крапка з комою. Запам'ятайте цю інформацію. Вона знадобиться під час вивчення програми MS Excel тощо. Символи можна змінювати лише з дозволу викладача.

**14.       З'ясуйте, на роботу з якими мовами налаштований ваш комп'ютер і яка комбінація клавіш перемикає розкладку клавіш на клавіатурі на іншу мову (Ctrl+Shift** **чи інша).** Розгляньте закладку Мови. З дозволу викладача додайте на свій розсуд з меню і обов'язково вилучіть ще одну службу мови для цієї клавіатури (у Windows XP для цього скористайтеся кнопкою **Детальніше,** а потім **Параметри клавіатури).** Це завдання у всіх операційних системах ліпше виконувати так: виконайте команду **Параметри** контекстного меню індикатора мови, що є на панелі задач. Перевірте, чи українська мова серед мовних служб є головною і чи задано відображення індикатора мови на панелі задач.

**15.** **Дослідіть папку Шрифти.**

За допомогою цієї папки можна додавати нові шрифти і вилу­чати зайві (студентам це робити не

рекомендується). Запустіть програму і переконайтеся, що на вашому комп'ютері є шрифти з назвами Arial, Times New Roman, Wingdings — у вікні повинні бути піктограми цих шрифтів з відповідними підписами. Скільки назв файлів починаються зі слова Arial'} Закрийте вікно.

**16.** **Відкрийте файл** **mytextl** **.txt** **за допомогою пункту Недавні документи з головного меню.**

**17.       Помандруйте довідковою системою** **Windows. Знайдіть пояснення термінів «кошик», «кластер», «файлова система» і скопіюйте їх у файл** **mytextl** **.txt.** Виконайте в меню пункт **Довідка** і здійсніть пошук довідки за заданими ключовими словами або скористайтесь покажчиком термінів. По черзі виокремлюйте мишею по одному абзацу знайдених тлумачень, копіюйте ах у пам'ять комбінацією кла­віш **Ctrl+C** і вставляйте текст з пам'яті в файл **(Ctrl+V).**

У випадку Windows 95 виберіть у змісті останній пункт **Розв'я­зування проблем** і відкрийте його (двічі клацніть на ньому мишею). Виберіть третій пункт **Не вистачає місця на диску** і виведіть його текст на екран (двічі клацніть мишею). Про­читайте всі поради. Поряд з ними є кнопки для надання деталь­нішої інформації. Натисніть на першу кнопку **Очистити КОШИК**. Скопіюйте текст з екрана (пункти 1 і 2) у файл mytextl.txt. Наведіть курсор на гіпертекстове посилання (підкреслене і виокремлене іншим кольором слово) КОШИК і клацніть. Скопі­юйте визначення кошика у файл. Закрийте вікно довідки.

**18.       Знайдіть папку Ігри за допомогою головного меню або команди Пошук. Запустіть гру Мінер (Сапер). Спробуйте виграти.**

Ознайомтеся з правилами гри, користуючись довідковою систе­мою програми (рис. 10). Спробуйте виграти.

**19.       Знайдіть і запустіть гру Пасьянс (Косинка).** Ознайомтеся з правилами гри, користуючись довідковою систе­мою програми. Спробуйте виграти.

**20.** **Закінчіть роботу. Продемонструйте файл** **Mytext1.txt.**

**Висновки**

Ви ознайомилися з головним меню ОС MS Windows. Вмієте створювати найпростіші текстові та графічні файли і зберігати їх на диску, знаходити папки і файли та запускати програми на виконання; вмієте користуватися панеллю керування і налаш­товувати комп'ютер; розташовувати власний рисунок на робо­чому столі, а також ознайомилися з найпростішими комп'ютер­ними іграми, які розвивають логічне мислення і правильні навички користування мишею.

Як звіт слід продемонструвати графічний файл, а також файл mytextl.txt, де міститься інформація про трьох осіб, а також про виконання пунктів 11, 13, 16.

**Контрольні запитання**

1.            Яке призначення головного меню?

2.         Яке призначення пункту Виконати?

3.         Яке призначення пункту Пошук?

4.         Як отримати довідкову інформацію?

5.         Яке призначення панелі керування?

6.         Як можна скоригувати час і дату?

7.            Яке призначення пункту Документи?

8.         Як відкрити головне меню і як його можна змінити?

9.         Яке призначення пункту Довідка?

10.       Як запустити програму, якщо відома її назва?

11.       Яке призначення папки Шрифти?

12.       Яке призначення пункту Програми?

13.       Як правильно вимикати комп'ютер?

14.       Якими способами можна запустити програму на виконання?

15.       Як треба вести курсор миші у рядку головного меню, щоб відкрити потрібне підменю?

16.       З яких пунктів складається головне меню?

17.       Як запустити гру?

18.       Як закрити гру?

19.       Як відшукати потрібну папку за відомою назвою?

20.       Як відкрити знайдену папку чи файл?

21.          Яке призначення програми Мова і регіональні стандарти?

22.       Як зберегти файл на диску?