

WINDOWS

Достоинства

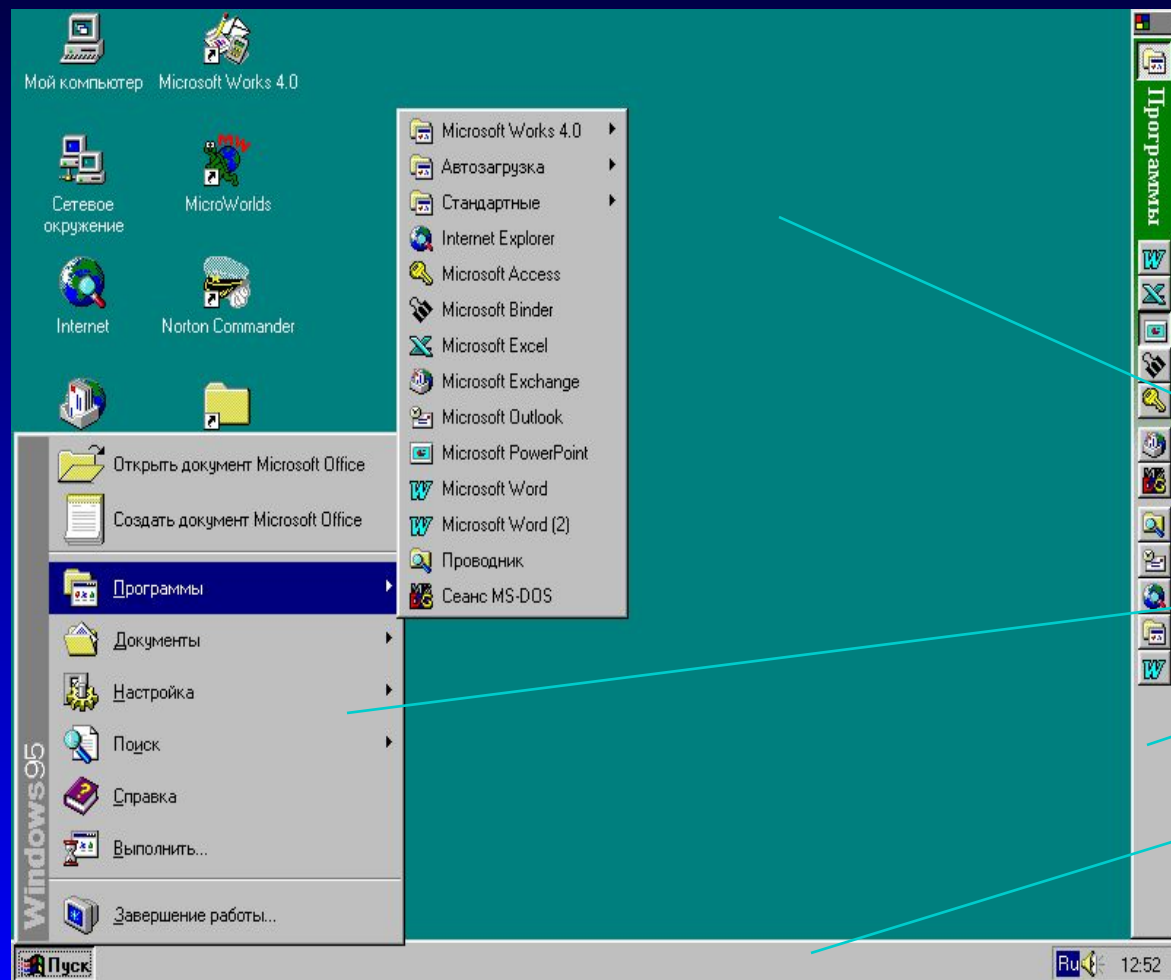
WINDOWS - это высокопроизводительная, многозадачная, многопоточная 32-разрядная объектно - ориентированная ОС с графическим интерфейсом и расширенными сетевыми возможностями.

- **высокопроизводительная** - работает быстрее других
- **многозадачная** - может работать с несколькими программами одновременно (записать их в ОЗУ)
- **многопоточная** - позволяет при задержке в выполнении одного потока команд, решающих частную задачу внутри общей задачи, работать со следующим потоком
- **32-разрядная система** - ядро содержит 32-разрядный код, только некоторые модули имеют 16-разрядный код для совместимости с режимом MS-DOS
- **объектно-ориентированная** - пользователь работает с документами, а программа (приложение) рассматривается как инструмент для работы с документом
- **с графическим интерфейсом** - набор графических средств для взаимодействия пользователя и компьютера



WINDOWS

Элементы интерфейса



Интерфейс - это набор средств, с помощью которых пользователь общается с компьютером.

- Рабочий стол с объектами
- Главное меню
- Офисная панель
- Панель задач с кнопкой “пуск”



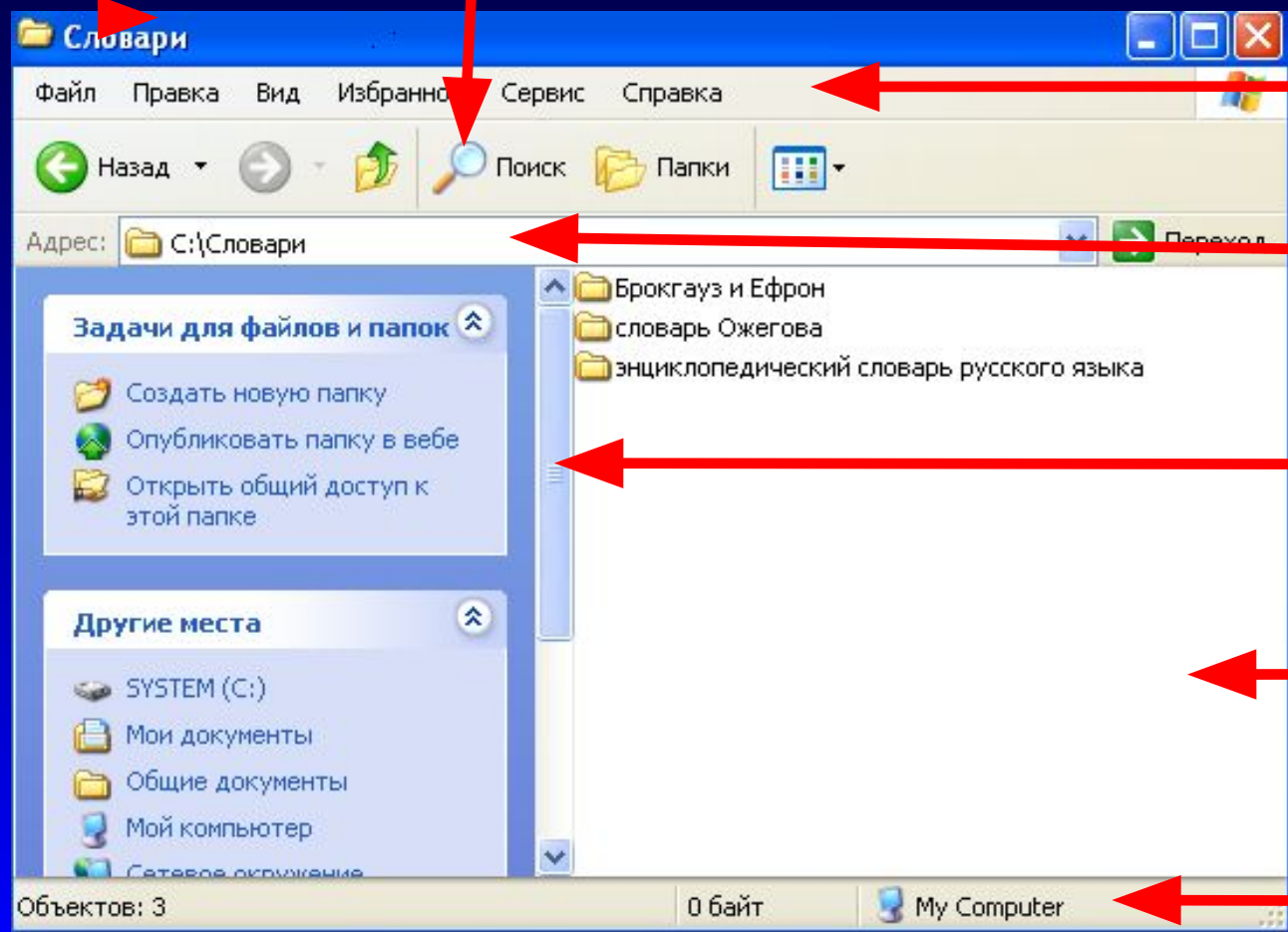
WINDOWS

Все объекты в Windows представлены в окнах

Кнопки управления окном

Заголовок окна

Панель инструментов



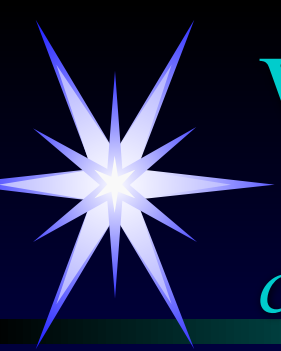
Строка Меню

Адресная строка

Полоса прокрутки

Рабочее поле

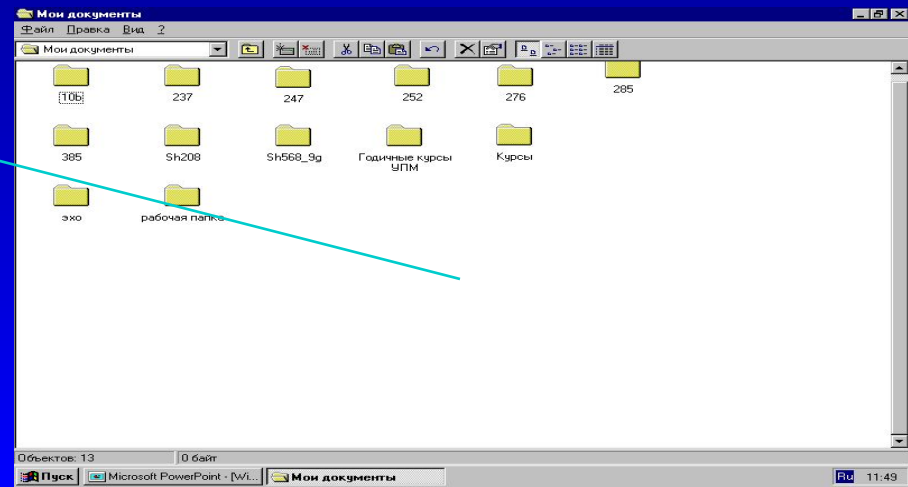
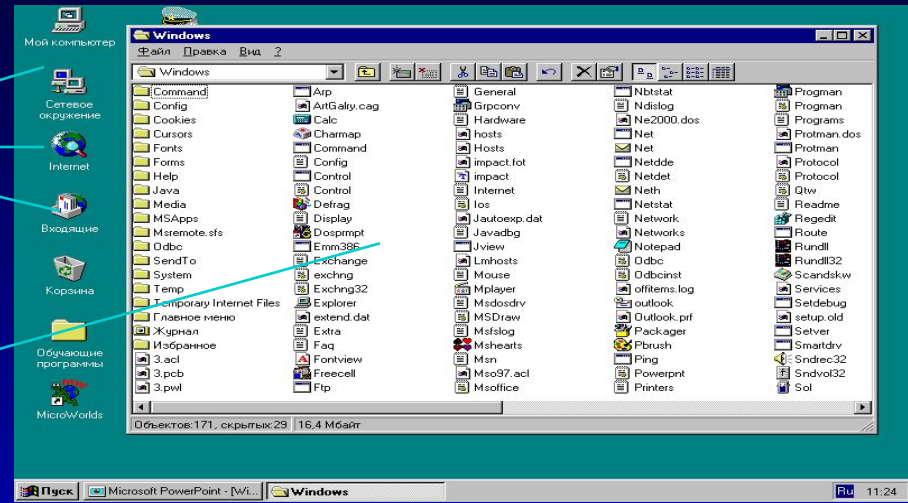
Строка состояния



WINDOWS

Окна в Windows бывают следующих видов:

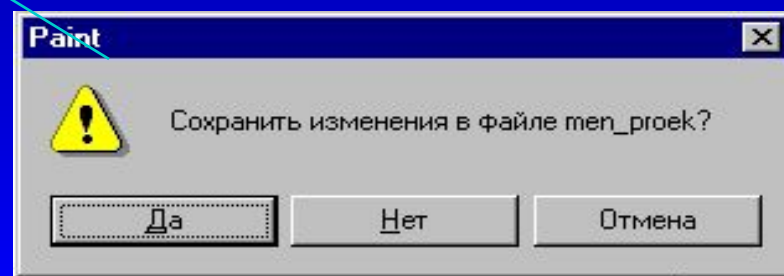
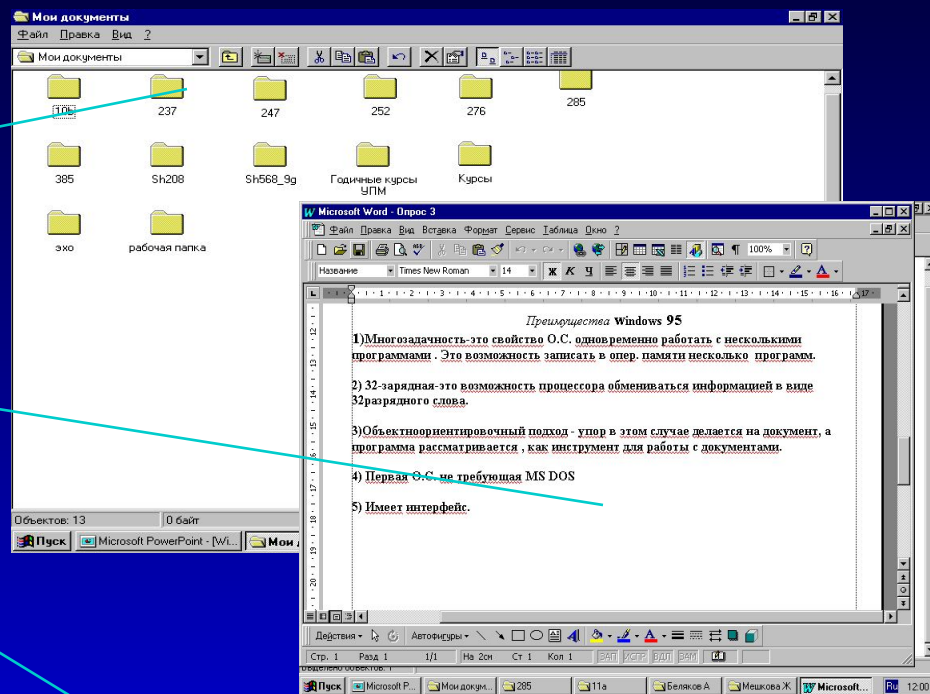
- В виде **пиктограммы** - картинки (значка)
- в **нормальном представлении** - занимают часть экрана
- в **полноэкранном представлении** - занимают весь экран



WINDOWS

Окна в Windows бывают следующих типов:

- **Групповые** - содержат значки папок, файлов и других программ
- **Прикладные** - это окна приложений и документов (в них можно работать “прикладывать” свои руки)
- **Диалоговые** - это окна, в которых пользователь общается с системой (отвечает на её запросы или система предупреждает о нестандартных ситуациях)

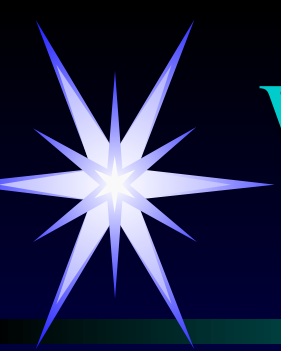




Действия с окнами в Windows

Их можно:

- открывать
- перемещать по экрану
- изменять размер
- делать активными
- перемещать по документу
- менять представление (вид)
- упорядочивать расположение относительно друг друга
- закрывать



WINDOWS

Объекты рабочего стола

- ◆ **Приложения** – это исполняемый файл или программа.
- ◆ **Документ** – это файл созданный при помощи приложения.
- ◆ **Папка** – совокупность файлов и папок, приложений и других папок.
- ◆ **Значок (иконка, пиктограмма)** – специальный графический образ для обозначения документа или папки.
- ◆ **Ярлык** – специальный значок, предназначенный для быстрого доступа к приложению или документу.
- ◆ **Окно** – ограниченная рамкой прямоугольная область экрана, оформленная по стандартам Windows.
- ◆ **Файл** – обособленный объём однотипной информации, хранящейся на каком – либо физическом носителе и имеющий собственное имя и расширение.



WINDOWS

Объекты рабочего стола

Характеристики файла:

- 1. имя
- 2. размер
- 3. дата и время создания
- 4. атрибуты (указатели)

Расширение файла – предназначено для однозначной идентификации типа файлового объекта.

Тип файла – определяет набор операций, применимых к этому файлу.



WINDOWS

Объекты рабочего стола

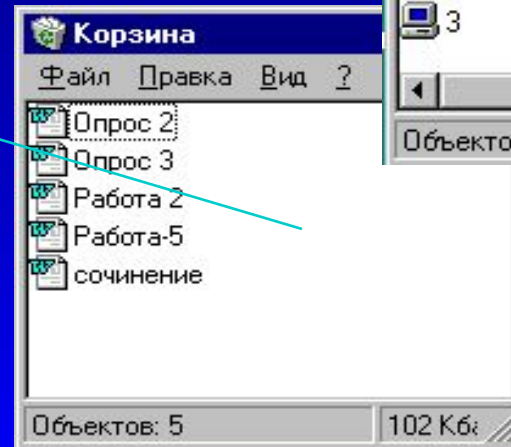
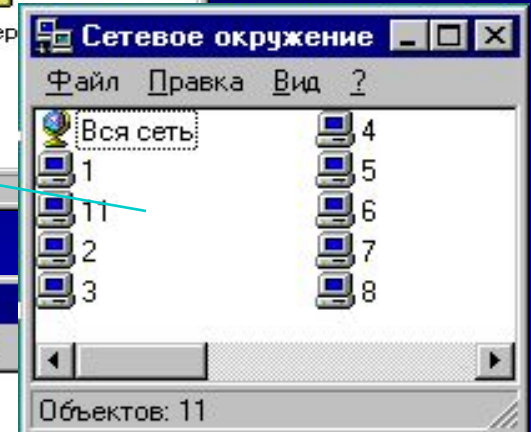
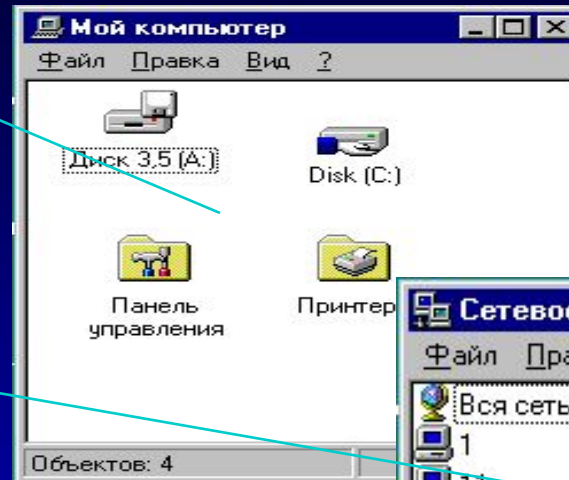
Обычные папки	Специальные папки	Документы	Ярлыки
аналогичны каталогам, содержат имена других папок и файлов	отличаются от обычных тем, что их нельзя удалить и имена некоторых из них зарезервированы	объекты, созданные в конкретном приложении	файл, содержащий информацию о расположении объекта, для которого он создан, обеспечивает быстрый переход к объекту



WINDOWS

Специальные папки

- **Мой компьютер** - содержит значки всех объектов, находящихся в машине
- **Сетевое окружение** - содержит значки компьютеров, подключённых к данной машине по сети
- **Корзина** - предназначена для удаления документов, пока она не очищена, документ можно восстановить на старом месте





WINDOWS

Действия с объектами

Объекты можно:

- создавать
- открывать
- перемещать
- копировать
- переименовывать
- удалять

Перед выполнением
действия объект
необходимо
выделить

- Три стандартных метода выполнения любых действий :
- с помощью операционного меню - процедурный метод (п. **Файл** и п. **Правка**)
 - с помощью технологии “Drag&Drop”(тащить/ бросить)
 - с помощью контекстного меню (правая клавиша Мыши)



WINDOWS

Создание папки

Новую папку можно создать на рабочем столе или в любой папке несколькими способами:

- Поместить курсор на пустое место в нужной папке и нажать правую кнопку Мыши, в появившемся контекстном меню выбрать команду **Создать\Папку**. В появившееся окно под значком новой папки ввести её имя и нажать клавишу ENTER.
- Поместить курсор в нужную папку, выбрать команду Создать\Папка в меню Файл. В появившееся окно под значком новой папки ввести её имя и нажать клавишу ENTER.



WINDOWS

Создание ярлыка

Ярлык к программе, документу или устройству можно создать в любой папке несколькими способами:

- Поместить курсор на пустое место в нужной папке и нажать правую кнопку Мыши, в появившемся контекстном меню выбрать команду **Создать\Ярлык**. В появившемся окне *Создания ярлыка* в поле *Командная строка* указывают имя объекта, для которого создаётся ярлык, или нажимают кнопку **Обзор** для его поиска. Нажимая клавишу **Далее**, выбирают соответственно имя и значок для ярлыка, после чего нажимают кнопку **Готово**.
- Перетащить значок объекта в нужную папку, удерживая клавиши **CTRL+SHIFT**.
- Перетащить значок объекта в нужную папку и воспользоваться командой контекстного меню **Создать ярлык**.
- Выделить объект, выбрать команду **Копировать** в меню **Правка**. Перейти в окно, где предполагается разместить ярлык, выбрать команду **Вставить ярлык** в меню **Правка**.

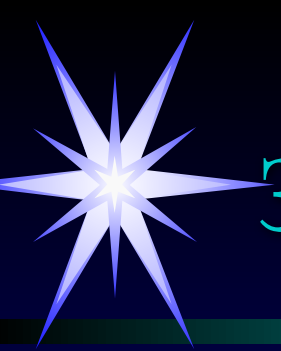


WINDOWS

Создание документов

Создать новый документ можно в любой папке несколькими способами:

- Запустить программу, которая будет использоваться при разработке документа, выбрать команду **Создать** в меню **Файл**
- Открыть пункт меню **Файл** любой папки, выбрать **Создать\Документ...**
- Открыть контекстное меню на рабочем столе, выбрать **Создать\Документ...**



Загрузка операционной системы

После включения компьютера процессор начинает считывать и выполнять микропрограммы, которые хранятся в микросхеме **BIOS** (Basic Input/Output System – базовая система ввода/вывода). Прежде всего начинает выполняться программа тестирования POST (Power On Self Test). В процессе тестирования проверяется работоспособность основных устройств компьютера: тестирует процессор, видеоадаптер, оперативную память, последовательные и параллельные порты, дисководы и контроллеры жестких дисков и клавиатуру.

В случае обнаружения неисправностей выдаются последовательности коротких и длинных звуковых сигналов, а после инициализации видеоадаптера процесс тестирования отображается на экране монитора.