

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

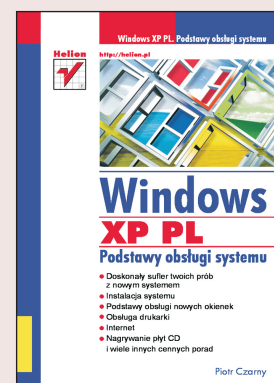
ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Windows XP PL. Podstawy obsługi systemu

Autor: Piotr Czarny
ISBN: 83-7197-845-6
Format: B5, stron: 204



Nikt (no może prawie nikt) nie rodzi się z umiejętnością korzystania z pralki automatycznej czy kuchenki mikrofalowej. Posługiwanie się tymi sprzętami należy się nauczyć z instrukcji obsługi. Podobnie jest z komputerem.

Skoro sięgnąłeś po tę książkę, jest wielce prawdopodobne, że będziesz mieć możliwość posługiwania się najnowszym system operacyjnym firmy Microsoft – Windows XP. I jesteś jedną z tych osób, które odkrywają nowe możliwości.

Znajdziesz w niej informacje podstawowe. Dowiesz się, co to jest plik i folder, w jaki sposób posługiwać się dyskietką. Są tutaj też wskazówki dla użytkowników mających praktykę w korzystaniu z komputerów osobistych. Ich mogą interesować różnice pomiędzy dotychczas używanymi systemami, a Windows XP. W razie potrzeby sięgną też do rozdziałów poświęconych wykonywaniu kopii bezpieczeństwa, odtwarzaniu systemu operacyjnego itp. Po pewnym czasie użytkownicy początkujący staną się zaawansowanymi. Wtedy nadal będą mieli pożytek z książki, choć zaglądać będą do innych rozdziałów.

Podsumowując – poradnik przeznaczony jest dla osoby, która siada przed komputerem z Windows XP, nie jest programistą, a zwykłym użytkownikiem. Potrzebuje korzystać z systemu, zainstalować drukarkę, dołączyć się do Internetu, odnaleźć zagubiony plik itp., a nie musi wiedzieć, jakie mechanizmy są za to odpowiedzialne i co wówczas dzieje się w Rejestrze. Książka ma pełnić rolę suflera.



Spis treści

Wstęp	7
Rozdział 1. Komputer? Ależ to proste!.....	11
BIOS, hardware, software.....	11
System operacyjny	13
Zadania systemu operacyjnego.....	13
Korzenie Windows XP	14
Wersje Windows XP	15
Wymagania sprzętowe	16
Rozdział 2. Komunikacja z komputerem	19
Klawiatura.....	19
Układ klawiatury	20
Wpisywanie danych z klawiatury.....	20
Kłopoty z klawiaturą	20
Mysz	21
Kliknięcie	22
Dwukrotne kliknięcie	22
Kliknięcie prawym przyciskiem myszy	22
Przeciąganie.....	22
Zasada działania myszy.....	23
Kłopoty z myszą.....	23
Rozdział 3. Instalacja Windows XP	25
Instalacja na nowym dysku.....	25
Aktualizacja poprzedniej wersji systemu	30
Rozdział 4. Rozpoczynanie, zawieszanie i kończenie pracy z systemem.....	33
Uruchamianie komputera.....	33
Logowanie się do komputera	34
Logowanie w Windows XP Professional komputera należącego do domeny	34
Logowanie się w komputerze z systemem Windows XP Home Edition	35
Przełączanie użytkownika	36
Hibernacja	38
Wylogowanie.....	39
Ponowne uruchamianie komputera	40
Wyłączanie komputera	40
Rozdział 5. Pulpit Windows XP	43
Menu Start	44
Klasyczne menu Start	44
Informacja o użytkowniku.....	45

	Lista wszystkich zainstalowanych programów	46
	Lista ulubionych programów	46
	Lista najczęściej używanych programów	47
	Przenoszenie programów z listy najczęściej używanych do listy ulubionych	49
	Czyszczenie listy najczęściej używanych programów	49
	Zmiana wyglądu menu Start	51
	Okna	53
	Paski	56
	Tworzenie skrótów	58
	Porządkowanie pulpitu	59
	Oczyszczanie pulpitu	60
Rozdział 6.	Konta i hasła	63
	Zarządzanie kontami w Windows XP Professional	64
	Odczytywanie nazwy komputera	64
	Tworzenie konta użytkownika komputera lokalnego	66
	Grupy	68
	Dodawanie konta użytkownika komputera lokalnego do grupy	69
	Logowanie się na konto użytkownika komputera lokalnego	70
	Usuwanie konta użytkownika komputera lokalnego	71
	Zarządzanie kontami w Windows XP Home Edition	72
	Tworzenie konta użytkownika	72
	Usuwanie konta użytkownika	74
Rozdział 7.	Pliki i foldery	77
	Pliki	77
	Skąd się biorą pliki?	77
	Tworzenie pliku	78
	Nazwy i rozszerzenia plików	79
	Ikony	82
	Zmiana nazwy pliku	83
	Kopiowanie pliku	83
	Zastępowanie pliku	85
	Kopiowanie grupy plików	86
	Synchronizacja plików	87
	Wyszukiwanie pliku	89
	Usuwanie pliku	91
	Usuwanie grupy plików	91
	Odzyskiwanie usuniętego pliku	92
	Opróżnianie Kosza	92
	Foldery	93
	Podfolder	94
Rozdział 8.	Dyski i dyskietki	95
	Zapis magnetyczny	95
	Formatowanie	96
	Formatowanie dyskietek	97
	Formatowanie dyskietki startowej	98
	Sprawdzanie ilości wolnego miejsca na dyskietce	100
	Kopiowanie dyskietek	100
	Posługiwanie się dyskietkami	102
Rozdział 9.	Eksploracja zasobów komputera	105
	Mapowanie dysków sieciowych	107

Rozdział 10. Nagrywanie płyt CD.....	109
Rozpoznawanie nagrywarki i czytnika	109
Konfiguracja nagrywarki	110
Kopiowanie plików na płytę CD	111
Zapisywanie plików na dysku CD wprost z aplikacji	114
Kopiowanie płyty CD	115
Nagrywanie z poziomu aplikacji Windows Media Player 8	116
Kłopoty z płytą CD	117
Rozdział 11. Połączenie z internetem	119
Instalacja modemu kablowego	119
Internet za pomocą linii telefonicznej.....	122
Korzystanie z internetu za pomocą sieci lokalnej.....	126
ABC łowcy informacji.....	128
Chaos informacyjny	128
Cztery przykazania łowcy danych.....	128
Jak się w tym wszystkim połączyć?	129
Znaki narodowe	129
Analizowane pole	130
Ograniczenie liczby odsyłaczy.....	130
Wyrażenia wymagane i niepożądane	131
Rozdział 12. Poczta elektroniczna	133
Konfigurowanie Outlook Express	133
Wysyłanie wiadomości w aplikacji Outlook Express	136
Odbieranie wiadomości w Outlook Express.....	137
Odpowiadanie na listy	137
Przeglądanie folderów Outlook Express	138
Usuwanie listów.....	139
Wysyłanie listu z załącznikiem	139
Zapisywanie załączników	140
Książka adresowa	141
Tworzenie grup	142
Wysyłanie listów do grupy	143
Papeteria	144
Własna papeteria.....	145
Rozdział 13. Grupy dyskusyjne	149
Konfigurowanie aplikacji Outlook Express.....	149
Wysyłanie nowej wiadomości	152
Odpowiadanie innemu uczestnikowi dyskusji.....	154
Odpowiadanie na forum grupy	154
Usuwanie wiadomości	155
Rozdział 14. Urządzenia peryferyjne.....	157
Testowanie mikrofonu i głośników	157
Wyświetlanie ikony regulacji siły głosu na pasku zadań	160
Instalowanie drukarki	161
Instalacja faksu	163
Instalowanie skanera.....	163
Udostępnianie folderów	164
Udostępnianie drukarki.....	165
Rozdział 15. Windows Media Player	167
Uruchamianie programu	167
Słuchanie radia internetowego.....	168

Bloki programowe	168
Wyszukiwanie stacji	169
Odtwarzanie muzyki	170
Kopiowanie nagrań z płyt CD do komputera	171
Kopiowanie płyt z utworami muzycznymi	172
Tworzenie listy utworów	173
Rozdział 16. Wyszukiwanie plików MP3	175
Rozdział 17. Odtwarzanie filmów DivX	181
Odtwarzanie filmu	183
Odtwarzanie w The Playa	183
Rozdział 18. Konserwacja systemu	185
Aktualizacja systemu Windows XP	185
Diagnostowanie błędów	186
Dziennik błędów	189
Informacje o konfliktach	190
Usuwanie programów	191
Oczyszczanie dysku	191
Defragmentacja dysku	192
Wykonywanie kopii zapasowej	194
Odtwarzanie danych z kopii	196
Rozdział 19. Przywracanie systemu	199
Tworzenie punktu przywracania	199
Przywracanie systemu	200
Zakończenie	203

Rozdział 2.

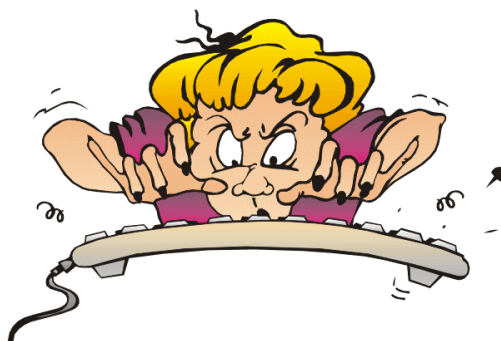
Komunikacja z komputerem

Klawiatura

Klawiatura (ang. *keyboard*) jest urządzeniem pozwalającym na przekazywanie komputerowi informacji wprowadzanych przez użytkownika. W rzeczywistości klawiatura nie tylko wysyła sygnały do komputera, ale także otrzymuje je z niego. Jednakże z punktu widzenia użytkownika jest to praktycznie niezauważalne. Umawiamy się zatem, że klawiatura jest wejściem, przez które wprowadzamy dane.

Rysunek 2.1.

Klawiatura umożliwia przekazywanie komputerowi informacji przez użytkownika



Na pierwszy rzut oka składa się ona z klawiszy i kabla zakończonego wtyczką. Za pomocą kabla realizowane jest przesyłanie danych pomiędzy klawiaturą i komputerem. Spotykane są również *klawiatury bezprzewodowe*. Transmisja informacji do i z komputera jest realizowana za pomocą promieniowania podczerwonego — na podobnej zasadzie jak w pilocie telewizora. Inna technologia wykorzystuje fale radiowe. Drugie rozwiązanie pozwala użytkownikowi na bardziej swobodne przemieszczanie się z urządzeniem.

Kabel zakończony jest on złączem podobnym do tych, które stosowane są do łączenia radia z magnetofonem podczas nagrywania. Na okrągłej obudowie złącza widoczny jest rowek. W gnieździe znajdującym się na obudowie komputera również widoczny jest rowek podobny do wytłoczonego na obudowie wtyku.

Zadaniem rowków jest ustalenie wzajemnego położenia obu łączonych części. Jest to konieczne, ponieważ każda ze szpilek wtyku jest przeznaczona do transmisji określonego sygnału. Jeżeli wtyk i gniazdo zostały prawidłowo zorientowane względem siebie, wsunięcie wtyku w gniazdo nie będzie wymagało użycia siły.

Jeżeli po włączeniu komputera zauważymy, że reaguje on dziwnie na naciskanie klawiszy lub nie reaguje zupełnie, może to być spowodowane wysunięciem wtyku z gniazda. W takim przypadku należy dopchnąć wtyk i tak ułożyć kabel, aby nie był naprężony. Gdy i to nie pomoże, należy ponownie załadować system operacyjny.

Układ klawiatury

Klawiatury mają różne układy. Generalnie większość klawiatur zawiera ten sam zestaw znaków (choć zdarzają się klawiatury, które oznaczone są alfabetem niemieckim lub cyrylicą i na to też trzeba zwracać uwagę).

Te same znaki mogą być rozłożone na klawiaturze w różny sposób. Różnicę możemy zauważyć porównując np. klawiaturę notebooka i komputera osobistego. Po pewnym czasie korzystania z klawiatury w określonym układzie przywykniemy do niego. Pisząc nie będziemy zerkali na klawiaturę, znając ją na pamięć. Gdy będziemy musieli skorzystać z komputera o innym układzie klawiatury, nasze nawyki będą nam bardziej przeszkadzały niż pomagały w pracy. Przeżyjemy bardzo stresującą sytuację (doświadczyłem tego osobiście i serdecznie współczuję osobom, którym coś takiego też się przytrafiło). Warto zwracać uwagę na to, aby wszystkie komputery w biurze (a przynajmniej pokoju) i nasz komputer domowy miały ten sam układ klawiatury.

Wpisywanie danych z klawiatury

Każdy element komputera jest uniwersalny. Rola jaką będzie on wykonywał, zależy od programu, który jest aktualnie uruchomiony. Można zatem powiedzieć, że programy interpretują działanie sprzętu (lub używając poznanych już terminów: *software* nadaje określoną rolę *hardware'owi*).

Naciśnięcie tego samego klawisza, w zależności od tego jaki mamy aktualnie uruchomiony program, będzie powodowało inną reakcję komputera.

Każdy klawisz ma pod sobą parę styków. Wciśnięcie klawisza powoduje zetknięcie tych styków i przepływ prądu. Każdej parze styków przypisany jest numer (zwany niekiedy z angielskiego *scan-kod*).

Kłopoty z klawiaturą

Źle traktowana klawiatura może słać użytkownikowi przykrego figla. Jeżeli mamy zwyczaj jeść nad klawiaturą lub nie zakrywamy jej po pracy, zanieczyszczenia mogą dostać się pod klawisze. Spowoduje to, że mimo naciskania klawiszy, styki nie będą zwierane i znaki wpisywane. Gdy coś takiego zauważymy, należy obrócić klawiaturę klawiszami w dół i kilka razy energicznie potrząsnąć. Zanieczyszczenia powinny wylecieć. Jeżeli po pierwszym wytrząsaniu usterka nie ustąpiła, należy powtórzyć czynność usuwania zanieczyszczeń.

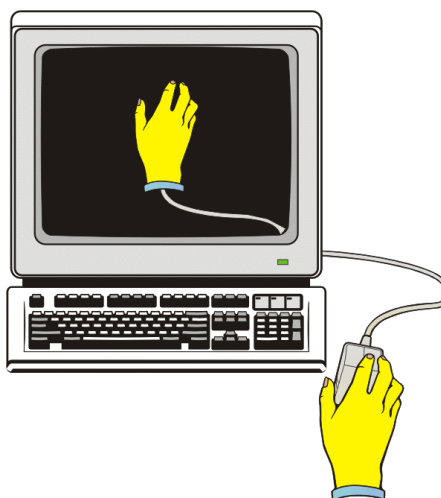
Gorsza sytuacja jest, gdy na klawiaturę wyleje się słodki (np. coca-cola) lub pozostawiający osad (np. prawdziwa kawa) napój. To, co pozostaje po wyschnięciu płynu, może zlepić styki. W efekcie nawet po zwolnieniu klawisza styki będą zwarte. Komputer zinterpretuje to jako dalsze trzymanie klawisza i będzie powtarzał znak. Jedyną radą jest rozebranie i wymycie klawiatury. Tę czynność należy powierzyć serwisowi lub, przy obecnych cenach klawiatur, kupić nową.

Mysz

Mysz (ang. *mouse*) widziana z góry przypomina kawałek mydła. Jest to tylko pierwsze wrażenie.

Rysunek 2.2.

*Mysz jest
elektronicznym
przedłużeniem dłoni*



Gdy myszkę położymy na grzbiecie, okaże się, że od spodu ma otwór zamknięty obrotowym pierścieniem, z którego wystaje część kulki.

Człowiek komunikuje się z komputerem nie tylko za pośrednictwem klawiatury, wydając mu polecenia. O wiele wygodniej pracuje się, gdy nie musimy pamiętać wszystkich możliwości danego polecenia, ale mamy je wymienione np. w postaci listy lub symboli graficznych. Widzimy wtedy wszystko jak na dłoni, nie zapomnimy o żadnej możliwości i dzięki temu możemy dokonać najlepszego wyboru.

Istnieje jednak cały czas możliwość popełnienia błędu przy pisaniu polecenia. Najwygodniej byłoby móc komputerowi pokazać palcem, o co nam chodzi. I takim właśnie elektronicznym przedłużeniem naszego palca jest myszka. Można ją porównać z manipulatorem, który przenosi ruchy naszej dłoni do wnętrza komputera. Trzymamy dłoń na grzbiecie myszki, poruszamy nią, naciskamy klawisze, a komputer na to reaguje.

Punkt, który aktualnie wskazuje na ekranie komputera elektroniczne przedłużenie naszego palca zwany jest *kursorem*.

Kliknięcie

Kliknięcie (ang. *click*) polega na naciśnięciu i natychmiastowym zwolnieniu lewego klawisza myszy. Zwykle przełącznik, który zamienia ruch klawisza myszki na zwarcie styków po naciśnięciu wydaje metaliczny dźwięk. Oznacza to, że klawisz został naciśnięty odpowiednio. Zaraz po usłyszeniu takiego dźwięku należy puścić lewy klawisz.

Podczas klikania istotne jest, co w danym momencie wskazuje kursor. Kliknięcie powoduje bowiem wybranie obiektu lub opcji wskazywanej przez kursor.



Kliknięcia używamy, aby w komputerze pokazać coś naszym elektronicznym palcem.

Dwukrotne kliknięcie

Podwójne kliknięcie (ang. *double click*) polega na dwukrotnym, bezpośrednio po sobie wykonanym naciśnięciu i natychmiastowym zwolnieniu lewego klawisza myszy.

Osoby, które mają kłopot z tak szybkim naciskaniem przycisku myszy mogą kliknąć obiekt jednokrotnie, a następnie nacisnąć klawisz *Enter*.



Dwukrotnego kliknięcia używamy, gdy chcemy coś otworzyć, uruchomić.

Kliknięcie prawym przyciskiem myszy

Kliknięcie prawym przyciskiem myszy (ang. *right click*) polega na naciśnięciu i natychmiastowym zwolnieniu prawego klawisza myszy. Powoduje ono wyświetlenie menu podręcznego klikniętego obiektu.



Kliknięcia prawym przyciskiem myszy używamy, aby wyświetlić właściwości lub zestaw działań, które mogą być wykonane na klikniętym obiekcie.

Przeciąganie

Przeciąganie (ang. *dragging*) polega na naciśnięciu i przytrzymaniu klawisza myszy, a następnie (bez zwalniania klawisza) przesunięciu myszy tak, aby kursor znalazł się w miejscu, w którym ma pojawić się obiekt. Po umieszczeniu kursora w wybranym miejscu należy zwolnić przyciski myszy.



Przeciągania używamy do przesuwania obiektów na ekranie, zaznaczania sąsiadujących obiektów, kreślenia linii, figur geometrycznych. Przeciąganiu podlega obiekt, który był wskazywany kursorem w momencie naciśnięcia klawisza.

Zasada działania myszy

Jeszcze bardziej zadziwiająca od zasady działania myszy jest prostota realizacji całego pomysłu. Pod klawiszami umieszczonymi na grzbiecie myszy znajdują się małe przełączniki. Naciskanie klawiszy powoduje zwieranie przełączników, a informacja o tym przekazywana jest za pomocą kabla do komputera.

Gdy przekręcimy pierścień widoczny od spodu myszy, będziemy mogli go wyjąć. Zabezpiecza on przed wypadnięciem kulki. Kulka dotyka do trzech rolek.

Obracanie jedną z nich powoduje przesuwanie kursora w poziomie. Obracanie drugą powoduje przesuwanie kursora w pionie. Trzecia rolka jest osadzona sprężysto i ma za zadanie zapewnienie pewnego styku pomiędzy kulką i dwiema pozostałymi rolkami.

Na jednej osi z każdą rolką osadzony jest przetwornik powodujący zamianę ruchu rolki na impulsy. Im dalej przesuwamy mysz, tym więcej razy obraca się rolka i wytwarzanych jest więcej impulsów.

Impulsy są wysyłane do komputera, gdzie odpowiedni program przelicza impulsy na przemieszczenie kursora na ekranie.

Kłopoty z myszą

Czasami zdarza się, że mimo, iż staramy się precyzyjnie przesuwać mysz, to nie jesteśmy w stanie ustawić kursora w określonym punkcie. Winę za to zwykle ponoszą zanieczyszczenia, które przez otwór dostały się do wnętrza myszy i osiadły na kulce oraz rolkach napędowych. W takiej sytuacji radykalnie pomaga wyjęcie kulki i delikatne przetarcie jej oraz rolek czystą chustką.

W celu poprawienia komfortu pracy warto zaopatrzyć się w podkładkę pod myszkę i starać się, aby w miejscu gdzie pracujemy myszą nie było okruchów i plam powstających po stawianiu szklanek i butelek z napojami.