



ELSŐ LÉPÉSEK A SZÁMÍTÓGÉPEK RODALMÁBA

*AMIT A
SZÁMÍTÓGÉPEKRŐL
TUDNI ÉRDEMES ☺*

Számítógép = Univerzális gép!

Csupán egy gép a sok közül, amelyik pontosan azt csinálja, amit „mondunk” neki.

Hardver

A számítógép kézzelfogható részei.

Szoftver

A számítógép nem kézzel fogható részei. (programok)

A SZÁMÍTÓGÉP FŐ RÉSZEI





PERIFÉRIÁK

A perifériák a számítógép azon részei, melyek a környezettel való állandó kapcsolattartást biztosítják.

Beszélhetünk bemeneti és kimeneti perifériákról:

Bemeneti

- billentyűzet
- egér
- szkenner

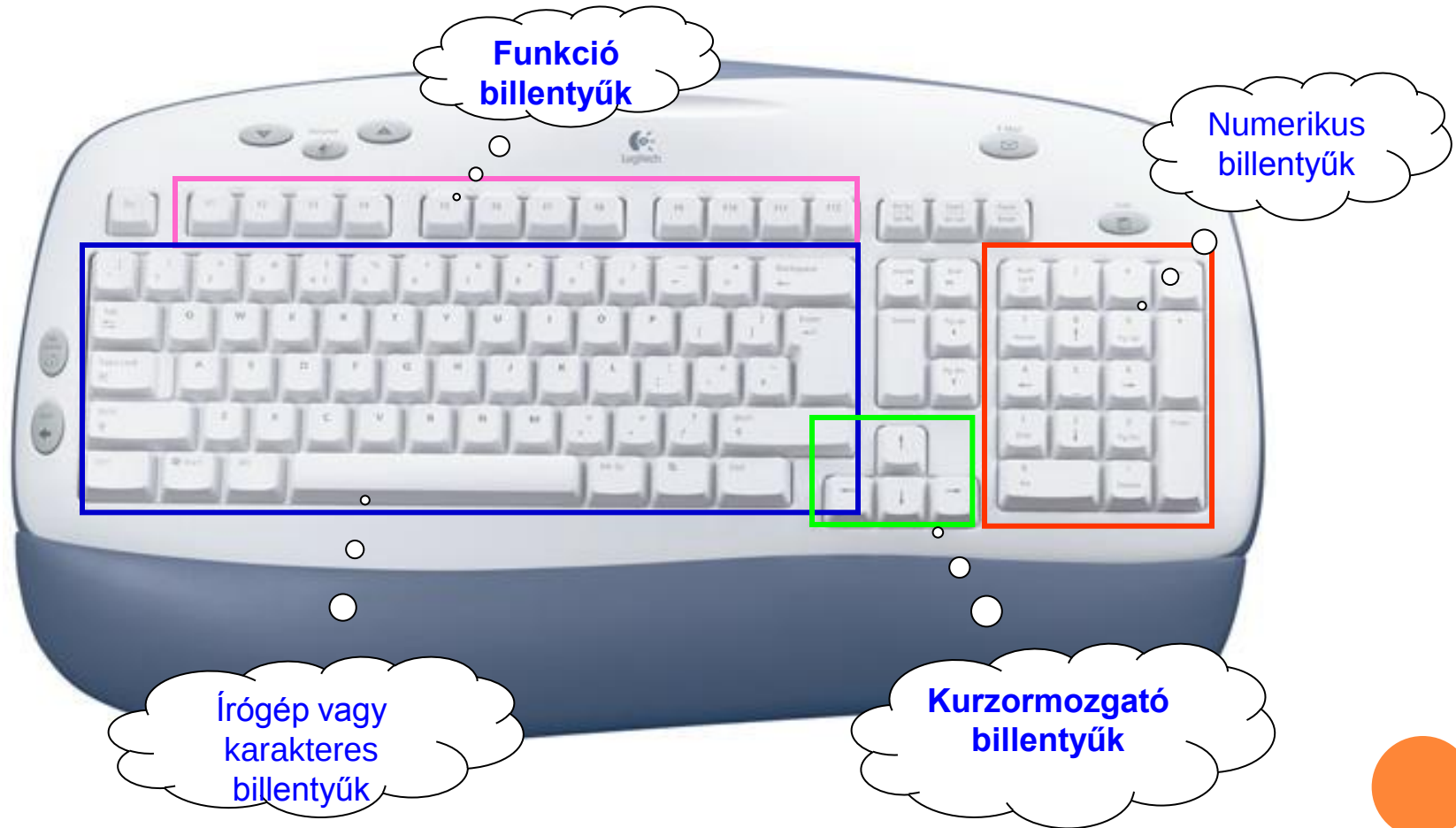
Kimeneti

- monitor
- nyomtató
- hangszóró



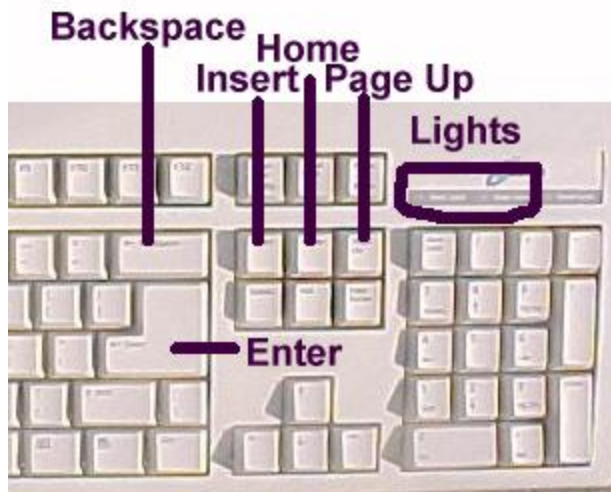
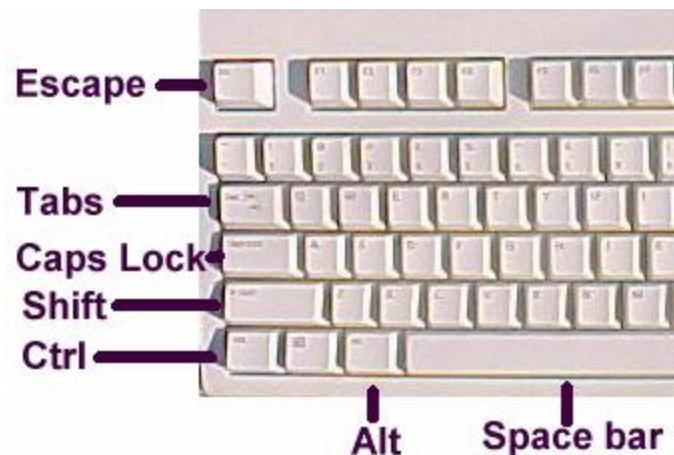
BILLENTYŰZET

A billentyűzet segítségével gépelhetjük be a különféle adatokat, információkat.



FONTOSABB BILLENTYŰK

- ❖ **Esc (eszkép):** kilépés
- ❖ **CAPS LOCK (kepszlok):** csupa nagybetűs írásmód, ha aktív zöld lámpa világít a billentyűzeten
- ❖ **Shift:** Nagy betűt írunk a szövegszerkesztőben ill. más billentyűkkel is lehet kombinálni.
- ❖ **CTRL (kontrol):** más billentyűkkel együtt használva lehet parancsot kiadni.
- ❖ **ALT; ALT GR:** a billentyűkön alul és jobbra található karaktereket lehet vele előhozni
- ❖ **Space (szpész):** szóköz



- ❖ **Backspace (bekszpész):** a kurzor előtt álló karaktert törli
- ❖ **Delete:** az kurzor után jövő karaktert törli + adatok törlése
- ❖ **Enter:** ezzel jóváhagyó parancsot adunk ki, a szövegszerkesztőben a következő sorba mehetünk.
- ❖ **HOME:** sor elejére ugrik a kurzor
- ❖ **END:** sor végére ugrik a kurzor
- ❖ **PageUp (pédzsap):** képernyőoldalnyit ugrik felfelé a kép
- ❖ **PageDown (pédzsdan):** képernyőoldalnyit ugrik lefelé a kép

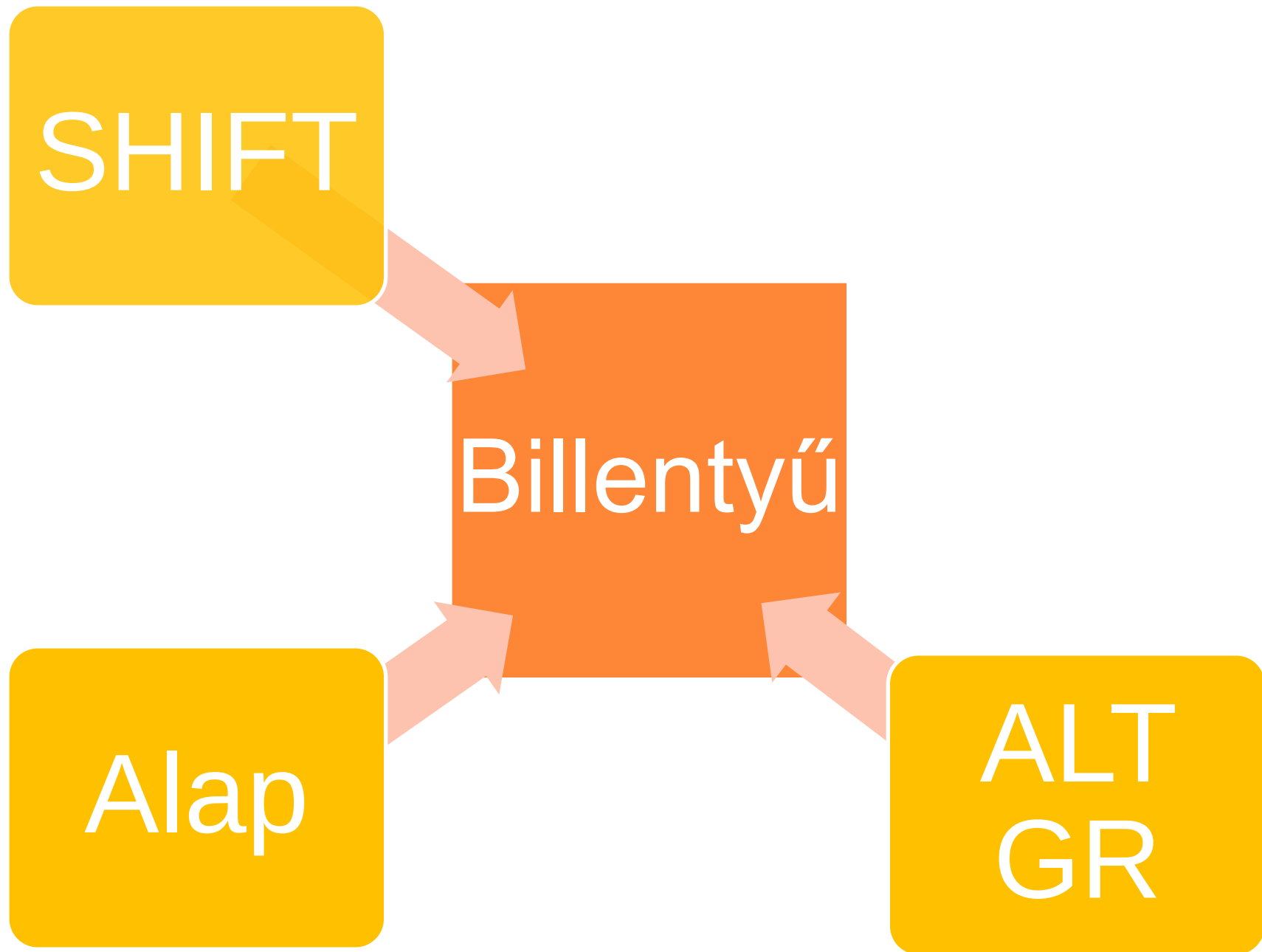


SHIFT

Billentyű

Alap

ALT
GR



EGÉR

Az egér a billentyűzet mellett a másik legfontosabb beviteli eszköz. **A számítógépnek utasításokat egér illetve a billentyűzet segítségével adhatunk. Ha az egeret mozgatjuk, a képernyőn a mozgást követve az ún. kurzornyílacsskát láthatjuk.** Több fajtája létezik. Mechanikus ill. optikai egér, kettő vagy három gombos, valamint görgetős változat. Emellett találkozhatunk vezeték nélküli egér.

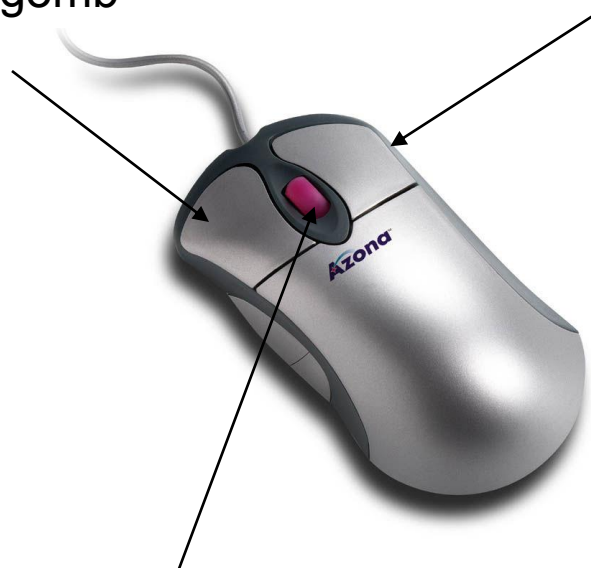
Bal egérgomb

Jobb egérgomb

Bal egérgommbal: parancsot adunk ki, de mindig ott ahol a kurzor van! Programindítás: dupla kattintás, utasítás adott programon belül: 1 kattintás

Jobb egérgommbal megnézhetjük, hogy az adott helyen milyen parancsokat lehet kiadni. Egy segédmenü nyílik meg.

Görgetőgommbal tudunk képernyőn túlnyúló tartalmakat megnézni. Nem minden egéren van

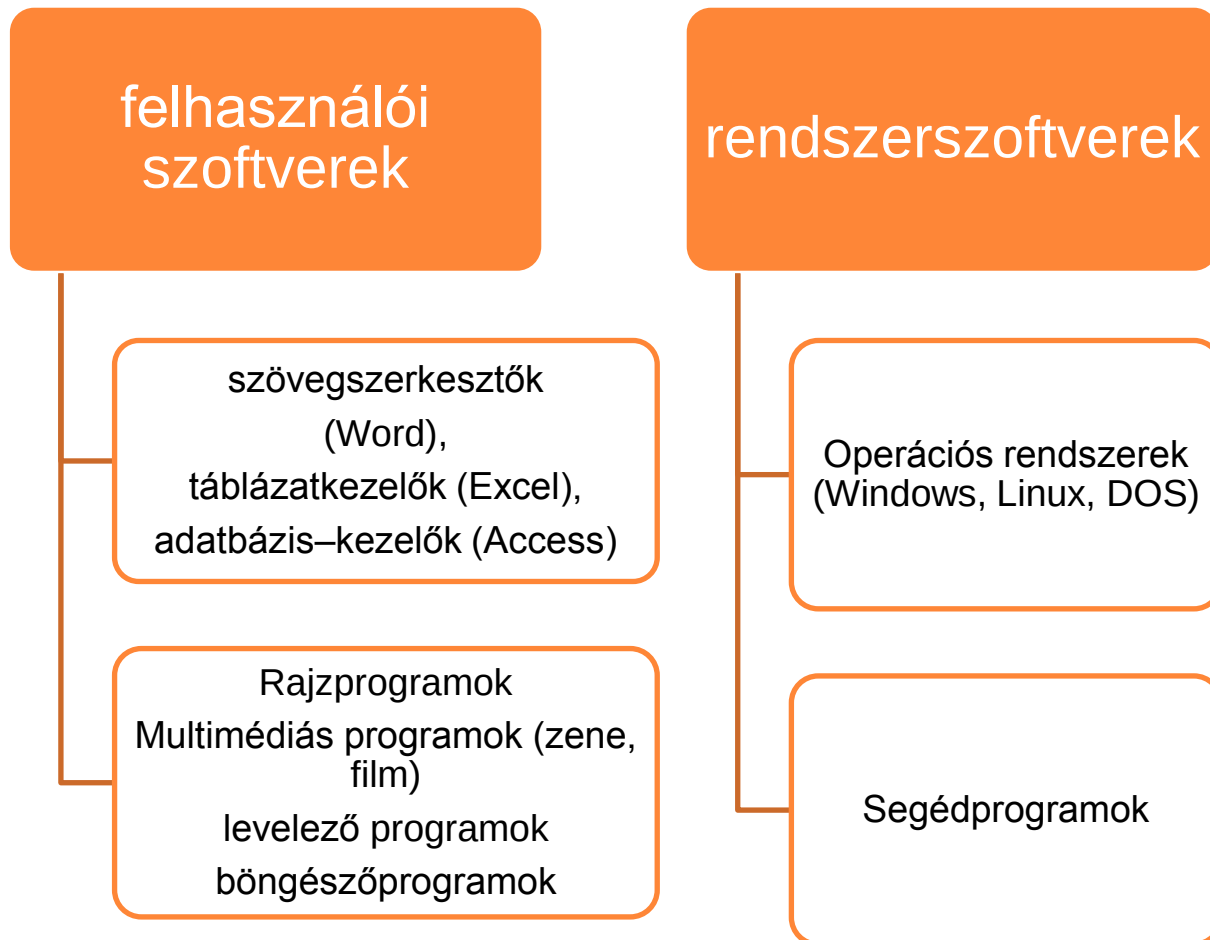


Görgető gomb



A SZOFTVER

A hardver szoftver nélkül életképtelen, vagyis a hardvert a szoftver működteti. Alapvetően kétféle szoftverről beszélhetünk:



OPERÁCIÓS RENDSZEREK

Alapvető feladata

- *a hardver működésének összehangolása és a felhasználóval történő kommunikáció biztosítása.*

Az operációs rendszer előkészíti a számítógépet a feladatmegoldásra, vezérli a programok kezelését, biztosítja a számítógép optimális kihasználását.

Az operációs rendszer tehát az a program, ami feltétlenül szükséges ahhoz, hogy a felhasználó a feladatok megoldására fel tudja használni a számítógép erőforrásait.

A felhasználó bármilyen programot is alkalmaz, legyen az táblázatkezelő-, vagy szövegszerkesztő program, csak az operációs rendszeren keresztül fér hozzá a számítógép hardverkomponenseihez.

Az általunk használt operációs rendszer neve:

Microsoft Windows XP (Professional)

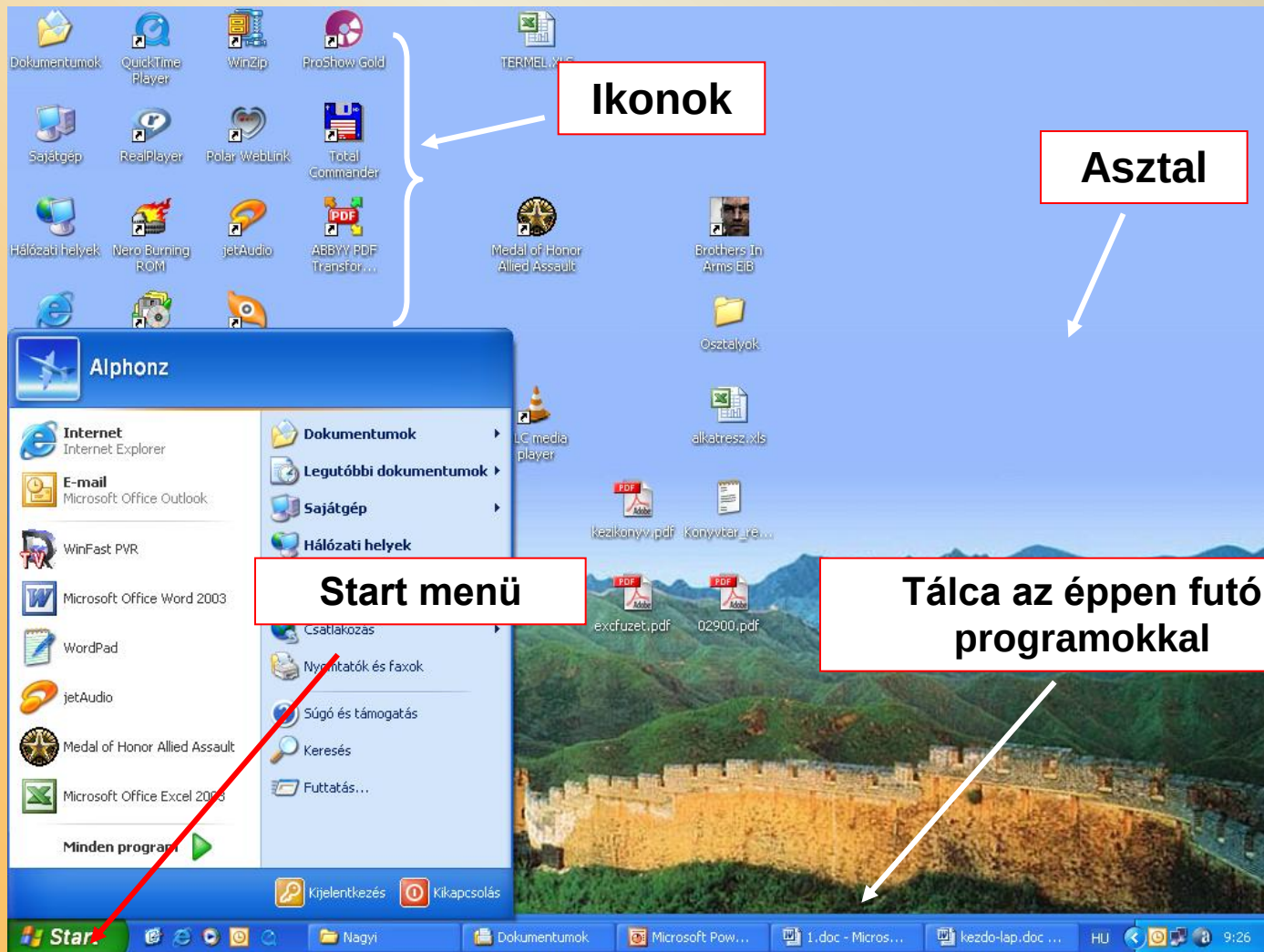


RÖVIDEN A WINDOWS XP OPERÁCIÓS RENDSZERRŐL

A tanfolyamon a Windows XP operációs rendszert használjuk. Az egyes Windows szoftververziók kis mértékben eltérnek egymástól.

Az újabbak mindig valamivel többet tudnak, de elmondható, hogy bármelyiket is tanuljuk meg kezelni, amennyiben a későbbiekben egy olyan gép elé ülünk le, ahol más Windows operációs rendszer van, biztosak lehetünk abban, hogy az alapfunkciókat ugyanott találjuk meg.





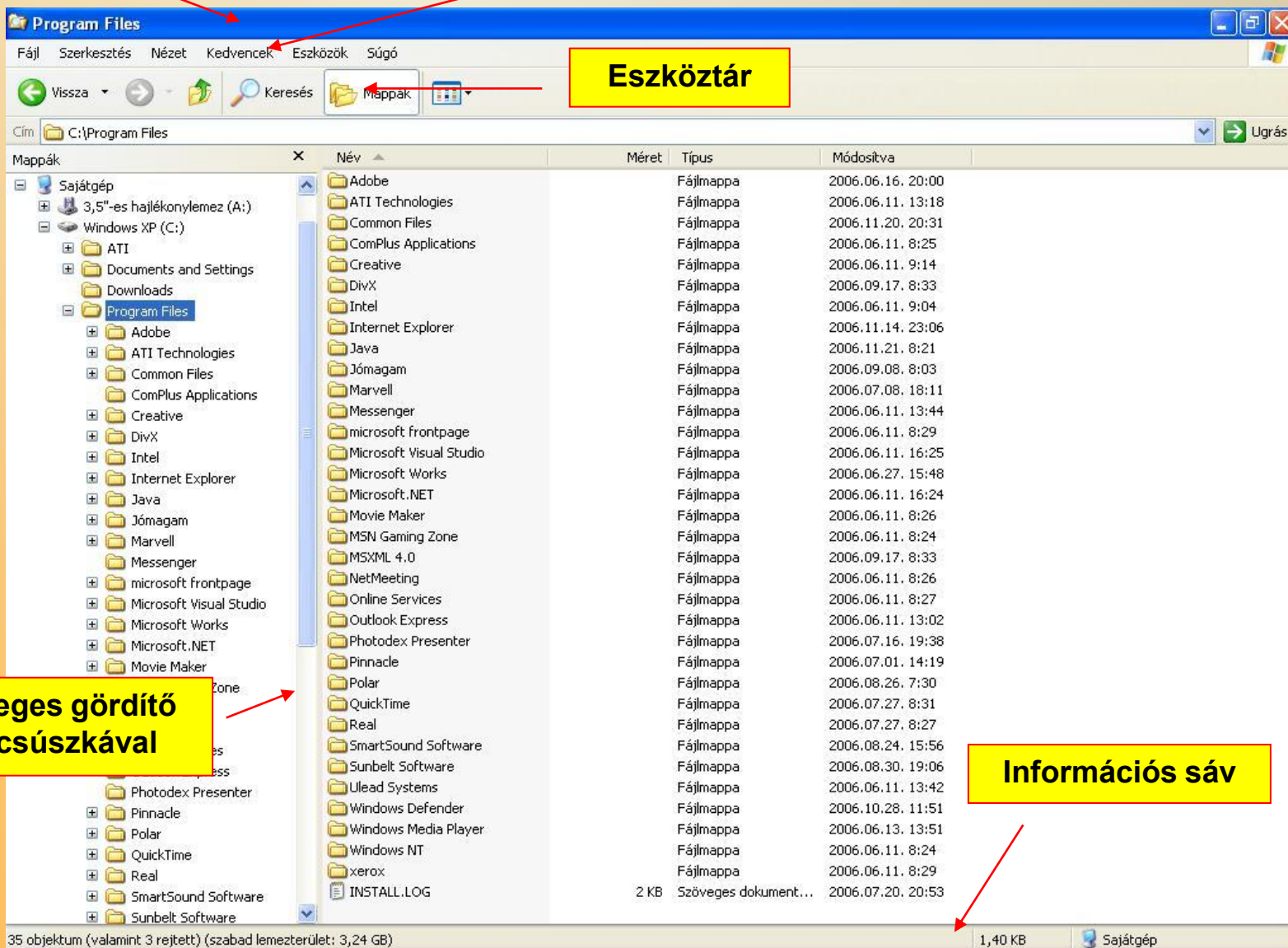
Címsor

Menüsor

Eszköztár

Függőleges gördítő
sáv a csúszkával

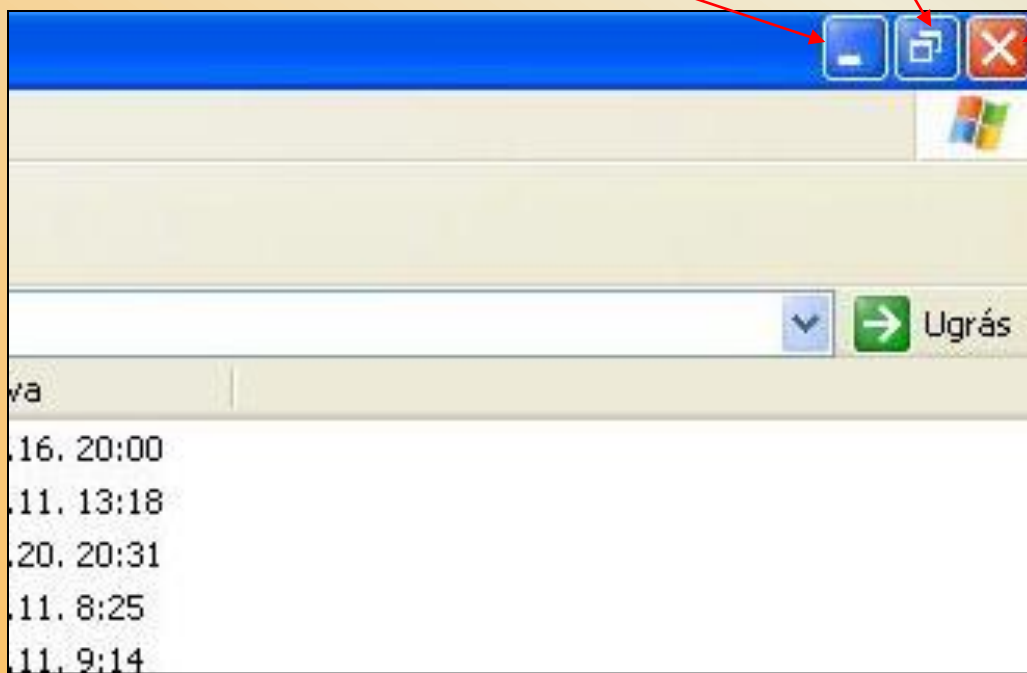
Információs sáv



**Leteszi a tálcára,
legkisebb méret**

Méretező gomb (kisebb/nagyobb)

Bezár



ADATNYILVÁNTARTÁS A SZÁMÍTÓGÉPEN

➤ Fájlok

A számítógépen az adatok összefüggő állományokban, ún. fájlokban tárolódnak. A fájlokat nevükkel azonosítjuk. A nevet egy pont, majd általában 3 karakteres kiterjesztés követi. A kiterjesztés utal a fájl típusára Pl:

adobevaslas.xlstáblázat (excel)

balaton2006.jpg



kép

meghivo.doc



dokumentum(szöveg)



➤ Mappák

A fájlokat mappákban, más néven könyvtárakban tároljuk. A könyvtárak fa-struktúrában helyezkednek el. Mindig létezik egy gyökér/főkönyvtár, amiből több alkönyvtár ágazik el, melyeknek további alkönyvtárai lehetnek.

