

Obsah

Software.....	1
Druhy programů z hlediska licencí	1
Operační systém a aplikační software.....	1
Operační systémy	1
Školní licence a multilicence	2
Prostředí operačního systému.....	3
Pracovní plocha a Hlavní panel.....	3
Nabídka Start, spuštění programu	4
Zapnutí a vypnutí počítače.....	4
Okno programu a jeho prvky	5
Dialogová okna (dialogové panely).....	6
Manipulace s oknem.....	7
Přepínání mezi spuštěnými programy.....	7
Klávesnice	8
Myš	8
Základní pracovní úkony (operace) s myší.....	9
Další polohovací zařízení	9
Klávesnice a myš – zajímavosti.....	9
Nápověda	10
Schránka.....	10
Poznámkový blok, uložení souboru	11
Program Malování.....	11
Prozkoumávání struktury složek, typy souborů.....	12
Soubory.....	12
Složky	12
Způsoby zobrazení a řazení objektů ve složce	13
Vlastnosti objektu	13
Vytváření objektů	14
Přejmenování objektu	14
Odstranění (smazání) objektu	14
Výběr (označení) více objektů	15
Odeslání souboru na disketu, přepsání souboru	15
Kopírování a přesun objektů	16
Kopírování a přesun objektů s využitím Schránky	16
Nastavení systému Windows – ovládací panely.....	17
Nastavení chování myši a klávesnice	17
Výběr aktivní klávesnice	17
Nastavení data a času	17
Výběr pozadí, spořiče obrazovky a dalších vlastností zobrazení	17
Počítačové viry.....	18
Rozšiřující témata	19
Hledání souborů nebo složek	19
Komprimace a dekomprimace souborů a složek.....	19
Update systému a jeho částí	20
Údržba pevného disku.....	20
Instalace a odebrání programu	20
Otázky.....	21
Správné odpovědi	23

Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy**Sekce státní informační politiky ve vzdělávání (SIPVZ)**

Operační systém

**Manuál
ke školení
úrovně Z****Pavel Roubal**

Copyright © Ing. Pavel Roubal, Bratřice 67, 395 01 Pacov (web autora: www.eduIT.cz). Žádná část této publikace nesmí být bez souhlasu autora kopírována, tištěna, reprodukována, uchovávána na elektronických médiích nebo rozesílána.

Tato publikace je určena pouze k použití pro školení v Projektu I – Informační gramotnost podle usnesení vlády ČR č. 351/2000 o Koncepci státní informační politiky ve vzdělávání, a to pouze v jednom výtisku pro každého lektora nebo účastníka kurzu.

Autor děkuje nakladatelstvím Computer Press, a. s., Hornocholupická 22, 143 00 Praha 4 a Grada Publishing, a. s., U Průhonu 22, 170 00 Praha 7, za svolení k použití materiálů, které jsou součástí jimi vydaných knih.

Byly použity části těchto knih:

Kolektiv autorů	Microsoft Windows, jednoduše, srozumitelně, názorně Computer Press 2003
Pavel Roubal	Windows 2000 jednoduše Computer Press 2000
Pavel Roubal	Microsoft Word 2000 jednoduše Computer Press 2000
Pavel Roubal	Hardware pro úplně začátečníky Computer Press 2002
Pavel Roubal	Nebojte se počítače Grada Publishing 2001
Pavel Roubal	Windows XP – podrobný průvodce začínajícího uživatele Grada Publishing 2002

Poznámky k prohlížení a tisku těchto materiálů:

K prohlížení je možné použít libovolný program, který umí načíst formát PDF. Doporučena je poslední česká verze programu Acrobat Reader.

Tisknout materiály je možné na libovolné tiskárně. V zájmu čitelnosti a úspor nákladů byly při tvorbě manuálu vynechány všechny na tisk náročnější grafické prvky, jako barvy, stínování, plně tmavé plochy apod.

Přesto není příliš vhodné materiály množit na kopírce. Manuál obsahuje sejmuté obrazovky, tj. obrázky, které na kopírovaných listech mohou být špatně viditelné.

Doporučená literatura

Operační systém

- Microsoft Windows 2000, jednoduše, srozumitelně, názorně, kolektiv autorů, Computer Press, 2000
- Windows XP – podrobný průvodce začínajícího uživatele, Pavel Roubal, Grada Publishing, 2002
- Windows 2000 Professional – podrobný průvodce začínajícího uživatele, kolektiv autorů, Grada Publishing, 2000
- MS Windows na první pokus, Jerry Joyce, Marianne Moon, Computer Press, 2000

Složení seznamu doporučené literatury je dáno osobní zkušeností autora. Existuje jistě řada dalších kvalitních publikací i jiných vydavatelů. Vhodné tituly (tištěné i elektronické) vám jistě rád poradí váš školitel, případně ICT koordinátor vaší školy. Celou řadu publikací najdete například na internetu na stránkách on-line knihkupectví.

Poznámky k textu

Názvy kláves, nabídek a příkazů jsou odlišeny jiným druhem písma.

Odstavce, označené nadpisy *Zajímavosti*, *Doplňující informace* a *Rozšiřující témata*, obsahují informace, které není v tuto chvíli potřeba aktivně zvládnout.

Text není úplným přehledem probíraných témat, obsahuje jen základní informace ke každé oblasti, které by absolvent školení Z měl zvládnout.

Software

Software jsou programy, které ožívují počítač. Vytvářejí je a prodávají softwarové firmy. Na rozdíl od jiného zboží je program **autorské dílo**. Nemůžeme si ho koupit jako celek, kupujeme si pouze právo k jeho používání, tzv. **licenci**. Pokud chceme program používat na více počítačích, můžeme koupit příslušný počet licencí, nebo tzv. **multilicenci**.

Druhy programů z hlediska licencí

Komerční programy si kupujeme (přesněji licenci na jejich užívání) podobně jako jiné zboží. Tj. vybereme si program v obchodě, v katalogu apod., zaplatíme a program nainstalujeme na svém počítači. Součástí dodávky programu bývá vlastní program na CD disku, manuál (návod k jeho užívání) a často také poukaz na technickou podporu k programu, realizovanou buď pomocí e-mailu nebo přes telefon (tzv. hot-line). K takto zakoupenému programu máme většinou nárok na zlevněný **upgrade**, tj. na novou verzi programu za nižší cenu.

OEM software jsou programy dodávané s počítačem, případně s nějakým technickým (hardwarovým) dílem. OEM program je většinou levnější (i poměrně výrazně) než stejný program komerční. Jeho užívání je vázáno na díl, se kterým byl zakoupen. Nebývá k němu manuál, není nárok na technickou pomoc ani na levný upgrade na vyšší verzi programu.

Demoverze a zkušební verze programů jsou plné nebo redukované verze programů, které zpravidla mají zablokované ukládání dat, případně fungují jen po určitou dobu. Slouží k vyzkoušení funkcí programu před jeho zakoupením.

Shareware jsou plně fungující programy, které můžeme určitou dobu (často 30 dní) používat. Po uplynutí doby jsme povinni zaslat autorovi programu stanovený poplatek nebo program ze svého počítače vymazat.

Freeware jsou programy, které můžeme zdarma používat i šířit. Nesmíme je ale měnit ani je používat ve svých vlastních programech apod.

GNU/GPL licence je druh licence zajišťující zcela volný přístup k programům, šířeným pod touto licencí. S programem musí být šířen i jeho zdrojový kód, každý, kdo má příslušné znalosti, může proto program upravovat a vylepšovat. Běžní uživatelé počítače mohou tyto programy zdarma používat. Základní myšlenkou tzv. „svobodného software“ je dostupnost programů (nástrojů pro naši práci, tvorbu a seberealizaci) i informací zdarma pro všechny.

Legální software. Každý program, který je nainstalován na počítači, musí mít platnou licenci. U freeware a programů šířených pod GNU/GPL licencí to je zajištěno automaticky, u ostatních druhů programů musíme prokázat zakoupení licence. Programy bývají chráněny proti neoprávněnému kopírování jednoznačným **sériovým číslem** a v poslední době i tzv. **aktivací programu**. Kontrolovat legálnost software může pouze Policie ČR.

Operační systém a aplikační software

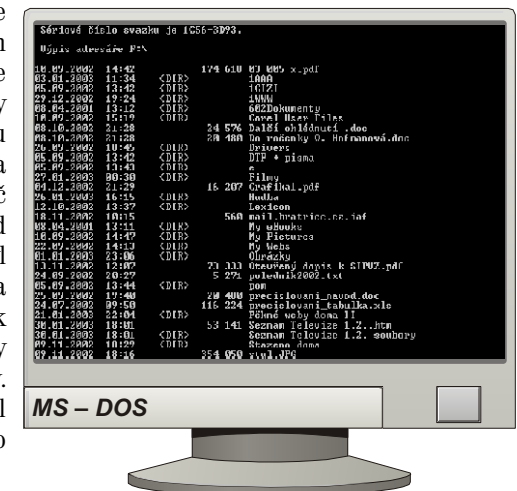
Operační systém je základní program, který ožívuje technické díly počítače a poskytuje prostředí pro práci všech ostatních programů. Na každém počítači proto musí být nějaký operační systém nainstalován, jinak je počítač nefunkční. Součástí dodávky systému je dnes většinou množství programů a služeb umožňujících pohodlnou práci s počítačem.

Aplikační software jsou programy z nejrůznějších oblastí využití počítače. Dnes existují stovky druhů programů a u každého druhu programů často desítky konkrétních programů, které s větším nebo menším komfortem, rozsahem funkcí, stabilitou a také cenou umožňují naši práci na počítači. K nejpoužívanějším patří programy na procházení www stránek internetu, využívání e-mailu, práci s textem, tabulkami a grafy, programy na přehrávání, tvorbu a úpravy hudby a videa, grafické programy, účetní a další evidenční programy, programovací jazyky na tvorbu programů a další obrovské množství různých druhů programů.

Operační systémy

Na různých druzích počítačů se používají různé operační systémy. V průběhu času samozřejmě vznikají jejich nové verze, takže v současnosti používané počítače mohou používat několik různých operačních systémů. Osobní počítače typu PC některé ze systémů **Windows** firmy **Microsoft** nebo některé ze systémů **Linux**, počítače Apple **Mac OS** také od firmy Apple, pracovní stanice **Linux** nebo komerční **Unix** (např. Solaris), mainframe pak zpravidla některé z komerčních UNIXových systémů.

Vývoj operačních systémů začal se vznikem a hromadným rozšířením sálových počítačů. Na nich se používaly především různé druhy stabilního víceuživatelského systému UNIX. Když v roce 1981 vytvořila firma IBM první použitelný osobní počítač typu PC, oživila ho systémem DOS od tenkrát malé firmy Microsoft. DOS byl jednoduše uživatelský systém s mnoha nedostatky a omezeními, byl však okamžitě k dispozici. Jako všechny systémy v té době pracoval v tzv. textovém režimu, tj. počítač se ovládal zadáváním příkazů z tzv. příkazového řádku.



Grafické uživatelské rozhraní se objevilo poprvé na počítačích Apple v roce 1984. Firma Microsoft vytvořila použitelnou grafickou nadstavbu DOSu s názvem Windows 3.1 až v roce 1992. Grafické rozhraní umožňuje ovládání počítače myší pomocí ikon (obrázků) představujících objekty v počítači, nabídek (menu) a panelů nástrojů.

Dalšími verzemi Windows byly Windows 95, Windows 98 a Windows Millenium. Všechny tyto systémy byly založeny na zastaralém systému DOS. Byly proto často nestabilní a neumožňovaly zabezpečení dat. Firma Microsoft proto vytvořila uvnitř zcela nový, navenek však stejný jako předchozí systémy, operační systém Windows NT. Windows 2000 a Windows XP (Home i Professional) jsou další verze tohoto systému, vycházejícího z principů systémů UNIX.



Linux je systém šířený pod licencí GNU/GPL od roku 1992. V současnosti existuje několik druhů Linuxu, tzv. **distribucí**. Distribuce Linuxu zahrnuje **jádro systému, grafické rozhraní a aplikační software**. Existují distribuce vhodné pro nasazení jako servery sítí, distribuce určené pro kancelářské použití i distribuce určené pro speciální nasazení (např. jako rozhraní vnitřní sítě s internetem apod.). Nejčastěji se používají distribuce RedHat, Suse, Mandrake a Debian. Existují projekty snažící se sjednotit tvorbu distribucí (United Linux) i projekty, napodobující co nejvíce vzhled a chování systémů Windows (Lindows). Pro Linux existuje také více grafických rozhraní, nejčastěji se používají okenní systémy KDE a GNOME.

Mac OS je operační systém pro počítače Apple, který s nimi dodává jejich jediný výrobce, firma Apple. Na rozdíl od počítačů typu PC, kde stovky výrobců vyrábějí navzájem kompatibilní díly, vyrábí nebo alespoň kompletuje všechny součásti svých počítačů firma Apple sama. Důsledkem je jejich vyšší cena, ale také větší stabilita a spolehlivost. Díky různosti a obrovské nabídce dílů pro počítače typu PC jsou naopak tyto počítače velmi levné, někdy však jsou méně spolehlivé.



Přenositelnost programů a dokumentů. Grafické rozhraní (tj. vzhled) všech moderních operačních systémů je podobné. Velmi podobné je i jejich ovládání. Základním problémem je nepřenositelnost aplikačního software mezi nimi, tj. program určený pro systémy Windows nepůjde spustit pod systémem Linux ani Mac OS a naopak. Dalším problémem je ne zcela stoprocentní přenositelnost datových souborů. Kromě obrázků a www stránek totiž není většina formátů souborů obecně definovaná a dominanci např. u textů a tabulek získaly formáty firmy Microsoft, které konkurenční produkty neumí dokonale zpracovávat. Důsledkem historického vývoje je proto téměř monopolní postavení firmy Microsoft, jejíž programy dnes ožívují přes 90 % všech osobních počítačů.

Školní licence a multilicence

Zajímavosti

Systém Linux je šířen pod GNU/GPL licencí, proto při zakoupení některé distribuce získává škola multilicenci na všechny počítače školy. Součástí distribuce bývá i kancelářský balík na zpracování textů, tabulek a grafiky.

Systém Mac OS je nedílnou součástí počítačů Apple – je vždy součástí dodávky tohoto druhu počítače a je na tento počítač vázán.

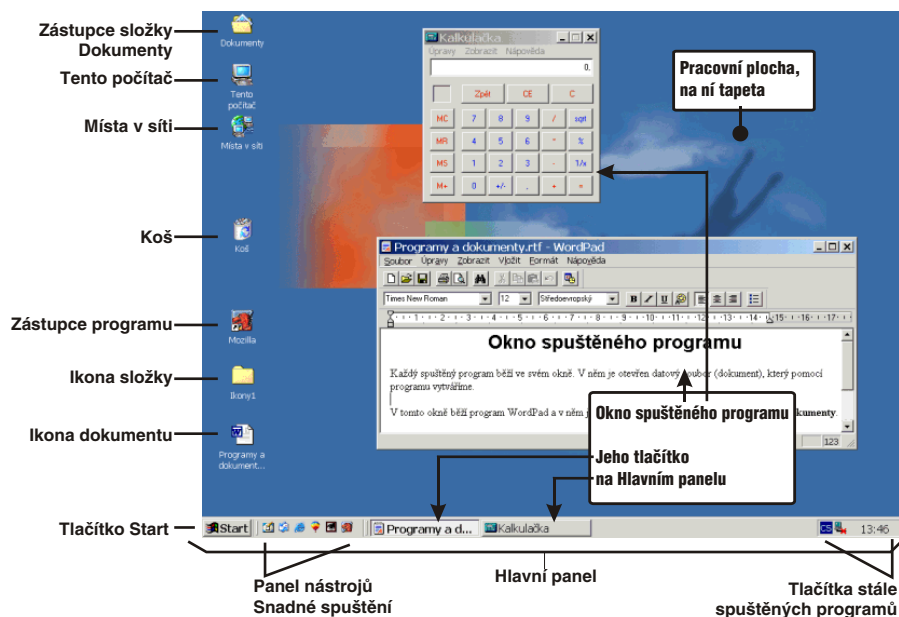
Školní licence libovolného operačního systému Windows na jeden počítač stojí kolem 100 dolarů, tj. asi Kč 3 300,-. OEM verze Windows XP Home, tj. systému zakoupeného s počítačem, je komukoliv dostupná za Kč 2 900,- na jeden počítač. Licence kancelářského balíku MS Office školu stojí kolem Kč 2 000,- na jeden počítač, komerční cena tohoto balíku je kolem Kč 10 000,-. Ceny software jsou dány postavením firem na trhu, nikoliv jejich propagačními slogany, a výrazně zatěžují rozpočty všech škol. Ve Středisku multilicenci (<http://www.dzs.cz/sm/uvod.htm>) se snadno dozvíte, jak a kde si tyto programy legálně pořídíte za co nejnižší cenu.

Prostředí operačního systému

Prostředí všech dnes používaných operačních systémů jsou si velmi podobná. Všechny systémy využívají princip oken a ikon, převzatý před téměř dvaceti lety ze systému Mac OS. Ve všech najdeme tlačítko, které obsahuje nabídku činností a programů, panel, na kterém vidíme právě spuštěné programy, koš, který slouží k mazání objektů, nástroje k nastavení systému apod.

Pracovní plocha a Hlavní panel

Obsah pracovní plochy a ikony, které se na ní nacházejí, se mění systém od systému. Každá verze Windows zobrazuje na Ploše různé ikony a každá verze grafického rozhraní Linuxu také. Následující odstavce popisují nejrozšířenější nastavení a objekty, se kterými se běžně setkáte u všech současných operačních systémů.



Plocha, tapeta. Představuje pracovní plochu, na které se objeví okna spuštěných programů. Můžeme na ní ukládat dokumenty, vytvářet složky, mohou na ní být umístěni zástupci objektů. Může mít libovolnou barvu, nebo na ní může být umístěn nějaký obrázek. Tomuto obrázku se říká tapeta.

Hlavní panel. V okamžiku, kdy začneme pracovat, se na Hlavním panelu objeví tlačítka spuštěných programů. Vždy jsou na něm tlačítko Start a tlačítka stále spuštěných programů.

Tlačítko Start. Po klepnutí na něj se objeví menu (nabídka činností, funkcí), které můžeme díky systému Windows provádět.

Panel nástrojů Snadné spuštění. Obsahuje ikony (přesněji zástupce) nejčastěji používaných programů.

Tlačítka stále spuštěných programů (systémová lišta). Zde vidíme tlačítka programů, které máme stále k dispozici. Bývá zde nastavení klávesnice, hlasitosti hudby, času a data, plánovač pravidelné údržby systému, nastavení obrazovky apod.

Tento počítač. Tato ikona (podobně jako složka **Dokumenty** nebo **Koš**) představuje program, který se jmenuje **Průzkumník**. Ten slouží k procházení disků počítače a složek na nich, vytváření a mazání objektů atd. Po poklepání na ikonu **Tento počítač** se otevře okno, kde vidíme disky, které obsahuje náš počítač, dále pak složky s nastavovacími nástroji systému Windows. Můžeme „prozkoumávat“ data uložená v našem počítači.

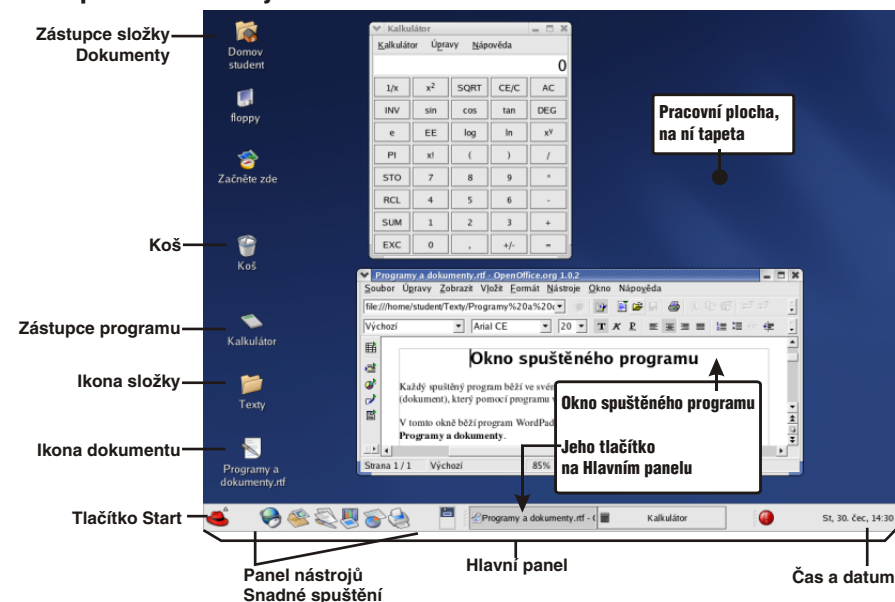
Místa v síti. Na Ploše je připravena ikona **Místa v síti**, která zpřístupňuje data, umístěná na jiných počítačích, než je ten váš, a místa na internetu. Abychom ji mohli používat, musí být náš počítač připojen v nějaké síti.

Koš slouží k odstranění (mazání) objektů. Můžeme si jeho obsah prohlížet (chová se jako složka). Můžeme z něho objekty zpátky obnovit (vrátit na původní místo). **Koš** také můžeme vysypat. Teprve tím jeho obsah definitivně smažeme.

Zástupce programu. Obsahuje odkaz na program, po zaklepaní na něj se příslušný program spustí. Může jich být na **Ploše** více, nebo tam nemusí být žádný. Zástupce poznáme podle černé šipky v levém spodním rohu ikony.

Složka Dokumenty. Na **Ploše** se nachází zástupce složky **Dokumenty**, kterou nám většina programů nabídne jako první místo pro uložení datového souboru.

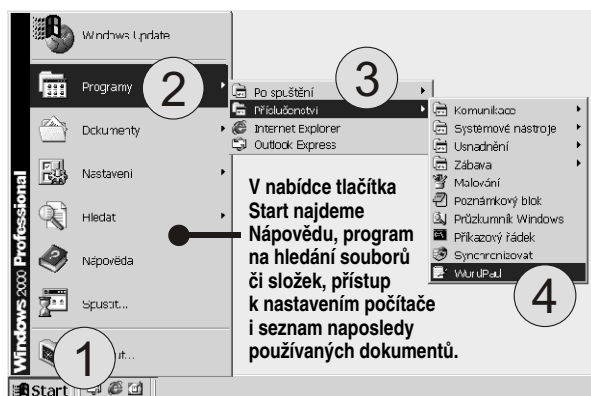
Grafické prostředí GNOME systému Linux



Nabídka Start, spuštění programu

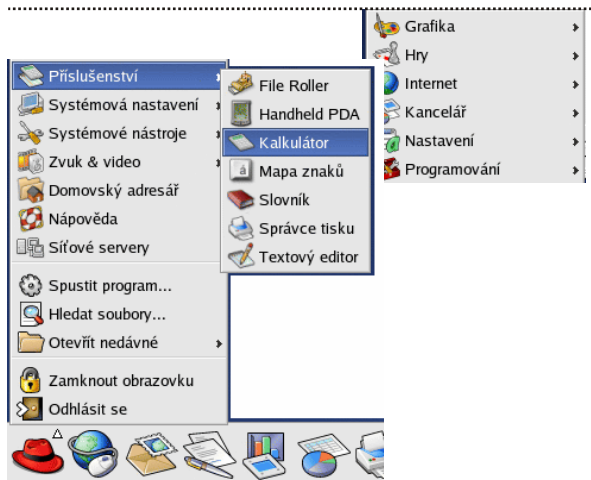
Tlačítko Start obsahuje nabídky většiny činností operačního systému. Kromě spuštění programů tam najdeme nápovědu k systému, hledání souborů i složek a dostaneme se také k veškerým nastavením operačního systému. Úplně dole jsou volby odhlášení uživatele a vypnutí počítače.

Spuštění programu. Zástupce většiny programů najdeme v tlačítku **Start** ve volbě **Programy**. Musíme dále vědět, jak se program jmenuje a ve které programové složce se ve volbě **Programy** nachází. Následující příklad ukazuje spuštění programu **WordPad**. Ten se nachází v programové složce **Příslušenství**. (Pohybujeme myší jen rovně visle a vodorovně, jedeme po šipkách, ne vzdušnou čarou.) Program může mít zástupce také přímo na Ploše, nebo ve složce, která je na Ploše.



1. Klepneme na tlačítko **Start**.
2. Vybereme (ukázáním) volbu **Programy**.
3. Vybereme (ukázáním) **Příslušenství**.
4. Klepneme na **WordPad**.

Program se objeví ve svém okně, na Hlavním panelu se objeví jeho tlačítko. Program nyní běží (v paměti počítače), můžeme v něm pracovat.



Nabídka funkcí startovacího tlačítka je obdobná i v ostatních operačních systémech. Její členění je samozřejmě trochu jiné, základní funkce a nabídku programů zde najdeme vždy.

Obrázek ukazuje dostupné volby v operačním systému Linux RedHat, grafické prostředí GNOME.

Zapnutí a vypnutí počítače

Počítač zapínáme pomocí hlavního vypínače, který bývá na jeho čelní stěně. **Monitor** je dnes většinou propojen s počítačem a zapne se současně vypínačem počítače také. Jeho vypínač pak vůbec nepoužíváme. Pokud se zapíná samostatně, zapíná se vždy před zapnutím počítače a vypíná se vždy až po vypnutí počítače, aby rázy při jeho zapnutí (vypnutí) neohrozily počítač.

Co dělá počítač po zapnutí. 1. Zkontroluje procesor a paměť, ověří si disky a vůbec hardware počítače. 2. Zobrazí na okamžik tabulku zařízení počítače. 3. Najde na startovacím pevném disku operační systém a zavede ho do paměti. To může trvat i desítky sekund. 4. Umožní nám přihlášení se do počítačové sítě. 5. Zobrazí Plochu operačního systému Windows s objekty, které jsou na ní umístěny. Můžeme zahájit vlastní práci.

Přihlášení se do počítačové sítě. Pokud je počítač zapojen do počítačové sítě nebo na něm pracuje více uživatelů, objeví se před zobrazením Plochy okno *Přihlášení k systému*. Správce výpočetní techniky nám musí přidělit tzv. uživatelské jméno a uživatelské heslo. Vyplníme pečlivě políčka s tímto označením. (Tip: vyplňte jméno, stisknete klávesu **Tabulátor**, napišete heslo [nezobrazuje se] a stisknete klávesu **Enter**.)



Vypnutí počítače zadáme přímo z operačního systému, nemačkáme žádný vypínač. Před vypnutím počítače musíme: 1. Ukončit všechny spuštěné programy (předtím samozřejmě uložit na disk všechny v nich otevřené datové soubory). 2. Ukončit činnost systému Windows.

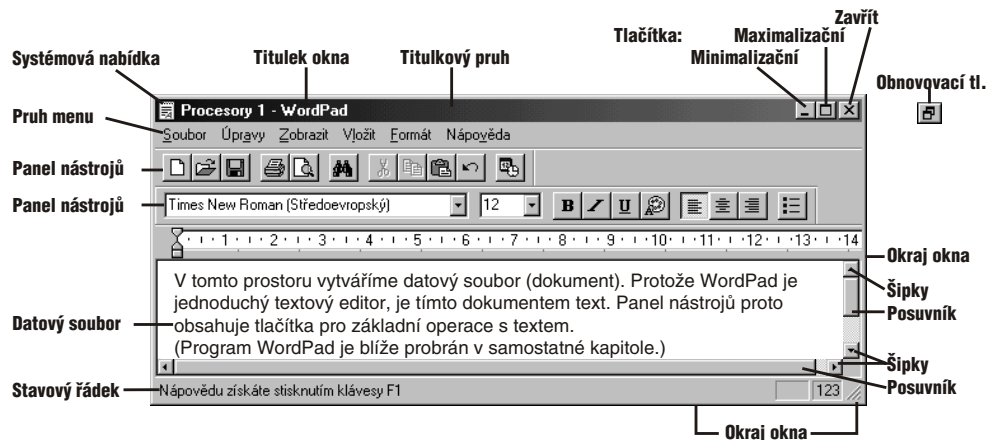
Postup vypnutí systému Windows. 1. Klepneme na tlačítko **Start** a vybereme volbu **Vypnout**. 2. Objeví se okno *Ukončit systém Windows*. V něm je třeba potvrdit volbu **Vypnout** klepnutím na tlačítko **OK**. 3. Systém ukončí svou činnost a počítač bez našeho zásahu vypne. Jen u starších počítačů se zobrazí okénko s výzvou k vypnutí počítače.

Varování: Pokud vypneme počítač jeho vypínačem bez ukončení systému Windows, můžeme přijít o rozpracovanou práci, případně i porušit vlastní systém.



Okno programu a jeho prvky

Název systému Windows vlastně znamená OKNA. Byl tak nazván proto, že každý spuštěný program běží ve vlastním okně. Tento princip firma Microsoft „odkroukala“ od firmy Apple a dnes ho používají snad všechny operační systémy.



Titulek okna. Zde je uveden název datového souboru a název programu. Tj. vidíme, který dokument ve kterém programu je v tomto okně otevřen.

Titulkový průh. Slouží k optickému rozlišení aktivních a neaktivních programů. Můžeme za něj také okno uchopit a přemístit.

Tlačítka: minimalizační, maximalizační a obnovovací. Slouží ke skokové změně velikosti okna za běhu programu. Jejich funkce bude dále podrobně probrána.

Tlačítko Zavřít. Umožňuje uzavření okna, tj. ukončení programu v něm běžícího.

Průh menu (nabídek). Obsahuje povely a volby programu, který v tomto okně běží.

Panel nástrojů. Obsahuje ikony (tlačítka) povelů (akcí, činností), které se jinak nacházejí někde v menu. Jejich výběr na panelu nástrojů je rychlejší než pomocí menu.

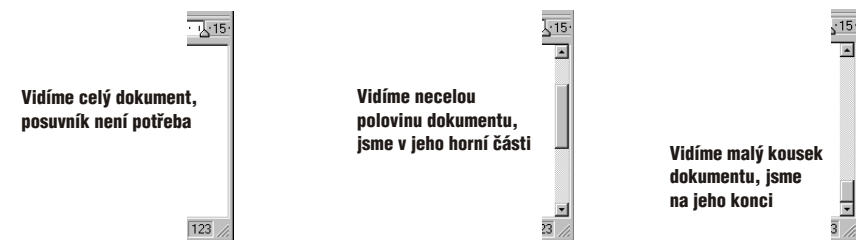
Stavový řádek. Vidíme aktuální informace o datovém souboru, který v okně upravujeme.

Datový soubor. Zde vidíme datový soubor, který pomocí programu vytváříme.

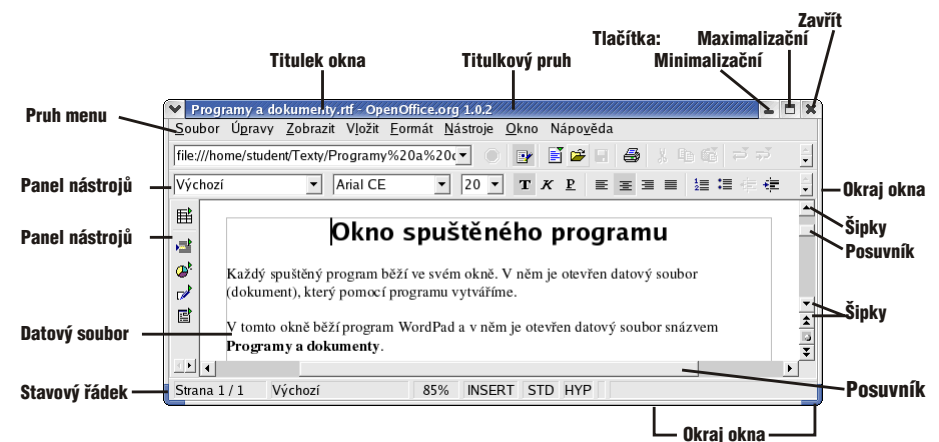
Okraj okna. Umožňuje změnu velikosti okna uchopením, tažením a puštěním myši.

Systémová nabídka. Po klepnutí na tuto ikonu se otevře okno s příkazy pro manipulaci s oknem.

Šipky a posuvník. Umožňují rolování (posun) obsahu okna. Na průhu pod posuvníkem vidíme, jaká část datového souboru je v okně zobrazena a jakou nevidíme. Také máme přehled, kde asi se v dokumentu nacházíme.

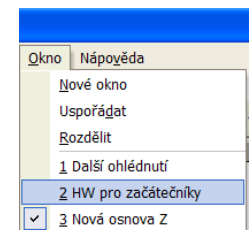


Okno a jeho prvky – systém Linux



Různé operační systémy používají různé vzhledy oken. Funkce a umístění tlačítek se však většinou příliš neliší. Navíc je vzhled operačního systému široce nastavitelný, na dvou počítačích se stejným operačním systémem může být tedy podoba oken odlišná.

Více oken dokumentů v jednom programu. Většina programů umožňuje otevření více oken dokumentů najednou. Přepnout se do jiného otevřeného dokumentu je možné v nabídce Okno. Většinou úplně dole jsou vidět názvy právě otevřených dokumentů. Uzavřít pouze jeden z několika otevřených dokumentů je možné v nabídce Soubor volbou Zavřít.

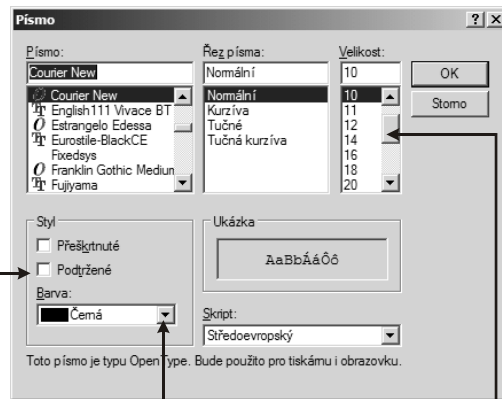


Dialogová okna (dialogové panely)

Při práci s operačním systémem budeme často něco nastavovat, zadávat či vybírat. Setkáme se při tom s dialogovými okny, tj. s okny, která od nás chtějí nějakou odpověď, nějakou reakci. Zde jsou uvedeny příklady nejobvyklejších prvků systému Windows.

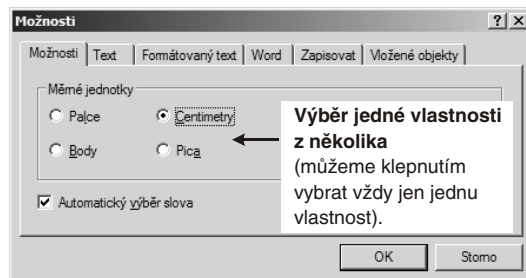
Užitečné vědomosti:

- Seznamy jsou většinou řazeny podle abecedy. Pokud tedy hledáme písmo Arial, můžeme okamžitě projet seznamem až na začátek.
- Pokud není v seznamu čísel k dispozici požadovaná hodnota, můžeme ji zpravidla do okénka dopsat z klávesnice. Často tak můžeme určit velikost písma třeba i 9,5 bodu.
- Pokud vybereme nějaké volby nebo vyplníme nějaká pole a pak klepneme na tlačítko **Zavřít**, nic se neprovede (klepnutí na **Zavřít** = **Storno**), musíme klepnout na tlačítko **OK**.



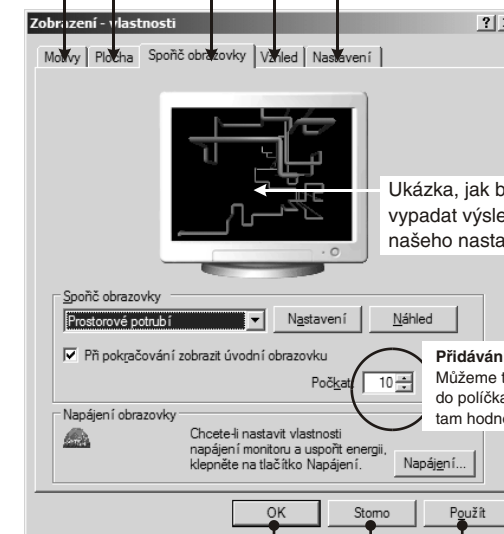
Zaškrtnutí pole vlastností (můžeme klepnutím zaškrtnout třeba všechny tyto vlastnosti).

Výběrové pole Klepneme na šipku, ze seznamu vybereme požadovanou hodnotu. V seznamu se posunujeme pomocí jezdce a šipek.



Výběr jedné vlastnosti z několika (můžeme klepnutím vybrat vždy jen jednu vlastnost).

Okno s kartami (záložkami) – po klepnutí se obsah okna mění a můžeme nastavovat „v jednom okně“ více vlastností.



Ukázka, jak bude vypadat výsledek našeho nastavení.

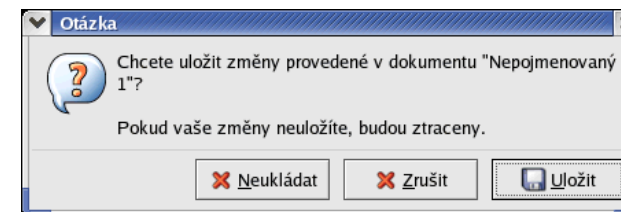
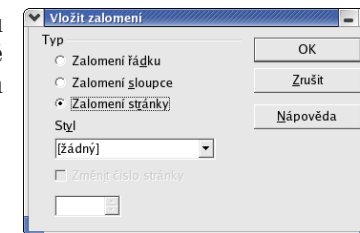
Přidávání a ubírání Můžeme také klepnout do políčka a vepsat tam hodnotu ručně.

Volby se provedou a okno se zavře.

Volby se neprovedou, okno se zavře.

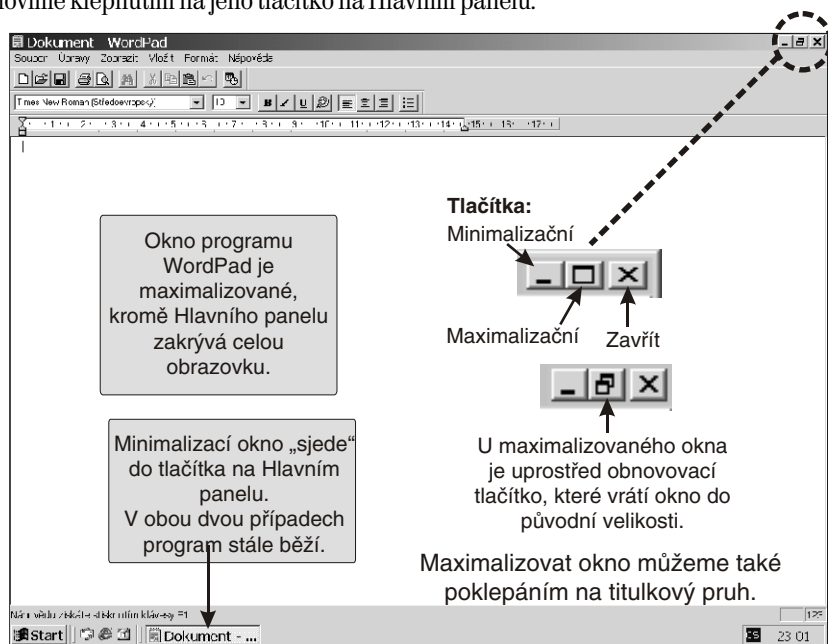
Volby se provedou a okno zůstane zobrazeno – můžeme dále nastavovat.

Dialogová okna ostatních operačních systémů jsou stejná nebo podobná. Někdy se liší použité názvosloví, místo **Storno** se setkáme s výrazem **Zrušit**, místo tlačítka **OK** s tlačítkem **Budiž** apod.



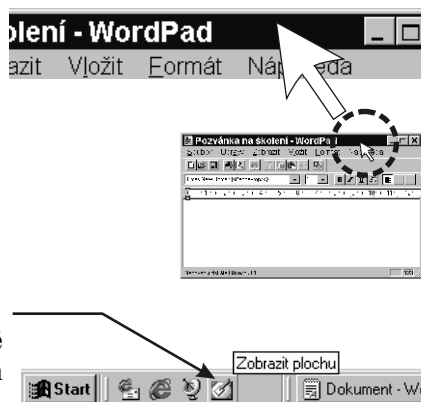
Manipulace s oknem

Maximalizace a minimalizace okna, obnovení okna jsou skokové změny velikosti okna. Program, který v okně běží, je dále spuštěn (je stále v operační paměti), a to i při minimalizaci okna. Maximalizované okno vrátíme do původní velikosti klepnutím na obnovovací tlačítko, které nahradilo tlačítko maximalizační. Minimalizované okno obnovíme klepnutím na jeho tlačítko na Hlavním panelu.

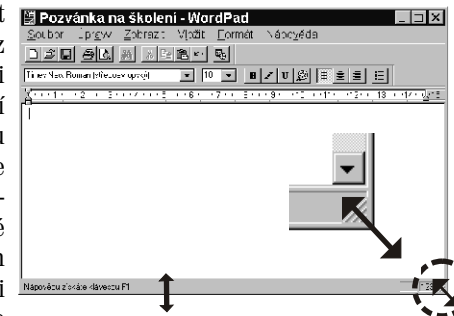


Změna polohy okna. Okno si můžeme posunout na libovolné místo na Ploše. Uchopíme ho myší za titulkový pruh, táhneme (držíme stále tlačítko myši) na námi zvolené místo a tam okno pustíme.

Okamžité zobrazení Plochy – minimalizace všech oken. Protože se často potřebujeme rychle dostat na **Plochu**, je vlevo u tlačítka **Start** na nástrojovém panelu tlačítko **Zobrazit plochu**. Po klepnutí na něj dojde k minimalizaci všech oken. Okamžitě vidíme **Plochu** a tlačítka spuštěných programů najdeme na **Hlavním panelu**.



Plynulá změna velikosti okna. Velikost okna si můžeme upravit nejen skokově (viz maximalizace a minimalizace okna), ale i plynule. Ukážeme myši na okraj (její ukazatel se musí změnit v oboustrannou šipku, uchopíme okno za okraj (držíme stále levé tlačítko myši), táhneme okraj zvoleným směrem a po dosažení požadované velikosti okna ho pustíme. Právý spodní roh okna má šrafovanou oblast, která se velmi dobře uchopuje myší, můžeme však okno natahovat za jeho libovolný okraj či roh.



Přepínání mezi spuštěnými programy

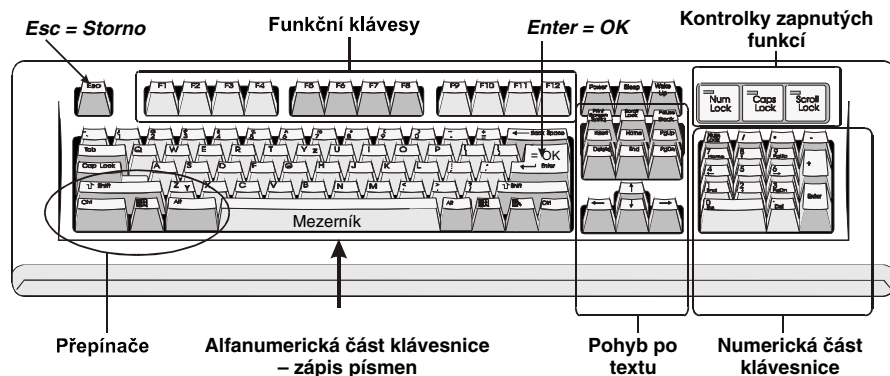
Operační systém umožňuje běh několika programů najednou. (Jejich počet je především dán velikostí operační paměti a nároky jednotlivých programů na ni.) Na obrázku vidíme spuštěné programy **WordPad**, **Kalkulačka** a **Malování** (jejich zástupce také nalezneme v programové složce **Příslušenství**).

Do programu se přepneme:

- klepnutím kamkoliv do jeho okna (pokud ho alespoň kousek vidíme),
- klepnutím na jeho tlačítko na Hlavním panelu (to je přístupné vždy),
- pomocí kláves levý **Alt+Tab**. Držíme levý **Alt** (palcem) a klepeme (ukazováčkem) na klávesu **Tabulátor**. V okénku si vybereme program, do kterého se chceme přepnout.

Aktivní a neaktivní okno. Okno programu, který je právě aktivní, se zobrazuje přes ostatní okna a má syté barevný titulkový pruh (na obrázku je to okno programu **Kalkulačka**). Neaktivní okna jsou jím překryta, pokud je aktivní okno maximalizované, tak jsou jím zcela zakryta. Na **Hlavním panelu** však stále vidíme jejich tlačítka a můžeme se do nich přepnout.

Klávesnice



Zápis znaků. *Malá písmena* se na klávesnici píše v její alfanumerické části (obdobu psacího stroje). *Číslíčka* zadáváme na numerické části klávesnice. Tam také zadáváme matematická znaménka. Zápis čísel na numerické části klávesnice se dá vypnout klávesou **NumLock**. Pokud se nám to omylem povede (zhasne zelená kontrolka nad touto klávesou), zapneme psaní čísel opětovným stisknutím **NumLock**.

Velká písmena a znaky umístěné na jednotlivých klávesách v horní části klávesy píšeme tak, že držíme stisknutou klávesu **Shift** (někdy je označena jen šipkou nahoru) a píšeme. Dokud **Shift** držíme, píše se velká písmena. Pokud nechceme stále držet klávesu a chceme stále psát velká písmena, použijeme klávesu **CapsLock**. Ta funguje jako přepínač, tj. po stisknutí (a uvolnění) se budou stále psát velká písmena. Zapnutí velkých písmen je signalizováno rozsvícením zelené kontrolky vpravo nahoře na klávesnici (je u ní také napsáno **CapsLock**).

Mazání znaků. Text *nalevo* od kurzoru smažeme klávesou **BackSpace**, což je klávesa se symbolem šipky doleva nad klávesou Enter. Používá se hlavně tehdy, když uděláme překlep. Text *napravo* od kurzoru smažeme klávesou **Delete**. Ta se používá tehdy, chceme-li dodatečně opravit nějakou chybu. Většina lidí automaticky umístí kurzor před tuto chybu, a pak tedy musí stisknout **Delete**.

Pohyb po textu. Po krátkém textu se pohybujeme šipkami vpravo dole na klávesnici. K pohybu na delší vzdálenost používáme klávesy **Home** (skok na začátek řádku), **End** (skok na konec textu v řádku), **Page Up** (o obrazovku nahoru), **Page Down** (o obrazovku dolů ke konci dokumentu).

Kombinace kláves **CTRL+šipky** způsobí v textu pohyb po slovech doleva nebo doprava a po odstavcích nahoru nebo dolů.

Kombinace kláves (= klávesová zkratka). Kombinace kláves je současné stisknutí první uvedené klávesy (většinou **Ctrl** nebo **Alt**), její přidržení a krátké stisknutí (klepnutí) druhé uvedené klávesy. Tedy klávesovou zkratku **Ctrl+S** (uložení dokumentu) provedeme tak, že podržíme **Ctrl** a krátce stiskneme **S**.

Důležité klávesy – význam při ovládání systému





- Klávesa **Enter** má stejný význam jako klepnutí na tlačítko **OK** v okně, tj. činnost se provede. Klávesa **Esc** má pak význam klepnutí na tlačítko **Storno**, tj. činnost se neprovede. Klávesa **Enter** také otevírá vybraný (označený) objekt.
- Klávesa **Windows** (se symbolem okénka), vlevo dole mezi **Ctrl** a **Alt**, má stejný význam jako klepnutí na tlačítko **Start**.
- Klávesa se symbolem menu a šipečkou (vpravo dole u Ctrl) má stejný význam jako klepnutí pravým tlačítkem myši, tj. otevírá místní nabídku.

Myš

Myš má většinou *dvě tlačítka*, levé (základní, jím se vykonává většina operací) a pravé (druhé) tlačítko. Mezi tlačítky je dnes většinou *kolečko* pro pohyb po textu, třítláčková myš je výjimkou. Pohyb myši po podložce se přenáší na ukazatel (kurzor) na obrazovce. Myš může mít dole malou kuličku, jejíž pohyb se přenáší na snímače. Takovou myš je třeba občas otočit, otevřít, kuličku vyjmout a snímače vyčistit. Jiné myši jsou optické, mají dole světelný zdroj a snímač, který snímá jeho odraz od podložky. Jsou přesnější než myši s kuličkou a nemusí se čistit. Existují také bezdrátové myši.

Podoby kurzoru v systému Windows

Ukazatel myši (kurzor) mění tvar podle toho, na jaký objekt ukážeme i podle toho, v jakém programu zrovna pracujeme. Upozorňuje nás také na zaneprázdněný program.

-  Výběr objektu, tlačítka na panelu nástrojů, nabídky.
-  Program je zaneprázdněn, vykonává nějakou déle trvající činnost.
-  Uchopili jsme okraj okna, můžeme změnit jeho velikost.
-  Klepnutím se přemístíme na požadované místo v textu.

Základní pracovní úkony (operace) s myší:

S myší vykonáváme několik operací. Každá má svůj význam a funkci, proto je třeba se naučit přesně mezi nimi rozlišovat. Myši můžeme:

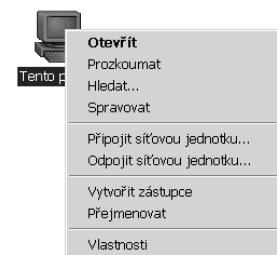


Ukázat. *Činnost:* Přemístíme kurzor myši na nějaký objekt na obrazovce, zastavíme pohyb, ale nestiskneme žádné tlačítko. *Význam:* Často se objeví stručná („bublinová“) nápověda k objektu, někdy se nestane vůbec nic.



Klepnout (levým tlačítkem myši). *Činnost:* Klepnout znamená vždy najet na objekt a stisknout krátce levé tlačítko myši. *Význam:* Objekt se vybere (označí) pro další práci (navenek změní barvu). Pokud klepneme na nějaké tlačítko či nabídku (menu), okamžitě se vybraná funkce provede. (Také se setkáte s pojmem kliknout.)

Poklepat (levým tlačítkem). *Činnost:* dvakrát rychle za sebou stiskneme levé tlačítko (jako když klepeme na dveře) a přitom nepohneme myši. *Význam:* Poklepání spouští programy a otevírá složky. (Také se setkáte s pojmy Dvojklik nebo Zaklepat.)



Klepnout pravým tlačítkem myši. *Činnost je* jasná z názvu.) *Význam:* otevírá tzv. **místní nabídku** (také se jí říká kontextové menu). V ní najdeme volby vztahující se k objektu, na který jsme pravým tlačítkem klepli. Často si také můžeme prohlédnout (nebo i nastavit) vlastnosti objektu. Volbu z místní nabídky vybereme klepnutím (tj. levým tlačítkem myši). Pokud si akci rozmyslíme, klepneme mimo toto menu nebo stiskneme klávesu **Esc**.



Přetažení. *Činnost:* Ukážeme na objekt (např. ikonu), stiskneme a držíme levé tlačítko myši, objekt přesuneme a na cílovém místě ho pustíme (uvolníme levé tlačítko myši). *Význam:* přesun objektu, okna, označeného textu atd.

Další polohovací zařízení

TouchPad je malá ploška, po které pohybujeme prstem. Pohyb se přenáší na kurzor. Okolo plošky jsou pak minimálně dvě tlačítka, která mají význam jako levé a pravé tlačítko myši. TouchPad se dnes používá u většiny *notebooků*, ale např. firma IBM preferuje **TrackPoint**, malou páčku uprostřed klávesnice, jejímž nakláněním pohybujeme kurzorem po obrazovce.

Tablet je kreslicí podložka s perem, většinou bezdrátovým a tlakově citlivým. Pohyb pera po podložce se přenáší na obrazovku a podle síly přítlačku se kreslí tenčí nebo silnější čára. Na rozdíl od myši, která má relativní pohyb kurzoru (tj. pokud ji někam přeneseme, začne pohyb opět z původního bodu), má tablet absolutní souřadnice (tj. jeho plocha je jakoby plochou monitoru, pokud někam přeneseme pero, okamžitě se tam přenesou i kurzor). Tablety velikosti A6 se používají místo myši, tablety formátu A5 a A4 používají grafici a konstruktéři.



Herní zařízení. **Joystick** je páka s tlačítky, která funguje podobně jako řídicí páka letadla, její náklon se přenáší na obrazovku. **Volant s pedály** samozřejmě slouží k ovládní automobilů ve hrách. Existují i zařízení, která obsahují malé motorčky a vibrují nebo kladou odpor pro realistický prožitek hry.

Klávesnice a myš...

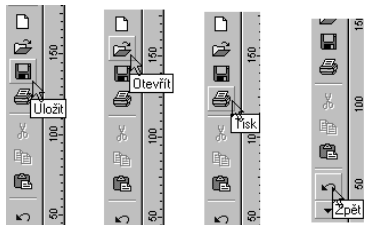
Zajímavosti

Klávesnice vypadá, jako by ji někdo udělal tak, aby se na ní nedalo rychle psát! Také už Vás to někdy napadlo? Opravdu tomu tak je! První psací stroje (konec 19. století) se při rychlém stisknutí kláves vedle sebe zasekávaly. Proto klávesnici upravili tak, aby se písmena, která se běžně mačkají po sobě, nalézala daleko od sebe. Podle výzkumů by se dalo na jiné klávesnici psát s mnohem menší námahou. Ale zvyk je zvyk a zatím si nikdo netroufl jinou klávesnici vyrobit.

Výzkumný pracovník firmy Xerox, který přišel v padesátých letech s nápadem univerzálního polohovacího zařízení (dnes mu říkáme myš), nebyl svými nadřízenými vůbec pochválen. Takový nesmysl je prý k ničemu. Používání myši se významně rozšířilo až s počítači Macintosh firmy Apple.

Nápověda

Pokud něco nevím, mohu se to dozvědět v nápovědě k programu, který právě používám. Předpokladem ovšem je vědět, že něco nevím, a tušit, co bych asi vědět potřeboval. Systém Windows, systémy Linux i Mac OS a většina programů dnes dodávaných obsahuje detailní nápovědu ke každé potřebné činnosti.



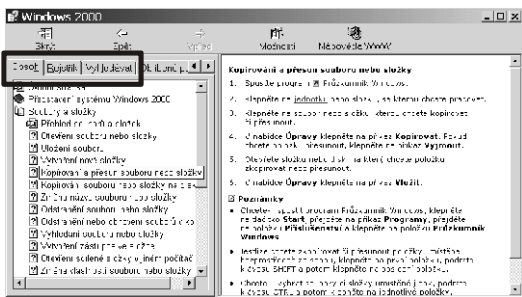
„Bublinová“ nápověda k určité volbě, ikoně, či oknu. S touto nápovědou jsme se již setkali při výkladu funkcí myši. Jestliže ukážeme na ikonu či tlačítko, většinou se nám po chvíli ukáže „bublinová“ nápověda. Po jakémkoliv pohybu myši opět zmizí. Pokud si takto „projedeme“ tlačítka nového programu, velmi rychle získáme přehled o jejich funkcích.



Použití tlačítka s otazníkem [?] na okraji okna. U mnoha dialogových oken najdeme vpravo nahoře na titulkovém pruhu vedle uzávěru tlačítko se symbolem otazníku. Pokud na ně klepneme, připojí se ke kurzoru myši otazník [?] a pokud nyní s takto upraveným kurzorem klepneme na libovolnou volbu v otevřeném dialogovém okně, objeví se stručná nápověda.

Nápověda k systému Windows. K podrobné nápovědě k systému Windows se dostaneme po klepnutí na tlačítko **Start** volbou **Nápověda**. V levé části okna nápovědy můžeme hledat pojem či činnost, ke kterým potřebujeme nápovědu, a to ve třech kartách – Obsah, Rejstřík a Vyhledávat. V pravé části okna se pak objeví vlastní text nápovědy.

Obsah, rejstřík a vyhledávání v nápovědě. Obsah nápovědy systému Windows je členěn do jednotlivých knih a kapitol. Postupně se můžeme dostat k oblastem, která nás zajímá. **Rejstřík** je, stejně jako v knize, připravený seznam důležitých pojmů. Hledání v něm je velmi rychlé. Funkce **Vyhledávat** prohledá veškerý text nápovědy a najde každý výskyt zadaného slova. Hledání může trvat delší dobu a budou nalezeny i body nápovědy, které se zadaným pojmem souvisejí jen okrajově.



Nápověda v programu – menu Nápověda, klávesa F1. K nápovědě k programu, ve kterém právě pracujeme, se dostaneme po stisknutí klávesy **F1** nebo po klepnutí na nabídku **Nápověda**, která bývá většinou poslední vpravo v seznamu nabídek.

Nápověda v ostatních systémech funguje podobně. Základní funkce (obsah, rejstřík a hledání) jsou k dispozici vždy, členění a zpracování nápovědy se samozřejmě liší. K některým oblastem jsou navíc k dispozici interaktivní kurzy, prohlídky a průvodci. Celá nápověda je provázána odkazy, je proto možné přecházet mezi souvisejícími oblastmi, vracet se zpět a vpřed podobně jako při procházení webu.

Schránka

Schránka se používá pro kopírování nebo přesun (části) textů, obrázků, tabulek, souborů i složek. Není to žádný samostatný program, ale velmi užitečný a šikovný nástroj, který můžeme používat téměř ve všech programech. Je to jakýsi virtuální prostor v paměti počítače, do kterého můžeme téměř cokoliv kopírovat nebo vyjmout a z kterého můžeme jeho obsah kamkoliv vložit. Obsah **Schránky** není vidět.



Všechny volby týkající se **Schránky** se nacházejí v nabídce **Úpravy**:

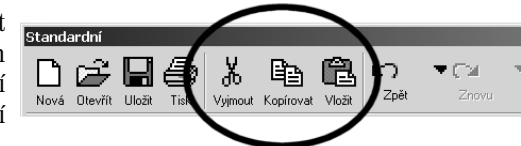
Úpravy – Kopírovat (CTRL+C). Tato volba způsobí, že kopie označeného textu (obrázku atd.) je umístěna do **Schránky**. Protože **Schránku** nevidíme, navenek se nestane vůbec nic!

Úpravy	Zobrazit	Vložit	Formát
Zpět		Ctrl+Z	
Vyjmout		Ctrl+X	
Kopírovat		Ctrl+C	
Vložit		Ctrl+V	

Úpravy – Vyjmout (CTRL+X). Tato volba způsobí, že označený text (obrázek atd.) je z původního místa vyjmut a umístěn do **Schránky**. Navenek tedy zmizí (my však víme, že je ve schránce).

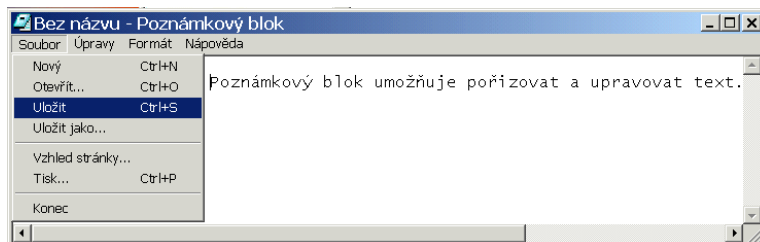
Úpravy – Vložit (CTRL+V). Tato volba způsobí, že obsah **Schránky** je vložen na pozici kurzoru. Navenek se tam tedy také objeví.

Výše uvedené volby můžeme vybírat v menu, pomocí klávesových zkratk (to je nejrychlejší), pomocí ikon na panelu nástrojů i pomocí místní nabídky.



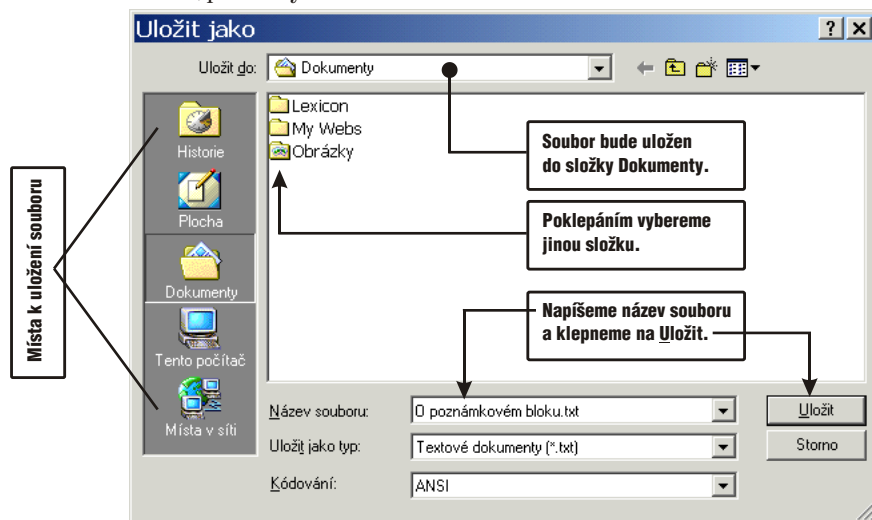
Poznámkový blok, uložení souboru

Poznámkový blok je nejjednodušší textový editor, umožňuje jen pořízení a editaci (úpravy) holého textu, tj. textu bez formátování – změny velikosti, druhu a barvy písma. **Malování** je jednoduchý grafický editor, který umožňuje nakreslit jednoduchý obrázek. Oba programy jsou součástí tzv. **Příslušenství** systému Windows, spustíme je přes tlačítko **Start – Programy – Příslušenství**.



Poznámkový blok se používá nejčastěji k prohlížení a úpravám systémových souborů s nastaveními, můžeme ho také použít pro psaní krátkých poznámek. Protože zápisem textu vytváříme v operační paměti datový soubor, musíme tento datový soubor před ukončením programu uložit na disk.

Uložení souboru. Po výběru nabídky **Soubor – Uložit** se objeví okno **Uložit jako...**, ve kterém musíme vybrat *místo* uložení souboru (tj. disk a složku, do které bude soubor uložen) a zadat *název*, pod kterým bude soubor uložen na disk.

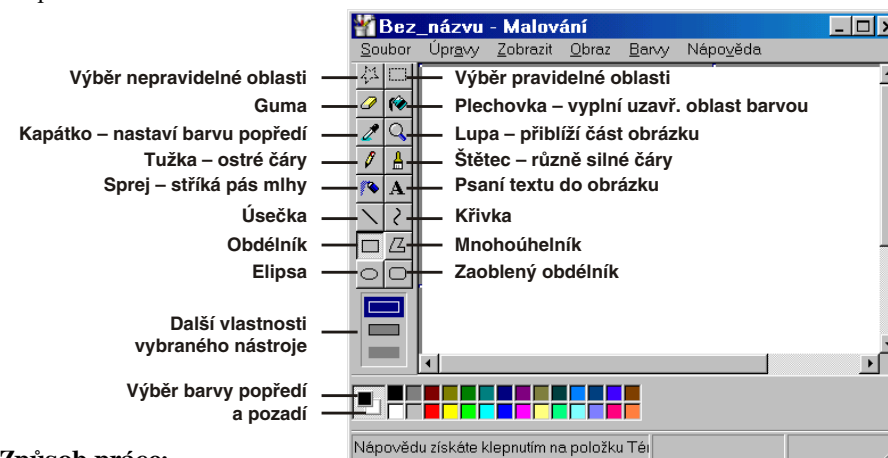


Podrobněji je uložení a otevření souboru vysvětleno v kapitole o textovém editoru.

Program Malování

Rastrový obrázek se skládá z množství bodů, kterým se říká pixely. Každý bod má určitou barvu a z množství barevných bodů (tj. z rastru) vzniká výsledný obrázek. Pomocí (byť velmi omezených) nástrojů programu Malování můžeme takový jednoduchý rastrový obrázek vytvořit. Nemůžeme však upravovat parametry obrazu (jas, kontrast atd.), ani vytvářet koláže. **Postup práce s obrázkem:**

- Načtneme si celý obrázek na papír, rozmyslíme si potřebnou velikost „plátna“.
- Nastavíme (nabídka **Obraz – Atributy**) velikost plátna s obrázkem a barevnost obrázku. Rozměry volíme malé, pro zkušební účely stačí cca 600 x 400 bodů.
- Uložíme dokument na disk na zvolené místo pod (dobře) zvoleným jménem. V průběhu další práce pravidelně ukládáme obrázek na disk (**CTRL + S**).
- Pomocí dále uvedených nástrojů programu namalujeme obrázek. Text raději nepoužíváme, bude většinou zrnitý, při tisku jakoby rozmazaný.
- Zobrazíme si celoobrazovkový náhled (**Zobrazit – Celá obrazovka**) a pak také náhled před tiskem (**Soubor – Náhled**). Vytiskneme obrázek na odpovídající tiskárně. Obrázek také můžeme vložit do dokumentu vytvářeného v textovém editoru přes **Schránku**.



Způsob práce:

- Vybereme (myší) nástroj.
- Nastavíme vlastnosti tohoto nástroje na panelu vlastností.
- Vybereme barvu nástroje (obrysu i výplně).
- Malujeme. Případně používáme Lupu k přiblížení obrázku při malování detailů.

Prozkoumávání struktury složek, typy souborů

K prozkoumávání struktury složek v počítači nám slouží program **Průzkumník**. Ten se spustí, jakmile zaklepeme na ikonu **Tento počítač** nebo na ikonu libovolné složky (**Dokumenty**, **Koš** atd.).

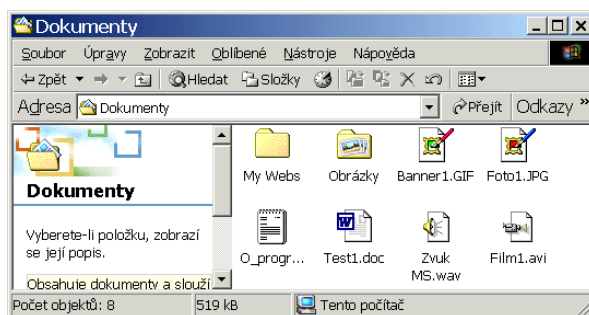
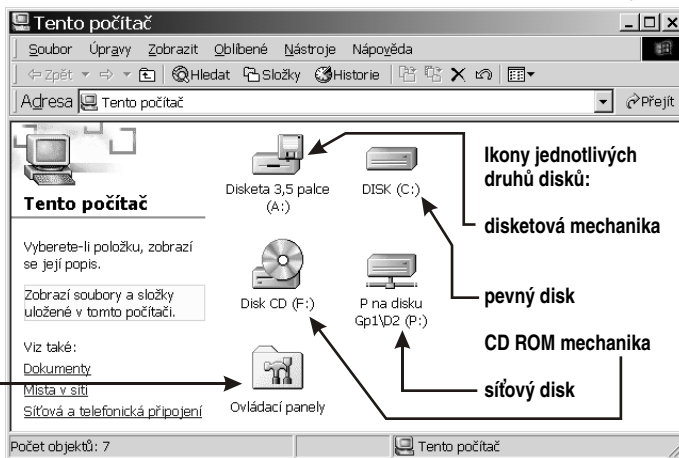
V okně **Tento počítač** vidíme ikony všech disků, které jsou v počítači dostupné, včetně sdílených disků serveru počítačové sítě.

Ve složce **Ovládací panely** se skrývá většina nastavení systému Windows.

Soubory

Datové soubory vytváříme pomocí programů (v operační paměti počítače). Při ukládání na disk vybíráme jejich umístění a volíme vhodný název souboru. **Typ datového souboru**, který vytvoříme, je většinou určen programem, ve kterém ho vytvoříme. Některé typy souborů jsou standardizovány, pro jejich otevření a úpravy pak můžeme použít různé programy. Operační systém určuje typ souboru jeho **příponou**, která má zpravidla tři znaky a při běžném zobrazení není vidět. **Například:**

- Obrázky, www stránky a některé zvukové a obrazové soubory jsou standardizovány a na jejich čtení i úpravy existuje množství různých programů. Nejčastěji se používají obrázky uložené ve formátu GIF, JPG a BMP, www stránky mají formát HTML, zvuky WAV, MP3, video formát AVI atd.
- Texty a tabulky nejsou standardizovány, nepsanými standardy se staly formáty firmy Microsoft – pro texty formát DOC, pro tabulky XLS. Existuje i obecný formát textů RTF, neumožňuje však složitější formátování. Naopak dokonalé zachování vzhledu textu umožňuje formát PDF, ten je však možné zdarma šířenými programy jen číst.



Formáty souborů se není třeba učit, přehled o nich se získá jedině praxí. Je však důležité vědět, že existují různé soubory a že pro každý dokument potřebujeme program, který s ním umí pracovat. V systému Windows jsou datové soubory zpravidla **svázané** s programy, které je umí otevřít. Pokud na určitý datový soubor poklepeme myší, systém spustí program, který má pro tento typ souborů zaregistrovaný a soubor do něho otevře. Jestliže chceme použít jiný program, musíme tento program sami spustit a dokument do něho otevřít přes volbu **Soubor – Otevřít**.

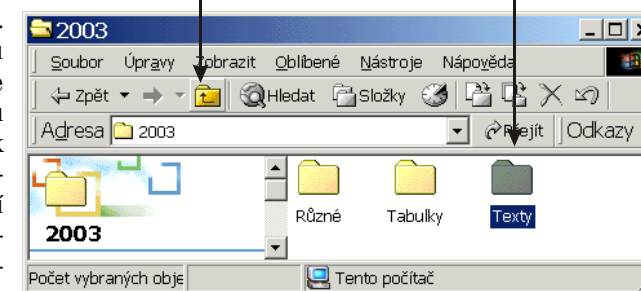
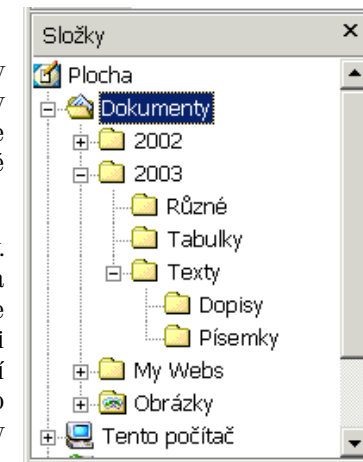
Složky

Složky si můžeme představit jako „krabice“ na soubory a na jiné složky. Protože ve složce mohou být jiné složky a v nich opět další složky, vytváříme si na disku počítače stromovou strukturu složek, která umožňuje přehledné ukládání dokumentů.

Pořádek ve struktuře složek je nesmírně důležitý. Datové soubory neustále přibývají a jen promyšlená a důsledně vytvořená struktura složek umožní vždy rychle najít ten správný soubor. Doporučuje se vytvořit si časově i věcně členěnou strukturu složek. Při ukládání souboru je potom nutné mu dát název, ze kterého je jeho obsah okamžitě zřejmý (název DOPIS1 není dobrý, název DOPIS K OPRAVNÉ ZKOUŠCE ŽÁKA XY je lepší).

Otevření složky = vstoupení do (dovnitř) krabice, kterou složka je. Z toho, že vlastně vstupujeme do krabice, vyplývá, že pokud jsme uvnitř, vidíme objekty, které jsou ve složce, ale již nevidíme objekty, které jsou okolo složky. Složku otevřeme (vstoupíme do ní) tak, že na ni poklepeme myší. Nebo jen klepneme (složka je vybrána – změní barvu – na obrázku je označena složka *Terty*) a stiskneme klávesu **Enter**.

Nahoru – vystoupení ze složky („opustíme“ krabici). Tlačítko **Nahoru** na panelu nástrojů způsobí, že ze složky vystoupíme o jednu úroveň ve struktuře složek výš, opustíme krabici (složku). (Uzavření okna způsobí ukončení procházení strukturou složek, nikoliv vystoupení z aktuální složky.)

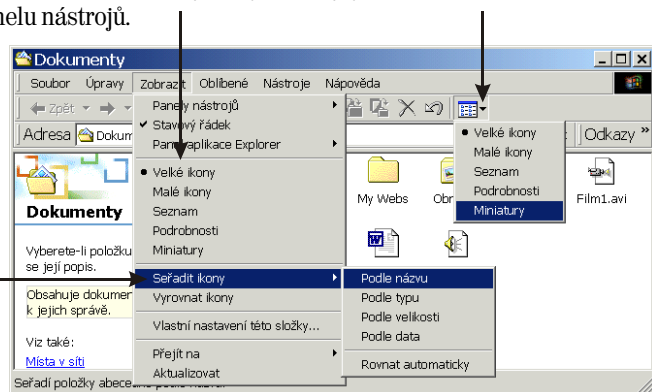


Způsoby zobrazení a řazení objektů ve složce

Zobrazení objektů. Při prozkoumávání struktury složek můžeme využít různé způsoby zobrazení objektů. Jiným zobrazením se samozřejmě nemění vlastnosti objektů ve složce, stále představují složky, dokumenty či programy.

V nabídce **Zobrazit** v její prostřední části jsou volby, pomocí kterých měníme způsob zobrazení objektů v otevřeném okně složky. Stejně volby jsou dostupné po klepnutí na tlačítko **Zobrazit** na panelu nástrojů.

Řazení objektů. V nabídce **Zobrazit** ukážeme na volbu **Seřadit ikony** a zde pak klepnutím vybereme způsob řazení zobrazených objektů.



Řazení objektů v zobrazení Podrobnosti. Pokud si necháme zobrazit podrobnosti o všech objektech ve složce, stačí pro seřazení zobrazených objektů klepnout do záhlaví sloupce s údajem, podle kterého se mají objekty seřadit. Takže pokud např. chceme seřadit objekty podle velikosti, klepneme na nadpis **Velikost**. Objekty se ihned srovnají od nejmenšího k největšímu. Druhé klepnutí by je srovnalo opačně, od největšího po nejmenší.

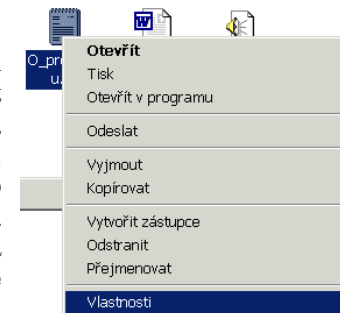
Název	Velikost	Typ	Datum poslední změny
Další texty		Složka souborů	11.9.2002 8:28
Tabulky		Složka souborů	11.9.2002 8:28
Acrobat Reader 5.0 CE	1 kB	Zástupce	10.9.2002 16:17
Prozkoumávání struktury slož...	14 kB	RTF	10.9.2002 22:37
pruzkumik komplet	673 kB	Dokument aplikace ...	10.9.2002 22:23
SiSoftware Sandra 2002 Stan...	1 kB	Zástupce	8.4.2001 14:15
Vytváření objektů	189 kB	Dokument aplikace ...	10.9.2002 22:29
windows	1 080 kB	Adobe Acrobat Doc...	10.9.2002 21:32
Zástupce - E-mail	1 kB	Zástupce	8.4.2001 13:40
Zoner Media Explorer 4.5	1 kB	Zástupce	8.4.2001 13:47

Název	Velikost	Typ	Datum poslední změny
Další texty		Složka souborů	11.9.2002 8:28
Tabulky		Složka souborů	11.9.2002 8:28
Zástupce - E-mail	1 kB	Zástupce	8.4.2001 13:40
Zoner Media Explorer 4.5	1 kB	Zástupce	8.4.2001 13:47
Acrobat Reader 5.0 CE	1 kB	Zástupce	10.9.2002 16:17
SiSoftware Sandra 2002 Stan...	1 kB	Zástupce	8.4.2001 14:15
Prozkoumávání struktury slož...	14 kB	TF	10.9.2002 22:37
Vytváření objektů	189 kB	okument aplikace ...	10.9.2002 22:29
pruzkumik komplet	673 kB	okument aplikace ...	10.9.2002 22:23
windows	1 080 kB	adobe Acrobat Doc...	10.9.2002 21:32

Vlastnosti objektu

Vlastnosti objektu. K základním vlastnostem každého objektu patří jeho **název** a **umístění**. Umístění je jednoznačně určeno diskem a složkou (strukturou složek), ve které se objekt nachází. Název musí být v rámci složky jednoznačný, tj. v jedné složce může být pouze jeden objekt s určitým názvem.

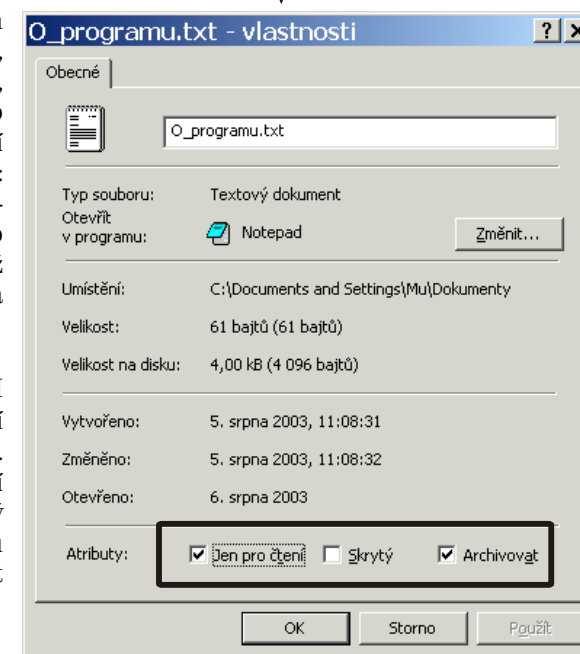
Zjištění informací o objektu (souboru či složce). Při prozkoumávání disků a objektů na nich máme možnost dozvědět se o každém objektu základní informace, případně nastavit některé jeho atributy (vlastnosti). V zobrazení **Podrobnosti** vidíme velikost souboru, jeho typ a datum jeho poslední změny (viz předchozí strana). Všechny vlastnosti objektu zjistíme tak, že klepneme na objekt *pravým* tlačítkem myši a v místní nabídce vybereme úplně dole volbu **Vlastnosti**.



Objeví se okno, kde se dozvíme základní údaje o objektu a můžeme také nastavit jeho vlastnosti (atributy) z hlediska zobrazení a ukládání souboru.

Ve spodní části okna vidíme, jaké atributy (vlastnosti) má nastaven tento objekt (je *Jen pro čtení*, nebude tedy možné ho přepsat, u souboru nepůjde uložit pod tímto jménem). Změnu vlastností provedeme velmi jednoduše: klepneme myši do okénka s vlastností, kterou chceme nastavit (nebo zrušit její nastavení, pokud již nastavena byla), a pak klepneme na **OK** (nikoliv na tlačítko **Zavřít**).

Poznámka: Soubory na CD-ROM disku se nedají přepisovat, mají tedy vlastně atribut **Jen pro čtení**. Ten jim zůstane i po překopírování na pevný disk. Pokud tedy takový soubor chceme změnit, musíme mu výše uvedeným způsobem odstranit atribut **Jen pro čtení**.



Vytváření objektů

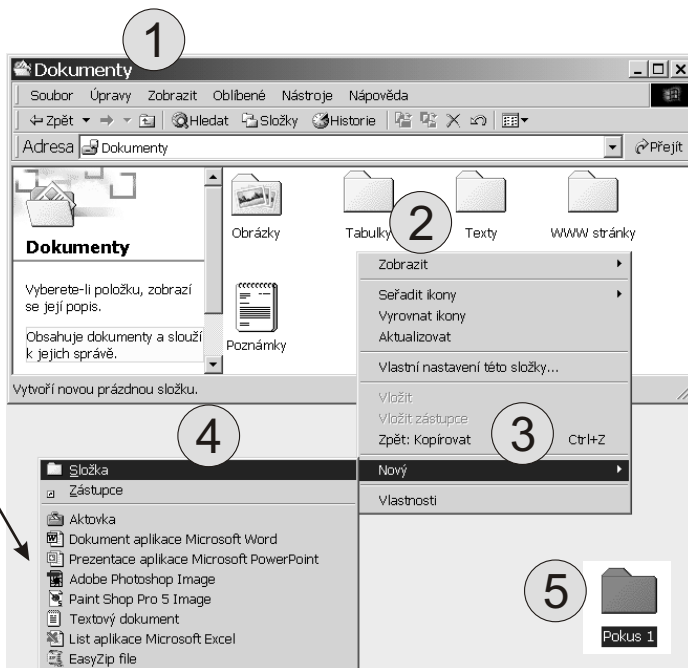
Můžeme vytvářet: složky, dokumenty určitého typu, zástupce složek, datových souborů i programů.

Vytvoření složky. Ukážeme si ho nejlépe na příkladu: Chceme vytvořit ve složce Dokumenty složku s názvem Pokus 1. Postup práce:

1. Jdeme ve struktuře složek na místo, kde chceme složku vytvořit (tj. na Ploše poklepeme na zástupce složky *Dokumenty*).
2. Klepneme kamkoliv do okna této složky *pravým* tlačítkem myši.
3. Ukážeme na **Nový** (objekt).
4. Objeví se další nabídka, ve které zcela nahoře klepneme na **Složka**.
5. Okamžitě bez pohybu myši či šípkou na klávesnici začneme psát název nové složky (označený text *Nová složka* je nahrazen námi napsaným textem).
5. Klávesou **Enter** ukončíme zadávání názvu, případně klepneme někam mimo tuto novou složku. Hotovo, vytvořili jsme složku s názvem *Pokus 1*, která se nachází ve složce *Dokumenty*.

Vytvoření dokumentu určitého typu. Probíhá naprosto stejně jako vytvoření složky, jen po ukázání na **Nový objekt** nevybereme **Složka**, ale typ dokumentu, který chceme vytvořit.

Dokumenty však většinou vytváříme tak, že spustíme program a v něm vytvoříme datový soubor uložíme pod vhodným názvem do vybrané složky.



Přejmenování objektu

Přejmenování objektu (klávesa F2). Klepneme na objekt (tím ho vybereme) a *po chvíli* klepneme ještě jednou do jeho názvu. V rámečku s názvem se objeví kurzor a my okamžitě začneme psát nový název objektu. Vkládání názvu ukončíme klávesou **Enter**. Nebo objekt vybereme a stiskneme klávesu **F2**. Napíšeme nový název...

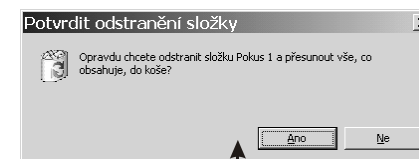
Odstranění (smazání) objektu

1. Nejdříve odstraníme objekt z místa, kde se nacházel. Takto odstraněný objekt systém umístí do **Koše**. (Zabírá tedy stále místo na disku.)
2. Vysypeme **Koš**. Tím definitivně objekt z disku odstraníme.

Objekt můžeme odstranit několika způsoby:

- Vybereme ho a stiskneme klávesu **Delete**.
- Vybereme ho a na panelu nástrojů vybereme **Odstranit**.
- Objekt uchopíme a přetáhneme ho do **Koše**.

Pokaždé se objeví okno, ve kterém musíme odstranění objektu potvrdit.



Vysypání Koše. Vysypání provedeme tak, že na **Koš** klepneme *pravým* tlačítkem myši a vybereme **Vysypat koš**.



Prohlížení (prozkoumávání) obsahu Koše. **Koš** se chová jako složka, můžeme ho tedy otevřít (poklepeme na něj myši) a podívat se do něho, které objekty obsahuje.

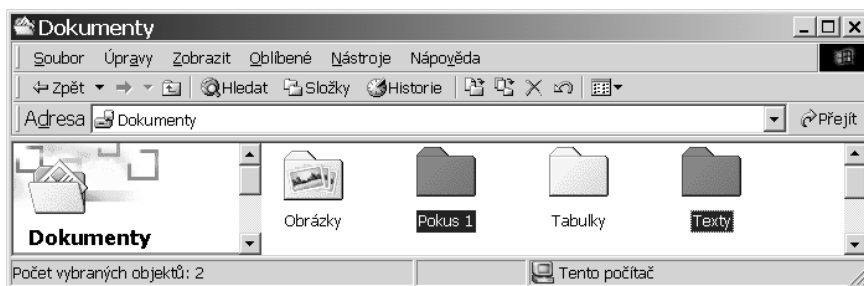
Obnovení odstraněného objektu. Otevřeme **Koš**. Vidíme objekty, které se v něm nacházejí. Najdeme objekt, který jsme (omylem) odstranili, klepneme na něj *pravým* tlačítkem myši a v místní nabídce vybereme **Obnovit**. Systém obnoví objekt na jeho původní místo, tj. pokud jsme ho smazali ve složce *Dokumenty*, objeví se opět na tomto místě. Tlačítkem v levé části okna můžeme obnovit všechny objekty v **Koši** na jejich původní místa. Objekt, který jsme vysypali z **Koše**, již obnovit nejde.



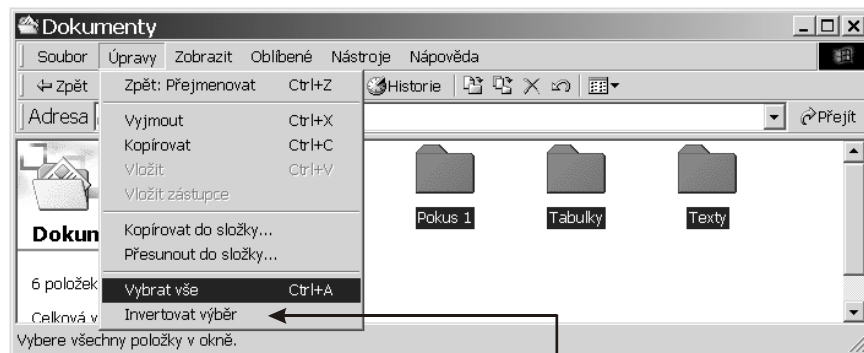
Výběr (označení) více objektů

Velmi často nechceme kopírovat (přesouvat, mazat...) jen jeden objekt, ale více objektů. Máme několik možností, jak více objektů najednou vybrat (označit):

- Pokud objekty spolu **sousedí, orámuje je ukazatelem myši** (celé, okolo nich). Všechny orámované objekty jsou vybrány, tj. změni barvu. Pozor, nesmíme s vybranými objekty pohnout, mohli bychom je nechtěně někam přesunout.
- Druhou možností, jak vybrat souvislou skupinu objektů, je držet klávesu **Shift** a klepnout postupně na první a poslední objekt.
- Pokud objekty, se kterými chceme dále pracovat, **spolu nesousedí**, stiskneme klávesu **CTRL** a postupně klepneme na všechny požadované objekty.



- Pokud chceme vybrat všechny objekty ve složce, je tato volba v nabídce **Úpravy – Vybrat vše**. (Všimněte si, že je pro tuto operaci klávesová zkratka **CTRL+A**.)

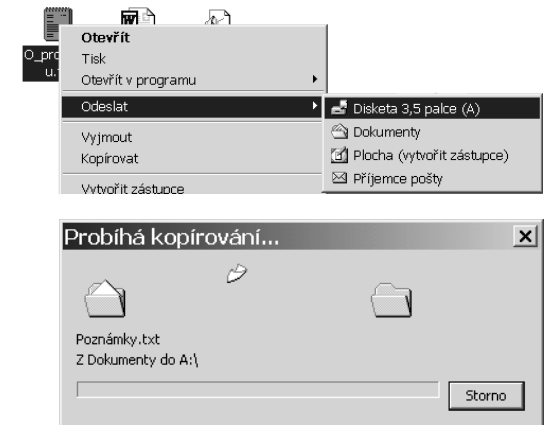


- Tip: Hned pod volbou **Vybrat vše** je položka **Invertovat výběr**. Tu využijeme hlavně tehdy, pokud chceme vybrat většinu objektů v aktuální složce. Vybereme několik objektů, které vybrány být nemají (viz výše), a pak použijeme právě volbu **Invertovat výběr**. Vybrané a nevybrané objekty se zamění.

Odeslání souboru na disketu, přepsání souboru

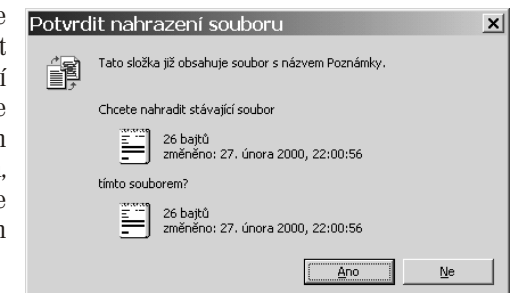
Poměrně často potřebujeme soubor, který jsme vytvořili, přenést na disketu na jiný počítač. Máme možnost tento soubor na disketu **odeslat**. Uděláme to následujícím způsobem:

1. Vložíme disketu do disketové mechaniky.
2. Jdeme ve struktuře složek (**Dokumenty, Tento počítač**) na místo, kde se nachází náš soubor.
3. Klepneme na tento soubor **pravým tlačítkem** myši a v místní nabídce ukážeme na **Odeslat**. V další nabídce vybereme **Disketa 3,5 palce (A)**.
4. Objeví se okno, ve kterém vidíme, že probíhá kopírování.
5. Jakmile okno zmizí, je soubor v pořádku nakopírován na disketu.



Poznámka: Tento způsob odeslání na disketu je rychlý a pohodlný, jeho nevýhodou však je, že kopírujeme vždy přímo na disketu, nemůžeme si na ní vybrat žádnou složku, do které bychom chtěli objekt umístit. **Odeslat** můžeme označené objekty také do složky **Dokumenty** nebo na **Plochu**.

Přepsání staršího souboru. Jestliže kopírujeme např. novou verzi souboru opět na disketu, tj. soubor se stejným názvem na ní již je, objeví se okno s upozorněním, že soubor je na disketě již obsažen. Jsou v něm uvedeny přesné informace o obou souborech, můžeme se tedy rozhodnout, zda chceme původní soubor nechat přepsat novým souborem či nikoliv.



Poznámka: V jedné složce může být pouze jeden soubor s určitým jménem.

Kopírování a přesun objektů

Kopírování a přesun souborů – metoda „Táhni a pusť – Drag and drop“. Jednou větou se dá říci, že soubor nakopírujeme (či přesuneme) na jiné místo tak, že ho uchopíme myší na původním místě a přeneseme ho na místo cílové. Je však třeba při tom dobře dbát na následující pravidla:

- Pokud soubor přeneseme v rámci *jednoho* disku, bude *přesunut*.
- Pokud soubor přeneseme mezi *různými* disky, bude *překopírován*.

Je však možné také kopírovat objekt v rámci jednoho disku, nebo přesunout objekt na jiný disk? Samozřejmě, jen si musíme pamatovat další dvě pravidla:

- Vždy probíhá **kopírování**, pokud držíme klávesu **CTRL**.
- Vždy probíhá **přesun**, pokud držíme klávesu **SHIFT**.

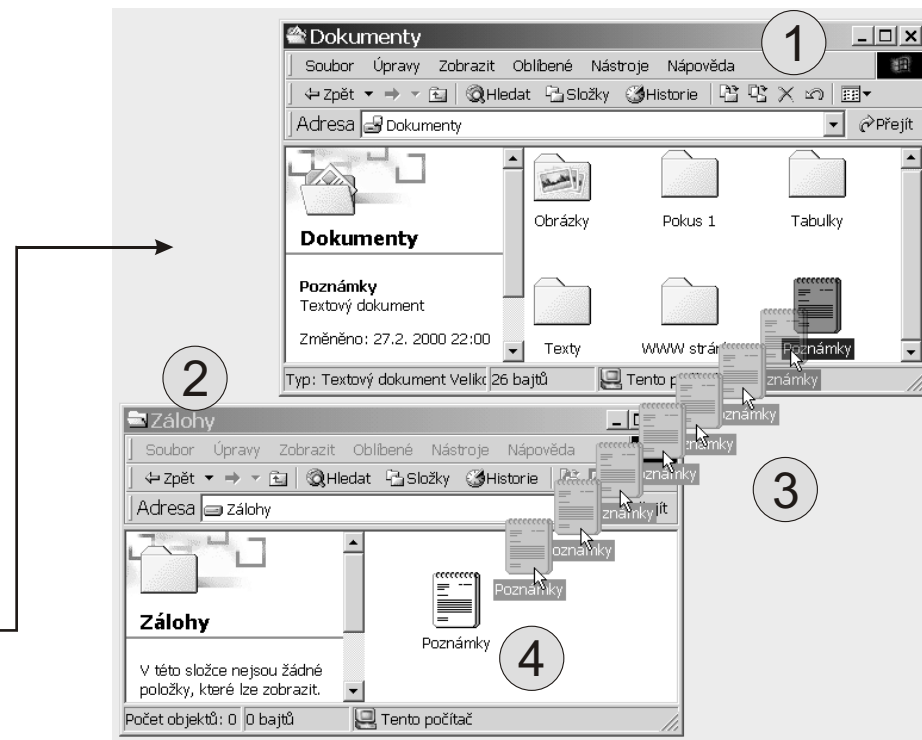
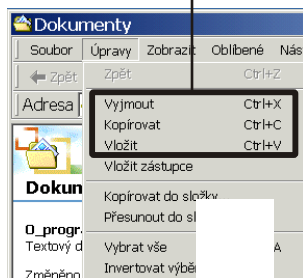
Při kopírování souboru vznikne na novém místě jeho duplikát (a stejný soubor máme uložen v počítači dvakrát). Je třeba si dávat pozor, který soubor upravujeme a který tedy obsahuje poslední verzi naší práce.

Příklad: Chceme překopírovat soubor s názvem *Poznámky* ze složky *Dokumenty* do složky *Zálohy*, která je na disku C:

1. Ve struktuře složek jdeme na místo, kde máme soubor, který chceme kopírovat, tj. do složky *Dokumenty*. Okno této otevřené složky si posuneme k okraji obrazovky.
2. Ve struktuře složek (Tento počítač...) jdeme na místo, kde máme složku, do které budeme kopírovat, tj. do *C:\Zálohy*. Okno této otevřené složky si posuneme tak, abychom viděli obě okna složek. (Případně si potřebnou složku vytvoříme.)
3. Uchopíme myší soubor *Poznámky* a přetáhneme ho na nové místo. Držíme přitom klávesu **CTRL**, jinak může dojít k přesunu souboru!
4. Hotovo, soubor *Poznámky* je nyní v našem počítači dvakrát, jednou ve složce *Dokumenty*, podruhé ve složce *Zálohy* na disku C:

Kopírování (přesun) objektů s využitím Schránky:

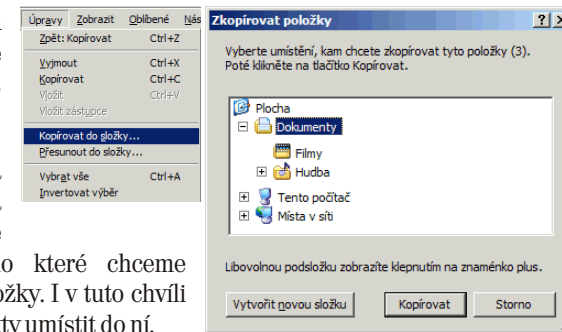
1. Objekt(y) vybereme.
2. V nabídce **Úpravy** vybereme **Kopírovat [Ctrl+C]** (pokud chceme vytvořit duplikát objektu) nebo **Vymout [Ctrl+X]** (při přesunu objektů). Objekty budou nakopírovány do **Schránky**, navenek se proto nic nestane.
3. Jdeme do cílové složky.
4. V nabídce **Úpravy** vybereme **Vložit [Ctrl+V]**.



Přesun objektů do podsložky. Velmi často, např. při dělání pořádku ve svých dokumentech, potřebujeme vybrané objekty přesunout do nově vytvořené složky. Objekty vybereme, uchopíme myší, přesuneme na ikonu složky a pustíme (nemusíme proto složku otvírat, musí však před puštěním objektů změnit barvu). Tato operace se podobá odstranění objektů přetažením na ikonu **Koš**.

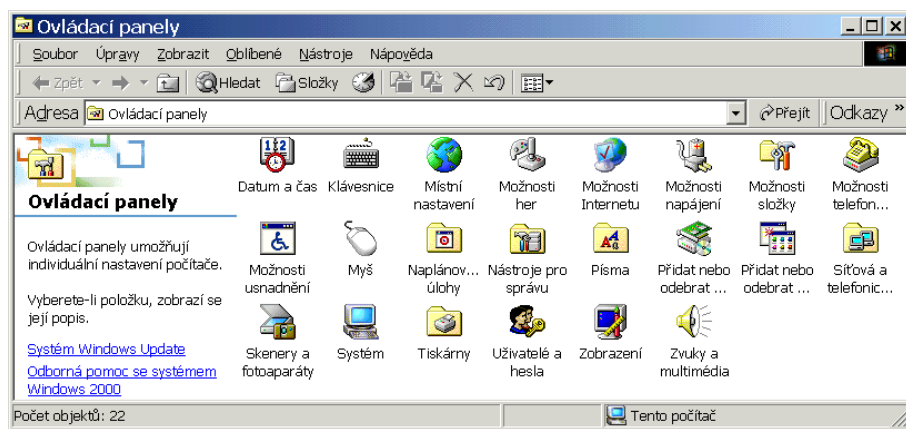
Ke kopírování i přesunu souborů můžeme také využít volby v nabídce **Úpravy – Kopírovat do složky... (Přesunout do složky...)**.

Objekty vybereme (označíme) a v nabídce **Úpravy** klepneme na příslušnou volbu. Objeví se okno, ve kterém musíme vybrat složku, do které chceme nakopírovat (přesunout) vybrané položky. I v tuto chvíli můžeme vytvořit novou složku a objekty umístit do ní.



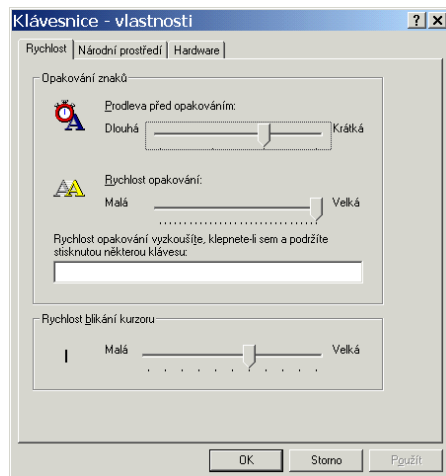
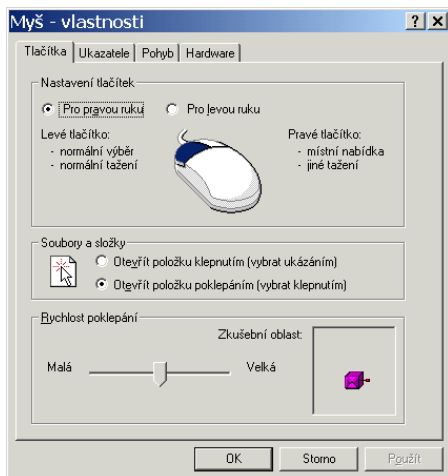
Nastavení systému Windows – ovládací panely

Ovládací panely otevřeme přes tlačítko **Start**, volbu **Nastavení**. Máme k dispozici *uživatelská* (tj. úpravy vzhledu nebo chování systému) i *systémová* (základní parametry a funkce systému) nastavení. Provádět většinu nastavení by měl pouze správce počítače, protože špatně provedené volby mohou systém vyřadit z provozu.



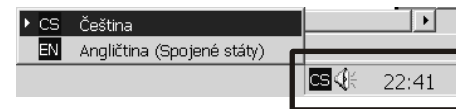
Nastavení chování myši a klávesnice

Chování myši, tj. určení potřebné rychlosti poklepání a mnoho dalších vlastností, můžeme určit po otevření ovládacího panelu **Myš**. Rychlost opakování znaků při podržení klávesy a další vlastnosti pak nastavíme v ovládacím panelu **Klávesnice**.



Výběr aktivní klávesnice

Ikony programů, ovládacích přepínání klávesnic, zobrazení času a také nastavení hlasitosti reproduktorů se nacházejí v pravé části **Hlavního panelu**, většinou tedy úplně vpravo dole na obrazovce.



Klávesnici můžeme přepnout po klepnutí na ikonu ukazující právě aktivní klávesnici. Přepnout se mezi českou a anglickou klávesnicí je možné buď klávesovou zkratkou **levý Alt+SHIFT**, nebo **Ctrl+Shift** (podle nastavení na kartě **Národní prostředí** v okně **Klávesnice - Vlastnosti**).

Nastavení data a času

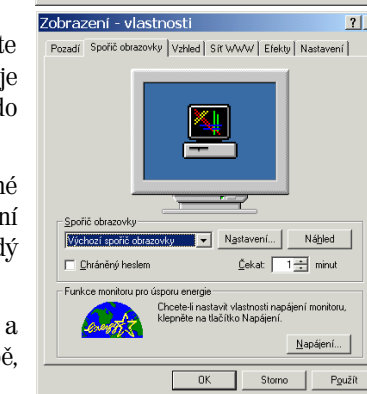
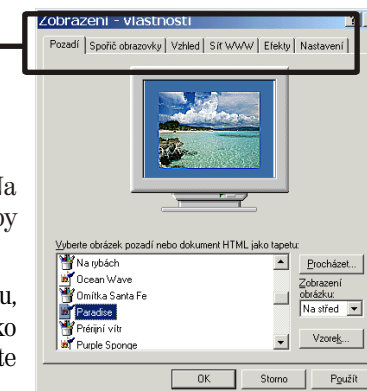
Okno s nastavením správného času se objeví po poklepání na ukazatel času vpravo dole na **Hlavním panelu**.



Výběr pozadí, spořiče obrazovky a dalších vlastností zobrazení

V okně **Ovládací panely** otevřeme panel **Zobrazení**. Na jednotlivých kartách tohoto panelu pak najdeme volby týkající se vzhledu systému. Několik tipů:

- Na kartě **Pozadí** můžete zvolit obrázek na Plochu, nechat ho zobrazit na střed nebo opakovat jako dlaždice. Po klepnutí na tlačítko **Procházet** můžete jako tapetu nastavit i jiný než připravený obrázek.
- **Spořič obrazovky** (přesněji jeho zrušení) můžete nechat chránit heslem. Pod tlačítkem **Napájení** je nastavení času, po kterém přejde počítač do úsporného režimu.
- Na kartě **Vzhled** můžete vybrat připravené barevné schéma a kompletně tak změnit barevné ladění systému i určit barvu, velikost a druh písma pro každý prvek systému zvlášť.
- Kartu **Nastavení**, kde se určuje rozlišení monitoru a barevná hloubka, raději ponechte v původní podobě, dokud nebudete nabízeným volbám dobře rozumět.



Počítačové viry

Virus, červ, makrovirus a hoax. Virus je malý program, který se umí vložit do jiného programu a s ním se šířit. Spuštěním programu tedy spustíte nevědomky i virus, který napadne další programy. Červ nemá vlastní soubor, rozesílá se přímo pomocí síťového prostředí a využívá bezpečnostní chyby v systému. Makrovirus je virus, který není součástí programu, ale dokumentu, který může obsahovat makra (dnes mnoho typů dokumentů). Hoax není žádný program, je to falešná zpráva, která vás (často velmi emotivně) nabádá ke smazání „zcela nejspolehlivého viru“ (nebo k posílání zpráv pro záchranu nemocného člověka apod.) a k dalšímu rozesílání této zprávy. Pokud Hoax uposlechnete, smažete si sami systémový soubor (více na www.hoax.cz).

Viry se šíří a potom ničí. Virus, který přijde na váš počítač, ihned nepoznáte. Někou dobu se jen šíří, infikuje další soubory ve vašem počítači, rozesílá se na všechny nebo pouze na vybrané e-mailové adresy z vašeho adresáře. Teprve po určité době, v určitý den, po určitém počtu spuštění apod. provede nějakou často hodně nepříjemnou destruktivní činnost (narušení systému, smazání některých souborů nebo celého disku apod.).

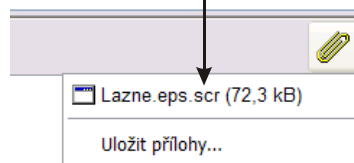
Základní pravidla antivirové ochrany. Proti virům není nikdo 100% imunní, nebezpečí ztráty dat se dá ale výrazně snížit dodržováním základních bezpečnostních zásad.

- **Pravidelně archivujte** důležitá data, nejlépe na CD R/RW disky, případně na ZIP disky. Pokud vám vir vše smaže, máte k dispozici alespoň včerejší(?) data.
- **Bud'te opatrní** při otevírání příloh e-mailových zpráv a mějte vždy aktuální verzi e-mailového klienta (poštovního programu) i operačního systému.
- **Používejte antivirový program** a udržujte ho v aktuálním stavu.

Archivace dat je většinou kvalitně řešena v účetních a dalších evidenčních programech. Ostatní dokumenty (texty, obrázky) apod. musíte nakopírovat na nějaké záznamové médium. Důležitý je systém ukládání a archivace. Např. si můžete rozpracovaný dokument každý den nakopírovat na síťový disk nebo na ZIP disk, definitivní výsledek vaší práce pak vypálit na CD/R disk.

Opatrnost vůči přílohám je nanejvýš nutná. Naprostá většina virů se dnes nachází právě v přílohách zpráv. Podezřelá je zejména každá příloha obsahující spustitelný program, tj. s příponou EXE, COM, SCR, PIF, SYS, BIN, VBX. Bohužel makroviry mohou být i v textech (DOC) a tabulkách (XLS). Pokud vám přijde zpráva s podivným textem a podivnou přílohou, ihned ji smažte. Nejistou přílohu neotvírejte, uložte ji na disk a nechte ji zkontrolovat antivirovým programem.

Toto není grafika, (EPS), ale vir (SCR)!
Určující je přípona uvedená zcela vpravo za tečkou.



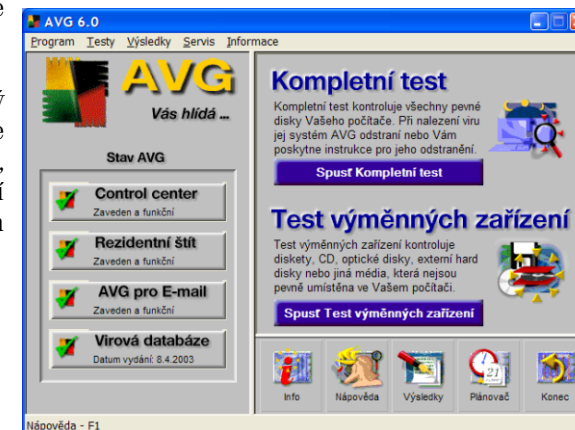
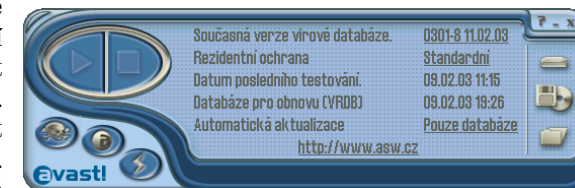
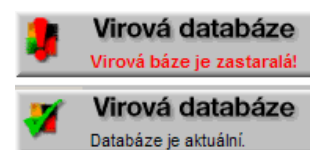
Používání nové verze poštovního programu také nezanedbejte. OUTLOOK EXPRESS i MS OUTLOOK obsahoval (a nejspíš stále obsahuje) množství chyb, které umožňovaly šíření virů i bez otevření přílohy. Nové verze mají tyto nedostatky postupně odstraňovány a jsou dostupné zdarma.

Používání antivirového programu. Používání antivirového programu je dnes zcela nutné. Nejznámějšími českými programy jsou AVG a AVAST. AVAST je pro domácí použití zcela zdarma a najdete ho na množství CD disků dodávaných s počítačovými časopisy. Instalace antivirového programu je podobná jako instalace každého jiného programu. U verzí zdarma je většinou třeba provést registraci programu přes Internet. Program AVG se dá levně zakoupit s novým počítačem v tzv. OEM verzi. Antivirový program má minimálně **tyto funkce:**

- Vyhledává jemu známé viry. K tomuto účelu má tzv. virovou bázi (databázi), ve které má uloženy vzorky virů.
- Snaží se odhalit dosud neznámé viry podle podezřelých instrukcí (zápis do jiného souboru, odesílání dat) a umí také odhalit změnu souborů na disku počítače, která může být způsobena virem.
- Je stále aktivní a testuje otevírané soubory, zda neobsahují viry. Jeho ikona je většinou vpravo dole na Hlavním panelu.

Aktualizace virové báze. Program najde jen ty viry, které zná. Musíte proto pravidelně provádět aktualizaci virové databáze. Po spuštění vás antivir většinou na zastaralou virovou databázi upozorní a vyzve vás k její aktualizaci z Internetu.

Varování na konec. Antivirový program funguje spolehlivě pouze tehdy, je-li správně nastaven, pravidelně používán a má aktuální databázi virů. Jinak je to jen zbytečná ozdoba počítače.



Rozšiřující témata

Hledání souborů nebo složek

Hledat soubor, který nyní potřebujeme, můžeme tak, že projdeme postupně všechny složky, kam ukládáme své dokumenty. Pokud máme dobře promyšlenou strukturu složek a dáváme souborům odpovídající jména, máme šanci soubor poměrně rychle najít. Pokud však počet složek jde do desítek a počet souborů do stovek či více, je často mnohem rychlejší použít program **Hledat – Soubory či složky...**. Hledat můžeme podle názvu souboru, ale také podle jeho obsahu, jeho velikosti nebo data jeho vytvoření.

Zde zadáme název souboru (složky), který chceme hledat.

Můžeme zadat jen text, který dokument obsahuje.

Vybereme místo, které se má prohledat.

Tlačítkem spustíme hledání.

Hledání můžeme omezit (zpřesnit) dalšími podmínkami.

Zde vidíme soubory a složky, které byly nalezeny při zadaném hledání.

Spuštění hledání. Kdykoliv při procházení složek klepneme na panelu nástrojů na tlačítko **Hledat**. V levé části okna se objeví volby pro hledání. Nebo klepneme na tlačítko **Start** a vybereme volbu **Hledat – Soubory či složky...**

Užitečné vědomosti. Prohledávání všech disků v síti počítačů může trvat při zadání *názvu souboru* i několik minut. Prohledávání všech disků v síti počítačů může trvat při zadání textu, který je *v souboru obsažen*, i několik hodin. Je třeba pokud možno co nejvíce omezit (typem, datem, apod.) množinu prohledávaných souborů.

Komprimace a dekomprimace souborů a složek

Komprimace je zhuštění složky (nebo souboru) s celým jejím obsahem do jednoho souboru formátu ZIP. Hlavními přednostmi komprimace je úspora místa na disku a úspora času při přenášení souborů přes internet. Složky proto komprimujeme před jejich archivací (zaberou mnohem méně místa třeba na CD/R disku) nebo před jejich odesláním přes internet – jejich přenos bude trvat kratší dobu. Místo přesného pojmu komprimace se používají i výrazy sbalení, spakování, zhuštění apod.

Starší systémy Windows neumí automaticky s komprimovanými soubory pracovat, takže příjemce ZIP souboru ho nástroji systému nebude moci „rozbalit“. Existují však zdarma šířené programy, které to zvládnou, stačí je jen nainstalovat. Komprimované složky přímo podporuje až systém Windows XP.

Původní složka s obrázky formátu BMP

Obrázky

Velikost: 7,09 MB (7 441 858 bajtů)
Velikost na disku: 7,17 MB (7 524 352 bajtů)

Soubor vzniklý její komprimací

Obrázky.zip

Velikost: 702 kB (719 739 bajtů)
Velikost na disku: 704 kB (720 896 bajtů)

Komprimace složky. Klepněte pravým tlačítkem myši na složku, kterou chcete komprimovat a vyberte **Zkomprimovat (původní název.ZIP)**. Kompresi je hotová většinou během několika okamžiků a v aktuální složce se objeví komprimovaný soubor, obsahující celý obsah původní složky. Poznáte ho podle ikony.

Otevřít

Prozkoumat
Hledat...
Sdílení...
Zkomprimovat do ZIP + nastavení...
Zkomprimovat do "Obrázky.zip"

Rozbalení (dekomprimace, extrakce) obsahu komprimovaného souboru. Na komprimovaný soubor klepneme *pravým* tlačítkem myši a v místní nabídce vybereme volbu **Rozbalit...**, nejčastěji se jménem původní složky. Po průběhu dekomprimace bude v aktuální složce původní složka se všemi původními soubory.

Obráz

Otevřít

Otevřít v programu

Rozbalit do...
Rozbalit sem
Rozbalit do C:\Doc... \Mu\Dok... \Obrázky
Vytvořit samo-rozbalovací ZIP

Pozor, pokud stejná složka již existuje, bude její obsah při rozbalení (po upozornění) přepsán rozbalovanými soubory. Musíme si vždy dobře uvědomit, jakou operaci právě provádíme a podle toho volit umístění a názvy souborů i složek.

Update systému a jeho částí

Update systému je instalace nových verzí systémových souborů a programů, které jsou se systémem dodávány (typicky prohlížeče webu Internet Exploreru a poštovního programu Outlook Express). Hlavními důvody k update jsou odstranění bezpečnostních chyb, podpora nových standardů a formátů souborů a přidání nových funkcí. Zvláště první důvod, tj. zvýšení bezpečnosti systému, by měl každého motivovat k pravidelné instalaci update (používají se také pojmy **Service Pack**, **patch**, **záplata**, **bezpečnostní balíček**). Update a nové verze programů bývají k dispozici zcela zdarma. Update systému jsou rozlišeny podle operačního systému, který je na počítači nainstalován, update programů pak podle jejich verze.

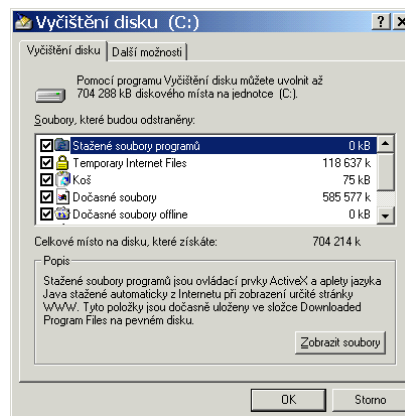
Provedení update systému ponechte na správci počítače nebo na zkušeném uživateli. Je možný několika způsoby. V případě rychlého připojení do internetu je nejjednodušší využít funkci **automatické aktualizace**, dostupnou přes **Ovládací panely**. **Servisní balíčky** také pravidelně vycházejí na CD discích prodávaných společně s počítačovými časopisy. Často je výhodné spojit update s instalací nové verze programu, tj. např. místo Internet Exploreru verze 4.0 instalovat Explorer verze 6.0 včetně posledního service packu. Získáte nové funkce poslední verze programu a současně výrazně zvýšíte bezpečnost svého počítače.

Údržba pevného disku

Pevný disk je mechanický díl, na několika diskových plochách je nanesena magneticky citlivá vrstva. Pomocí tzv. elektromagnetických hlav je v uvedené magnetické vrstvě vytvořen magnetický záznam, tj. naše známé soubory a složky. Protože na disku se mohou objevit chyby, je užitečné disk občas **zkontrolovat**, protože systém ukládá (zvláště velké) soubory po částech (tzv. fragmentech) na různá místa na disku, je třeba disk **defragmentovat** a protože systém i aplikační programy vytvářejí pomocné dočasné soubory (temporary files), které někdy „zapomenou“ smazat, je vhodné disk občas **vyčistit**.

Kontrolu a defragmentaci disku naleznete v okně vlastností disku na kartě **Nástroje**. V okně **Tento počítač** klepneme na zvolený disk pravým tlačítkem myši a úplně dole vybereme volbu **Vlastnosti**.

Vyčištění disku je samostatný program, který spustíme přes tlačítko **Start**, volbu **Programy – Příslušenství – Systémové nástroje**. Po výběru disku je třeba určit, které druhy souborů je možné trvale odstranit. Čistit disk je potřeba pravidelně, kontrolovat a defragmentovat ho stačí jen výjimečně.



Instalace a odebrání programu

Instalační program. Zakoupené programy je nutné do systému nainstalovat. Zajistí to instalační program, který je součástí dodávky nového programu. Instalace se většinou rozběhne okamžitě po vložení CD disku s programem do mechaniky. Pokud ne, je třeba jít na CD disk (**Tento počítač – CD disk**) a najít na něm instalační program. Většinou se jmenuje **SETUP.EXE**, jindy třeba setup32.exe, instal.exe, installer.exe apod.



Instalace většinou probíhá v těchto krocích:

- Spuštění instalačního programu.
- Zadání licenčního čísla. Toto číslo bývá na obalu CD disku s programem, případně na kartě s licenčním ujednáním.
- Odsouhlasení licenčního ujednání je podmínkou spuštění vlastní instalace.
- Výběr součástí programu pro instalaci. Často je k dispozici volba **Typická instalace**.
- Výběr složky na disku počítače, do které se program nainstaluje. Většinou jde o složku v systémové složce **Program Files**. Pokud si nejste jisti, složku neměňte.
- Výběr (potvrzení) programové složky, ve které po skončení instalace najdete zástupce programu v nabídce **Start – Programy**. Zde po ukončení instalace najdeme zástupce programu.
- Vlastní kopírování souborů programu do počítače a případné úpravy systémových nastavení. O průběhu instalace jsme většinou informováni.
- Restart počítače není nutný vždy, někdy však ano. Instalační program k němu vyzve, někdy ho také sám provede.

Odebrání programu z počítače. V okně **Ovládací panely**, které otevřeme přes nabídku **Start – Nastavení**, je k dispozici panel **Přidat nebo odebrat programy**. Po jeho otevření vidíme seznam nainstalovaných programů. Můžeme zvolený program vybrat a nechat ho ze systému **Odebrat**.



Otázky

1. Má-li uživatel ve svém počítači program z kategorie shareware, pak jej zpravidla může používat:
 - a) zdarma libovolně dlouho
 - b) zdarma jen po určitou dobu
 - c) až po zaplacení poplatku autorovi
2. Základní program, který oživuje technické díly počítače a poskytuje prostředí pro práci s dalšími programy, se nazývá:
 - a) freeware
 - b) textový editor
 - c) operační systém
3. Nejvhodnější způsob, jak v systému Windows vypnout počítač, je:
 - a) klepnout na tlačítko **Start**, vybrat volbu **Vypnout**, potvrdit výběr **Vypnout** klepnutím na tlačítko **OK**
 - b) klepnout na tlačítko **Vypnout počítač**, v okně **Ukončit** potvrdit ukončení klepnutím na **OK**
 - c) vypnout vypínač na čelní stěně počítače
4. Okno programu můžeme přemístit:
 - a) pomocí tlačítka **Přemístit**
 - b) uchopením za panel nástrojů a tahem myši
 - c) uchopením za titulkový pruh a tahem myši
5. Běžící program se klepnutím na:
 - a) minimalizační tlačítko ukončí
 - b) maximalizační tlačítko ukončí
 - c) tlačítko **Zavřít** ukončí
6. Klepneme-li v dialogovém okně na tlačítko **OK**, pak:
 - a) volby se provedou a okno zůstane
 - b) volby se provedou a okno se zavře
 - c) volby se neprovedou a okno zůstane
7. Klepneme-li v dialogovém okně na tlačítko **Storno**, pak:
 - a) volby se provedou a okno zůstane
 - b) volby se neprovedou a okno zůstane
 - c) volby se neprovedou a okno se zavře
8. Text nalevo od kurzoru se maže pomocí klávesy:
 - a) **Delete**
 - b) **BackSpace**
 - c) **CapsLock**
9. Text napravo od kurzoru se maže pomocí klávesy:
 - a) **Delete**
 - b) **BackSpace**
 - c) **NumLock**
10. Místní nabídka se otevře:
 - a) klepnutím levým tlačítkem myši
 - b) poklepáním levým tlačítkem myši
 - c) klepnutím pravým tlačítkem myši
11. Bublínová nápověda se objeví:
 - a) po klepnutí na ikonu či tlačítko
 - b) po poklepání na ikonu či tlačítko
 - c) po ukázání na ikonu či tlačítko
12. Kopii vybraného textu umístíme do **Schránky**:
 - a) pomocí klávesové zkratky **Ctrl+C**
 - b) pomocí klávesové zkratky **Ctrl+U**
 - c) příkazem **Úpravy – Umístit**
13. Obsah **Schránky** vložíme na pozici kurzoru:
 - a) pomocí klávesové zkratky **Ctrl+C**
 - b) příkazem **Úpravy – Vložit**
 - c) pomocí klávesové zkratky **Ctrl+X**
14. Složka může obsahovat:
 - a) složky i soubory
 - b) jen složky
 - c) jen soubory
15. Pokud chceme vybrat všechny objekty v otevřené složce, použijeme:
 - a) klávesovou zkratku **Ctrl+S**
 - b) klávesovou zkratku **Ctrl+X**
 - c) klávesovou zkratku **Ctrl+A**
16. Více objektů, které spolu sousedí, vybereme tak, že:
 - a) podržíme klávesu **Shift** a klepneme postupně na první a poslední
 - b) podržíme klávesu **Ctrl** a klepneme postupně na první a poslední
 - c) podržíme klávesu **Alt** a postupně klepneme na každý z nich
17. Více objektů, které spolu nesousedí, vybereme tak, že:
 - a) podržíme klávesu **Shift** a postupně klepneme na každý z nich
 - b) podržíme klávesu **Ctrl** a postupně klepneme na každý z nich
 - c) podržíme klávesu **Ctrl** a klepneme postupně na první a poslední
18. Při kopírování a přesunu souboru uchopením a přenesením myší platí:
 - a) pokud jej přeneseme v rámci jednoho disku, bude přesunut
 - b) pokud jej přeneseme v rámci jednoho disku, bude překopírován
 - c) pokud jej přeneseme mezi různými disky, bude přesunut

19. Při kopírování a přesunu souboru uchopením a přenesením myši platí:
- vždy probíhá kopírování, pokud držíme klávesu **Shift**
 - vždy probíhá přesun, pokud držíme klávesu **Shift**
 - vždy probíhá přesun, pokud držíme klávesu **Ctrl**
20. Vybrané objekty překopírujeme s využitím **Schránky** tak, že:
- v nabídce **Úpravy** vybereme **Kopírovat**, přejdeme do cílové složky a stiskneme **Ctrl+C**
 - v nabídce **Úpravy** vybereme **Kopírovat**, přejdeme do cílové složky a stiskneme **Ctrl+X**
 - v nabídce **Úpravy** vybereme **Kopírovat**, přejdeme do cílové složky a stiskneme **Ctrl+V**
21. Vybrané objekty překopírujeme s využitím **Schránky** tak, že:
- stiskneme **Ctrl+C**, přejdeme do cílové složky, v nabídce **Úpravy** vybereme **Kopírovat**
 - stiskneme **Ctrl+C**, přejdeme do cílové složky, v nabídce **Úpravy** vybereme **Vložit**
 - stiskneme **Ctrl+X**, přejdeme do cílové složky, v nabídce **Úpravy** vybereme **Vložit**
22. Vybrané objekty překopírujeme s využitím **Schránky** tak, že:
- stiskneme **Ctrl+C**, přejdeme do cílové složky, stiskneme **Ctrl+X**
 - stiskneme **Ctrl+X**, přejdeme do cílové složky, stiskneme **Ctrl+C**
 - stiskneme **Ctrl+C**, přejdeme do cílové složky, stiskneme **Ctrl+V**
23. Vybrané objekty přesuneme s využitím **Schránky** tak, že:
- stiskneme **Ctrl+X**, přejdeme do cílové složky, v nabídce **Úpravy** vybereme **Vložit**
 - stiskneme **Ctrl+C**, přejdeme do cílové složky, v nabídce **Úpravy** vybereme **Vložit**
 - stiskneme **Ctrl+V**, přejdeme do cílové složky, v nabídce **Úpravy** vybereme **Vložit**
24. Vybrané objekty přesuneme s využitím **Schránky** tak, že:
- v nabídce **Úpravy** vybereme **Kopírovat**, přejdeme do cílové složky, stiskneme **Ctrl+X**
 - v nabídce **Úpravy** vybereme **Vymout**, přejdeme do cílové složky, stiskneme **Ctrl+C**
 - v nabídce **Úpravy** vybereme **Vymout**, přejdeme do cílové složky, stiskneme **Ctrl+V**
25. Vybrané objekty přesuneme s využitím **Schránky** tak, že:
- stiskneme **Ctrl+C**, přejdeme do cílové složky, stiskneme **Ctrl+X**
 - stiskneme **Ctrl+X**, přejdeme do cílové složky, stiskneme **Ctrl+V**
 - stiskneme **Ctrl+C**, přejdeme do cílové složky, stiskneme **Ctrl+V**
26. Kolega nám poslal zprávu, upozorňující na dosud neznámý vir, projevující se výskytem souboru NOTEPAD.EXE ve složce C:\WINDOWS. Uvedený soubor jsme na určeném místě opravdu zjistili:
- Soubor je třeba okamžitě smazat a zprávu poslat co nejvíce lidem.
 - Jedná se téměř určitě o hoax, zjistíme další informace na webu a disk pro jistotu zkontrolujeme antivirovým programem.
 - Počítač okamžitě vypneme a zavoláme správce výpočetní techniky.
27. Před rokem byl na počítač nainstalován antivirový program a včera nám nějaký vir smazal všechna data. Jak je to možné?
- Antivirový program nebyl pravidelně aktualizován, proto nový vir nerozpoznal.
 - Elektronickou poštou přišel třikrát stejný virus, což již způsobilo překonání ochrany.
 - Antivirový program chrání jen proti českým virům, cizí druhy virů nezná.
28. Od kolegy přišla zpráva s příloženým souborem HOLIDAY.JPG.EXE.
- Asi v ní bude nabídka prázdninového pobytu v USA, zprávu si ihned otevřu.
 - Jedná se nejspíš o obrázek z prázdnin ve formátu JPG, můžeme si ho prohlédnout.
 - Jde o spustitelný soubor maskovaný jako obrázek, ukazující jednoznačně na vir. Zprávu je třeba okamžitě smazat.

Správné odpovědi

1. Má-li uživatel ve svém počítači program z kategorie shareware, pak jej zpravidla může používat:
 - b) zdarma jen po určitou dobu
2. Základní program, který oživuje technické díly počítače a poskytuje prostředí pro práci s dalšími programy, se nazývá:
 - c) operační systém
3. Nejvhodnější způsob, jak v systému Windows vypnout počítač, je:
 - a) klepnout na tlačítko **Start**, vybrat volbu **Vypnout**, potvrdit výběr **Vypnout** klepnutím na tlačítko **OK**
4. Okno programu můžeme přemístit:
 - c) uchopením za titulkový pruh a tahem myši
5. Běžící program se klepnutím na:
 - c) tlačítko **Zavřít** ukončí
6. Klepneme-li v dialogovém okně na tlačítko **OK**, pak:
 - b) volby se provedou a okno se zavře

Klepneme-li v dialogovém okně na tlačítko **Storno**, pak:

 - c) volby se neprovedou a okno se zavře
8. Text nalevo od kurzoru se maže pomocí klávesy:
 - b) **BackSpace**
9. Text napravo od kurzoru se maže pomocí klávesy:
 - a) **Delete**
10. Místní nabídka se otevře:
 - c) klepnutím pravým tlačítkem myši
11. Bublinová nápověda se objeví:
 - c) po ukázání na ikonu či tlačítko
12. Kopii vybraného textu umístíme do **Schránky**:
 - a) pomocí klávesové zkratky **Ctrl+C**
13. Obsah **Schránky** vložíme na pozici kurzoru:
 - b) příkazem **Úpravy – Vložit**
14. Složka může obsahovat:
 - a) složky i soubory
15. Pokud chceme vybrat všechny objekty v otevřené složce, použijeme:
 - c) klávesovou zkratku **Ctrl+A**
16. Více objektů, které spolu sousedí, vybereme tak, že:
 - a) podržíme klávesu **Shift** a klepneme postupně na první a poslední
17. Více objektů, které spolu nesousedí, vybereme tak, že:
 - b) podržíme klávesu **Ctrl** a postupně klepneme na každý z nich
18. Při kopírování a přesunu souboru uchopením a přenesením myší platí:
 - a) pokud jej přeneseme v rámci jednoho disku, bude přesunut
19. Při kopírování a přesunu souboru uchopením a přenesením myší platí:
 - b) vždy probíhá přesun, pokud držíme klávesu **Shift**
20. Vybrané objekty překopírujeme s využitím **Schránky** tak, že:
 - c) v nabídce **Úpravy** vybereme **Kopírovat**, přejdeme do cílové složky a stiskneme **Ctrl+V**
21. Vybrané objekty překopírujeme s využitím **Schránky** tak, že:
 - b) stiskneme **Ctrl+C**, přejdeme do cílové složky, v nabídce **Úpravy** vybereme **Vložit**
22. Vybrané objekty překopírujeme s využitím **Schránky** tak, že:
 - c) stiskneme **Ctrl+C**, přejdeme do cílové složky, stiskneme **Ctrl+V**
23. Vybrané objekty přesuneme s využitím **Schránky** tak, že:
 - a) stiskneme **Ctrl+X**, přejdeme do cílové složky, v nabídce **Úpravy** vybereme **Vložit**
24. Vybrané objekty přesuneme s využitím **Schránky** tak, že:
 - c) v nabídce **Úpravy** vybereme **Vymout**, přejdeme do cílové složky, stiskneme **Ctrl+V**
25. Vybrané objekty přesuneme s využitím **Schránky** tak, že:
 - b) stiskneme **Ctrl+X**, přejdeme do cílové složky, stiskneme **Ctrl+V**
26. Kolega nám poslal zprávu, upozorňující na dosud neznámý vir, projevující se výskytem souboru NOTEPAD.EXE ve složce C:\WINDOWS. Uvedený soubor jsme na určeném místě opravdu zjistili:
 - b) Jedná se téměř určitě o hoax, zjistíme další informace na webu a disk pro jistotu zkontrolujeme antivirovým programem.
27. Před rokem byl na počítač nainstalován antivirový program a včera nám nějaký vir smazal všechna data. Jak je to možné?
 - a) Antivirový program nebyl pravidelně aktualizován, proto nový vir nerozpoznal.
28. Od kolegy přišla zpráva s příloženým souborem HOLIDAY.JPG.EXE.
 - c) Jde o spustitelný soubor maskovaný jako obrázek, ukazující jednoznačně na vir. Zprávu je třeba okamžitě smazat.