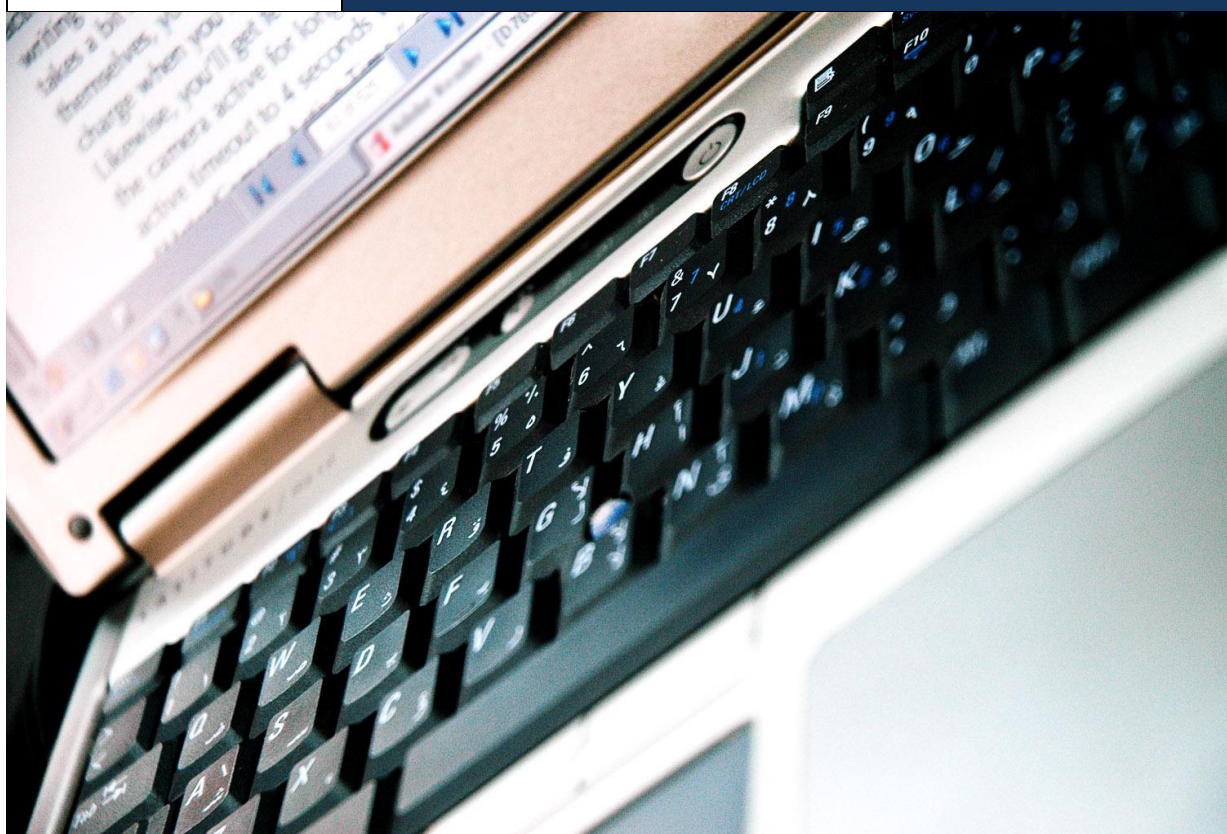




OSNOVE RAČUNALNIŠTVA



PRIPRAVIL: **MATJAŽ HORVAT**



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,
ZNANOST, KULTURO IN ŠPORT



Ljudska univerza
Jesenice



Naložba v vašo prihodnost
OPERACIJO DEJNO FINANCIRA EVROPSKA UNIJA
European Social Fund



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,
ZNANOST, KULTURO IN ŠPORT



»Operacijo delno financira Evropska unija iz Evropskega socialnega sklada ter Ministrstvo za izobraževanje, znanost, kulturo in šport. Operacija se izvaja v okviru **Operativnega programa razvoja človeških virov za obdobje 2007–2013**, razvojne prioritete: **Razvoj človeških virov in vseživljenjskega učenja**; prednostne usmeritve: **Izboljšanje usposobljenosti posameznika za delo in življenje v družbi temelječi na znanju.**«





REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,
ZNANOST, KULTURO IN ŠPORT



Naložba v vašo prihodnost
OPERACIJO DELNO FINANCIRA EVROPSKA UNIJA
Evropski socialni sklad

NEFORMALNO IZOBRAŽEVANJE ODRASLIH

Gradivo za udeležence programa

OSNOVE RAČUNALNIŠTVA

Pripravil:

MATJAŽ HORVAT

Jesenice, 2012

»Operacijo delno financira Evropska unija iz Evropskega socialnega sklada ter Ministrstvo za izobraževanje, znanost, kulturo in šport. Operacija se izvaja v okviru Operativnega programa razvoja človeških virov za obdobje 2007–2013, razvojne prioritete: **Razvoj človeških virov in vseživljenjskega učenja**; prednostne usmeritve: **Izboljšanje usposobljenosti posameznika za delo in življenje v družbi temelječi na znanju.**«

KAZALO

TIPKOVNICA	7
Pregled pomembnejših tipk.....	8
MIŠKA	13
Oprijem miške	13
Premikanje miške	14
Uporaba gumbov in vrtljivega kolesca.....	15
PRIŽIGANJE IN UGAŠANJE RAČUNALNIKA.....	17
Prižiganje računalnika in prijava	17
Ugašanje računalnika – zaustavitev sistema	18
ZAČETNA SLIKA OKOLJA WINDOWS (OKNA)	19
ZAGON PROGRAMOV.....	21
DELO Z OKNI.....	23
Standardni gumbi okna	25
SEZNAM PROGRAMOV (nekateri so vključeni v Okna – Windows)	26
MEDIJI ZA SHRANJEVANJE PODATKOV	28
Enote za merjenje količine podatkov.....	28
Medij – nosilci podatkov	28
PROGRAM MOJ RAČUNALNIK	31
Zagon programa	31
Sestavni deli	32
Struktura map	33

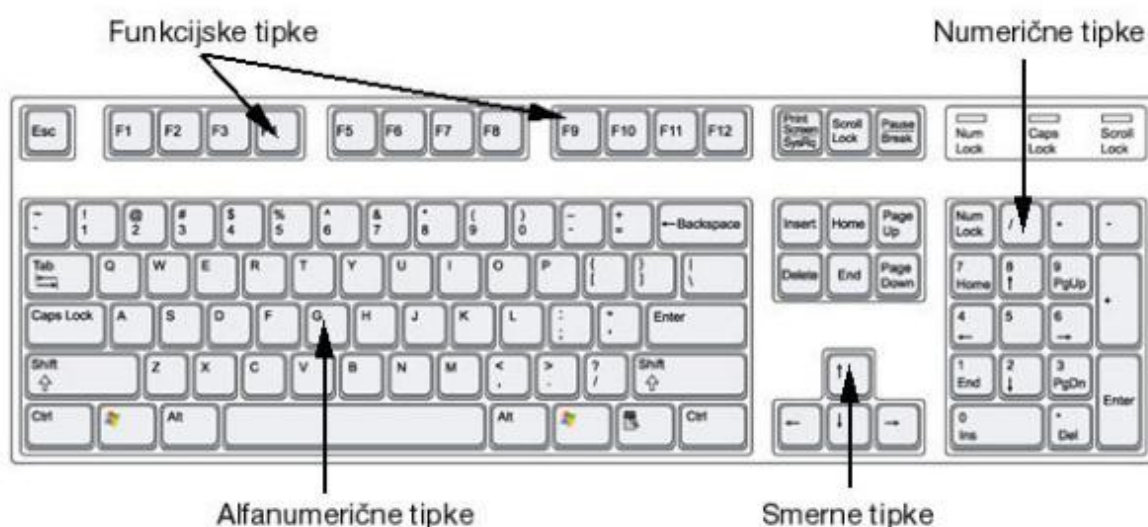
Prikazovanje in skrivanje podmap	33
Izdelava mape	34
Preimenovanje mape	35
Brisanje mape	35
Koš	35
Premikanje mape	35
Različni prikazi vsebine mape	36
INTERNET - SVETOVNI SPLET	37
Program za »brskanje« po internetu – brskalnik	37
Zagon programa	37
Zaslonska slika programa Internet Explorer.....	38
Odpiranje spletnih strani ter osnovna navigacija.....	38
Iskanje vsebin – Google	40

TIPKOVNICA

Tipkovnica je poleg računalniške miške glavna vhodna naprava, preko katere uporabnik komunicira z računalnikom. Preko nje vnašamo števila, črke, presledke ter druge znake. Uporabimo jo tudi takrat, ko želimo določene vsebine pobrisati. Prav tako se uporablja za premikanje po vsebinah, za potrjevanje in preklicavanje vnosov ter za podajanje določenih ukazov.

Običajno jo sestavlja nekaj čez sto tipk (obstaja več različnih izvedb tipkovnice).

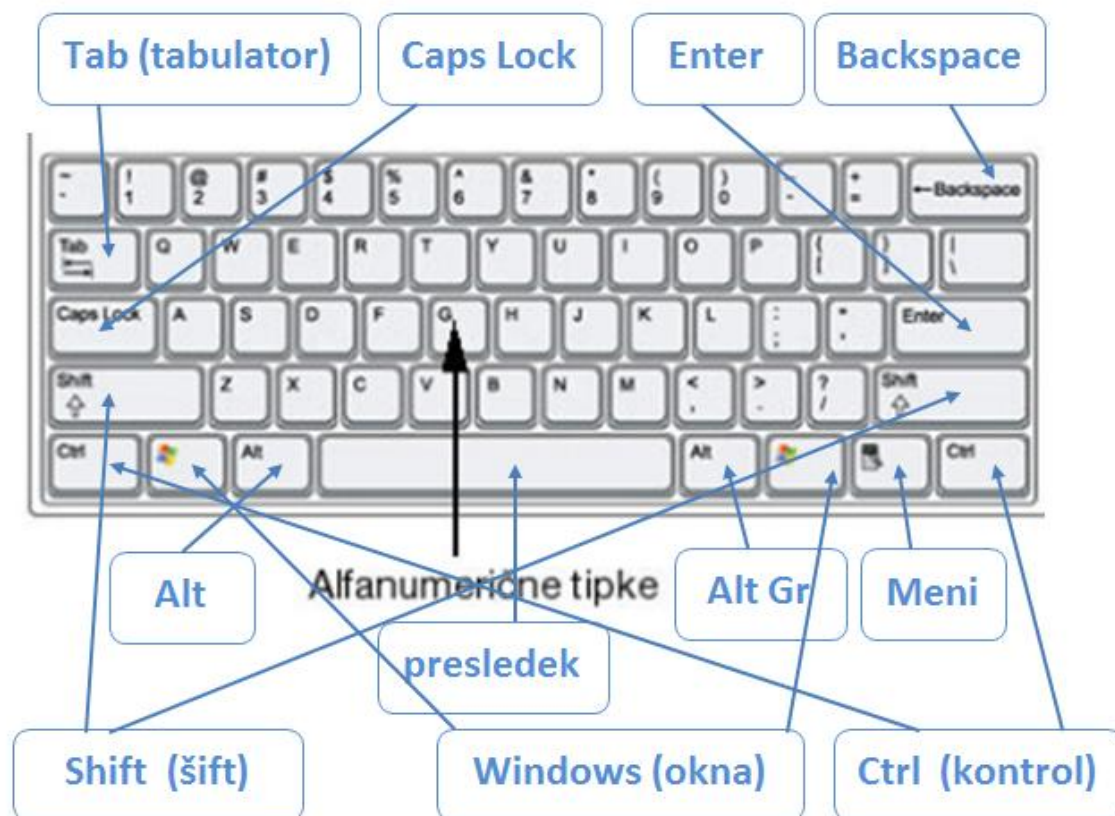
Spodaj na sliki vidimo prikaz klasične tipkovnice.



V grobem bi jo lahko razdelili na osrednji del, ki mu rečemo tudi **alfanumerični del**, desni del ali **numerični del** ter zgornji oziroma **funkcijski del**. Med alfanumeričnim in numeričnim delom najdemo še **del s smerniškimi in drugimi tipkami** za premikanje.

Pregled pomembnejših tipk

Osrednji del:



Tab (tabulator) – to tipko uporabljamo za povečevanje zamika v desno pri pisanju besedila, uporablja se tudi kot tipka za premikanje naprej po poljih v obrazcih (v kombinaciji s tipko Shift se premikamo nazaj).

Caps Lock – ta tipka je kot neke vrste zatič, saj nam pritisk nanjo »zaklene« pisanje z velikimi črkami. Pritisk nanjo prižge lučko Caps Lock v desnem zgornjem delu tipkovnice. To pomeni, da se sedaj vse črke, ki jih pritisnemo, izpišejo z veliko. Ponoven pritisk na tipko Caps Lock to »operacijo« prekine (tudi lučka ugasne).

Enter – zelo pomembna tipka v računalništvu. Običajno se uporablja za potrjevanje v najrazličnejših situacijah. Potrebujemo jo tudi pri pisanju besedil, saj nam pritisk nanjo povzroči začetek pisanja v novem odstavku.

Backspace – tipka za brisanje. Pobriše črko, številko ali kak drug znak v levo stran (torej nazaj) od trenutno utripajočega kurzorja (mala pokončna utripajoča črtica).

Presledek – podolgovata tipka v spodnjem delu tipkovnice je presledek.

Shift (šift) – po slovensko ji pravilno rečemo dvigovalka. Najdemo dve tipki z enako oznako (na levi in na desni). Med seboj sta si enakovredni. Uporabimo tisto, ki nam je »bolj na roko«. Na nekaterih tipkovnicah je na teh dveh tipkah le pokončna puščica brez napisa Shift. Uporabljamo jo v kombinaciji z drugimi tipkami, ali pa v kombinaciji z miško. Pritisk tipke Shift in ene od črk povzroči, da se črka izpiše z veliko. Tipka Shift v kombinaciji z eno od števil izpiše znak, ki je nad številko. Tako bi na primer znak % dobili s pritiskom tipke **Shift** ter številke 5.

Ctrl (kontrol) – podobno kot pri Shift imamo tudi pri Ctrl dve tipki, ki sta si med seboj enakovredni. Uporabljamo jo v kombinaciji z drugimi tipkami ali pa v kombinaciji z miško. Tako na primer pritisk kombinacije Ctrl in Enter pri pisanju besedila povzroči prelom strani (za razliko od tipke Enter, ki povzroči le prehod v nov odstavek).

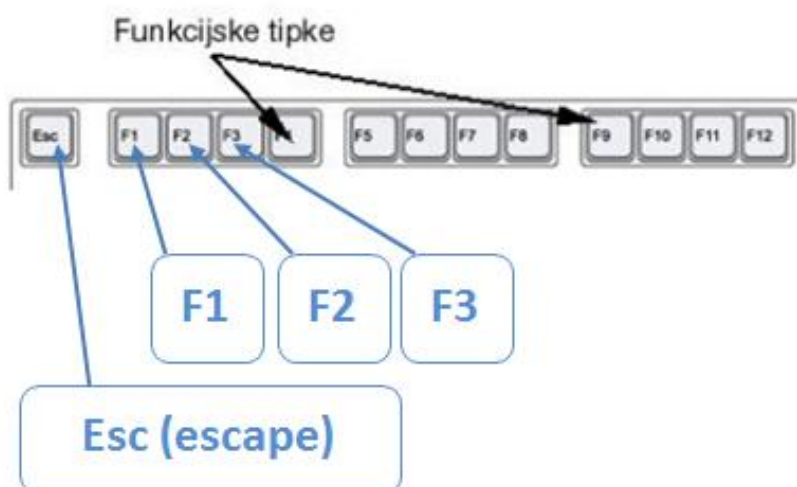
Alt – uporabimo jo v kombinaciji z miško ali katero drugo tipko (na primer Alt in F4 zapre odprt program).

Alt Gr (desni Alt) – prav tako se uporablja v kombinaciji z drugimi tipkami ali miško. Tipka je pomembna tudi pri pisanju znakov, ki so napisani na spodnjem delu posamezne tipke (pod črko). Znak @ bi recimo dobili s pritiskom tipke **Alt Gr** ter tipke V.

Windows (okna) – tipka z sličico se uporablja za odpiranje Windows menija **Start** ter v kombinaciji z drugimi tipkami. Tako na primer kombinacija tike **Windows** ter črke D pokaže namizje (pomanjša vsa okna na minimum).

Meni – tipka za odpiranje priročnih menijem (podobno kot desni klik z miško).

Zgornji del:



Esc (escape) – tipka za preklic določene operacije. Po svoji funkciji nekako nasprotna tipki Enter, ki se uporablja za potrjevanje. Tipka Esc zelo prav pride v programu Excel pri urejanju formul.

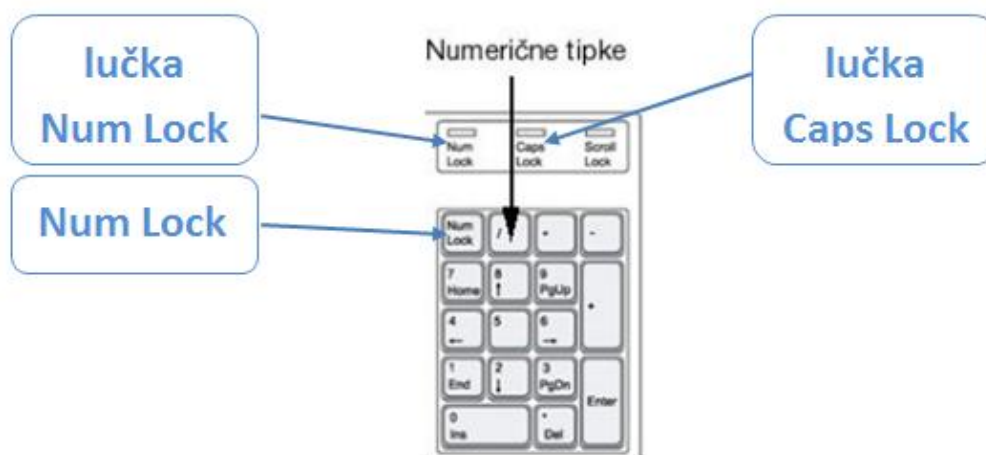
Funkcijske tipke od F1 do F12 pa imajo zelo različne pomene, ki so odvisni predvsem od tega, v katerem programu se trenutno nahajamo. Pri mnogih programih so prve tri funkcijske tipke postale standard.

F1 – pomoč (ang. **Help**) odpre pomoč za določen program ali pa za določeno področje v programu.

F2 – urejanje (ang. **Edit**) običajno postavi utripajoč kurzor, ki omogoča popravljanje že napisanega besedila (npr. preimenovanje nečesa).

F3 – iskanje (ang. **Search**) običajno odpre okence za vpis iskalnega pogoja (na primer iskanje dokumentov na našem računalniku ali pa iskanje določene besede znotraj spletne strani).

Desni del:



Num Lock – tipka Num Lock nam prižge oziroma ugasne lučko v zgornjem delu slike. Kadar je lučka prižgana, deluje ta del tipkovnice kot številčnica. V kolikor lučko ugasnemo, veljajo oznake, ki so napisane spodaj pod številkami (na primer na številki 4 deluje puščica v levo).

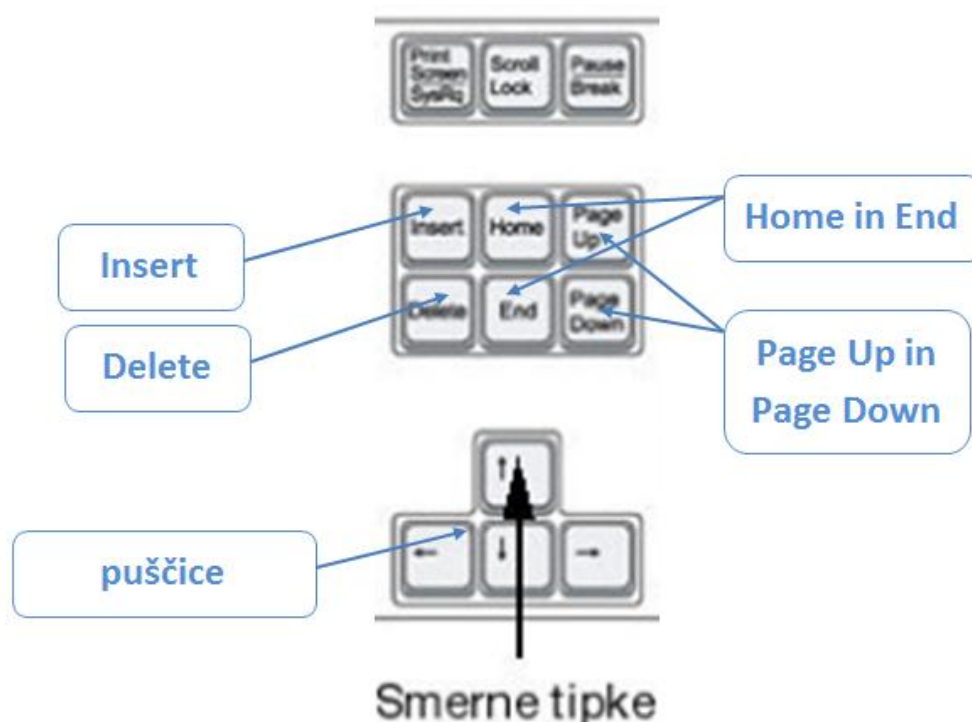
Lučka Num Lock – prikazuje, ali imamo vključen numerični del tipkovnice (veljajo številke) ali pa ne (veljajo spodnje oznake).

Lučka Caps Lock – prikazuje, ali imamo vključeno pisanje z velikimi črkami (to lučko prižigamo s tipko Caps Lock – povsem na levi strani tipkovnice).

Na numeričnem delu tipkovnice najdemo osnovne matematične znake za seštevanje, odštevanje, množenje in deljenje (+ - * /). Prav tako je pri roki tudi decimalna vejica.

Numerični del tipkovnice bistveno olajša vnos večje količine števil (recimo v programu Excel).

Smerniške in druge tipke:



Puščice – uporabljamo jih za premikanje v določeno smer (po en znak v levo ali desno ali po eno vrstico gor oziroma dol).

Home – premik na začetek vrstice (v določenih programih malo drugače).

End – premik na konec vrstice (v določenih programih malo drugače).

Page Up – premik za en zaslon navzgor (uporabno pri branju daljših dokumentov – tudi na internetu).

Page Down – premik za en zaslon navzdol (uporabno pri branju daljših dokumentov – tudi na internetu).

Insert – ta tipka preklaplja med dvema načinoma vnosa podatkov (med načinom vrivanja črk in med načinom prekrivanja črk).

Delete – zelo pogosto uporabljena tipka. V splošnem se uporablja za brisanje najrazličnejših elementov. V primeru besedila (ko je med črkami utripajoč kurzor) tipka briše po en znak (črko) v desno (za razliko od tipke Backspace, ki briše v levo).

Miška

Računalniška miška je naprava, ki nam omogoča, da s tako imenovanim klikanjem računalniku pošiljamo določene ukaze.

Na tržišču najdemo veliko izvedb računalniške miške. V tem poglavju si bomo ogledali način uporabe klasične miške z dvema gumboma (levim in desnim) ter vrtljivim kolescem.

Na sliki spodaj je prikazana klasična miška.



Oprijem miške

Računalniška miška mora biti položena na trdo ravno podlago (uporabimo lahko posebno podlogo).

Miško uporabljamo običajno z desno roko. Nekateri levičarji jo prestavijo na levo stran mize, drugi pa se enostavno navadijo upravljanja z desno roko. Za levičarje obstaja tudi možnost programske zamenjave leve in desne tipke (nastavitve v Oknih – Windowsih).

Dlan mehko položimo na miško, tako da kazalec »leži« na levi tipki, sredinec pa na desni.

V primeru uporabe vrtljivega kolesca, le tega vrtimo s kazalcem (nekaterim zaradi ergonomije miške bolj odgovarja sredinec).



Premikanje miške

Ko miško premikamo (jo vozimo po podlagi), se na zaslonu ustrezno premika tudi t.i. mišji kazalec. To je običajno majhna puščica. Pri delu z računalnikom pri različnih situacijah srečamo različne oblike mišjega kurzorja.

Na sliki vidimo nekaj možnih oblik.



Uporaba gumbov in vrtljivega kolesca

Miška ponuja precej različnih možnosti uporabe gumbom. Pri klikanju (pritiskanju gumba) je pomembno, da v trenutku klika miška miruje. V nasprotnem primeru bo računalnik tak maneuver razumel kot t.i. mišji vlek, kar prinese drugačen rezultat. Pred samim klikom je potrebno mišji kurzor pripeljati na določen del zaslona (na ikono, na meni, na sliko ali na kak drug element).

Levi gumb:

Klik (1 krat) – največkrat uporabljen maneuver z miško je običajen klik (levi gumb). Uporabimo ga v najrazličnejših situacijah, kot je odpiranje povezave na internetu, odpiranje menija, klik ikone v programu ...).

Dvoklik (2 krat zaporedoma – hitro) – dokaj pogost maneuver, ki ga na primer uporabimo za odpiranje map, zagon programov preko ikon na namizju in drugo.

Troklik (3 krat zaporedoma – hitro) – zelo redko uporabljen (npr. v Wordu za označitev celotnega dokumenta).

Vlek – pri tem manevru moramo pritisniti levi gumb in ga ne spustimo takoj. S tem bomo prijeli določen predmet (npr. dokument ali ikono). Ob pritisnjenem gumbu nato premikamo miško po podlagi do želenega cilja. Tam gumb spustimo. Tako smo izbrani predmet premaknili.

Desni gumb:

Desni klik (1 krat) – z miško pokažemo na določen del zaslona in izvedemo desni klik. S tem bomo na zaslon priklicali t.i. **priročni meni**. Ukazi, ki so v meniju na razpolago, bodo odvisni od tega, kje je v trenutku klika stal mišji kurzor. Ukaze iz menija nato izbiramo z običajnim **levim** klikom.

Desni vlek – redkeje uporabljen maneuver, ki je identičen običajnemu vleku z levim gumbom, le da gre v tem primeru za desni gumb. Uporabimo ga lahko le v določenih programih (npr. v Excelu za posebno polnjenje celic ...).

Vrtljivo kolesce:

Vrtenje – kolesce narahlo vrtimo naprej oziroma nazaj. S tem bomo premikali določen del zaslona (npr. branje dokumenta v Wordu) navzdol ali navzgor. Vrtenje kolesca se veliko uporablja tudi pri »brskanju« po internetu. V kolikor se določena vsebina noče premikati gor ali dol, je razlog verjetno v tem, da ta del nima t.i. fokusa. Potrebno je klikniti na del, ki ga želimo premikati, in nato začnemo z vrtenjem kolesca.

»Zaklep« vrtenja – v kolikor na vrtljivo kolesce pritisnemo (kot bi bil gumb), se nam na zaslonu pokaže črna dvopuščica s piko v sredini (kaže gor in dol).



Miško nato samo zapeljemo proti spodnjemu ali zgornjemu robu zaslona (brez klikanja) in slika se bo začela premikati. Hitrost premikanja je odvisna od tega, kako blizu robu je kurzor. Vse skupaj prekinemo s klikom na katerikoli gumb na miški (ali zavrtimo kolesce).

Vse opisane manevre z miško je možno uporabljati tudi v kombinaciji s tipkovnico. Najpogosteje se pri tem uporabljata tipki **Ctrl** ali **Shift**. Tako določen manever z miško pridobi povsem drugačen pomen, kot bi ga imel, če bi ga uporabili brez pritisnjene tipke na tipkovnici.

Prižiganje in ugašanje računalnika

Prižiganje računalnika in prijava

Računalnik prižgemo s pritiskom na gumb na ohišju računalnika.

Na sliki spodaj vidimo standardiziran znak, ki je običajno narisana na gumbu za prižiganje.



Po pritisku gumba je potrebno počakati (lahko nekaj sekund, včasih pa celo nekaj minut), da sistem naloži vse potrebne funkcije, ki so potrebne za delovanje računalnika.

Od nastavitev v sistemu Windows (Okna) je odvisno, kaj nas bo pričalo v naslednjem koraku.

Možno je, da na zaslonu zagledamo seznam uporabnikov, ki so na voljo. V tem primeru z miško kliknemo na tistega, ki je predviden za nas in po potrebi vpišemo geslo.

Na sliki spodaj je prikazan primer, ko imamo na voljo dva uporabnika (Administrator in Brent).



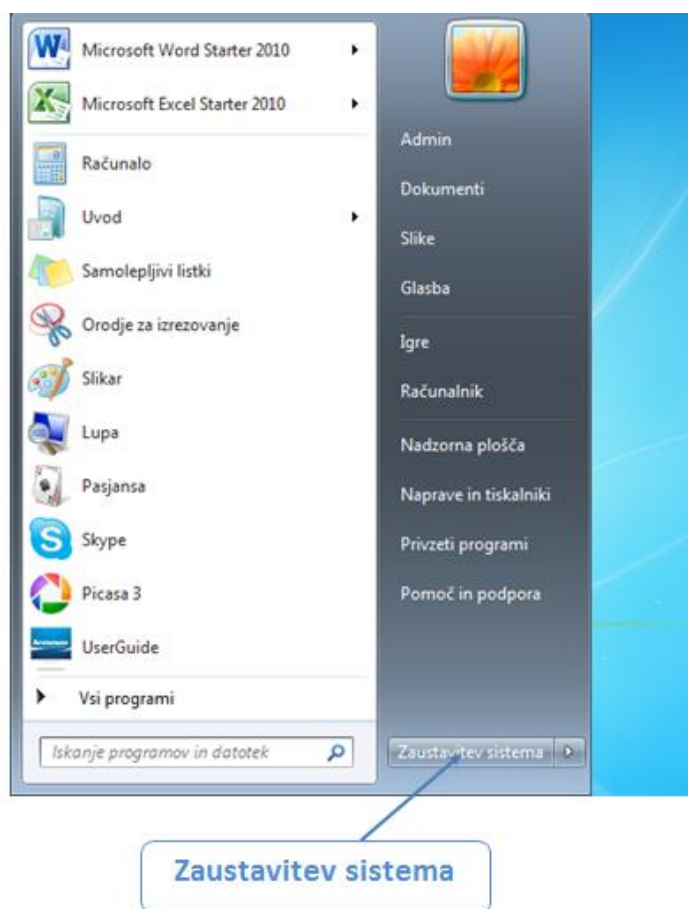
Administrator (skrbnik) je običajno tista oseba, ki skrbi za pravilno delovanje računalnika. Po navadi ima oseba s t.i. administratorskim dostopom (pozna geslo) več računalniškega znanja in s tem prevzame skrb za systemske nastavitve računalnika. V našem primeru je Brent nek običajni uporabnik (ne pozna administratorskega gesla).

Povsem možno je, da vas doma na svojem računalniku sistem ne prestreže s seznamom možnih uporabnikov in okencem za vpisovanje gesla, temveč vas neposredno popelje v t.i. Windowse (zagledamo namizje).

Ugašanje računalnika – zaustavitev sistema

Postopek ugašanje se razlikuje od prižiganja z gumbom na ohišju, saj pri ugašanju vse storimo z miško.

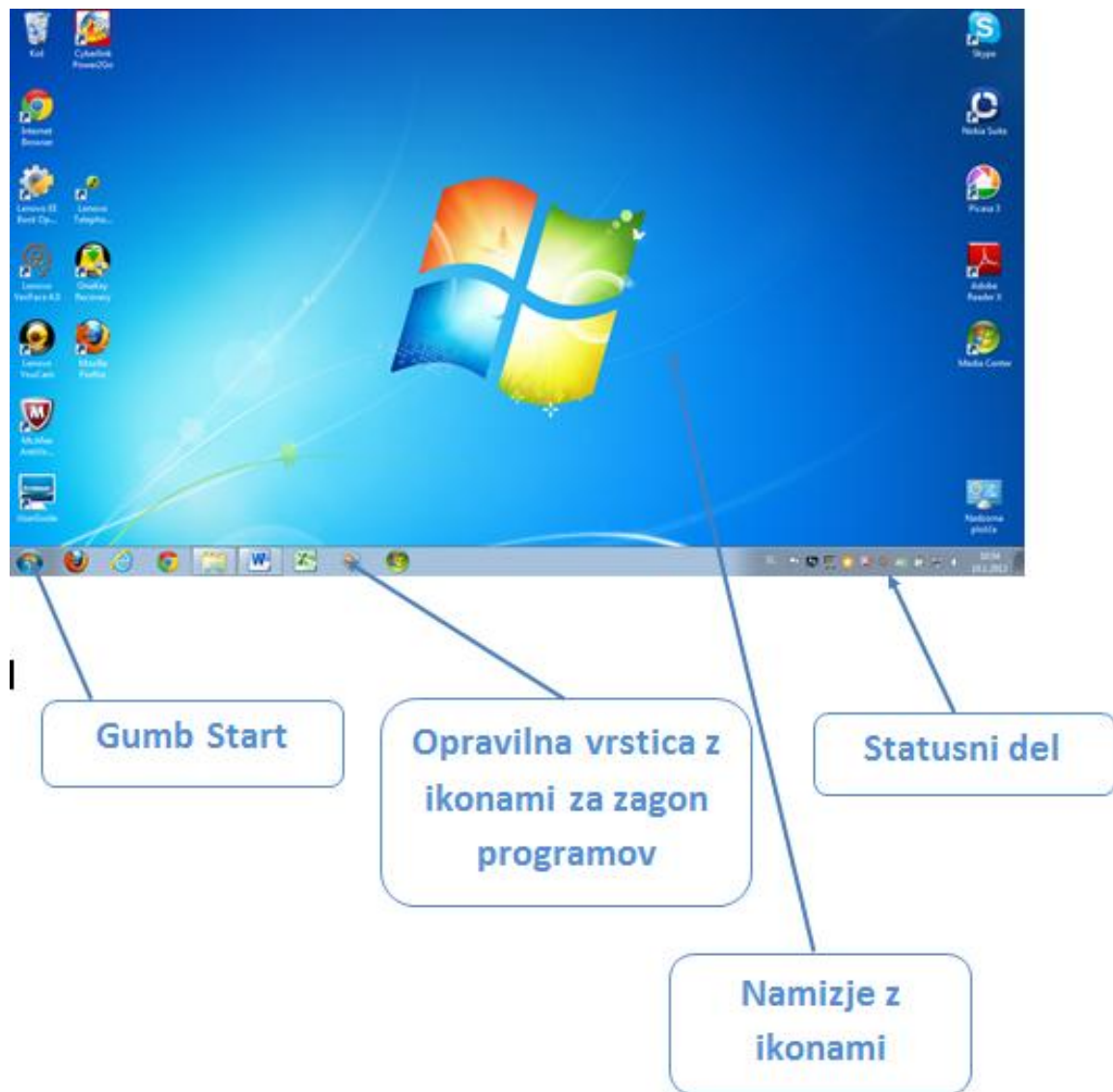
Kliknemo **Gumb Start** (levo spodaj) ter izberemo ukaz **Zaustavitev sistema**. Pred tem je potrebno shraniti odprte dokumente in zapreti delujoče programe.



Začetna slika okolja Windows (Okna)

Po uspešnem nalaganju sistema in morebitni prijavi z geslom na zaslonu zagledamo začetno sliko okolja Windows. Gre za nekakšno platformo, ki sama po sebi še nima neke konkretne uporabnosti. Od uporabnika je potem odvisno, kateri program (lahko več) bo zagnal in uporabljal. Obstaja ogromno število najrazličnejših uporabniških programov, namenjenih najrazličnejšim področjem uporabe. Tako bi lahko s programom **Word** pisali in oblikovali besedilo, s programom **Excel** obdelovali numerične podatke v tabelah in izdelovali grafikone, **Mozilla** ali **Internet Explorer** nas popeljeta v svet interneta, **Picasa** omogoča urejanje fotografij z našega fotoaparata. Zelo priljubljen je tudi program **Skype**, ki uporabniku omogoča brezplačno telefoniranje po celem svetu, pa najrazličnejši **predvajalniki** za filme, **računalniške igrice** in še in še. Nekateri programi so vključeni v Okna (Windowse), spet druge je potrebno naknadno namestiti na računalnik. Mnogo programov je na voljo na spletu brezplačno (Skype, Picasa), spet druge je potrebno kupiti (Word, Excel). Omeniti je potrebno še program **Moj računalnik** (Raziskovalec), ki uporabniku nudi vpogled v vsebine na trdem disku, USB ključu, DVD ploščici ali drugih enotah. Omogoča tudi izdelavo map ter kopiranje vsebin.

Na sliki vidimo primer začetne (osnovne) zaslonske slike okolja Windows (Okna).



Namizje z ikonami – osrednji (velik) del zaslona se imenuje namizje. Tu ima uporabnik lahko pripravljene ikone, ki ob dvokliku odprejo določen program, konkreten dokument ali mapo. Tu med drugim najdemo tudi ikono Koš (kjer najdemo izbrisane dokumente ali mape).

Gumb Start – okrogel gumb v levem spodnjem kotu zaslona se imenuje Start. Ob kliku nanj se odpre meni z naborom vseh programov, ki so na voljo, ter z nekaterimi drugimi možnostmi. Tu najdemo tudi ukaz Zaustavitev sistema, ki omogoča ugasniti računalnik.

Opravljalna vrstica z ikonami za hitri zagon programov – spodnji rob zaslona zasedajo ikone za hitri zagon programa, ki so obenem tudi t.i. **opravljalna vrstica**. Tu lahko uporabnik z enim klikom zažene določen program, poleg tega pa ima pregled, kateri programi so trenutno delujoči. Okolje Windows namreč omogoča uporabniku delo z več programi sočasno. Tako imamo lahko odprt program Word, kjer pišemo neko besedilo, istočasno pa še program Mozilla, s katerim na internetu prebiramo neke vsebine. Med obema delujočima programoma se uporabnik premika s pomočjo miške (s klikom na ikono delujočega programa v opravljalni vrstici).

Statusni del – tu uporabnik vidi datum in uro ter vrsto ikon, ki predstavljajo delujoče programe (procesi, ki tečejo v ozadju). Med njimi je običajno tudi ikona antivirusnega programa.

Zagon programov

Programe je moč zagnati na več načinov:

Preko gumba Start – kliknemo gumb Start, da se odpre meni, nato kliknemo ustrezen program iz seznama. V kolikor ga ni na seznamu, kliknemo še možnost Vsi programi, ki pokaže daljši seznam.

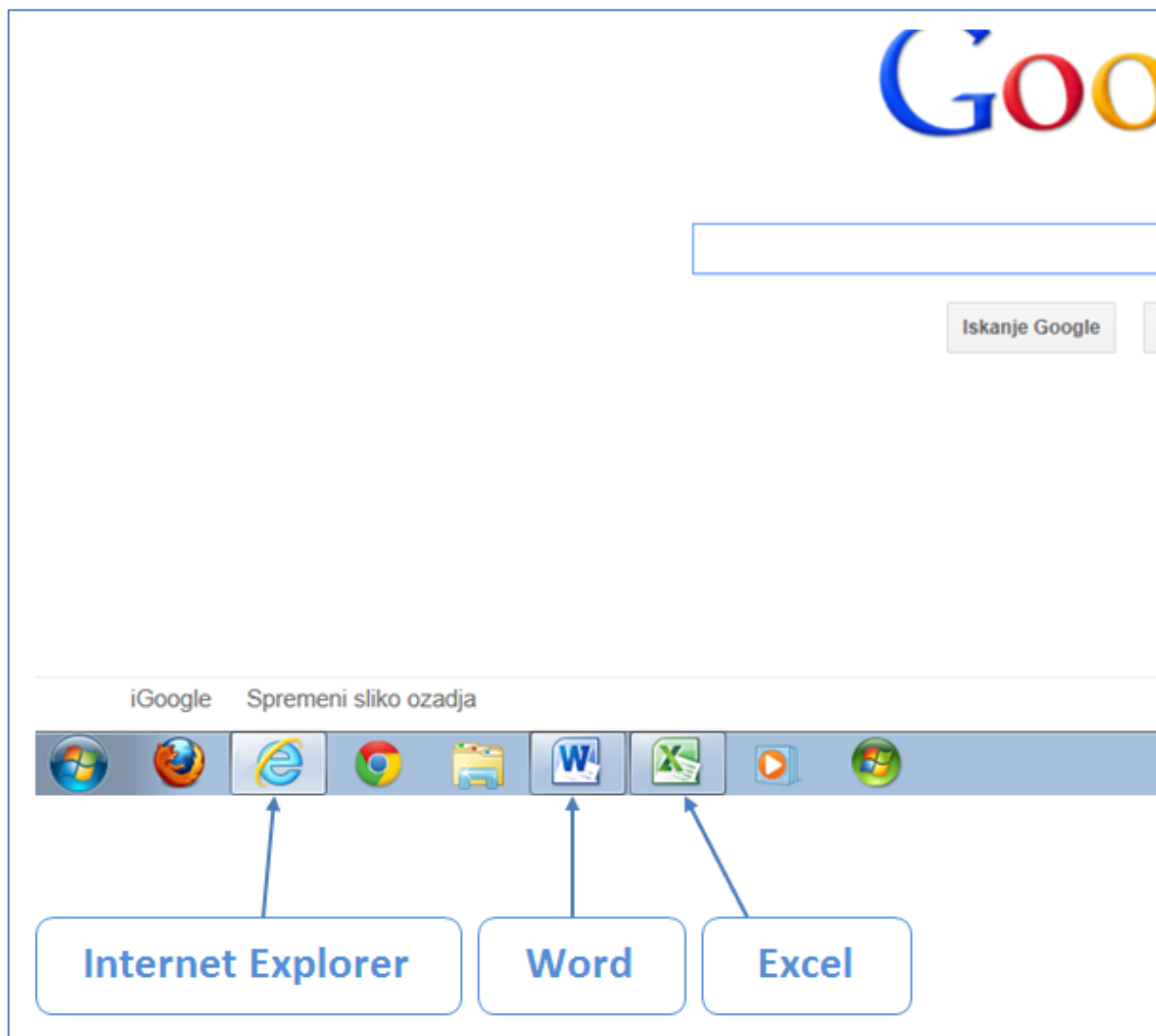
Iz namizja – tu je potrebno izvesti dvoklik na ikoni, ki predstavlja program.

S pomočjo ikone za hitri zagon – v spodnjem delu zaslona (desno od gumba Start) najdemo ikone za hitri zagon programa. Zadošča en klik.

S tipkovnico – programe je možno zagnati tudi s kombinacijo tipk na tipkovnici (npr.: tipka **Windows** in črka **E** odpreta program Moj računalnik).

Delo z okni

Velika večina programov se odpre v svojem oknu (okvirju). V kolikor odpremo tri programe, bomo imeli opravka s tremi okni. Običajno bodo ta tri okna postavljena na zaslonu eden za drugim, tako da bomo videli samo tistega, ki je najbolj v ospredju (je aktiven). Ostala dva pa bosta prekrita in jih ne vidimo.



Na zgornji sliki vidimo primer, ko ima uporabnik odprte tri programe (Internet Explorer, Word ter Excel). To nakazujejo »vdrte« ikone v opravilni vrstici. Trenutno je v ospredju (ga uporabnik vidi) Internet Explorer (prikazuje spletno stran Google). V kolikor bi se želeli premakniti v Word ali Excel, bi to storili s klikom na ustrezno ikono spodaj v opravilni vrstici. Internet Explorer se s tem ne bi zaprl, temveč bi se le pomaknil v ozadje.

Možno je imeti odprtih tudi več enakih programov. Tako lahko na primer delamo z dvema različnima dokumentoma v Wordu. V takem primeru bomo imeli hkrati odprta dva programa Word (vsakega za en dokument).

V drugem primeru bi lahko imeli odprte hkrati tri programe Internet Explorer. V enem bi prebirali spletno stran RTV Slovenija, v drugem bi si ogledovali zemljevid Ljubljane, v tretjem pa bi se vrtel Radio Val 202.

Omenjeni primer je prikazan na spodnji sliki.



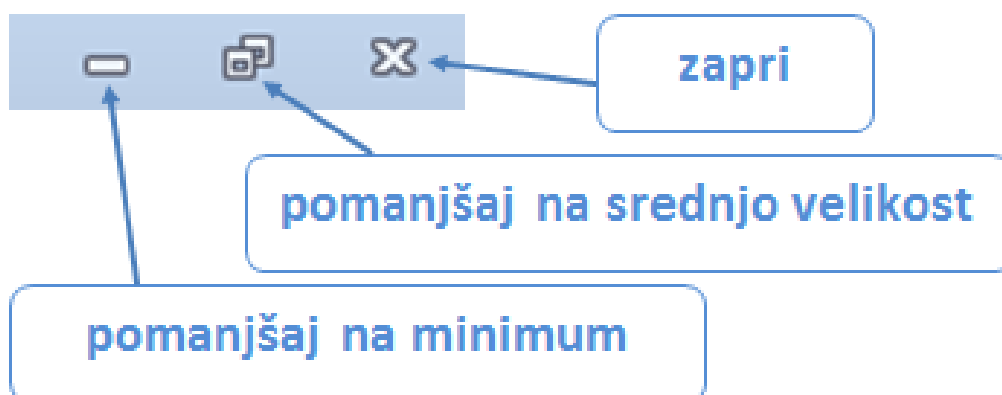
V opravilni vrstici vidimo »troslojno« ikono programa Internet Explorer, kar pove, da je ta program odprt trikrat.

Ko z miško pokažemo na omenjeno ikono, se prikaže seznam (kot je na sliki) vseh treh odprtih programov.

S klikom izbiramo zelenega.

Standardni gumbi okna

Okna (okvirji) imajo v desnem zgornjem kotu tri gumbe.



Zapri – s tem gumbom dokončno zapremo program. V kolikor gre za nek dokument (npr.: besedilo v Wordu), kjer je potrebno naše dosedanje delo (spremembe) shraniti, nas program pred končnim zapiranjem opozori (»Ali želite shraniti spremembe?«).

Pomanjšaj na srednjo velikost – s tem gumbom okno, ki trenutno zaseda celoten zaslon, zmanjšamo na neko srednjo velikost. Tako delno vidimo, kaj se skriva za našim oknom. Okno, ki je sedaj zmanjšano na srednjo velikost, lahko premikamo ali pa mu še dodatno spremenimo velikost. Po kliku gumba se izgled gumba spremeni.

Pomanjšaj na minimum – ta gumb okno povsem pomanjša (ga ne vidimo več). Tako v celoti vidimo, kaj je zadaj. Ponovno ga lahko povečamo s klikom na ikono programa v opravilni vrstici (na dnu zaslona). Programa s tem nismo zaprli in nemoteno teče naprej (samo viden ni).

Povečaj – gumb povečaj (čez celoten zaslon – na maksimum) se pojavi le takrat, ko je okno na neki srednji velikosti. Po kliku se izgled gumba spremeni.



Seznam programov (nekateri so vključeni v Okna – Windows)

Spodaj je naštetih le nekaj splošno uporabnih programov, ki so že vključeni v Okna, in jih ni potrebno naknadno naložiti na računalnik.

Najdemo jih tako, da kliknemo gumb **Start** in nato **Vsi programi**.

V seznamu poiščemo zelenega (nekateri so v rubriki **Pripomočki**, spet drugi v rubriki **Igre**).

Slikar – enostaven program za risanje. Omogoča prostoročno risanje, shranjevanje slik v različnih formatih (tudi spremembo le-teh) in nekatere druge opcije.

Računalo – priročen kalkulator. Uporaben za preproste in hitre izračune (npr.: preračun cene iz angleških funtov v evre).

Media Player – splošno uporaben program za predvajanje glasbe, filmov ali pregledovanje slik. Omogoča tudi dostop do vsebin našega računalnika preko televizije (TV mora imeti oznako DLNA).

Beležnica – preprost program za pisanje besedila. Oblikovanje je zelo omejeno.

Word Pad – program za pisanje in oblikovanje besedil. Nekako bi lahko rekli, da gre za zelo okleščeno različico Worda.

Internet Explorer – spletni brskalnik. Uporabljamo ga za delo na internetu. Konkurenčna programa Mozilla Firefox ter Google Chrome je potrebno na računalnik naložiti naknadno.

Moj računalnik (Raziskovalec) – pomemben program za delo z mapami in dokumenti. Omogoča vpogled v vsebine DVD-ja, USB ključa, trdega diska in drugih naprav.

Igre – v Oknih je na voljo nekaj preprostih računalniških iger, kot sta na primer Pasjansa ter Minolovec. Zelo primerne so za začetnike, saj uporabniku na zabaven in preprost način omogočajo »trening« rokovanja z miško. Pri teh igrah izvajamo klike, dvoklike, vlek ter tudi desni klik.

Programi, ki jih je priporočljivo dodatno (naknadno) naložiti na računalnik

Našteti je le nekaj splošnih programov. Celoten nabor pa je odvisen od potreb in želja posameznega uporabnika.

Najlažja pot je prenos programa iz interneta na naš računalnik ter njegova namestitvev.

Acrobat Reader – zelo razširjen brezplačen program, ki omogoča branje t.i. **.pdf** dokumentov. Te dokumente pogosto srečamo na spletu, ali pa nam jih prijatelj pošlje preko elektronske pošte. Brez omenjenega programa jih ne bi mogli odpreti.

Mozilla Firefox – spletni brskalnik. Enak namen uporabe, kot Internet Explorer.

Antivirusni program – nujen za normalno in varno delo z računalnikom. Na voljo je precej programov različnih proizvajalcev (McAfee, Avast, Kaspersky, AVG, Norton, Panda ...). V večini primerov je možno na spletu najti brezplačno različico, na voljo pa so tudi plačljive.

Kot primer sta navedena še dva zelo priljubljena in razširjena programa.

Skype – program, ki nekako nadomešča telefon. Omogoča brezplačno klicanje ljudi po celem svetu (oseba, ki jo kličemo, mora prav tako imeti nameščen Skype). Poleg pogovora lahko osebo tudi vidimo – Video klic (potrebna spletna kamera).

Picasa – namenjen urejanju fotografij v albume, obdelavi slik (kontrast, rdeče oči ...), prikazovanju slik (predvajanju) gledalcem in drugo. Program je brezplačen.

Mediji za shranjevanje podatkov

Vsi naši podatki (slike, filmi, Wordovi dokumenti, glasba, sam sistem Windows, ostali programi in drugo) morajo biti nekje trajno shranjeni (posneti).

V ta namen ima računalnik vgrajen t.i. **trdi disk** (angleško hard disc).

Gre za medij, ki ima običajno zelo veliko kapaciteto. Njegova lastnost je ta, da se podatki na njem ohranijo tudi, ko računalnik izključimo iz električnega omrežja. Slabost pa predstavlja dejstvo, da gre običajno za napravo, ki je vgrajena v ohišju računalnika in je s tega vidika težje prenosljiva (odpreti bi morali ohišje računalnika).

Enote za merjenje količine podatkov

Količino prostora, ki ga določena stvar zaseda na nekem mediju merimo z enoto **Byte**.

V praksi gre za precej velike številke, zato se uporabljajo predpone, ki imajo naslednji pomen:

1 **B** (Byte)

1 **KB** (kilo Byte) = 1.000 B

1 **MB** (mega Byte) = 1.000.000 B

1 **GB** (giga Byte) = 1.000.000.000 B

1 **TB** (tera Byte) = 1.000.000.000.000 B

Tako bi lahko na primer fotografija iz fotoaparata zasedala 2 MB, 10 minut dolg film boljše kvalitete pa 800 MB. Filmi sicer spadajo med najpotratnejše vrste dokumentov, običajno besedilo namreč zasede zelo malo prostora.

Mediji– nosilci podatkov

Različni mediji imajo na našem računalniku različne oznake. V uporabi so črke angleške abecede, ki jim sledi dvopičje.

Tako bo trdi disk vedno nosil oznako C:

Ostale naprave pa dobijo črko, ki sledi. Tako bi naš računalnik lahko izgledal takole:

C: trdi disk

D: DVD enota (pri starejših računalnikih je to CD, pri novejših pa Blu Ray)

E: USB ključ (izmenljivi disk)

F: zunanji disk

E: fotoaparat

Na računalnik lahko preko t.i. **USB priključkov** priklapljamo najrazličnejše zunanje naprave, ki omogočajo shranjevanje podatkov (tudi pametne telefone).

Oznaki **A:** ter **B:** predstavljata starejši disketni enoti, ki že precej let nista več v uporabi (srečamo jih le na starih računalnikih).

Trdi disk – vgrajena naprava. Na njem je posnet sistem Windows in vsi uporabniški programi ter naši dokumenti. Novejši diski nosijo oznako SSD in uporabljajo drugačno tehnologijo kot običajni diski. So tihi (ni vrtenja diskov) in varčnejši. Poleg tega so zelo odporni na tresljaje, kar se izkaže kot velika prednost za prenosne računalnike.



CD, DVD in Blu Ray – optični zapis na ploščico.

CD-ji so prišli na tržišče že leta 1982 in omogočajo shraniti do nekje 700 MB podatkov.

DVD-ji so jim sledili leta 1995 in omogočajo hranjenje 4,7 GB podatkov (navadni) oziroma 17,08 GB (posebni – dvoslojni in dvostranski).

Ble Ray ploščice so na tržišču od leta 2006 (prototip že leta 2000). Enoslojna ploščica omogoča hranjenje 25 GB podatkov, dvoslojna 50 GB. Posebni troslojni in štirislojni pa sprejmejo 100 GB oziroma 128 GB (nista za domačo uporabo).



Zunanji trdi disk – podobno kot običajni trdi disk, le da ga na računalnik priključimo od zunaj, preko kabla na USB priključek.



USB ključ – majhen, zelo priročen »ključ«. Gre za medij, ki se zaradi priročnosti in relativno nizke cene zelo veliko uporablja. Nanj enostavno prekopiramo dokumente iz računalnika in jih odnesemo v žepu. Novejše televizije znajo predvajati slike ali filme iz takega ključa.



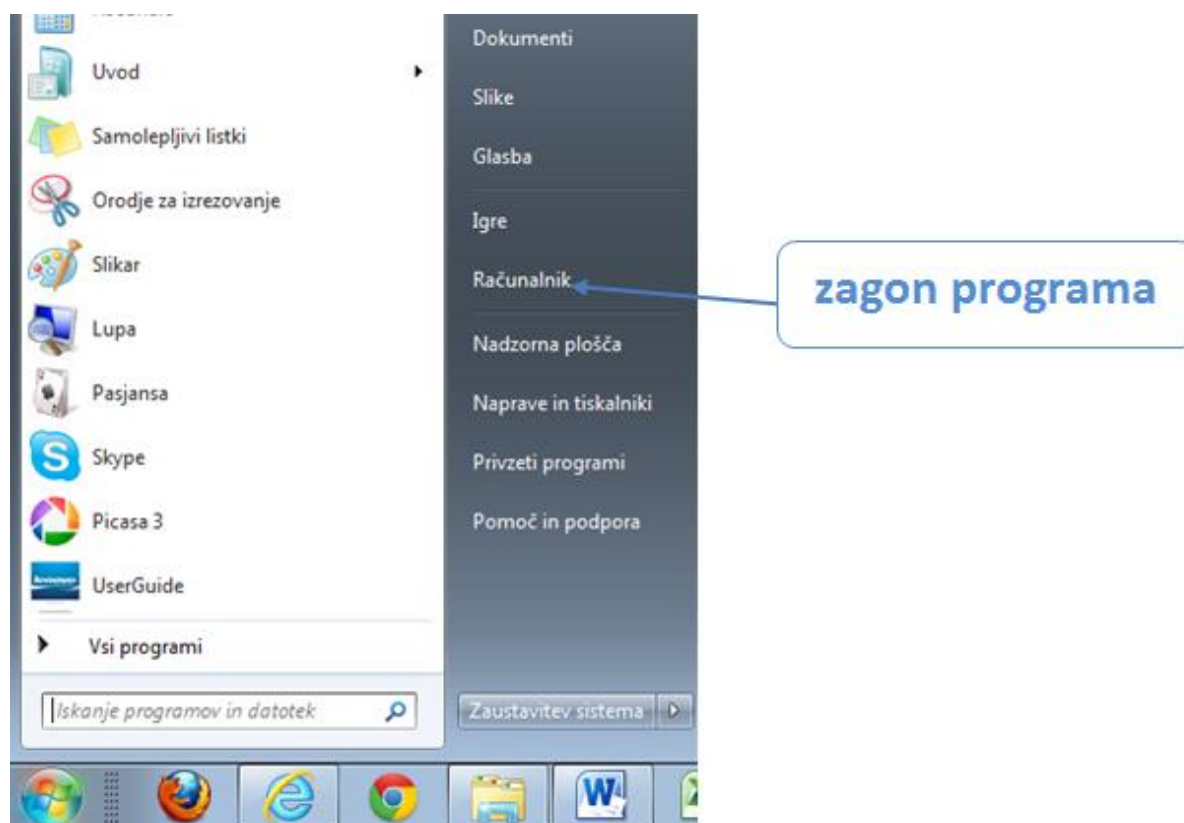
Na najnovejši ključ lahko shranimo že 256 GB podatkov (september 2011), se pa ta meja stalno povečuje.

Fotoaparati in pametni telefoni – tudi na teh napravah imamo shranjene slike, filme ter druge vsebine. Mnoge od teh naprav je možno priključiti na računalnik in dokumente kopirati sem ter tja.

Program Moj računalnik

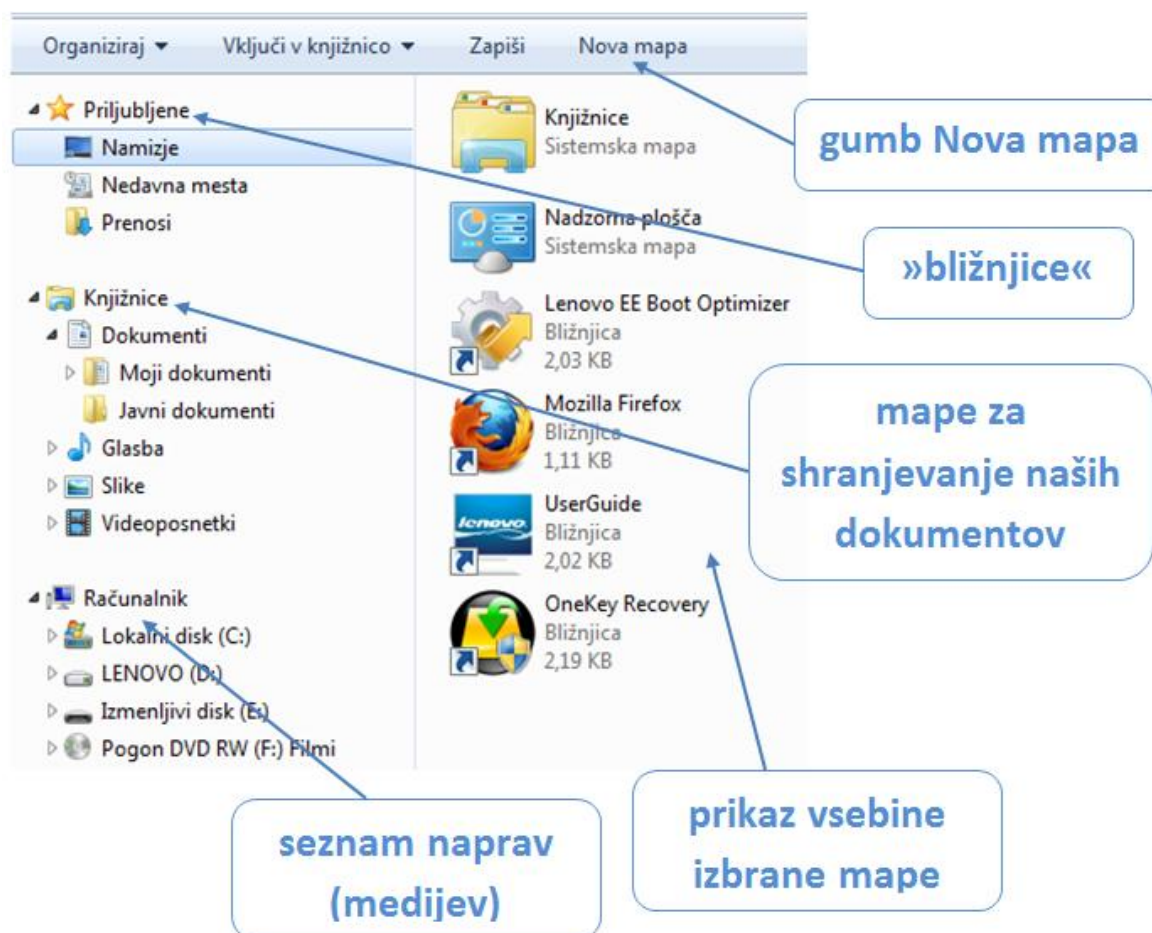
Zagon programa

Zaženemo ga s klikom na gumb **Start** in izbiro ukaza **Računalnik** v desnem delu menija.



Sestavni deli

Odpre se program, ki je v osnovi sestavljen iz levega ter desnega dela.



V **levem delu** najdemo tri glavne rubrike: Priljubljene, Knjižnice ter Računalnik.

Priljubljene – seznam vsebuje **Namizje** (prikaz ikon iz namizja), **Nedavna mesta** (mape in dokumenti, s katerimi smo nazadnje delali), ter **Prenosi** (mapa, kamor se shranjujejo prenesene vsebine iz spleta). V to rubriko lahko uporabnik sam dodaja »bližnjice« do tistih map, s katerimi največ dela.

Knjižnice – osrednji del, kjer so izdelane podmape za shranjevanje uporabnikovih dokumentov. Razdeljeno je na **Dokumenti** (sem shranjujemo najrazličnejše vrste dokumentov, npr.: Wordove in Excelove), **Glasba**, **Slike** ter **Videoposnetki** (filmi). V nadaljevanju bomo spoznali, kako uporabnik sam izdela svojo mapo.

Računalnik – tu nam sistem nudi dostop do vseh medijev, ki so na tem računalniku trenutno na voljo. V tem primeru vidimo trdi disk **C:**, trdi disk **D:** (»drugi« trdi disk), Izmenljivi disk **E:**, ter DVD enoto **F:**.

Na **desni strani** zaslona se prikaže vsebina, ki je z miško (klik) izbrana na levi.

Struktura map

Na trdem disku, kot tudi na vseh ostalih medijih (DVD, USB ključ ...), si uporabnik lahko izdela strukturo map, ki mu nudi boljšo organiziranost in preglednost nad dokumenti. Mape so pravzaprav neke vrste predalčki, v katere uporabnik shranjuje svoje dokumente.

Opravka imamo s t.i. **hierarhijo map**, kar pomeni, da je na vrhu neka »krovn« (»glavna«) mapa, ki je nato razdeljena na »podmape«. Tudi te »podmape« se lahko naprej delijo na »pod podmape«. Nivojev delitve je lahko več.

Prikazovanje in skrivanje podmap

Pred vsako mapo se nahaja majhen trikotnik. Če je ta prazen (votel), to pomeni, da se pod to mapo skriva še ena ali več podmap (skrčen prikaz).

V kolikor je trikotnik poln, to pomeni, da je prikazano vse (razprto).

S klikom na trikotnik se prikažejo ali skrijejo podmape.

Vse skupaj bi lahko primerjali z drevesom, kjer imamo deblo (»krovn« mapa«), nato pa iz njega izraščene večje veje (»podmape«). Iz teh debelejših vej nato rastejo tanjše (»pod podmape«) in tako naprej do vejice, ki se ne deli več.



V primeru na zgornji sliki vidimo »glavno mapo« **Moje slike**, ki je razdeljena na dve podmapi (**Počitnice** ter **Rojstni dan**). Počitnice se nato delijo na **Hvar 2008**, **Makarska 2011** ter **Poreč 2010**, medtem ko se **Rojstni dan** deli na 4 podmape. Omenjene mape bi v tem primeru uporabili za shranjevanje fotografij iz rojstnih dni ter dopustov.

Po zamiku v desno vidimo, na katerem nivoju se določena mapa nahaja.

Izdelava mape

Uporabnik si sam izdelava ustrezno strukturo map glede na njegove potrebe.

1. Z miško (klik) **izberemo** eno od map na levi strani zaslona (s tem smo računalniku sporočili, na katerem mestu v hierarhiji želimo izdelati mapo).
2. Kliknemo gumb **Nova mapa** v zgornjem delu zaslona.
3. **Natipkamo** ime mape (si ga izmislimo). Določeni znaki, kot so zvezdica, vprašaj in oklepaji niso dovoljeni.
4. Potrdimo s tipko **Enter** na tipkovnici.

Preimenovanje mape

Ime mape lahko kadarkoli naknadno spremenimo.

1. **Kliknemo** želeno mapo.
2. Na tipkovnici pritisnemo tipko **F2**.
3. **Vpišemo** drugačno ime mape.
4. Potrdimo s tipko **Enter**.

Brisanje mape

1. **Kliknemo** želeno mapo.
2. Pritisnemo tipko **Delete** na tipkovnici.
3. Program nas opozori, da bo mapo vrget v koš. Potrdimo z gumbom **Da**.

Mapa z vso njeno vsebino je sedaj v košu. Le ta nam omogoča, da v primeru zmote izbrisano mapo poiščemo v košu in jo vrnemo na izvirno mesto.

Koš

1. Do koša pridemo tako, da v zgornjem levem delu kliknemo **Namizje**.
2. Nato v desnem delu izvedemo dvoklik na ikoni **Koš**. Odprli smo koš.
3. V seznamu na desni strani poiščemo (in kliknemo) mapo ali dokument, ki smo ga pomotoma izbrisali.
4. Zgoraj kliknemo gumb **Obnovi ta element**. S tem je mapa ali dokument iz koša izginil.

Program sam poskrbi, da se povrnjeni dokumenti ali mape vrnejo na svoje **izvirno mesto**.

Premikanje mape

V kolikor je mapa na nepravem mestu v strukturi (hierarhiji) map, jo lahko z miško enostavno prenesemo na drugo pozicijo.

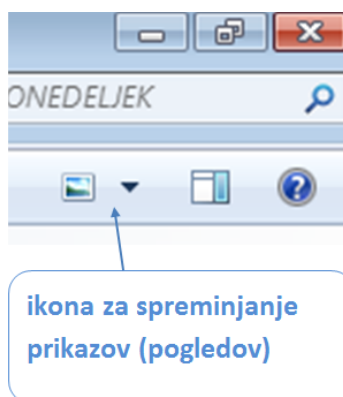
V levem delu zaslona jo z mišjim vlekom prenesemo na drugo mapo in spustimo. Mapa, na kateri smo jo spustili, je potem krovna (»nadrejena«) preneseni mapi.

Različni prikazi vsebine mape

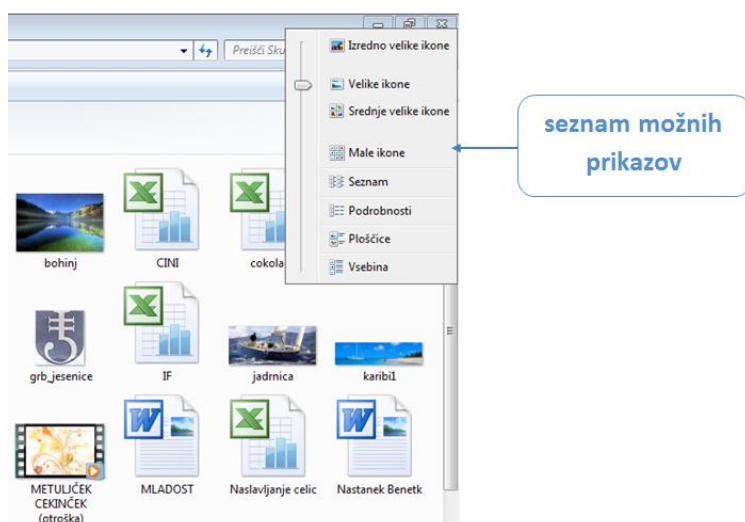
S klikom na mapo v levem delu zaslona nam program v desnem delu prikaže vsebino izbrane mape (dokumente).

Sistem nam omogoča spreminjati prikaz desnega dela zaslona.

V desnem zgornjem delu poiščemo **ikono za spreminjanje prikazov (pogledov)**. Kliknemo majhen **trikotnik** na desni strani ikone.



Odpre se seznam z osmimi možnostmi. Po želji izberemo eno od njih. Od izbire je odvisna predvsem velikost prikazanih ikon (dokumentov in map). Nižje kot gremo po seznamu, manjši je prikaz ikon.



Internet – svetovni splet

Internet je v svojih dobrih 40-ih letih obstoja (začetki v ameriški vojski in na univerzah – v splošno uporabo prišel kasneje) naredil neverjeten razvojni napredek. Počasi se je »vtihotapil« v vse pore življenja in nas tako spremlja že skoraj na vsakem koraku. Od branja aktualnih novic, gledanja in poslušanja televizijskih in radijskih programov, naročanja izdelkov na dom, pa do plačevanja položnic, telefoniranja, socialne komunikacije in mnogih drugih storitev je danes na voljo povsem običajnim uporabnikom brez nekega posebnega računalniškega znanja.

S prihodom interneta na mobilne naprave (pametni telefoni, tablični računalniki ...) so vse te storitve na voljo skoraj kjerkoli in kadarkoli.

Program za »brskanje« po internetu – brskalnik

Računalnik, s katerim želimo brskati po internetu mora imeti nameščen program »brskalnik«, ter povezavo do interneta (lahko žična ali brezžična).

Na voljo je več teh programov. Med najpriljubljenejšimi so **Mozilla Firefox**, **Internet Explorer** ter **Google Chrome**. Za vse programe te vrste je značilno, da so brezplačni in jih uporabnik lahko prosto prenese iz interneta ter namesti na svoj računalnik.

V tem poglavju bomo spoznali program **Internet Explorer**, saj je že nameščen na vsakem računalniku, ki ima nameščen sistem Windows.

Zagon programa

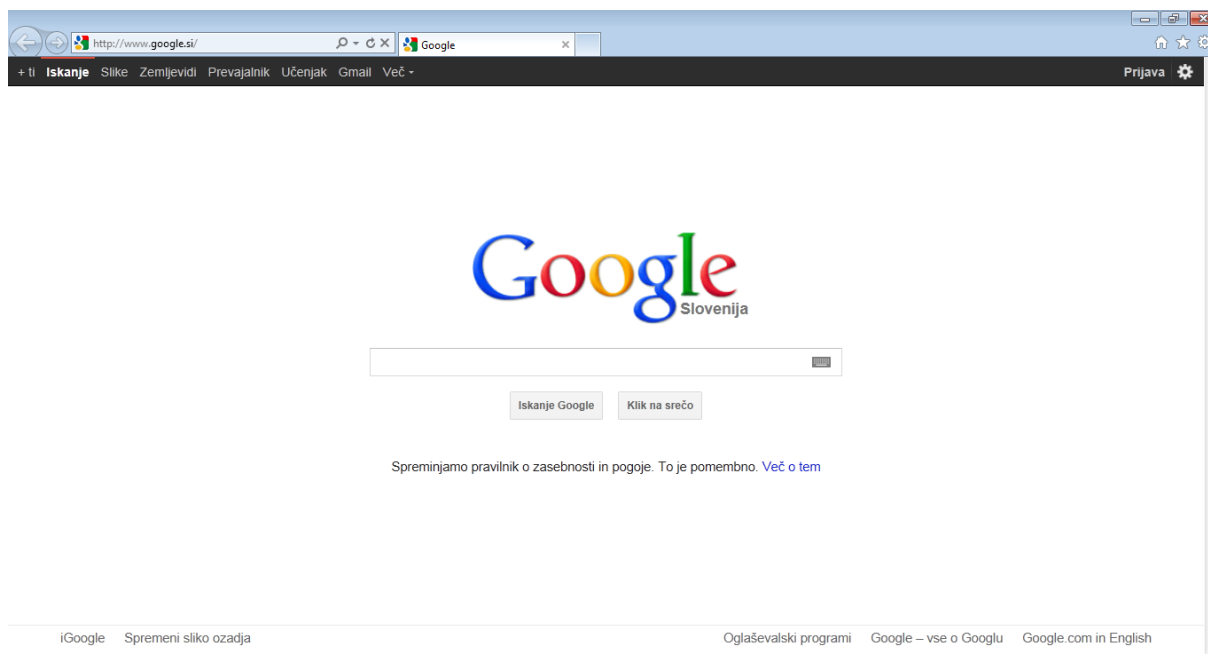
Internet Explorer lahko ,tako kot vse druge programe, zaženemo na več načinov.

Poiščemo ikono s črko **e**. Pogledamo na namizje, v opravilno vrstico (ikone za hitri zagon) ali v meni Start (gumb Start). Ikona na namizju zahteva dvoklik, medtem ko pri ostalih dveh zadošča le eden.



Zaslonska slika programa Internet Explorer

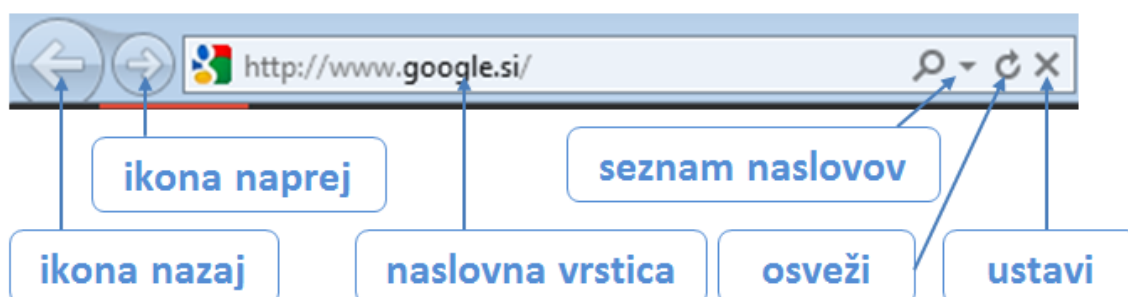
Odpre se program, ki se takoj poveže z internetom ter prikaže t.i. »domačo stran« (začetna stran).



V zgornjem primeru je za domačo stran nastavljena stran **www.google.si**. To je dokaj pogosta in primerna nastavitev, saj ponuja možnost iskanja po internetu ter nekaj uporabnih povezav (Gmail, Google Maps ...).

Odpiranje spletnih strani ter osnovna navigacija

V levem zgornjem delu zaslona vidimo ikone, kot so prikazane na sliki.



Nazaj – klik na to ikono nas prestavi na spletno stran, ki smo jo obiskali tik pred trenutno stranjo. Več zaporednih klikov nas popelje več korakov nazaj v zgodovino.

Naprej – ob kliku se premaknemo na spletno stran, iz katere smo se ravnokar vrnili. Tako bi nas na primer pet klikov nazaj in nato en klik naprej pripeljal na stran, ki smo jo obiskali 4 korake nazaj.

Naslovna vrstica – tu nam program prikazuje naslov spletne strani, ki jo trenutno gledamo.

Naslovno vrstico lahko uporabimo tudi za premik na želeno stran. To storimo tako, da vanjo **natipkamo naslov**, katerega želimo obiskati, ter pritisnemo tipko **Enter**.

Spletni naslovi so (razen izjem) sestavljeni iz črk angleške abecede (ni črk č,š,ž,đ,ć ..., ni presledka) ter pik, ki ločijo besede (primeri: **www.rtvsllo.si** ali **www.finance.si** ali pa **24ur.com**).

Seznam naslovov – s klikom na to ikono (trikotnik) se odpre seznam s stranmi, ki smo jih predhodno že obiskali (natipkali naslove).

Osveži – trenutno spletno stran ponovno naloži (v kolikor so se medtem nekatere vsebine spremenile).

Ustavi – prekinemo nalaganje strani (ustavimo prenašanje iz interneta na naš računalnik).

V desnem zgornjem delu programa pa lahko vidimo tri ikone.



Domov – ikona, ki nas ob kliku prestavi na »domačo stran« (začetna stran).

Priljubljene in zgodovina – preko te ikone dostopamo do seznama priljubljenih strani (tiste strani, ki jih pogosto obiskujemo in smo jih sami shranili med priljubljene) ter do seznama zgodovine (kronološki pregled strani, po katerih smo »brskali«).

Orodja – tiskanje in shranjevanje vsebin, povečava, nastavitve programa in druge možnosti.

Iskanje vsebin – Google

Zelo pogosto se zgodi, da ne poznamo natančnega naslova spletne strani, na kateri se nahajajo informacije, ki jih potrebujemo. V ta namen so uporabniku v veliko pomoč t.i. **spletni iskalniki**. Največji in najbolj razširjen je ameriški Google. Tudi Slovenci imamo zelo dober iskalnik, ki ga najdemo na naslovu **www.najdi.si**.

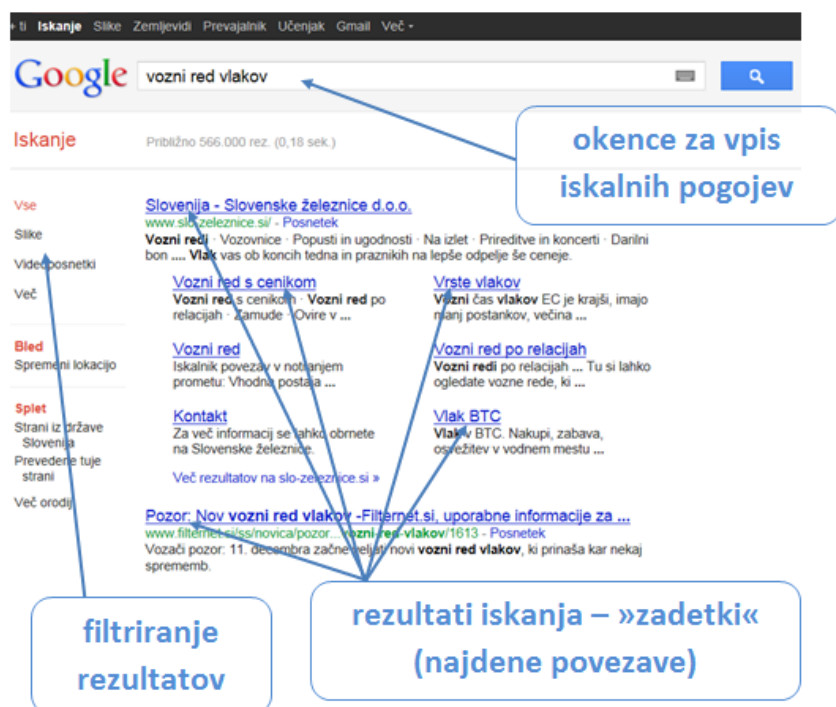
Prej omenjeni iskalnik Google bomo našli na naslovu **www.google.si**.

Uporaba je preprosta. V okence za vpis iskalnih pogojev vpišemo ključne besede, za katere menimo, da bi jih spletna stran, ki jo iščemo lahko vsebovala. Tako bi na primer želeli poiskati spletno stran z informacijami o vozni redih vlakov. V okence bi vpisali ključne besede **vozni red vlakov**. Dovoljeni so **presledki**, kakor tudi črke **č š ž ...**

Katere besede vpišemo, je predvsem odvisno od našega videnja »iskalnega problema« oziroma od asociacij, ki jih dobimo, ko pomislimo na to, kaj bi želeli poiskati. Tako bi nekdo drug ob iskanju vozni redov vpisal **vlaki urnik**, tretji **slovenske železnice**, četrti pa **vlaki vozni red**.

Vsi bi dobili različne rezultate, pa vendarle na nek način podobne (mogoče bi bil vrstni red zadetkov različen).

Potem ko smo vpisali ustrezne besede, pritisnemo tipko **Enter**.



Iskalnik Google v zelo kratkem času na naš računalnik prenese **rezultate iskanja** za vpisane iskalne pogoje.

Na zaslonu zagledamo **seznam »zadetkov«** (najdenih povezav). Uporabnik mora nato izmed množice sam poiskati povezavo, za katero meni, da nudi želene informacije.

S klikom na povezavo se le-ta odpre. V kolikor ni to tisto, kar smo iskali, kliknemo gumb **nazaj** in se tako vrnemo na seznam rezultatov. Poskusimo z neko drugo ...

Iskanje je pogosto nek proces, ki lahko traja dlje časa, saj pri določenih iskalnih problemih odpremo deset ali več strani, preden najdemo tisto, kar potrebujemo. Z več izkušnjami pri iskanju pa bomo vse pogostejše že v prvem poizkusu odprli pravi »zadetek«.

Iskanje slik in videoposnetkov – filtriranje rezultatov

Na levi strani najdemo možnosti **Slike** in **Videoposnetki**. Klik na eno od njih nam rezultate iskanja za vpisane iskalne pogoje **prefiltrira** in prikaže samo slike oziroma videoposnetke.

Klik na eno od slik bo sliko povečal (odprl spletno stran), s klikom na konkreten videoposnetek pa se bo le-ta začel prevajati.

BELEŽKE

[illegible]

[illegible]

[illegible]