

ІНФОРМАТИКА



6 КЛАС

**Підручник для 6 класу
загальноосвітньої школи**

Київ
2006

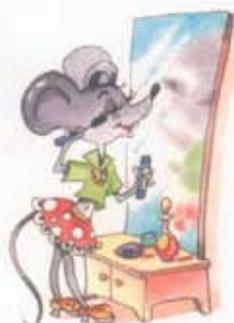
ЗМІСТ

Техніка безпеки та правила поведінки в комп'ютерному класі 4

Розділ 1

Операційна система Windows

1.1	ОБ'ЄКТИ	7
1.2	ОПЕРАЦІЙНА СИСТЕМА WINDOWS. ВІКНА	12
1.3	ПРОГРАМА ПРОВІДНИК	17
1.4	ОПЕРАЦІЇ НАД ГРУПОЮ ОБ'ЄКТІВ	27
1.5	НАЛАГОДЖЕННЯ МИШІ	32



Розділ 2

Текстовий редактор Word

2.1	ТЕКСТОВИЙ РЕДАКТОР WORD	38
2.2	РЕДАГУВАННЯ ТЕКСТУ	44
2.3	ФОРМАТУВАННЯ СИМВОЛІВ	51
2.4	ФОРМАТУВАННЯ АБЗАЦІВ	56
2.5	СТВОРЕННЯ НОВОГО ДОКУМЕНТА. ДРУК ДОКУМЕНТА	60



Розділ 3

Основи алгоритмізації

3.1	ЧЕРЕПАШКА І ЦИКЛИ	71
3.2	ЧЕРЕПАШКА І ВКЛАДЕНІ ЦИКЛИ	74
3.3	ПРОЦЕДУРИ	77
3.4	ПРОЦЕДУРИ З АРГУМЕНТАМИ	85



Розділ 4

Графічний редактор CorelDraw

4.1	ГРАФІЧНИЙ РЕДАКТОР CORELDRAW	93
4.2	СТВОРЕННЯ ГРАФІЧНИХ ОБ'ЄКТІВ	98
4.3	ОПЕРАЦІЇ НАД ОБ'ЄКТАМИ	106
4.4	ПРИКЛАДИ СТВОРЕННЯ МАЛЮНКІВ	111



Розділ 5

Для розумників і розумниць

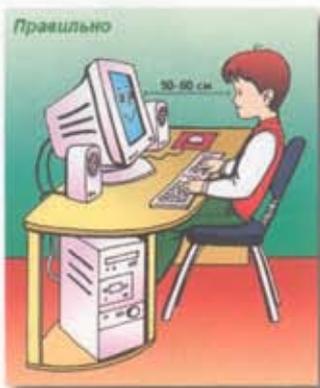
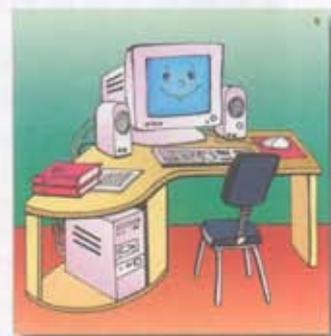
5.1	ПЕРЕВІР СЕБЕ	118
5.2	ДОСЯГНИ МЕТИ ПЕРШИМ	121
5.3	КРОСВОРДИ	123
5.4	ЗАДАЧІ	125



ТЕХНІКА БЕЗПЕКИ ТА ПРАВИЛА ПОВЕДІНКИ В КОМП'ЮТЕРНОМУ КЛАСІ

Давайте пригадаємо, як слід поводити себе в комп'ютерному класі.

- ◆ Заходьте до комп'ютерного класу тільки з дозволу вчителя, не поспішаючи, не торкаючись обладнання. Не вмикайте та не вимикайте комп'ютери без дозволу вчителя.
- ◆ Перед початком роботи розмістіть зошит, ручку, підручник так, щоб вони не лежали на клавіатурі чи моніторі, не заважали роботі з комп'ютером.
- ◆ Під час роботи будьте максимально уважні.

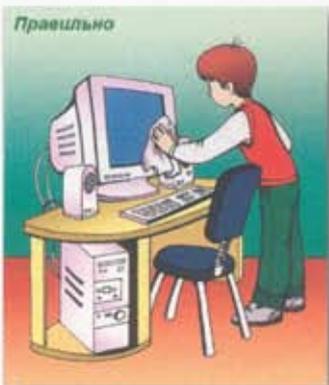


- ◆ Сидіть рівно, на відстані, не ближче, ніж 50-60 см від екрана, щоб лінія зору була направлена до центру екрана.

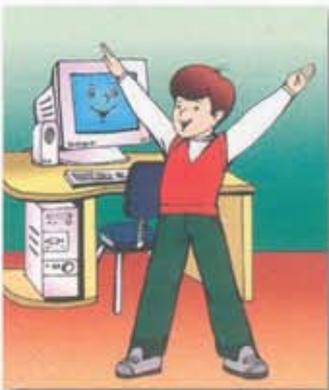


- ◆ Забороняється торкатися з'єднувальних проводів та проводів живлення. Ніколи не намагайтесь самостійно усунути несправності у роботі комп'ютера. У випадку несправності покличете вчителя.

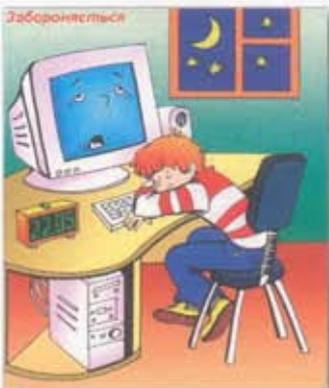
Запам'ятайте! Якщо не виконувати правила техніки безпеки та поведінки, то робота за комп'ютером може принести шкоду вашому здоров'ю.



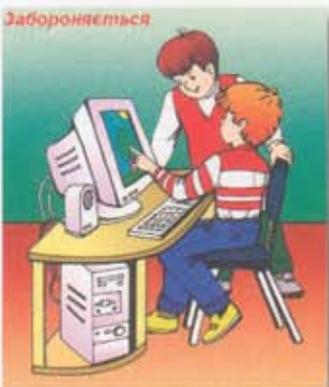
- ◆ Слідкуйте за чистотою робочого місця. Протирайте пил та прибирайте бруд тільки при вимкненому комп'ютері.



- ◆ Працюйте за комп'ютером не більше 25 хвилин. Робіть перерви для відпочинку.



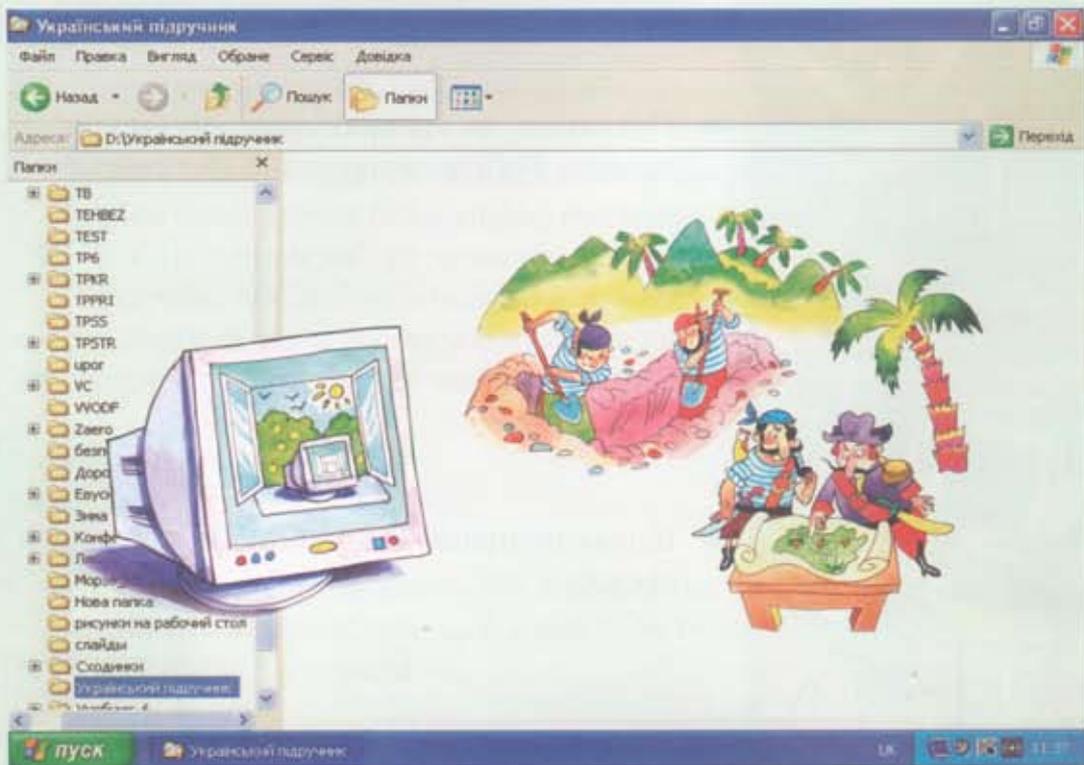
- ◆ Вдома не працюйте за комп'ютером пізно ввечері.



- ◆ Забороняється торкатися екрана та тильної сторони монітора.

Розділ 1

ОПЕРАЦІЙНА СИСТЕМА WINDOWS



- 1.1. Об'єкти
- 1.2. Операційна система Windows.
Вікна
- 1.3 Програма Провідник
- 1.4. Операції над групою об'єктів
- 1.5. Налаштування миші

ОБ'ЄКТИ



1. Охарактеризуйте кожен з цих предметів: стіл, книга, м'яч.
2. Які ви знаєте числа?
3. Які ви знаєте види речень?

Об'єкти та їх властивості

Світ, що нас оточує, складається з предметів і явищ. Предметами є стіл, шафа, парта, книга, м'яч, будинок, Сонце, Місяць, птах та багато інших. Вам, звичайно, відомі такі явища як снігопад, дощ, землетрус, повінь.



Кожен предмет або явище є **об'єктом**.

Крім об'єктів, які існують реально, є об'єкти, які існують уявно, в нашій свідомості.

Уявними об'єктами є малюнок, який ми збираємося намалювати, автомобіль-літак, робот-учитель, комп'ютер майбутнього.



Кожний об'єкт має властивості. Інколи властивості об'єкта називають його параметрами.

Властивостями об'єкта *Підручник з інформатики* є його розміри, вага, кількість сторінок, колір обкладинки, автори, рік видання та інші. А властивостями об'єкта *Школа* є її номер, адреса, кількість класів, кількість учнів, прізвище директора, рік заснування та інші.

Кожна властивість об'єкта має своє значення.

Об'єкт	Властивості	Значення властивостей
Україна	Площа Довжина кордону Чисельність населення Кольори на прапорі Наявність виходу до моря	603,7 тис. кв. км 7 590 км 47 млн. Синій, жовтий Так
Учень	Прізвище Ім'я Вага Зріст Колір волосся Колір очей Дата народження Адреса проживання Номер мобільного телефону Школа Клас Оцінка з інформатики Відвідує гурток з історії	Клименко Сергій 52, 2 кг 1,52 м Русий Зелений 12 вересня 1995 року Вул. Каштанова, 34, кв. 12 8-017-3102156 № 12 6А 10 Так
Класна дошка	Довжина Ширина Колір Матеріал Розташування	220 см 110 см Білий Пластмаса 150 см від підлоги, 200 см від лівої стіни
Трикутник	Ім'я Кількість сторін Периметр Площа Колір заливки Колір контуру	АВС 3 25 см 14 см ² Блакитний Червоний

Над об'єктами можуть виконувати дії інші об'єкти. Об'єкт *Людина* може пофарбувати об'єкт *Аркуш паперу* в інший колір, може змінити його розміри.

Деякі об'єкти можуть самі виконувати дії. Так об'єкт *Учень* ходить, їсть, відповідає урок; об'єкт *Дерево* росте; об'єкт *Птах* літає.

У результаті дій об'єктів або над об'єктами можуть змінюватися значення їх властивостей.

Наприклад, якщо дерево росте, то змінюється його висота. А якщо пофарбувати паркан, то змінюється його колір.

Розподіл об'єктів на групи

Для вивчення властивостей об'єктів зручно розподіляти їх на групи за значеннями однієї з властивостей цих об'єктів.

Наприклад, об'єкти *Многокутники* за значенням властивості *Кількість сторін* можна розподілити на такі групи: трикутники, чотирикутники, п'ятикутники і т. д.



Об'єкти *Трикутники* теж можна розподілити на групи, наприклад, за значенням властивості *Кількість рівних між собою сторін*: рівносторонні (рівних між собою сторін 3), рівнобедрені (рівних між собою сторін 2), різносторонні (рівних між собою сторін немає).



Об'єкти *Магазини* за значенням властивості *Типи товарів, що продаються* можна розподілити на групи: продуктові, промтоварні, універсальні. А об'єкти *Промтоварні магазини* можна теж у свою чергу розподілити на групи: спортивні товари, меблі, магазини автомобілів, культуртовари та інші.

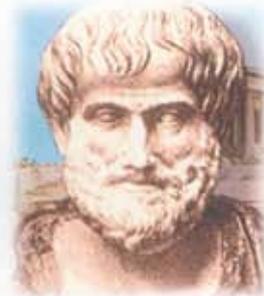


Зазначимо, що одні й ті ж об'єкти можна розподіляти на групи за значеннями різних властивостей.

Так об'єкти *Трикутники* за значенням властивості *Міра найбільшого кута* можна розподілити на такі групи тупокутні, прямокутні та гострокутні.

При розподілі об'єктів на групи потрібно слідкувати за тим, щоб кожний з об'єктів обов'язково потрапив до однієї з груп і тільки до однієї. Тому неправильним є, наприклад, розподіл взуття на чоловіче, жіноче і гумове.

Уперше в історії розподіл об'єктів на групи провів давньогрецький учений Аристотель (IV ст. до н. е.). Разом зі своїми учнями він виконав величезну роботу. Вони розподілили на групи знання, які на той час накопичило людство, і кожній з них дали своє ім'я. Так уперше з'явилися фізика, математика, біологія, економіка, логіка.



1. Наведіть приклади об'єктів. Назвіть кілька властивостей кожного.
2. Наведіть приклади трьох об'єктів. Для кожного з них укажіть властивості та їх значення.
3. Як проводиться розподіл об'єктів на групи?
4. Чи можуть об'єкти однієї групи мати різні значення однієї властивості? Наведіть приклади.
5. Чи можуть об'єкти однієї групи мати різні властивості? Наведіть приклади.
6. Наведіть приклади розподілу одних і тих самих об'єктів на різні групи.
7. Розподіліть об'єкти на групи за значеннями вказаних властивостей:
 - а) люди — за рівнем освіти;
 - б) взуття — за призначенням;
 - в) країни — за формою державного устрою;
 - г) музеї — за характером колекції;
 - д) літаки — за призначенням.

8. Поясніть, чи можуть у результаті розподілу утворитися такі групи об'єктів:
- а) спортивне взуття, літнє взуття, зимове взуття;
 - б) чоловіки, жінки, діти;
 - в) люди, які відвідують кінотеатри, і люди, які відвідують театри;
 - г) парні натуральні числа і непарні натуральні числа;
 - д) розповідні речення і спонукальні речення;
 - е) іменники чоловічого роду, іменники жіночого роду, іменники середнього роду.



9. У кожному з наведених прикладів указані групи з чотирьох об'єктів. Серед них один об'єкт зайвий. Вкажіть, за значеннями якої властивості виконувався розподіл об'єктів на групи в кожному прикладі і який об'єкт зайвий:
- а) Дніпро, Південний Буг, Темза, Ворскла;
 - б) Хмельницький, Дніпропетровськ, Харків, Кривий Ріг;
 - в) Україна, Росія, Болгарія, США;
 - г) 36, 144, 13, 600;
 - д) чорний, зелений, блакитний, незроблений;
 - е) стіл, диван, вікно, шафа.

Придумайте самі аналогічні приклади.

ОПЕРАЦІЙНА СИСТЕМА WINDOWS. ВІКНА



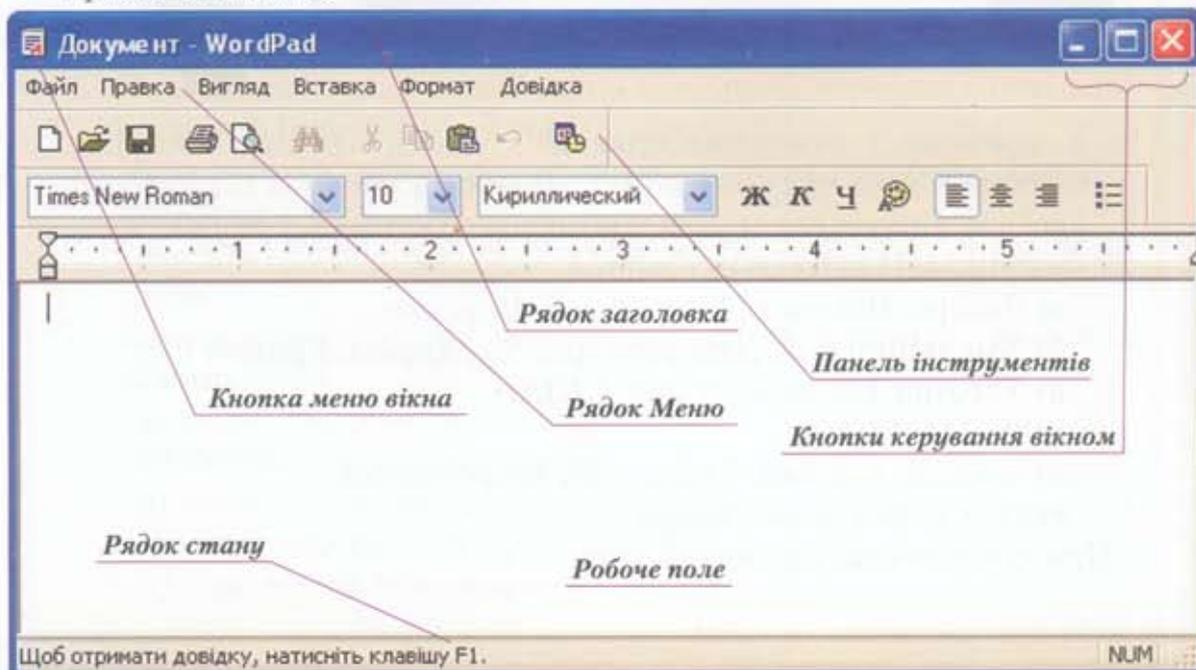
1. Що таке операційна система? Яка характерна особливість операційної системи Windows?
2. Які ви знаєте об'єкти вікна? Назвіть призначення кожного з них.
3. Які операції можна виконувати над вікнами? Як виконувати ці операції?
4. Які ви знаєте способи розташування кількох вікон на екрані?

Ви вже знайомі з операційною системою **Windows** та її характерною особливістю — роботою з вікнами. Вікна бувають різних типів. Відповідно до їх призначення вікна можна розподілити на три групи: **програмні**, **діалогові** та **інформаційні**.

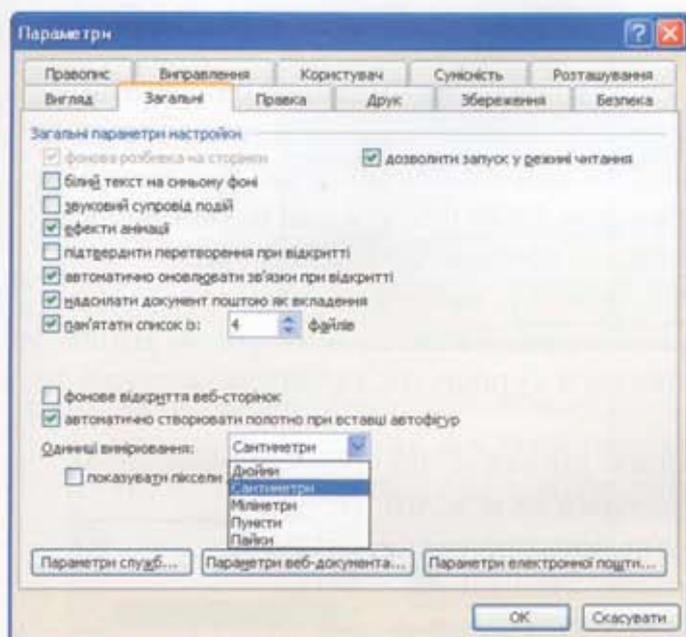
Програмні вікна

Програмні вікна — це вікна, які відкриваються при запуску програм. Ви працювали з програмними вікнами **Мій комп'ютер**, текстового редактора **WordPad**, графічного редактора **Paint**.

Пригадайте призначення вказаних на рисунку об'єктів програмного вікна.



Діалогові вікна



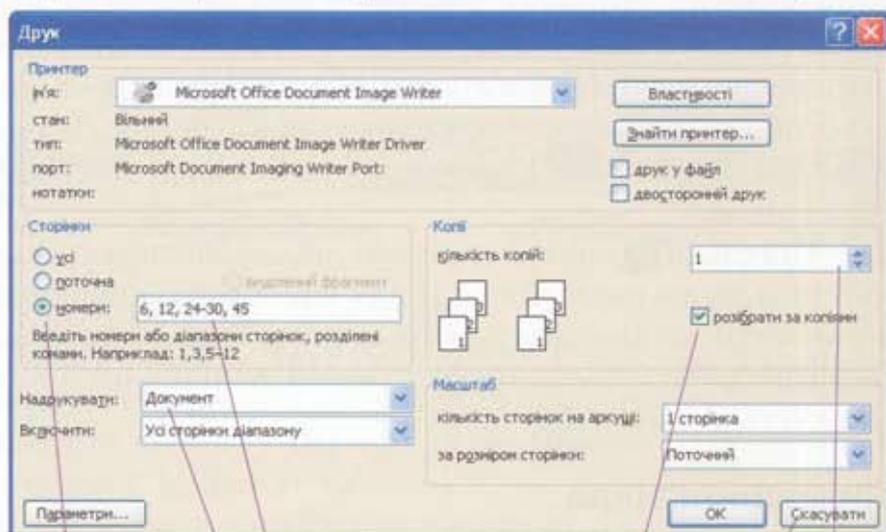
Діалогові вікна призначені для зміни режимів роботи програми, зміни значень параметрів, введення додаткових даних тощо. Для цього діалогові вікна містять спеціальні об'єкти — **елементи керування**.

Якщо діалогові вікна містять багато елементів керування, то їх поділяють на групи за призначенням. Кожну з таких груп розміщують на окремій **вкладці**.

Зупинимося детальніше на кожному з елементів керування.

Прапорці призначені для встановлення певних режимів роботи. Режим вважається встановленим, якщо у прапорці встановлена спеціальна позначка . Позначку прапорця можна встановити або зняти, вибравши його за допомогою миші. Прапорці незалежні один від одного. Для кожного з них позначка може бути встановлена або не встановлена.

Перемикачі використовуються, якщо із запропонованого списку значень параметрів або режимів роботи необхідно вибрати тільки один. Потрібний перемикач також можна вибрати за до-



Перемикач

Поле

Прапорець

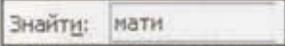
Кнопка

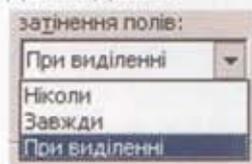
Лічильник

Поле з кнопкою для відкриття списку

помогою миші. При виборі перемикача у ньому встановлюється спеціальна позначка . Серед перемикачів, що входять до однієї групи, вибраним може бути тільки один.

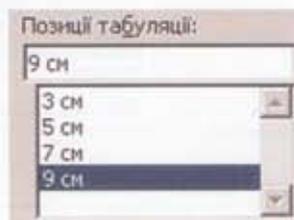
Лічильник використовується для введення числових значень параметрів. Він складається з поля лічильника та двох кнопок управління. Одну з них використовують для збільшення числа, другу — для зменшення. Значення параметра може бути також встановлено безпосередньо у полі лічильника за допомогою клавіатури.

У **Поле**  можна вводити текстові або числові дані за допомогою клавіатури. Якщо за допомогою миші вибрати це поле, то у ньому з'явиться курсор, після чого можна вводити дані.

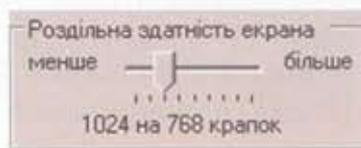


У діалогових вікнах є ще поля з відкритими списками і списками, які розкриваються за допомогою кнопки .

У деякі з таких полів дані можуть бути введені тільки із запропонованого списку, а в деякі — і зі списку, і з клавіатури.



Повзунок використовують для зміни значення параметра у деякому проміжку. Положення повзунка змінюється перетягуванням за допомогою миші.



У діалоговому вікні розміщуються кнопки різного призначення.

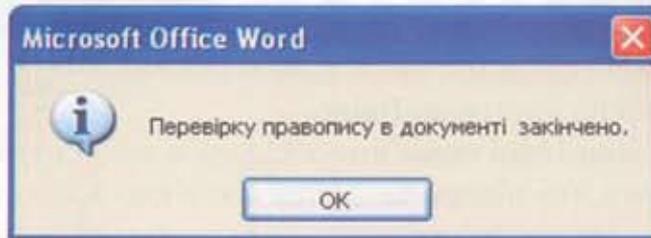
Кнопка **Закрити**  призначена для закриття діалогового вікна без збереження змінених значень параметрів. Для цього ж призначена і кнопка **Скасувати** . Якщо ж встановлені значення параметрів необхідно зберегти, то закривати вікно потрібно іншим способом — за допомогою кнопки **ОК** . Деякі кнопки, наприклад, **Параметри** , призначені для відкриття додаткових вікон.

Кнопку **Підказка**  використовують, щоб дізнатися про призначення об'єктів діалогового вікна. Після вибору цієї кнопки вигляд вказівника миші змінюється на стрілочку зі знаком питання . Якщо тепер вибрати будь-який об'єкт вікна, то відкриється підказка, що стосується цього об'єкта.

Інформаційні вікна

Інформаційні вікна призначені для виведення повідомлень про стан або результат роботи програми, про можливість виникнення непередбачених ситуацій тощо.

Зверніть увагу, що рядок заголовка діалогового та інформаційного вікон з трьох кнопок керування вікном містить тільки кнопку **Закрити** і не містить кнопки меню вікна.



Зазначимо також, що елементи керування можуть знаходитися і в програмних вікнах. А у діалогових вікнах можуть бути наведені деякі пояснення, що є елементом інформаційного вікна.



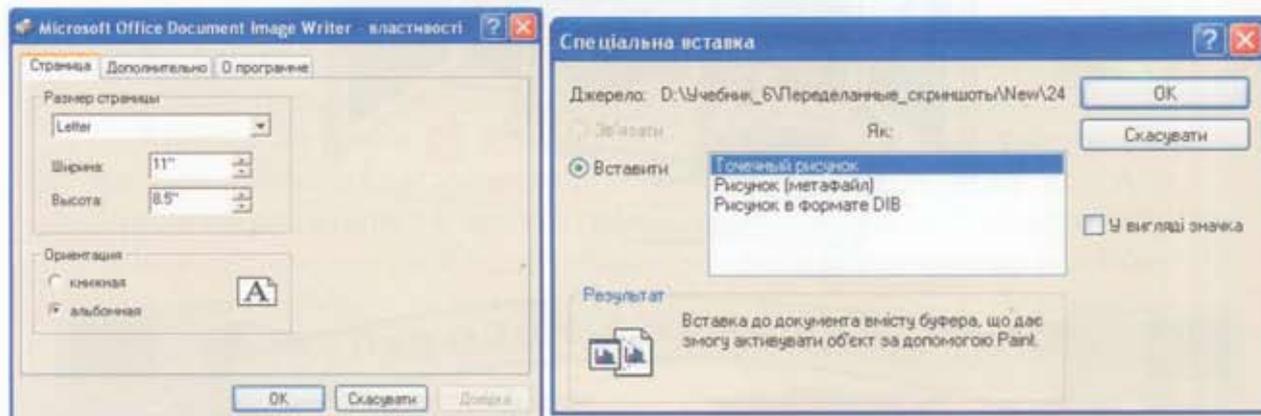
ПРАКТИЧНА РОБОТА

1. Запустіть програму **WordPad**.
2. Виберіть команду **Друк** меню **Файл**. Назвіть об'єкти діалогового вікна, що відкрилося, і поясніть їх призначення.
3. Виберіть команду **Шрифт** меню **Формат**. Визначте, які види полів є в діалоговому вікні, що відкрилося. Визначте, в які з цих полів дані можна вводити і зі списку, і з клавіатури, а в які тільки зі списку.
4. Використайте кнопку підказки щоб дізнатися про призначення об'єктів вікна **Шрифт**

- Закрийте вікно програми **WordPad**.
- Запустіть програму **Paint**.
- Виберіть команду **Параметри сторінки** меню **Файл**. Які елементи керування розташовані в діалоговому вікні, що відкрилося? Поясніть призначення кожного з них. З'ясуйте, чи можна ввести дані в поля зі списками, що відкриваються?
- Закрийте вікно програми **Paint**.
- Відкрийте вікно **Мій комп'ютер**. Серед команд меню цього вікна знайдіть таку, яка відкриває діалогове вікно з вкладками і кнопками. Перегляньте вміст вкладок і визначте призначення кожної з кнопок.
- Закрийте вікно **Мій комп'ютер**.



- Вікна яких типів використовуються в операційній системі **Windows**?
- Розкажіть про призначення вікон різних типів.
- Назвіть елементи керування діалогових вікон, наведених нижче.



- У якому випадку в діалогових вікнах використовуються вкладки?
- У чому різниця між об'єктами **Прапорець** та **Перемикач**?
- Для чого використовується **Лічильник**?
- Яке призначення мають кнопки діалогового вікна?
- Поля** яких типів використовують у вікнах?

ПРОГРАМА ПРОВІДНИК



1. Поясніть призначення вікна Мій комп'ютер.
2. Які ви знаєте зовнішні пристрої для зберігання даних?
3. Що таке дерево папок? Яка папка називається кореневою? Як створити нову папку?
4. Які існують режими показу значків папок і файлів у вікні Мій комп'ютер? Як встановити кожен з них?

5. За значенням яких властивостей можна впорядковувати значки папок і файлів у вікні Мій комп'ютер? Як встановити одне з таких упорядкувань?

Вікно програми Провідник

Вам вже відомо, що дані зберігаються на зовнішніх носіях у файлах, а файли розташовуються в папках. Доступ до них надає вікно **Мій комп'ютер**.

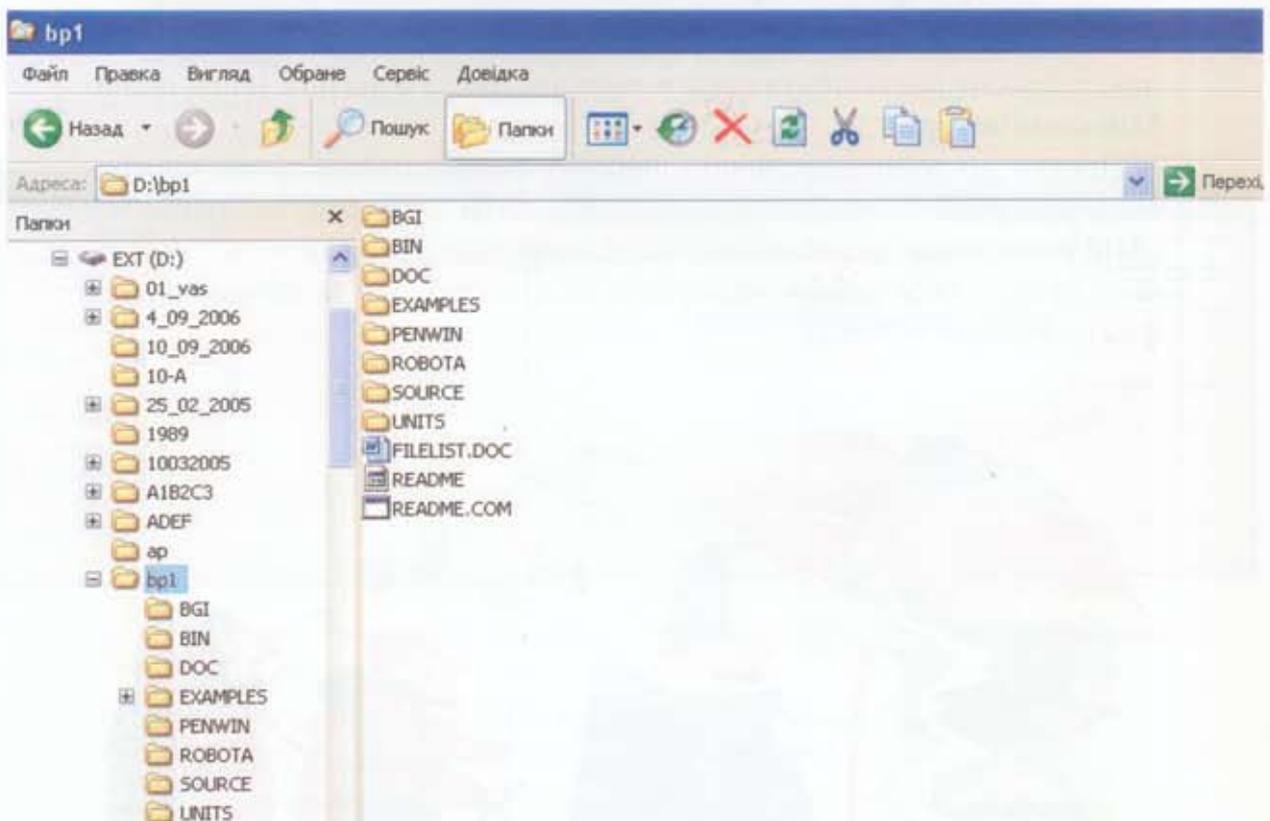
Доступ до зовнішніх носіїв, папок і файлів надає також програма **Провідник**. Вона дає змогу виконувати ті ж самі операції, що і **Мій комп'ютер**: переглядати вміст зовнішніх носіїв і папок, створювати та видаляти папки, змінювати ім'я, копіювати та переміщувати файли і папки та інше.



Для запуску програми **Провідник** можна у меню **Пуск** послідовно вибрати **Усі програми**, **Стандартні**, **Провідник**.



Вікно **Провідник** поділено на дві частини. Якщо на **Панелі інструментів** вибрати кнопку **Папки**, то в лівій частині відкривається панель **Папки**, на якій відображаються дерева папок пристроїв. У правій частині вікна відображається вміст вибраної на дереві папки.



Зверніть увагу, якщо біля імені папки розташована кнопка **+**, то це означає, що дана папка містить інші папки і вони не відображені на дереві. Для їх відображення слід вибрати кнопку **+**. При цьому папка відкривається і кнопка **+** змінюється на кнопку **-**.

Відкриту папку можна закрити, вибравши кнопку . Відсутність кнопки  або  біля імені папки означає, що вона містить тільки файли або порожня.

Для відображення вмісту папки у правій частині вікна **Провідник** слід на дереві папок вибрати потрібну папку. Після цього вигляд значка папки зміниться: значок закритої папки  зміниться на значок відкритої папки .

Імена файлів і папок

Одним з об'єктів операційної системи **Windows** є файл. Ім'я файла може бути довільним: зі смисловим значенням або без, українською, англійською або іншими мовами. Єдина особливість — в імені файла не можна використовувати такі символи: `< > \ / | * : ? "`

Крім того, в імені файла дозволяється додатково використовувати символи після крапки, найчастіше їх три або чотири, наприклад: *інформатика.txt*, *Class.com*. Ці додаткові символи називаються **розширенням імені файла**. Його можна придумати самостійно або використати стандартні розширення імен файлів. Розширення імені зазвичай вказує на **тип** файла. Якщо використовується стандартне розширення імені файла, тоді операційна система може визначити, до якого типу належить файл, дані якого типу в ньому зберігаються, за допомогою якої програми цей файл був створений.

Приклади деяких стандартних розширень імен файлів

Розширення імені	Тип даних, що містить файл
txt	Текст
doc	Може містити текст, графічні зображення
exe, com	Програми, готові для виконання
bak	Попередня версія файла
avi	Відеозапис
bmp, gif, jpg, tif, cdr	Графічні зображення
wav	Музичний запис
zip, rar	Файл архіву

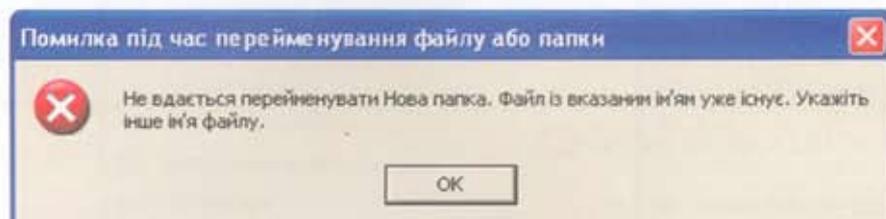
У деяких випадках розширення імені файла може і не бути.

Зазначимо, що ці ж самі правила стосуються також імен папок.

На одному і тому самому запам'ятовуючому пристрої можуть зберігатися файли чи папки, що мають однакове ім'я. Вони можуть містити однакові або різні дані, але основне правило при цьому — не

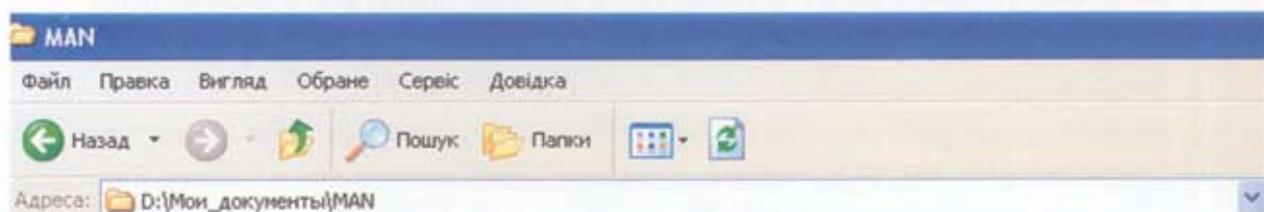


розташовуватись в одній і тій самій папці. Неможливо створити дві папки з однаковим іменем в одній і тій самій папці. При спробі створити таку папку отримаємо повідомлення:



Якщо вибрати кнопку **ОК**, недопустиме ім'я зміниться на стандартне ім'я *Нова папка*.

Отже, крім імені файла чи папки дуже важливим є їх розташування. Воно визначається **шляхом до папки або файла**. Цей шлях складається з імені запам'ятовуючого пристрою і послідовності імен папок від кореневої до папки, в якій ці папка або файл розташовані, розділених символом ****. Шлях до файла відображається у полі **Адреса**.



Повне ім'я папки або файла складається з шляху до папки або файла та імені папки або файла, які розділені символом ****. Довжина повного імені не може перевищувати 255 символів.

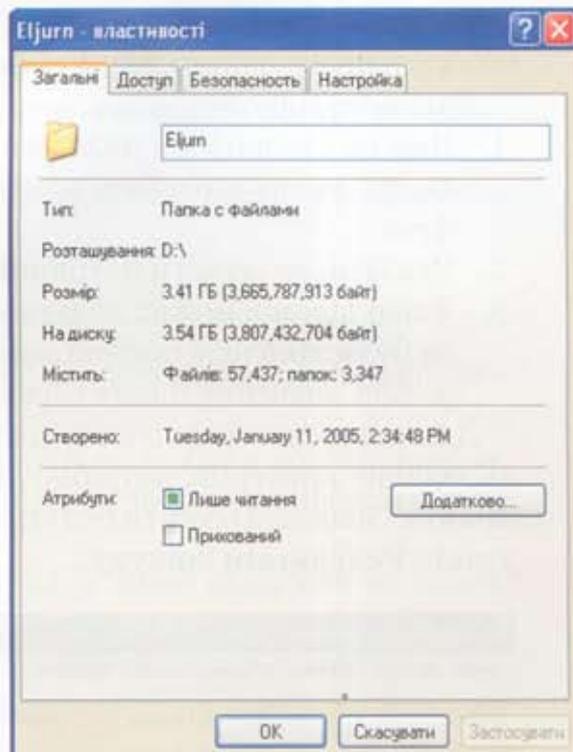
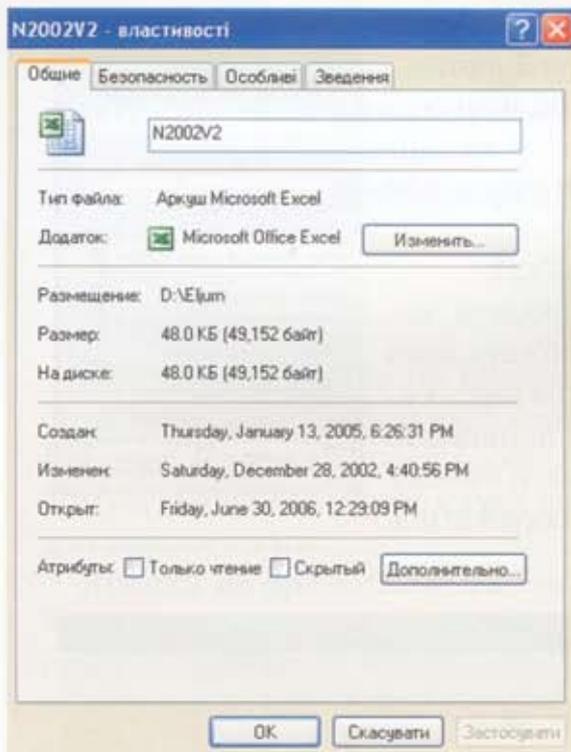
Властивості файла, папки, диска

Як зазначалося вище, кожний об'єкт має властивості. Команда **Властивості** меню **Файл** дозволяє переглянути значення властивостей файла, папки чи зовнішнього запам'ятовуючого пристрою.

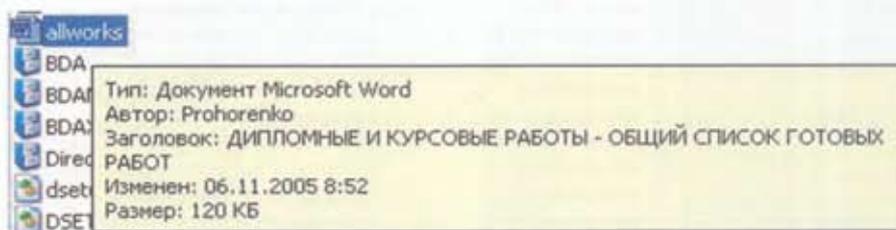
Властивостями файла є: **ім'я, тип, розмір, дата та час створення, дата останньої модифікації, шлях до файла, ім'я програми, яка за замовчуванням буде використовуватися для відкриття файла** та інші.

Властивостями папки є: **ім'я, шлях до папки, розмір, кількість файлів і папок, що містяться в ній, дата створення** та інші.

Властивостями диска є: **загальна ємність, ємність зайнятого і вільного простору на диску** та інші.

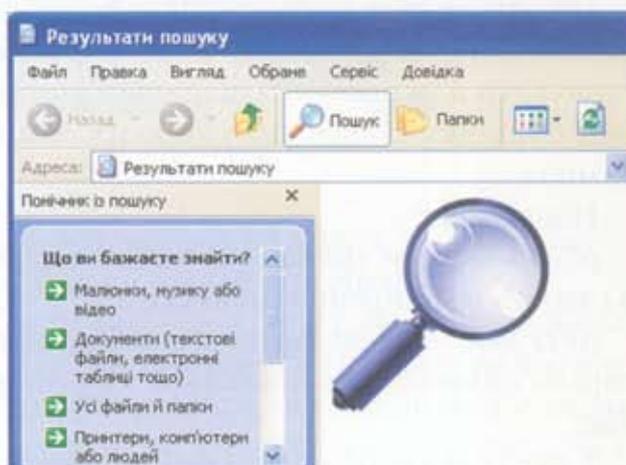


Деякі властивості об'єкта відображаються у підказці, що з'являється, якщо на нього встановити вказівник миші.



Пошук об'єктів

Програма **Провідник** дозволяє здійснювати автоматичний пошук потрібних папок і файлів. Для цього слід вибрати кнопку **Пошук** вікна **Провідник**, після чого в лівій частині вікна відкривається панель **Помічник із пошуку**.

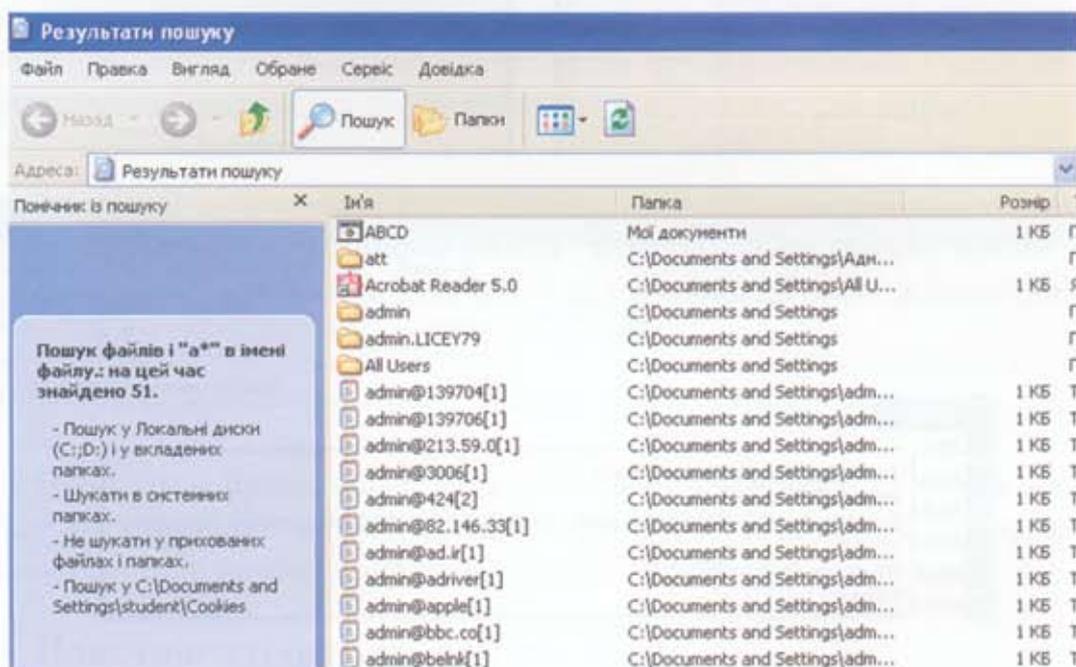
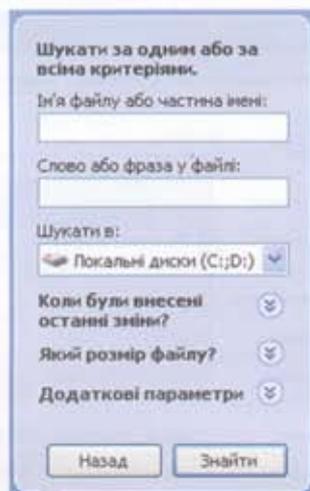


У запропонованому списку слід вибрати об'єкт пошуку, наприклад, **Усі файли й папки**.

Далі необхідно встановити критерії пошуку:

1. Ввести у відповідні поля ім'я файлу чи папки та, якщо потрібно, ключове слово або фразу.
2. Вказати, де шукати потрібний об'єкт.
3. Якщо відомо, можна додатково вказати, коли були здійснені останні зміни об'єкту, його розмір, значення інших параметрів пошуку.

Для того, щоб розпочати пошук відповідно до заданих критеріїв, потрібно вибрати кнопку **Знайти**. Знайдені об'єкти будуть відображатись у вікні **Результати пошуку**.



Іноколи випадках користувач може забути точне ім'я файлу чи папки. У такому випадку в імені файлу або папки можна використувати для пошуку спеціальні символи: ***** та **?**. Символ ***** замінює будь-яку кількість будь-яких символів, а **?** — один будь-який символ.

Наприклад:

p*.txt — задає імена всіх файлів і папок, що починаються з букви **p** і мають розширення імені **txt**;

p???.doc — задає імена всіх файлів і папок, що складаються з чотирьох символів, починаються з букви **p** і мають розширення імені **doc**;

***.exe** — задає імена всіх файлів і папок з розширенням імені **exe**;

?.rar — задає імена всіх файлів і папок, що складаються з двох будь-яких символів і мають розширення імені **rar**;

текст.* — задає імена всіх файлів і папок з іменем **текст** і з довільним розширенням імені.

Така форма запису імен файлів і папок називається **шаблоном** імені.

Ярлики

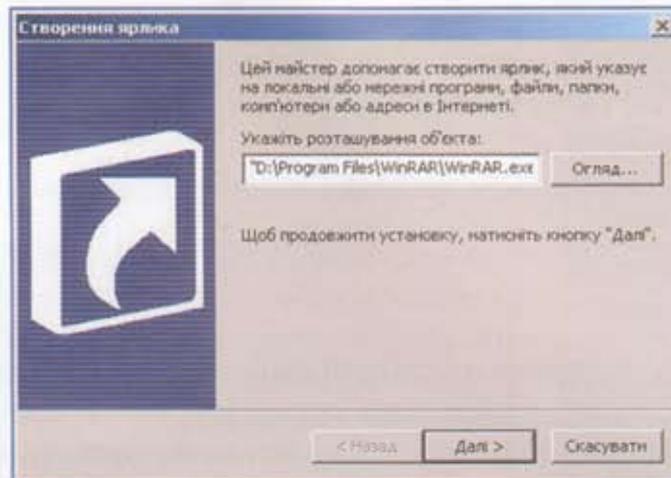
Для того, щоб відкрити потрібний файл або папку, необхідно зробити поточною папку, в якій вони знаходяться. Але шлях до неї від **Робочого стола** або вашої робочої папки може бути досить довгим. Тому для прискорення доступу до цих об'єктів можна зробити **ярлик** для кожного з них.

Ярлики не представляють сам об'єкт, а лише вказують на нього. Тому вони займають малий обсяг пам'яті на запам'ятовуючому пристрої. У будь-якого об'єкта може бути скільки завгодно ярликів. Ярлики розміщують там, де зручно, і використовують для звернення до об'єкта.

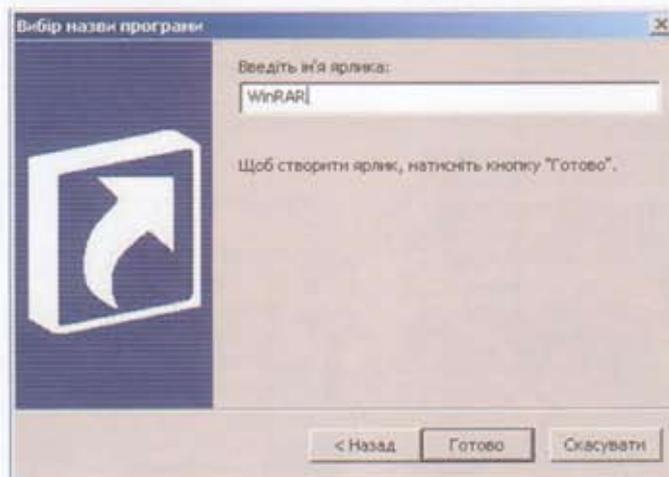


Створити ярлик можна за таким алгоритмом:

1. Відкрити папку, в якій буде розташований ярлик.
2. Вибрати в меню **Файл** послідовно **Створити, Ярлик**.
3. Указати шлях до потрібного об'єкта в текстовому полі вікна **Створення ярлика**. (Цей шлях можна ввести з клавіатури або вибрати кнопку **Огляд**. У вікні **Огляд папок**, що відкрилося, знайти об'єкт, для якого створюється ярлик, вибрати його і кнопку **ОК**.)



4. Вибрати кнопку **Далі**.
5. Ввести ім'я ярлика у поле вікна **Вибір назви програми**.
6. Вибрати кнопку **Готово**.



У результаті виконання такого алгоритму в папці з'являється ярлик. Значком ярлика є значок об'єкта, для якого він був створений, зі стрілочкою в лівому нижньому куті. 

Ярлик, як і папка або файл, може бути скопійований, переміщений або видалений.

Ярлик може бути створений ще й іншим способом:

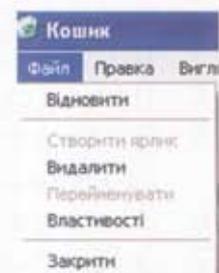
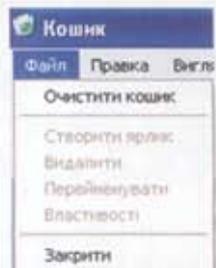
1. Відкрити папку, в якій знаходиться об'єкт, для якого буде створюватися ярлик.
2. Вибрати команду **Створити ярлик** меню **Файл**.
3. Перенести або скопіювати створений ярлик до потрібних папок.

Кошик

При видаленні файлів і папок вони не знищуються, а потрапляють до **Кошика**. **Кошик** — це місце, де знаходяться папки і файли, поки не будуть втрачені остаточно.

Відкрити вміст **Кошика** можна, вибравши його на панелі **Папки**, або за допомогою значка **Кошик**  на **Робочому столі**. Якщо вибрати команду **Очистити кошик** меню **Файл**, то всі його об'єкти будуть знищені назавжди.

Якщо виділити об'єкт або групу об'єктів і вибрати команду **Відновити** меню **Файл**, то вони будуть відновлені в тій папці, звідки були видалені.



1. Запустіть програму **Провідник**.
2. Відкрийте панель **Папки**.
3. Знайдіть папку **Мої документи**, відкрийте її. Підрахуйте, скільки папок і файлів містяться в ній.
4. Знайдіть папку TREN і перегляньте її вміст на панелі **Папки**.
5. Перегляньте вміст папки TREN у правій частині вікна **Провідник**.
6. Порівняйте вміст папки TREN на панелі **Папки** і в правій частині вікна.
7. Закрийте папку TREN.
8. Використовуючи пошук, знайдіть на диску **C:**
 - а) папку вашого класу;
 - б) файли з розширенням імені txt;
 - в) файли, імена яких містять 4 символи і починаються з букви а.
9. Створіть на **Робочому столі** ярлик для папки TREN.
10. Створіть у своїй папці ярлик для програми **Калькулятор**.
11. Перегляньте і запишіть значення властивостей диска C, папки вашого класу, довільного файла.
12. Створіть у своїй папці папку Тест. Видаліть її. Відновіть її з **Кошика**



ЗАПИТАННЯ ТА ЗАВДАННЯ

1. Для чого призначена програма **Провідник**? Як запустити її на виконання?
2. Що відображається у лівій та правій частинах вікна **Провідник** при натиснутій кнопці **Папки** на **Панелі інструментів**?
3. Що означає наявність кнопки або біля імені папки?
4. Як переглянути дерево папок?
5. Як зміниться вміст правої частини вікна **Провідник** після вибору необхідної папки на дереві папок?
6. За якими правилами задаються імена файлів і папок?
7. З чого складається шлях до файла або папки? Де цей шлях відображається?
8. З чого складається повне ім'я файла або папки?
9. Для чого використовується розширення імені файла?
10. Виберіть допустимі імена файлів:

Inf.txt	Nov*.doc
Tr/ee.exe	час.bmp
R2.avi	a:c.wav
11. Укажіть шлях до файла та його ім'я:
C:\tasks\games\power.exe
D:\text1.txt
E:\клас\учень\Петренко.doc
12. Як за допомогою програми **Провідник** знайти потрібний об'єкт?
13. За якими критеріями можна здійснювати пошук об'єктів? Як встановити їх значення?
14. Для чого призначені символи **?** і *****?
15. Які об'єкти будуть знайдені при використанні наступних шаблонів імен:

Папка.txt	win.*
Lin??.bak	?prog.com
M*.exe	**
16. Для чого призначені ярлики? Як їх створити?
17. Як за зовнішнім виглядом значка з'ясувати, чи є він ярликом?
18. Які властивості мають файли? Як можна переглянути їх значення?
19. Значення яких властивостей папки можна переглянути командою **Властивості** меню **Файл**?
20. Як дізнатися, скільки вільного місця є на диску?
21. Як відновити помилково видалені об'єкти?

ОПЕРАЦІЇ НАД ГРУПОЮ ОБ'ЄКТІВ



1. Які операції можна виконати над файлами та папками?
2. Які способи копіювання та переміщення вам відомі?
3. Як можна видалити файл або папку?

Виділення групи об'єктів

У п'ятому класі ви навчилися виконувати операції копіювання та переміщення окремих файлів та папок за допомогою команд меню **Правка** і відповідних кнопок **Панелі інструментів**. Але досить часто виникає необхідність копіювати або переміщувати кілька файлів чи папок.

У такому випадку доцільно спочатку виділити їх у групу, а потім виконувати операції над групою як над одним об'єктом.



Для виділення групи файлів або папок, розташованих підряд, слід:

1. Вибрати перший об'єкт.
2. Натиснути і тримати натиснутою клавішу **Shift**.
3. Вибрати останній об'єкт.
4. Відпустити клавішу **Shift**.

У результаті виконання цього алгоритму група об'єктів буде виділена. Об'єкти, що увійшли до групи, виділяються на екрані іншим кольором.

Для виділення групи файлів або папок, розташованих не підряд, слід натиснути клавішу **Ctrl** і, не відпускаючи її, вибрати потрібні об'єкти.

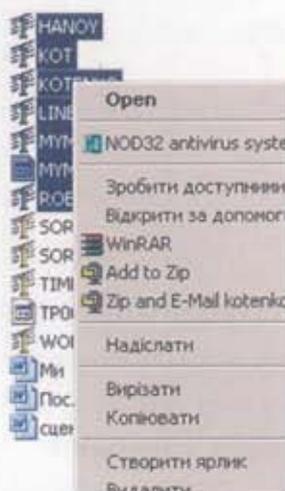
Для того, щоб:

- ◆ вилучити об'єкт із виділеної групи, слід натиснути клавішу **Ctrl** і, не відпускаючи її, вибрати вже виділений об'єкт;
- ◆ додати об'єкт до виділеної групи, слід натиснути клавішу **Ctrl** і, не відпускаючи її, вибрати цей об'єкт.

Операції копіювання, переміщення і видалення групи об'єктів виконуються точно так, як і відповідні операції над одним об'єктом.

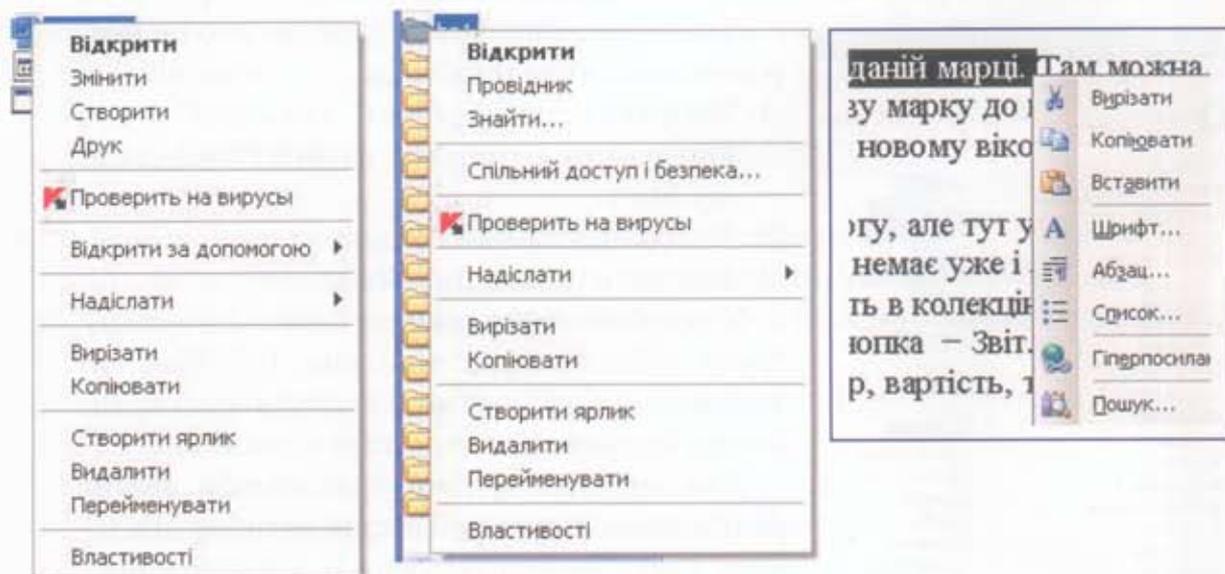
Контекстне меню

Копіювання, переміщення і видалення об'єктів можна виконати також за допомогою команд **контекстного меню** об'єкта. Відкривається контекстне меню об'єкта за допомогою правої кнопки миші. При цьому вказівник миші повинен обов'язково знаходитися на об'єкті.

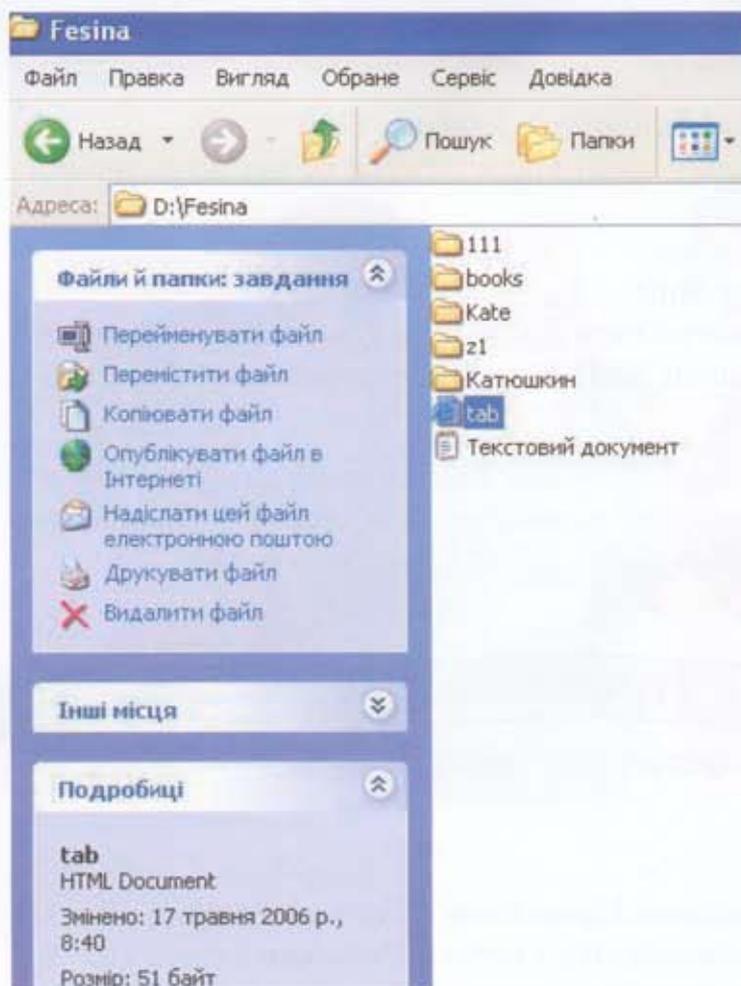


Звертаємо вашу увагу, що вміст контекстного меню не є постійним. Він залежить від того, для якого об'єкта це меню відкрито.

Порівняйте вміст трьох контекстних меню, перше з яких відкрито для файлу, друге — для папки, а третє — для виділеного фрагмента тексту в текстовому редакторі. У контекстне меню об'єкта завжди входять ті команди, які найчастіше виконуються над цим об'єктом.



Інші способи виконання операцій над об'єктами



Команди копіювання, переміщення, перейменування, видалення та інші можна вибрати і не відкриваючи жодного меню. Вони знаходяться в лівій частині вікна програми **Провідник**, якщо кнопки **Папки** і **Пошук** не натиснуті. Там же можна побачити значення властивостей виділеного об'єкта.

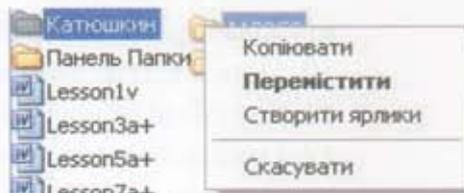
Інший спосіб копіювання або переміщення об'єктів — **перетягування**.

Зверніть увагу, що до початку перетягування у правій частині вікна **Провідник** повинні бути відображені об'єкти, що копіюються або переміщуються, а на панелі **Папка** — та папка, в яку ці об'єкти будуть скопійовані або переміщені.



Для копіювання або переміщення об'єктів слід виконати дії за таким алгоритмом:

1. Виділіть об'єкт або групу об'єктів.
2. Натисніть праву кнопку миші та, не відпускаючи її, перемістіть вказівник на папку, в яку потрібно скопіювати чи перемістити виділену групу. (Папка стане виділеною кольором.)
3. Відпустіть кнопку миші.
4. Виберіть потрібну команду контекстного меню, що відкрилося.



Переміщення і копіювання можна здійснювати і за допомогою лівої кнопки миші.

Для переміщення об'єкта слід:

1. Виділити об'єкт.
2. Натиснути і тримати натиснутою клавішу **Shift**.
3. Натиснути ліву кнопку миші і перетягнути об'єкт до потрібної папки на панелі **Папки**.
4. Відпустити кнопку миші.
5. Відпустити клавішу **Shift**.

Копіювання виділеного об'єкта відбувається за таким же алгоритмом, тільки замість клавіші **Shift** потрібно використовувати клавішу **Ctrl**.



Звертаємо вашу увагу, якщо ліву кнопку миші використовувати без натиснутих клавіш, то в межах одного диска відбуватиметься переміщення, а з одного диска на інший — копіювання.



1. Відкрийте вікно програми **Провідник**.
2. Створіть у власній папці папку з іменем **Розклад**.
3. У папці **Розклад** створіть папки з назвами днів тижня: **Пн, Вт, Ср, Чт, Пт, Сб, Нд**.
4. Знайдіть папку **Практична робота** за вказівкою вчителя.
5. Виділіть групу файлів, імена яких починаються з цифри 1. Скопіюйте їх у папку **Пн**.
6. Виділіть групу файлів, імена яких починаються з цифри 2 або 4. Скопіюйте їх у папку **Вт**.
7. Виділіть групу файлів, що мають розширення імені txt. Скопіюйте їх у папку **Ср**.
8. Виділіть групу файлів, що мають розширення імені bat. Скопіюйте їх у папку **Чт**.
9. Зробіть копію файлів з папки **Пн** у папку **Пт**.
10. Перемістіть два файли з папки **Вт** у папку **Сб**.
11. Скопіюйте всі файли з папок **Ср** і **Чт** у папку **Нд**.
12. Покажіть результати роботи вчителю.
13. З дозволу вчителя видаліть папку **Розклад**.
14. Закрийте вікна програми **Провідник**.

ЗАПИТАННЯ ТА ЗАВДАННЯ



1. Як виділити групу об'єктів, розташованих підряд?
2. Як виділити групу об'єктів, розташованих не підряд?
3. Чи можна виділити групу об'єктів, до якої увійдуть об'єкти, розташовані підряд, і об'єкти, розташовані окремо?
4. Як вилучити об'єкт з виділеної групи?
5. Як додати об'єкт до вже виділеної групи?
6. Як відкрити контекстне меню?
7. Чим відрізняється контекстне меню від інших меню вікна програми?
8. Як можна виконати операції над об'єктами, не відкриваючи жодного меню?
9. Як можна виконати операції копіювання та переміщення за допомогою правої кнопки миші?
10. Як можна виконати операції копіювання та переміщення за допомогою лівої кнопки миші?

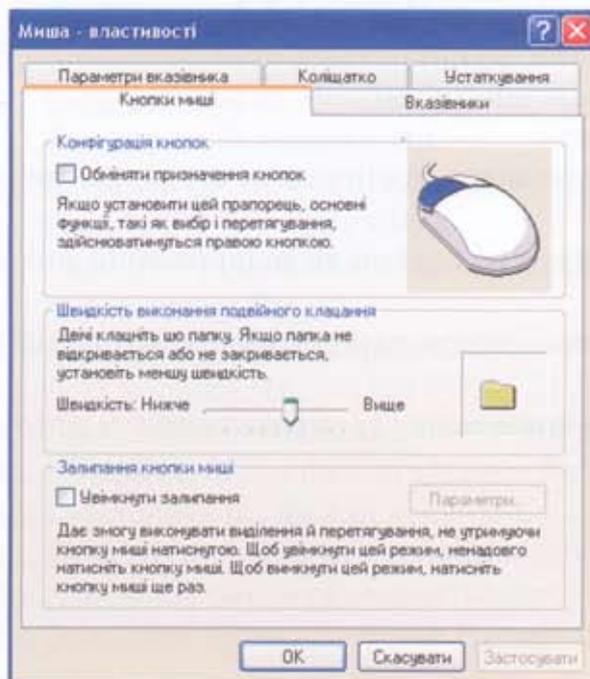
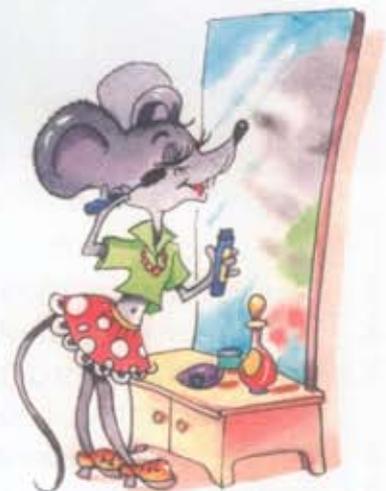
НАЛАГОДЖЕННЯ МИШІ



1. Які операції можна виконувати за допомогою миші?
2. Якою кнопкою миші ви користувалися частіше: лівою чи правою? Які операції можна виконувати за допомогою кожної з них?
3. Для чого використовується коліщатко миші?

4. Значення яких властивостей екрана ви вмієте змінювати? Як це можна зробити?

Одним з пристроїв, який постійно використовує людина під час роботи з комп'ютером, є миша. Для встановлення зручних для користувача режимів роботи миші потрібно в меню **Пуск** послідовно вибрати **Усі програми**, **Панель керування**, **Миша**. У вікні **Миша-властивості**, що відкриється, є п'ять вкладок: **Кнопки миші**, **Вказівники**, **Параметри вказівника**, **Коліщатко** та **Устаткування**.

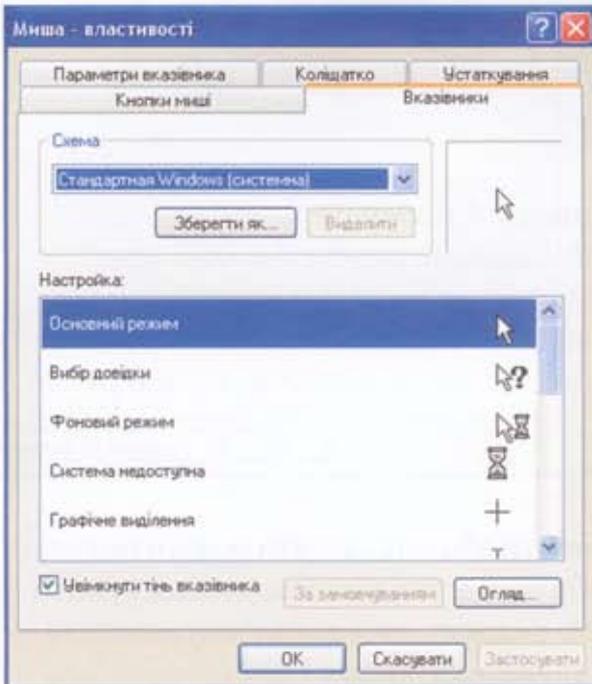


На вкладці **Кнопки миші** можна обміняти призначення кнопок миші, змінити швидкість виконання подвійного клацання.

Якщо обміняти призначення кнопок миші, то натискання на ліву кнопку буде призводити до дій, які звичайно виконуються при натисканні правої кнопки, наприклад, відкриття контекстного меню. А натискання на праву кнопку буде призводити до

дій, які звичайно виконуються при натисканні лівої кнопки. Наприклад, подвійне клацання відкриватиме папку або запускатиме програму. Саме в такому режимі працюють люди, яким зручніше тримати на миші не праву руку, а ліву.

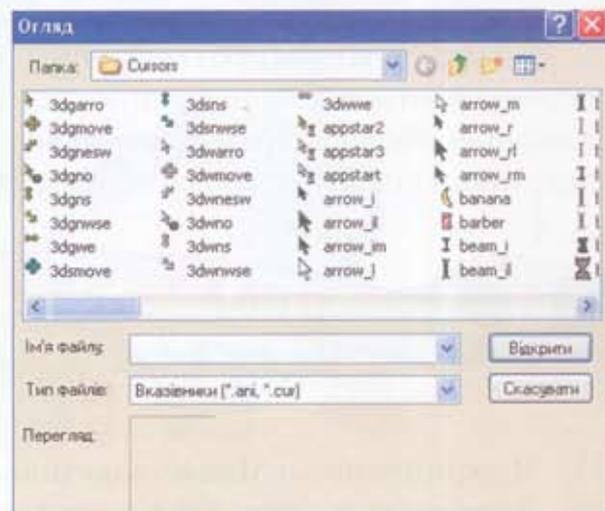
При роботі з мишею найважче навчитися виконувати подвійне клацання. У таких випадках можна за допомогою повзунка зменшити швидкість виконання подвійного клацання. Після встановлення значення швидкості, слід впевнитися за допомогою значка папки, що ця швидкість є прийнятною для вас. Подвійне клацання відкриває або закриває зображену папку.



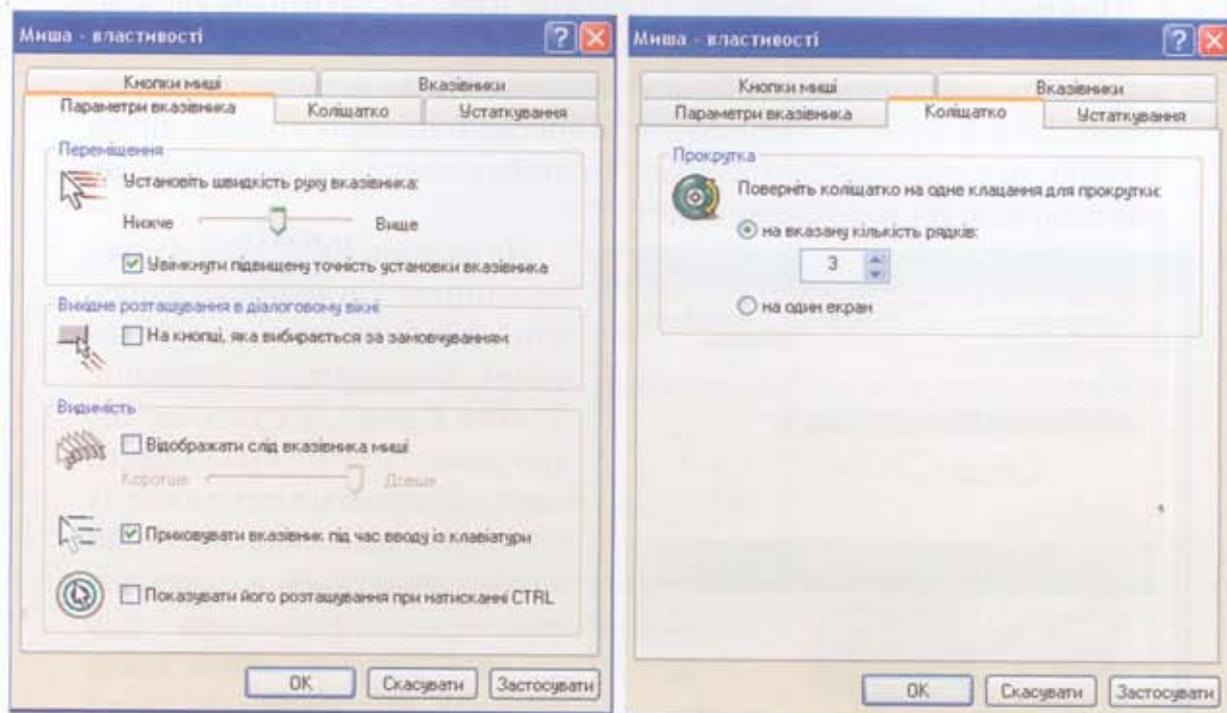
На вкладці **Вказівники** можна змінити вигляд вказівника, який він буде мати при виконанні стандартних операцій. У полі **Схема** зі списком, що відкривається, можна вибрати один із стандартних наборів виглядів вказівника миші при виконанні кожної зі стандартних операцій: виділення, вибір довідки, перетягування, зміни розмірів, виділення тексту та інших.

Крім того, з кожної стандартної схеми можна створити свою власну. Для цього потрібно:

1. Вибрати одну зі схем.
2. Вибрати операцію в списку **Настройка**.
3. Вибрати кнопку **Огляд**.
4. Вибрати у вікні **Огляд**, що відкриється, один з виглядів вказівника і вибрати кнопку **Відкрити**.
5. Якщо потрібно замінити ще один вигляд вказівника, виконати команди 2–4.
6. Вибрати кнопку **Зберегти як**, ввести в поле ім'я нової схеми і записати її.



На вкладці **Параметри вказівника** можна змінювати швидкість руху вказівника. Коли людина звикла до розкутих, широких рухів, варто обирати меншу швидкість. При точних рухах краще встановити більшу швидкість.



На цій же вкладці можна встановити або виключити режим показу шлейфа — низки послідовних зображень вказівника, що поступово зникають. Для встановлення цього режиму слід встановити позначку прапорця **Відображати слід вказівника миші** та встановити довжину шлейфа за допомогою повзунка.

На вкладці **Коліщатко** можна встановити, на скільки рядків буде переміщуватися документ при прокрутці коліщатка миші на одне клацання. Якщо вибрати перемикач **На один екран**, то переміщення документа відбуватиметься на одну екранну сторінку.



1. Відкрийте вікно **Миша-властивості**.
2. Встановіть на вкладці **Кнопки миші** режим *Обміняти призначення кнопок*. Закрийте вікно **Миша-властивості**. Відкрийте вікно **Мій комп'ютер**. Відкрийте будь-яку папку. Відкрийте



контекстне меню довільного об'єкта. Спробуйте взяти мишу в ліву руку.

3. Відкрийте вікно **Миша-властивості** та відмініть режим *Обміняти призначення кнопок*.
4. Встановіть іншу швидкість подвійного клацання. Перевірте, чи зможете ви працювати з такою швидкістю. Для цього спробуйте відкрити значок папки, розташований на цій вкладці.
5. Відкрийте вкладку **Вказівники**. Виберіть одну зі стандартних схем і замініть вигляд вказівників

для трьох операцій на інший. При цьому виберіть два з них такі, щоб вони були анімаційні. При виборі нового вигляду вказівника звертайте увагу на панель **Перегляд** вікна **Огляд**.

6. Закрийте вікно **Миша-властивості**. Виконайте всі ті операції, для яких ви змінили вигляд вказівника.



7. Відкрийте вікно **Миша– властивості**. Встановіть стандартну схему **Стандартна Windows (системна)**.
8. Відкрийте вкладку **Параметри вказівника**, збільшіть швидкість руху вказівника миші, встановіть режим відображення шлейфа.
9. Закрийте вікно **Миша–властивості**. Чи дійсно швидкість руху вказівника збільшилася і за ним залишається слід?
10. Відкрийте вікно **Миша–властивості**, встановіть середню швидкість руху вказівника і відмініть режим відображення шлейфа.
11. Закрийте вікно **Миша–властивості**.



1. Як можна змінити режими роботи миші?
2. Як поміняти призначення кнопок миші? Як почне при цьому працювати миша? Для кого зручно встановити саме такий режим роботи миші?
3. Як змінити швидкість виконання подвійного клацання?
4. У вашого однокласника не відкривається папка при подвійному клацанні. Що ви можете порадити йому?
5. Що таке **Схема** виглядів вказівника миші?
6. Як створити свою схему виглядів вказівника миші?
7. Ви сіли працювати за комп'ютер, перемістили вказівник миші, а він рухається дуже повільно і за ним залишається шлейф. Вам це не сподобалося. Як виправити таку ситуацію?
8. Як встановити, щоб при прокручуванні коліщата миші на одне клацання текст документа прокручувався на 5 рядків?

