

# **OS WINDOWS**

## **ZÁKLADNÍ POJMY, UŽIVATELSKÉ PŘÍKAZY**



# OBSAH

OPERAČNÍ SYSTÉM WINDOWS.....	3
PŘIHLÁŠENÍ DO WINDOWS.....	3
ZÁKLADNÍ POJMY .....	3
OBJEKT A JEHO OZNAČENÍ .....	3
IKONA.....	3
SLOŽKA .....	4
SOUBOR .....	4
SOUBOR - PROGRAM.....	4
SOUBOR - DOKUMENT.....	4
ROLETA, MENU, NABÍDKA.....	4
MÍSTNÍ - POHOTOVOSTNÍ - KONTEXTOVÁ NABÍDKA.....	5
OKNO.....	5
DIALOGOVÝ PANEL .....	5
PRACOVNÍ PLOCHA.....	6
HLAVNÍ PANEL .....	7
SCHRÁNKA .....	8
WINDOWS - PRÁCE S MYŠÍ.....	8
WINDOWS - PRÁCE S OKNY.....	10
WINDOWS - PRÁCE S DISKETAMI .....	12
WINDOWS - PRÁCE S KOŠEM .....	13
WINDOWS - PRÁCE S OBJEKTY .....	14
SLOŽKY.....	14
MANIPULACE S OBJEKTY .....	18
VYTVOŘENÍ OBJEKTU (složky, dokumentu).....	18
OTEVÍRÁNÍ OBJEKTU.....	18
PŘEJMENOVÁNÍ OBJEKTU .....	18
KOPÍROVÁNÍ OBJEKTU .....	18
PŘESUN OBJEKTU .....	19
ODSTRANĚNÍ OBJEKTU (mazání).....	19
WINDOWS - MENU START .....	20
VYPNOUT.....	20
SPUSTIT .....	21
NÁPOVĚDA.....	21
HLEDAT - NAJÍT .....	21
NASTAVENÍ.....	22
DOKUMENTY.....	22
PROGRAMY.....	22
PŘÍSLUŠENSTVÍ WINDOWS.....	23

# OPERAČNÍ SYSTÉM WINDOWS

Je to operační systém firmy MicroSoft. Přebírá od uživatele nebo konkrétního programu příkazy a tlumočí je do řeči počítače.

Ve snaze maximálně zjednodušit a zpříjemnit práci uživatele je základní filozofií tohoto operačního systému „**koncepce pracovního stolu**“. Obrazovka počítače představuje stolní desku, ruce uživatele nahrazuje myš a klávesnice. Klávesnice slouží pouze pro vstup dat, všechny příkazy, výběry a potvrzení vykonává myš.

## PŘIHLÁŠENÍ DO WINDOWS

Po zapnutí počítače se na obrazovce objeví malé dialogové políčko, které vybízí uživatele k **PŘIHLÁŠENÍ** stisknutím kombinace kláves **CTRL+ALT+DEL**. Stiskneme tuto kombinaci a potom pustíme všechny klávesy. Objeví se další okno, do kterého zadáme svoje uživatelské jméno a heslo (tyto údaje byly do počítače zadány administrátorem-správce už předtím, a proto je počítač může zkontrolovat a poznat). Oba údaje jsou povinné a musíme je napsat naprosto přesně. Bez zadání jména a hesla se nedostaneme do systému Windows.

## ZÁKLADNÍ POJMY

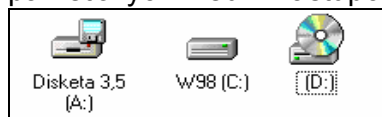
### OBJEKT A JEHO OZNAČENÍ

Objektem je všechno, co se nachází na pracovní ploše a je označeno svou ikonou a názvem (složka, dokument, program, část hardware,.....)

Jednotlivé objekty ve vašem počítači se liší jménem, typem a umístěním (ve které složce jsou umístěny). Jméno, název libovolného objektu v systému Windows může být dlouhé maximálně 255 znaků. Může na rozdíl od nižších operačních systémů a nadstavbových programů obsahovat velká i malá písmena, většinu speciálních znaků, mezery a také česká interpunkční znaménka. Pro typ objektu platí stejná pravidla, ale je dlouhý maximálně tři znaky. V jedné složce se může vyskytovat pouze jeden objekt stejného jména a typu, v různých složkách se může kombinace jména a typu opakovat.  
**Zakázané znaky:** \ ~ ? : \* „“ < > /

### IKONA

Ikona je obrázek, který reprezentuje každý objekt. Ikona s názvem reprezentuje konkrétní („fyzický“) objekt, ikona doplněná v levém dolním rohu malou zahnutou šipkou označuje **ZÁSTUPCE** – ukazatel, spojení s „fyzickým“ objektem, který je uložený někde na pevném disku, disketě, CD apod. ZÁSTUPCE umísťujeme převážně na pracovní plochu a jeho prostřednictvím můžeme potom velice rychle a pohodlně odstartovat program, otevřít složku nebo dokument bez zdlouhavého hledání ve stromové struktuře paměťových médií. Zástupce je tedy něco jako „dálkové ovládání“ objektu.



Ikony objektů – paměťových médií



Ikona objektu



Ikona zástupce objektu



Vzory ikon nejběžnějších dokumentů

dok1.doc – text - program MS Word  
dok2.xls – tabulka - program MS Excel  
dok3.jpg – obrázek

dok4.txt – jednoduchý text  
dok5.avi – animace, video  
dok6.wav – zvuková nahrávka

## SLOŽKA

Nahrazuje kancelářský obal, složku, šanon, mapu. Je to adresář, do kterého ukládáme příbuzné objekty (dokumenty, programy, jiné složky), abychom je měli na diskové paměti přehledně uložené. Ikonou složky je žlutý ležatý obdélník.



## SOUBOR

Je to ucelený objekt, se kterým lze manipulovat – kopírovat, mazat, přesouvat, přejmenovávat, apod. Nejběžnější typy souborů jsou programy, dokumenty, zástupci atd.

## SOUBOR - PROGRAM

Je to posloupnost instrukcí, jejichž vykonání v daném pořadí vede k uskutečnění nějaké činnosti. Program je tedy **nástroj**, pomocí kterého píšeme texty, tvoříme tabulky a počítáme v nich, kreslíme nebo upravujeme obrázky nebo technické výkresy, pracujeme s kartotékami, učíme se jejich prostřednictvím, posloucháme hudbu, prohlížíme videosekvence atd.

## SOUBOR - DOKUMENT

Dokumentem je každý **výsledek práce uživatele s programy** samotného systému Windows (texty, obrázky), nebo s programy, které v rámci Windows pracují. Různé druhy dokumentů mají různé ikony, podle kterých usuzujeme, o jaký druh dokumentu jde. Obsahem dokumentu může být text, kalkulační tabulka, databáze, obrázek, technický výkres, zvukový záznam, videosekvence....).

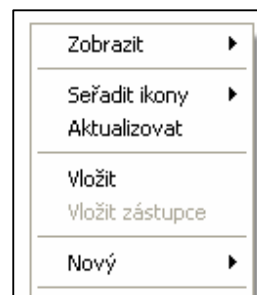
System Windows nabízí v práci s dokumenty jedinečnou možnost - otevřeme-li nějaký dokument (dvakrát na jeho ikonu poklepeme levým tlačítkem myši), Windows zjistí, jakým programem byl tento dokument vytvořen, odstartuje příslušný program a v něm otevře daný dokument. Umožňuje tedy rychlé otevírání existujících dokumentů.

## ROLETA, MENU, NABÍDKA

Nabídka možných činností programu, manipulace s obsahem okna apod. Vybíráme pomocí myši.

## MÍSTNÍ - POHOTOVOSTNÍ - KONTEXTOVÁ NABÍDKA

Nabídka činností, které je systém nebo uživatelský program schopen vykonat s objektem, na který jsme ukázali (nastavili jsme na něj šipku). Vyvoláváme ho stisknutím pravého tlačítka myši. Někdy se tato funkce uvádí jako „ukaz, co umíš“. Konkrétní činnost, operaci z této nabídky vybíráme libovolným tlačítkem.

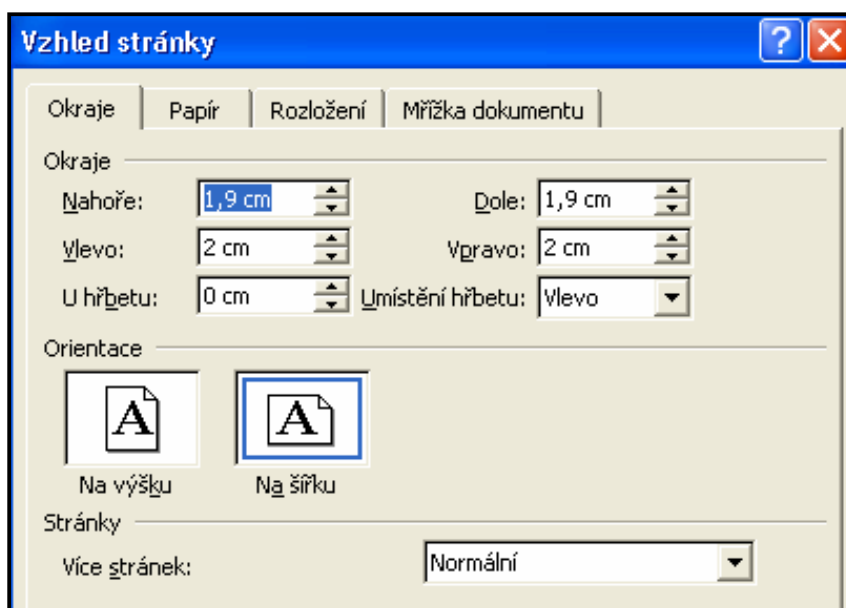


## OKNO

Pracovní prostředí, ve kterém se na pracovní ploše zobrazuje obsah složky, pracovní prostředí programu, obsah dokumentu apod.

## DIALOGOVÝ PANEL

Je to další standardní prvek ovládání programů. Je to obdélníkový panel pevných rozměrů, který obsahuje pevně umístěné prvky pro výběr a nastavování požadovaných parametrů. Na horním okraji je tzv. **titulní lišta** s názvem panelu a možností nápovědy. Tato lišta slouží také pro přesouvání panelu po pracovní ploše. Když nestačí jedna „stránka“ panelu, tvoří



dialogový panel více **karet - záložek**, do kterých se dostáváme poklepáním na jejich název. Na dolním okraji je tlačítko **OK** pro schválení nastavených parametrů a jejich vykonání a tlačítko **STORNO**, které ruší provedené změny a nastavení. Dále dialogový panel může obsahovat:

- **Seznamy možností** (řazení podle abecedy - vybíráme levým tlačítkem).
- **Tlačítka** pro otevření dalších vnořených nabídek na záložce.
- **Zatržítka – zaškrťovací pole** pro výběr z více voleb, mají tvar čtverečku a můžeme současně vybrat libovolný počet nabízených možností.
- **Přepínače** pro výběr z více voleb, mají tvar kroužku a můžeme vybrat vždycky jedinou možnost.
- **Potenciometry** pro nastavení intenzity parametru.
- **Počítadla** pro nastavení hodnoty parametrů (hodnotu můžeme vepsat nebo nastavit pomocí šipek nahoru a dolů). Můžeme vepsat i vlastní hodnotu, která není v nabídce.
- **Náhled – ukazuje** výsledek po aplikaci nastavených parametrů.
- **Nápověda** – klikneme na tlačítko a potom na prvek dialogového panelu, ke kterému chceme nebo potřebujeme nápovědu.



## PRACOVNÍ PLOCHA

Symbolizuje pracovní prostředí člověka. Nacházejí se na ní objekty (složky, dokumenty, programy, reprezentanti částí hardware...), které mají svou ikonu a název. Na pozadí pracovní plochy se otevírají okna složek, programů, dokumentů.

Kontextové-pohotovostní menu pracovní plochy umožňuje uživateli seřadit ikony objektů podle zvoleného parametru, vyrovnat ikony do řad a sloupců bez třídění, aktualizovat plochu, vkládat na ni objekty umístěné do schránky, vkládat na ni zástupce objektů, vytvářet nové objekty a měnit vlastnosti plochy (pozadí, tapetu, vzorek, parametry šetříče obrazovky, barevné schéma, efekty ...).

Kromě nejběžnějších objektů – programů a dokumentů, ke kterým chceme mít rychlý a snadný přístup, na pracovní ploše nalezneme objekty:

 Tento počítač	<p><b>TENTO POČÍTAČ - MY COMPUTER</b></p> <p>Povinný objekt. Obsahuje hierarchickou (stromovou) strukturu celého počítače, je to skrytý správce systému. Používáme ho hlavně při vyhledávání různých objektů. Slouží pro otevírání diskových jednotek, CD-ROMů, ovládacích panelů, tiskáren atd. Je to vlastně program <b>Průzkumník</b>.</p>
 Místa v síti	<p><b>OKOLNÍ POČÍTAČE - MÍSTA V SÍTI - MY NETWORK PLACES</b></p> <p>Řídí vztahy mezi počítači v počítačové síti. Umožňuje připojovat a odpojovat počítače, konfigurovat síťové služby apod. Objeví se na pracovní ploše, je-li v základní jednotce nainstalovaná síťová karta.</p>
 Koš	<p><b>KOŠ - RECYCLE BIN</b></p> <p>Povinný objekt. Ukládají se do něj soubory, které jsme vymazali z pracovní plochy nebo pevného disku.</p>
 Dokumenty	<p><b>DOKUMENTY - MY DOCUMENTS</b></p> <p>Otevře okno s obsahem souborů ve složce DOKUMENTY, která je standardně určena pro výchozí umístění souborů.</p>
 Internet Explorer	<p><b>INTERNET EXPLORER</b></p> <p>Spouští program Internet Explorer, který slouží pro přístup na www stránky, pro používání mailové pošty, nebo pro propojení se světem.</p>
 Microsoft Outlook	<p><b>MICROSOFT OUTLOOK</b></p> <p>Ikona programu Microsoft Outlook – programu pro posílání mailových zpráv, práci v kalendář nebo ukládání adres uživatelů do adresáře.</p>  <p>Outlook Express</p>

## HLAVNÍ PANEL

Je to prvek trvale přítomný na pracovní ploše. Tvoří ho úzký pruh umístěný na libovolném okraji obrazovky (může se přemístit podle přání uživatele). Umožňuje přístup ke všem programům, dokumentům, funkcím Windows ... Obsahuje informace o aktuálním stavu a práci počítače - čas, nastavení klávesnice, seznam odstartovaných programů, otevřených dokumentů a oken. Umožňuje spouštět programy, otevírat dokumenty, vyhledávat dokumenty a programy, konfigurovat systém atd. Vzhled a obsah hlavního panelu můžeme upravovat z jeho kontextového menu. Jeho struktura je:



**START** - tlačítko na levém nebo horním okraji hlavního panelu. Je to centrální startér všeho, co je možné v systému Windows odstartovat. Po jeho stisknutí se otevírá systém vnořených nabídek.

**SEKCE AKTIVNÍCH ÚLOH** - objevují se zde ikony a názvy momentálně pracujících programů, otevřených složek, dokumentů, pracujících částí hardware. Objekt, který je momentálně v popředí – aktivní, je v hlavním panelu znázorněn „zamáčknutým“ tlačítkem.

**PANEL „SNADNÉ SPOUŠTĚNÍ“ – PANEL NÁSTROJŮ** - obsahuje tlačítka spouštějící nejčastěji používané programy. Uživatel si ho může libovolně upravit podle svých potřeb a preferencí.

**SYSTÉMOVÁ SLOŽKA – SYSTÉMOVÁ LIŠTA** – pravý konec hlavního panelu. Obsahuje informace o nakonfigurované klávesnici, aktuální datum a čas, indikuje pracující tiskárnu a průběh tisku a obsahuje tlačítka jiných stále spuštěných programech.

Kontextové-místní-pohotovostní menu hlavního panelu vyvoláme tak, že nastavíme šipku do prázdného prostoru v panelu a klikneme pravým tlačítkem. Obsahuje např. funkce pro uspořádání oken v panelu a vlastnosti panelu, kromě jiného i obsah nabídky **START-PROGRAMY**.

Hlavní panel může být i širší než základní jeden řádek. Potřebujeme-li ho rozšířit, uchopíme ho za okraj bližší k pracovní ploše a vlečeme do požadované šíře (maximálně do poloviny obrazovky). Opačným postupem vrátíme hlavní panel do jeho původní velikosti.

## SCHRÁNKA

Používá se pro kopírování nebo přenášení objektů – částí textu, obrázků, tabulek, souborů i složek. Není to samostatný program ale pouze nástroj, který můžeme používat téměř ve všech programech.






Je to prostor někde v systému Windows, do kterého můžeme cokoliv kopírovat nebo vyjmout a ze kterého můžeme jeho obsah kamkoliv vložit. Obsah schránky není vidět. Zůstává skrytý do dalšího příkazu kopírovat nebo vyjmout nebo do skončení programu.

## WINDOWS - PRÁCE S MYŠÍ

Myš slouží v operačním systému MS Windows a v jeho aplikacích pro zadávání příkazů, pokynů, výběr nabízených možností atd.

Myš je základní nástroj pro práci s grafickým operačním systémem. Leží u počítače na hladké podložce, po které je možné s ní pohybovat. Na obrazovce je pak reprezentována tzv. kurzorem myši – malou šipkou. Tato šipka se pohybuje tak, jak se pohybuje myš po podložce.

Při běžné práci v systému Windows může myší kurzor nabývat těchto tvarů:

<b>Ukazovátko</b> – výchozí tvar – šipka, který se používá pro ovládání tlačítek, ukazování, označování a přesun objektů. Často se ukáže bublinová nápověda.	
<b>Dvojšipka</b> – funkce změny velikosti okna a grafických prvků (obrázků).	
<b>Šipkový kříž</b> – funkce změny polohy grafického objektu, zpravidla uvnitř otevřeného programu (přesun obrázku z jednoho místa na druhé apod.).	
<b>Textový kurzor</b> – objevuje se všude, kde lze zapisovat číslo nebo text. („psací kurzor“)	
<b>Přesýpací hodiny</b> – signalizují, že program je zaneprázdněn a musíme vyčkat, až splní úlohu, kterou právě vykonává. Potom můžeme pokračovat v práci.	

- 1. UKÁZÁNÍ NA OBJEKT** - tímto termínem se nazývá nastavení šipky na libovolný zvolený objekt bez jakéhokoliv kliknutí. Nijak se vizuálně neprojevuje.
- 2. JEDNO KLEPNUTÍ-KLIKNUTÍ LEVÉHO TLAČÍTKA - VÝBĚR OBJEKTU** - provedeme jedním stisknutím levého tlačítka myši, když jsme předtím ukázali na požadovaný objekt (nastavili na něj šipku). Vybrání objektu se projeví jeho aktivací - zbarvením standardně na modro. Touto operací se také vyvolává nabídka v hlavním menu a vybírají se z ní operace, příkazy pro vykonání.

- 3. TAŽENÍ MYŠÍ - UCHOP A TÁHNI** - Jedno stisknutí levého tlačítka, jeho podržení a současný pohyb myši po podložce vykoná buď přesun vybraného objektu (okna, složky, souboru, grafického útvaru, označeného úseku textu), nebo orámování více objektů najednou. Umožňuje také vytvoření kopie daného objektu – kromě okna.
- 4.** Podržením klávesy **CTRL** na klávesnici a postupným vybíráním libovolných objektů jedním kliknutím levého tlačítka myši označíme tyto objekty pro vykonání nějaké společné operace, funkce. Takto postupujeme u objektů, které nejsou uloženy souvisle vedle sebe.
- 5. UKAŽ, CO UMÍŠ** – jedno kliknutí pravého tlačítka vyvolá a zobrazí místní-pohotovostní-kontextové menu objektu, na kterém je šipka. V tomto menu už můžeme volit libovolným tlačítkem. Vyvolané kontextové menu zrušíme buď kliknutím levým tlačítkem do prázdné plochy nebo tlačítkem **ESCAPE**.
- 6. DVOJITÉ KLIKnutí** - dvojtisk levého tlačítka působí jako startér („vykonej akci“) - odstartuje příslušný program, otevře vybranou složku, okno, dokument. Během této operace se myš nesmí pohnout. Je možné nastavit rychlost nebo prodlevu mezi dvěma kliknutími, aby to systém chápal jako dvojklik – někdo neumí klikat dost rychle.
- 7.** U některých příkazů, činností, operací se používají tlačítka myši v kombinaci s řídicími klávesami **CTRL**, **SHIFT** a **ALT**, např.

CTRL + levé tlačítko + pohyb myši = kopírování objektů

SHIFT + levé tlačítko + pohyb myši = přesun, přemístění objektů.

Nové typy myši obsahují kromě tlačítek ještě kolečko uprostřed mezi nimi. Toto kolečko slouží k snadnému posunu dokumentu všude tam, kde se celý dokument nevejde do okna. Nepotřebujeme tedy používat posuvné – rolovací sloupce na okraji okna.

Při práci v systému Active Desktop (aktivní plocha) se všechny objekty ovládají jako na internetové stránce – jediným klepnutím na objekt (jako na hypertextový odkaz).

# WINDOWS - PRÁCE S OKNY

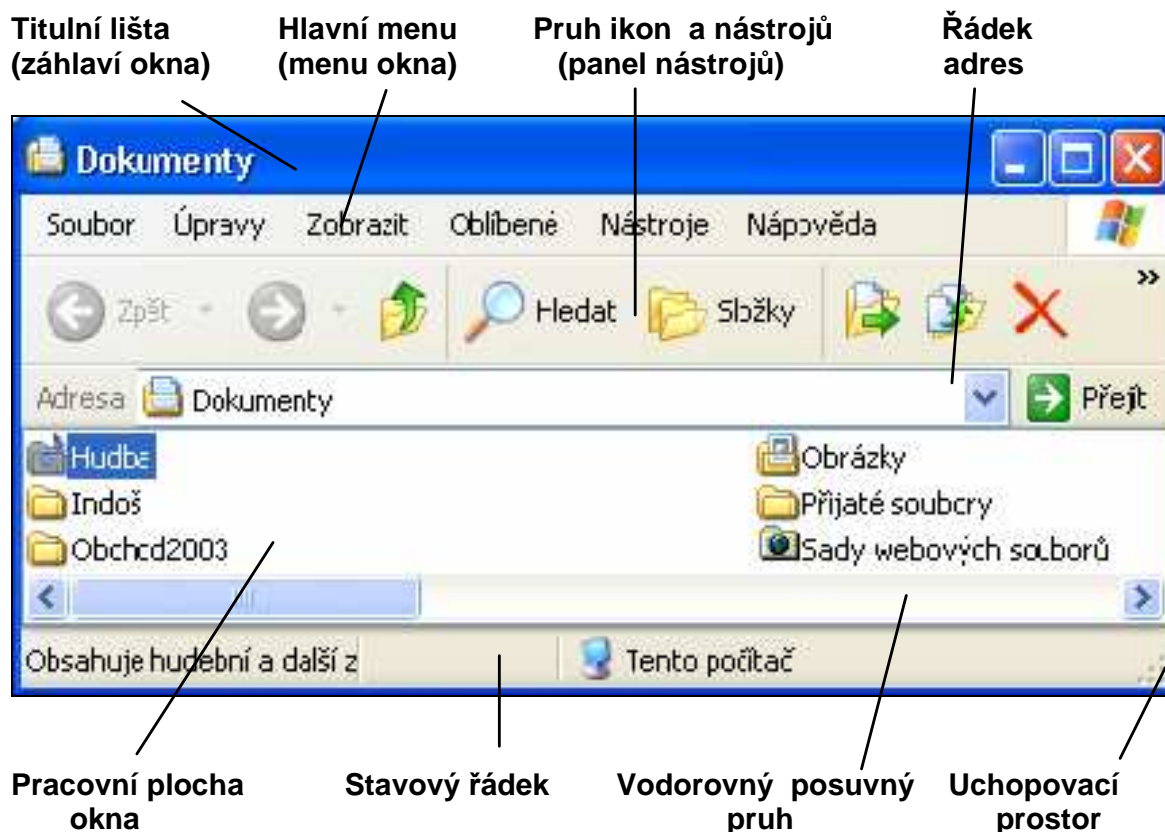
Okno je obdélník, který „obsahuje“ odstartovaný program, otevřený dokument, obsah otevřené složky apod. Je to tedy prostor, ve kterém probíhá konkrétní aplikační práce uživatele (psaní textů, tvorba tabulek, kreslení obrázků, uspořádávání obsahu složky, úklid ve složce atd.). Windows je přizpůsobený k práci s více programy a více dokumenty současně.





Obsah okna je různý pro různé programy či typy dokumentů, všechna okna však mají několik společných vlastností:

1. Na pracovní ploše může být otevřený **libovolný počet oken**.
2. Okna se mohou libovolně **překrývat**.
3. Je možné **měnit velikost oken a jejich proporce** a to tak, že najedeme myší na libovolný okraj okna, až se myší kurzor změní na dvojšipku v daném směru. Stiskneme levé tlačítko a taháme ve směru dvojšipky a nakonec tlačítko pustíme. Můžeme měnit velikost okna najednou v obou směrech a to tak, že najedeme myší přesně do některého rohu okna, nejlépe do pravého dolního, kde pro tento účel slouží vytečkovaný trojúhelníček. Takto upravená velikost okna se potom považuje za původní. Je to plynulá změna rozměrů okna.
4. Okna můžeme **minimalizovat a maximalizovat** (popsáno, v dalším textu).
5. **Pracovní** je okno, které má tmavou (modrou) titulní lištu.
6. **Přecházení z okna do okna:**
  - a. Klikneme jednou levým tlačítkem do prostoru zvoleného okna, ze kterého vidíme alespoň část, ale toto okno není v popředí.
  - b. Klikneme do příslušného tlačítka v sekci aktivních úloh v hlavním panelu.
  - c. Pomocí kláves ALT+TAB: Stiskneme a stále držíme stisknutou levou klávesu ALT. Stiskneme a pustíme klávesu TAB (tabulátor). Uprostřed obrazovky se vykreslí panel se seznamem všech spuštěných úloh. Opakovaným stisknutím TAB při stále stisknutém ALT vybereme pomocí modrého orámování úlohu, do které chceme vejít. Po uvolnění ALT a TAB se tato úloha stane aktivní.
  - d. Klávesová zkratka CTRL+F6 přepíná postupně mezi otevřenými dokumenty jednoho programu.
7. Okno můžeme po pracovní ploše libovolně **přemísťovat** (popsáno dále).
8. **Data** můžeme libovolně **přemísťovat a kopírovat** z okna do okna.
9. **Kterékoliv okno úplně zavřeme klávesovou zkratkou ALT+F4.**

**V podstatě všechna okna mají stejné ovládací prvky:**

- **ZÁHLAVÍ OKNA-TITULNÍ LIŠTA** - tmavomodrý řádek na horním okraji okna - obsahuje systémovou ikonu a název programu, dokumentu nebo složky. Umožňuje přesouvat okno po pracovní ploše (nastavením šipky do modrého pole, stisknutím a podržením levého tlačítka a posunem myši po podložce). Dvojnásobným poklepnutím do plochy titulní lišty se okno maximalizuje – zvětší na celou plochu obrazovky. Opakováním tohoto postupu se okno vrátí na výchozí velikost. Při kliknutí na systémovou ikonu se otevře malé systémové menu, které se však už téměř nepoužívá – obsahuje např. i funkci uzavření okna. Dvojnásobným poklepnutím na systémovou ikonu se okno uzavře.



- **TLAČÍTKA TITULNÍ LIŠTY** se nacházejí na jejím pravém konci.
  - **Tlačítko X** úplně, definitivně ukončuje program, uzavírá dokument, složku, okno. 
  - **Maximalizační tlačítko** – prostřední – zvětšuje okno na celou obrazovku. Po této operaci se jeho vzhled změní na dvě malá překrývající se okna (návrat do původní velikosti). Kliknutím na toto tlačítko se okno vrátí do původní velikosti a ikona se změní na jedno velké okno. 
  - **Minimalizační tlačítko** – s vodorovnou čarou – sbalí („shodí“) okno do tlačítka s ikonou a názvem a umístí ho do hlavního panelu do sekce aktivních úloh. Okno se tedy neuzavře úplně, práce s ním neskončí, je jenom minimalizované a kdykoliv ho kliknutím na jeho tlačítko opět rozvineme. Skoková změna velikosti okna. 
  - **Tlačítko Zobrazit plochu** , které se nachází v sekci rychlého spuštění hlavního panelu, minimalizuje všechna okna otevřená na pracovní ploše (všechna okna se uloží ve formě tlačítek do hlavního panelu). 

Další části okna se vztahují vždy ke konkrétnímu programu, kterému jsou přizpůsobeny:

- **MENU OKNA - HLAVNÍ MENU - HLAVNÍ NABÍDKA** - obsahuje nápisy, kterými otevíráme (rozbalujeme) nabídky - rolety, obsahující všechny činnosti, které daný program dovede vykonávat, nebo všechny činnosti, které je možné vykonat s obsahem okna. Hlavní menu ZOBRAZIT nám umožňuje nastavit způsob, jakým chceme mít uspořádaný obsah okna.

- **PANEL NÁSTROJŮ - PRUH IKON A NÁSTROJŮ** - obsahuje nejfrekventovanější příkazy hlavního menu, ztvárněné formou tlačítek s obrázky - ikonami. Umožňuje rychlý přístup k často používaným funkcím bez nutnosti hledat v hlavním menu.
- **STAVOVÝ ŘÁDEK** - řádek na dolním okraji okna. Obsahuje informace o obsahu okna, o právě probíhajících operacích apod. Může a nemusí být zobrazený.
- **POSUVNÉ PRUHY** (svislý na pravém okraji okna a vodorovný na dolním okraji) - slouží pro posun obsahu okna ve svislém a vodorovném směru. Zobrazuje se v situaci, kdy se do okna nevejde celý obsah okna nebo celý dokument. Posuv se provádí buď tažením za čtvercové tlačítko uvnitř posuvného pruhu, nebo ukazováním na šipky na jeho okrajích. Máme-li myš s kolečkem, nemusíme posuvné pruhy používat.
- **PRACOVNÍ PLOCHA OKNA** – pracovní prostor okna, kde se v okně složek ukládají objekty a v oknech programů se tvoří dokumenty.

## WINDOWS - PRÁCE S DISKETAMI

Potřeba disket v současnosti klesá - počítače se stále častěji zapojují do sítí, čímž je možný přenos dat i na velké vzdálenosti bez potřeby prostředníka, kterým byly právě diskety. Diskety přestávají vyhovovat i svou malou kapacitou a fyzickou nespolehlivostí.

**Formátování diskety** startujeme příkazem **NAFORMÁTOVAT** z kontextového menu diskety. Formátovat disketu znamená vymazat všechno, co se na ní nachází a znovu vytvořit záznamový systém - diskety se dělí soustřednými kružnicemi na mezikruží, kterým říkáme **STOPY** (je jich na každé straně 80, číslují se 0-79). Stopy se dále dělí na menší úseky - **SEKTORY**. Do každého sektoru se umístí stejný objem dat. Na začátku první stopy se vytváří tabulka, do které se zapisují údaje potřebné pro orientaci při ukládání a čtení z diskety. V průběhu formátování se také kontroluje fyzický stav diskety.

**Kopírování kompletního obsahu jedné diskety na jinou** - příkaz **KOPIROVAT** z kontextového menu diskety. Obsah zdrojové diskety se zkopíruje do operační paměti. Potom je uživatel vyzván vložit cílovou disketu, na kterou se uloží obsah schránky v operační paměti.

# WINDOWS - PRÁCE S KOŠEM

Při mazání objektů se často můžeme dopustit omylu a vymazat dokument nebo jiný objekt, který ještě potřebujeme. Windows obsahuje prostředek, který je poslední záchranou neopatrného uživatele - **KOŠ**. Každý objekt vymazaný z pevného disku nebo pracovní plochy se ve skutečnosti fyzicky nezničí, ale pouze uloží do vymezené části pevného disku, kterou si představujeme jako složku nazvanou KOŠ. Objekt uložený do Koše můžeme kdykoliv obnovit, vrátit zpět. Pro koš je standardně rezervováno 10% kapacity pevného disku. Při překročení této kapacity se automaticky z koše odstraňují objekty, které jsou tam nejdéle.

S Košem pracujeme jako s jakoukoliv jinou složkou, nemůžeme však v něm uložené objekty přejmenovávat, otevírat, kopírovat apod.

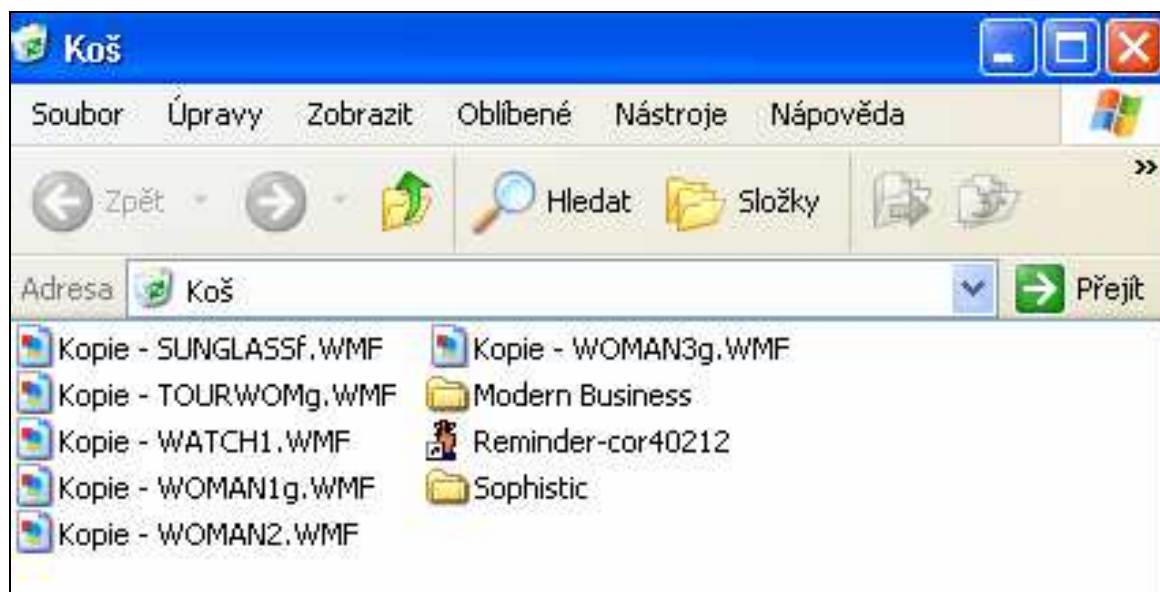
Vymazaný objekt obnovíme následovně:

- Přeneseme ikonu objektu na místo, kde ho chceme mít (do příslušné složky, na pracovní plochu apod.).
- Vybereme objekt, který chceme obnovit (jedno kliknutí levého tlačítka) a zvolíme funkci OBNOVIT v hlavním menu Koše SOUBOR. Vybraný objekt se vrátí na původní místo, odkud byl vymazán.
- Postupujeme stejně jako v předchozím bodě, ale nepoužíváme hlavní menu složky ale kontextové-pohotovostní menu objektu.

Z Koše můžeme „vyhazovat“ jednotlivé objekty, nebo ho můžeme vyprázdnit najednou příkazem SOUBOR-VYSYPAT KOŠ. Protože se jedná o nevratnou operaci, systém vyše varování.

Z kontextového-pohotovostního menu koše můžeme měnit jeho nastavení pomocí funkce vlastnosti – změnit velikost koše, nastavit nebo zrušit žádost systému o potvrzení mazání, nastavit režim okamžitého fyzického odstraňování objektů bez ukládání do koše atd.

**DO KOŠE SE NEUKLÁDAJÍ OBJEKTY VYMAZANÉ Z DISKETY A CD !!!!!**



# WINDOWS - PRÁCE S OBJEKTY

## SLOŽKY

Složka je obálka, obal, šuplík, police, skříňka. Plní stejné funkce jako kancelářská složka - ukládáme do ní dokumenty, které spolu nějakým způsobem souvisí. Může být prázdná, plná, vložená do jiné složky, může obsahovat jinou složku. Otevřená složka se zobrazuje jako kterékoliv jiné okno a platí stejná pravidla pro práci s ní.

Složku můžeme vytvořit, přejmenovat, otevřít, kopírovat, přesouvat, odstranit (vymazané složky se neukládají do Koše!).

Jednotlivé navzájem vnořené složky vytvářejí tzv. **STROMOVOU STRUKTURU**, která začíná **HLAVNÍM-KOŘENOVÝM ADRESÁŘEM (SLOŽKOU)**. Tento adresář nemá jméno a označuje se znakem „\“. Příklad hlavní adresář diskety - A:\.

Posloupnost, jak se dostaneme od hlavního adresáře do žádané složky, se nazývá **CESTA**, jednotlivé adresáře-složky oddělujeme obráceným lomítkem „\“, které napíšeme kombinací kláves ALT+92. Příklad A:\RODINA\OTEC\POŠTA\dopis1.doc.

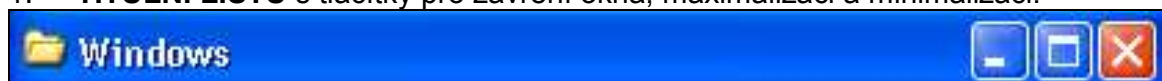
Stromovou strukturu počítače nám zobrazí například program **PRŮZKUMNÍK**, ke kterému se dostaneme posloupností příkazů **START-PROGRAMY-PRŮZKUMNÍK**. V levé části okna vidíme stromovou strukturu, v pravé části obsah otevřené složky.

### Jak vytvoříme složku:

- Vyvoláme kontextové-pohotovostní menu pracovní plochy nebo pracovního prostoru jiné složky, vybereme funkci **NOVÝ OBJEKT-SLOŽKA**, počkáme, až se objeví vytvořená složka (má název NOVÁ SLOŽKA) a zadáme jméno složky. Kliknutím do prázdného prostoru je složka dokončená.
- Vytváříme-li novou složku v okně jiné složky, můžeme použít i hlavní menu **SOUBOR-NOVÝ OBJEKT-SLOŽKA**. Dále postupujeme obdobně, jako v předchozím případě.

Okno složky obsahuje stejné prvky jako jakékoliv jiné okno, i některé navíc:

1. **TITULNÍ LIŠTU** s tlačítky pro zavření okna, maximalizaci a minimalizaci.



2. **HLAVNÍ MENU:**



- **SOUBOR**- obsahuje operace pro práci s vybraným objektem nebo objekty. Až na malé výjimky je totožné s kontextovým-pohotovostním menu objektů. Je zde také příkaz pro zavření složky.
- **ÚPRAVY** - řídí především práci se schránkou (schránka je dočasné úložné místo, skryté uživateli), do které můžeme umístit libovolný dokument, program, část dat z dokumentu, obrázků apod. a kopírovat nebo přenést ho na jiné místo, do jiné složky, na jiný disk, do jiného dokumentu.
  - o **ZPĚT** – vrací zpět naposledy provedenou operaci, pokud šlo o mazání (vyjme z koše) nebo kopírování (vymaže kopii). Pracuje i ve více krocích zpět.

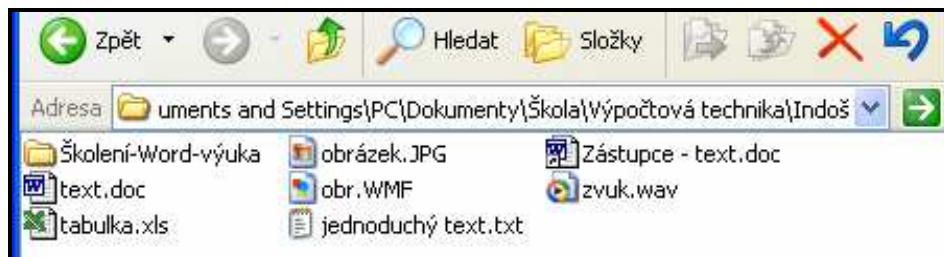
- o **VYJMOUT (CTRL+X), KOPÍROVAT (CTRL+C), VLOŽIT (CTRL+V)** – příkazy pro práci se schránkou. **KOPÍROVAT** umístí vybraný objekt do schránky a po nalezení cílového místa ho tam uložíme příkazem **VLOŽIT**. **VYJMOUT** vymaže vybraný objekt z původního místa, uloží ho do schránky a po nalezení cílového místa ho tam vložíme pomocí **VLOŽIT**.
- o **VLOŽIT ZÁSTUPCE** – snadné vytvoření zástupce k vybranému objektu.
- o **KOPÍROVAT, PŘESUNOUT DO SLOŽKY** – stejná funkce jako u stejnojmenných tlačítek z panelu Standardní tlačítka.
- o **VYBRAT VŠE** – vybere – označí modře všechny objekty ve složce pro stejnou operaci. Klávesová zkratka CTRL+A.
- o **INVERTOVAT VÝBĚR** – provede negaci existujícího výběru – zruší výběr u těch objektů, které jsou vybrány a vybere všechny ostatní v okně složky. Je to pohodlná funkce zejména v případě, že chceme vybrat všechny objekty ve složce s výjimkou několika.
- **ZOBRAZIT** – obsahuje operace, příkazy pro nastavení vzhledu okna složky a objektů v ní.
  - o **PANELY NÁSTROJŮ** – rozvíjí další nabídku, ze které volíme, které panely chceme mít v okně složky zobrazené a které skryté.
  - o **STAVOVÝ ŘÁDEK** – přepínač, který zapíná nebo vypíná zobrazování stavového řádku. Je dobré tento řádek zobrazovat.
  - o **PANEL APLIKACE EXPLORER** – zobrazuje v levé části okna svisle jeden ze tří pruhů HLEDAT, HISTORIE, OBLÍBENÉ a SLOŽKY.
  - o Dalších pět příkazů přepíná **grafickou podobu objektů** v okně (stejně jako tlačítko ZOBRAZIT v pruhu standardních tlačítek).
    - **IKONY** – zobrazení ikon v životní velikosti s názvem pod ikonou.



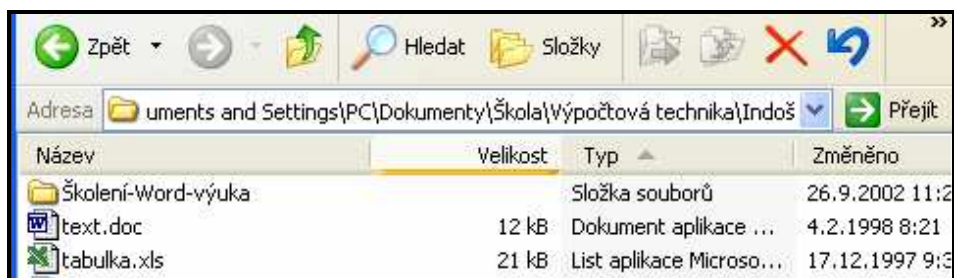
- **VEDLE SEBE** – Ikona je zobrazena v životní velikosti se podrobnými údaji.



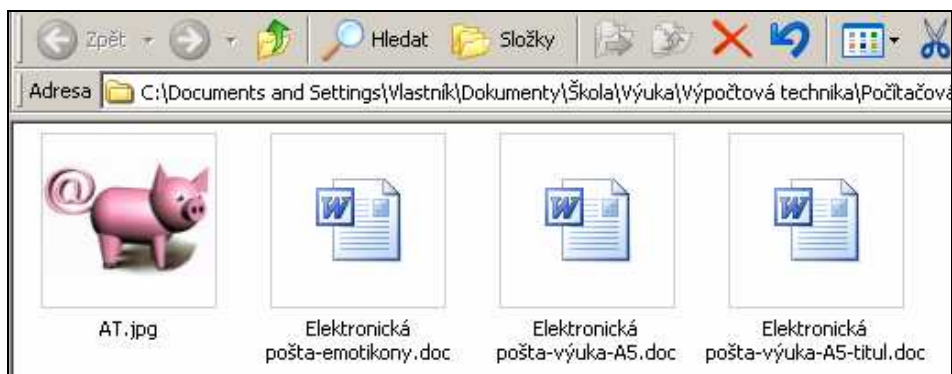
- **SEZNAM** – objekty mají stejnou podobu jako u malých ikon, ale jsou seřazeny do sloupců a to podle vybraného kritéria (podle abecedy, podle typů, velikosti, data apod.).



- **PODROBNOSTI** – pro každý objekt je rezervován jeden řádek, zobrazuje se jméno, typ, velikost a datum a čas poslední modifikace objektu.

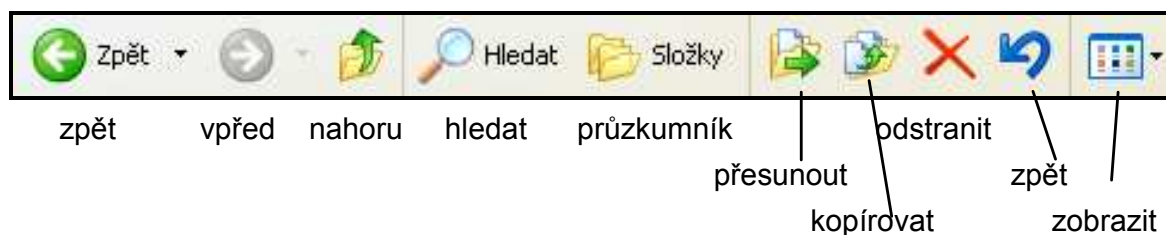


- **MINIATURY** – zobrazuje náhledy na soubory. Pokud jsou soubory nějakého zobrazitelného typu (obrázky), místo ikon se zobrazí jejich malé náhledy. Pokud na náhled klikneme, v levé části okna se zobrazí tento náhled.



- o **SEŘADIT IKONY** – podle názvu, typu, velikosti, data a to vzestupně nebo sestupně.
- o **VYROVNAT IKONY** – mimo zobrazení SEZNAM a DETAILS.
- o **VLASTNÍ NASTAVENÍ SLOŽKY**
- o **PŘEJÍT NA** – seznam složek, které jsme navštívili v nedávném čase – pro jednoduchý přechod mezi nimi.
- o **AKTUALIZOVAT** – znovu načte a zobrazí obsah složky.

3. **STANDARDNÍ PRUH NÁSTROJŮ S TLAČÍTKY**, vycházejícími z ovládání internetového prohlížeče.



- **ZPĚT** – zobrazí předchozí obsah okna. Můžeme jít o libovolný počet kroků zpět až po okamih otevření okna. Malá šipka na pravém okraji tlačítka obsahuje malé menu, ukazující devět předchozích kroků, ze kterých si můžeme rovnou vybrat, kam se chceme vrátit.
- **VPŘED** – analogie k předchozímu tlačítku. Pokud se pohybujete směrem zpět v historii práce s oknem, můžete se tímto tlačítkem zase dostat dopředu po oné časové ose. I zde je malá šipka s nabídkou maximálně 9 kroků.
- **NAHORU** – toto tlačítko zobrazí vždy obsah složky, která je bezprostředně nadřazená momentálně otevřené složce - tedy složku o jednu úroveň výše ve stromové struktuře. Tímto tlačítkem je možné dostat se postupně až do složky TENTO POČÍTAČ, který je vlastně "kořenovým adresářem" celého počítače. Nad ním už je jenom PLOCHA.
- **HLEDAT** – rozdělí okno na dvě části a vytvoří dialogové okno HLEDÁNÍ, které je vlastně funkcí nabídky START. Je to přepínač, může a nemusí být zapnuté.
- **SLOŽKY** – zapne v levé části složky okno se zobrazením hierarchie – stromové struktury složek v počítači. Je to náhrada za program PRŮZKUMNÍK ze starších verzí Windows. Je-li v tomto levém okně před názvem složky +, znamená to, že daná složka obsahuje ještě další složky v nižší úrovni stromu a kliknutím na toto znaménko rozvineme tuto větev stromu. Znaménko – má opačnou funkci – sbalí danou větev.
- **HISTORIE** – zapíná historii navštívených webových stránek Internetu.
- **PŘESUNOUT DO** – přesune vybraný objekt (jednou jsme na něj klikli levým tlačítkem a on se zbarvil na modro) do jiné, námi určené složky. Cílovou složku vybereme ze zobrazeného dialogového panelu obsahujícího stromovou strukturu počítače. Vybereme cílovou složku a klikneme na OK. Vybraný objekt zmizí z původní složky a objeví se v cílové.
- **ZKOPÍROVAT DO** – pracuje analogicky jako předchozí tlačítko, ale vybraný objekt zůstane v původní složce a objeví se i v cílové složce a to se stejným jménem.
- **ODSTRANIT** – přesune vybraný objekt do Koše. Místo toho můžeme odstranit vybraný objekt klávesou DEL.
- **ZPĚT** – tlačítko vracející zpět činnost se soubory (kopírování, mazání, přesun).
- **ZOBRAZIT** – nabídka 5 možností, v jakém tvaru a s jakými informacemi se zobrazují ikony souborů v okně složky.

4. **PANEL ODKAZY** – pruh, který je volně k dispozici pro funkce, které chceme mít nejčastěji po ruce. Obsahuje:
  - tlačítka spouštějící nejčastěji používané programy
  - tlačítka pro přímý přístup ke složce, se kterou často pracujeme
  - tlačítka otevírající soubory, se kterými se denně pracuje
  - tlačítka otevírající často navštěvované www stránky.
5. **PANEL RÁDIO** – pruh umožňující v případě připojení na Internet poslech a ladění rozhlasových stanic, které šíří svůj signál i po tomto médiu.
6. **PRACOVNÍ PROSTOR OKNA.**
7. **STAVOVÝ ŘÁDEK** s informacemi o obsahu okna.

## **MANIPULACE S OBJEKTY**

### **VYTVOŘENÍ OBJEKTU (složky, dokumentu)**

- z hlavního menu okna složky SOUBOR - NOVÝ OBJEKT (není vybrán žádný objekt v okně!!! – nic není modré)
- z kontextového menu pracovní plochy nebo složky NOVÝ OBJEKT
- dokument vytváříme hlavně prostřednictvím programů.

### **OTEVÍRÁNÍ OBJEKTU**

- dvojitým poklepáním levého tlačítka myši na ikonu objektu
- funkce OTEVŘÍT v kontextovém menu objektu
- vybrat objekt v okně složky a potom funkce SOUBOR – OTEVŘÍT
- u dokumentů i možnost START-DOKUMENTY

### **PŘEJMENOVÁNÍ OBJEKTU**

- poklepání levým tlačítkem myši na název objektu, až se v něm objeví kurzor a zadání nového jména
- funkce PŘEJMENOVAT v kontextovém menu daného objektu
- vybrat objekt a potom funkce SOUBOR – PŘEJMENOVAT
- vybrat objekt a zmáčknout funkční klávesu F2

### **KOPÍROVÁNÍ OBJEKTU**

(vytvoření kopie do stejné složky, do jiné složky stejného disku, na jiný disk, na pracovní plochu, do schránky). Je možné kopírovat i více objektů najednou.

- vybrat objekt, stisknout klávesu CTRL + levé tlačítko myši, podržet a posunout myš do cílového prostoru. V pravém dolním rohu se objeví čtvereček se symbolem +. CTRL nemusíme držet, kopírujeme-li na jiný disk. CTRL držíme pro kopírování do původní složky a do jiné složky na stejném disku. Při kopírování do stejné složky se vytvoří objekt s názvem Kopie+původní název.
- funkce KOPÍROVAT v kontextovém menu daného objektu, v cílovém okně hlavní menu ÚPRAVY – VLOŽIT nebo kontextové menu VLOŽIT
- vybrat objekt a potom funkce hlavního menu ÚPRAVY - KOPÍROVAT, v cílovém okně hlavní menu ÚPRAVY – VLOŽIT nebo kontextové menu VLOŽIT

- pomocí klávesových zkratk – CTRL+C = kopírovat, CTRL+V = vložit (takhle můžeme kopírovat a přesouvat i tam, kde to jinak není možné – např. v dialogovém panelu).

## **PŘESUN OBJEKTU**

Přemístění objektu na jiné místo ve složce, do jiné složky stejného disku, na jiný disk, na pracovní plochu.

- vybrat objekt, stisknout klávesu SHIFT + levé tlačítko myši, podržet a přesunout myš do cílového prostoru. Při přesouvání mezi složkami jednoho disku SHIFT nepotřebujeme, pouze objekt vlečeme na cílové místo. V pravém dolním rohu se neobjevuje značka +.
- Vlečením objektu pravým tlačítkem.
- funkce VYJMOUT v kontextovém menu daného objektu, v cílovém okně hlavní menu ÚPRAVY–VLOŽIT nebo kontextové menu složky a VLOŽIT
- vybrat objekt a potom funkce ÚPRAVY-VYJMOUT, v cílovém okně hlavní menu ÚPRAVY – VLOŽIT nebo kontextové menu složky VLOŽIT.
- pomocí klávesových zkratk – CTRL+X=vyjmout, CTRL+V=vložit (takhle můžeme kopírovat a přesouvat i tam, kde to jinak není možné – např. v dialogovém panelu).

## **ODSTRANĚNÍ OBJEKTU (mazání)**

- vybrat objekt a pomocí levého tlačítka a pohybu myši odnést do Koše (vléct)
- vybrat objekt+SHIFT+pohyb myši na Koš
- funkce ODSTRANIT v kontextovém menu daného objektu
- ikona ODSTRANIT v pruhu nástrojů
- vybrat objekt a potom klávesa DELETE nebo SHIFT+DELETE
- vybrat objekt a potom funkce SOUBOR – ODSTRANIT v okně složky.

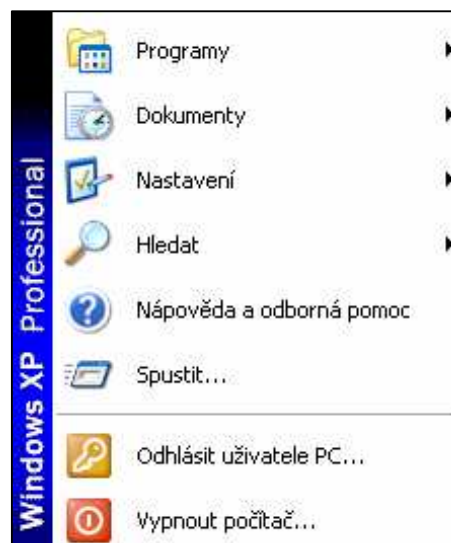
Po zadání operace ODSTRANIT libovolným způsobem následuje dotaz, jestli opravdu chcete daný objekt umístit do Koše. Při operacím s klávesou SHIFT následuje dotaz, jestli opravdu chcete objekt odstranit – neukládá se do Koše ale hned se likviduje. Trvá-li mazání dlouho, objeví se informační panel.

# WINDOWS - MENU START

V operačním systému Windows je možné celou řadu operací provést bez jediného použití nabídky START, ale menu START umožňuje nejjednodušší vyhledávání programů, dokumentů nebo služeb. Obsahuje vždy několik pevných funkcí, které mohou být doplněny dalšími podle přání uživatele.

Šipka na konci řádku znamená, že následuje výběr z dalších nabízených možností.

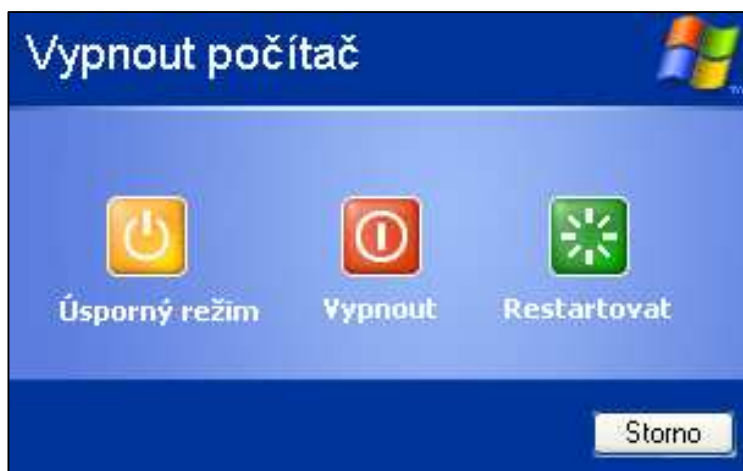
Tři tečky signalizují, že následuje dialogový panel, kde musí uživatel zadat parametry.



## VYPNOUT

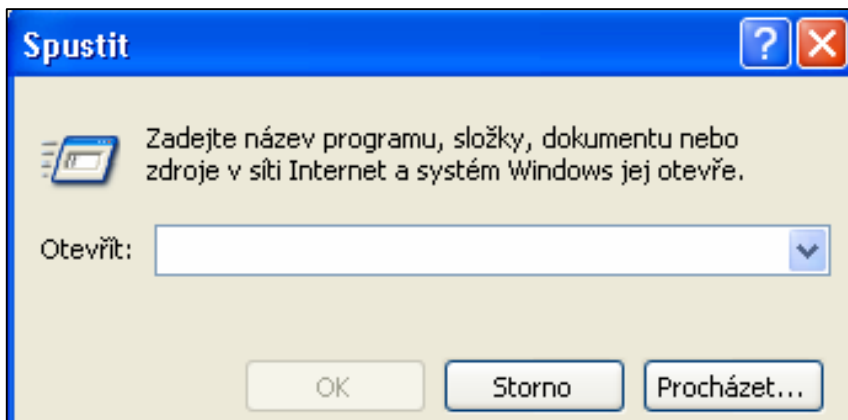
Používáme před ukončením práce s počítačem. Ukončí práci všech běžících programů, zavře všechny otevřené dokumenty a ukončí samotný program Windows. Po jejím zadání se objeví dialog s volbami:

- **Přepnout do režimu spánku** – výjimečně neukončuje žádný program, na počítači není možné pracovat, obsah paměti se uloží na pevný disk a vypne se. Po zapnutí počítače hlavním vypínačem se „probudí“, obnoví obsah paměti a naběhne přesně ve stavu, v jakém jsme skončili práci.
- **Vypnout** – uzavřou se veškeré programy a ukončí se běh programu Windows. Tento příkaz používáme při opravdovém skončení práce s počítačem.
- **Restartovat** – ukončí se běh Windows a počítač se znovu nastartuje. Tuto volbu používáme hlavně při poškození Windows chybami v systému, při chybách paměťové struktury ale také při některých změnách konfigurace Windows.
- **Odhlásit uživatele xxx** – ukončí práci aktuálního uživatele, zavře všechny programy. Zobrazí se přihlašovací dialog, takže se může k práci s daným počítačem přihlásit jiný uživatel, který má do systému přístup.



## SPUSTIT

Slouží pro odstartování zadaného programu. Musíme napsat celou cestu, kde se daný program nachází. Když si to nepamätujeme, nebo neumíme napsat, můžeme hledaný program najít ve stromové struktuře počítače pomocí tlačítka „PROCHÁZET“.



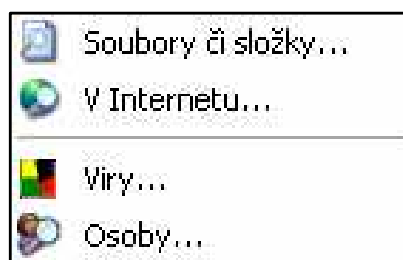
## NÁPOVĚDA

Nápověda k programu WINDOWS. v programech vyvoláme nápovědu klávesou F1.

## HLEDAT - NAJÍT

Slouží pro vyhledávání objektů - programů, dokumentů, složek atd. v počítači i v počítačové síti. Můžeme hledat soubory nebo složky v místním počítači nebo i v síti, vyhledat konkrétní počítač v síti, hledat v síti Internet, jste-li připojeni, hledat osobní kontakty ve vašem osobním adresáři, nebo v internetových adresářích apod.

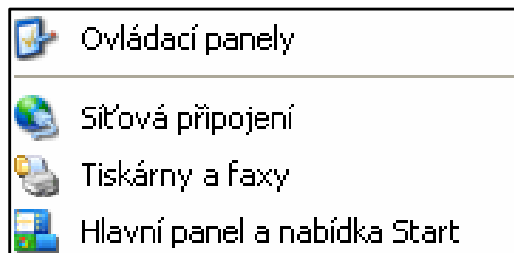
Po výběru některé skupiny vyhledávání se objeví příslušný dialogový panel, do kterého uživatel vyplní příznaky hledání a ve velkém okně „Výsledky hledání“ se objeví seznam vyhovujících nalezených objektů. Při hledání souborů a složek zadáváme např.:



- **Vyhledat soubory a složky s názvem:** název objektu (můžeme používat i náhradní znaky !,\*).
- **Obsahuje text** – řetězec znaků, který se v hledaném objektu vyskytuje.
- **Oblast hledání** – určíme, která oblast paměťových médií se má prohledávat.
- **Možnosti hledání** – umožňuje zadat typ, velikost hledaného objektu, datum vzniku nebo poslední úpravy objektu (interval).
- **Rozšířené možnosti hledání** – rozlišovat velká a malá písmena, hledat i ve složkách nižších úrovní.
- **Tlačítko HLEDAT** – spouští proces vyhledávání podle zadaných příznaků. Nalezené objekty zobrazí v okně Výsledky hledání. Zde můžeme objekty pomocí hlavního menu nebo kontextového menu otevírat, mazat, kopírovat, přesouvat, přejmenovávat, vytvořit jejich zástupce, otevřít nadřazenou složku.

## NASTAVENÍ

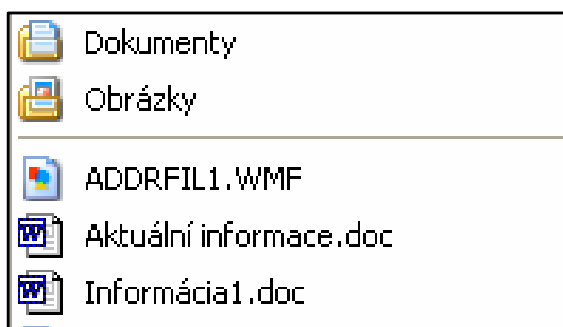
Umožňuje změnit konfiguraci hlavního panelu (co všechno a v jakém tvaru v panelu je, doplňování nových programů do nabídky **PROGRAMY** apod.), změnit nastavení ovládacích panelů, tiskáren atd.



## DOKUMENTY

Umožňuje rychlý přístup k 15 dokumentům, se kterými se naposledy pracovalo. Urychluje práci, když chceme otevřít už existující dokument, se kterým jsme pracovali v poslední době. Dokumenty jsou seřazeny podle názvu podle abecedy a vedle názvu je ikona programu, kterým byl dokument vytvořen.

Jedno kliknutí levého tlačítka na žádaném dokumentu odstartuje program, ve kterém byl dokument vytvořen a v něm otevře daný dokument. Součástí příkazu Dokumenty i je přístup ke složce Dokumenty.



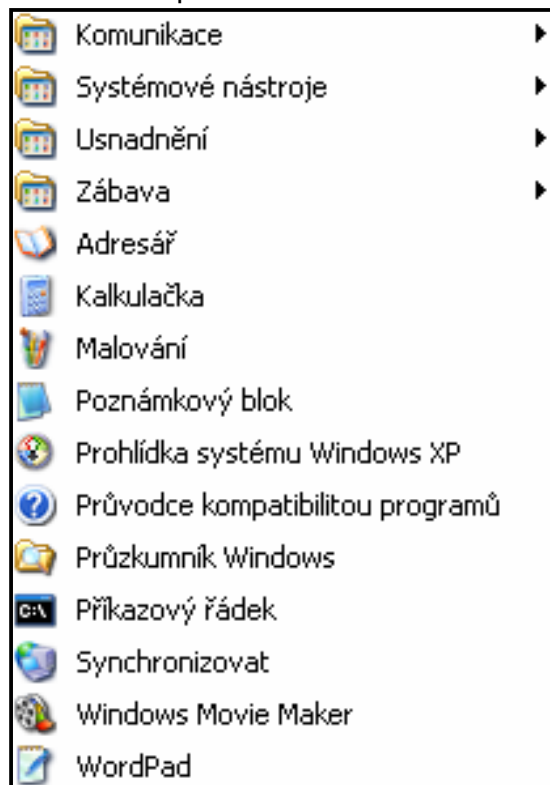
## PROGRAMY

Umožňuje rychlé odstartování programů, které byly do této funkce nainstalovány funkcí **NASTAVENÍ - HLAVNÍ PANEL** nebo tam byly zařazeny přímo při instalaci aplikačních programů do počítače. Po vybrání funkce **START-PROGRAMY** se rozvíjí další podnabídky (řádek s názvem má na pravém okraji malou šipku) nebo konkrétní programy, které můžeme dalším kliknutím okamžitě odstartovat a nemusíme je zdlouhavě vyhledávat na místě ve stromové struktuře diskových pamětí, kde se program fyzicky nachází. Je vhodné do této nabídky zařadit často používané programy.



## PŘÍSLUŠENSTVÍ WINDOWS

Samotný systém Windows obsahuje i několik programů pro jednoduché uživatelské práce. Dostaneme se k nim cestou **START-PROGRAMY-PŘÍSLUŠENSTVÍ**.



Nejběžněji používané programy:

**KALKULAČKA** – nahrazuje kapesní kalkulačku, pracuje ve dvou režimech – jako jednoduchá nebo vědecká.

**POZNÁMKOVÝ BLOK** – umožňuje psát velice jednoduché texty, neposkytuje žádné možnosti formátování (pro poznámky).

**WordPad** – textový editor mnohem dokonalejší než Poznámkový blok. Obsahuje mnoho formátovacích funkcí.

**MALOVÁNÍ** – program pro tvorbu jednoduchých obrázků typu .bmp.

Složka **ZÁBAVA** obsahuje programy např. na přehrávání hudebních záznamů z CD, nahrávání zvukových záznamů apod.