

# Capitolul II

Participanții trebuie să aibă abilitatea de a opera cu interfața utilizator WINDOWS și de a o configura ergonomic într-o manieră orientată spre aplicație

- 2.1 Concepte de bază**
  - 2.1.1 Sistemul de operare WINDOWS XP**
  - 2.1.2 Pornirea și oprirea sistemului (masca pentru logon, dialogul pentru închidere)**
  - 2.1.3 Funcțiile mouse-ului sub WINDOWS XP, dexteritatea cu mouse-ul**
  - 2.1.4 Setarea de bază a desktop-ului WINDOWS**
  - 2.1.5 Lucrul cu meniul start, program start**
  - 2.1.6 Schimbarea programelor din bara de task-uri**
  - 2.1.7 Închiderea sesiunii**
  - 2.1.8 Funcționarea Help-ul**
- 2.2 Obiecte**
  - 2.2.1 Tipurile de obiecte**
  - 2.2.2 Crearea obiectelor**
  - 2.2.3 Evidențierea, deschiderea, închiderea, mutarea, aranjarea obiectelor**
  - 2.2.4 Copierea obiectelor**
  - 2.2.5 Ștergerea obiectelor (Recycle Bin)**
- 2.3 Ferestrele**
  - 2.3.1 Tipurile de ferestre**
  - 2.3.2 Lucrul cu ferestre**
  - 2.3.3 Lucrul cu mai multe ferestre**
  - 2.3.4 Examinarea ferestrei cu directoare**
- 2.4 Utilitarul Control Panel**
  - 2.4.1 Vederea de ansamblu asupra obiectelor din Control Panel**
  - 2.4.2 Setările pentru mouse și tastatura**
  - 2.4.3 Instalarea și gestionarea fonturilor**
  - 2.4.4 Proprietățile de vizualizare**
  - 2.4.5 Controlul imprimării și fereastra de stare a imprimantei**
  - 2.4.6 Comentariile privind instalarea/dezinstalarea programelor**
- 2.5 Alte setări**
  - 2.5.1 Meniul Start (structura, (re)organizarea)**
  - 2.5.2 Directorul AutoStart**
  - 2.5.3 Favoritele**
  - 2.5.4 Containerul de reciclare (Recycle Bin)**
  - 2.5.5 Bara de Task-uri**
  - 2.5.6 Utilitarul My Computer**

## 2.1 Concepte de bază

**Software** este termenul ce definește orice program (set de instrucțiuni) care ajută computerul pentru îndeplinirea unei sarcini. Software poate fi împărțit în două categorii:

a) *sisteme de operare (SO)*: (MS-DOS, Linux, Unix, Windows, etc);

b) *aplicații*: » procesare text - Microsoft Word, WordPad;  
» navigare WEB – Internet Explorer;  
» manipulare și gestiune a fișierelor – Windows Explorer;  
» calcul tabelar – Excel;  
» gestiune a bazelor de date – Microsoft Access, FoxPro.

Fiind cel mai important program, SO este primul program ce trebuie instalat pe un calculator. Un calculator fără SO este ca o mașină fără motor. Fiecare calculator trebuie să dispună de un sistem de operare pentru a putea rula alte aplicații. Sistemul de operare execută sarcini de bază, cum ar fi: recunoașterea datelor de intrare de la tastatură, trimiterea datelor de ieșire la monitor, gestionarea fișierelor și directoarelor pe disc (redenumire, mutare în alta locație, copiere, ștergere), controlul dispozitivelor periferice (imprimantă etc.).

Privit la un nivel primar, sistemul de operare se ocupă cu:

- administrarea resurselor hardware (procesorul, memoria, discul hard etc.) și software ale sistemului astfel încât acestea pot lucra corect împreună.
- furnizarea unui mediu stabil și eficient pentru ca aplicațiile să lucreze cu diferitele componente, fără ca utilizatorul să cunoască ceva despre caracteristicile tehnice ale acestora;
- furnizarea unei interfețe plăcute pentru utilizator.

În cazul rețelelor de calculatoare, sistemul de operare are responsabilități suplimentare, cum ar fi: evitarea interferenței între utilizatorii care folosesc anumite aplicații în același timp, securitatea sistemului, asigurarea accesului doar pentru utilizatorii autorizați, stabilirea de nivele de acces etc.

Sistemul de operare oferă o platformă *software* pe care pot rula alte programe, numite aplicații, fără ca acestea să știe ceva despre caracteristicile tehnice ale componentelor calculatorului. Deoarece majoritatea aplicațiilor se scriu pentru sisteme de operare specifice, alegerea sistemului de operare este hotărâtoare pentru utilizarea unui calculator. Cele mai populare sisteme de operare pentru calculatoarele personale sunt: DOS, OS/2, Windows, Linux, MacIntosh.

Utilizatorul interacționează cu sistemul de operare printr-un set de comenzi. Comenzile sunt acceptate și executate de procesorul de comenzi sau de interpretorul liniei de comandă. Acest lucru se întâmplă în sisteme de operare în care comenzile se dau în linia de comandă, cum este, de exemplu, DOS. În sistemele care funcționează pe baza unei interfețe grafice bogate și „prietenoase”, cum este Windows, execuția unei comenzi se lansează prin selectarea cu *mouse*-ul a obiectului dorit pe ecran.

Sistemul de operare este format dintr-un nucleu-*kernel*, și o interfață-*shell*.

### 1. Nucleul sistemului

Nucleul (kernel) conține programele necesare pentru gestionarea resurselor calculatorului și pentru controlarea activității echipamentelor și a programelor.

Aceste programe îndeplinesc următoarele funcții:

- *Administrarea resurselor fizice.* Resursele fizice ale unui calculator sunt: procesorul, memoria internă și sistemul de intrare-ieșire. Modul în care sistemul de operare gestionează aceste resurse influențează performanțele calculatorului. De exemplu, nu are sens să aloce unui program procesorul fără să-i fi alocat în prealabil memorie internă și dispozitivul periferic prin care sunt furnizate datele necesare prelucrării. Rolul sistemului de operare este de a gestiona optim aceste resurse. Pentru aceasta el trebuie să țină cont de volumul de resurse, viteza cu care lucrează fiecare resursă și dependența funcțională dintre resurse.
- *Depistarea și tratarea evenimentelor deosebite.* În timpul executării unor programe, fie că sunt de aplicație, fie că sunt de sistem, pot să apară o serie de evenimente deosebite:
  - programul vrea să scrie la imprimantă și imprimanta nu a fost conectată sau nu a fost alimentată cu hârtie,
  - programul vrea să scrie pe un disc flexibil, iar discul nu a fost introdus în unitate,
  - programul vrea să citească dintr-un fișier și nu găsește fișierul pe suport,
  - programul vrea să scrie într-o zonă de memorie care nu îi aparține,
  - programul execută o operație aritmetică, iar rezultatul depășește capacitatea zonei de memorie alocată.

Aceste evenimente sunt sesizate (hardware) de către circuitele de control ale dispozitivelor periferice și sunt transmise unei componente a nucleului care le tratează în mod adecvat. Pentru fiecare eveniment care poate să apară în sistem, există o componentă a nucleului care știe să îl trateze. La un moment dat pot să apară mai multe evenimente conflictuale. Pentru a rezolva aceasta situație, evenimentele sunt grupate în clase, iar claselor li se atribuie priorități.

- *Asigurarea operațiilor de intrare-ieșire la nivel fizic.* Sunt asigurate operațiile de intrare-ieșire cu echipamentele periferice prin care se realizează citirea și scrierea datelor pe suportul de informație, acționându-se direct asupra dispozitivului periferic.
- *Asigurarea operațiilor de intrare-ieșire la nivel logic.* Sunt asigurate operațiile de intrare-ieșire cu echipamentele periferice la nivel logic; prin aceste operații se realizează organizarea, accesul, stocarea și regăsirea datelor pe suportul de informație. Unitatea logică de acces la echipamentele periferice este fișierul.
- *Gestionarea fișierelor de pe disc.* Echipamentele periferice din configurația unui calculator sunt foarte diferite între ele. Aceste programe ale sistemului de operare asigură transferul de date cu echipamentele periferice și realizează o interfață între programele de aplicație și sistemul de intrare-ieșire. În acest mod programatorul este eliberat de detaliile specifice fiecărui echipament periferic. În plus, modulele de program care realizează transferul de date există o singură dată în sistem și nu în fiecare program de aplicație care are nevoie de ele.

Atunci când se rulează un program pe calculator sistemul execută mai multe operații. În timp ce se scrie de la tastatură sau capul de citire-scriere al discului se poziționează pe pista căutată sau se scrie la imprimantă procesorul stă deoarece viteza lui de lucru este mai mare decât orice operație de intrare-ieșire. Pentru a rentabiliza activitatea procesorului se folosește multiprogramarea.

## 2. Interfața sistemului de operare

Interfața (*shell*) a sistemului de operare definește modul în care utilizatorul interacționează cu sistemul de operare. Ea asigură funcția de comunicare prin intermediul unui dialog realizat astfel:

*Utilizatorul* transmite calculatorului, prin intermediul tastaturii sau al mouse-ului, comenzi pentru executarea operațiilor sau răspunsuri la întrebările puse de calculator prin care își precizează intențiile.

*Calculatorul* transmite utilizatorului, prin intermediul monitorului, mesaje în legătură cu intențiile lui sau întrebări privind modul de realizare a operațiilor solicitate.

În cadrul acestui dialog fiecare parte transmite celeilalte mesaje specifice momentului.

Dispozitivele care asigură acest dialog sunt: dispozitivul standard de intrare - *tastatura* și dispozitivul standard de ieșire - *monitorul*.

### *Interfața grafică*

La interfețele realizate în mod grafic comunicarea se face prin intermediul desenelor. Primele studii în domeniul interfețelor grafice au fost făcute la începutul anilor '70 la unul dintre centrele de cercetări ale firmei Xerox. Aceste studii au arătat că pentru oameni este mai ușor să recunoască o reprezentare grafică decât să citească un text. Cercetătorii firmei Xerox au realizat prima interfață grafică folosind pictogramele. În cazul interfeței grafice, instrucțiunile care se dau calculatorului sunt reprezentate pe ecran prin intermediul unor desene, a unor simboluri. Aceste simboluri sugerează conceptul (aplicație, componentă a calculatorului, parametru etc.) pe care îl reprezintă. De exemplu, pentru un director - catalogul în care se păstrează un grup de fișiere - se poate folosi ca simbol dosarul, iar pentru fișierele care se găsesc în el simbolul este coala de hârtie. În acest mod, limbajul de conversație cu calculatorul devine un limbaj universal, un limbaj al semnelor.

Firma MacIntosh a creat primul produs tip interfață grafică cu utilizatorul *GUI*<sup>1</sup> care permitea manipularea obiectelor de pe ecran cu ajutorul mouse-ului. Acest tip de interfață a fost preluată și dezvoltată apoi și de firma Microsoft care a folosit-o începând cu versiunea 3.1 a mediului de lucru Windows pentru sistemul de operare MS-DOS. Sistemul de operare Windows XP folosește de asemenea o interfață grafică. Această interfață va fi prezentată în capitolul următor.

Interfețele grafice permit folosirea metodei drag-and-drop (trage și plasează). Prin această metodă pictogramele pot fi glisate pe ecran dintr-o fereastră în alta, având ca efect copierea sau mutarea obiectului reprezentat prin pictogramă.

Avantajul interfețelor grafice este foarte mare. Dacă într-o interfață în mod text utilizatorul trebuie să cunoască directorul în care se găsește aplicația, iar pentru a lansa în execuție o aplicație trebuie să scrie numele ei, la interfața grafică el trebuie să memoreze numai pictograma (desenul) care reprezintă aplicația.

### *Încărcarea sistemului de operare*

Deoarece nucleul sistemului de operare conține programele necesare pentru gestionarea resurselor calculatorului, el trebuie să fie rezident în permanență în memoria internă. Dar memoria internă a calculatorului nu este o memorie remanentă. La întreruperea alimentării conținutul ei se pierde. Din această cauză, la începutul fiecărei sesiuni de lucru cu calculatorul trebuie încărcat nucleul sistemului de operare în memoria internă.

Sistemul de operare se livrează pe un suport magnetic (discul), uneori împreună cu calculatorul. Suportul pe care se găsește sistemul de operare se numește suport sistem (disc sistem). El conține un program de dimensiuni mici numit încărcător (la început de suport) și programele nucleului sistemului de operare. În memoria de tip ROM există un program numit preîncărcător care este folosit pentru inițializarea lucrului cu calculatorul.

Atunci când se pornește calculatorul programul preîncărcător, din memoria ROM a BIOS-ului, inițializează echipamentele periferice, identifică configurația calculatorului și caută un suport magnetic pe care să existe sistemul de operare. Dacă găsește un astfel de suport, încarcă în memoria internă programul încărcător (*Boot strap*) care se găsește la începutul

---

<sup>1</sup> Graphical User Interface

suportului și îl lansează în execuție. Acest program, la rândul său încarcă în memoria internă RAM nucleul sistemului de operare și îl lansează în execuție. Programele nucleului sistemului de operare vor încărca la rândul lor în memoria RAM diverse programe utilitare sau programe de aplicație și le vor lansa în execuție.

### 2.1.1 Sistemul de operare WINDOWS XP

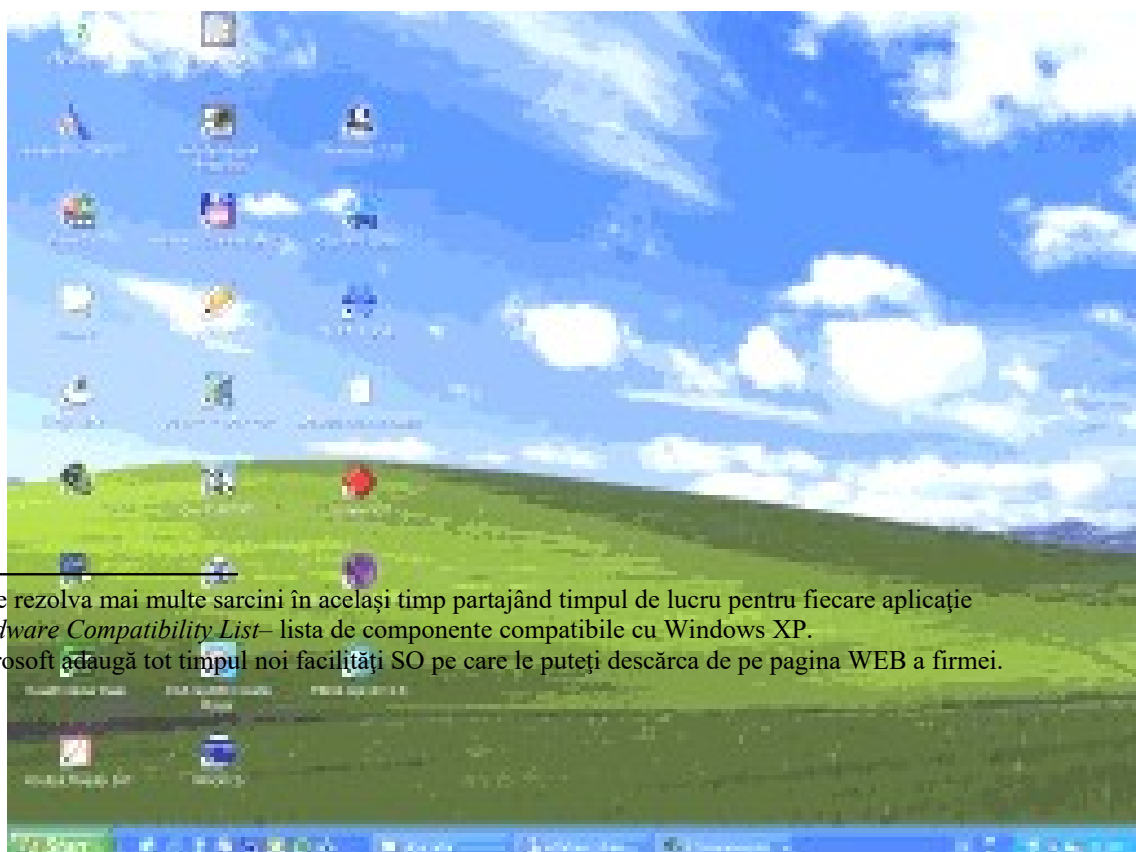
Plecând de la nucleul sistemului de Windows 2000, care funcționează în mod protejat, și este multitasking<sup>2</sup>, Microsoft a adăugat suportul extins pentru dispozitive și capabilitățile plug-and-play ale familiei Windows 9x/Me. De asemenea, compania a rescris porțiuni ale kernel-ului pentru a îmbunătăți secvența de pornire a sistemului, duratele pentru operațiunea “Resume” și încărcarea aplicațiilor, precum și administrarea memoriei și a *Registry*.

Cerințele de sistem minime pentru instalarea acestui sistem de operare sunt: procesor Pentium II la 233 MHz (sau superior), 64 MB de RAM (recomandat 128MB), 650 (recomandat 950) Mb liberi pe HDD, monitor VGA, tastatură, mouse, unitate de CD-ROM sau DVD-ROM. Este bine dacă există și placă de rețea (sau modem) pentru acces la Internet, pentru a putea profita de facilitățile de rețea.

Toate componentele hardware trebuie să fie pe lista compatibilităților *HCL*<sup>3</sup>. Numai așa firma Microsoft garantează funcționarea stabilă a componentelor împreună sub sistemul de operare Windows XP.

Windows XP trebuie achiziționat cu licență, o variantă ar fi achiziționarea lui preinstalat odată cu PC-ul. Astfel puteți beneficia de *update*<sup>4</sup> periodic.

Interfața de comunicare cu utilizatorul a noului sistem folosește o paletă de culori mult mai calde, pictograme mai mari și cu aspect mai modern, precum și un *meniu Start* nou și adaptabil. Windows XP-ul se aseamănă într-o bună măsură cu sistemul de operare Mac OS X de pe calculatoarele Apple. Multă vreme utilizatorii vor găsi schimbarea la fel de radicală ca cea de la Windows 3.1 la 95, care a introdus butonul Start și un nou mod de vizionare a



<sup>2</sup> poate rezolva mai multe sarcini în același timp partajând timpul de lucru pentru fiecare aplicație

<sup>3</sup> *Hardware Compatibility List*– lista de componente compatibile cu Windows XP.

<sup>4</sup> Microsoft adaugă tot timpul noi facilități SO pe care le puteți descărca de pe pagina WEB a firmei.

fișierelor, însă interfața grafică nouă nu este singura schimbare adusă de Windows XP. Varianta profesională - față de care cea destinată utilizatorului obișnuit care este doar un subset - include opțiuni diferențiate pentru micile firme și pentru marile corporații. Printre acestea se pot enumera: capacități suplimentare pentru rețele, securitate sporită prin autorizarea domeniilor, capacități crescute de calcul mobil și gestiunea fișierelor, suport pentru dublu procesor și pentru două monitoare.

## 2.1.2 Pornirea și oprirea sistemului –masca pentru logon

### Pornirea sistemului

Calculatorul se pornește prin apăsarea butonului de alimentare, care pe unele sisteme este marcat cu „*POWER*”. Se va porni și monitorul, de la butonul aferent. La pornire au loc următoarele evenimente :

- pornește ventilatorul de răcire aflat în carcasă.
- pornește programul **BIOS** (*Basic Input/Output System*). BIOS este primul program care pornește pe un calculator. Fenomenul poartă numele de „*boot*” sau „*boot-are*”, numele lui provenind din englezescul „*bootstrap*”, o curea de piele cusută pe spatele cizmei pentru a ușura încălțarea. În aceeași idee, *boot-are* ajută calculatorul să pornească. Programul BIOS conține instrucțiuni pe care calculatorul le va executa fără să acceseze datele de pe *hard disc*. Astfel, la pornire vor fi testate componentele *hardware* ale calculatorului (tastatura, unitățile de disc, *floppy* și CD/DVD, comunicațiile seriale, etc.) și vor fi evaluate o serie de funcții care vor returna anumite informații referitoare la sistem;
- apare mesajul „*For Configuration/Setup press F1*”. La apăsarea tastei funcționale F1 se va deschide un utilitar de setări și configurări în care se regăsesc date despre calculator și se pot defini opțiuni de pornire, data, ora etc. Deplasarea în meniuri se face cu săgeți, selecția cu „*Enter/Return*” și ieșirea cu „*Esc*” (tasta *Escape*). Mesajul *Non-System disk or disk error* indică faptul că sistemul de operare nu este instalat iar *Replace and press any key when ready* că există o dischetă în unitate de dischetă.
- se încarcă sistemul de operare *Windows XP Professional*. În funcție de setări puteți:
  - a) alege din fereastră un identificator dintre cei afișați, reprezentând utilizatorii deja definiți în sistem. Utilizatorul selectează identificatorul corespunzător și introduce parola, care este *case-sensitive* adică se face deosebirea dintre literele mari (majuscule) și mici;
  - b) scrie numele și parola utilizatorului înregistrat.Această operațiune se numește „*logare*”, „*log in*” sau „*log on*”.
- se deschide sistemul de operare *Windows XP Professional* în varianta configurată de utilizatorul respectiv („*logat*”). Din acest moment începeți lucrul propriu zis pe calculator (scriere programe, redactare de documente, procesare grafică, acces la *World Wide Web*, rularea de aplicații care servesc scopului utilizatorului respectiv).

### Oprirea sistemului

După clic pe **Start** → **Turn off Computer** este afișată fereastra de închidere a calculatorului. Puteți alege:

- a) *Stand By* dacă doriți să puneți calculatorul într-o stare de așteptare, cu consum mic de energie;
- b) *Turn Off* pentru închiderea calculatorului (combinația de taste <Alt> + <F4>);
- c) *Restart* pentru restartarea calculatorului.

### 2.1.3 Funcțiile mouse-ului sub WINDOWS XP, dexteritatea cu mouse-ul

Mouse-ul este un dispozitiv de intrare a PC-ului. Atunci când mișcați mouse-ul pe pad sau pe masa de lucru cursorul descrie pe ecranul monitorului o mișcare asemănătoare. Terminologii necesare a fi cunoscute:

- *Butonul mouse-ului*: uzual este vorba de butonul stâng al mouse-ului situat sub degetul arătător.
- *Butonul drept*:
- *Săgeata, cursorul mouse-ului*, se poate deplasa și așeza peste unele obiecte de pe ecran
- *Clic*: apăsare pe butonul mouse-ului și revenire;
- *Double clic*: apăsarea de două ori (clic-clic), rapid, pe butonul mouse-ului;
- *Clic-dreapta*: apăsare și revenire pe butonul drept al mouse-ului;
- *Drag (a trage)*: - mișcare a mouse-ului cu butonul apăsat;
- *Right-drag*: mișcare a mouse-ului cu butonul dreapta apăsat;
- *Drag and Drop*: trage și lasă.

De cele mai multe ori cursorul mouse-ului are forma de săgeată, dar forma se poate schimba; cel mai des putându-se observa forma de clepsidră atunci când PC-ul efectuează o operație cu durată mai mare și vă invită să așteptați. Cursorul mouse-ului poate lua și forma unei mâini.

### 2.1.4 Setarea de bază a desktop-ului WINDOWS


După logare, pe ecranul monitorului apare *Windows XP desktop*. Această suprafață este populată cu obiecte indicate printr-o pictogramă cu un nume sub ea. Puteți vedea pictogramele *Internet Explorer* (browser pentru web), *Recycle Bin* (coșul de gunoi), *My Computer* și butonul **Start** în stânga. Desktop-ul poate fi acoperit atunci când deschidem alte programe, dar el rămâne tot timpul în fundal.

Butonul „*Start*”, de culoare verde, în partea din stânga-jos a ecranului, este locul de unde poate fi lansată orice aplicație pe calculator.

În partea de jos a ecranului se găsește „*Taskbar*”-ul (bara de sarcini), zona în care sunt vizualizate aplicațiile pornite automat, odată cu pornirea calculatorului, și cele lansate de utilizator. Acest *Taskbar* este împărțit în mai multe porțiuni. De la stânga la dreapta, acestea sunt:

- „*Toolbar*” (bara) de lansare rapidă a aplicațiilor (*Quick Launch*), populată cu iconurile aplicațiilor cele mai uzuale. Lansarea se face printr-o apăsare cu butonul stâng al mouse-ului pe imaginea respectivă. Pentru a o face vizibilă trebuie să faceți: *clic dreapta* într-o zonă liberă a taskbar → *Toolbars* → *Quick Launch*.
- *Taskbar*-ul propriu-zis, care conține mai multe butoane inscripționate cu mici pictograme și nume. Fiecare astfel de buton reprezintă o aplicație lansată de utilizator, cu fereastra minimizată, care rulează în sesiunea de lucru curentă. În momentul în care se dorește afișarea ferestrei de lucru într-o aplicație, se apasă cu mouse-ul butonul aferent și

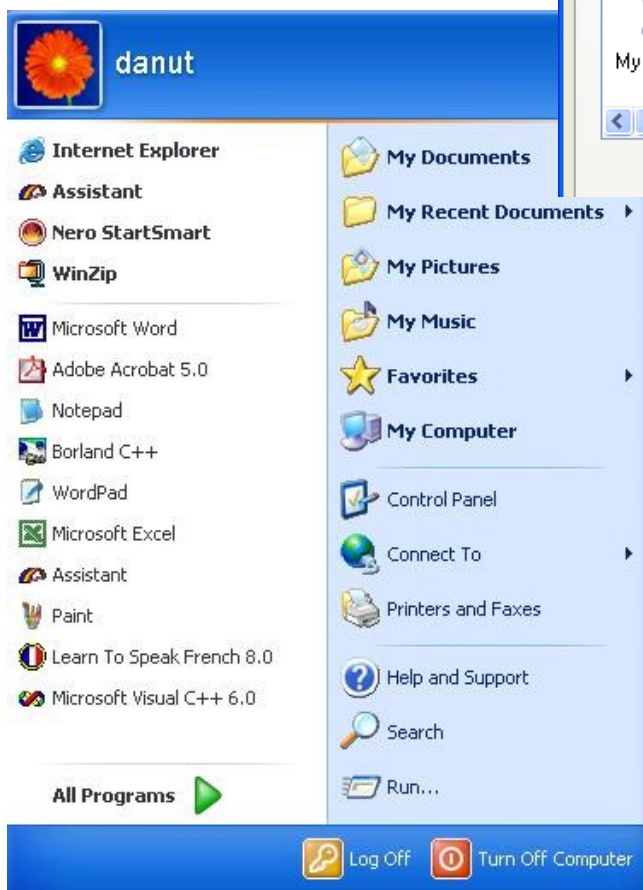
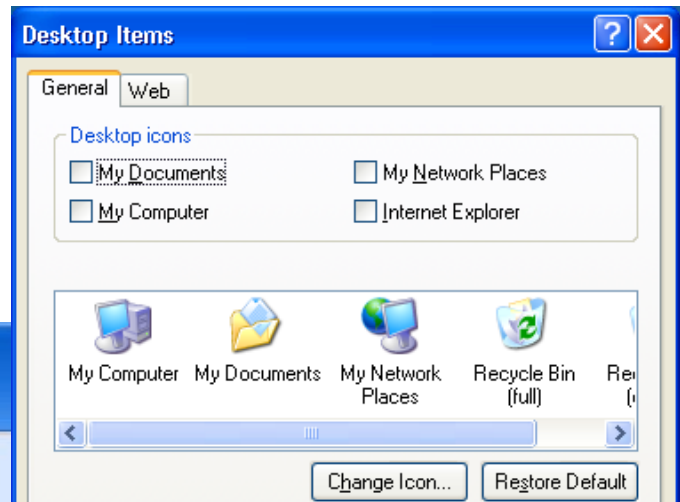
aplicația se „restaurează” („Restore”).

- *zona de informații (notification area)*, în dreapta-jos, în care puteți afla ora curentă a sistemului și statutul unor programe și servicii care funcționează pe calculator (de exemplu,  reprezintă fluxul de date vehiculat între calculator și rețeaua din care face parte). Atunci când cursorul mouse-ului este pe un icon apare numele programului iar cu un dublu clic se deschide programul respectiv.

Poziționarea cursorului pe Taskbar într-o zonă în care nu se găsește butonul vreunei aplicații și apăsarea butonului din dreapta al *mouse*-ului va determina apariția unui meniu de context care permite deschiderea ferestrei de management a aplicațiilor („*Task Manager*”). Aceasta cuprinde lista aplicațiilor care rulează în momentul respectiv pe calculator, figura de mai jos (aplicația se poate deschide și cu  $\langle \text{ctrl} \rangle + \langle \text{alt} \rangle + \langle \text{del} \rangle$ ). Prin selectarea („*highlight*”) unei linii și apăsarea butonului „*End Task*” se poate opri aplicația corespunzătoare acelei linii, fără salvarea modificărilor. Acest lucru este util când se blochează o aplicație (afișare *Not Running* la *Status*).

Desktopul este „populat” cu icon-uri (pictograme). Fiecare icon reprezintă un program care poate rula pe calculator, un fișier care se poate deschide, o locație sau un folder (dosar) unde lucrurile sunt păstrate.

Personalizarea desktop-ului se face din fereastra de dialog *Display Properties* → *tabul Desktop* → *Customize Desktop*. Bifând casetele corespunzătoare puteți afișa pe desktop pictogramele pentru *My*



*Documents, My Computer, My Network Places sau Internet Explorer.*

Pentru că numărul pictogramele poate deveni foarte mare, aglomerând spațiul, aveți posibilitatea să curățați ceea ce nu este folosit foarte des (prestabilit odată la 60 de zile) apelând wizard-ul cu clic pe butonul de comandă *Clean Desktop Now* din aceeași fereastră.

## 2.1.5 Lucrul cu



## meniul Start, programul Start

De pe butonul *Start* și apoi *All Programs* lansați orice program instalat pe calculatorul dumneavoastră. Programele nou instalate sunt puse în evidență pe un fond galben.

Meniul Start poate fi deschis cu:

- la un clic pe butonul *Start*
- clic pe tasta  $\langle Windows \rangle$
- combinația de taste  $\langle Ctr \rangle + \langle Esc \rangle$ .

În partea superioară a ferestrei sunt afișate pictograma și numele utilizatorului curent.

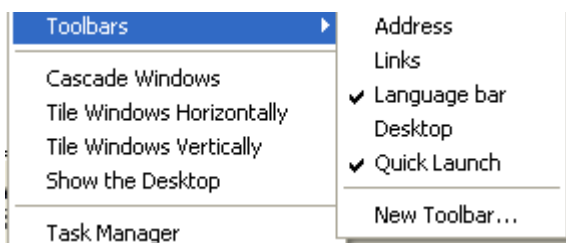
Restul ferestrei este împărțit în două:

- secțiunea din stânga permite accesul la cele mai frecvent utilizate *programe*. Programele din partea superioară sunt afișate la fiecare deschidere.
- secțiunea dreaptă permite accesul la cele mai frecvent utilizate *dosare* (partea superioară), la programe de *asistență* (partea din mijloc) sau programe *utilitare* (partea de jos).

Puteți vizualiza pictogramele mai mici sau mai mari urmând următorii pași: *clic dreapta* pe bara lucru → *Properties* → tabul *Start Menu* → *Customize* → selectare *Small* (mici) sau *Large* (mari) și apoi *Ok*. Tot aici puteți stabili numărul de programe afișate în lista celor mai frecvent utilizate programe.

În partea inferioară a ferestrei sunt butoanele de comandă ce permit închiderea sesiunii curente sau a calculatorului.

### 2.1.6 Schimbarea programelor din bara de task-uri



Cu un *clic dreapta* într-o zonă liberă a barei de task-uri și apoi selectare *Toolbars* puteți alege diverse opțiuni. În bară vor fi afișate pictogramele corespunzătoare.

### 2.1.7 Închiderea sesiunii

Ieșirea din sesiunea de lucru curentă în *Windows XP Professional* se poate face în mai multe moduri. Fie că se dorește schimbarea utilizatorului, restartarea calculatorului sau scoaterea lui de sub tensiune, înainte de orice acțiune în acest sens este necesar ca aplicațiile care rulează să fie închise în mod corect, cu sau fără salvarea fișierelor asupra cărora s-a lucrat.

Cu un clic pe butonul *Start* în partea de jos a tabletei care se deschide se găsesc următoarele opțiuni:

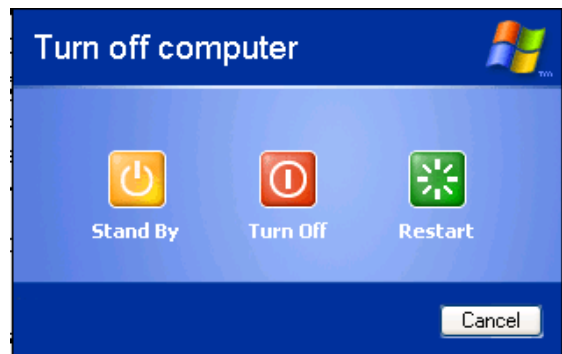
- „*Log Off*”, care se selectează în cazul în care se dorește terminarea sesiunii de lucru;
- „*Turn Off Computer*”, în cazul în care se dorește oprirea sau restartarea calculatorului.

În cazul selectării „*Log Off*”, în mijlocul ecranului



apare un meniu cu opțiunile aferente ieșirii din sesiunea de lucru a utilizatorului curent:

- „*Switch User*”, (sau combinația de taste  $\langle Win \rangle + \langle L \rangle$ ) schimbarea user-ului, la selectarea căreia apare ecranul cu utilizatorii declarați ai calculatorului respectiv;
- „*Log Off*”, se închide sesiunea utilizatorului curent, calculatorul rămâne în așteptarea „logării” altui utilizator.



Selectarea „*Turn Off Computer*”, deschide meniul corespunzător, care apare în mijlocul ecranului, ce va afișa opțiunile:

- „*Stand By*” sau dacă țineți tasta  $\langle shift \rangle$  „*Hibernate*” caz în care calculatorul salvează datele din sesiunea de lucru curentă și intră în „hibernare”, adică într-o stare în care consumul de electricitate este minim. La ieșirea din această stare sesiunea de lucru se va restaura exact în forma în care era când a fost închisă.
- „*Turn Off*”, ieșire din sesiunea de lucru curentă, fără salvarea aplicațiilor care mai rulează încă (în caz de nevoie calculatorul va opri de la butonul de alimentare).
- „*Restart*”, ieșirea din sesiunea de lucru curentă fără salvare, calculatorul se restartează. Se parcurg apoi aceiași pași ca și la pornire.

Închiderea calculatorului se poate face:

- a) software (pentru sursele ATX) : clic pe *Start* sau  
 $\langle Ctrl \rangle + \langle Esc \rangle$  sau  
 $\langle Win \rangle$  sau  
 $\langle Ctrl \rangle + \langle Alt \rangle + \langle Del \rangle$

→ *Turn Off Computer* → *Turn off*

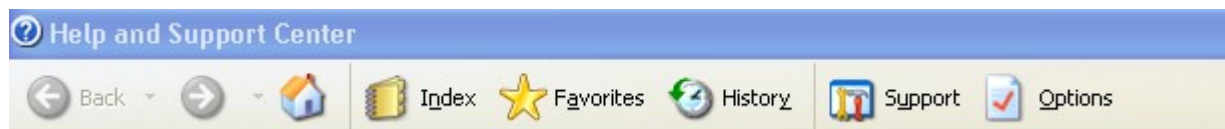
- b) hardware prin apăsarea butonului corespunzător al unității centrale.

### 2.1.8 Funcționarea Help-ului

Windows XP oferă ajutor, asistență, prin acționarea butoanelor *Start* → *Help and Support* sau prin acționarea tastei funcționale *F1*, din stânga sus a tastaturii. Fereastra de asistență este împărțită în două pe două părți:

- a) partea stângă cuprinde categoriile pentru care puteți primi informații cu legături;  
b) partea dreaptă conține legături pentru suport de pe Internet.

Butoanele de navigare din partea superioară a ferestrei vă permit:



Butonul

- *Back*: accesarea paginii anterioare;
- *Forward* comanda inversă *Back*; (ambele butoane ne ajută să navigăm prin paginile accesate)

- *Home*: accesează prima pagină;
- *Index*: cuprinsul Help-ului;
- *Favorites*: aici se pot adăuga paginile favorite pentru a putea fi găsite mai ușor.
- *History* afișează ultimele pagini accesate;
- *Support* permite căutarea pe Internet a informațiilor.

Puteți tasta, în *caseta text Search*, cuvântul pe care doriți să-l căutați. Căutarea nu este case-senzitive, nu face diferența între litere mari și mici. Atunci când căutați o informație este util să folosiți caracterele de înlocuire:

- Caracterul „\*” înlocuiește orice număr de caractere;
- Caracterul „?” ține locul unui singur caracter alfanumeric;

Pentru o căutare eficientă puteți folosi operatori logici:

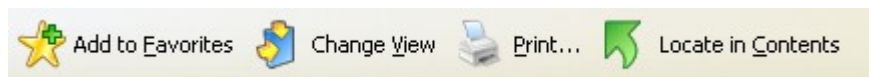
AND; *computer AND monitor* va căuta propoziții care conțin ambele cuvinte;

OR; *computer OR monitor* va căuta propoziții ce conțin fie cuvântul *computer* fie *monitor*; “frază”; “*computer monitor*” va căuta frazele ce conțin exact înșiruirea de cuvinte dintre ghilimele.

NOT; *computer NOT monitor* va căuta frazele ce conțin cuvântul *computer* și nu conțin cuvântul *monitor*.

După căutare, în partea stângă a ferestrei sunt afișate legăturile spre documentele căutate. În documentele respective, care vor fi afișate în partea dreaptă a ferestrei, sunt puse în evidență cuvinte: a) cu font verde pentru afișarea definiției termenului; b) cu font albastru pentru legături spre utilitare.

După găsirea informațiilor puteți adăuga pagina la Favorite cu *Add Favorites* pentru a le regăsi ușor altădată, puteți schimba modul de vizualizare (rămâne deschisă fereastra cu informațiile căutate) cu *Change View* sau tipări textul cu *Print*.



Ca o regulă generală, atunci când doriți să aflați amănunte despre funcționarea unui buton le puteți obține rapid cu *clic dreapta* → “*What’s this*”.

## 2.2 Obiecte

### 2.2.1 Tipurile de obiecte

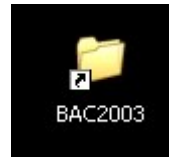
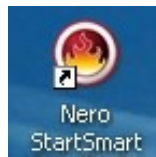
Obiectul este o entitate cum ar fi un fișier, un folder (dosar), o imprimantă, o fereastră descrisă, o bară de meniuri sau un element grafic. Toate acestea sunt caracterizate printr-un set distinct de *atribute* (proprietăți). De exemplu pentru un fișier atributele sunt numele, locația, partajare și mărimea. Alte atribute pot fi mărime, culoare, drepturi de acces (ascuns, numai citire).

În general atributele unui obiect pot fi găsite și schimbate cu *clic Dreapta pe obiect* → *Properties*.

Pictogramele (icon-urile) sunt desene (miniaturi) cu rol de etichetă ce este asociată unui obiect. Asocierea poate fi directă



sau poate fi o legătură (semn distinctiv o săgeată în partea stângă jos).



Obiecte des întâlnite sunt pictograme, foldere, programe (ce pot fi lansate în execuție), documente, scurtături.

## 2.2.2 Crearea obiectelor

Cu un *clic dreapta* pe desktop apoi *New* puteți crea obiecte diverse, foldere, scurtături sau fișiere de diverse tipuri corespunzătoare programelor de pe calculatorul respectiv. Imediat după crearea unui obiect este bine să-l denumiți.



## 2.2.3 Evidențierea, deschiderea, închiderea, mutarea, aranjarea obiectelor

Vom exemplifica pentru obiectul pictogramă (icon).

### ***Evidențiere***

Cu un clic pe obiect îl evidențiați (*selectați*), apoi prin apăsarea tastei <Enter> îl deschideți.

Pentru a evidenția mai multe obiecte țineți apăsată tasta <ctrl> și apoi clic pe fiecare obiect. Dacă țineți apăsată tasta <shift> puteți selecta o listă întreagă de obiecte cu clic pe primul și pe ultimul din listă.

O altă metodă de a selecta un grup de obiecte este de a trage mouse-ul cu butonul apăsat,


peste ele, prinzându-le ca într-un *lasso*.

### **Deschidere**

Deschiderea unui obiect se poate face direct cu *dublu-clic* pe pictogramă sau *clic dreapta* → *Open*.

Puteți seta modul de deschidere a unui obiect, cu dublu-clic sau cu un singur clic cu *Start* → *Control Panel* → *Appearance and Themes* → *Folder Options* → tabul *General* → bifare una din opțiunile dorite (deschidere cu dublu clic sau cu un singur clic).

### **Mutare**

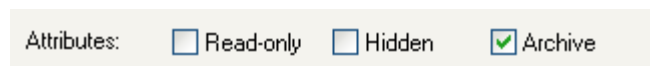
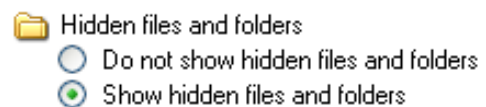
Mutarea obiectelor se poate realiza: cu mouse-ul prin *drag and drop* (tragerea obiectului de la sursă în destinație). Dacă folosiți aceeași tehnică cu butonul drept al mouse-ului apăsat, la destinație sunteți întrebați dacă dorim să mutăm (*Move*) sau să copiem (*Copy*) obiectul. În cazul în care cursorul mouse-ului ia forma semnului  interzis aceasta este o indicație că destinație nu este cea corectă.

Tehnica *drag and drop* cu tasta <ctrl> apăsată realizează copierea obiectului. În timpul operației la pictograma obiectului este adăugat semnul +.

### **Vizualizare**

În aceeași fereastră dacă selectăm tabul *View*, puteți afișa sau nu fișierele și folderele ascunse (*Hide files and folders*). Atributul *hidden* (ascuns) este caracteristic fișierelor și folderelor importante de sistem; dacă nu sunt văzute nici nu pot fi șterse, mutate, redenumite.

Un utilizator poate ascunde un fișier prin selectarea atributului *hide*: *clic dreapta pe obiect* → *Properties* → *Hidden* (check box-casetă de bifare).



### **Aranjarea**

Cu clic dreapta pe desktop și *Arrange Icons By* aranjați obiectele după diferite criterii (nume, mărime, tip, data modificării). Puteți alinia obiectele la o rețea invizibilă (*Align to Grid*)



## **2.2.4 Copierea obiectelor**

Copierea obiectelor, în memorie, se poate face după selectarea lor, prin:

a) *clic dreapta* → *Copy*

b) combinația de taste *<Ctrl>+<c>*

c) din bara de meniuri *Edit* → *Copy*.

Din memorie obiectele pot fi copiate în altă locație cu :

a) *clic dreapta* → *Paste*

b) combinația de taste *<Ctrl>+<v>*

c) din bara de meniuri *Edit* → *Paste*

Prin utilizarea succesivă a acestor comenzi realizați mutarea unui obiect dintr-o locație în alta.

### 2.2.5 Ștergerea obiectelor (Recycle Bin)

Ștergerea obiectelor se face: a) *selectare obiect* → tasta *<Delete>* sau *<backspace>*;

b) *clic dreapta pe obiect* → *Delete*.

Atunci când utilizatorul șterge un obiect acesta nu este șters fizic din memorie, dar sistemul de operare consideră liberă zona de memorie ocupată anterior de obiect. Astfel obiectul poate fi găsit în *coșul de gunoi (Recycle Bin)* și reactualizat cu *clic dreapta* → *Restore*.

## 2.3 Ferestrele

Așa cum este exprimat și prin numele sistemului de operare noutatea adusă de acesta este interfața grafică bazată pe ferestre. Fereastra este o porțiune a ecranului unde poate rula un program.

### 2.3.1 Tipurile de ferestre

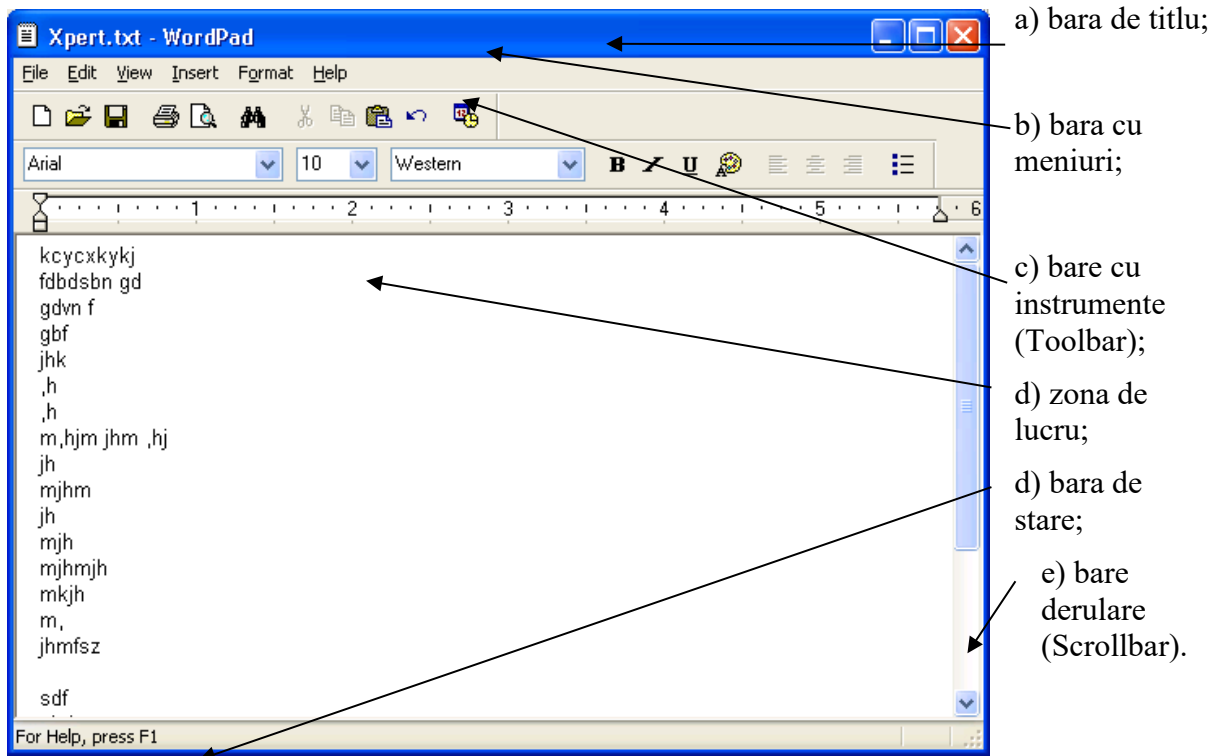
Ferestrele pot fi: a) ferestre de **explorare** pentru inspectarea anumitor componente ale sistemului;

b) ferestre **de dialog**;

c) ferestre **de lucru** în cadrul unei aplicații;

d) ferestre **aplicație**.

Toate ferestrele au anumite lucruri în comun:



**Bara de titlu** — conține numele fișierului și a aplicației;

— conține butoanele de minimizare, redimensionare, închidere în dreapta (ce pot fi acționate cu mouse-ul);

— meniul de comandă (sistem) în stânga sub pictograma caracteristică fiecărui program în stânga. Acest meniul poate fi activat cu clic cu *mouse-ul* sau prin apăsare tastelor <Alt>+ <space> (spațiu) apoi navigarea făcându-se cu tastele săgeți.

Opțiunile sunt: » *restore* (restabilire dimensiuni fereastră);  
 » *move* (mutare) cu ajutorul tastelor săgeți;  
 » *size* (dimensiune) cu tastele <shift>+săgeți și confirmare <Enter> sau cu mouse-ul;

» *minimize* (micșorare) micșorează fereastra transformând-o într-un buton în bara cu programe active (Task Bar);

» *maximize* (mărire) realizează mărirea ferestrei la dimensiunea ecranului;

» *close* (închidere) permite închiderea ferestrei. Același lucru se realizează și prin combinațiile de taste <alt>+<F4> (închiderea ferestrei aplicație) sau <Ctrl>+<W> (închiderea ferestrei de lucru).



**Bara de meniuri** cu opțiuni vizibile. Deschiderea unui meniu se face cu *clic* sau <alt>+<litera subliniată>. Astfel se deschide un meniu derulant vertical numit *PopUp*. Selectarea unei opțiuni se face cu *clic* sau cu <shift>+<litera subliniată>. Închiderea unei ferestre meniu se face prin apăsarea tastei <Esc>.

**Bara cu instrumente** conține pictograme, sugestive, cu cele mai utilizate comenzi. Activarea se face printr-un simplu clic pe pictograma respectivă. La deplasarea mouse-ului peste o pictogramă apare o casetă, pe fond galben, care vă informează pe scurt ce funcție declanșează

butonul.

**Bara de stare** are roluri diferite în funcție de program. În general oferă informații utile lucrului (cum puteți accesa Help-ul, numărul de pagini a unui document, etc).

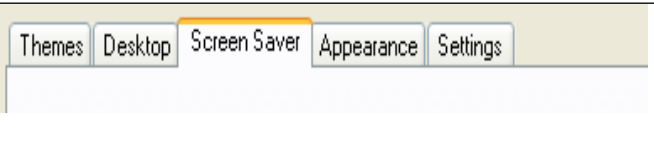
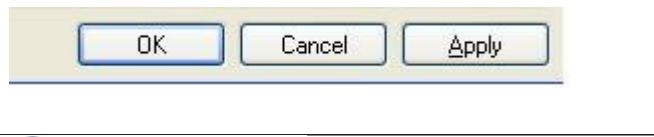


**Zona de lucru** este proiectată pentru creare și editare documente.

**Bara derulare (ScrollBar)** permit deplasarea imaginii din fereastră pe orizontală sau verticală. Prezența lor vă indică faptul că există mai multe informații decât cele care se pot vedea la un moment dat.



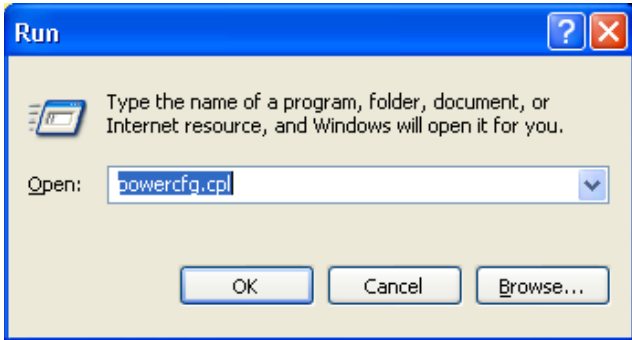
Utilizarea lor se face prin clic pe butoanele cu săgeți de la capete. Un clic pe bară va realiza un salt mai mare în sensul ales. De asemenea puteți trage *cursorul de derulare* într-un sens sau altul.

Se pot utiliza și tastele <Page Up>, <Page Down>, <Home>, <End>, <ctrl>+<Home> poziționează cursorul la începutul documentului.  
<ctrl>+<End> poziționează cursorul la sfârșitul documentului.

**Ferestre de dialog** sunt ferestre ce conțin setări ce pot fi alese și schimbate. Aveți mai jos tipuri de elemente din asemenea ferestre.

<i>tab-uri</i> , Ex: Themes, Desktop, Setting	
<i>butoane comandă</i> (Ok, Cancel, Apply) Ex: Display Properties,	
<i>butoane opțiune</i> (radio),	<input checked="" type="radio"/> Display as a link <input type="radio"/> Display as a menu <input type="radio"/> Don't display this item
<i>butoane de selecție</i> (check boxes) Ex: Task Bar Properties	Start menu settings <input checked="" type="checkbox"/> Open submenus when I pause on them with my mouse <input checked="" type="checkbox"/> Highlight newly installed programs
<i>buton alunecare</i> (sliders) Ex: Display Properties, rezoluție ecran,	Screen resolution Less  More 800 by 600 pixels
<i>listă selecție ascunsă (închisă)</i> Ex: Display Properties, Screen Saver	



<p><i>listă selecție deschisă (derulantă)</i> Ex: Display Properties, Background</p>	
<p><i>buton contor (spin)</i> Ex: Display Properties, Sreen saver</p>	
<p><i>casete text – în care trebuie scrise anumite informații</i> Ex: Start →Run...</p>	



La un moment dat unele dintre aceste controale pot fi scoase din uz *disable*, ceea ce înseamnă că acel control nu este relevant în acel moment și nu poate fi accesat fiind, afișat cu o altă culoare față de celelalte.

### 2.3.2 Lucrul cu ferestre



Puteți acționa asupra ferestrelor iar acestea pot fi:

- ♣ închise (*Close*),
- ♣ redimensionate (trăgând cu mouse-ul de marginile ferestrei),
- ♣ mutate (*drag-and drop*),
- ♣ minimize sau maximize (ocupând tot ecranul).

Cu *un dublu clic* pe bara de titlu puteți maximiza sau restaura vechea dimensiune.

Daca se dorește ca suprafața desktop-ului sa fie liberă, aplicația se minimizează cu ajutorul butonului  aflat în zona din dreapta-sus a ferestrei de lucru. După minimizare pictograma ferestrei poate fi găsită în *task bar*. Lângă butonul de minimizare există butonul de ieșire rapidă din aplicație, , la apăsarea căruia programul se oprește fără a salva ultimele modificări. Alte moduri de a ieși din aplicații (respectiv din diverse meniuri și ferestre în care nu se dorește a se face vreo schimbare, fără salvare) implică folosirea tastei *Escape* sau a combinației <Alt>+<F4>, respectiv a butoanelor de anulare sau negare („*Cancel*” , „*No*”) sau revenire la starea anterioară („*Back*”).

Ieșirea cu salvarea datelor se face apăsând butonul „*OK*”.

Butoanele de maximizare , respectiv cel de redimensionare , au rolul de a mări fereastra unei aplicații până la ocuparea întregului spațiu util de pe *desktop*, respectiv de a da posibilitatea utilizatorului de a decide el însuși care să fie mărimea acestei ferestre.

O fereastră poate fi mutată în alt loc pe *desktop* prin tragerea, barei sale de titlu, cu mouse-ul. Sigur, acest lucru nu este posibil dacă fereastra este maximizată. Altfel fereastra poate fi mutată cu:

- a) clic pe fereastră pentru a o face activă apoi
- b) <alt>+<Spacebar> pentru deschiderea *Meniului system* apoi
- c) tastare <M> (Move) sau  
folosirea tastelor săgeți pentru mutare sau  
folosirea mouse-ului.

### 2.3.3 Lucrul cu mai multe ferestre

Pe ecran puteți deschide mai multe ferestre dacă lucrați cu mai multe aplicații la un moment dat. Numai una dintre ele este activă, cea care este în primul plan aceasta având și o culoare mai intensă. Puteți activa o fereastră cu un simplu clic pe bara de titlu sau, dacă este minimizată în TaskBar, cu un clic pe pictograma ei.

Ferestrele pot fi aranjate în *cascadă* sau „tile” (orizontal sau vertical). Acest lucru se realizează prin *clic dreapta pe* TaskBar și alegerea unei opțiuni. Alegând *Show the Desktop* puteți minimiza toate ferestrele și aveți acces la Desktop.

Cascade Windows
Tile Windows Horizontally
Tile Windows Vertically
Show the Desktop

Atunci când lucrați cu mai multe ferestre deschise puteți trece de la una la alta cu:

- a) <alt> +<esc> (se trece ciclic prin toate ferestrele deschise) sau
- b) <alt>+<tab> (se poate alege o anumită fereastră pentru a deveni activă).

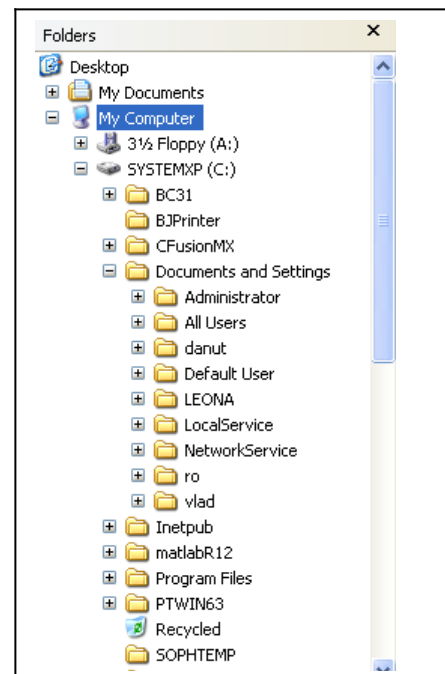
Puteți închide un grup de ferestre aparținând aceluiași program cu *clic dreapta pe* pictograma din TaskBar și apoi *Close Grup*.

### 2.3.4 Examinarea ferestrei cu directoare

Este foarte important, în procesul de învățare a utilizării calculatorului, să știți unde și cum găsiți informația. Un program utilitar foarte important, în acest scop, este *My Computer*. Puteți deschide acest program cu: *Start* → *MyComputer*.

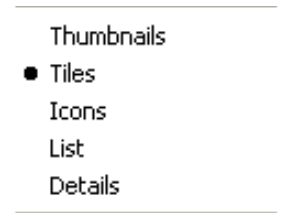
Apăsați butonul *Folders* din bara de butoane. Aveți o privire de ansamblu a informației de pe hard disc:

- desktop-ul care este rădăcina;
- icon pentru foldere (dosarele galbene). Unele dintre ele au un semn + ce indică faptul că au la rândul lor subdosare;
- icon pentru programe (cu extensia .exe);
- icon pentru documente;
- icon pentru scurtături;
- altele: driverele floppy, CD-ROM partiții disc, imprimante, rețea, fișiere ajutor, *Recycle Bin*.

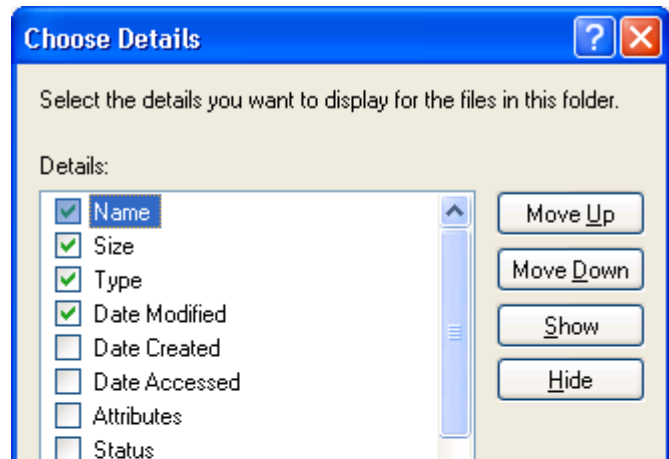


Modul de vizualizare a fișierelor și folderelor poate fi ales de utilizator din meniul *View*.

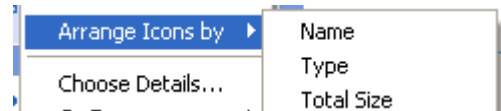
- a) *Thumbnails* afișează picturile;
- b) *Tiles* afișează informații despre fiecare fișier, folder
- c) *Icons* afișează icon și nume;
- d) *List* afișează o listă
- e) *Details* afișează informații detaliate despre fiecare icon (mărime, tip, data când a fost modificat)



Detaliile afișate pot fi personalizate alegând tot din meniul *View* → *Choose Details*.



Aranjarea icon-urilor se face din același meniul *View* → *Arrange Icons*, în ordine alfabetică după diferite criterii: nume, tipul fișierului, mărime.



## 2.4 Utilitarul Control Panel

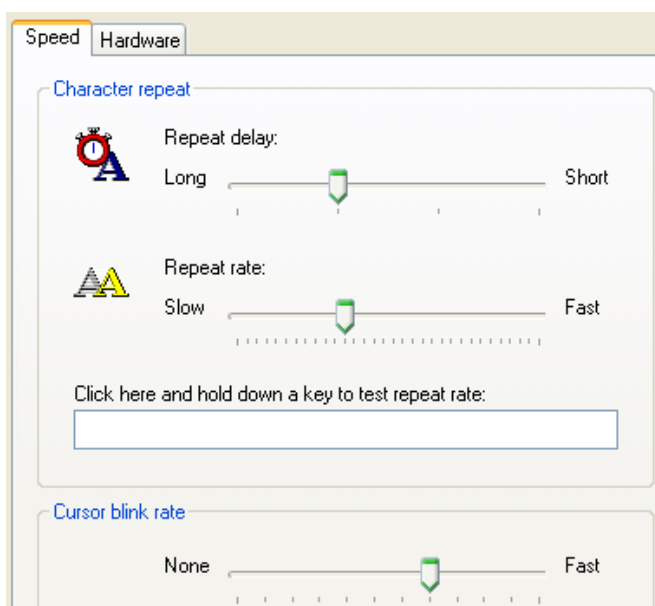
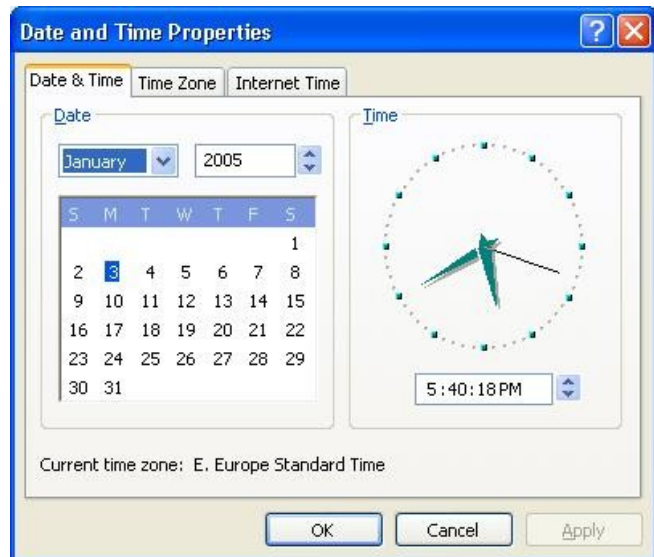
Utilitarul **Control Panel** este un instrument pentru schimbarea modului în care arată și se comportă Windows-ul. Pentru a-l deschide alegeți: *Start* → *Control Panel* sau *Start* → *Settings* → *Control Panel*.

### 2.4.1 Vederea de ansamblu asupra obiectelor din Control Panel

Modul de vizualizare poate fi ales „*clasic*” sau pe „*categorii*”. Dacă alegeți modul clasic (*Switch Classic View*) atunci puteți vizualiza direct:

- *Accessibility Options* ce oferă posibilități de setare specială a tastaturii, mouse-ului, modului de afișare.
- *Add Hardware* permite instalarea drivere-lor (mici programe ce spun sistemului de operare cum să utilizeze componenta respectivă) pentru noile componente ale calculatorului. Acest utilitar se folosește, în general, pentru dispozitivele care nu sunt plug-and-play.

- *Add or Remove Programs* este folosit pentru instalarea și dezinstalarea programelor.
- *Date and Time* fixează ora și data, meridianul pe glob (*Time Zone*) și permite sincronizarea orei cu un ceas de pe Internet.
- *Power Options* oferă posibilități de economisire a energiei consumate de sistem prin oprirea hard disc-ului și a monitorului sau intrarea sistemului în așteptare (*StandBy*) după un anumit timp de nefolosire a calculatorului. Puteți activa și apoi seta opțiunea *Hibernate* situație în care calculatorul își salvează starea în care este pentru a reveni la ea la deschidere.
- *Printer and fax* gestionează imprimantele.
- *Regional and Language Options* permite setarea tastaturii specifice unei limbi. Astfel puteți adăuga tastatura românească și apoi scrie cu diacritice.
- *System* deschide o fereastră din care puteți afla informații generale despre PC (tipul procesorului, memoria RAM, nume calculator). În tab-ul *Hardware* alegând *Device Manager* puteți vedea componentele calculatorului și eventualele probleme caz în care sunt puse în evidență cu un semn al exclamării galben.
- *User accounts* gestionează conturile utilizator. Puteți crea/șterge conturile, schimba parolele sau apartenența la grupuri de utilizatori. Există două grupuri mari de utilizatori: administratori (au toate drepturile) sau user-i cu drepturi limitate (schimbarea propriei pictogramei și a parolei contului).
- *Scheduled task* permite planificarea pornirii unor programe (antiviruși, scanare, defragmentare) zilnic, săptămânal, lunar sau la orice alt interval se dorește.



## 2.4.2 Setările pentru mouse și

## tastatura

După *Start* → *Control Panel* → *Printers and other Hardware* → *Keyboard* din fereastra de dialog ne permite setarea timpului de răspuns de la apăsare a tastei până la apariția literei pe ecran (*Repeat Delay*). Acest interval de tip poate fi setat mai lung sau mai scurt cu ajutorul unui buton aluneacător (de tip *slide*). Viteza de scriere a literelor atunci când o tastă este ținută apăsată este setată din *Repeat rate*; se poate face și un test.

De asemenea se poate stabili viteza de clipire a cursorului din *Cursor blink Rate*.

Cu *Start* → *Control Panel* → *Printers and other Hardware* → *Mouse* puteți interschimba funcționarea celor două butoane (pentru stângaci), puteți stabili viteza dublu-clic-lui (pentru începători o viteză mică este ideală), puteți seta diversele moduri de afișare ale cursorului sau puteți afișa urma (trail) mouse-ului ceea ce este util în cazul în care facem o prezentare cu un video-proiector.

Prin alegerea *Start* → *Control Panel* → *Regional and Language Options* tabul:

- a) *Regional Options* alegeți *Romanian* pentru setările specifice României;
- b) *Languages* → *Details* → *Add...* pentru a adăuga setări specifice tastaturii pentru diferite limbi. Astfel veți putea scrie cu literele specifice limbii române, diacriticele.

### 2.4.3 Instalarea și gestionarea fonturilor

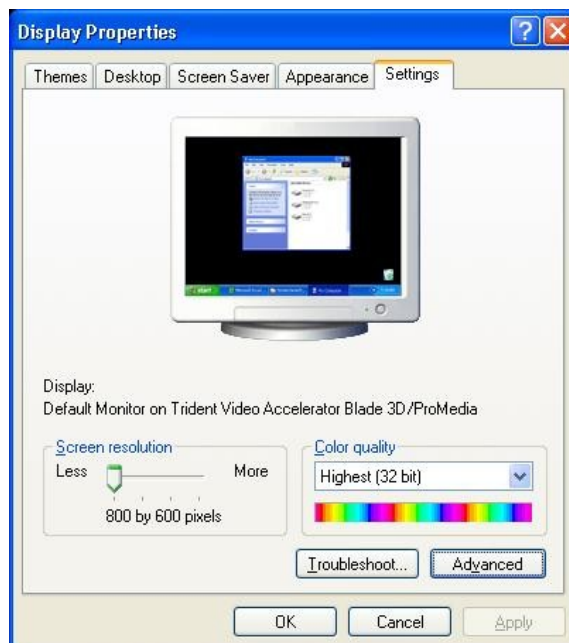
O întrebuințare uzuală a calculatorului este aceea de a edita diverse documente. În programele de editare puteți alege diverse tipuri de fonturi care, în prealabil, au fost instalate din *Control Panel* → *Fonts* și din meniul *File* → *Install New Fonts* căutăm calea unde se găsesc fișierele cu noile fonturi. Fonturile se pot cumpăra sau descărca de pe Internet. Cele mai folosite fonturi sunt cele *TrueType*, cu extensia *.ttf* (simbol TT), care sunt imprimate exact cum se văd pe ecranul monitorului. Mai există tipurile de fonturi *Open Type*, pentru caractere asiatice (simbol O) și fonturi *de sistem* (simbol A)

### 2.4.4 Proprietățile de vizualizare

*Display* permite setări ale desktop-ului și ale monitorului.

În tab-ul *Themes* puteți alege, dintr-o casetă ascunsă, un mod general de afișare a Windows-ului. Setările speciale ale desktop-ului, fundalul, pot fi făcute în tab-ul *Screen saver* care vă permite folosirea unui program screen saver după un timp de neutilizare a calculatorului, fixat de utilizator de la un buton contor.

*Appearance* permite setarea ferestrelor și butoanelor în diverse moduri și culori. Afișarea

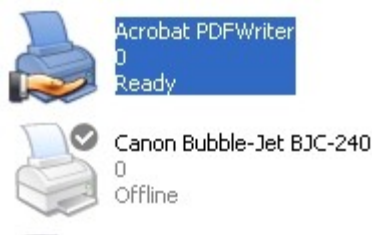


literelor se poate face în modul normal, *large* sau *extra large*.

În sfârșit din tab-ul *Setting* puteți schimba rezoluția monitorului (buton alunecător, *slide*), sau calitatea de afișare a culorilor (adâncimea culorii).

## 2.4.5 Controlul imprimării și fereastra de stare a imprimantei

Imprimanta este un dispozitiv de ieșire care funcționează numai după instalarea driver-ului corespunzător. Windows XP are o bază de date cu driverele cele mai întâlnite și recunoaște automat dispozitivele conectate (*Plug and Play*). Totuși dispozitivele noi nu sunt recunoscute și trebuie instalate manual. Imprimantele trebuie instalate cu *Start* → *Printer and fax* → *Add a printer*.



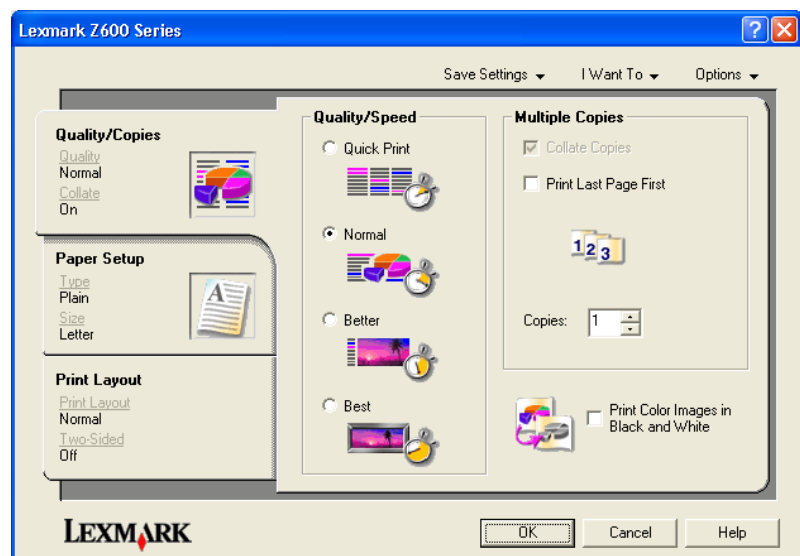
În aceeași fereastră din meniul *File* puteți stabili care este imprimanta implicită (*Set as Default*), puteți întrerupe imprimarea (*Pause*), puteți dezinstala imprimanta (*Delete*) sau puteți partaja (*Shared*) imprimanta pentru a putea fi folosită de utilizatorii unei rețele.

Cu *dublu clic* pe pictograma imprimantei vizualizați documentele ce așteaptă să fie tipărite. Cu *clic dreapta* de document și *Delete* ștergeți documentul din coada de imprimare, acesta nemaifiind printat.

Atunci când printați un document puteți alege:

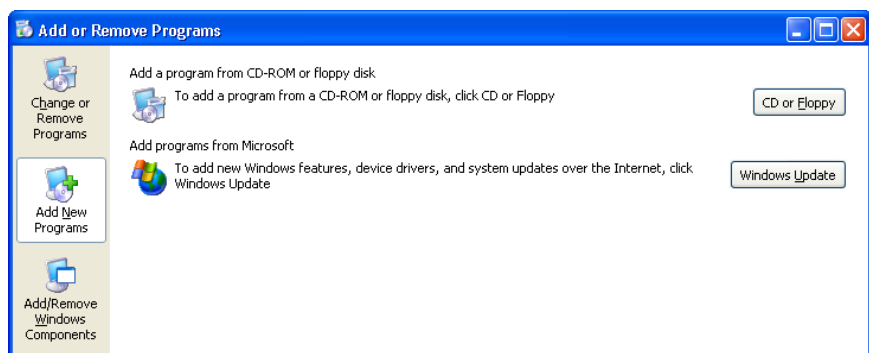
- calitatea imprimării;
- tipul și dimensiunile hârtiei;
- numărul de copii;
- printare color sau alb/negru.

După instalarea imprimantei și a cartușelor, pentru imprimantele cu jet de cerneală, trebuie să aliniați cartușele de cerneală. Opțiunile acestea se găsesc în meniul *Options*. Tot acolo găsiți opțiunea de curățare a capului cartușului imprimantei, operație ce trebuie făcută periodic.



## 2.4.6 Comentariile privind instalarea/dezinstalarea programelor

Pentru a instala un program trebuie să aveți drepturile adecvate adică să aparțineți grupului *administrator*. Altfel orice încercare va duce la apariția unei ferestre de dialog care vă informează



despre acest lucru și vă trimite la administratorul rețelei. Înainte de a instala un program trebuie să vă asigurați că este compatibil cu sistemul de operare Windows XP. După instalare programul va putea fi găsit în meniul *Start* → *All Programs* și va putea fi rulat de orice user. Programele nou instalate sunt puse în evidență pe un fond mai deschis la culoare.

Instalarea programelor se poate face de dischetă, CD-ROM, DVD-ROM sau hard disc prin deschiderea fișierului *setup.exe* sau *windows installer*. Uneori este necesar să scriem unele date despre utilizator și un *serial number*. De obicei există un fișier text *readme.txt* care vă oferă asistență pentru instalarea programului.

Altfel trebuie să selectați *Start* → *Control Panel* → *Add/Remove Programs* Pentru a continua instalarea este necesară introducerea CD-ROM-ului cu programul respectiv și selectarea butonului CD sau Floppy.

Puteți alege *AddRemove Windows Components*, cu sistemul de operare Windows XP în unitate, dacă doriți instalarea unor noi componente ale sistemului.

Dezinstalarea programelor se face tot din *Control Panel* → *Add/Remove Programs* → clic pe programul ce se dorește a fi dezinstalat → *Remove*.

## 2.5 Alte setări

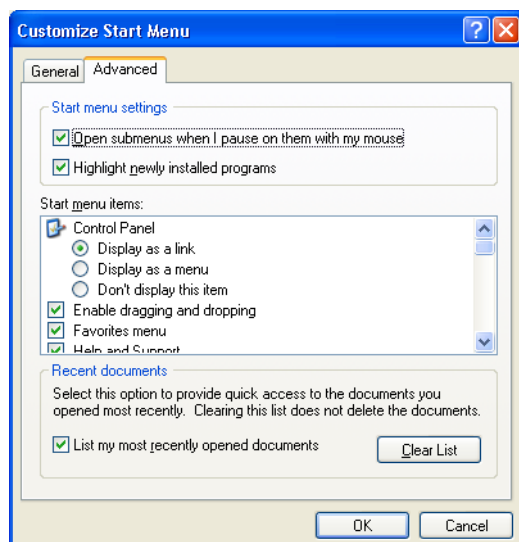
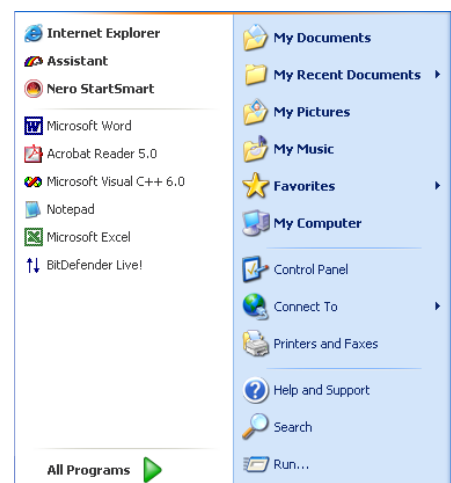
### 2.5.1 Meniul Start — structura, (re)organizarea

Meniul Start permite deschiderea programelor instalate pe calculator (*All Programs*), accesul la folderurile *My Document* (unde sunt salvate, implicit, documentele utilizatorului) sau accesul la ultimele fișiere deschise.

Puteți personaliza meniul start deschizând *My Computer* → dublu clic pe partiția primară C: → *Documents and Setting* → *nume utilizator* → *Start Menu* → *Programs* unde pot fi șterse sau adăugate programe.

Ferestrele butonului *Start* pot fi particularizate. După deschiderea sa:

- clic dreapta pe un program → *Pin To Start menu*: trece programul în secțiunea superioară;
- *Unpin from Start menu* — trece programul în secțiunea inferioară;
- *Remove from the list* — ștergerea programului din listă



- *Rename* — redenumirea programului.

Puteți adăuga o scurtătură a oricărui program în meniul *Start* trăgând –o cu mouse-ul de pe desktop pe butonul *Start*.

Puteți personaliza meniul Start cu *clic dreapta* pe bara de lucru → *Properties* → tabul *Start Menu* → *Customize* → *Advanced* adăugând, ștergând sau alegând diverse moduri de afișare ale programelor.

Puteți organiza *All Programs* din meniul Start urmând pașii următori: *clic dreapta pe Start* → *Open*

*All Users* → clic dreapta și *New Folder*. Scrieți numele dorit al submeniului și apoi aduceți în folder scurtăturile programelor dorite.

### 2.5.2 Directorul AutoStart (StartUp)

Puteți forța deschiderea automată a unor programe sau fișiere la logarea unui utilizator adăugându-le în directorul *StartUp* pe care îl găsim cu *My Computer* → dublu clic pe partiția primară *C:* → *Documents and Setting* → nume utilizator → *Start Menu* → *Programs* → *Startup*. Din bara de meniuri a ferestrei deschise selectăm *File* → *New* → *Shortcut* → *Browse* → *Ok* după selectarea obiectului dorit.

Ștergerea unui program din meniul *Startup* se face *Start* → *All Programs* → *Startup* → clic dreapta pe programul dorit → *Remove*.

### 2.5.3 Favoritele

Pentru a fi vizibil submeniul *Favorites* trebuie să fie bifată opțiunea corespunzătoare din meniul *Favorites* din tabul *Advances* din *Customize Start Menu*.

Folderul *Favorites* conține legături spre paginile Web preferate sau legături spre obiecte de pe propriul calculator. Astfel obiectul adăugat la *Favorites* va fi găsit și accesat mai ușor.

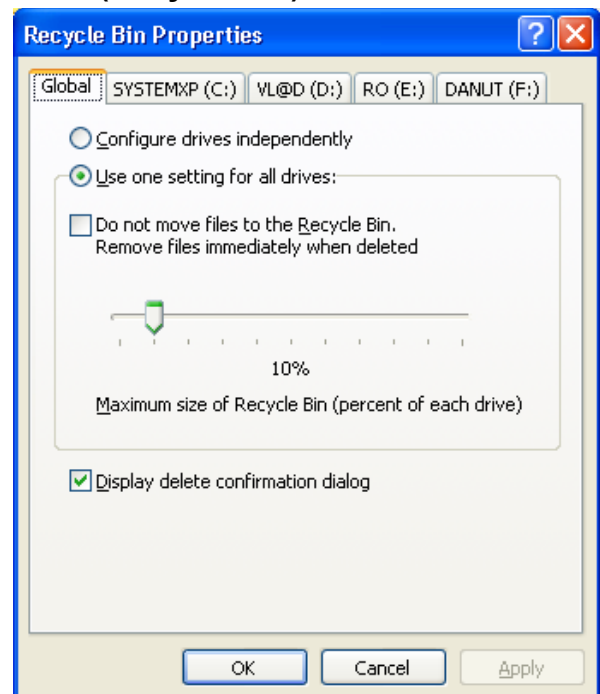
Puteți adăuga o legătură în *Favorites* în *Windows Explorer* din meniul *Favorites* → *Add to Favorites*.

### 2.5.4 Containerul de reciclare (Recycle Bin)

Atunci când ștergem un obiect el este aruncat la coșul de gunoi, un folder cu numele *Recycled* de pe partiția primară a hard discului. Deschizând acest folder puteți recondiționa un fișier cu clic dreapta → *Restore*.

În cazul în care coșul este plin îl puteți goli cu clic dreapta pe el → *Empty Recycle Bin*.

Cu clic dreapta pe pictogramă și *Properties* puteți seta spațiul maxim de pe hard disc ce poate fi ocupat de acest folder, activa/dezactiva cererea de confirmare la ștergere. Deasemenea puteți alege ca obiectele șterse să nu fie mutate la coșul de gunoi ci să fie șterse definitiv (echivalent cu apăsarea tastei <shift> în timpul ștergerii).



### 2.5.5 Bara de task-uri

*Taskbar*, bara de lucru este un instrument important pe desktop-ul dumneavoastră. Pe ea găsiți



toate ferestrele deschise, care pot fi maximizate sau minimizate cu un singur clic, închise (cu clic dreapta și apoi *Close*) aranjate după diferite criterii.

Bara poate fi redimensionată și re poziționată cu mouse-ul dacă opțiunea *Lock the Taskbar* este neselectată.

Puteți ascunde (*Hide*) bara în timpul lucrului, ceea ce mărește spațiul disponibil. Aceasta se va afișa la plasarea cursorului mouse-ului deasupra locului ei.

## 2.5.6 Utilitarul My Computer

Cu *Start* → *My Computer* se deschide utilitarul cu același nume care vă permite gestionarea informației de pe discurile fixe. Tot în această fereastră există scurtături spre cele mai utilizate folosite, foldere locale sau din rețea.

Partea stângă a ferestrei conține:

a) *System Task*: permite accesul rapid la unele programe utile.

b) *Other Places*: lista cu locațiile care pot fi accesate.

c) *Details*: arată informații detaliate despre locația curentă sau cea selectată.

În partea dreaptă a ferestrei sunt zonele de memorie externă: floppy, hard (cu partițiile corespunzătoare), CD-ROM dosarele cu informațiile partajate și dosarele utilizatorilor calculatorului.

Modul de vizualizare a ferestrei poate fi schimbat din meniul *View* → *Explorer Bar*.

