Лабораторна робота №1. Техніка безпеки. Основи роботи з ПК. Операційна система.

1.1. Техніка безпеки.

При роботі із персональним комп'ютером як і з всіма іншими електроприладами необхідно перш за все дотримуватися правил безпечного поводження з електричним струмом. Його джерелами можуть бути пошкоджені розетки та кабелі, комп'ютерне обладнання з відсутніми захисними кожухами. Контакт тіла людини з носіями електричної напруги призводить до скорочення м'язів, судорог, зупинки дихання, перебої та зупинки роботи серця.

При ураженні людини електрострумом необхідно швидко відключити струм і звільнити потерпілого від дротів. У випадку зупинки дихання до потерпілого потрібно терміново викликати лікаря і негайно приступити до здійснення штучного дихання. Штучне дихання повинно проводитися ритмічно (16-18 разів на хвилину) і аж до самого приходу лікаря чи відновлення дихання.

Крім небезпеки ураження електричним струмом існують інші потенційно шкідливі виробничі фактори. До них відносяться підвищений рівень шуму на робочому місці, джерелами якого можуть бути як працюючі механічні частини пристроїв комп'ютерів так і самі присутні в лабораторії особи. Тривале знаходження людини в атмосфері сторонніх шумів призводить до втрати нею концентрації уваги та загальної втомленості.

Також значної шкоди зоровому здоров'ю працюючих за дисплеями комп'ютерних моніторів задає пряма та відбита від екранів блискучість, несприятливий розподіл яскравості в полі зору та недостатня освітленість на робочому місці.

Тому, для запобіганню непередбачених випадків чи випадків шкоди здоров'ю слід дотримуватися наступних правил поводження в лабораторіях, і, зокрема, під час роботи з комп'ютерною технікою:

- забороняється самочинно змінювати орієнтацію робочого місця відносно вікон та світильників, що може призвести до появи прямих та відбитих блисків, порушення норм щодо розташування суміжних робочих місць;
- самостійно не відключати захисні пристрої і не проводити зміни у конструкції комп'ютерної системи, її апаратного забезпечення;
- не проводити самостійно ремонт апаратури чи її технічне налагодження (такі види робіт виконують тільки спеціалісти з технічного обслуговування комп'ютерів);
- не класти будь-які харчові продукти чи, особливо, напої на апаратуру або біля неї;
- не зберігати на робочому місці папір, дискети, інші носії інформації, запасні блоки, деталі тощо, якщо вони не використовуються при виконанні поточної роботи;
- не дозволяється працювати на засобах ОТ, які мають порушення цілісності корпусу або ізоляції дротів живлення;
- забороняється працювати на засобах ОТ мокрими руками, або у вологому одязі;
- забороняється вставати і ходити по лабораторії, входити і виходити з лабораторії без дозволу керівника робіт незалежно від часу;
- не можна працювати без зовнішнього штучного або природного освітлення;

- забороняється працювати з дисплеєм, у якого під час роботи з'являються нехарактерні сигнали, нестабільне зображення на екрані тощо;
- не допускати до роботи на обладнанні осіб без дозволу керівника;
- забороняється входити в лабораторію без дозволу керівника і до початку заняття;
- перед початком заняття вимикати телефонні апарати стільникового зв'язку, інші пристрої, які здатні відтворювати сторонні звукові сигнали.

Про інші непередбачені даним переліком події слід повідомляти керівника занять або технічний персонал лабораторії.

При раптовому виникненні аварії чи пожежі слід швидко але без допускання ознак паніки вимкнути комп'ютер і залишити приміщення. Якщо пожежа носить локальних характер, необхідно скористатися наявними засобами пожежогасіння: порошкові або вуглекислотні вогнегасники, сипучий матеріал, що не проводить електричний струм. Вогнегасниками, як правило, укомплектовані всі лабораторії обчислювальної техніки в достатній кількості. Розташовуються вони завжди на видних та легкодоступних місцях.

Особливої уваги також слід приділяти організації своєї роботи за персональним комп'ютером. Для цього слід дотримуватись наступних рекомендацій:

- 1) Сідати за комп'ютер необхідно вільно, без напруження, не сутулячись, не нахиляючись і не навалюючись на спинку стільця.
- 2) Плечі при роботі повинні бути розслаблені, лікті злегка доторкаються тулуба. Передпліччя повинні знаходитися на тій же висоті, що й клавіатура.
- Перед початком роботи відрегулюйте стілець так, щоб кут між плечем і передпліччям був трохи більшим 90°. Тіло має знаходитися на відстані 15-16 см від стола.

1.2. Будова ПК.

Всі сучасні комп'ютери можна розділити на три основних типи залежно від призначення, функціональних можливостей та формою виконання:

- 1) Настільний персональний комп'ютер (Desktop PC).
- 2) Мобільний персональний комп'ютер (Notebook).
- 3) Кишеньковий персональний комп'ютер (Pocket PC).

Дана класифікація надзвичайно неповна, оскільки типів сучасних комп'ютерів можна виділити значно більше та зазначені вище є все-таки основними і найбільш розповсюдженими.



Рисунок 1. Типи комп'ютерів: а) настільний ПК; б) ноутбук; в) кишеньковий ПК

Настільний ПК є найстарішим представником персональних комп'ютерів (Рисунок 2, а). В 1974 році Едвардом Робертсом був розроблений перший в світі персональний комп'ютер "Altair" (Рисунок 2).



Рисунок 2. Перший персональний комп'ютер "Altair"

Звичайно з того часу багато відбулося еволюційних змін і сучасний персональний комп'ютер вже нічого спільного не має із своїми предками. Типовий настільний персональний комп'ютер складається із чотирьох основних пристроїв: системний блок, монітор, клавіатура та мишка. Звичайно існують комп'ютери в яких наприклад відсутній монітор, мишка чи клавіатура. Але саме наявність саме цих чотирьох пристроїв робить роботу на комп'ютері максимально комфортною.

Мобільний ПК перш за все призначений для роботи в будь-якому місці, в будь-який час і за будь-яких умов. Він являє собою таку собі зменшену копію настільного ПК і має всі його ознаки. Мобільні комп'ютери можна поділити також на *ноутбуки* (Рисунок 1, б), *кишенькові ПК* (Рисунок 1, в), *субноутбуки* (Tablet PC) та інші.

В окрему категорію можна віднести кишенькові комп'ютери тому що вони відрізняються від ноутбуків і формою виконання й функціональними можливостями. Даний вид персональних комп'ютерів є самим молодшим представником. Та саме він зараз найбільш бурхливо розвивається. Зустріти людину з КПК в руках - це вже навіть не рідкість, а, навпаки, вже нормальне явище. «Маленькі помічники» все більше і більше входять до широкого вжитку людей багатьох професій, де миттєве реагування на зміну інформації є дуже важливим моментом.

Структурно персональний комп'ютер можна розділити на основні та периферійні пристрої.

До *основних пристроїв* комп'ютера відноситься системний блок, в якому розміщуються так звані системні пристрої:

- 1) Материнська плата являє собою велику електротехнічну схему, на якій встановлюються або під'єднуються всі інші системні пристрої.
- 2) Центральний процесор «мозок» комп'ютера, являє собою головний обчислювальний пристрій.
- 3) Оперативна пам'ять використовується для тимчасового зберігання інформації під час її обробки.
- 4) Зовнішня пам'ять використовується для постійного або тривалого зберігання інформації. До пристроїв зовнішньої пам'яті відносяться жорсткий диск комп'ютера (вінчестер), гнучкі магнітні диски (дискети), магнітооптичні диски (CD-, DVD-, ZIP-, Jaz-, BlueRay-, HDDVD-диски), магнітні диски (стримери) та flash-накопичувачі (USB-флешки).
- 5) Відеоадаптер призначений для обробки графічної інформації та виведення її на екран монітора.
- 6) Звукова карта призначена для обробки звукової інформації та виведення її на аудіо-колонки.

Периферійними пристроями називаються пристрої які під'єднуються до системного блоку за допомогою спеціальних кабелів та роз'ємів. До периферійних пристроїв відносяться:

- 1) Пристрої введення інформації:
 - клавіатура;
 - маніпулятор миша, трекбол;
 - сканер;
 - графічний планшет.
- 2) Пристрої виведення інформації:
 - монітор;
 - принтер;
 - звукові колонки;
 - графопобудувач (плотер).
- 3) Пристрої роботи з комп'ютерними мережами:
 - модем;
 - комутатор (switch);
 - мережева карта.

Будову ПК найпростіше можна порівняти із будовою тіла людини (Рисунок 3). Системний блок є головним пристроєм, оскільки він в принципі і являє в собі саме поняття комп'ютер. Тому його можна порівняти із людським серцем, мозком та іншими життєво необхідними внутрішніми органами. З органами мовлення можна порівняти *монітор*, *принтер* та *звукові колонки*, оскільки вони є пристроями відтворення інформації. З очима чи іншими органами відчуття - клавіатуру та сканер, оскільки за допомогою них вводиться інформація. З руками можна співставити *мишу*. І хоч миша відноситься до пристроїв введення інформації та все ж за допомогою нею більше виконуються функції керування комп'ютером.



Рисунок 3. Порівняння компонентів комп'ютера з людськими органами

1.3. Клавіатура.

Клавіатура (keyboard) - це периферійний пристрій, який призначений для вводу алфавітно-цифрових даних.

Розглянемо типову схему розміщення клавіш для українського варіанту розкладки клавіатури (Рисунок 4).



Рисунок 4. Українська розкладка клавіш клавіатури

9

PgUp

6

→

3

PgDn Enter

Del

+

Всі клавіші умовно можна поділити на декілька груп:

4) Функціональні клавіші.

Клавіші F1 — F12, розміщені у верхній частині клавіатури, запрограмовані на виконання певних дій (функцій). Так, дуже часто клавіша F1 служить для виклику довідки.

5) Символьні (алфавітно-цифрові) клавіші.

Розташовані у центрі, дуже схожі на клавіші звичайної друкарської машинки. На них нанесені цифри, спеціальні символи («!», «:», «*» і т. д.), літери українського алфавіту, латинські літери. За допомогою цих клавіш можна набирати різноманітні тексти, арифметичні вирази. У нижній частині клавіатури знаходиться велика клавіша без символів на ній — «Пробіл». «Пробіл» використовується для відділення слів і виразів один від одного.

6) Клавіші управління курсором.

Місце введення чергового символу на екрані монітора позначається блимаючою вертикальною рискою — курсором. Для переміщення курсору використовуються клавіші управління курсором (на них зображені стрілки, що направлені вгору, вниз, вліво і вправо). Ці клавіші переміщують курсор на одну позицію у відповідному напрямі. Клавіші *PageUp* і *PageDown* дозволяють «перегортати» документ вгору і вниз, а клавіші *Home* і *End* переводять курсор в початок і кінець рядка.

7) Спеціальні клавіші.

Спеціальні клавіші дуже часто використовуються. Вони не зібрані в одну групу, а розміщені так, щоб їх було зручно натискувати. Клавіша *Enter* (інколи позначається зігнутою стрілкою ...) завершує введення команди і викликає її виконання. При наборі тексту служить для завершення введення абзацу.

Клавіша *Esc* розташована в лівому верхньому кутку клавіатури. Зазвичай служить для відмови від тільки що виконаної дії.

Клавіші Shift, Ctrl, Alt коректують дії інших клавіш. Наприклад одночасне натиснення кнопки Shift разом із літерою дає велику літеру. А якщо у поєднанні з цифрою, то вводиться символ зображений на клавіші зверху. Введення всіх прописних (великих) літер вмикається також натисненням на кнопку Caps Lock. При цьому загоряється однойменний індикатор. Повторне натиснення виключає даний режим.

Нижче наведені приклади використання спеціальних клавіш при введенні символьних знаків.

Гостлевна	P 0 0 1	- M		ubiu	., , , , ,	(5) !!		1010		^)		
Клавіша	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	-	=
Результат	!	«	Nº	;	%	:	?	*	()	-	+

Російська розкладка клавіатури (SHIFT + клавіша)

Англійська розкладка клавіатури (SHIFT + клавіша)

Клавіша	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	-	=
Результат	!	@	#	\$	%	^	&	*	()	-	+

Німецька розкладка клавіатури (SHIFT + клавіша)

Клавіша	`	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	-	
Результат	o	!	"	Ş	\$	%	&	/	()	=	?	

Клавіша	Π	١	\	Y	{	}	:	ű	Ζ	<	>	?	
Результат	+	,	"	Ζ	Ü	*	Ö	Ä	Y	• ,	:		

8) Додаткова цифрова клавіатура.

Додаткова клавіатура — при включеному світловому індикаторі Num Lock зручна клавішна панель з цифрами і знаками арифметичних операцій, розташованими, як на калькуляторі. Якщо індикатор Num Lock вимкнений, то працює режим управління курсором.

Num Lock — клавіша перемикання і фіксації числового регістра, розташована в лівому верхньому куті цифрового блоку клавіатури. У ввімкненому стані переводить цифровий блок в режим вводу цифр, у вимкненому може використовуватися для керування курсором.

Клавіші, на які впливає Num Lock:

Num Lock вимкнутий	Num Lock ввімкнутий
1	В кінець (End)
2	Курсор вниз (↓)
3	Наступна сорінка (Page Up)
4	Курсор вліво (←)
5	Відсутнє
6	курсор вправо (→)
7	В начало (Home)
8	Курсор вверх (↑)
9	Попередня сторінка (Page Up)
0 (нуль)	Вставка (Ins)
. (крапка)	Видалення (Del)

Клавіатура дозволяє вводити, як правило, символи не тільки однієї, а й декількох мов. Для перемикання між мовами потрібно послідовно натискати комбінацію клавіш *Alt* + *Shift* (затискаємо Alt і не відпускаючи його натискаємо кнопку Shift до тих пір поки не вибереться необхідна мова. Після цього відпускаємо кнопку Alt).

1.4. Маніпулятор «Миша».

Маніпулятор «Миша» призначений для полегшення керування комп'ютером.

Структурно «Миша» складається з корпуса, форма якого зручно підходить до форми руки людини та 2-х основних й інших додаткових кнопок (Рисунок 5).



Рисунок 5. Маніпулятори «Миша»

За допомогою Миші керують вказівником, який на екрані, як правило, має форму стрілки (). Вказівник переміщують по різноманітним графічним елементам управління пересуваючи Мишу по столу або іншій горизонтальній поверхні. Сьогодні ще є досить поширеними моделі миші, де в якості датчика переміщення слугувала механічна система фіксації руху (Рисунок 6).



Рисунок 6. Внутрішня будова Миші.

Вона складається із стальної кульки з гумовою поверхнею, роликів з коліщатками та світлових сенсорів, які фіксують переміщення миші в взад-вперед та вправо-вліво. Такі миші були дуже вибагливими до поверхонь стикання і тому для роботи з ними використовувалися спеціальні комп'ютерні килимки (килимки під мишу). Сучасні комп'ютерні миші використовують виключно лазерну (Рисунок 5, а) або оптичну систему позиціонування (Рисунок 5, б), тому для них тип поверхні не надто критичний. А килимки продовжують використовувати вже за традицією та для того, щоб нижня частина маніпулятора та долонь менше забруднювалися.

За допомогою миші можна виконувати такі типи дій:

9) Вказування - пересуваючи мишу, розташувати вказівник миші над необхідним графічним елементом.

10) Одинарне натискування - пересуваючи мишу, встановити вказівник миші на потрібний графічний елемент і натиснути легко але впевнено ліву кнопку миші.

11) Подвійне натискування - виконується все те саме, тільки натискувати ліву кнопку потрібно двічі з інтервалом у 0,25 - 0,5 секунди не зміщуючи при цьому вказівник миші.

12) Одинарне натискування правої кнопки - ті самі дії, що й з лівою але натискувати потрібно праву кнопку. Використовується дли виклику додаткових функцій елементів управління.

13) Перетягування - необхідно помістити вказівник на потрібний об'єкт, натиснути і тримати ліву кнопку, пересуваючи мишу, перетягти його на нове місце і відпустити кнопку.

14) Виділення - за допомогою миші в деяких випадках можна виконувати виділення групи об'єктів. Для цього необхідно розташувати вказівник миші праворуч вверху (ліворуч внизу, праворуч внизу, ліворуч вверху) та затиснувши ліву кнопку миші перемістити його до протилежного кута умовної прямокутної області з потрібними об'єктами, пересуваючи мишу по столу, та відпустити ліву кнопку.

1.5. Правила вмикання/вимикання комп'ютера.

На відміну від більшості електричних чи побутових приладів для персонального комп'ютера потрібно дотримуватися правил його вмикання та вимикання.



Рисунок 7. Системний блок

користувача).

Послідовність вмикання компонентів комп'ютера в різних джерелах описана по-різному. Та особливої різниці між ними немає. Хоча все-таки бажано вмикати спочатку монітор, натиснувши на відповідну клавішу на лицьовій панелі, а потім вже системний блок. Системний блок вмикається натисненням на кнопку Power (живлення). Знайти цю кнопку деколи буває проблематично, оскільки дизайнери системних блоків деколи намагаються створити справжні шедеври абстракціонізму. Та одне в системних блоках залишається незмінним - кнопка вмикання. Нею завжди є найбільша кнопка на передній частині системного блоку (Рисунок 7). Іншою кнопкою на системному блоці, як правило поряд із кнопкою Power, є кнопка Reset. Вона призначена для перезавантаження комп'ютера, в разі виникнення збоїв в його роботі або зависанні (відмова реагування на будь-які дії

Після того як ви натиснули кнопку вмикання на екрані монітора починає відображатися певна текстова або графічна інформація. Цей процес називається завантаженням комп'ютера. Він триває від моменту натиснення на кнопку Power і аж до появи вікна вводу даних користувача для входу.



Рисунок 8. Вікно введення імені користувача та паролю.

Для того щоб розпочати роботу із комп'ютером у лабораторії інформатики та ОТ необхідно навести вказівник миші на рядочок під надписом користувач і ввести <u>im'я student</u> (все маленькими літерами) як показано на Рисунок 8. Після цього натиснути клавішу Enter на клавіатурі. З'явиться наступний екран із запитом вводу паролю. Його необхідно ввести таким самим як і ім'я користувача, тобто <u>пароль</u> <u>буде також student</u>. Якщо ви зробили все правильно ви повинні побачити наступну картинку або, принайні, схожу на неї (Рисунок 9). Те що ви побачите називається Робочим столом. Про нього більш детальніше дивіться далі.

Розглянемо особливості вимикання комп'ютера. Комп'ютер вимикати відразу не можна. Спочатку потрібно натиснути на кнопку Система і послідовно виконати пункти «Завершити роботу» і «Вимкнення» або «Перезавантаження». Після автоматичного вимикання системного блоку через деякий час необхідно вимкнути монітор.

1.6. Основи роботи з операційною системою

Для того щоб розпочати роботу із комп'ютером необхідно розібратися із основними термінами, що будуть нами використовуватися надалі:

Байт - найменша одиниця вимірювання інформації (1 Кбайт = 1024 байт, 1 Мбайт = 1024 Кбайт, 1 Гбайт = 1024 Мбайт).



Рисунок 9. Вигляд Робочого столу.

Тека (папка) - це спеціальний об'єкт на диску, в якому зберігаються файли та інші папки.

Шлях до файлу (адреса) - послідовність імені самого файлу та імен тек, що містять даний файл, записані від найпершої (кореневої) і розділені символом «/».

Програма - файл, написаний програмістом на спеціальній комп'ютерній мові, який здатний «запускатися» і виконувати певні дії.

Операційна система - сукупність програм, що забезпечують полегшену роботу користувача (людини) з апаратними засобами (комп'ютером).

При вмиканні комп'ютера, на якому встановлена операційна система Ubuntu, на екрані монітора з'являється графічна область, яку називають **Робочим столом**.

Вікно - елемент робочого вікна, що містить в собі певні об'єкти, оснащений стандартними елементами управління (кнопками). Над вікнами можна виконувати певні дії. Такі як переміщення, відкриття, закриття, зміна розміру, переміщення в іншу частину екрану, згортання (мінімізація розмірів), розгортання (максимізація розмірів). Приклади відкритих вікон показані на Рисунок 10. Кожне вікно має свою назву та дублюється системною позначкою (задачею) у нижній панелі Робочого столу, яка називається Панеллю задач.

Q	Програми Місця Система	e			n 🚽 🖾 🗐 📾	에 сб 2 лют, 04:25
	Комп'	ютер - Перегляд	файлів	_ 		
	<u>Ф</u> айл <u>П</u> равка <u>В</u> игля	ід Пере <u>й</u> ти <u>З</u> акл	адки <u>Д</u> овідка		🛓 VLC media player	_ — X
	(a	. 🕆 C	3 0		<u>F</u> ile ⊻iew <u>S</u> ettings <u>A</u> udio ⊻ideo <u>N</u> av	/igation <u>H</u> elp
	Назад Вперед	Вгору Зупи	нити Перезаван	нтажити	▲ ▶ ■ 14 44 >> >> 1Ξ	4 💷
	📝 💻 Комп'ютер	Q 100% Q	Режим перегл	яду: значки 🛟	×1,00	
	Місця 🕶 🛛 🛛		10	a		
	🗟 wizard	(_ @)	Document: Untitled 0 - Kile	
	河 Робочий стіл	Дисковод	Пристрі Е ВW/Лис Ш	ile <u>E</u> dit <u>V</u> iew B <u>uil</u>	d <u>P</u> roject LaTeX <u>W</u> izard <u>B</u> ookmarks <u>T</u> ools	Settings Help
	🗔 Файлова система					🗄 👀 🛯 🖏
	🚍 Дисковод				<u> </u>	1
		Файлова систем	a 📕	<u>9) 9) 😪 🌗</u>	<u>** 🖬 😒 🏄 ** 🖥 🖓 🌾</u>	
				section 🗾	Illabel 🔄 normalsize 🚽 🖪 🕖	
				$f(x) \xrightarrow{x} x \xrightarrow{x} \frac{x}{y}$	$\frac{x}{y}\sqrt{x}$ left (\bullet right) \bullet \leftarrow	
		Правка Вислял	Ловідка	🕡 🕢 🎧 (» 🖻	Untitled <u>0</u>	
	Зелеме			▼ pen	\documentclass[a4paper,10pt]{sc	rbook}
				Desktop T		
				-		
	Видл	Очст Скас		Lo.	L \end{document}	
	7	8 9	÷		🔏 Log & Messages 🛛 🗟 Output 🔎 Kons	ole
	4	5 6		TF-8 • +		-
				ormal mode		Line: 4 Col: 17 INS N
	0	, =	+			
	👜 Комп'ютер - Перегляд о	þ 🛛 🕜 Document	t: Untitled 0 - Kile	📓 Калькуля	тор 🛕 VLC media player	

Рисунок 10. Приклади вікон в операційній системі Ubuntu Linux

1.7. Робота з вікнами

Вікно об'єкта (програми, теки) складається з таких основних елементів:

- ✓ рядка заголовку;
- ✓ рядка меню;
- робочого поля вікна.

Необов'язковими елементами є рядки панелей інструментів і статусу.

Якщо у робочому полі не поміщається вся інформація, то вікно матиме горизонтальну і вертикальну смуги прокручування з бігунками. Бігунки переміщують, щоб побачити усе поле.

<u>Розміри вікна можна змінювати</u>, а саме вікно перетягувати з одного місця на інше.

Для <u>збільшення</u> чи <u>зменшення</u> розмірів вікна курсор встановлюють на межі вікна або в кутку (курсор змінить вигляд), натискають на ліву клавішу миші і, не відпускаючи її, перетягують межу.

<u>Перетягування піктограми</u> (принцип drag-and-drop) виконують так: над нею клацають і, не відпускаючи лівої клавіші миші, перетягують курсор у потрібне місце; клавішу відпускають. Вікно перетягують, захопивши рядок з назвою.

Вікно можна розгорнути на весь екран — 🧰, надати йому попереднього вигляду — 💷 чи закрити — 🖾, якщо воно зайве. Якщо ж вікно потрібне, але воно

займає на екрані надто багато місця, його мінімізують — 🗾. Мінімізоване вікно набуває вигляду підписаної кнопки на панелі задач.

На екрані може бути декілька вікон програм чи тек, їх розташовують каскадом чи поруч. Однак лише одне вікно є активним. Рядок з його назвою має інший колір, ніж відповідні рядки неактивних вікон. Щоб зробити вікно активним, треба клацнути мишею будь-де в його межах. Працюють лише з активним вікном.

Закрити вікно (і відповідну програму) можна одним із таких шести способів:

- натиснути лівою клавішею мишки на кнопці [🖾];
- двічі натиснути лівою клавішею мишки на системній кнопці (вона є ліворуч у рядку заголовка вікна і має вигляд рисунка);
- натиснути лівою клавішею мишки на системній кнопці один раз і з отриманого меню виконати команду «Закрити»;
- натиснути лівою клавішею мишки на пункті «Файл» і виконати команду «Закрити»;
- натиснути правою клавішею мишки у рядку заголовка (отримаєте контекстне меню рядка) і виконати команду «Закрити»;
- натиснути на комбінацію клавіш <Alt+F4> (закрити поточне вікно.

Мова		Підтримк
English		I
Russian		I
Ukrainian		3
новна мова Основна мова для нов	вих облікових записів користувачів т	га екранного входу в систе
новна мова Основна мова для нов Russian (Ukraine)	вих облікових записів користувачів т	га екранного входу в систе

Рисунок 11. Діалогове вікно з кнопками

Мінімізоване вікно можна закрити одним із таких способів:

- викликати контекстне меню кнопки, натиснувши над нею правою клавішею миші, і виконати команду «Закрити»;
- натиснути по черзі на кнопки на панелі задач: вікна відкриються закрити їх відомими способами.

Окрім вікон програм і папок, є так звані діалогові вікна команд, які відкриваються під час роботи з командами меню (Рисунок 11) тощо.

Увівши потрібні дані, їх закривають кнопками «ОК»(Гаразд) або «Відмінити» (Скасувати) (залишаються попередні параметри).

Практичне завдання

15) Ознайомтеся з роботою клавіатури.

Відкрийте програму **Текстовий редактор** (Програми → Стандартні) і за допомогою символів, зображених у верхній частині символьних клавіш, «намалюйте» зображені малюнки один під одним.

_••		
-,,-		
=:~%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%	o ///0\\	#
=:~%#########@ @###########:=	\\\\\\\\\	#
=:~%########@ @ @#########:=	############	#####
=:~%#########@ @###########:=	###########	######
=:~%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%	# #	# #
=;~~~~~~;=		

16) У тому ж самому документі, під набраними малюнками, наберіть наступний текст виділений рамкою. Отриманий текстовий документ збережіть на Робочому столі (натисніть кнопку Зберегти у верхній частині віна) під назвою Текст-ВашеПрізвище (вставте своє прізвище).

Наприкінці січня 1918 року біля залізничної станції Крути, що на Чернігівщині, розігралася кривава трагедія, що й понині хвилює серця всіх чесних українців. Півтисячі юнаків з Першої військової школи імені Богдана Хмельницького та університету Святого Володимира разом зі старшинамикомандирами (їх було близько двадцяти) вступили в нерівний бій з армією червоного генерала Муравйова, яка рухалася на Київ, щоб придушити молоду Україну.

Юнацький курінь під Крутами мав 18 кулеметів і одну гармату, закріплену на залізничній платформі. Озброєння зовсім недостатнє. Проте юні петлюрівці мали найголовнішу зброю - безмежну любов до рідної України, і ця любов подесятирила їхні сили. Хлопці розуміли, що батогом обух не переб'єш, одначе сподівалися своїм прикладом запалити інші військові частини, регіональних отаманів, які могли б прийти на допомогу.

ПРИ НАБОРІ ТЕКСТІВ СЛІД ДОТРИМУВАТИСЯ НАСТУПНИХ ПРАВИЛ:

- 1) Слова потрібно відокремлювати одне від одного не більше ніж одним пробілом.
- 2) Розділові знаки відокремлюються пробілом лише справа. (Увага! Потяг, який щойно прибув, відходить.)
- 3) Тире потрібно відокремлювати від слів з обох боків. Якщо не відокремлювати то це дефіс. (Знання сила! Римський-Корсаков.)
- 4) Після відкриваючих дужок або лапок відразу писати текст, а закриваючі зразу за текстом.

- 17) Оволодійте навичками роботи з вікнами.
 - а) Відкрийте меню **Місця Э Домашня тека**.
 - б) Розгорніть вікно на весь екран.
 - в) Надайте вікну попереднього вигляду.
 - г) Мінімізуйте вікно.
 - д) Закрийте вікно.
 - е) Знову відкрийте вікно об'єкта Домашня тека.
 - ж) Змініть розміри вікна.
 - з) Зменшіть розміри вікна, щоб з'явились смуги прокручування.
 - и) Активізуйте (викличте) контекстне меню робочого поля вікна.
 - к) Розташуйте піктограми у вікні п'ятьма способами.
 - Є п'ять способів розташування піктограм у вікні: ескізи сторінок, плитка, значки, список, таблиця (детально). Виберіть у контекстному меню пункт Вигляд, перейдіть у його підменю і виберіть «Плитка» або «Список». Спостерігайте за змінами у робочому полі.
- 18) Знайдіть інформацію про типи, опис особливостей роботи та призначення наступних периферійних пристроїв: сканер, трекбол, принтер, графічний планшет, стример, плоттер, комп'ютерний джойстик.