

Лабораторна робота № 2

Тема: Робота з дисками, папками і файлами в середовищі Windows. Програми менеджери файлів.

Мета: Вміти виконувати головні дії з файлами і папками, навчитись користуватись інформаційними і діалоговими вікнами.

Обладнання: ПК типу IBM, ОС Windows XP.

Теоретичні відомості

Буфер обміну і його використання.

Буфер обміну Windows є спеціальною областю пам'яті, до якої можуть звертатися всі додатки, записуючи в нього, прочитуючи з нього дані.

Занесення даних в буфер називається копіюванням або вирізуванням, залежно від того, чи залишаються при занесенні дані в додатку. Витягання даних з буфера називається вставкою.

Буфер обміну Windows, служить для зберігання тільки одного об'єкту. При новій операції копіювання або вирізування, попередній вміст буфера стирається. Буфер обміну може берегти дані необмежено довго до наступної операції копіювання або перезавантаження комп'ютера.

Створення нової папки/текстового файлу

- Викликати контекстне меню (правою кнопкою миші), в будь-якому місці робочого столу, і вибрати в меню, що відкривається, Рис. 3.1. пункт **создать**, підпункт **папка/текстовий файл**. З'явиться значок папки з курсором у підпису, відредагувати ім'я нової папки.

- У типовому вікні виберемо **файл\создать\папку/текстовий файл**. Папка створюється у вікнах, які відповідають звичайним дисковим каталогом.

- Визвати контекстне меню вікна і створити нову папку. Це зручно, коли потрібно зберегти створений документ в папці, яка ще не існує.

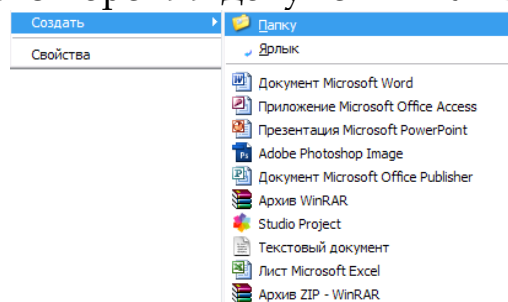


Рис. 3.1

Виділення групи об'єктів

- Для виділення одного об'єкта достатньо клацнути по ньому мишею.
- Об'єкти, що розташовані поруч, достатньо "обвести" їх значки мишею Рис. 3.2, тримаючи натисненою ліву кнопку миші, при її відпусканні, всі об'єкти, що потрапили у прямокутну рамку виділяться.

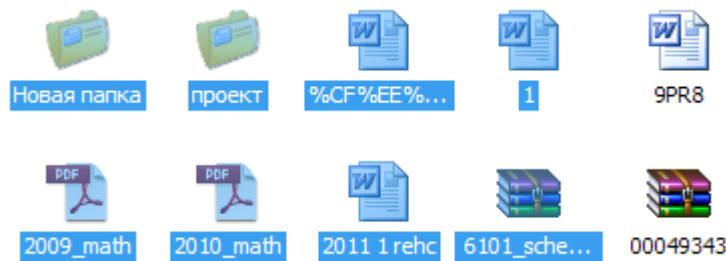


Рис. 3.2

- Якщо об'єкти "розкидані" по вікні Рис. 3.3, то їх виділяють, тримаючи натисненою клавішу **Ctrl** при клацанні на кожному з них.

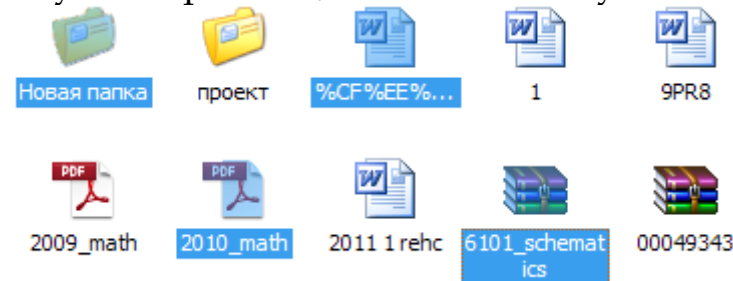


Рис. 3.3

- Якщо об'єкти знаходяться на одній прямій Рис. 3.4, слід виділити перший, тримаючи натисненою клавішу **Shift** – останній. Виділяються всі об'єкти між ними.

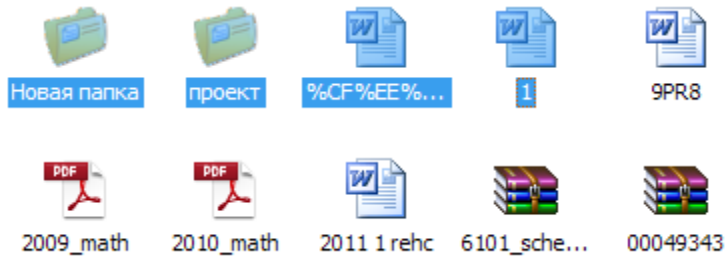


Рис. 3.4

- Щоб виділити всі об'єкти вікна, вибираємо **правка\выделить все** віконного меню.
- Щоб виділити всі об'єкти вікна, крім одного-двох, зручно їх виділити ці 1-2 об'єкти, потім скористатися командою **правка\обратить выделение**.

Копіювання об'єктів

- За допомогою пункту **правка\копировать** у тому вікні, звідки здійснюється копіювання. Перейти у вікно, куди будемо копіювати і обрати **правка\вставить**. (об'єкти з буфера обміну будуть скопійовані в поточне вікно, буфер при цьому не зміниться ці об'єкти можна вставити ще в інші вікна. При копіюванні наступного об'єкта старий вміст в буфері обміну замінюють новим).

- Користуючись: кнопками панелі інструментів **копировать, вставить**. Комбінаціями клавіш **^C, ^V**.

- За допомогою контекстного меню: клацнути правою клавішею миші по будь-якому з виділених об'єктів, обрати пункт **копировать** (всі виділені об'єкти перейдуть в буфер обміну), потім в контекстному меню тієї папки(вікна), в яку копіюємо, вибираємо **вставить**.

- Натиснути **Ctrl** і перетягти виділені об'єкти в те вікно або на значок тієї папки, куди копіюємо.

- Перетягнути правою кнопкою миші: слід захопити будь-який з виділених об'єктів правою кнопкою миші і, тримаючи її натисненою перетягти в

те вікно або до значка папки, куди копіюємо. У вікні, що з'явиться, після відпускання кнопки миші, вибираємо **копировать**.

Перейменування об'єктів (перейменовують лише один об'єкт)

- Клацнути по значку об'єкта, а потім по підпису, з'явиться курсор і можна редагувати.

- Вибирають команду **файл\переименовать** контекстного меню.
- Вибрати пункт **переименовать** контекстного меню об'єкта.

Переміщення об'єктів

- Для переміщення об'єктів виконуються ті ж способи, що й для копіювання, тільки скрізь операція **копировать** замінюється на **вырезать**. Ця операція виконується при натисненні на кнопку **вырезать** на панелі інструментів або клавішами **^X**.
- При перетягуванні лівою кнопкою миші натискають **Shift**.

Знищення об'єктів

- Вибираємо пункт **файл \ удалить**.
- Кнопкою **удалить** на панелі інструментів або клавішею **Del**.
- Викликаємо контекстне меню будь-якого з виділених об'єктів і вибираємо пункт **удалить**.
- Перетягнути лівою кнопкою в **корзину**.
- Перетягнути правою кнопкою в **корзину** і вибрати пункт **переместить**.

Відновлення об'єктів

- На панелі інструментів натискаємо кнопку **Отменить**.
- Відкрити Корзину виділити об'єкти, які потрібно відновити і виконати **Файл\Восстановить**.

Примітка! Відновлювати можна лише об'єкти, що були знищені з локального диску

Створення ярликів об'єктів

Ярлик створюють для швидкого доступу до об'єкта.

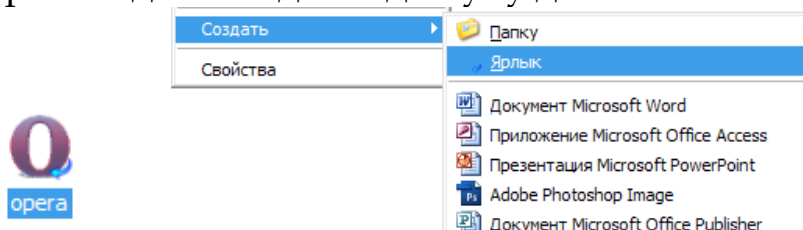


Рис. 3.5

- Вибираємо команду **файл \ создать \ ярлык** віконного меню або ті ж пункти контекстного меню вікна. Рис. 3.5. Автоматично запускається на виконання програма створення ярлика. Рис. 3.6 а) Такі програми називаються майстрами, користувач може в діалоговому вікні крок за кроком обрати необхідні параметри за допомогою кнопок **назад** **вперед** **готово** **отмена** останнє вікно містить **готово** замість **далее** і після її написання створюється новий ярлик. **Обзор** дозволяє знайти потрібний об'єкт.

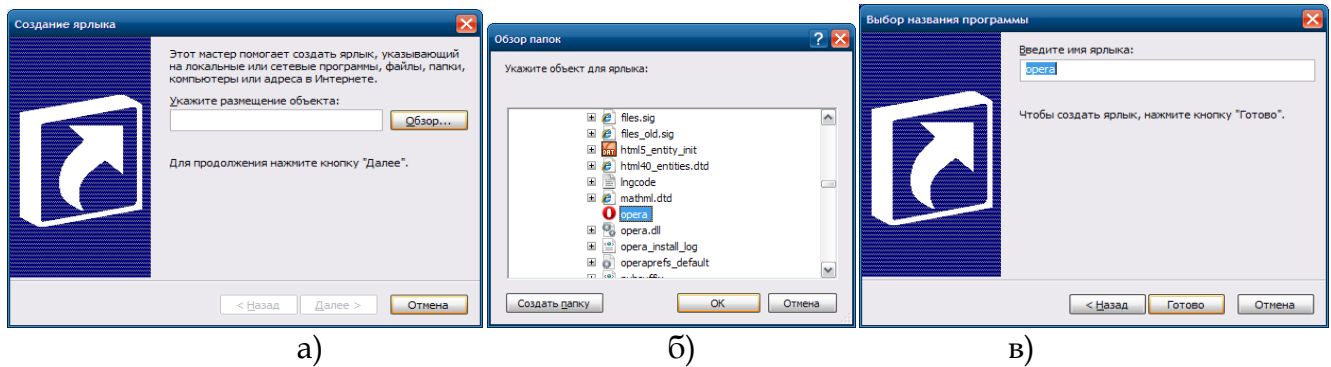


Рис. 3.6

- Скопіювати об'єкт в буфер обміну, а при вставлянні його в цільову папку замість **вставити** вибрати **вставити ярлик**.
- Перетягти об'єкт до місця створення ярлика, правою кнопкою миші і вибрати в меню, що відкривається команду **создать ярлык**.
- Перетягти об'єкт до місця створення ярлика, тримаючи натисненою **Ctrl + Shift**.

Зміна значка ярлика

- Викликати контекстне меню ярлика. Рис. 3.7 а)

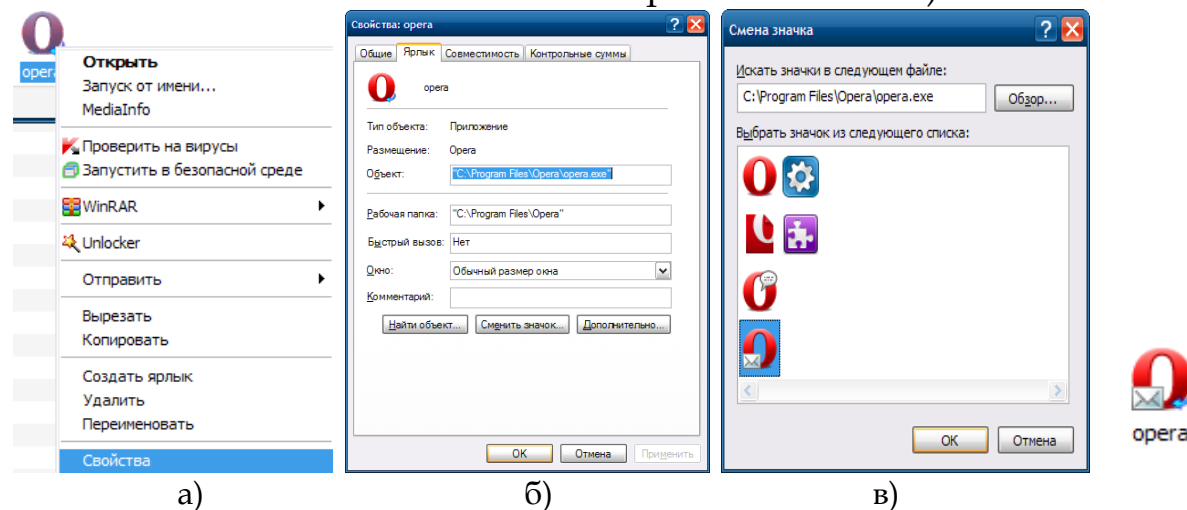


Рис. 3.7

- Вибрати пункт меню **Свойства**. У вікні, що розкриється обираємо вкладку **Ярлык (Программа)**. Рис. 3.7 б)
- Клацнути кнопку **Сменить значок**.
- У вікні **Смена значка** вибрати значок і натиснути **ОК**. Рис. 3.7 в). У вікні **Свойства** натиснути **ОК**.