

Bártfai Barnabás

Windows 7 zsebkönyv

Bártfai Barnabás

Windows 7

ZSEBKÖNYV



BBS-INFO Kiadó, 2009.

© Bártfai Barnabás, 2009.

Minden jog fenntartva! A könyv vagy annak oldalainak másolása, sokszorosítása csak a szerző írásbeli hozzájárulásával történhet.

A betűtípus elnevezések, a Microsoft, a Windows, a Windows logo bejegyzett védjegyek.

A Microsoft Szoftver Információ telefonszáma: (06-1) 267-46-36

A könyv nagyobb mennyiségben megrendelhető a kiadónál:
BBS-INFO Kiadó, 1630 Bp. Pf. 21. Tel.: 407-17-07

A könyv megírásakor a szerző és a kiadó a lehető legnagyobb gondossággal járt el. Ennek ellenére, mint minden könyvben, ebben is előfordulhatnak hibák. Az ezen hibákból eredő esetleges károkért sem a szerző, sem a kiadó semmiféle felelősséggel nem tartozik, de a kiadó szívesen fogadja, ha ezen hibákra felhívják figyelmét.

ISBN 978-963-9425-38-5

Kiadja a BBS-INFO Kft.

1630 Budapest, Pf. 21.

Felelős kiadó: a BBS-INFO Kft. ügyvezetője

Készült a Kinizsi nyomdában

Felelős vezető: Bördős János

TARTALOMJEGYZÉK

Bevezető	17
1. Alapvető tudnivalók	19
1.1. A számítógép	19
1.2. Az adatok tárolása	20
1.2.1. Lemezegység azonosítás	23
1.2.2. Állományok azonosítása	23
1.2.3. A Windows által használt fájlok	25
1.2.4. Mappastruktúra	28
1.2.5. Az elérési út	31
1.2.6. Jokerkarakterek	32
1.2.7. Fájlrendszerek	33
1.3. Az operációs rendszer	34
1.4. A billentyűk használata	35
1.5. A lemezek, memóriakártyák alkalmazása	42
1.5.1. Meghajtóba helyezés	42
1.5.2. Lemezelőkészítés	42
1.5.3. Írásvédelem	43
1.6. Tudnivalók a Windows-ról	43
1.6.1. Honnan kapta nevét a Windows?	44
1.6.2. A Windows, mint grafikus operációs rendszer	44
1.6.3. Verziók	45
1.6.4. Változatok	46
1.6.5. A Windows előnyei és hátrányai	48

1.7. Újdonságok, változások a Windows 7-ben	53
2. A számítógép indítása és leállítása	56
2.1. Bekapcsolás	56
2.2. Rendszerbetöltés	57
2.3. Bejelentkezés	58
2.4. A gép kikapcsolása	59
2.5. Újraindítás	61
2.6. Alvó állapot és hibernálás	61
2.7. Zárolás	62
2.8. Kijelentkezés	62
2.9. Felhasználóváltás	63
2.10. Leállítás gomb megváltoztatása	64
3. A Windows használata	65
3.1. A képernyő részei	65
3.2. Kurzorfajták	66
3.2.1. Szövegkurzor	66
3.2.2. Egérkurzor	67
3.2.3. Várakozási kurzor	67
3.3. Az egér kezelése	67
3.3.1. Kattintás	68
3.3.2. Dupla kattintás	68
3.3.3. Húzás (vonszolás, meszelés)	69
3.3.4. Rázás, szélre húzás	69
3.3.5. Tárca használata	70
3.4. Az érintőképernyő kezelése	70
3.5. Programok (alkalmazások) indítása	71
3.6. Alkalmazások bezárása	72
3.7. Párhuzamos programfuttatás	73
3.7.1. Programok (alkalmazások) előtérbe helyezése	74
3.8. Újraindítás, rendellenességek kezelése	76
3.9. Az asztal használata	78

3.10. A tálca használata.....	79
3.10.1. Hangerő állítás	82
3.10.2. Óra	82
3.10.3. Billentyűzetváltás.....	83
3.11. Az ablakok.....	83
3.11.1. Az ablakok fajtái.....	83
3.11.2. Az ablakok részei	84
3.12. A menük	88
3.13. Vezérlő menü	89
3.14. Gyorsmenük, helyi menük.....	89
3.15. Ablakműveletek.....	90
3.15.1. Ablakok áthelyezése	90
3.15.2. Ablak bezárása	90
3.15.3. Méretváltoztatás.....	91
3.15.4. Eredeti méret visszaállítása	92
3.16. Párbeszédablakok használata	92
3.16.1. Nyomógombok.....	93
3.16.2. Kiválasztónégyzetek.....	93
3.16.3. Választókapcsolók.....	94
3.16.4. Kitöltőmezők.....	94
3.16.5. Listakeretek.....	94
3.16.6. Legördülő lista.....	95
3.16.7. Numerikus adatok bevitele.....	95
3.16.8. Állományok, könyvtárak kiválasztása.....	96
3.16.9. Kilépés menüből, ablakból.....	98
3.17. Fülek használata párbeszédablakokban.....	98
3.18. Ikonok kezelése.....	99
3.18.1. Ikon kiválasztása.....	99
3.18.2. Áthelyezés.....	100
3.18.3. Programok másolása	100
3.18.4. Programok törlése.....	101

3.18.5. Asztalon lévő ikonok rendezése	101
3.18.6. Húzás jobb egérgombbal.....	101
3.18.7. Parancsikonok	102
3.19. Windows mappák	103
3.19.1. Számítógép (sajátgép).....	104
3.19.2. Hálózat	105
3.19.3. A Lomtár	106
3.19.4. A táska.....	107
3.20. Az eszköztár ikonjainak használata.....	108
3.21. Megjelenési lehetőségek	109
3.22. A Minialkalmazások	110
3.23. Keresés	113
3.24. Adatok átvitele alkalmazások között.....	117
3.25. Jogosultsághoz kötött tevékenységek	119
3.26. Funkciók billentyűzetről történő előhívása..	120
3.27. Ékezetes karakterek használata.....	124
3.28. Problémák, segítségkérés	125
3.29. A Start menü pontjai	127
4. Fájlkezelés Windows-ban	130
4.1. A fájlokról általában	130
4.2. Alapvető tudnivalók	136
4.3. Windows Intéző - Explorer	137
4.4. Állományok kijelölése.....	138
4.5. Mappa, meghajtó, számítógép váltása	139
4.6. Állományok indítása	140
4.7. Állományok, mappák áthelyezése	140
4.8. Állományok másolása.....	141
4.9. Állományok és mappák törlése	142
4.10. Állományok és mappák átnevezése.....	143
4.11. Új mappa létrehozása	143
4.12. Parancsikon létrehozása	144
4.13. Új dokumentum létrehozása.....	144

4.14. Állományok jellemzőinek megtekintése és módosítása	145
4.15. Állományok nyomtatása.....	146
4.16. Virtuális könyvtárak	146
4.17. Háttértárak nevének megváltoztatása	147
4.18. Háttértár formázása	148
5. Windows alkalmazások	149
5.1. A Windows aktiválása	150
5.2. Biztonsági mentés és visszaállítás	150
5.3. Feladatkezelő	151
5.4. Feladatütemező.....	151
5.5. Futtatás.....	153
5.6. Hangerőszabályzó.....	154
5.7. Hangrögzítő	155
5.8. Internet Explorer.....	156
5.8.1. Általános szolgáltatások.....	156
5.8.2. Adatbevitel web lapokra.....	158
5.8.3. Induló oldal megadása	159
5.8.4. Kedvenc oldalak.....	159
5.8.5. Keresés oldalon belül.....	161
5.8.6. Oldalak tárolása	161
5.8.7. Mentés web lapról.....	161
5.8.8. Letöltések	162
5.8.9. Nyomtatás.....	162
5.8.10. Korábban látogatott oldalak	163
5.8.11. Keresés az Interneten.....	164
5.8.12. Privát böngészés.....	167
5.8.13. Beállítások	167
5.8.14. Előugró ablakok	168
5.8.15. Előzmények és ideiglenes fájlok	168
5.8.16. További internetes lehetőségek	169

5.9. Játékok.....	170
5.10. Jegyzetömb.....	173
5.11. Kapcsolódás hálózati kivetítőhöz.....	175
5.12. Kapcsolódás kivetítőhöz.....	176
5.13. Karaktertábla.....	176
5.14. Képernyő billentyűzet.....	178
5.15. Képmetsző.....	178
5.16. Bevezetés.....	180
5.17. Kezeléstechnikai központ.....	180
5.18. Lemezkarbantartó.....	181
5.19. Lemezellenőrzés.....	182
5.20. Lemeztöredezettség-mentesítő.....	182
5.21. Matematikai beviteli panel.....	184
5.22. Media Player.....	184
5.23. MSCONFIG.....	188
5.24. Nagyító.....	189
5.25. Narrátor.....	190
5.26. Óra és Naptár.....	190
5.27. Paint.....	191
5.27.1. A képernyő részei.....	191
5.27.2. Színek használata.....	193
5.27.3. A rajzeszközök.....	194
5.27.4. Rajzadási funkciók.....	194
5.27.5. Szöveg írása képre.....	199
5.27.6. Képrészletek kezelése.....	200
5.27.7. Effektusok.....	203
5.27.8. Kép méretének meghatározása, megváltoztatása.....	204
5.27.9. Paletta szerkesztése.....	205
5.27.10. Fájl műveletek.....	206
5.27.11. Nyomtatás.....	206
5.28. Parancssor.....	207

5.29. Problémarögzítő	208
5.30. Rendszerhelyreállító lemez készítése	209
5.31. Rendszerinformáció	210
5.32. Rendszer-visszaállítás.....	210
5.33. Sajátkarakter szerkesztő	213
5.34. Sticky Notes.....	213
5.35. Súly és támogatás	214
5.36. Számítógép	215
5.37. Számológép	216
5.38. Szinkronizáló központ	217
5.39. Táblaszámítógép beviteli panelje.....	218
5.40. Távoli asztali kapcsolat.....	219
5.41. Teljesítményfigyelő	220
5.42. Vezérlőpult.....	222
5.43. Windows áttelepítő	222
5.44. Windows Beszédfelismerés.....	223
5.45. Windows Defender	223
5.46. Windows DVD készítő	224
5.47. Windows Faxoló és képolvasó.....	225
5.48. Windows Intéző.....	226
5.49. Windows Jegyzetfüzet	226
5.50. Windows Live Családbiztonság	227
5.51. Windows Live Fotótár	227
5.52. Windows Live Mail	229
5.52.1. A program felépítése	229
5.52.2. Megjelenítési lehetőségek	231
5.52.3. Szinkronizáció	231
5.52.4. Beérkezett üzenetek olvasása	232
5.52.5. Levél nyomtatása	233
5.52.6. Beérkező levelek tárolása, törlése	233
5.52.7. Új üzenet küldése,.....	234
5.52.8. Válaszadás bejövő üzenetre.....	235

5.52.9. Üzenet továbbítása.....	236
5.52.10. Állomány csatolása levélhez	236
5.52.11. Címlista kezelése	236
5.52.12. Fiókok kezelése	238
5.52.13. Beállítások, konfigurálás	239
5.52.14. Levélszemét kezelés	240
5.53. Windows Live Messenger	242
5.54. Windows Live Movie Maker	248
5.54.1. Előkészületek.....	248
5.54.2. Átmenetek a klipek közt	250
5.54.3. Effektusok	250
5.54.4. Levágások, időzítések.....	251
5.54.5. Feliratozás	252
5.54.6. Mentés	253
5.55. Windows Live Writer.....	254
5.56. Windows Media Center.....	254
5.57. Windows Mobile eszközközpont.....	255
5.58. Windows Naptár	256
5.58.1. Nézetek.....	256
5.58.2. A kívánt nap kiválasztása	257
5.58.3. Esemény bejegyzése	258
5.58.4. Egész napos esemény bejegyzése	259
5.58.5. Esemény módosítása, törlése.....	259
5.58.6. Ismétlődő találkozók	259
5.59. Windows Névjegytár	260
5.59.1. Meglévő adatok megtekintése.....	261
5.59.2. Új névjegy felvitele	261
5.59.3. Adatok módosítása	262
5.59.4. Névjegy törlése	263
5.60. Windows PowerShell.....	263
5.61. Windows Távsegítség.....	264
5.62. Windows Update.....	267

5.63. WordPad.....	267
5.63.1. Alapvető kezelési feladatok.....	268
5.63.2. Megjelenítési lehetőségek	270
5.63.3. Fájlműveletek	270
5.63.4. Visszavonás	272
5.63.5. Blokkműveletek.....	272
5.63.6. Tabulátorok használata	272
5.63.7. Betűk jellemzőinek megváltoztatása .	274
5.63.8. Bekezdések jellemzőinek megváltoztatása.....	275
5.63.9. Képek kezelése	276
5.63.10. Dokumentum jellemzők megváltoztatása.....	277
5.63.11. Keresési és helyettesítési funkciók	277
5.64. XPS megjelenítő	278
6. Beállítások	279
6.1. Az asztal megjelenítésének beállításai.....	279
6.1.1. Témák	280
6.1.2. Asztal beállításai	281
6.1.3. Képernyővédő	283
6.1.4. Megjelenítés	285
6.1.5. Képfelbontás	289
6.2. Hangok.....	290
6.3. További személyre szabási beállítások	292
6.3.1. Asztali ikonok.....	292
6.3.2. Egérmutatók	293
6.3.3. Betűméret és további speciális beállítások	295
6.3.4. Színmélység és monitorbeállítások....	297
6.4. A Start menü beállításai.....	297
6.5. A Tálca beállításai.....	300
6.6. Vezérlőpult	306

6.6.1. Alapértelmezett programok	310
6.6.2. Asztali minialkalmazások.....	314
6.6.3. Automatikus lejátszás.....	314
6.6.4. Beszédfelismerés	315
6.6.5. Betűkészletek.....	315
6.6.6. Bevezetés.....	316
6.6.7. Billentyűzet.....	317
6.6.8. BitLocker Meghajtótitkosítás.....	318
6.6.9. Biztonsági mentés és visszaállítás.....	318
6.6.10. Dátum és idő.....	319
6.6.11. Egér.....	319
6.6.12. Energiagazdálkodási lehetőségek.....	321
6.6.13. Eszközkezelő	323
6.6.14. Eszközök és nyomtatók.....	326
6.6.15. Felhasználói fiókok	328
6.6.16. Felügyeleti eszközök	331
6.6.17. Hálózati és megosztási központ.....	335
6.6.18. Hang	343
6.6.19. Hardver hozzáadása.....	346
6.6.20. Helyreállítás.....	348
6.6.21. Hibaelhárítás	349
6.6.22. Hitelesítő adatok kezelője	349
6.6.23. Indexelési beállítások.....	350
6.6.24. Infravörös.....	351
6.6.25. Internet beállítások	352
6.6.26. iSCSI kezdeményező	354
6.6.27. Játékvezérlők	354
6.6.28. Képernyő.....	355
6.6.29. Kezeléstechnikai központ	356
6.6.30. Mappa beállításai	357
6.6.31. Műveletközpont	360
6.6.32. Otthoni csoport.....	361

6.6.33. Posta.....	361
6.6.34. Programok és szolgáltatások	362
6.6.35. Rendszer.....	364
6.6.36. Személyre szabás	367
6.6.37. Színkezelés.....	367
6.6.38. Szinkronizáló központ.....	367
6.6.39. Szülői felügyelet.....	368
6.6.40. Tálca és Start menü.....	370
6.6.41. Tartózkodási hely és egyéb érzékelők.....	370
6.6.42. Telefon és modem	370
6.6.43. Teljesítményadatok és -eszközök	372
6.6.44. Terület és Nyelv	373
6.6.45. Windows CardSpace	378
6.6.46. Windows Defender.....	378
6.6.47. Windows Mobile eszközközpont.....	380
6.6.48. Windows tűzfal	381
6.6.49. Windows Update	383
7. A Windows hálózatos használata.....	385
7.1. Néhány tudnivaló a hálózatokkal kapcsolatban.....	386
7.1.1. Protokollok.....	386
7.1.2. A TCP/IP cím	387
7.1.3. A virtuális magánhálózat (VPN).....	387
7.2. Konfigurálás.....	388
7.3. Vezetéknélküli csatlakozás.....	389
7.4. Hálózati beállítások.....	390
7.5. Hálózati térkép	391
7.6. Hálózati számítógépek és erőforrások elérése	392
7.7. Erőforrások megosztása másokkal.....	393
7.8. Nyomtatás hálózaton keresztül.....	399
8. Nyomtatás Windows-ban	401

8.1. A nyomtatási sor.....	402
8.2. Nyomtatók listája és az alapnyomtató megváltoztatása	403
8.3. Új nyomtató géphez kapcsolása	404
8.4. Nyomtatás tulajdonságainak megváltoztatása	406
8.5. Nyomtatók megosztása	409
8.6. Nyomtatás fájlba.....	410
8.7. PostScript nyomtatók specialításai.....	410
9. Egyéb lehetőségek.....	412
9.1. Angol nyelvű Windows 7 magyarítása	412
9.2. Windows live	414
9.3. Mappákhoz való hozzáférés szabályozása ...	414
9.4. A képnymtatás varázsló.....	415
9.5. Diavetítés.....	417
9.6. Régi programok futtatása.....	417
9.7. XP mód.....	419
9.8. Telepítés, konfigurációváltozás	420
9.9. Rendszer karbantartás	421
9.10. Rendszervisszaállítás	422
9.11. Utolsó művelet visszavonása.....	424
9.12. Törölt állományok visszaállítása	425
9.13. A Windows aktiválása	426
9.14. Frissítés	426
9.15. Új programok telepítése	427
9.16. Rendszerjellemzők	427
10. Tárgymutató	429

Bevezető

E könyv segítségével megismerheti a tisztelt olvasó a Windows 7 kezelését. Olvasása során a legalapvetőbb tudnivalóktól kezdve, a rendszerhez tartozó programok használatán át, a különböző beállítási lehetőségekig sok mindent megtanulhat. A közérthető nyelvezet miatt bátran ajánljuk akár kezdőknek is, de hasznos lehet azok számára is, akik a rendszer beállításaival, finomhangolásával szeretnének foglalkozni.

A könyv első fejezete áttekintést nyújt az alapismeretekről, így a kezdők számára is érthetővé válnak a később tárgyaltak. Akinek viszont már nem újdonság a számítógép kezelése, az ezt a fejezetet nyugodtan átugorhatja.

Mivel a könyv nem csupán a Windows 7 kezelésével foglalkozik, hanem részletesen tartalmazza a Windows alatti fájlkezelést, egyes Internetes szolgáltatásokat, számos Windows-os program használatát, valamint a Windows beállításait is, így akár az ECDL vizsgához való felkészülésben is hasznos segédeszköz lehet.

Jelen könyvben megtalálható mind a Home, mind a Professional, mind pedig az Ultimate változat komponenseinek leírása, illetve a külön letölthető extrák egy része is. Ha tehát nem legdrágább változatunk van, úgy előfordulhat, hogy a gépünkön nem lesz elérhető jópár olyan alkalmazás, amelyet jelen könyv tárgyal.

1. Alapvető tudnivalók

Ahhoz, hogy a számítógépet használni tudjuk, meg kell ismerkedni néhány elméleti és gyakorlati tudnivalóval is. Akik már tisztában vannak az alapfogalmakkal, azok természetesen ezt a fejezetet átugorhatják.

1.1. A számítógép

A számítógépet, illetve az azt felépítő részegységeket összefoglaló néven **hardvernek** (hardware) nevezzük. A számítógépen futtatott programok elnevezésére a **szoftver** kifejezést használjuk.

A számítógép használatához a **központi egységen** túl szükség van olyan egyéb kiegészítő berendezésekre is, amelyek bizonyos feladatkörök ellátásához szükségesek, de a központi egységtől külön állnak. Ezek az egységek a **perifériák**. Ilyen periféria például a monitor, a nyomtató, vagy például az egér is.

A Windows kezelése során elengedhetetlen segédeszköz az egér, ami adatbeviteli eszközként

szolgál. A kis dobozkat az asztalon tetszés szerint tologatva, annak mozgását, illetve pozícióját érzékeli a számítógép, így kiválóan alkalmas különböző objektumok képernyőn történő mozgatására.

Amennyiben érintőképernyővel, vagy tablet-PC-vel dolgozunk, úgy az egeret természetesen mellőzhetjük, hiszen itt a pozicionálást közvetlenül a képernyőn valósítjuk meg újjal, vagy egy műanyag végű toll segítségével.

1.2. Az adatok tárolása

A számítógép használata során gyakran találunk olyan mértékegységekkel, amelyekkel a számítógép különböző egységeinek kapacitását jellemezni tudjuk. Az információ mennyiségének mértékegysége a **bit**. A bit a legkevesebb információt hordozó egység, amelynek két állapota lehet (nulla-egy, igaz-hamis, stb.). Mivel a betűk leírásához betűnként nyolc vagy tizenhat bit szükséges, célszerű a rendelkezésre álló bitjeinket, nyolcas csoportokba szervezni. Ezt a nyolcas csoportot nevezték el **byte**-nak (ejtsd: bájt). A **karakter** egy szám, egy betű vagy írásjel, amely egy byte-on tárolható.

Természetesen az információ mérésére gyakran használjuk a kilobyte, megabyte, gigabyte kifejezéseket is. Egy dologra azonban fel kell hívni a figyelmet. Ellentétben a megszokott szorzóértékkel a számítástechnikában 1 kilobyte (kbyte) nem 1000

byte, hanem 1024 byte, s ugyanígy az 1 megabyte (Mbyte) sem 1000, hanem 1024 kilobyte.

A számítógépeknek rendelkezniük kell egy olyan részegységgel, ahol a feldolgozandó információkat raktározni tudja. Ezt nevezik **memóriának**. A számítógép memóriájának méretét tehát azáltal adhatjuk meg, hogy hány byte (Megabyte, Gigabyte) információ tárolására alkalmas.

A számítógép memóriájának feladata az adatok és programok* tárolása a műveletvégzés idejére. A számítógépek tárolóegységének nagy részét írható-olvasható memóriák alkotják. Ezt a memóriatípust **RAM-nak (Random Access Memory)** is nevezik. A RAM memóriák nagy hiányossága, hogy a számítógép kikapcsolásakor tartalmukat elvesztik, így a következő bekapcsoláskor azok tartalma ismét üres lesz. Mivel nem tehetjük meg azt, hogy minden bekapcsoláskor ismételten beírjuk a használni kívánt programot, valamint a hozzá tartozó adatokat, szükség van olyan tárolóeszközökre is, amelyek segítségével a programok és adatok hosszú távon és biztonságosan is tárolhatók. Erre a célra szolgálnak az ún. **háttértárolók**. A háttértárolón (mivel azok lassúak), az ott tárolt adatokkal nem végezhetünk műveleteket, az ott tárolt programok nem futtathatók, használatukhoz

* Az adott feladat adataival történő számításokat leíró algoritmusokat, továbbá az ehhez szorosan kapcsolódó egyéb műveletek logikus sorozatát nevezzük **programnak**, illetve Windows-os környezetben alkalmazásnak.

előbb a memóriába kell őket tölteni. A háttértárolók csak tárolásra szolgálnak.

Amíg a háttértárolókon az összes, a munkánk során használt programot megtalálhatjuk, addig a memóriában csak az éppen abban a pillanatban alkalmazott programot tároljuk.

A háttértárolón elhelyezkedő adatokat és programokat **állományok**ban tároljuk. A programsorok logikus sorozatát, vagy az általunk begépett betűk rendezett egymásutánját egy egységben célszerű tárolni. Az így keletkezett háttértárolón elhelyezkedő nagyobb önálló egységek az **állományok** vagy **file**-ok (ejtsd: fájl).

A cserélhető háttértárolók közül legismertebb a pen-drive, a flash memóriakártya és a floppy-lemez. A cserélhető mágneslemezeken kívül léteznek a számítógépekbe fixen beépített merevlemez-es egységek, amelyeket más néven szokás **winchesternek**, vagy **hard disk**-nek (HDD) is nevezni. Ezek az egységek általában nem cserélhetőek, viszont kapacitásuk nagyobb (jelen könyv írásakor néhány száz GB volt a jellemző). További gyakrabban alkalmazott háttértároló a CD-ROM-nak nevezett optikai lemez, amely szinte teljesen azonos a sokak által ismert zenei lézerlemezzel (kapacitása max 700 MB.). A DVD a CD-hez hasonló, de jóval nagyobb kapacitású (pl. 4,7 Gbyte) tárolóegység. A blue-ray lemezek, pedig még a DVD-k kapacitásának is a többszörösét (kb. 50GB) képesek tárolni.

1.2.1. Lemezegység azonosítás

Mivel egy számítógépben több lemezegység is lehet, mindenképp szükséges, hogy ezeket megkülönböztessük egymástól. Azonosításra az abc betűit használják oly módon, hogy a cserélhető floppylemezek meghajtóit A és B betűvel, a merevlemez egységet (winchestert) C betűvel jelölik még akkor is, ha csak egy floppy van a gépben. A betűk után – jelezvén, hogy meghajtóról és nem programról van szó – egy kettőspontot is tesznek. Így a floppyk azonosítása A: és B: jelzéssel, a merevlemez C:-tal történik. Ha más meghajtónk is van (például még egy winchester vagy optikai lemez), annak értelemszerűen a D: szolgál azonosítójául (és így tovább az esetleges többi háttértárrakra vonatkoztatva is).

A nagyobb kapacitású merevlemezeket azonban **partícionálhatjuk**, azaz több részre is feloszthatjuk. Az így keletkező partíciókat, a későbbiekben külön meghajtóként van lehetőség kezelni.

További lehetőség a korszerűbb rendszereknél, hogy egy meghajtót vagy partíciót becsatlakoztatunk egy mappába, növelve az eredeti meghajtó kapacitását.

1.2.2. Állományok azonosítása

Az állományok egyértelmű azonosítására egy állománynév és egy kiterjesztés szolgál, melyet egy ponttal választunk el egymástól. Az állománynévből tudjuk meg, hogy valójában mit is tartal-

maz az állomány, a kiterjesztés pedig az állomány típusára, szerkezetre utal. (Ez utóbbit ismert fájltypusok esetén a Windows alapesetben elrejt.)

A kiterjesztés általában szabadon megválasztható rövidítés, ám vannak bizonyos szabályok, amelyek rögzítik, hogy egyes betűhármasok mit takarnak. Amennyiben egy állomány kiterjesztése például DOC, akkor az feltehetően egy Wordben készült dokumentum. Ha a kiterjesztés COM, EXE vagy BAT, akkor az egy elindítható programot takar, a BMP, GIF, PNG, vagy JPG kiterjesztésből pedig képre következtethetünk.

Fontos megkötés, hogy egy helyen nem szerepelhet több azonos nevű és azonos kiterjesztésű állomány. Azonos nevű, de más kiterjesztésű, vagy más nevű, de azonos kiterjesztésű lehet. Különböző helyeken lehetnek azonos nevű és azonos kiterjesztésű állományok is. A kis és nagybetűk között a gép nem tesz különbséget.

A lemezen tárolt állományokról (programok, adatok, szövegek, stb.) katalógus készül, amelyet a gép minden lemezre írásnál folyamatosan frissít. Windows operációs rendszerben többféle módon is lekérhetjük a katalógust. Használhatjuk a Windows intéző programot, de a sajátgép tallózásával és számos egyéb módon is tudunk katalógust megjeleníteni. (A katalógusban többnyire nem csupán az állomány neve és kiterjesztése szerepel, hanem az ikonja is, de megjelenítési módtól függően akár az állományok hosszáról, elkészítésének, vagy utolsó módosításának időpontjáról is kaphatunk tájékoztatást.)

1.2.3. A Windows által használt fájlok

1.2.3.1. Hangok

Windowsban a különböző jelzésekhez, tevékenységekhez hangeffektusokat rendelhetünk, melyeket a számítógép háttértárolóján különálló állományokban tároljuk, s az állományokat nevük mellett .WAV kiterjesztéssel azonosítjuk.

A zenék tárolására azonban van egy nagyon jó fájltypus, mégpedig az MP3. Az ilyen formátumban tárolt zenék fájlmérete tizede a CD-n elfoglalt zenék fájlméretének, és mivel a tömörítéssel a nem, vagy nehezen hallható tartományból vesznek ki kevésbé lényeges információkat, szinte az eredetivel azonos minőségben tárolja a zenéket. Egy-egy zeneszám általában 3-4 MB helyet foglal így el.

1.2.3.2. Képek

A Windows grafikus rendszer révén, igen sokféle fájltypus kezelését képes ellátni.

Bár a keretrendszer tömörítés nélküli alapformátuma a BMP, ezt a nagy méret miatt nem használják. Helyette divatos a GIF, JPG és PNG kiterjesztésű állományokat használata. A gif veszteségmentesen, a JPG és PNG veszteségesen, de hatékonyabban tömörít. Mivel a legelterjedtebb jpg formátumnál a tömörítés mértéke állítható, az erősen tömörített képeknél már észrevehetjük a minőségromlást. A GIF és PNG képeknek lehetnek átlátszó részei, a GIF képek állhatnak több fázisból

így akar mozoghatnak is, a PNG képeknek pedig lehet alfa csatornája, ami az adott képpont átlátszóságának mértékét határozza meg.

Szintén képek lehetnek még a CDR, CGM, DIB, DRW, DXF, EPS, HGL, MSP, PCD, PCT, PCX, PIC, PLT, TGA, TIF, WMF, WPG kiterjesztéssel rendelkező grafikus állományok is.

1.2.3.3. Filmek, mozgóképek

A használat során a legtöbb problémát a mozgóképes állományok okozzák, mivel itt a hangot és a képek sorozatát is egymással szinkronban el kell tárolni a fájlban. Az ezekre alkalmazott kódolási módszerek azonban nagyon sokfélék, melyek közül számos módszert a Windows alpból nem támogat. A kódolást és dekódolást az ún. codec-ek valósítják meg, így csak azon filmfájlok tekinthetők meg Windows alól, melyek codec-ét az alaprendszer tartalmazza, vagy amelyet utólag telepítettünk.

1.2.3.4. Betűtípusok

Mivel a kommunikáció egyik legfontosabb eleme a szöveges információ, fontos, hogy ezek megjelenítésében a számítógépes programok milyen színvonalat nyújtanak. A Windows messzemenően támogatja ezen lehetőségeket oly módon, hogy szinte minden Windows alatt futó programban betűtípusok százainak alkalmazását képes felkínálni. Természetesen e betűtípusokat (melyeket szokás *font*nak is nevezni) maga a Windows

keretrendszer biztosítja úgy, hogy azokat minden program egységesen képes alkalmazni. A betűtípus állományokat ennél fogva a keretrendszerben kell kezelni, ott lehet a készlet mennyiségét növelni vagy csökkenteni. Természetesen túl sok betűtípus állomány alkalmazása sem mindig előnyös, hiszen azon kívül, hogy helyet foglal a merevlemezen, lelassítja a Windows indítását is. Megjegyzendő még, hogy a Windows többnyire olyan TTF vagy OTF kiterjesztésű betűtípus állományokat alkalmaz, melyeket *vektorgrafikus* úton tárol. Ez azt jelenti, hogy a betűképek nem pontról pontra kerülnek eltárolásra, hanem az őket körbeíró vonalak jellemzőinek tárolása által. Ennek segítségével ugyanis e betűtípusok tetszőleges méretben állíthatók elő, szemben a pontról pontra történő (ún. bittérképes) tárolási móddal, ahol a nagyítások csak jelentős minőségromlás árán valósíthatók meg. (Többnyire a bittérképes betűtípusok nagyítását a programok nem is támogatják.)

1.2.3.5. Egyéb állományok

A Windows programban a használat során előfordulhat, hogy egyéb speciális célra szolgáló állományfajtákkal is találkozhatunk. Ilyen például többek között az FLC, illetve FLI kiterjesztésű animációt tartalmazó, a MID kiterjesztésű MIDI hang-szerevezérlő állomány, vagy a HTM, HTML kiterjesztésű weblap is. A programok többsége szintén saját formátumot használ az

általuk készített anyagok tárolásához, így fájltypusok, és kiterjesztés-variációk száma olyan sok, hogy azt mára már képtelenség követni.

1.2.4. Mappastruktúra

A számítógépek teljesítményének növekedésével a háttértárolókon (winchester) tárolt adatok mennyisége is megnőtt. A számítógépen ezt a problémát az úgynevezett mappastruktúrával vagy régebbi nevén könyvtárstruktúrával oldhatjuk meg, amely segítségével a háttértárolón tárolt állományokat rendeltetésüknek megfelelően különböző csoportokban tárolhatjuk.

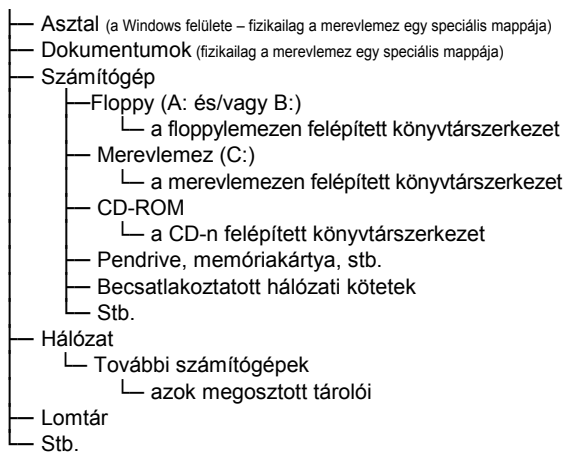
Feladatunk tehát, hogy a számítógépen felépítsünk egy rendszert, amelyben állományainkat logikusan és könnyedén megtalálható módon helyezzük el a háttértárolókon. A gépen használt programokat és adatállományokat csoportosíthatjuk témakörök szerint, s az azonos témakörbe tartozó állományokat azonos helyen tároljuk. Például, külön csoportba helyezzük el dokumentumainkat, a játékprogramokat és az egyéb felhasználói programokat. A dokumentumok témakört tovább bonthatnánk képekre, nyilvántartásokra, levelekre, hivatalos szövegekre és egyéb dokumentumokra, de külön csoportot készíthetnénk a különböző nyaralásokon készült fotóinknak is. A többfelhasználós Windows rendszerben még a különböző felhasználók dokumentumait is el kell egymástól különíteni.

A struktúra alkalmazásánál figyelembe kell venni bizonyos szabványos megnevezéseket is. Adott meghajtón lévő kiindulási pontot főkönyvtárnak vagy gyökérkönyvtárnak (root directory), a többi állománycsoportot pedig **mappának** vagy alkönyvtáraknak (folder, sub directory) nevezik.

A mappákat (alkönyvtárakat) szintekre osztják, így a főkönyvtárból elérhető az első szinten lévő mappák, az ebből nyílóak pedig a második szinten lévő, stb. Természetesen további szinteken elhelyezkedő alkönyvtárak létezése is megengedett, ezeket az adott lemezen tárolt állományoknak megfelelően célszerű létrehozni. Fontos megjegyezni, hogy a mappák nevei ugyanúgy bejegyzésre kerülnek a katalógusba, mint az állományoké. A két bejegyzéstípust azonban semmiképp sem szabad összekeverni, hiszen az állomány magát az adatot vagy a programot tárolja, a mappák pedig ezen állományok rendszerezett tárolását szolgálják. A mappabejegyzések tehát teljesen más-hogy kezelendők, így azokat csak megnyitni lehet, azokat elindítani, vagy betölteni nem tudjuk.

A mappák azonosítása során biztosítani kell az egyértelműséget is. Ezért egy mappából nem nyíthat több azonos nevű mappa, viszont különböző helyekről igen. Mivel a főkönyvtárnak nincs megnevezése, annak azonosítására a meghajtó egység szolgál, illetve adott esetben az önálló \ (backslash) jelet használják. Egy-egy mappa-hierarchia egy-egy lemez (meghajtó) szerkezetét azonosítja. A rendszert azonban visszafelé ki kell egészíteni, hi-

szen több lemezen is létrehozhatunk mappastruktúrát, valamint ha hálózatba kapcsoljuk gépünket, más gépeket is elérhetünk. A rendszer felépítésének elve tehát a következő:



Ezt a rendszerfelépítést kisebb eltérésekkel minden olyan helyen tapasztaljuk, ahol a számítógépen lévő adatok közt kell válogatnunk, így például tallózáskor vagy a Windows Intézőben is. A felépítés természetesen konfigurációtól és verziótól függően eltérő, de elvben azonos. (A korábbi verzióknál pl. az *Asztal* volt a kiindulási pont, Windows 7-ben ez átkerült a *Kedvencek*be, ráadásul itt virtuális könyvtárak is létrehozhatók.)

Ennek megfelelően a közvetlenül megnyitható mappák közt találjuk például a *Számítógépet*, melyet megnyitva a gép háttértárolóit találjuk. Innen

megnyithatjuk a merevlemez mappáját, ahol a winchester főkönyvtárban található állományokat és az onnan nyíló könyvtárakat (azaz a sárga vagy kékeszöld mappa jellel mutatott mappákat) látjuk. A megfelelő könyvtárba való belépés szintén a mappán való dupla kattintással valósítható meg.

Bár az asztal és a dokumentumok mappa a struktúra elején helyezkedik el, fizikailag azonban a merevlemez egy eldugott csücskében található és felhasználónként eltérő. Természetesen így minden felhasználó csak a sajátját érheti el.

A mappák megjelenése többnyire azonos, az eszköztárból, a menüsorból, a többféle módon megjeleníthető tartalomból (különböző méretű ikonok, lista, részletek, stb.), és az állapotsorból áll. A mappák és tartalmuk kezelése a Windows ablakainak használatával azonos módon történik, de ne felejtjük el, hogy mappa ikonok további mappákat takarnak, melyeket szintén dupla kattintással nyithatunk meg.

1.2.5. Az elérési út

Bizonyos esetekben szükséges lehet közvetlenül hivatkozni egy adott mappára. Ilyenkor \ karakterekkel elválasztva összevonhatjuk a mappa-azonosításokat. Az ilyen egyértelmű azonosításnak tartalmaznia kell egy olyan útvonalat, amelyen keresztül haladva az adott mappa vagy állomány minden esetben elérhető. Az **állományok teljes elérési útja** egy meghajtó-azonosítóból, egy

mappa-azonosítóból, és egy állományazonosítóból áll, természetesen egybeírva és szigorúan ebben a sorrendben. A meghajtó-azonosító egy betű és egy kettőspont, a mappa-azonosító a \-sel kezdő mappa-azonosítás, az állományazonosító pedig az állomány neve, egy pont és az állomány kiterjesztése. A mappa-azonosítót és az állomány-azonosítót ugyanúgy egy \-sel kell elválasztani, mint a könyvtárakat. A C:\ALK1\ALK2\FILE-NEV.KIT formula a C: meghajtón lévő alk1 mappából nyíló alk2 mappában található filenev nevű kit kiterjesztésű állományt azonosítja. Az elérési út hálózati meghajtók esetében \\-sel, internetes hozzáféréskor http://-rel kezdődnek.

1.2.6. Jokerkarakterek

Bizonyos esetekben előfordulhat, hogy nem ismerjük pontosan az állomány nevét, kiterjesztését, vagy szükségünk lehet több állomány azonosítására is. Ha tehát az állomány nevében nem ismerünk pontosan egy betűt, helyettesíthetjük jokerrel, ugyanúgy, mint a kártyában (ott a hiányzó lap helyére tehetjük be a jolly-t). A jokerkarakter a számítógépen a ? , az ismeretlen betűk helyére ezt írhatjuk. Pl. a LEVEL23.DOC állományra hivatkozhatunk a ?EVEL23.DOC vagy a LEVEL?3.??? meghatározásokkal is, bár ez utóbbi azonosíthatja például a LEVEL13.DOC fájlt is. Sok esetben célszerű egy másik joker-karakter, a * bevezetése is, amely már nem csak egy, hanem

tetszőleges számú karaktert is helyettesíthet. A LE?????.DOC helyett használhatjuk a LE*.DOC karaktersorozatát is. A fentieket alkalmazva, az összes EXE kiterjesztésű állomány azonosítása a *.EXE, az összes C betűvel kezdődő pedig a C*.* karaktersorozattal történik.

Természetesen a jokerkaraktereket nem használhatjuk minden esetben, hiszen olyan szituációkban, ahol konkrétan egy állományra lehet csak hivatkozni, nem alkalmazhatóak. Tehát például keresésekben ideálisak, de állomány megnyitáskor már nem. A jokerkarakterek csak állománynévben és kiterjesztésben szerepelhetnek, nem alkalmazhatjuk őket a meghajtó és mappazonosításokban szereplő betűk helyettesítésére!

1.2.7. Fájlrendszerek

A merevlemez hártyátárolókon operációs rendszertől függően többféle szerkezetben tárolhatunk adatokat. Alapesetben az ún. NTFS fájlrendszer alkalmazása a legcélszerűbb, ez ugyanis nagyobb számú adatbiztonsági beállítást, valamint tömörítési lehetőséget is biztosít, valamint kompatibilis a Windows XP, NT és 2000 verziókkal.

Memóriakártyákon, floppylemezekon azonban ez nem használható, ott más, például a FAT alapú állománytárolás a jellemző. DOS és régi Windows operációs rendszer alatt csak ez használható. Ha tehetjük, célszerűbb tehát FAT32 (32 bites) fájlrendszer alkalmazása, amely támogatja a 2 giga-

byte-nál nagyobb merevlemezek egy egységként való használatát is és kompatibilis a korábbi Windows verziókkal is. A Windows 7-ben (illetve Vista SP1-től) viszont használhatjuk **ExFAT** fájlrendszert is, amely nagyon sok szempontból előnyösebb a korábbiaknál, egyesíti azok előnyeit, viszont még nem elterjedt, így kompatibilitási problémáink lehetnek vele.

1.3. Az operációs rendszer

Mint ahogy azt korábban láttuk, kikapcsoláskor a RAM memória tartalma törlődik, s ha újra bekapcsoljuk számítógépünket, akkor annak memóriája üres lesz. Kikapcsoláskor azonban csak a RAM memóriák törlődnek, a ROM memóriák nem. Így a bekapcsoláskor már programot tartalmazó ROM memóriák segítségével a számítógép RAM memóriájába lehetőségünk van valamilyen háttértárolóról (pl. winchesterről) betölteni egy alap-működtető programot, amely már képes a mi utasításainkat végrehajtani. Ezért is van az, hogy bekapcsoláskor várni kell, amíg a gép „feléled”, s dolgozni tudunk vele.

Annak a programnak, amit a gép a háttértárolóról ilyenkor betölt a feladata a számítógép alap-funkcióinak kezelése (a billentyűzet, a monitor, a nyomtató vezérlése a programok elindítása, a katalógus kezelése, stb.). Ez a program

azonban a használathoz még nem elegendő, hiszen ha majd eldöntjük, hogy az adott időben mire szeretnénk használni gépünket, akkor majd magunk töltjük be az ahhoz szükséges programot. (A számítógép előre nem tudhatja, hogy mire szeretnénk használni.)

A számítógép ilyen alap-működtető programelemét **operációs rendszernek** nevezik (rövidítése: **OS**, az **O**perating **S**ystem szavakból), amely vezérli a számítógépes rendszer erőforrásait és az erőforrásokat felhasználó folyamatokat. Ennek az operációs rendszernek alkalmazkodnia kell az adott konfigurációhoz is. Egyértelmű, hogy az operációs rendszer elsődleges funkciói a tárolt programok és adatállományok menedzselése, azok indítása, a futó programok kezelése, az alapvető felhasználói tevékenységek kezelése. E rendszerrel tudunk tehát kommunikálni számítógépünkkel, használatával lehetőségünk nyílik programokat, adatokat másolni, törölni, segítségével lemezeket s lemezkatalógust tudunk kezelni, stb.

Természetesen operációs rendszerből igen sokféle létezik, melyek közé soroljuk a jelen könyv tárgyát képező Windows 7-t is.

1.4. A billentyűk használata

E fejezetben a különleges szerepű billentyűket, illetve azok használatát ismerjük meg.



A SHIFT billentyű folyamatos nyomvatartása mellett a többi billentyű funkcióját tudjuk megváltoztatni. (Jelölése üres felfelé mutató nyíl is lehet.)

Használatával a megfelelő billentyű nagybetűvel történő megjelenítése válik lehetővé. Alkalmazása szükséges akkor is, ha olyan írásjelet szeretnénk használni, amely a billentyűn másodlagosan (felül) helyezkedik el. Mivel a SHIFT gomb egyszeri lenyomása teljesen értelmetlen, ezért az ajánlott működtetési sorrend az, hogy először nyomjuk le a SHIFT billentyűt, tartsuk folyamatosan lenyomva, majd üssük le a kívánt másik billentyűt. A SHIFT billentyűt csak ennek befejeztével engedjük el.



A Caps Lock billentyű segítségével a kis- és nagybetűk használatát fordíthatjuk meg oly módon, hogy ha a Caps Lock billentyűt bekapcsoljuk, akkor a billentyűzeten leütött abc betűi nagybetűvel jelennek meg. Az ilyenkor használt SHIFT billentyű most a kisbetűk megjelenését eredményezi. (Capital letters lock = nagybetű zár.) Lenyomása nem teljesen egyenértékű a SHIFT billentyű állandó nyomvatartásával, a Caps Lock billentyű nem határos a számokra és az írásjelekre, ezeknél továbbra is az eredeti működés szerint kell

eljárnunk. A Caps Lock billentyű bekapcsolt állapotát egy, a billentyűzet jobb felső sarkában elhelyezkedő világító dióda (LED) jelzi. (A LED mellett található felirattal azonosíthatjuk a hozzá tartozó billentyűket.) A funkció kikapcsolását szintén ugyanezzel a gombbal érhetjük el.



A tabulátor billentyű a mezők közti lépkedésre használható. Szövegszerkesztéskor, a pontosan egymás alatt elhelyezkedő oszlopok létrehozásában lehet segítségünkre, oly módon, hogy ha megnyomjuk ezt a billentyűt, akkor a kurzort egy előre definiált oszlopba tudjuk mozgatni. (jelölése oda-vissza mutató nyíl is lehet.)



A Ctrl (ejtsd: kontrol) megváltoztatja a párhuzamosan lenyomott gomb jelentését. Segítségével billentyűzetről hívhatunk elő programfunkciókat, stb. Működtetése a SHIFT billentyűhöz hasonlóan folyamatos nyomvatartással érhető el.



Az Alt gombok működtetése a SHIFT és Ctrl billentyűkhöz hasonlóan szintén folyamatos nyomvatartással érhető el. Megváltoztatja a párhuzamosan lenyomott gomb jelentését. Szerepe speciális, programok által definiált, vagy alternatív funkciók elérése. Használatával oldható meg a tetszőleges kódú karakter bevitele is.



A jobboldali Alt Gr gomb nem összekeverendő a baloldali Alt gombbal, ez ugyanis teljesen más funkcióval rendelkezik. Az Alt Gr gomb használatával a harmadlagos karakterek (ß, €, °, \$, &, @, stb.) bevitelére van lehetőség a Shift billentyűhöz hasonló módon.



Az escape (ejtsd: iszkép) billentyű általában valamilyen visszalépést, menüből, program-funkcióból való kilépést vagy törlést vált ki. Szó szerint fordítva jelentése: menekülés.



A funkcióbillentyűknek (F1 ... F12) nincs előre meghatározott szerepe. Mindig az éppen futó program dönti el, hogy ezen billentyűket milyen célra lehet használni, de gyakran alkalmazzák az F1-et segítségkérésre.












...



Az ENTER igen fontos billentyű, sorváltásra, illetve a begépett sor érvényesítésére szolgál.



Az ENTER billentyű felett találjuk a BACKSPACE (ejtsd: bekszépész) gombot, amely az utoljára beütött betű javítására szolgál. Megnyomásának hatására a szövegkurzortól balra eső karakter törlődik, az esetlegesen jobbra lévők pedig balra gördülnek.

-  A szövegkurzor elmozdítása egy karakterpozícióval balra.
-  A szövegkurzor elmozdítása egy karakterpozícióval jobbra.
-  A szövegkurzor elmozdítása egy sorral felfelé.
-  A szövegkurzor elmozdítása egy sorral lefelé.
-  A szövegkurzor sor elejére állítása. Ha ezt (vagy a következő öt: END, PgUp, PgDn, INS, DEL) a billentyűt a jobboldali numerikus billentyűzetmezőn kívánjuk használni, a Num Lock gombot kikapcsolt állapotba kell hozni.
-  A szövegkurzor a sor utolsó értelmezhető karakterére állítása.
-  A szövegkurzor lap tetejére állítása, illetve lapozás egy oldallal visszafelé.
-  A szövegkurzor lap aljára állítása, illetve lapozás egy oldallal lefelé.
-  A szövegkurzor mögött álló karakter törlése. A Del billentyű azonos a Delete felirattal.
-  Váltás beszúrás és felülírás üzemmód között.
-  A jobboldali numerikus billentyűzetmezőn elhelyezkedő gombok elsősorban a számok

beírására szolgálnak. Ám, ha jobban megnézzük, a számok mellett kis nyilakat is találunk, amelyeket szintén használhatunk. E két üzemmód (számok és nyilak) váltására szolgál a Num Lock billentyű. Ehhez a gombhoz is tartozik egy világító dióda, melyen ellenőrizhetjük állapotát. A Num Lock gomb megnyomásával tudjuk a megfelelő üzemmódot (és a lámpát) kapcsolni (működése a Caps Lock-hoz hasonló). Ha a led világít, akkor a numerikus billentyűzetmezőn elhelyezkedő gombok számok bevitelére szolgálnak, ellenkező esetben a kurzor mozgatására van módunk, a nyilaknak megfelelően.



A Scroll Lock billentyű be- illetve kikapcsolt állapotát szintén egy dióda jelzi. Bekapcsolt állapotában a nyilak nem kurzormozgatásra, hanem objektummozgatásra szolgálnak.



Folyamat felfüggesztése. A PAUSE billentyű a magnetofonokhoz hasonlóan itt is a „pillanat állj” funkciót látja el.



Ezzel a billentyűvel a képernyő tartalmát másolhatjuk vágólapra.



Ezzel a billentyűvel a Start menüt tudjuk előhívni.



A gomb a helyi menü előhívására szolgál.

Billentyűkombinációk:

A Windows biztonsági képernyőjének előhívása. (Ha már végképp nem tudunk kilépni a nem kívánt funkcióból, akkor hasznos a Ctrl, Alt és Del billentyűk együttes használata, hiszen itt lehetőség van a feladatkezelő elindítására, amivel képesek vagyunk a lefagyott folyamat bezárására is.) Célszerű, ha a Ctrl és Alt gombok folyamatos nyomvatartása mellett ütjük le a Del billentyűt.



Alkalmazások közti váltás.



Windows alkalmazások közti látványos váltás Aero felületen.



Tetszőleges kódú karakter begépelése. Ha a kódtábla egy tetszőleges karakterét szeretnénk begépelni, ám azt nem találjuk meg a billentyűzeten, akkor az Alt gomb és a karakterkód numerikus billentyűzetmezőn történő begépelésével bizonyos esetekben előhozhatjuk azt.

További billentyűzetkombinációk a 3.26. pontban találhatóak.

1.5. A lemezek, memóriakártyák alkalmazása

1.5.1. Meghajtóba helyezés

A memóriakártyák (CF, SD, stb.) és microdrive behelyezésével, illetve kivételével nincs különösebb gond, azokat csak egyszerűen be kell tolni, illetve ki kell húzni a kártyaolvasó csatlakozóhelyéből. (Egyes esetekben szoftveres leválasztásra szükség lehet.) Ha micro SD kártyát használunk, úgy az a Normál SD foglalatra átalakító segítségével helyezhető be.

A pen drive-ok használata során azokat a számítógép valamelyik USB csatlakozójába kell illeszteni.

Ha egy floppyt szeretnénk használni úgy a meghajtóba helyezést 3,5"-os meghajtó esetén úgy tudjuk megtenni, hogy, a lemezt címkéjével felfelé (a kerek fémkorong legyen alul) illetve a fém nyelvvel befelé a meghajtó-egység nyílásába ütközésig toljuk. Ekkor a nyílás mellett elhelyezkedő gomb kiugrik, amit ha megnyomunk, kivethetjük lemezünket.

1.5.2. Lemez előkészítés

Az újonnan vásárolt lemezeket sok esetben nem lehet közvetlenül adattárolásra használni. A használatba még nem vett lemezekben ki kell

alakítani az adott meghajtónak megfelelő elrendezést. Ezt a folyamatot nevezik formázásnak, vagy más néven formattálásnak. (A gyárilag már formázott lemezen a *Formatted* feliratot láthatjuk.)

A memóriakártyák, pendrive-ok szintén formázhatók, bár azok már gyárilag minden esetben formázottak.

Fontos: használt memóriakártya vagy lemez újraformattálásakor a lemezen lévő adatok teljes mértékben elvesznek, a lemez üres lesz!

1.5.3. Írásvédelem

A lemezeket és a sima SD kártyákat elláthatjuk írásvédelemmel. 3,5"-os lemez esetén az írásvédelem kapcsolását a hátoldalon balra fent található műanyag retesz elmozdításával érhetjük el. SD kártyákon az oldalukon lévő kis műanyag csúszkát kell hátrahúzni „lock” állásba.

Fontos: az írásvédelemmel ellátott kártya vagy lemez nem formázható, nem törölhető a rajta lévő állományok csak olvashatók, a lemezen az adatok felülírása nem lehetséges.

1.6. Tudnivalók a Windows-ról

Azt a kijelentést, hogy a Windows operációs rendszer nem csak azért tehetjük meg, mert a szoftver dobozán megtalálhatjuk a feliratot, hanem azért is, mert valójában azokat a célokat szolgálja, amelyeket az operációs rendszerektől várunk el.

Nevezetesen a felhasználóval való kapcsolattartás biztosítása, melyen belül megemlíthetjük a számítógépen tárolt állományok nyilvántartását, strukturált tárolását, a programok indítását.

1.6.1. Honnan kapta nevét a Windows?

A Windows szó angolul ablakokat jelent. Ha használjuk a Windows-t, a képernyőn, több egymáson és egymás mellett lévő keretezett téglalapot fogunk találni, melynek mindegyike valamit tartalmaz. Mivel ezek a téglalapok mindegyike valamely önálló feladatot, programot, alkalmazást, stb. jelenít meg, továbbá, hogy e téglalapokat természetesen tudjuk áthelyezni, „kinyitni”, illetve „becsukni”, jogosan nevezhetjük el őket ablakoknak.

1.6.2. A Windows, mint grafikus operációs rendszer

Az előbbiek figyelembevételével a Windows-t tehát egy grafikus operációs (vagy keret-) rendszerként kezelhetjük. A grafikus szó jelentőségének értelmezéséhez néhány gondolatot kénytelenek vagyunk megemlíteni a képernyők használatának témaköréből. A számítógépek többsége kétféle üzemmódban kezelhetik a képernyőt. Az egyik, amikor a monitorra csak szöveges információk kerülnek. Ilyenkor a monitort feloszthatjuk 80x25 cellára, így minden cella egy karaktert (vagy üres karaktert) tartalmazhat. Ennek az üzem-