ZESZYT ĆWICZEŃ
DLA KLAS 1–3
GIMNAZJUM

zgodny z nową podstawą programową

Informatyka dla Ciebie

1
CZĘŚĆ

nowa era

Andrzej Dyrek
Piotr Kowalski
Jacek Ropelewski

Informatyka dla Ciebie

zeszyt ćwiczeń
dla klas 1–3 gimnazjum

część 1

nowa era

Informatyka dla Ciebie

Zeszyt ćwiczeń uzupełnia podręcznik autorstwa Piotra J. Durki *Informatyka dla Ciebie*, dopuszczony do użytku szkolnego i wpisany do wykazu podręczników do nauczania informatyki na poziomie klas I–III gimnazjum, rok dopuszczenia: 2009, numer dopuszczenia: 181/2009.

© Copyright by Nowa Era Sp. z o.o.
ISBN 978-83-7409-784-0
Warszawa 2009

Konsultacja merytoryczna: dr Marek Faber, Dorota Okulewicz.
Opracowanie redakcyjne i redakcja merytoryczna: Waldemar Czerniszewski.
Współpraca redakcyjna: Karolina Karamuz.
Redakcja językowa: Bożena Hulewicz.
Korekta: Beata Stadryniak-Saracyn.
Korekta techniczna: Joanna Czarnecka.
Projekt okładki: NoWi. Projekt graficzny: Paulina Tomaszewska.
Realizacja projektu graficznego: Paulina Konik.
Fotoserwis: Przemysław Traczyk, Maciej Wróbel.

Nowa Era Sp. z o.o.
Al. Jerozolimskie 146 D, 02-305 Warszawa
tel.: 0 22 570 25 80; faks: 0 22 570 25 81
infolinia: 0 801 88 10 10 (z telefonów stacjonarnych),
0 58 721 48 00 (z telefonów komórkowych)
www.nowaera.pl, e-mail: nowaera@nowaera.pl
1/07/09

Druk i oprawa: Przedsiębiorstwo Poligraficzne GRYFIS, Łomianki k. Warszawy
Publikacja została wydrukowana na papierze offsetowym Speed-E Offset 70 g
i na tekturze Arktitka 215 g produkcji International Paper – Kwidzyn S.A.
Papier certyfikowany, pochodzący z zasobów odnawialnych, wg norm FSC (Forest Stewardship Council).

Spis treści

Część 1

Jak korzystać z zeszytu ćwiczeń? 4

1. Jak się dogadać z komputerem? 5
2. Sprzęt, czyli *hardware* 18
3. WWW, czyli Światowa Pajęczyna 32
4. Poczta elektroniczna i komunikatory internetowe 48
5. Cyfrowy świat – od bitów do plików 61
6. Pliki w folderach 73
7. Bezpieczeństwo 85
8. Edytor tekstu 107

Część 2

9. Arkusz kalkulacyjny
10. Grafika i prezentacje
11. Bazy danych
12. Algorytmy i programy
13. Oprogramowanie i prawo
14. Symulacja komputerowa
15. Internet: jak to działa?

Dodatek A. Logo

Stopnie trudności ćwiczeń:

- Ćwiczenia podstawowe
- Ćwiczenia o średnim stopniu trudności
- Ćwiczenia trudniejsze

Waszymi pomocnikami w korzystaniu z zeszytu ćwiczeń są ikonki:

Odsyłacz do płyty NELinux – razem z podręcznikiem *Informatyka dla Ciebie* dostajesz za darmo pełną i legalną wersję systemu operacyjnego oraz różne przydatne programy, skorzystaj!

Odsyłacz do treści na płycie, które można wykorzystać, by łatwiej i szybciej wykonać ćwiczenie.

Odsyłacz do treści rozdziału lub podrozdziału podręcznika *Informatyka dla Ciebie*.

1.1. System operacyjny;
1.7. Desktop, czyli pulpit.

Jak korzystać z płyt CD-ROM? Patrz podręcznik *Informatyka dla Ciebie* – dodatek B. *Płyty dołączone do książki*, str. 188.

1. Jak się dogadać z komputerem?

Ćwiczenie 1

a) Wyjaśnij, do czego służy system operacyjny w komputerze.

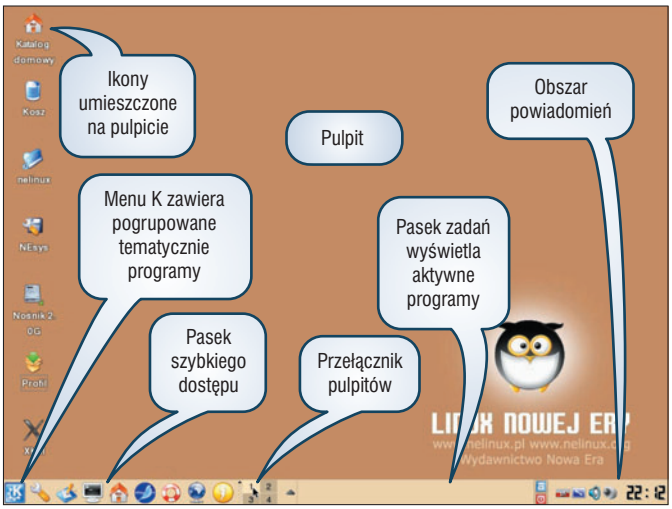
b) Wymień przynajmniej trzy znane Ci systemy operacyjne.

Wskazówka: Informacje znajdziesz w Internecie na stronie http://pl.wikipedia.org/wiki/System_operacyjny.

c) Wymień elementy widoczne na ekranie monitora po uruchomieniu systemu operacyjnego (np. NELinux) i krótko opisz, do czego służą.

patrz:
1.1. System operacyjny;
1.7. Desktop, czyli pulpit.

Wskazówka: Uruchom system operacyjny – w tym przykładzie to NELinux. Zapoznaj się też dokładnie z rysunkiem 1.1., który przedstawia ekran komputera po uruchomieniu systemu operacyjnego NELinux.



Rysunek 1.1.

Ćwiczenie 2

Poukładaj ikony na pulpicie według własnego uznania.

Wskazówka: Poniższe zrzuty ekranowe pomogą Ci w wykonaniu ćwiczenia.

Rysunek 1.2.

Kliknij wybraną ikonę i, trzymając cały czas lewy przycisk myszy, przesuń kursor w wybranym kierunku. Kiedy ikona znajdzie się w nowym miejscu, puść przycisk myszy.

Rysunek 1.3.

1.1. System operacyjny;
1.2. Myszka;
1.7. Desktop, czyli pulpit.

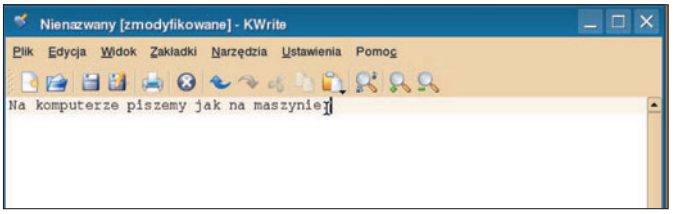
Ćwiczenie 3

Uruchom edytor tekstu i napisz dowolne zdanie, np. „Na komputerze piszemy jak na maszynie”, lub krótką autocharakterystykę.

Wskazówka: Skorzystaj z oprogramowania dostępnego na płycie dołączonej do podręcznika lub z innego systemu, np. MS Windows. Popatrz na zrzuty ekranowe po prawej i przeczytaj naszą podpowiedź poniżej.

Rysunek 1.4.

Kliknij menu K, a następnie kolejno: Akcesoria, Edytory i edytor tekstu KWrite. Uruchomisz w ten sposób prosty edytor tekstu.



Rysunek 1.5.

patrz:

1.1. System operacyjny;
1.3. Okna;
1.5. Paski narzędziowe;
1.7. Desktop, czyli pulpit.

Ćwiczenie 4

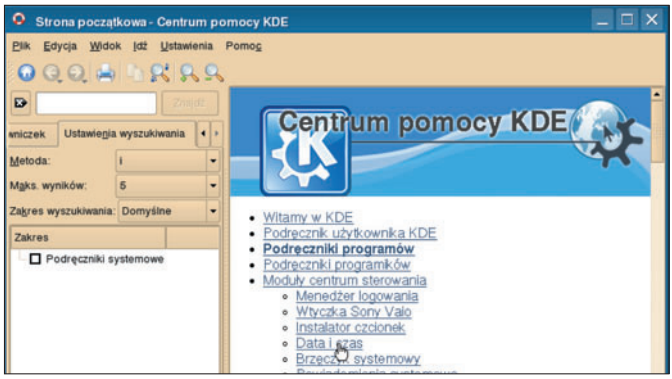
Do edytora tekstu (patrz: ćwiczenie 3) wprowadź kilka zdań, które są dostępne w plikach tekstowych pomocy systemowej.

Wskazówka: Uruchom pomoc systemu operacyjnego NELinux (patrz: zrzuty ekranowe) lub MS Windows.

Kliknij menu K, a następnie Systemy pomocy i Pomoc.

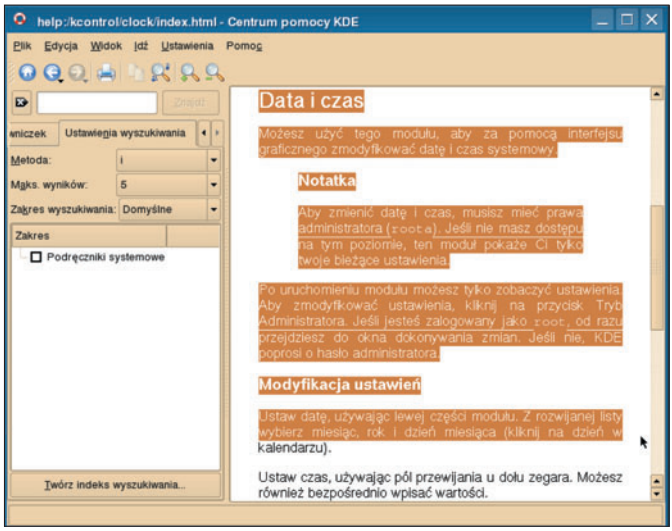
Rysunek 1.6.

W otwartym oknie pomocy (patrz: rysunek obok) wybierz dowolny temat, np. Data i czas, klikając napis (hiperłącze).



Rysunek 1.7.

Następnie zaznacz fragment tekstu: umieść kursor przed słowem „Data” i, przytrzymując lewy klawisz myszki, przeciągnij kursor na koniec akapitu – widzisz, jak zostaje wyróżniona kolorem część zdań.



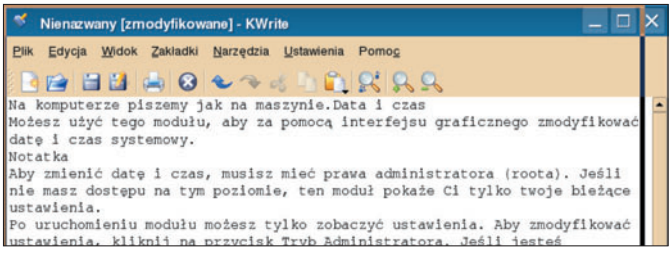
Rysunek 1.8.

Z menu Edycja wybierz polecenie Kopiuj. Zaznaczony fragment tekstu zostanie umieszczony w pamięci systemowej.

Rysunek 1.9.

Kliknij górną belkę okna aplikacji KWrite, wybierając menu Edycja, a w nim następnie polecenie Wklej. Skopiowany tekst zostanie umieszczony w oknie edytora tekstu.

Rysunek 1.10.



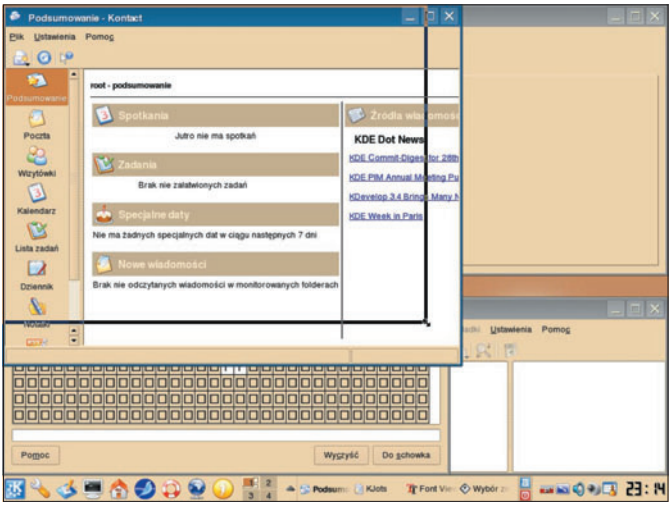
Rysunek 1.11.

1.1. System operacyjny;
1.3. Okna;
1.4. Menu;
1.5. Paski narzędziowe;
1.7. Desktop, czyli pulpit;
1.8. Pamięć podręczna (schowek).

Ćwiczenie 5

Uruchom kilka aplikacji (programów, dokumentów, plików…) i rozmieść równomiernie ich okna na pulpicie.

Wskazówka: Zobacz naszą podpowiedź.



Rysunek 1.12.

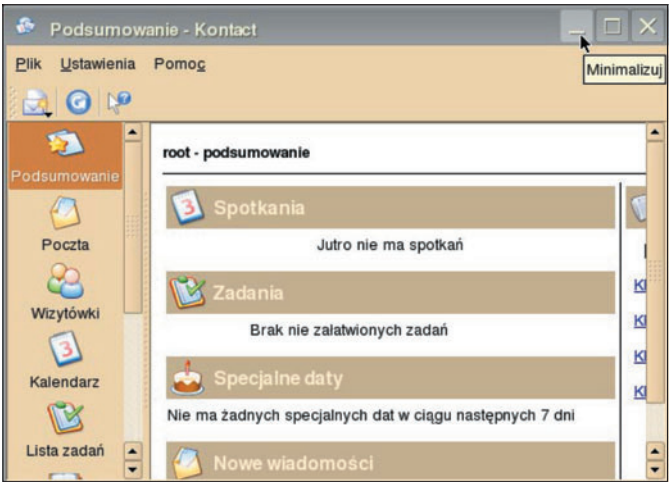
Po uruchomieniu kilku aplikacji ich okna mogą się przykrywać. „Łapiąc" kursorem za narożniki okien aplikacji, możesz zmieniać ich rozmiar, przesuwając kursor na ekranie. Aby uaktywnić okno kolejnej aplikacji, wystarczy kliknąć myszką, gdy kursor znajduje się w obszarze okna wybranej aplikacji.

1.1. System operacyjny;
1.2. Myszka;
1.3. Okna;
1.5. Paski narzędziowe;
1.7. Desktop, czyli pulpit.

Ćwiczenie 6

a) Zminimalizuj okna wszystkich otwartych aplikacji (patrz: ćwiczenie 5), tak aby widoczny był cały pulpit.

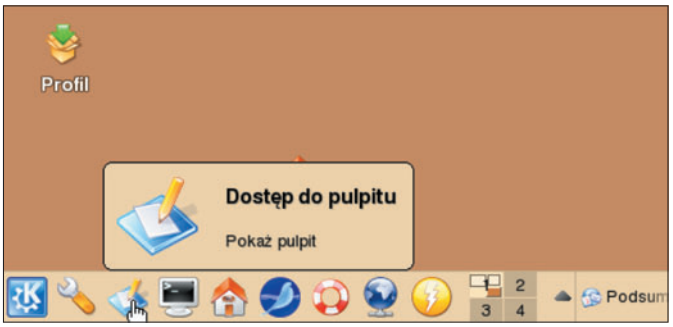
Wskazówka: Przeczytaj nasze podpowiedzi poniżej.



Rysunek 1.13.

Naciśnij na belce narzędziowej każdej otwartej aplikacji przycisk Minimalizuj (patrz: rysunek 1.13.).

Ewentualnie naciśnij na pasku szybkiego dostępu ikonę Pokaż pulpit.



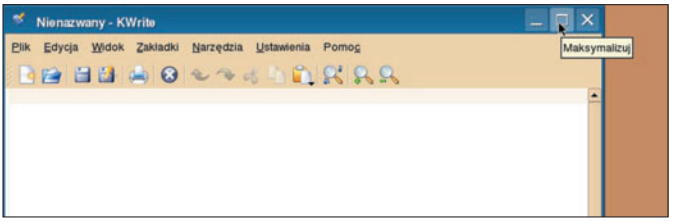
Rysunek 1.14.

b) Aktywuj okno uruchomionej aplikacji, które w ćwiczeniu 6 a) zostało zminimalizowane do paska zadań, i powiększ je na cały pulpit.

Wskazówka: Kliknij ikonę wybranej aplikacji na pasku zadań, aby pokazać jej okno.

Rysunek 1.15.

Kliknij przycisk Maksymalizuj celem powiększenia okna aplikacji na cały pulpit.



Rysunek 1.16.

patrz:
1.1. System operacyjny;
1.2. Myszka;
1.3. Okna;
1.5. Paski narzędziowe.

Ćwiczenie 7

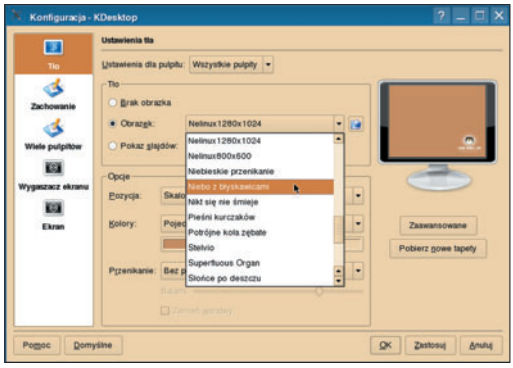
Zmień tło pulpitu.

Wskazówka: Zrzuty ekranowe krok po kroku pokazują, jak wykonać ćwiczenie.

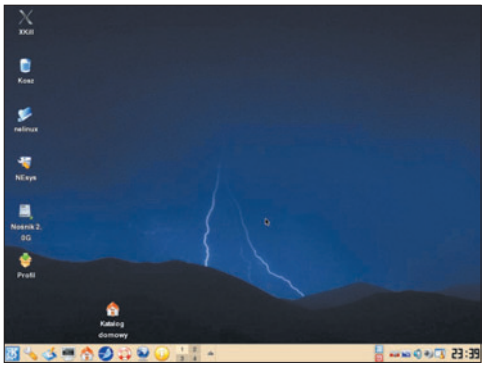
Trzymając kursor myszki na pulpicie, kliknij jej prawym przyciskiem. Ukaże Ci się okno z menu poleceń. Następnie wybierz pasek Konfiguracja pulpitu… i kliknij lewym przyciskiem.

Rysunek 1.17.

Klikając w Ustawieniach tła przycisk wyboru Obrazka, wybierzesz zdjęcie, które chcesz umieścić na pulpicie. Następnie kliknij pasek z nazwą zdjęcia (w przykładzie to „Niebo z błyskawicami") i przycisk OK.



Rysunek 1.18.



Rysunek 1.19.

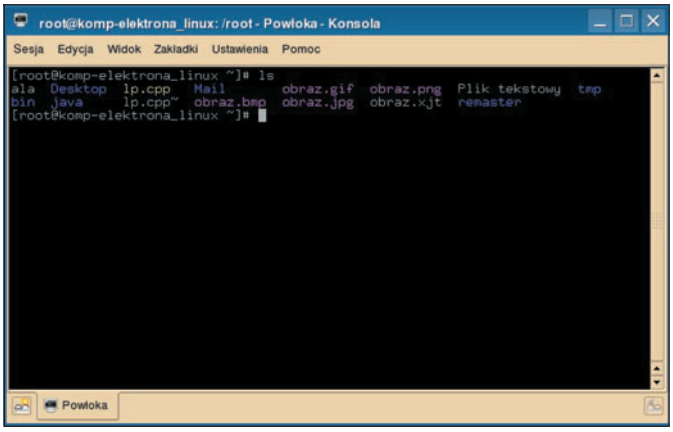
1.3. Okna;
1.4. Menu;
1.5. Paski narzędziowe;
1.7. Desktop, czyli pulpit;
1.8. Pamięć podręczna.

Ćwiczenie 8

Wykorzystując konsolę tekstową, pokaż zawartość dysku twardego.

Wskazówka: W systemie operacyjnym NELinux kliknij na pasku szybkiego uruchamiania ikonę Konsola. Zapoznaj się także ze zrzutem ekranowym zamieszczonym poniżej i naszą podpowiedzią na stronie 13.

Rysunek 1.20.



Rysunek 1.21.

W uruchomionej konsoli wpisz komendę „ls” i naciśnij klawisz Enter. Komenda „ls” wyświetli zawartość dysku twardego.

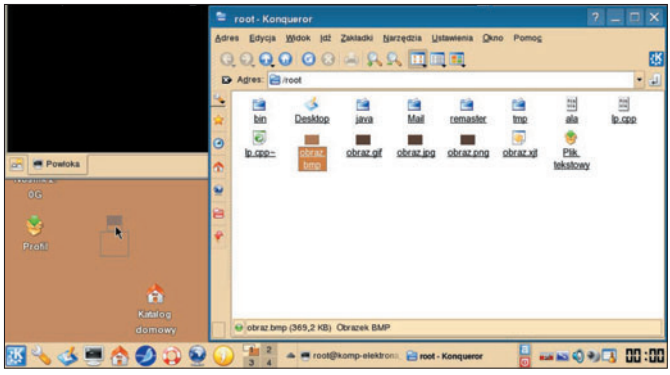
1.1. System operacyjny;
1.3. Okna;
1.4. Menu;
1.5. Paski narzędziowe;
1.7. Desktop, czyli pulpit.

Ćwiczenie 9

W dowolnym systemie operacyjnym (np. NELinux) skopiuj dowolny plik z grafiką umieszczony w katalogu (w naszym przykładzie: w katalogu „Katalog domowy”) do lokalizacji Pulpit.

Wskazówka: Wykorzystaj naszą podpowiedź umieszczoną razem ze zrzutem ekranowym poniżej.

Kliknij ikonę Katalog domowy. Następnie najedź kursorem na dowolny obiekt w otwartym oknie, kliknij lewym przyciskiem myszy i, przytrzymując go, przesuń kursor na pulpit. Puść przycisk. Wybraną aplikację możesz przenieść właśnie tutaj.



Rysunek 1.22.

1.1. System operacyjny;
1.2. Myszka;
1.3. Okna.

Ćwiczenie 10

W dowolnym systemie operacyjnym (np. NELinux) skopiuj zawartość tekstową dowolnej strony internetowej do edytora tekstu (np. KWrite) i zapisz na pulpicie.

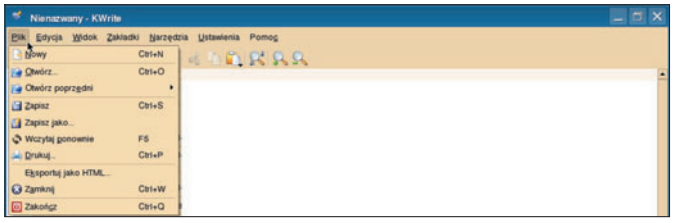
Wskazówka: Wykorzystaj wiedzę zdobytą przy wykonywaniu poprzednich ćwiczeń.

1.1. System operacyjny;
1.3. Okna;
1.4. Menu;
1.5. Paski narzędziowe;
1.7. Desktop, czyli pulpit;
1.8. Pamięć podręczna (schowek).

Ćwiczenie 11

Wypisz, co możesz wykonać, korzystając z poleceń w rozwijalnym menu, na przykład Plik. Zauważ, że układ menu większości aplikacji jest podobny.

Wskazówka: W dowolnym systemie operacyjnym (np. NELinux) otwórz dowolną aplikację (w przykładzie to znany Ci już edytor KWrite) i, klikając kolejne pozycje w rozwijanym menu poleceń (patrz: zrzut ekranowy poniżej), poznaj ich działanie.



Rysunek 1.23.

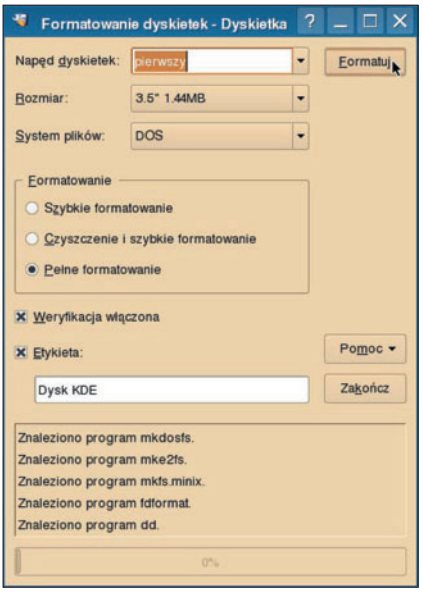
1.1. System operacyjny;
1.3. Okna;
1.4. Menu;
1.5. Paski narzędziowe.

Ćwiczenie 12 ••

Sformatuj dyskietkę i zapisz na niej dokument tekstowy, np. utworzony podczas wykonywania ćwiczenia 3 lub 4.

Wskazówka: Pokazujemy, jak wykonać to ćwiczenie w zainstalowanym systemie operacyjnym NELinux.

Włóż dyskietkę do stacji FDD. Znajdź w menu K program formatujący i użyj go, aby wyczyścić dyskietkę, na której zapiszesz dokument tekstowy. Uruchom następnie edytor tekstu KWrite, napisz w nim dowolne zdanie i zapisz dokument na dyskietce, korzystając w menu Plik z polecenia Zapisz jako…



Rysunek 1.24.

patrz:

1.1. System operacyjny;
1.4. Menu;
1.5. Paski narzędziowe.

Ćwiczenie 13 •

Połącz wyrazy bliskoznaczne.

pasek	folder
ikona	komenda
klawisz	belka
pulpit	przycisk
administrator	ustawienia
polecenie	root
opcje	desktop
katalog	piktogram

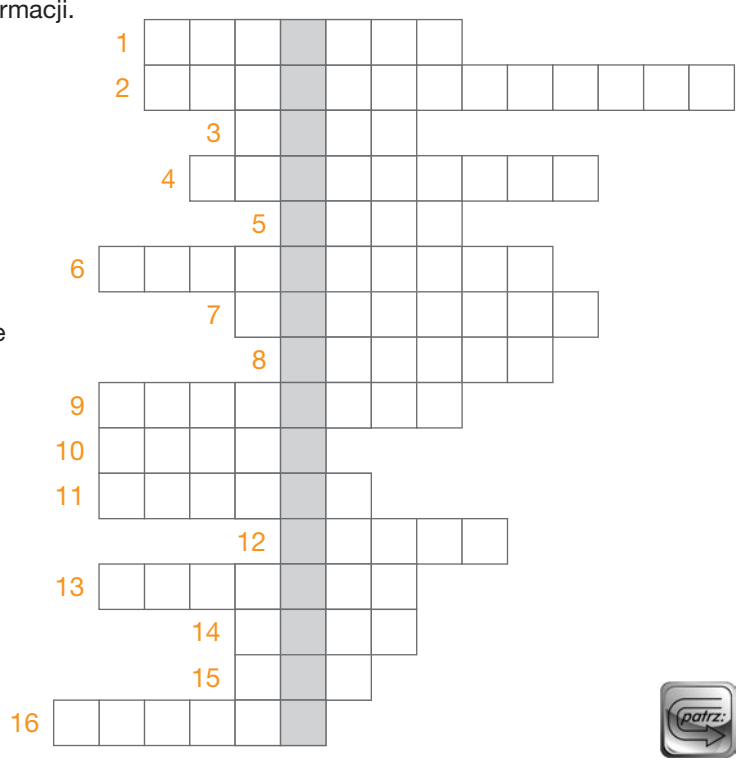
patrz:

1.1. System operacyjny;
1.3. Okna;
1.4. Menu;
1.5. Paski narzędziowe;
1.7. Desktop, czyli pulpit.

Ćwiczenie 14

Rozwiąż poniższy logogryf i odczytaj hasło. Wyjaśnij znaczenie hasła.

1. Element klawiatury.
2. Najważniejszy użytkownik systemu komputerowego.
3. Lista możliwości.
4. Inaczej komenda.
5. Wydzielony obszar na ekranie.
6. W procesorze scalono ich tysiące lub miliony.
7. Zamienia małe litery na wielkie.
8. Inaczej możliwość wykorzystania czegoś.
9. Typowy kształt kursora.
10. Do wyświetlania informacji.
11. Inaczej desktop.
12. Inaczej ustawienia.
13. Pamięć podręczna.
14. Symbol na ekranie.
15. Układ scalony (*chip*) – potocznie.
16. Tutaj komputer przechowuje bieżące informacje.



Hasło: _____

Znaczenie hasła: _____

_____

patrz:

1.1. System operacyjny;
1.2. Myszka;
1.3. Okna;
1.4. Menu;
1.5. Paski narzędziowe;
1.7. Desktop, czyli pulpit;
1.8. Pamięć podręczna (schowek).

Ćwiczenie 15 •

Przyporządkuj angielskim terminom komputerowym odpowiadające im terminy polskie.

window	ekran
key	myszka
screen	okno
mouse	pulpit
keyboard	polecenie
desktop	pamięć
command	klawisz
memory	klawiatura

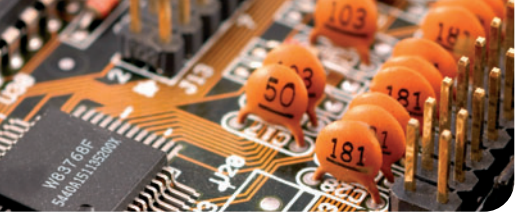
1.1. System operacyjny;
1.2. Myszka;
1.3. Okna;
1.4. Menu;
1.5. Paski narzędziowe;
1.7. Desktop, czyli pulpit;
1.8. Pamięć podręczna (schowek).

Ćwiczenie 16 • •

Wpisz: P – prawda lub F – fałsz.

1. Jeśli na ekranie wyświetlanych jest wiele okien, to wszystkie mogą być aktywne. [__]
2. Okno na ekranie nie musi mieć ani paska menu, ani pasków przewijania. [__]
3. Kliknięcie myszką w prawy górny róg okna (przycisk „x”) nie zawsze powoduje jego natychmiastowe zamknięcie. [__]
4. Liczba okien otwartych na ekranie jest nieograniczona. [__]
5. Okna na ekranie mają zawsze kształt prostokątny. [__]
6. Każdy program może otworzyć tylko jedno okno na ekranie. [__]

1.1. System operacyjny;
1.3. Okna.



2. Sprzęt, czyli *hardware*

Ćwiczenie 1

a) Wyjaśnij terminy.

Software:

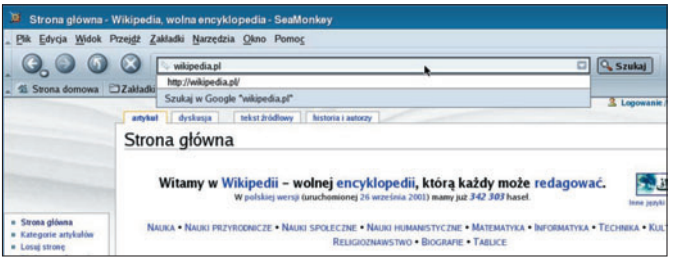
Hardware:

b) Znajdź hasła *software* i *hardware* dostępne na stronach encyklopedii internetowej.

Uruchom przeglądarkę internetową, klikając na ikonkę SeaMonkey.

Rysunek 2.1.

Wpisz w pasku adresu „wikipedia.pl" i naciśnij Enter – przejdziesz na stronę internetową polskiej edycji Wikipedii.



Rysunek 2.2.

Teraz możesz korzystać z ogromnych zasobów internetowej encyklopedii. Jeżeli chcesz znaleźć informacje na temat hasła „hardware”, wpisz szukane słowo w polu Szukaj i kliknij Przejdź lub Szukaj. Teraz możesz poczytać o wybranym temacie oraz zgłębić tematy pokrewne, które otwierasz, klikając napisy podświetlone na niebiesko.

Rysunek 2.3.

2. Sprzęt, czyli hardware.

Ćwiczenie 2

Napisz, z jakich elementów może się składać zestaw komputerowy. Opisz znany Ci *hardware* bez tego, co jest wewnątrz obudowy komputera. Podziel go na:

Urządzenia wejścia	Urządzenia wyjścia

2. Sprzęt, czyli hardware.

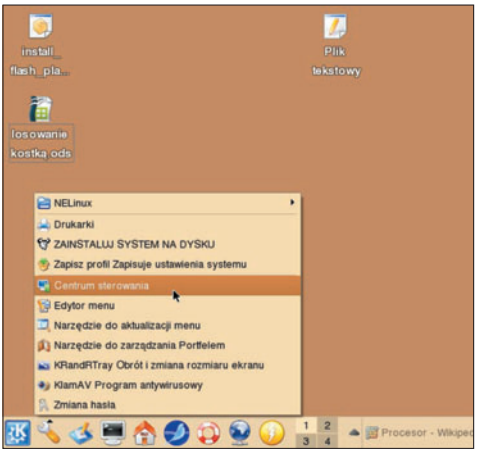
Ćwiczenie 3

Podaj, z jaką rozdzielczością może pracować Twój monitor komputerowy.

Sprawdź to praktycznie.

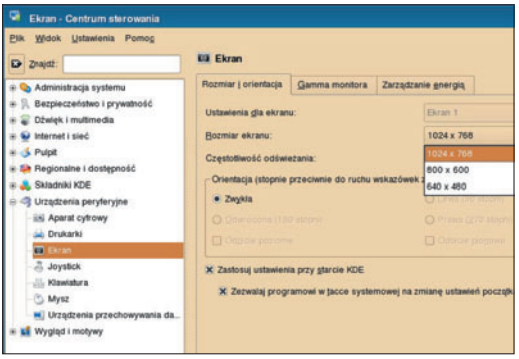
Wskazówka: Aby poznać parametry monitora komputerowego, np. rozdzielczość wyświetlanego obrazu, można skorzystać z instrukcji obsługi danego monitora lub wykorzystać dane z systemu operacyjnego.

Uruchom Centrum sterowania w systemie NELinux.



Rysunek 2.4.

Wybierz pasek Urządzenia peryferyjne i Ekran. Po kliknięciu zakładki Rozmiar ekranu zobaczysz rozdzielczości, w jakich może pracować monitor dołączony do Twojego komputera.



Rysunek 2.5.

2.4. Urządzenia wejścia/wyjścia.

Ćwiczenie 4

Napisz, jakie urządzenia zastępowały w początkach historii komputerów klawiaturę, myszkę i monitor.

Wskazówka: Znajdź w Internecie tekst o kartach perforowanych, drukarkach matrycowych, klawiaturach, monitorach i ich historii.

2. Sprzęt, czyli hardware.

Ćwiczenie 5

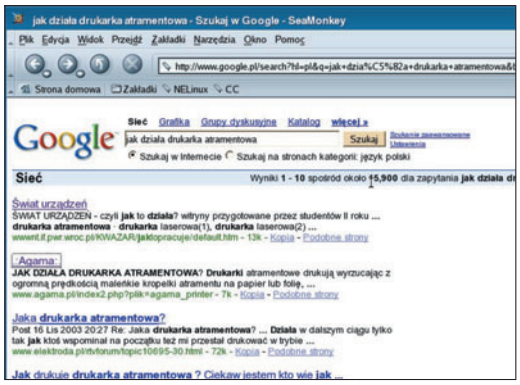
Opisz, w jaki sposób działa klawiatura. Czy litery i inne znaki namalowane na klawiszach odpowiadają za kształt liter wyświetlanych na monitorze?

Wskazówka: Znajdź na stronie wikipedia.pl hasło „klawiatura” i zwróć uwagę na „układ klawiatury” i „kod ASCII”.

2. Sprzęt, czyli hardware.

Ćwiczenie 6

Wyjaśnij, w jaki sposób drukarka atramentowa tworzy obrazy na papierze.



Rysunek 2.6.

Wskazówka: Znajdź w Internecie opis działania drukarki atramentowej. Przykład skutecznego wyszukania informacji podajemy na zrzucie ekranowym.

Otwórz stronę Google.pl i wpisz w polu Szukaj „jak działa drukarka atramentowa”. Klikaj kolejno na teksty wyświetlone na niebiesko – prowadzą do różnych stron opisujących technikę druku atramentowego.

2.4. Urządzenia wejścia/wyjścia.

Ćwiczenie 7 ● ●

Uzupełnij hasło lub napisz, do czego służą podane części komputera: karta dźwiękowa, procesor, płyta główna, pamięć RAM, dysk twardy, karta graficzna.

Płyta główna → _____

_____

_____ → „silnik” komputera wykonujący obliczenia.

Karta dźwiękowa → _____

_____ → _____

_____

_____ → w niej znajdują się wykonywane programy i dane.

Karta graficzna → _____

_____

Wskazówka: Wykorzystaj informacje znalezione w Internecie.

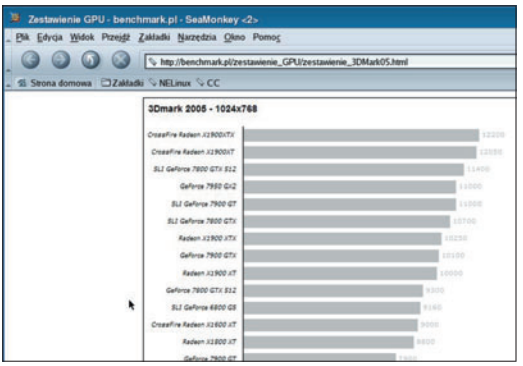
2. Sprzęt, czyli hardware.

Ćwiczenie 8 ● ● ●

Która z części komputera decyduje o płynności działania gier komputerowych? Odpowiedź uzasadnij.

2.4. Urządzenia wejścia/wyjścia.

Wskazówka: Przykładem programu do sprawdzania przydatności komputera do gier komputerowych jest Futuremark 3DMark2005 (lub jego nowsza wersja). Zwróć uwagę, że program ten faworyzuje moc obliczeniową tego elementu, który można nazwać pośrednikiem między komputerem a monitorem.



Rysunek 2.7.

Ćwiczenie 9

Wyjaśnij rolę płyty głównej w budowie komputera.

Wskazówka: Zwróć uwagę, że płyta główna (ang. *mainboard*) jest podstawowym elementem komputera i z nią łączymy procesor, pamięci, kartę grafiki itd.

patrz: *2.3. Płyta główna.*

Ćwiczenie 10

Napisz, jaką rolę odgrywa zasilacz komputera. Zwróć uwagę na elementy komputera podłączone do zasilacza.

Wskazówka: Odwiedź stronę internetową wikipedia.pl i znajdź hasło „zasilacz komputera”.

Rysunek 2.8.

Ćwiczenie 11 ● ●

a) Mówi się, że sercem komputera jest procesor. Omów jego rolę w pracy komputera.

Wskazówka: Wykorzystaj informacje zawarte w Internecie.

b) Wymień kilka przykładowych modeli procesorów, które stosuje się we współczesnych komputerach.

Wskazówka: Odwiedź w Internecie stronę dowolnego sklepu komputerowego – przyjrzyj się ofercie procesorów.

patrz: *2.1. Procesor.*

Ćwiczenie 12 ••

a) Wyjaśnij rolę pamięci RAM w komputerze.

b) Napisz, ile pamięci RAM potrzebuje komputer do działania i od czego to zależy.

Wskazówka: Przyjrzyj się wymaganiom systemów operacyjnych, np. MS Windows 95 potrzebuje co najmniej 4 MB pamięci RAM, a Windows XP – co najmniej 64 MB.

2.2. Pamięć;
Dodatek B. Płyty dołączone do książki.

Ćwiczenie 13 ••

Dysk twardy ma ogromną pojemność liczoną w gigabajtach (GB). Do czego on służy?

Wskazówka: Niektóre typy danych zajmują dużo pamięci, np. godzina filmu z kamery cyfrowej odpowiada na dysku twardym plikowi, który ma wielkość około 13 GB.

2.2. Pamięć.

Ćwiczenie 14

a) Wypisz podobieństwa i różnice w sposobie działania dysków twardych HDD i czytników optycznych DVD-ROM.

Podobieństwa	Różnice

b) Wypisz zalety i wady zapisu magnetycznego i optycznego.

Zapis	Zalety	Wady
Magnetyczny (np. dyskietka)		
Optyczny (np. CD-ROM)		

c) Gdzie dane są bezpieczniejsze – na dysku HDD czy na płycie DVD? Uzasadnij odpowiedź.

Wskazówka: Wykorzystaj informacje wyszukane w Internecie.

2.2. Pamięć.

Ćwiczenie 15

a) Porównaj wady i zalety dyskietek FDD i pamięci *Flash*. Wypełnij tabelę.

Nośnik	Dyskietki FDD	Pamięć *Flash*
Powszechność		
Wielkość		
Pojemność [w MB lub GB]		
Szybkość odczytu		
Cena		

b) Przyjrzyj się rodzajom pamięci *Flash*. Napisz, który typ nośnika staje się coraz popularniejszy i dlaczego.

2.2. Pamięć.

Ćwiczenie 16

a) Napisz, w jaki sposób można przesłać do komputera papierowy dokument.

b) Opisz działanie skanera.

Wskazówka: Zauważ, że głowica z elementami światłoczułymi w skanerze z zestawu komputerowego przesuwa się pod dokumentem i odczytuje kolejne linie obrazu.

patrz: *2.4. Urządzenia wejścia/wyjścia.*

Ćwiczenie 17

Odwiedź w Internecie stronę z hasłami poświęconymi komputerom, np. wikipedia.pl, i wpisując kolejno skróty RAM, ROM, CPU, FDD, HDD, CD, DVD, CRT, LCD, USB, OCR, znajdź dla nich wyjaśnienie.

RAM _____

ROM _____

CPU _____

FDD _____

HDD _____

CD _____

DVD _____

CRT _____

LCD _____

USB _____

OCR _____

Rysunek 2.9.

patrz: *2. Sprzęt, czyli* hardware.

Ćwiczenie 18

Wymień przynajmniej trzy urządzenia komputerowe, które wykorzystują w swojej pracy światło laserowe.

2.4. Urządzenia wejścia/wyjścia.

Wskazówka: Wykorzystaj wiedzę zdobytą przy wykonywaniu ćwiczenia 16.

Ćwiczenie 19

Wyjaśnij, dlaczego klawisze na klawiaturze komputera nie są ustawione w porządku alfabetycznym (A, B, C, D, E…), tylko według pewnego specyficznego schematu (QWERTY).

2.4. Urządzenia wejścia/wyjścia.

Ćwiczenie 20

a) Najczęściej wykorzystywane rodzaje monitorów to typ tradycyjny z kineskopem (CRT) oraz ciekłokrystaliczny (LCD). Wymień zalety i wady obydwu typów monitorów.

Monitor	Zalety	Wady
Tradycyjny		
Ciekłokrystaliczny		

b) Obecnie najczęściej wykorzystuje się trzy podstawowe typy drukarek: laserowe, atramentowe oraz igłowe. Wypisz wady i zalety poszczególnych rodzajów drukarek.

Drukarka	Zalety	Wady
Laserowa		
Atramentowa		
Igłowa		

2.4. Urządzenia wejścia/wyjścia.

Ćwiczenie 21

a) Poszczególne urządzenia systemu komputerowego spełniają różne funkcje. Pod każdą z wymienionych funkcji wpisz nazwę urządzenia (lub urządzeń), które realizuje właśnie to zadanie.

Wprowadzanie danych

Przetwarzanie danych

Przechowywanie danych

Przekazywanie danych użytkownikowi

Odtwarzanie dźwięku

b) Wśród elementów wypisanych w ćwiczeniu 21 a) wyróżnij kolorem takie urządzenia, które służą zarówno do wprowadzania danych do komputera, jak i do przekazywania danych użytkownikowi.

2. Sprzęt, czyli hardware.

Notatki

3. WWW, czyli Światowa Pajęczyna

Ćwiczenie 1 •

a) Sprawdź, czy w Internecie znajduje się strona o adresie www.nazwisko.pl albo www.nazwisko.com, gdzie zamiast słowa „nazwisko” wpiszesz swoje nazwisko lub imię.

b) Sprawdź także, czy Twoja miejscowość ma stronę w Internecie.

3.2. Adres internetowy.

Ćwiczenie 2 •

a) Wpisz swoje nazwisko w wyszukiwarce (na przykład Google) i zapisz liczbę znalezionych stron: [_____].

b) Sprawdź z kolegami, kto z Twojej klasy nosi najpopularniejsze nazwisko.

3.4. Wyszukiwarki.

Ćwiczenie 3 • •

Połącz pojęcia bliskoznaczne.

window	ekran
strona WWW	witryna
odnośnik	dziennik internetowy
serwis internetowy	sposób przesyłania i formatowania danych
blog	hiperłącze
protokół sieciowy	serwis informacyjny

3.1. Połączenie z Internetem;
3.3. WWW;
3.4. Wyszukiwarki;
3.5. Internetowe wrota – portale;
3.6. pl.wikipedia.org.

Ćwiczenie 4

Uzupełnij zdania.

URL (_____ *Resource Locator*) to _____ adres _____ pliku _____ w Internecie. Jego ogólną _____ możemy _____ tak: protokół://adres_komputera/ścieżka_dostępu/nazwa_pliku.

3.2. Adres internetowy;
3.6. pl.wikipedia.org;
6.5. URL.

Wskazówka: Wykorzystaj informacje wyszukane w Internecie.

Ćwiczenie 5

Zajrzyj do serwisu oferującego słowniki i tłumaczenia językowe, odwiedź np. slowniki.onet.pl. Znajdziesz tam bibliotekę elektronicznych słowników języków obcych (m.in. angielski, francuski, hiszpański, niemiecki, rosyjski, włoski), w której można zarówno wyszukać obcojęzyczne odpowiedniki polskich słów, jak i przetłumaczyć hasła z innych języków na język polski.

a) Sprawdź, jak jest nazywany „komputer” w trzech różnych językach europejskich:

_____

b) Co oznacza hiszpański zwrot „juego deordenador”? _____

c) Przetłumacz włoskie słowo „plico” na język polski: _____

d) Jakie zwierzę Francuzi nazywają „souris”? _____

e) Niemcy bardzo cenią sobie „Tagesornung”, czyli co?

_____

f) Każdy Anglik ma kogoś, kogo określa mianem „adviser”.

Kto to taki? _____

3.5. Internetowe wrota – portale.

Ćwiczenie 6

a) Na stronach takich jak www.translate.pl czy http://translation2.paralink.com można przetłumaczyć całe zdania na inny język. Tłumaczenie dokonywane jest automatycznie i jego sens logiczny – z konieczności – nie zawsze dokładnie odpowiada oryginałowi. Weźmy na przykład następujące zdanie (fragment „Lalki" Bolesława Prusa):

Około północy napadło na niego coś, jakby sen, a może tylko jeszcze większa obojętność. Zasłonił firanką latarnię wagonu, przymknął oczy i myślał, że ta osobliwa apatia skończy się ze wschodem słońca.

Przetłumacz powyższe zdanie na język angielski, a następnie przełóż je z powrotem na język polski. Czy z powrotem otrzymałeś oryginalny tekst?

TAK [__] NIE [__]

Napisz dlaczego: _____

_____

b) Wykonaj większą liczbę tłumaczeń fragmentu z ćwiczenia 6 a): najpierw z polskiego na angielski, potem z angielskiego na rosyjski, z rosyjskiego na francuski, z francuskiego na niemiecki, z niemieckiego na angielski i z angielskiego ponownie na polski. Teraz porównaj otrzymane zdanie z oryginałem.

Czym różni się ono od oryginału? _____

_____

_____

Napisz, dlaczego oba zdania się różnią. _____

_____

_____

Wskazówka: Powyższe ćwiczenie możesz wykonać także z innymi zdaniami – cytatami z wybranych lektur lub podręczników szkolnych.

3.5. Internetowe wrota – portale;
3.7. Wyższa szkoła klikania.

Ćwiczenie 7 ● ●

W Internecie możemy znaleźć elektroniczne wersje rozmaitych dzienników i czasopism. Porównaj elektroniczną i papierową wersję wybranej gazety, wskaż zalety i wady każdej z nich.

	Zalety	Wady
Wersja elektroniczna		
Wersja papierowa		

3.4. Wyszukiwarki;
3.5. Internetowe wrota – portale;
3.7. Wyższa szkoła klikania.

Ćwiczenie 8 ●

Odszukaj w Internecie serwisy pozwalające zagrać w komputerowe gry logiczne, np. szachy, warcaby, kulki, reversi (inaczej: *Othello*), tryktrak (patrz także: *backgammon* i *tric-trac*), go czy madżong (*mahjongg*, *mahjong*).

3.4. Wyszukiwarki;
3.5. Internetowe wrota – portale.

Ćwiczenie 9 ●

Co jest potrzebne do połączenia z Internetem?
Pogrupuj niezbędne:

Urządzenia	Sposoby łączności

3.1. Połączenie z Internetem.

Ćwiczenie 10

a) Zaznacz numerami właściwą kolejność czterech elementów adresu internetowego.

skrót nazwy państwa (domena główna) [__]

rodzaj instytucji (domena funkcjonalna) [__]

nazwa firmy (lub organizacji bądź właściciela) [__]

nazwa komputera [__]

Napisz kilka przykładowych adresów.

_____ . _____ . _____ . _____

_____ . _____ . _____ . _____

_____ . _____ . _____ . _____

b) Podaj pełną nazwę standardu kryjącego się pod skrótem WWW.

_____ _____ _____

Uzupełnij zdanie.

Nazwa polska WWW to _____

patrz: *3.2. Adres internetowy; 3.3. WWW.*

Ćwiczenie 11

Napisz, jak nazywają się programy komputerowe, które potrafią wyświetlać i interpretować strony WWW. _____

Wypisz nazwy kilku z nich.

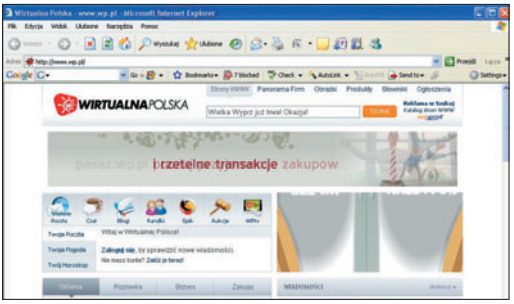
_____

_____

_____

Uruchom jeden na swoim komputerze.

Wskazówka: Okno na rysunku 3.1. przedstawia jeden z tych programów.



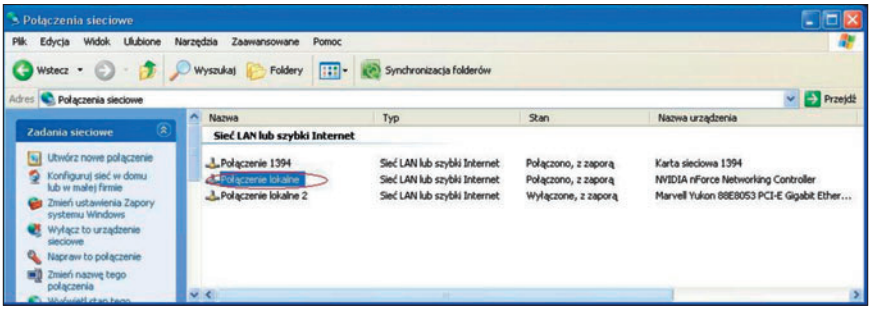
Rysunek 3.1.

patrz: *3.4. Wyszukiwarki.*

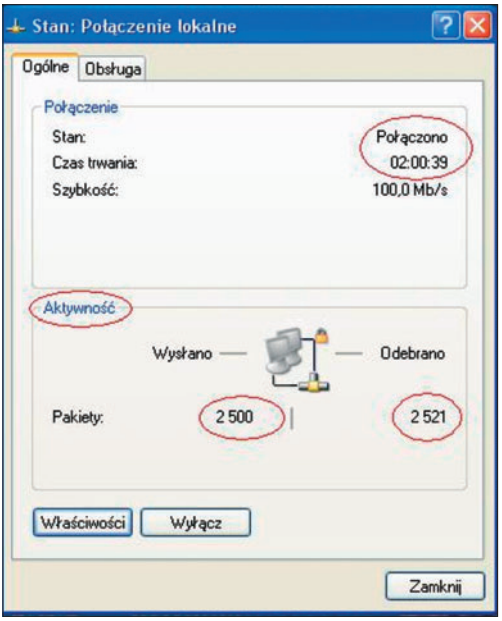
Ćwiczenie 12

Korzystając z systemu operacyjnego, na przykład MS Windows, sprawdź, czy Twój komputer jest gotowy do „surfowania po necie".

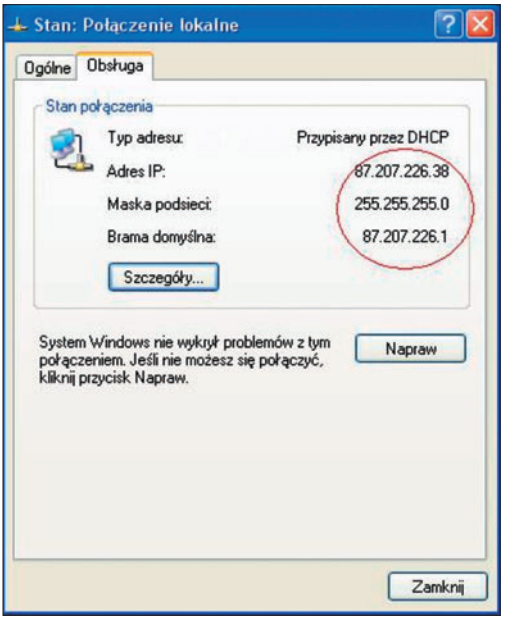
Wskazówka: Otwórz okno Panelu sterowania, następnie znajdź i otwórz okno Połączenia sieciowe, wybierz Połączenie lokalne (podłączone i skonfigurowane najczęściej automatycznie przez system operacyjny). Kliknij dwukrotnie myszką, otwierając okno Stan: Połączenie lokalne – miejsca w oknie zaznaczone w przykładzie na czerwono informują o gotowości komputera.
Możesz przystąpić do surfowania po Internecie.



Rysunek 3.2.



Rysunek 3.3.



Rysunek 3.4.

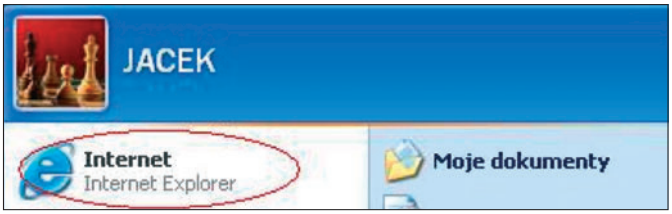
patrz:

3.1. Połączenie z Internetem.

Ćwiczenie 13

a) Korzystając z systemu operacyjnego, na przykład MS Windows, znajdź w swoim komputerze i otwórz dowolną przeglądarkę internetową, a następnie w odpowiednie miejsce wpisz dowolny adres znanej Ci strony, np. www.nowaera.pl

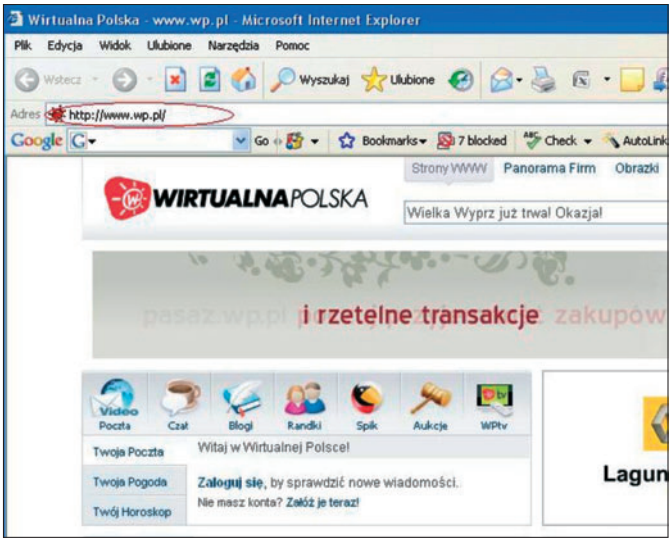
Wskazówka: Po naciśnięciu przycisku Start pojawi się lista, na której będzie ikona przeglądarki internetowej – widoczna na rysunku 3.5.



Rysunek 3.5.

Gdy uruchomimy przeglądarkę, pojawi się okno programu.

Adres strony, którą chcemy wyświetlić, wpisujemy w miejscu do tego przeznaczonym, zaznaczonym na rysunku 3.6. na czerwono, a następnie naciskamy klawisz Enter lub przycisk Przejdź.



Rysunek 3.6.

b) Uruchom system operacyjny NELinux dołączony na płycie do podręcznika. Znajdź w systemie przeglądarki internetowe i je przetestuj. Która Ci się najbardziej podoba? Uzasadnij odpowiedź.

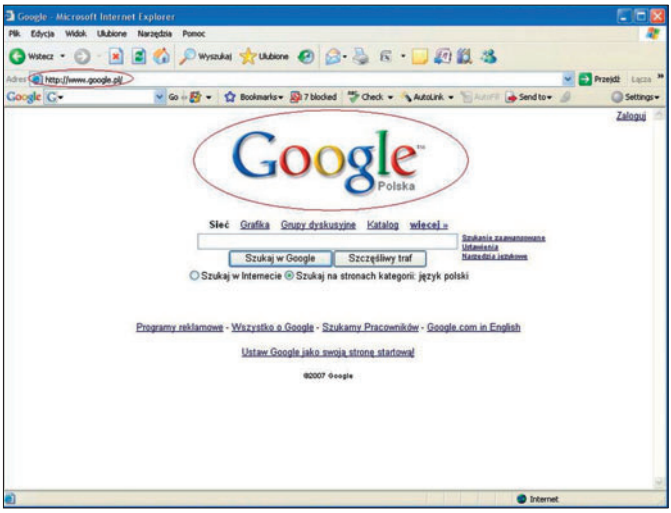
patrz: *3.2. Adres internetowy; 3.3. WWW.*

Ćwiczenie 14

a) Wymień przynajmniej trzy znane Ci wyszukiwarki internetowe (inne niż podana w przykładzie poniżej).

b) Podaj adres każdej z nich (inny niż podany w przykładzie), wpisując go w odpowiednie miejsce na ekranie komputera.

Wskazówka: W oknie na rysunku 3.7. przedstawiamy przykład.



Rysunek 3.7.

c) Na podstawie wykonanego ćwiczenia 14 b) odpowiedz, dlaczego stosuje się wyszukiwarki internetowe.

d) Która z trzech wymienionych i wypróbowanych przez Ciebie wyszukiwarek odpowiada Ci najbardziej? Uzasadnij wybór.

patrz: 3.4. Wyszukiwarki.

Ćwiczenie 15

Scharakteryzuj przeglądarkę i wyszukiwarkę, łącząc z nimi właściwe określenia.

przeglądarka, na przykład _____	wyszukiwarka, na przykład _____

dostępna przez Internet

umożliwia dostęp do Internetu

odnajduje strony internetowe

baza danych

program komputerowy

serwis

gromadzi informacje o stronach WWW

umożliwia korzystanie z WWW

potrafi wyświetlać i interpretować strony WWW

z ang. *browser*

z ang. *search engine*

3.3. WWW;
3.4. Wyszukiwarki.

Ćwiczenie 16

Zaznacz właściwe odpowiedzi: Wyszukiwarki internetowe to inaczej...

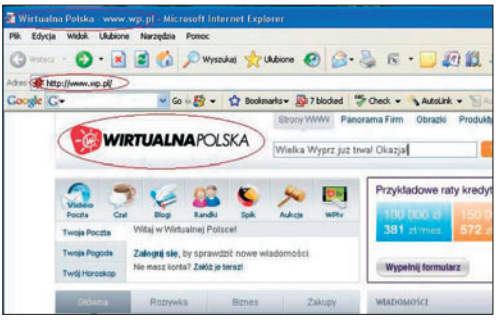
hiperłącza	[__]
serwisy	[__]
strony	[__]
witryny	[__]
odnośniki	[__]

3.4. Wyszukiwarki.

Ćwiczenie 17

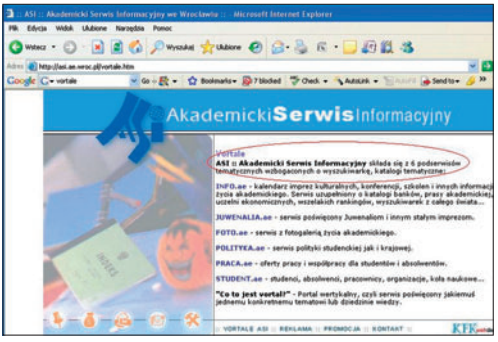
Napisz, czym się różnią portale (np. wp.pl) od wortali (np. independent.pl).

Wskazówka: Wejdź na stronę przynajmniej dwu portali i wortali, sprawdź ich zawartość oraz przetestuj ich działanie. Rysunki 3.8.–3.10. przedstawiają przykłady takich stron.



Rysunek 3.8.

Rysunek 3.9.



Rysunek 3.10.

Różnice między portalami i wortalami: _____

_____

_____

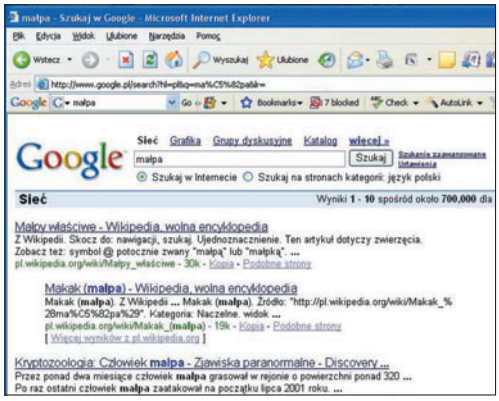
_____

3.5. Internetowe wrota – portale.

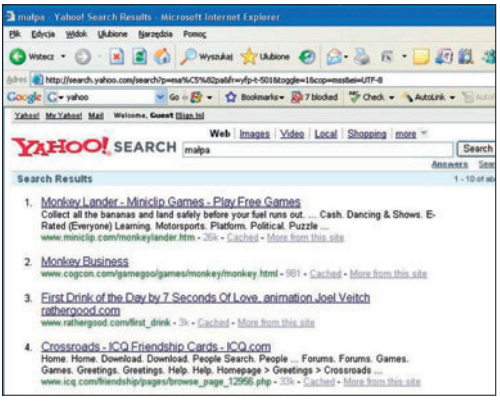
Ćwiczenie 18

Wyszukaj w Internecie informacje na interesujący Cię temat, na przykład „przyroda” lub „zwierzęta świata”. Wykorzystaj do tego przynajmniej dwie wyszukiwarki internetowe, porównaj ich wyniki.

Wskazówka: Na poniższych rysunkach przedstawiliśmy jeden z przykładów.



Rysunek 3.11.



Rysunek 3.12.

patrz:
3.4. Wyszukiwarki;
3.5. Internetowe wrota – portale.

Ćwiczenie 19

a) Czy wszystkie informacje podane w Internecie są prawdziwe? Zaznacz odpowiedź i zapisz swoje argumenty.

TAK [__]	NIE [__]
■ _____	■ _____
■ _____	■ _____
■ _____	■ _____
■ _____	■ _____

b) Czy Twoim zdaniem Internet może zastąpić książki z różnych dziedzin? Zaznacz odpowiedź i zapisz swoje argumenty.

TAK [__]	NIE [__]
■ _____	■ _____
■ _____	■ _____
■ _____	■ _____
■ _____	■ _____

Wskazówka: Odpowiedzi na powyższe pytania możesz poszukać w Internecie, np. w Wikipedii.

patrz:
3.6. pl.wikipedia.org

Ćwiczenie 20 ● ●

a) Co należy zrobić, aby zapamiętać adres interesującej strony? Spośród poniższych odpowiedzi wybierz metodę, która według Ciebie jest najwygodniejsza.

- zapiszesz adres na kartce [__]
- zapiszesz zawartość strony na dysku [__]
- wydrukujesz ją [__]
- zapiszesz w przeglądarce (na przykład w Ulubionych) [__]

b) Po wybraniu odpowiedzi wypróbuj najwygodniejszą metodę.

3.7. Wyższa szkoła klikania.

Ćwiczenie 21 ●

Sprawdź, czy można otwierać kilka stron jednocześnie. Odpowiedź uzasadnij.

3.3. WWW;
3.7. Wyższa szkoła klikania.

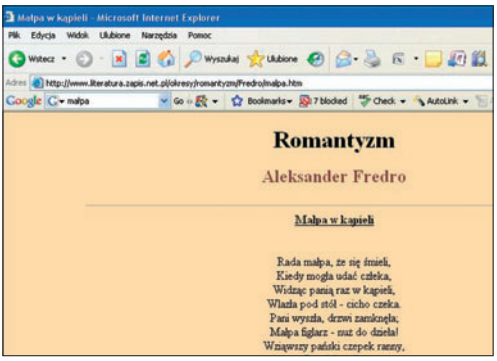
Ćwiczenie 22 ● ●

a) Zapisz zawartość całej dowolnej strony na dysku.

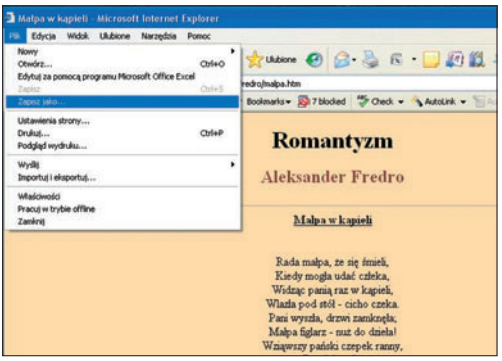
Uwaga: *To tylko ćwiczenie, pamiętaj o prawach autorskich – nie każdy tekst lub obrazek znaleziony w Internecie możesz dowolnie wykorzystywać, w tym kopiować. Więcej o tym piszemy w podręczniku w rozdziale 13* Oprogramowanie i prawo.

Wskazówka: Po znalezieniu interesującej Cię strony możesz jej zawartość zapisać na dysku lokalnym Twojego komputera i będziesz mógł przeczytać jej zawartość później, nawet *off line*, czyli pracując na komputerze niepołączonym z Internetem. Na rysunku 3.13. i następnych zobaczysz, jak to zrobić krok po kroku.

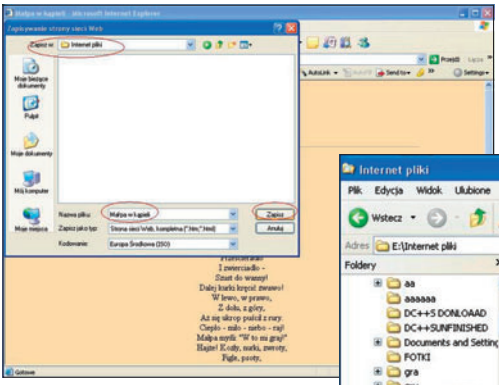
Korzystając z przeglądarki i wyszukiwarki, znajdujemy interesujący nas tekst. Z menu Plik wybieramy opcję Zapisz jako... Zapisujemy w wybranym katalogu plików (inaczej: folder), na przykład Internet pliki.



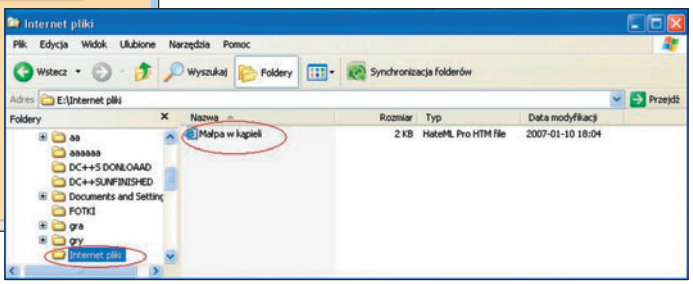
Rysunek 3.13.



Rysunek 3.14.



Rysunek 3.15.



Rysunek 3.16.

b) Wykonaj to ćwiczenie, korzystając z innego systemu operacyjnego i innej przeglądarki.

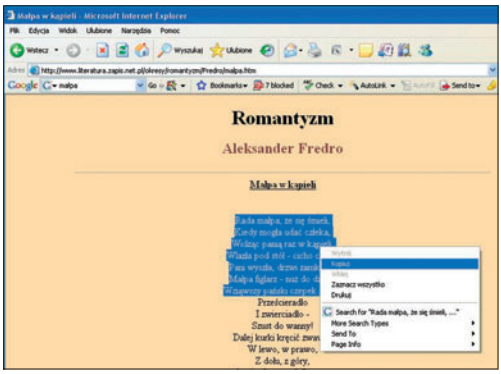
3.7. Wyższa szkoła klikania.

Ćwiczenie 23

Zapisz wybrany fragment tekstu ze strony WWW na dysku lokalnym Twojego komputera.

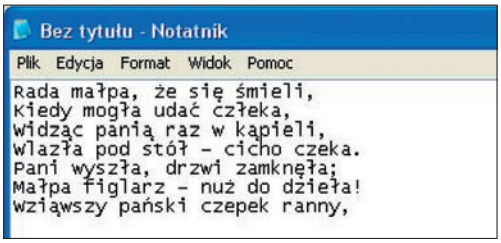
Wskazówka: W oknach na rysunku 3.17. i kolejnych pokazujemy, jak to wykonać.

Zaznaczony tekst kopiujemy do pamięci podręcznej (Schowka), następnie otwieramy dowolny edytor tekstu (w tym przykładzie Notatnik). Wklejamy zawartość z podręcznej pamięci, wybierając z zakładki Edytuj opcję Wklej.



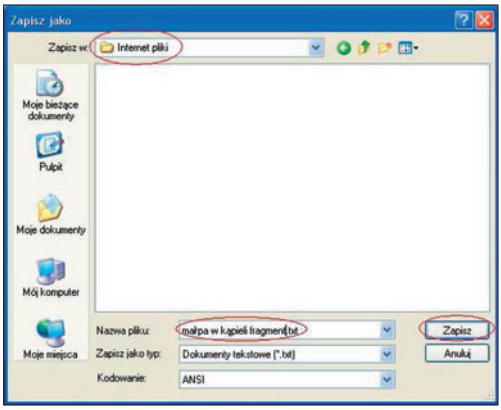
Rysunek 3.17.

Następnie z zakładki Plik wybieramy polecenie Zapisz jako...



Rysunek 3.18.

W ten sposób utrwaliliśmy, bez odręcznego przepisania lub drukowania na papierze, fragment strony i zapisaliśmy ją jako plik tekstowy na dysku twardym.



Rysunek 3.19.

Uwaga: *Zobacz zastrzeżenia o ochronie praw autorskich przy poprzednim ćwiczeniu.*

3.7. Wyższa szkoła klikania.

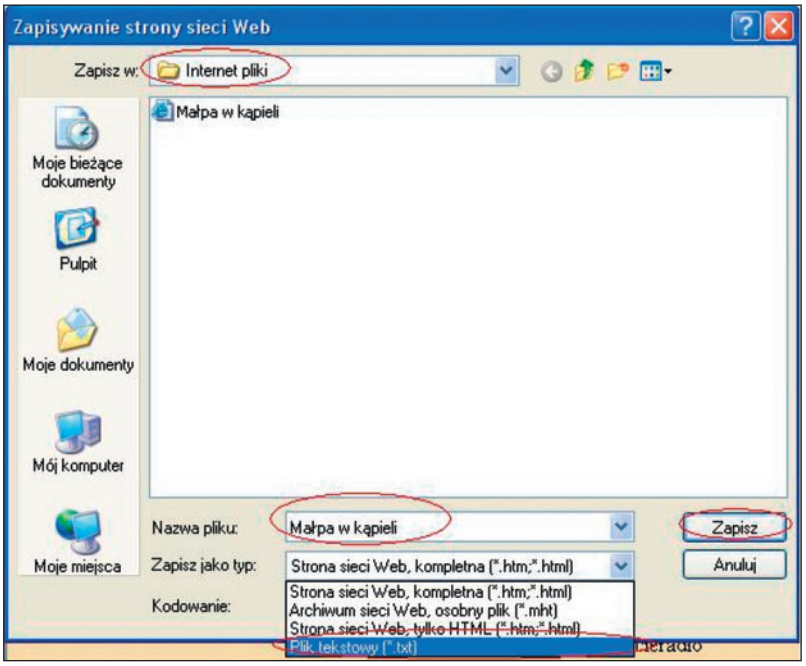
Ćwiczenie 24

a) Czy można zapisać całą zawartość strony w pliku tekstowym bez konieczności zaznaczania, kopiowania i wklejania do edytora tekstowego? Zaznacz prawidłową odpowiedź.

TAK [__] NIE [__]

Uwaga: *Zobacz zastrzeżenia o ochronie praw autorskich przy ćwiczeniu 22.*

Wskazówka: Podpowiedź znajdziesz w oknie na rysunku 3.20.



Rysunek 3.20.

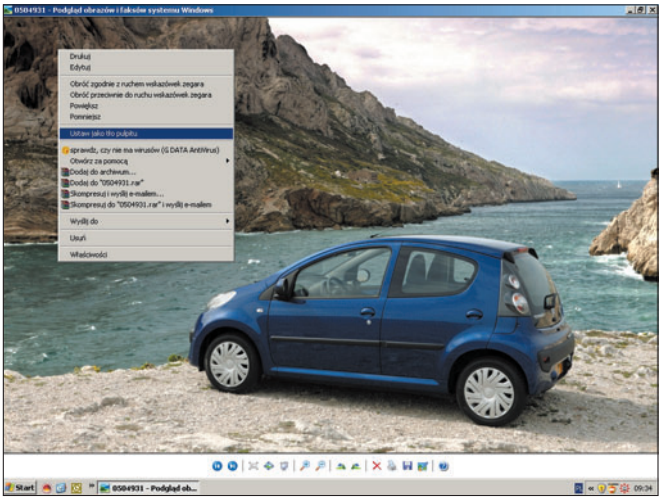
b) Wykonaj powyższe ćwiczenie, stosując inny system operacyjny.

patrz: *3.7. Wyższa szkoła klikania.*

Ćwiczenie 25

a) Wybierz dowolne zdjęcie z Internetu (na przykład z pl.wikipedia.org lub specjalnego serwisu fotograficznego – choćby z „tapetami") i zapisz je jako tło na pulpicie swojego komputera.

Uwaga: *Zobacz zastrzeżenia o ochronie praw autorskich przy ćwiczeniu 22.*



Rysunek 3.21.

Wskazówka: W oknie na rysunku 3.21. znajdziesz podpowiedź, jak wykonać to zadanie.

Po kliknięciu Ustaw jako tło wybrany obrazek pojawi się na pulpicie Twojego komputera.

b) W systemie operacyjnym NELinux, wykorzystując do tego dowolną przeglądarkę internetową, pobierz wybrany obrazek z Internetu i zapisz na pulpicie jako tło.

3.7. Wyższa szkoła klikania.

Notatki

4. Poczta elektroniczna i komunikatory internetowe

Ćwiczenie 1 ● ●

a) Wymień znane Ci sposoby porozumiewania się przez Internet.

b) Wymień znane Ci komunikatory internetowe dla systemu operacyjnego MS Windows.

c) Uruchom system operacyjny NELinux dołączony do podręcznika – sprawdź, czy dla tego systemu są również komunikatory internetowe, i podaj ich nazwy.

Opisz działanie i funkcje jednego z nich.

4.1. Adres e-mail;
4.8. Komunikatory internetowe.

Ćwiczenie 2

Wyszukaj w Internecie popularny komunikator internetowy dla systemu MS Windows. Za zgodą rodziców (w domu) lub nauczyciela (w szkole) ściągnij go i zainstaluj. Opisz jego możliwości.

Wskazówka: Przykład komunikatora internetowego to np. GG lub Tlen. Oto adresy, pod którymi znajdziesz GG i Tlen: http://www.gadu-gadu.pl/ oraz http://www.tlen.pl/

4.8. Komunikatory internetowe.

Ćwiczenie 3

Przeprowadź rozmowę z drugą osobą korzystającą z tego samego komunikatora, np. GG. Napisz, jakie warunki muszą być spełnione, aby połączenie audio zostało uruchomione i abyś mógł pogawędzić ze znajomym, mając do dyspozycji słuchawki i mikrofon.

Wskazówka: O możliwościach komunikatora internetowego dowiesz się, korzystając z opisu znajdującego się na jego stronie, np. http://www.gadu-gadu.pl/

4.1. Adres e-mail;
4.8. Komunikatory internetowe.

Ćwiczenie 4

Czy za pomocą komunikatora można przesyłać pliki, np. z grafiką lub tekstem?

TAK [__] NIE [__]

Wskazówka: Zanim udzielisz odpowiedzi, przeprowadź test, używając komunikatora, np. GG. Spróbuj przesłać koledze lub koleżance dowolny plik, np. zdjęcie swojego zwierzątka domowego lub ulubionego gadżetu.

4.7. Załączniki;
4.8. Komunikatory internetowe.

Ćwiczenie 5

Napisz, co to jest poczta elektroniczna.

Wskazówka: Wykorzystaj informacje znalezione w Internecie.

4. Poczta elektroniczna...

Ćwiczenie 6

Jakie programy służą do wysyłania i odbierania poczty? Wymień programy działające w systemach operacyjnych MS Windows i NELinux.

MS Windows	NELinux

Wskazówka: Pomoc uzyskasz, surfując po Internecie.

1.1. System operacyjny;
1.3. Okna;
1.5. Paski narzędziowe;
1.7. Desktop, czyli pulpit.

Ćwiczenie 7 ▪

Napisz, co jest potrzebne do wysłania listu drogą elektroniczną drugiej osobie mieszkającej na innym kontynencie.

Wskazówka: Wyszukaj w Internecie opis wymienionych poniżej elementów:
– modem internetowy
– wykupione łącze internetowe o odpowiedniej przepustowości
– system operacyjny
– skonfigurowane „połączenie internetowe”
– własne konto z adresem poczty elektronicznej.

4.1. Adres e-mail;
4.2. Zakładamy darmowe konto;
4.3. Webmail;
4.4. POP3;
4.5. Poufność poczty elektronicznej.

Ćwiczenie 8 ▪ ▪

Załóż darmowe konto internetowe.

Wskazówka: Skorzystaj z systemu operacyjnego NELinux lub MS Windows. Pomocy szukaj w Internecie.

4.2. Zakładamy darmowe konto.

Ćwiczenie 9 ▪

Napisz przykładowe poprawne adresy poczty elektronicznej utworzone na popularnych portalach internetowych, np. Interia, Onet, Wirtualna Polska.

Wskazówka: Sprawdź najpierw, które adresy zostaną zaakceptowane jako prawidłowe.

4.1. Adres e-mail;
4.2. Zakładamy darmowe konto.

Ćwiczenie 10

a) Wyślij koledze lub koleżance list pocztą elektroniczną (zakładając, że macie już konta pocztowe).

Wpisz kolejne etapy tworzenia i wysyłania takiego listu.

1. _____

2. _____

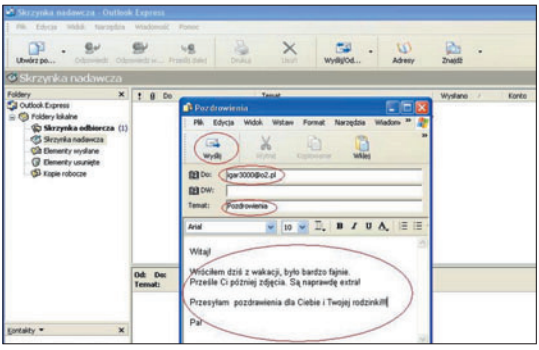
3. _____

4. _____

b) Jak inaczej nazywamy list wysyłany w ten sposób? Uzupełnij poniższe zdanie.

Wczoraj otrzymałam od Ciebie _____, był bardzo interesujący.

Wskazówka: Wykonaj ćwiczenie, korzystając z dowolnego systemu operacyjnego, np. NE-Linux lub MS Windows, i zainstalowanego w nim oprogramowania. Przykład jest widoczny w oknie poniżej.



Rysunek 4.1.

patrz:
4.1. Adres e-mail;
4.2. Zakładamy darmowe konto;
4.3. Webmail;
4.4. POP3;
4.5. Poufność poczty elektronicznej.

Ćwiczenie 11

Podaj sposób wysłania e-maila, jeśli nie masz zainstalowanego lub skonfigurowanego programu pocztowego w systemie operacyjnym albo nie wiesz, jak on się nazywa bądź jak go znaleźć.

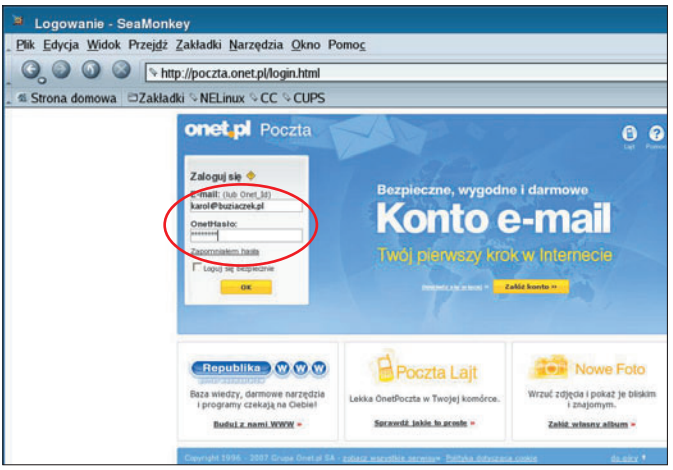
Następnie wykonaj to ćwiczenie praktycznie.

Wskazówka: Wykorzystaj do tego dowolny system operacyjny, np. NELinux lub MS Windows. Oczywiście musisz mieć dostęp do Internetu. Zrzuty ekranowe zamieszczone obok pomogą Ci wykonać ćwiczenie.

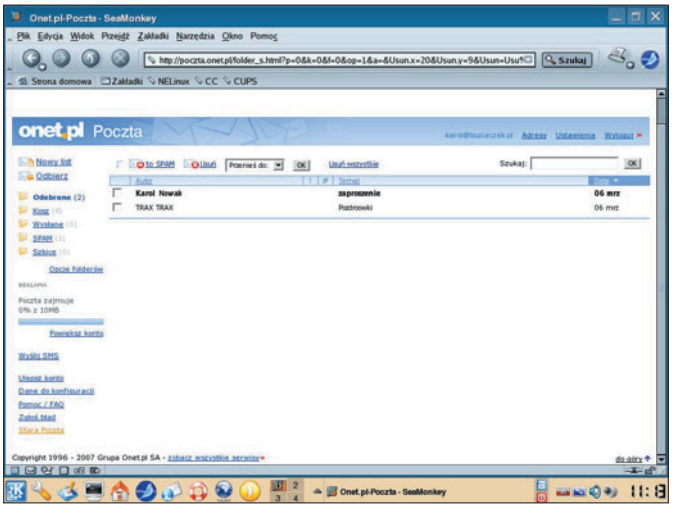
Wejdź na stronę firmy, na której masz konto pocztowe, w tym przykładzie jest to portal onet.pl

W miejscu zaznaczonym na czerwono wpisz swój login, następnie hasło i kliknij przycisk Zaloguj.
Otworzy się wówczas okno z Twoim kontem i będziesz mógł wysłać bądź odebrać pocztę.

Po zakończeniu pracy wyloguj się.



Rysunek 4.2.



Rysunek 4.3.

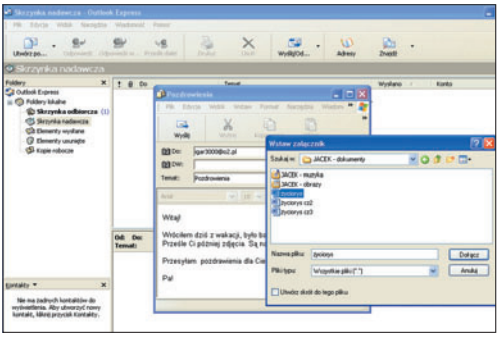
patrz:

4.1. Adres e-mail;
4.2. Zakładamy darmowe konto;
4.3. Webmail;
4.4. POP3;
4.5. Poufność poczty elektronicznej.

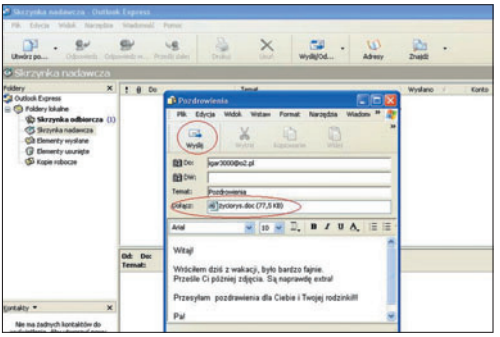
Ćwiczenie 12

Wyślij plik, np. z tekstem, pocztą elektroniczną.

Wskazówka: Korzystając z dowolnego systemu operacyjnego, do napisanego tekstu e-maila dołącz plik, np. stworzony wcześniej w dowolnym edytorze tekstu albo pobrany z dołączonej do podręcznika płyty, i wyślij go znajomemu. Zrzuty ekranowe przedstawiają przykładowe rozwiązanie.



Rysunek 4.4.



Rysunek 4.5.

patrz: *4.7. Załączniki.*

Ćwiczenie 13 ••

a) Czy w poczcie elektronicznej istnieją ograniczenia co do „wagi" wysyłanej poczty?

TAK [__] NIE [__]

b) Jak „duże", czyli ile mega- lub gigabajtów liczące, pliki można przesyłać pocztą elektroniczną?

Wskazówka: Odpowiedź znajdziesz np. w regulaminie założonego wcześniej konta pocztowego na danym portalu.

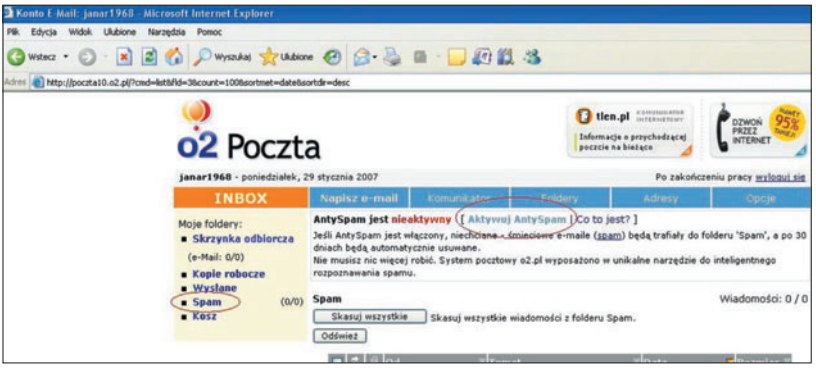
patrz: *4.7. Załączniki.*

Ćwiczenie 14 ••

a) Wyjaśnij, co to jest „spam".

b) Napisz, jak się zabezpieczać przed spamem.

Wskazówka: Pomoc znajdziesz w Internecie. Okno przedstawia jeden ze sposobów zabezpieczenia.



Rysunek 4.6.

4.6. Kłopoty z e-mailem – jak unikać spamu.

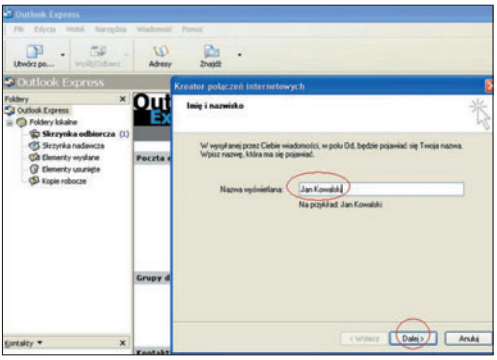
Ćwiczenie 15

Skonfiguruj, czyli przygotuj do wysyłania i odbierania poczty, dowolny program pocztowy, np. w systemie operacyjnym MS Windows program o nazwie Outlook Express.

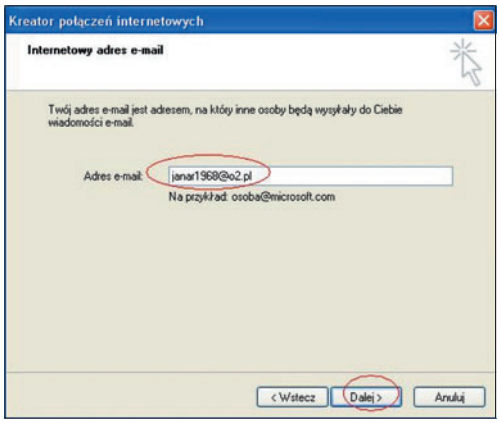
Wskazówka: Rysunki 4.7.–4.14. przedstawiają przykład wykonania ćwiczenia.

W uruchamianym po raz pierwszy programie Outlook Express pojawi się okno Kreatora połączeń internetowych.

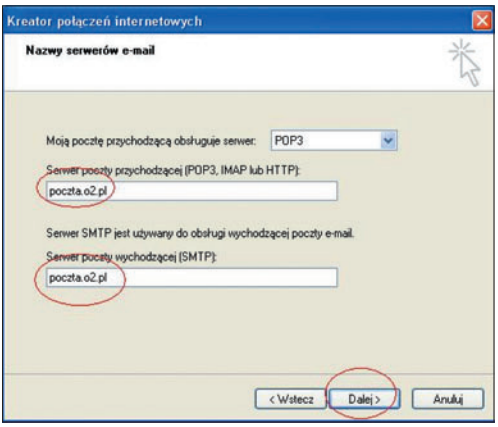
Wypełnij kolejne okna kreatora i kliknij przycisk Dalej.



Rysunek 4.7.

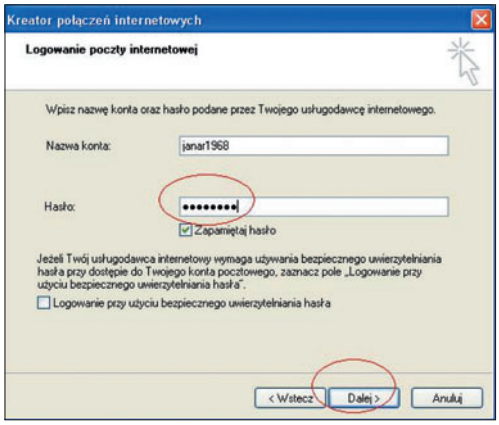


Rysunek 4.8.

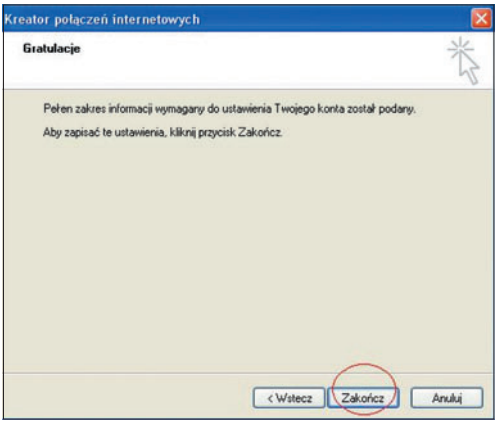


Rysunek 4.9.

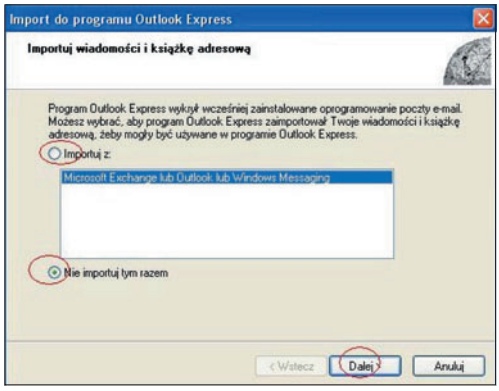
Dane, które trzeba wpisywać, otrzymujesz po utworzeniu konta pocztowego na portalu.



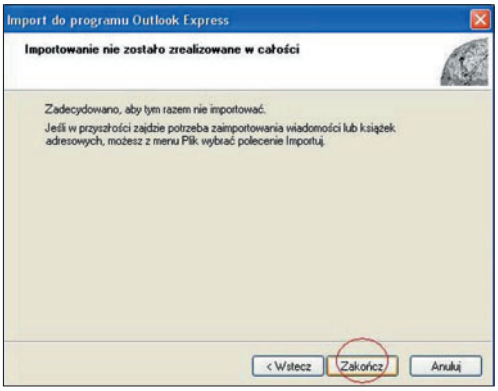
Rysunek 4.10.



Rysunek 4.11.

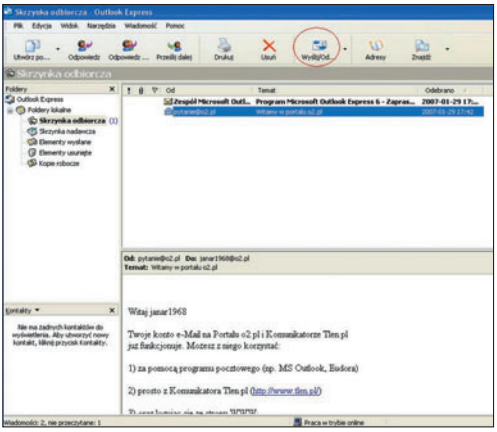


Rysunek 4.12.

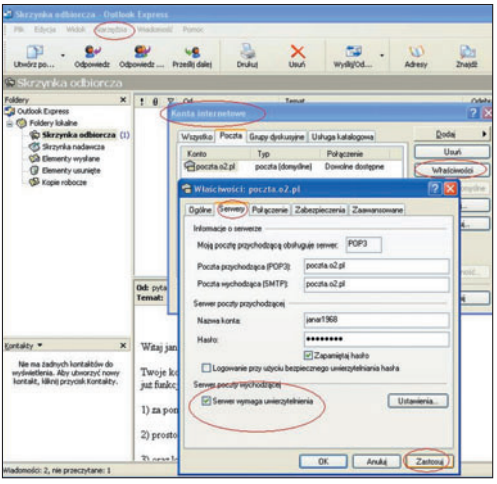


Rysunek 4.13.

Dla swojego konta, zgodnie z otrzymanymi o nim danymi, musisz ustawić jedną z opcji. Zaznacz w menu Narzędzia. Z listy, która się pojawi, wybierz Konta internetowe, a następnie Właściwości swojego utworzonego wcześniej konta. Rysunek 4.15. przedstawia wykonanie potrzebnych czynności.



Rysunek 4.14.



Rysunek 4.15.

Po wykonaniu zaznaczenia widocznego w oknie powyżej i kliknięciu Zastosuj masz gotowy program pocztowy do wysyłania i odbierania poczty elektronicznej, czyli e-maili.

patrz:
4.3. Webmail;
4.4. POP3;
4.5. Poufność poczty elektronicznej.

Ćwiczenie 16

Skonfiguruj, czyli przygotuj do wysyłania i odbierania poczty, dowolny program pocztowy w systemie operacyjnym NELinux.

Wskazówka: Uruchom system operacyjny NELinux dołączony do podręcznika. Wykonaj analogicznie jak w ćwiczeniu 15 konfigurację dowolnego programu pocztowego pracującego w NELinux. Skorzystaj z informacji wyszukanych w Internecie.

patrz:
4.3. Webmail;
4.4. POP3;
4.5. Poufność poczty elektronicznej.

Ćwiczenie 17 ● ●

Rozwiń skrót po angielsku i wyjaśnij jego znaczenie po polsku.

FAQ (*ang.*) _____

(*pol.*) _____

_____

_____

_____

Wskazówka: Podpowiedzi poszukaj w Internecie.

Dodatek F. Słowniczek.

Ćwiczenie 18 ●

Wyjaśnij znaczenie poniższych symboli (*emotikonów*).

:) _____ :O _____

:(_____ :P _____

;) _____ :* _____

:D _____ :> _____

Wskazówka: Poszukaj w Internecie.

Dodatek F. Słowniczek.

Ćwiczenie 19 ● ●

Zagraj ze swoją klasą w e-mailowy quiz z wybranej dziedziny.

a) Po ustaleniu dziedziny, np. rzeki polskie, wyznaczona osoba rozpoczyna zabawę, wysyłając pytanie do innej osoby. Jeśli adresat zna odpowiedź, przesyła ją pytającemu i czeka na potwierdzenie poprawności. Następnie wysyła kolejne pytanie do następnej osoby. Jeśli nie zna odpowiedzi lub udzielił błędnej, wtedy to pytanie przesyła do kolejnej osoby, która odpowiada autorowi pytania.

Wskazówka: Na przykład pierwsza osoba wysyła pytanie:
Do jakiej rzeki uchodzi Dunajec?

Druga osoba odpowiada:
Do Wisły.

Od autora pytania przychodzi wiadomość:
OK.

Teraz druga osoba może wysłać własne pytanie do kolejnej osoby.

Wygrywa ten, kto w ustalonym czasie odpowie poprawnie na jak największą liczbę pytań.

Uwaga: *Aby gra przebiegała we właściwym tempie, należy ją rozgrywać w niewielkich, 3–4-osobowych grupach. Należy zachować stałą kolejność przesyłania pytań i odpowiedzi, aby nikt nie był pokrzywdzony.*

b) Druga wersja quizu e-mailowego polega na przesyłaniu kolejnych fragmentów obrazka, a zadaniem adresata jest zgadnięcie, co on przedstawia.

Wskazówka: Przykładowo nadawca (autor pytania)

dysponuje takim oto obrazkiem:

Rysunek 4.16.

dzieli go np. na cztery części:

Rysunek 4.17.

Wysyła pierwszą część obrazka i czeka na reakcję adresata. Ten albo odpowiada (w tym przykładzie: że jest to pies rasy *golden retriever*), albo prosi o kolejny fragment. Liczba zdobytych punktów zależy od tego, po ilu częściach obrazka adresat był w stanie udzielić prawidłowej odpowiedzi.

Wskazówka: Najpierw poszukaj w Internecie podpowiedzi, jak „podzielić" obrazek, wpisując w wyszukiwarce zapytanie „podzielić obrazek".

patrz: *4.7. Załączniki.*

Ćwiczenie 20

Wpisz: P – prawda lub F – fałsz.

a) Jeśli otrzymasz list od nieznanego adresata, to ze względów bezpieczeństwa nie powinieneś:

1. Otwierać żadnych załączników w tym liście. [__]
2. Odpowiadać na ten list. [__]
3. Klikać na odnośnikach zawartych w tym liście. [__]
4. W ogóle otwierać takiego listu. [__]

b) Aby uniknąć niechcianych listów (spamu), powinieneś:

1. Unikać udostępniania swojego adresu pocztowego,

   np. na forach internetowych. [__]
2. Używać programów antywirusowych. [__]
3. Ograniczyć liczbę wysyłanych listów. [__]
4. Zainstalować w komputerze odpowiedni program filtrujący przesyłki. [__]

patrz: *4.6. Kłopoty z e-mailem – jak unikać spamu.*

Notatki

5. Cyfrowy świat – od bitów do plików

Ćwiczenie 1 ● ●

W trzecią kolumnę tabeli wpisz liczby, które otrzymasz, zamieniając wszystkie jedynki na zera i odwrotnie (wszystkie zera na jedynki) w liczbach zapisanych w systemie dwójkowym w pierwszej kolumnie tabeli. Następnie wszystkie liczby dwójkowe z pierwszej i trzeciej tabeli zamień na liczby dziesiętne, wpisz je odpowiednio w drugą i czwartą tabelę.

I. Zapis dwójkowy	II. Zapis dziesiętny	III. Dwójkowy – po zamianie	IV. Dziesiętny – po zamianie
10			
11			
100			
101			
110			
1000			
1010			
11011			
10101			
101110			

5.2. Zera, jedynki i dwójkowy zapis liczb.

Ćwiczenie 2 ● ●

a) Zapisz w postaci bitów poniższe wyrazy.

abc _____

baca _____

kajak _____

b) Poniższe zapisy zamień na znaki (litery).

01100010011000010110001001100001 _____

01100010011000010110101001110100 _____

01101100011010010110111001110101011111000 _____

5.2. Zera, jedynki i dwójkowy zapis liczb;
5.3. Ponumerować litery.

Wskazówka: Zobacz w podręczniku tabele 5.2., 5.3., 5.4.

Ćwiczenie 3 ● ●

a) Wpisz kody polskich znaków diakrytycznych w kodowaniu ISO 8859-2.

Uwaga: *Weź pod uwagę tylko małe litery.*

ą – _____ ł – _____ ś – _____

ć – _____ ń – _____ ź – _____

ę – _____ ó – _____ ż – _____

b) Wyjaśnij, dlaczego dokument z tekstem bywa niepoprawnie wyświetlany na monitorze komputera i zamiast polskich znaków (popularnie zwanych „ogonkami”) widzimy wówczas „krzaczki”, np. ***r#^owy*** zamiast ***różowy***.

5.3. Ponumerować litery.

Ćwiczenie 4

Połącz w pary.

liczba	krój pisma
binarny	numer
czcionka	ASCII
plik	rozszerzenie nazwy
.txt	ciąg
sekwencja	dokument
kodowanie znaków	dwójkowy

5.2. Zera, jedynki i dwójkowy zapis liczb;
5.3. Ponumerować litery;
5.4. Pliki;
5.6. Obrazki i kompresja;
5.7. Co się dzieje, gdy klikamy ikonkę pliku?

Ćwiczenie 5

a) Wpisz znane Ci rozszerzenia nazw poszczególnych typów plików (przykładowe rozszerzenia są już wpisane).

Tekst	Grafika	Muzyka	Film
.odt	.jpg	.mid	.avi

b) Wyjaśnij, o czym informuje i do czego jest potrzebne rozszerzenie nazwy pliku.

Ćwiczenie 6

a) Napisz, jakie zalety ma płyta CD-Audio (płyta z zapisem cyfrowym dźwięku) w porównaniu z płytą analogową (czarny krążek z winylu odtwarzany na gramofonie).

b) Wyjaśnij, dlaczego nagrania odtwarzane z płyty CD-Audio brzmią zawsze tak samo dobrze (nawet po skopiowaniu lub nieznacznym zarysowaniu płyty).

Wskazówka: Porównaj system zapisywania i odtwarzania dźwięku na obu płytach. Otwórz w przeglądarce internetowej stronę Wikipedii i wyszukaj informacje dotyczące haseł „CD-Audio” i „płyta gramofonowa”.

2.2. Pamięć;
5.1. W postaci cyfrowej;
Dodatek C. mp3 zamiast płyt lub kaset.

Ćwiczenie 7 • • •

a) Zapisz cyfrowo za pomocą numerów w kodzie ASCII swoje imię. Dla ułatwienia pomiń polskie znaki diakrytyczne (popularnie nazywane „ogonkami”) i wpisz imię WIELKIMI LITERAMI, czyli wersalikami.

Wskazówka: Skorzystaj z tabeli 5.4. w podręczniku.

[Twoje imię, na przykład]: PIOTR

[numery znaków w kodzie ASCII, na przykład P]: 80

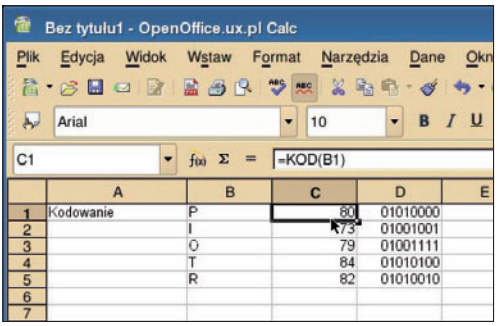
b) Przedstaw otrzymany powyżej zapis w postaci bajtów (ósemki bitów). Pamiętaj, że ósmy bit to bit parzystości.

01010000

Wskazówka: Skorzystaj z tabel 5.2. i 5.3. w podręczniku.

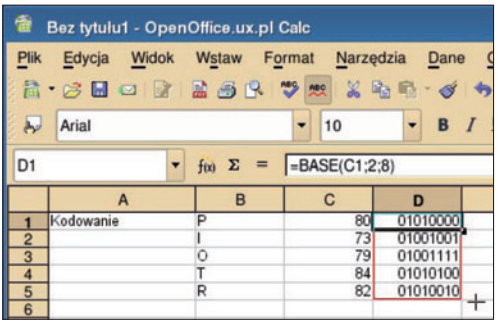
c) Ten podpunkt ćwiczenia wykonaj dopiero po poznaniu zalet arkuszy kalkulacyjnych. W arkuszu kalkulacyjnym OpenOffice Calc wykorzystaj wbudowane funkcje KOD, ZNAK, BASE.

Wskazówka: Na rysunku 5.1. i następnych pokazujemy wykonanie ćwiczenia z podpunktu c) krok po kroku.



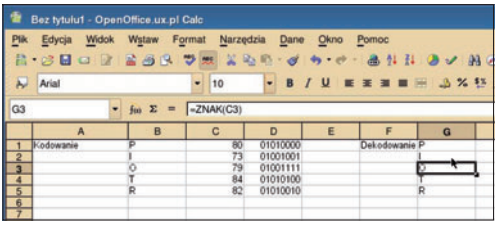
Rysunek 5.1.

Chcąc zakodować swoje imię, wpisz kolejne litery imienia w kolumnie (np. B). W następnej kolumnie (w tym wypadku C) wpisz funkcję podającą w kodzie ASCII litery z imienia, czyli w pierwszym wierszu kolumny C jest to „=KOD(B1)”, poniżej „=KOD(B2)”, „=KOD(B3)” itd.



Rysunek 5.2.

Liczby otrzymane po zapisaniu liter imienia numerami w kodzie ASCII możemy następnie zapisać w systemie dwójkowym jako bajty za pomocą funkcji „=BASE (liczba; system; docelowa ilość znaków)”.



Rysunek 5.3.

Z numerów kodu ASCII możemy dekodować imię ponownie na znaki komendą „=ZNAK(kod ASCII)”.

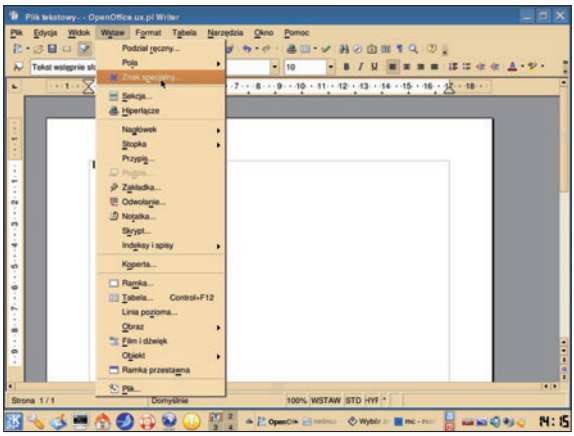
5.1. W postaci cyfrowej;
5.2. Zera, jedynki i dwójkowy zapis liczb;
5.3. Ponumerować litery.

Ćwiczenie 8 • • •

a) W edytorze tekstów, np. OpenOffice Writer, napisz słowo po rosyjsku, np.: „Понедельник” („Poniedziałek”). Oczywiście w tym ćwiczeniu ważne jest kodowanie i znaki specjalne, a nie nauka języka – potrzebne słowa znajdziesz, wybierając na pl.wikipedia.org z opcji w innych językach Русский (rosyjski).

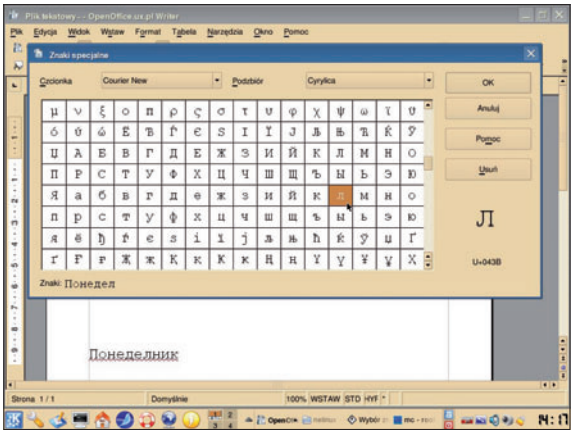
Wskazówka: Otwórz edytor OpenOffice Writer. Na rysunku 5.4. i następnych pokazujemy, jak wykonać ćwiczenie krok po kroku.

Z menu Wstaw wybierz Znak specjalny, aby otworzyć okno wyboru znaków w standardzie Unicode.



Rysunek 5.4.

Znajdź rosyjskie znaki (podzbiór cyrylica). Następnie klikając na nie po kolei, utwórz wyraz. Zakończ wstawianie znaków specjalnych, klikając OK.



Rysunek 5.5.

b) Napisz, dlaczego standard kodowania liter Unicode jest lepszy od ASCII do kodowania liter innych niż alfabetu łacińskiego, np. polskich znaków diaktrycznych.

Wskazówka: Zajrzyj do tabel 5.4. i 5.5. w podręczniku.

patrz:
5.3. Ponumerować litery;
8.4. Czcionki: kroje, odmiany, rozmiary.

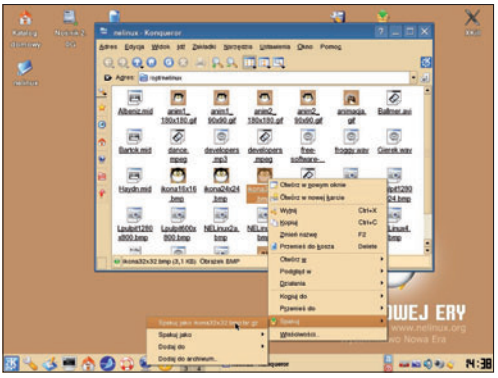
Ćwiczenie 9 • • •

a) Skompresuj kilka plików z katalogu NELinux Konqueror.

Wskazówka: Na rysunku 5.6. i następnym pokazujemy, jak zacząć to ćwiczenie. Oczywiście katalog już jest na pulpicie.

Kliknij prawym przyciskiem myszki ikonę pliku „ikona32x32.bmp” i wybierz Spakuj jako…

Po spakowaniu plik „ikona32x32.bmp” zajmuje 30% mniej miejsca niż plik przed kompresją – odpowiednio 2,2 KB, a poprzednio 3,1 KB.



Rysunek 5.6.

Rysunek 5.7.

b) Uzasadnij, dlaczego podczas kompresji zmniejsza się wielkość pliku, a jego zawartość pozostaje niezmieniona.

patrz:

Ćwiczenie 10

Połącz hasła z ich znaczeniami.

bajt	16-bitowy zapis jednego znaku
bit	sprawdzenie poprawności zapisu cyfrowego
JPEG	podstawowa jednostka informacji
ASCII	standardowy format plików z grafiką
Unicode	pakowanie
kompresja	sposób przypisania liczb literom
suma kontrolna	8 bitów

3.4. Wyszukiwarki;
5.1. W postaci cyfrowej;
5.3. Ponumerować litery;
5.6. Obrazki i kompresja.

Wskazówka: Wykorzystaj dotychczas zdobytą wiedzę i umiejętności. Możesz wyszukać powyższe hasła w Internecie.

Ćwiczenie 11

Uzupełnij poniższe zdania, wstawiając terminy wybrane z podanej listy: „bezstratna”, „stratna”, „zauważalna”, „niezauważalna”, „plik z ważnymi danymi (np. kodem źródłowym)”, „plik z grafiką”, „plik z muzyką”.

Jeśli po rozpakowaniu plik jest identyczny jak przed spakowaniem, to jest to kompresja _____ . Kompresja _____ to zapis tylko części informacji. Dobieramy ją tak, by przy odtwarzaniu _____ różnica była _____ . Możemy kompresować stratnie _____ , a _____ nie.

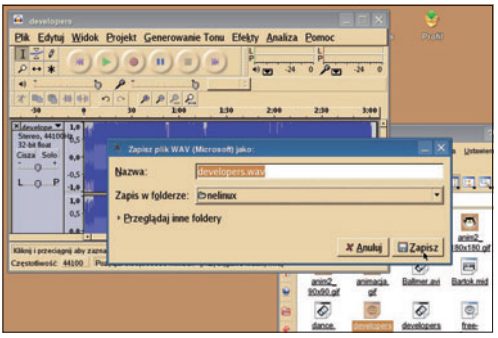
5.6. Obrazki i kompresja.

Ćwiczenie 12

Sprawdź, jak kompresja plików w formacie mp3 lub ogg zmienia wielkość plików z muzyką zapisanych wcześniej w formacie wav.

Wskazówka: Przypomnij sobie opis formatów: mp3, ogg, wav, np. zajrzyj do „Słowniczka” w podręczniku. Następnie wykorzystaj dotychczas zdobytą wiedzę. Na rysunku 5.8. i następnych pokazujemy krok po kroku, jak wykonać ćwiczenie.

W Multimedia wybierz Modyfikowanie i otwórz edytor audio Audacity. W nim otwórz plik z katalogu NELinux pod nazwą „developers.mp3”.

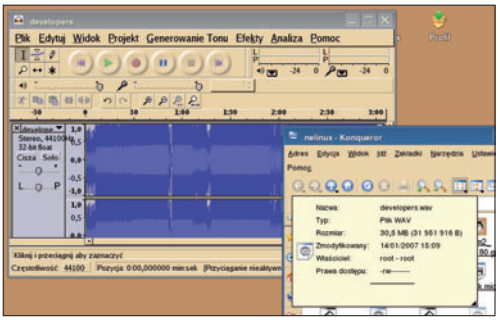


Rysunek 5.9.

Najeżdżając w przeglądarce plików kursorem na ikony „developers.mp3” i „developers.wav”, porównaj ich wielkości.
Możesz ponownie otworzyć plik wav w edytorze audio i wyeksportować go, kompresując w formacie ogg.

Rysunek 5.8.

W programie Audacity z menu Plik wybierz opcję „eksportu do WAV” i zapisz rozpakowany plik w tym samym katalogu co oryginalny utwór „developers.mp3”.



Rysunek 5.10.

patrz:

5.6. Obrazki i kompresja;
5.7. Co się dzieje, gdy klikamy ikonkę pliku;
Dodatek C. mp3 zamiast płyt lub kaset;
Dodatek F. Słowniczek.

Ćwiczenie 13

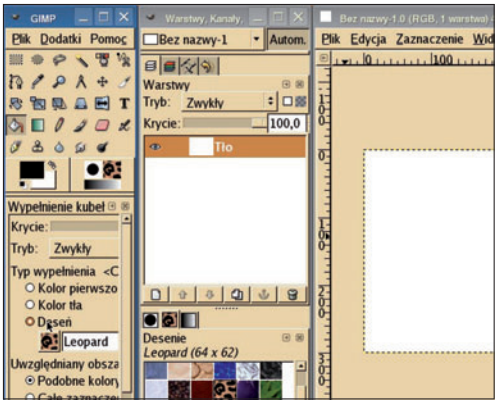
a) Opisz dowolnie wybrany sposób kompresji.

b) Podaj przykłady zastosowania kompresji obrazu.

c) Napisz, jakie znasz popularne formaty zapisu obrazu. Porównaj wielkość plików z grafiką zapisanych w różnych formatach.

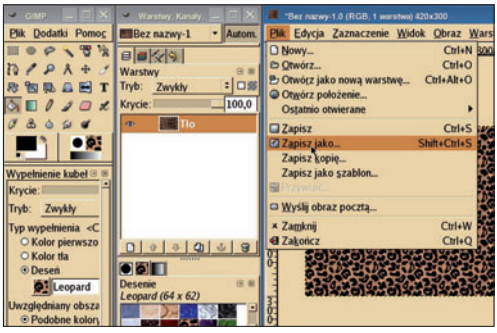
Wskazówka: Na rysunku 5.11. i kolejnych pokazujemy Ci, jak wykonać podpunkt c) tego ćwiczenia.

W edytorze obrazu GIMP utwórz nowy dokument i wypełnij czystą kartę, wybierając Deseń (na przykład Leopard) w Typ wypełnienia. Najpierw wybierz Kubeł w menu narzędzi malarskich i zmień typ wypełnienia. Następnie przenieś wskaźnik nad czystą kartę i kliknij, aby wypełnić tło deseniem Leopard.



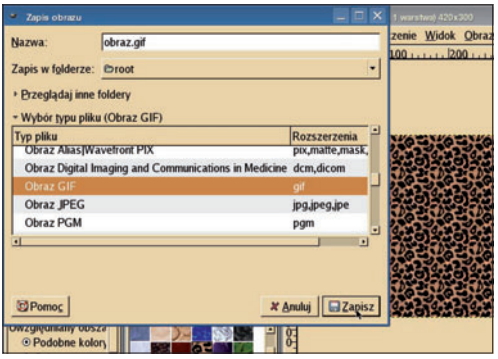
Rysunek 5.11.

Z menu Plik wybierz opcję Zapisz jako…

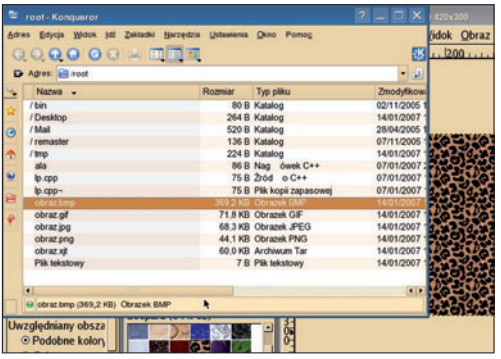


Rysunek 5.12.

Możesz zapisać swój rysunek, stosując różne formaty graficzne, na przykład: GIF, JPG, PNG, BMP.



Rysunek 5.13.



Rysunek 5.14.

Otwórz przeglądarkę plików i zobacz, jak różnią się rozmiary plików zapisanych w różnych formatach graficznych (przy różnych sposobach kompresji).

patrz:
5.6. Obrazki i kompresja;
5.7. Co się dzieje, gdy klikamy ikonkę pliku.

Ćwiczenie 14

a) Wyjaśnij, dlaczego jest możliwa kompresja stratna cyfrowego zapisu wideo.

b) Napisz, jakie znasz popularne formaty zapisu filmów.

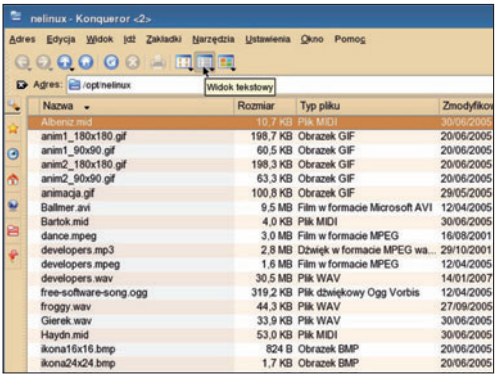
c) Aby na ekranie monitora Twojego komputera można było oglądać filmy, musisz mieć odpowiedni kodek. Podstawowe kodeki do plików wideo i audio zostały dołączone na płycie CD-ROM NELinux. Jaki to program? Zaznacz prawidłową odpowiedź.

1. Kodujący wideo w dowolnym formacie. [__]
2. Dekodujący wideo w dowolnym formacie. [__]
3. Kodujący i dekodujący wideo w danym formacie. [__]

patrz:
5.7. Co się dzieje, gdy klikamy ikonkę pliku.

Ćwiczenie 15

Napisz, o czym informują i do czego służą rozszerzenia nazw plików.



Rysunek 5.15.

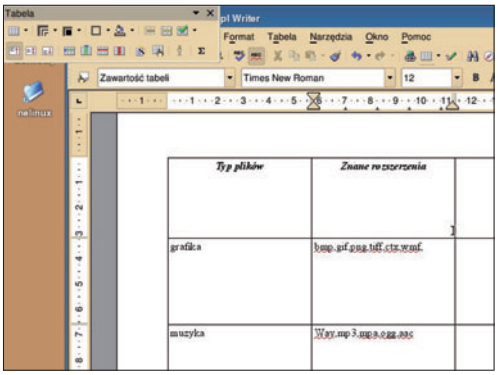
Wskazówka: Zobacz tabelę 5.6. w podręczniku. Na rysunku 5.15. pokazujemy, jak znaleźć podpowiedź w komputerze.

Przeglądając katalog NELinux, przełącz podgląd na Widok tekstowy. Zobaczysz wówczas rozszerzenia nazw plików, rozmiar oraz typ pliku – rozpoznany przez system operacyjny właśnie dzięki rozszerzeniom.

5.7. Co się dzieje, gdy klikamy ikonkę pliku?

Ćwiczenie 16

Korzystając z edytora tekstu, np. OpenOffice Writer, utwórz tabelę (patrz: rysunek 5.16.) zawierającą znane Ci rozszerzenia nazw plików oraz informacje, jaki rodzaj plików one określają (pogrupuj je na przykład w kategoriach: grafika, muzyka, wideo, foto, tekst). Aby poznać nowe rozszerzenia, poszukaj informacji w Internecie, na przykład w Wikipedii.



Rysunek 5.16.

Wskazówka: To ćwiczenie wykonaj po zapoznaniu się z edytorami tekstów w rozdziale 8.

5.4. Pliki;
5.5. Pliki z tekstem;
5.6. Obrazki i kompresja;
5.7. Co się dzieje, gdy klikamy ikonę pliku?;
8. Edytor tekstu;
3. WWW, czyli Światowa Pajęczyna.

6. Pliki w folderach

Ćwiczenie 1 ••

Wymień znane Ci systemy plików.

Dla MS Windows	Dla NELinux

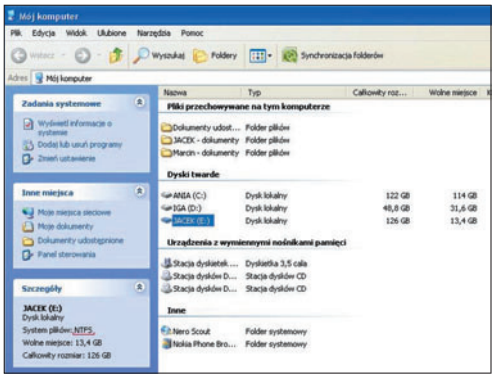
Wskazówka: Podpowiedź znajdziesz w Internecie.

6.1. System plików, czyli gdzie są moje bity.

Ćwiczenie 2 ••

Znajdź w swoim systemie komputerowym informacje o systemie plików na dysku twardym Twojego komputera[1].

Wskazówka: W systemie MS Windows zaznaczamy dysk twardy, z którego chcemy dowiedzieć się szczegółów o systemie plików. Na zrzucie ekranowym w tym przykładzie widać, że to system plików NTFS.



Rysunek 6.1.

6.1. System plików, czyli gdzie są moje bity.

[1] Ze względu na ograniczenia nadawane przez administratorów w pracowniach szkolnych ćwiczenie jest zalecane do wykonania w domu.

Ćwiczenie 3

Napisz, jakie systemy plików obsługuje system operacyjny NELinux.

Wskazówka: Szukaj podpowiedzi w Internecie, np. na stronie www.nelinux.pl

6.1. System plików, czyli gdzie są moje bity.

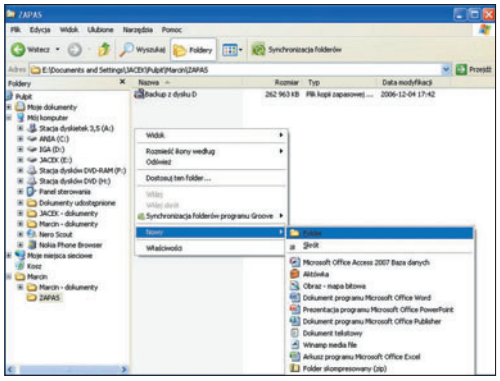
Ćwiczenie 4

a) Napisz, co to jest folder.

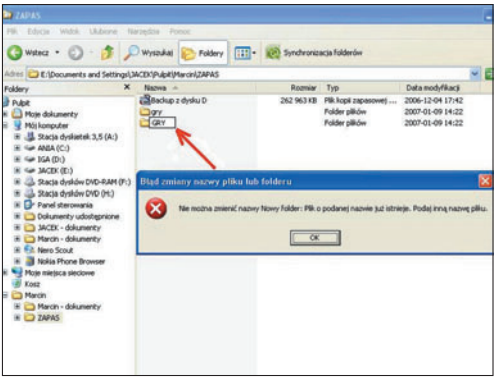
b) Korzystając z systemu operacyjnego, na przykład MS Windows, oraz dowolnego menedżera plików, utwórz folder o dowolnej nazwie, np. gry, a następnie stwórz kolejny katalog, np. Gry lub GRY. Czy uzyskasz pozwolenie na stworzenie trzech folderów o „tej samej" nazwie pisanej wielkimi i małymi literami?

TAK [__] NIE [__]

Wskazówka: Poniższe zrzuty ekranowe pomogą Ci udzielić odpowiedzi.



Rysunek 6.2.



Rysunek 6.3.

c) Wykonaj to samo ćwiczenie, korzystając z systemu operacyjnego NELinux dołączonego do podręcznika na płycie CD-ROM.

6.2. Folder, czyli katalog; 6.3. Przegródki i tradycja, czyli drzewo folderów.

Ćwiczenie 5 ▪

Napisz, czym różni się katalog od pliku.

Wskazówka: Podpowiedź znajdziesz w Internecie, np. na stronach Wikipedii.

6.2. Folder, czyli katalog;
6.3. Przegródki i tradycja, czyli drzewo folderów.

Ćwiczenie 6 ▪ ▪

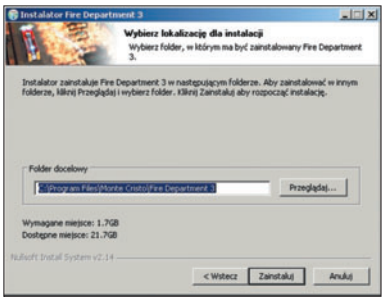
a) Napisz, co to jest „ścieżka dostępu”.

b) Napisz, co oznacza, gdy potocznie mówimy „przekopiuj coś do miejsca, gdzie zainstalowała się jakaś gra lub inny program”.

Wskazówka: Skorzystaj z systemu operacyjnego, na przykład MS Windows. Zainstaluj dowolną grę (darmową lub demo)[2]. Zapisz lub zapamiętaj pełną ścieżkę dostępu do miejsca, w którym chcesz zainstalować grę. Po zainstalowaniu znajdź katalog, w którym gra została zainstalowana, a następnie otwórz główny katalog gry i skopiuj do niego dowolny plik, np. z rozszerzeniem txt, który wcześniej otworzyłeś w edytorze tekstu. Sprawdź, czy gra uruchomi się po wgraniu do jej głównego katalogu innego pliku, niezwiązanego z grą. Zrzuty ekranowe i instrukcje na następnej stronie pomogą Ci wykonać ćwiczenie.

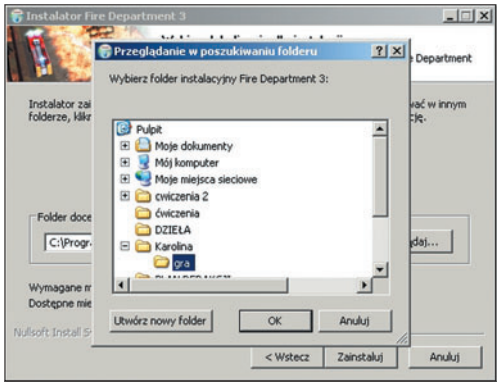
[2] Ze względu na ograniczenia nadawane przez administratorów w pracowniach szkolnych ćwiczenie jest zalecane do wykonania w domu.

Wkładamy płytę z grą do napędu optycznego – nastąpi automatyczne uruchomienie instalatora (zawsze, jeśli ta funkcja automatycznego uruchamiania nie zostanie wyłączona). W naszym przykładzie wygląda to tak:

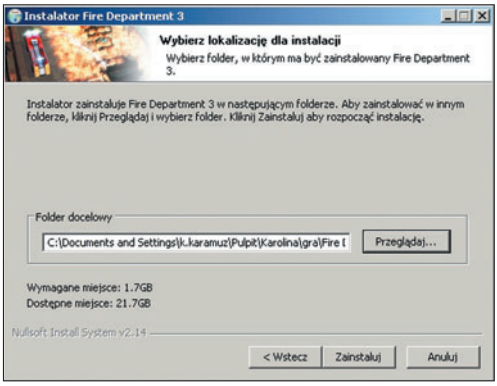


Rysunek 6.4.

Po kliknięciu przycisku Instaluj pojawi się okno instalatora i po zaakceptowaniu licencji będzie widoczne okno jak na rysunku 6.4.
Instalator zapyta, czy podana przez niego lokalizacja (zaznaczona w oknie na niebiesko) odpowiada Ci. To ścieżka dostępu – miejsce, w którym zostanie zainstalowana dana gra lub inny program.
Klikając przycisk Przeglądaj, możesz dokonać wyboru innej lokalizacji instalacji programu – przedstawiają to okna na rysunkach 6.5. i 6.6.



Rysunek 6.5.



Rysunek 6.6.

Uwaga: *Zauważ, że można przechowywać inne pliki w katalogach, które nie są związane z miejscowym programem, a nawet można uruchamiać inne programy przekopiowane do tego katalogu. Niestety, tworzy się w ten sposób wielki bałagan. Utrzymywanie porządku w komputerze pomoże w przyszłości szybciej poruszać się po danych na twardym dysku.*

6.2. Folder, czyli katalog;
6.3. Przegródki i tradycja, czyli drzewo folderów;
6.4. Robimy porządki.

Ćwiczenie 7

a) Napisz, co to jest „podkatalog”.

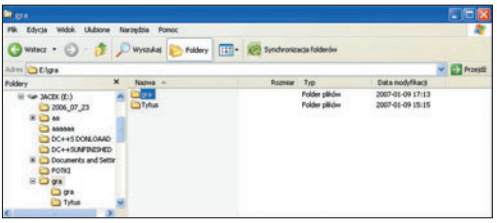
b) Czy podkatalog może mieć taką samą nazwę jak katalog główny?

TAK [__] NIE [__]

c) Czy podkatalog może mieć kolejny podkatalog o tej samej nazwie?

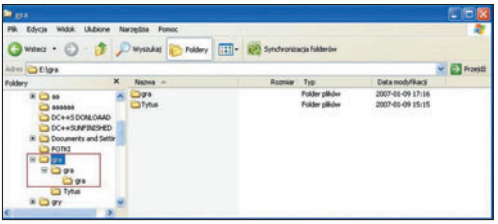
TAK [__] NIE [__]

Wskazówka: Zrzuty ekranowe na rysunkach pomogą Ci odpowiedzieć na pytania.



Rysunek 6.7.

Na rysunku 6.8. w czerwonym prostokącie widzisz, że można tworzyć podkatalogi o tej samej nazwie jak katalog, a podkatalog może mieć również swój podkatalog o tej samej nazwie i tak dalej…



Rysunek 6.8.

d) Czy należy tworzyć drzewo składające się z folderów o tej samej nazwie? Odpowiedź uzasadnij.

patrz:

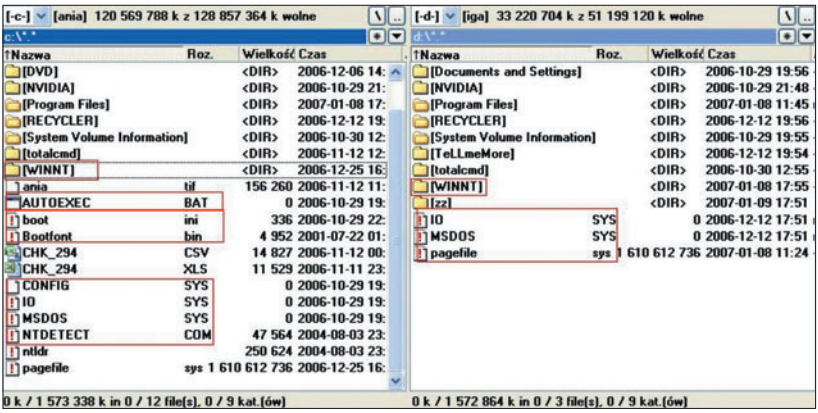
6.2. Folder, czyli katalog;
6.3. Przegródki i tradycja, czyli drzewo folderów;
6.4. Robimy porządki.

Ćwiczenie 8

Napisz, jakich katalogów i plików nie wolno przenosić w inne miejsca na dysku, nawet jeśli ich obecne położenie Ci się nie podoba i w ramach porządków chciałbyś je zmienić.

Nie wolno kasować i przenosić w inne miejsca plików i katalogów

Wskazówka: Wykonaj ćwiczenie, korzystając z systemów operacyjnych MS Windows i NE-Linux. Na przykład w systemie operacyjnym MS Windows XP jest to katalog WINNT oraz wszystkie pliki z rozszerzeniem: *.sys, *.bat, *.com, *.ini w głównym katalogu dysku, np. E lub D, a najczęściej C. Poniższy zrzut ekranowy przedstawia wyżej wymienione pliki i katalog.



Rysunek 6.9.

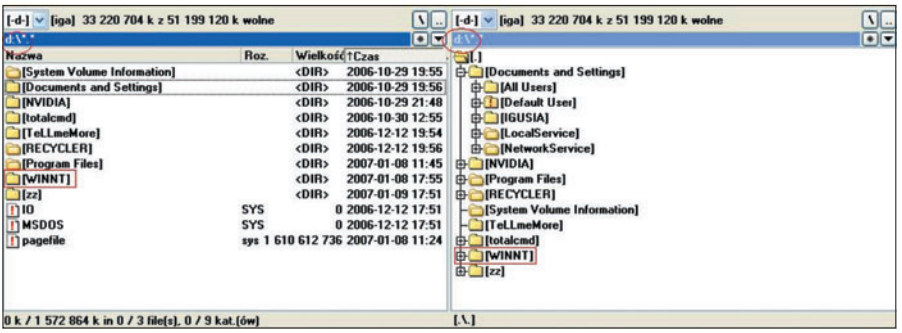
Uwaga: *Pliki z czerwonym wykrzyknikiem to pliki ukryte i nie powinny być dla Ciebie widoczne. Jeśli jednak będziesz je widzieć, włączając opcję w menedżerze plików, to ich nie kasuj ani nie przenoś w inne miejsca, ponieważ czynności te grożą uszkodzeniem systemu operacyjnego.*

6.2. Folder, czyli katalog;
6.3. Przegródki i tradycja, czyli drzewo folderów;
6.4. Robimy porządki.

Ćwiczenie 9

Napisz, co to jest „drzewo folderów”.

Wskazówka: Korzystając z dowolnego menedżera plików w dowolnym systemie operacyjnym, ustaw widok na „drzewo” i znajdź główny katalog systemu. Przedstawiony poniżej zrzut ekranowy pomoże Ci w identyfikacji tego, co widzisz.



Rysunek 6.10.

Prawa strona okna to widok „drzewa”, dysk D jest głównym katalogiem tego „drzewa”, a katalog systemu ma ścieżkę D:\WINNT

6.2. Folder, czyli katalog;
6.3. Przegródki i tradycja, czyli drzewo folderów;
6.4. Robimy porządki.

Ćwiczenie 10

Zakreśl zapis ścieżki dostępu prawidłowy dla systemu operacyjnego MS Windows oraz – innym kolorem – dla NELinux.

a) c:/WINNT/
b) e:\wimnt
c) d:\WINNT
d) E:\gra\gra\gra\
e) /usr/java/j2re/bin
f) </home/users
g) /root/Mail/inbox/tmp
h) /
i) /root/log
j) media:/sda1/home/users

6.2. Folder, czyli katalog;
6.3. Przegródki i tradycja, czyli drzewo folderów;
6.4. Robimy porządki.

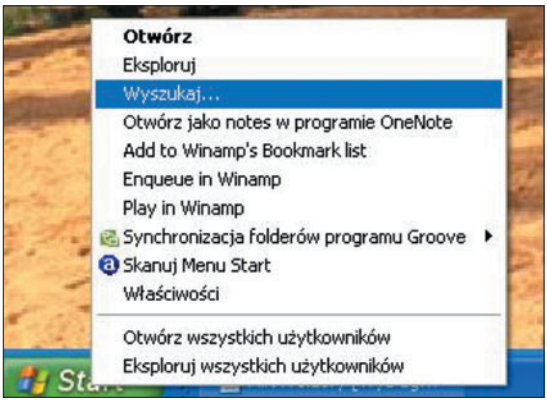
Wskazówka: Swoją odpowiedź sprawdź praktycznie w obu systemach operacyjnych.

Ćwiczenie 11

Opisz, jak znaleźć plik na dysku, znając tylko jego nazwę (bez ścieżki dostępu).

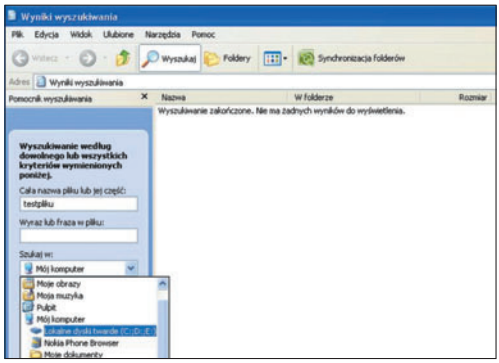
Wskazówka: Do tego celu wykorzystujemy wbudowane narzędzia służące do wyszukiwania plików i folderów – zrzut ekranowy na następnej stronie przedstawia ten sposób poszukiwania pliku.

Prawym przyciskiem myszy kliknij przycisk Start znajdujący się na pasku poleceń systemu operacyjnego MS Windows. Pojawi się lista (widoczna na rysunku po prawej), na której zaznaczasz polecenie Wyszukaj… Wyświetli się wówczas okno widoczne na rysunku 6.12.

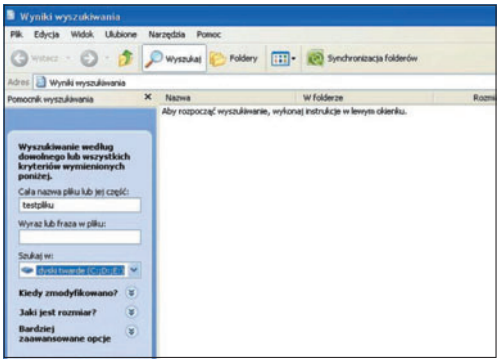


Rysunek 6.11.

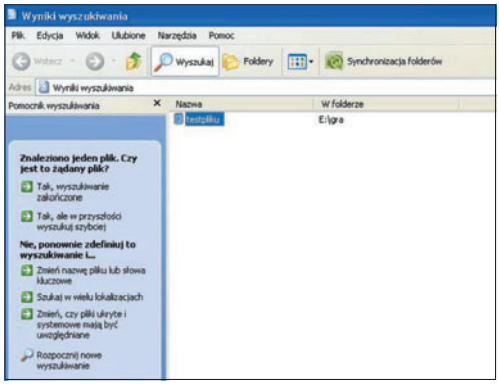
Wpisz nazwę poszukiwanego pliku – w tym przykładzie to testpliku.txt. W miejscu Szukaj w… zaznacz wszystkie dyski, ponieważ nie wiadomo, na którym znajduje się szukany plik, a następnie kliknij przycisk Wyszukaj. Nastąpi teraz skanowanie, czyli wyszukiwanie zagubionego pliku.



Rysunek 6.12.



Rysunek 6.13.



Rysunek 6.14.

Zrzut ekranowy po lewej pokazuje efekt wyszukiwania i podaje pełną ścieżkę dostępu do znalezionego pliku.

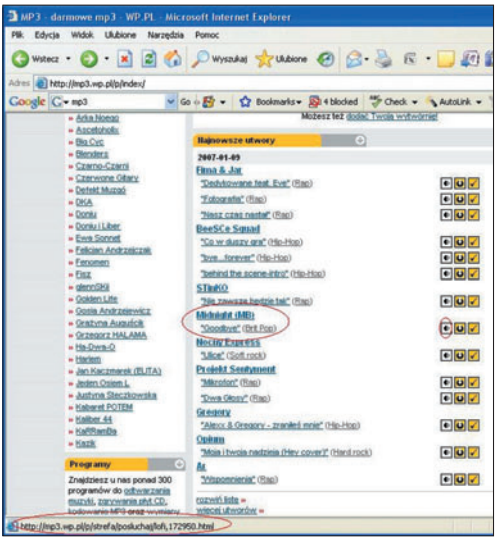
6.2. Folder, czyli katalog;
6.3. Przegródki i tradycja, czyli drzewo folderów;
6.4. Robimy porządki.

Ćwiczenie 12

a) Opisz, jak prawidłowo powinien wyglądać zapis ścieżki dostępu do pliku w Internecie.

b) Korzystając z dowolnej przeglądarki internetowej, sprawdź, czy potrafisz znaleźć dowolny plik i przeczytać jego adres (zapis ścieżki dostępu do pliku).

Wskazówka: Zrzut ekranowy przedstawia jeden z przykładów wykonania ćwiczenia.



Rysunek 6.15.

Najeżdżając myszką, np. na znacznik, posłuchasz muzyki zapisanej w pliku mp3, a w dolnym lewym rogu ekranu pojawi się ścieżka dostępu zaznaczona na czerwono.

patrz: *6.5. URL.*

Ćwiczenie 13

Połącz właściwy opis z symbolem.

Symbol „/” w systemie NELinux (i symbol „\” w systemie MS Windows) oznacza:

katalog główny i separator w ścieżce dostępu
katalog domowy
katalog systemowy i zakończenie ścieżki dostępu

„/” („\”)

patrz: *6.3. Przegródki i tradycja, czyli drzewo folderów.*

Ćwiczenie 14

Podkreśl prawidłową odpowiedź.

a) Drzewo folderów prezentowane jest zazwyczaj w postaci graficznej. Symbol ⊞ umieszczony obok ikony katalogu oznacza:
1. Katalog zawiera inne podkatalogi.
2. Katalog zawiera jakieś pliki.
3. Katalog jest skompresowany (spakowany).

b) Jaki skutek będzie miało kliknięcie myszą na ten symbol?
1. Katalog zostanie usunięty (przeniesiony do kosza).
2. Katalog zostanie spakowany.
3. Wyświetlone zostaną podkatalogi katalogu.

6.3. Przegródki i tradycja, czyli drzewo folderów.

Ćwiczenie 15

W systemie operacyjnym MS Windows na ekranie komputera wyświetlane jest okno z zawartością pewnego katalogu (zakładamy, że masz pełne prawa dostępu do wyświetlanego katalogu).

a) Wybierz myszką ikonę pliku z tego katalogu i przeciągnij ją na pulpit. Podkreśl poniżej rezultat swojego działania.
1. Jeśli katalog źródłowy oraz pulpit znajdują się na tym samym dysku, plik zostanie przeniesiony.
2. Plik zostanie po prostu skopiowany.
3. Plik zostanie otwarty za pomocą odpowiedniego programu użytkowego.

b) Wybierz myszką ikonę pliku z tego katalogu i przeciągnij ją na pulpit – tym razem trzymając wciśnięty klawisz Ctrl. Podkreśl poniżej rezultat swojego działania.
1. Plik zostanie przeniesiony.
2. Plik zostanie skopiowany.
3. Plik zostanie usunięty.

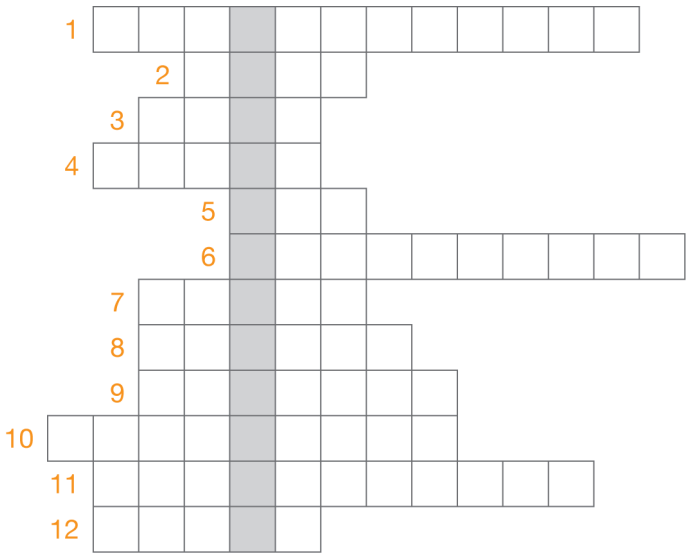
c) Wybierz myszką ikonę pliku z tego katalogu, a następnie naciśnij kombinację klawiszy Ctrl+C, po czym naciśnij kombinację Ctrl+V. Podkreśl poniżej rezultat swojego działania.
1. W wyświetlanym katalogu pojawi się duplikat zaznaczonego pliku.
2. Na pulpicie pojawi się duplikat zaznaczonego pliku.
3. Plik zostanie przeniesiony do kosza.

6.1. System plików;
6.2. Folder, czyli katalog;
6.3. Przegródki i tradycja, czyli drzewo folderów.

Ćwiczenie 16

Rozwiąż poniższy logogryf i odczytaj zawarte w nim hasło.

1. Końcówka nazwy pliku.
2. Magnetyczne urządzenie do przechowywania danych.
3. Poczekalnia dla usuwanych plików.
4. Nośnik: CD lub DVD.
5. Skrót klawisza w lewym górnym rogu klawiatury.
6. Podłączanie dysku w systemie Linux.
7. Duplikat.
8. Katalog.
9. _____ dostępu.
10. Układ drzewa folderów.
11. Usuwanie zawartości kosza.
12. Identyfikator pliku w danym katalogu.



Hasło: _____

patrz:
6.1. System plików;
6.2. Folder, czyli katalog;
6.3. Przegródki i tradycja, czyli drzewo folderów.

Ćwiczenie 17

W katalogu zoologia znajdziesz pewną liczbę podkatalogów i plików tekstowych o nazwach odpowiadającym gatunkom lub grupom zwierząt. Twoim zadaniem jest uporządkowanie tych katalogów i plików oraz umieszczenie ich w katalogu zwierzęta w odpowiedniej hierarchii. Na przykład plik jelen.txt powinien znaleźć się w katalogu ssaki, który należy umieścić w katalogu kręgowce, a ten z kolei musi się znajdować bezpośrednio w katalogu zwierzęta.

Wskazówka: Każdy plik tekstowy zawiera podpowiedź, do jakiej grupy należy dane zwierzę.

6.1. System plików;
6.2. Folder, czyli katalog;
6.3. Przegródki i tradycja, czyli drzewo folderów.

Notatki

7. Bezpieczeństwo

Ćwiczenie 1

a) Napisz, co to jest „wirus komputerowy” i dlaczego tak się nazywa.

b) Wyjaśnij na wybranym przykładzie wirusa lub innego programu złośliwego (pasożytniczego, destrukcyjnego, np. makrowirus, *dialer*, robak, koń trojański, bomba logiczna, *spyware*), na czym polega jego działanie, i opisz szkodliwość.

c) Napisz, co to jest „program antywirusowy” i dlaczego powinniśmy z niego korzystać.

d) Jak często powinien być uaktualniany program antywirusowy? Podkreśl prawidłową odpowiedź:

codziennie raz na tydzień co miesiąc wcale

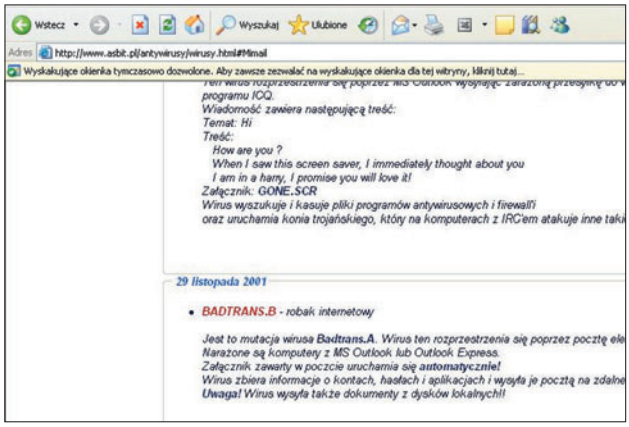
e) Sprawdź, jaki program antywirusowy jest zainstalowany w Twoim komputerze.

Wpisz jego nazwę.

_____.

Podkreśl, jaki to program.

wolny (darmowy) komercyjny (płatny)



Rysunek 7.1.

Wskazówka: Odpowiedź na pytanie, co to jest wirus i program antywirusowy, znajdziesz, korzystając z Internetu – przykładową podpowiedź przedstawia zrzut ekranowy na rysunku 7.1.

patrz:
7.3. Wirusy;
7.4. Zasady bezpieczeństwa.

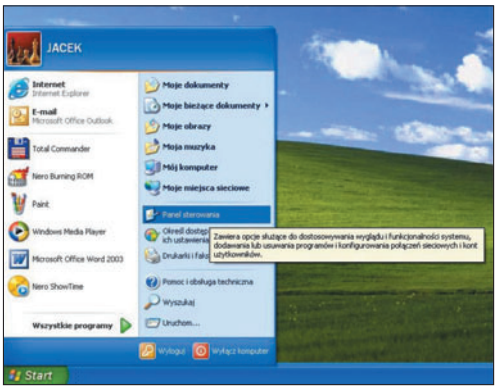
Ćwiczenie 2

Korzystając z systemu operacyjnego, na przykład MS Windows, utwórz login (konto użytkownika) i zabezpiecz go hasłem[1]. Opisz, w jakim celu powinno tworzyć się tzw. login (konto) dla każdego użytkownika tego samego komputera.

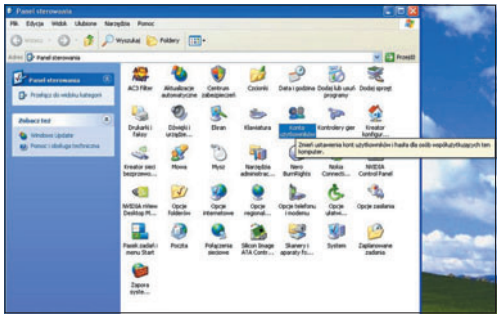
Wskazówka: Otwórz okno z Panelem sterowania (znajdziesz je, klikając przycisk Start w lewym dolnym rogu ekranu na pasku zadań). Zrzuty ekranowe pomogą Ci wykonać zadanie.

[1] Ze względu na ograniczenia nadawane przez administratorów w pracowniach szkolnych ćwiczenie jest zalecane do wykonania w domu.

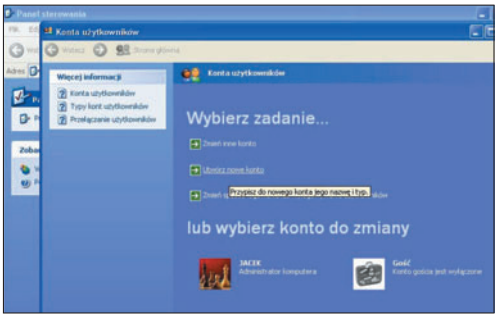
Rysunek 7.2.



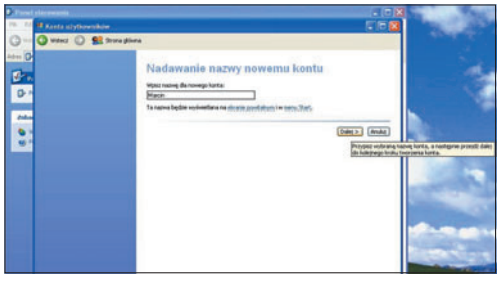
Rysunek 7.3.



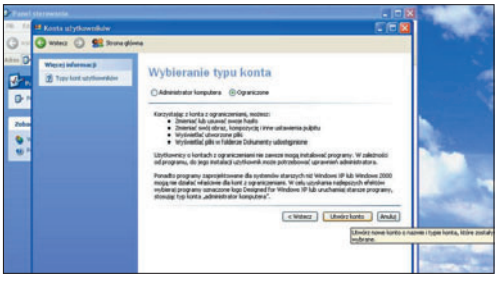
Rysunek 7.4.



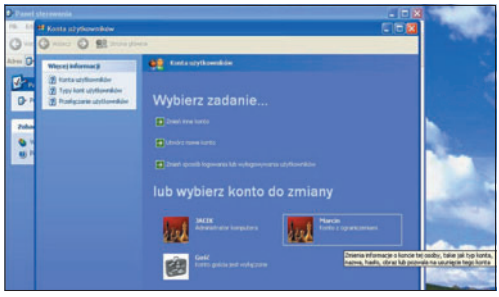
Rysunek 7.5.



Rysunek 7.6.

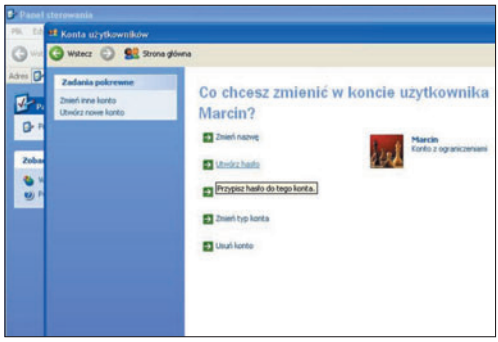


Rysunek 7.7.

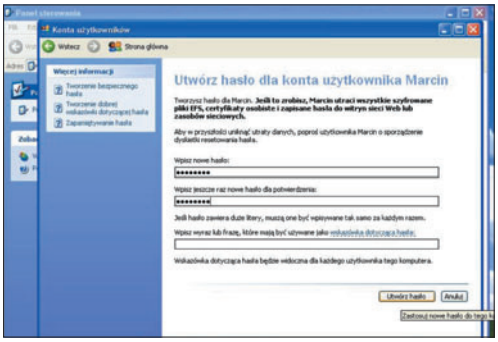


Rysunek 7.8.

Konto użytkownika (login) o nazwie Marcin jest już utworzone, zabezpiecz je teraz hasłem. Zaznaczone konto Marcin otwierasz, aby wprowadzić w nim zmiany. Pojawi się wtedy kolejne okno (patrz: rysunki 7.9. i 7.10.).



Rysunek 7.9.



Rysunek 7.10.

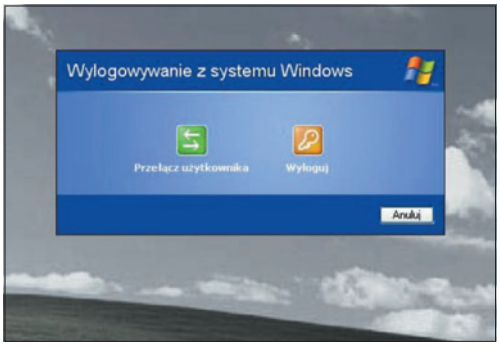
Hasło powinno zawierać co najmniej osiem znaków oraz kombinację utworzoną tak, aby było trudne do odszyfrowania przez osobę próbującą się włamać.

Przykład hasła: !qaz2wsx

Po wpisaniu hasła klikasz ikonę Utwórz hasło i masz już utworzone zabezpieczenie konta użytkownika Marcin.

Sprawdź teraz, czy hasło nowego użytkownika działa poprawnie. Oto zrzuty ekranowe, które pomogą Ci wykonać taki test.

Rysunek 7.11.



Rysunek 7.12.

Rysunek 7.13.

Rysunek 7.14.

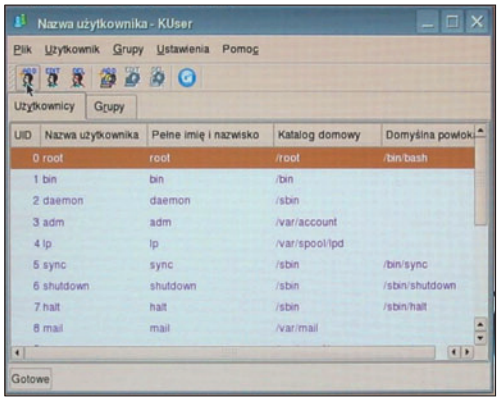
Konto (login) Marcin zostało otwarte po podaniu prawidłowego hasła.

7.1. Po co ten login?

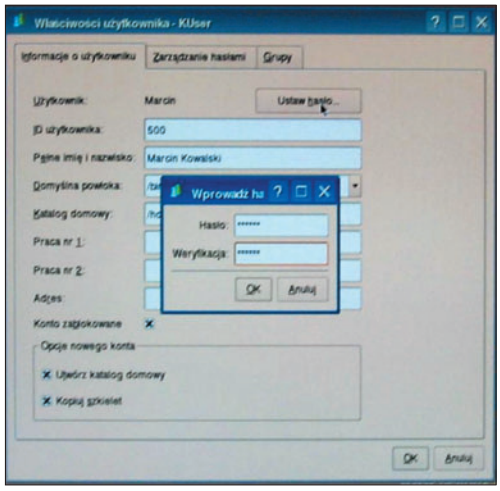
Ćwiczenie 3

W systemie operacyjnym NELinux utwórz konto nowego użytkownika.

Wskazówka: Wykorzystaj wiedzę i doświadczenie zdobyte przy wykonywaniu ćwiczenia 2. W systemie NELinux do utworzenia konta nowego użytkownika służy program KUser – patrz: rysunek 7.15.

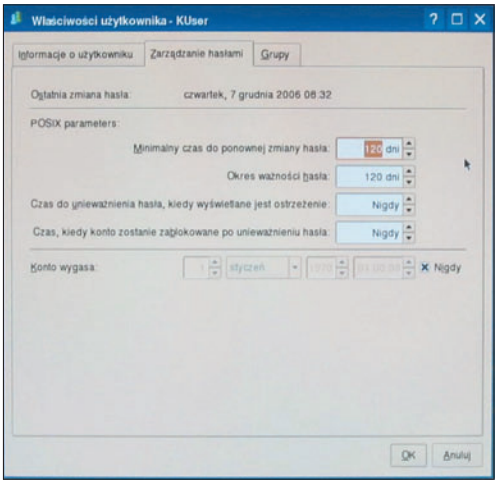


Rysunek 7.15.



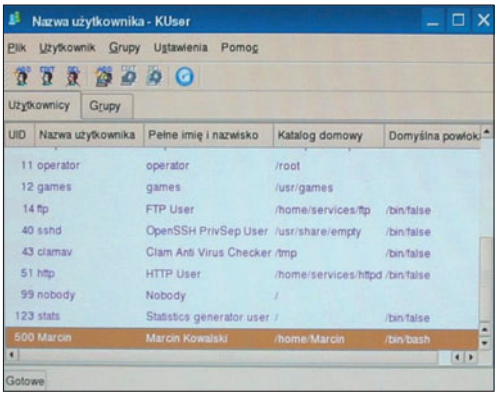
Rysunek 7.16.

Kliknij przycisk ADD, czyli Dodaj. Otworzy się wtedy nowe okno, w którym puste miejsca uzupełnisz swoimi danymi. Następnie kliknij Ustaw hasło i wprowadź je dla swojego konta (sesji), tak jak to widać w oknie na rysunku 7.16.
Po utworzeniu hasła kliknij zakładkę Zarządzanie hasłami i skonfiguruj ustawienia – patrz: zrzut ekranowy Właściwości użytkownika (rysunek 7.17.).



Rysunek 7.17.

Po zakończeniu ustawień kliknij przycisk OK. Pojawi się okno (patrz: rysunek 7.18.), w którym będzie widoczne utworzone konto nowego użytkownika.



Rysunek 7.18.

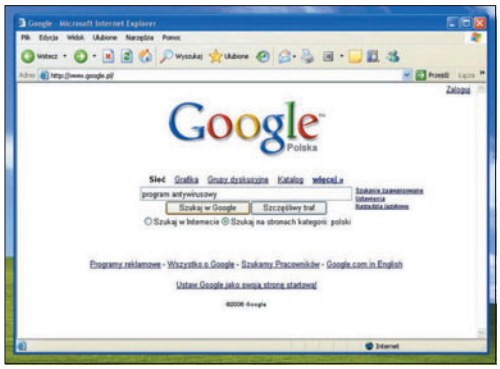
7.1. Po co ten login?

Ćwiczenie 4

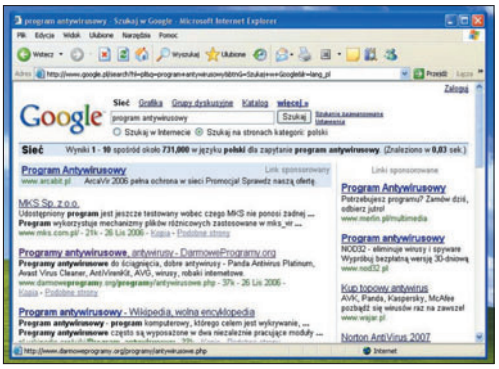
a) Korzystając z dowolnego systemu operacyjnego i wyszukiwarki internetowej, znajdź przynajmniej po trzy przykłady programów antywirusowych i wpisz poniżej ich nazwy.

Dla MS Windows	Dla NELinux

Wskazówka: Oto jeden ze sposobów wykonania ćwiczenia: uruchom przeglądarkę internetową. Okna poniżej pokażą Ci, jak dalej postępować.

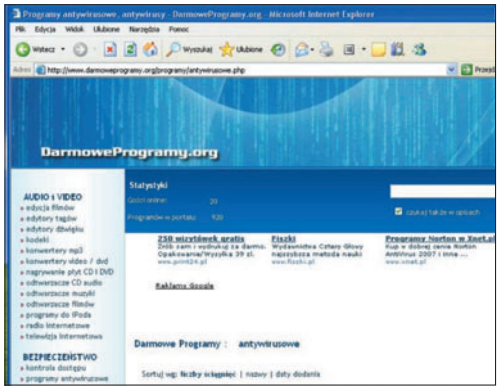


Rysunek 7.19.

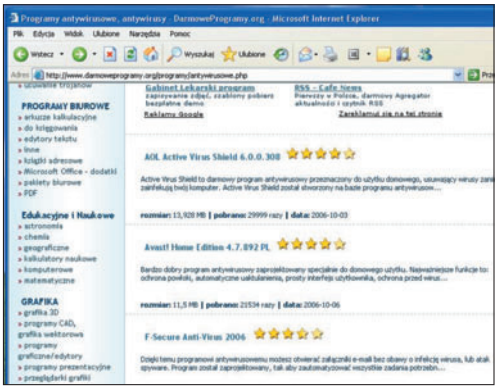


Rysunek 7.20.

Szukasz programu antywirusowego (rysunek 7.19.) i śledzisz wyniki dla takiego zapytania (rysunek 7.20.), a następnie zapoznajesz się z opisem wybranego programu (patrz: zrzuty poniżej).



Rysunek 7.21.

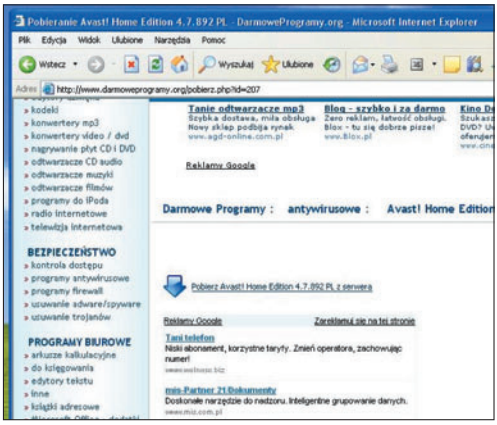


Rysunek 7.22.

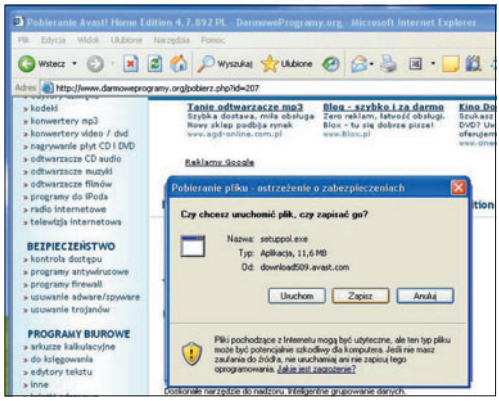
b) Ściągnij darmowe wersje tych programów antywirusowych – przynajmniej po jednej dla każdego z systemów operacyjnych.

Wskazówka: Wybierz jeden z darmowych programów antywirusowych dla systemu MS Windows w wersji do ściągnięcia na dysk twardy (w przykładzie został wybrany Avast! Home Edition 4.7.892 PL).

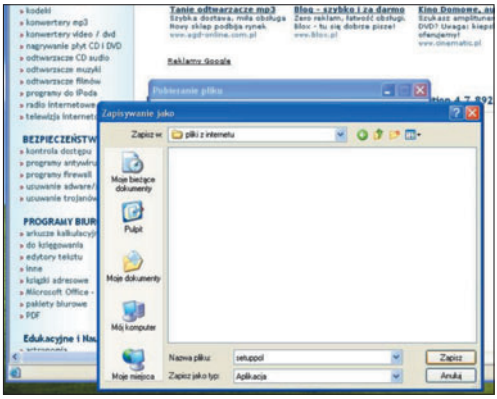
Rysunek 7.23.



Rysunek 7.24.

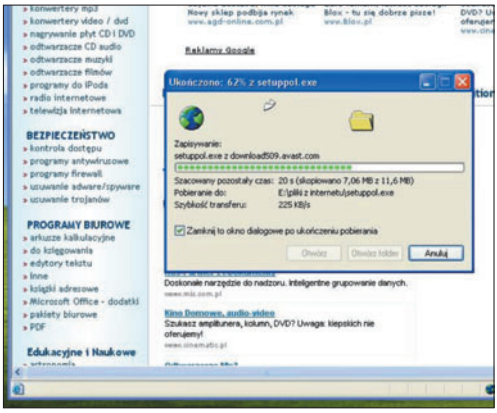


Rysunek 7.25.



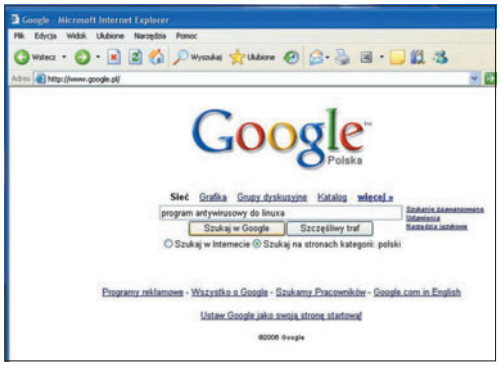
Rysunek 7.26.

Po kliknięciu przycisku Zapisz otworzyło się okno Zapisywanie jako... Plik pobierany z Internetu możesz zapisać na dysku twardym w dowolnym katalogu. W naszym przykładzie wcześniej został utworzony na dysku twardym (lokalnym) katalog Pliki z Internetu. Po kliknięciu przycisku Zapisz rozpoczyna się proces ściągania pliku (patrz: rysunek 7.27.).

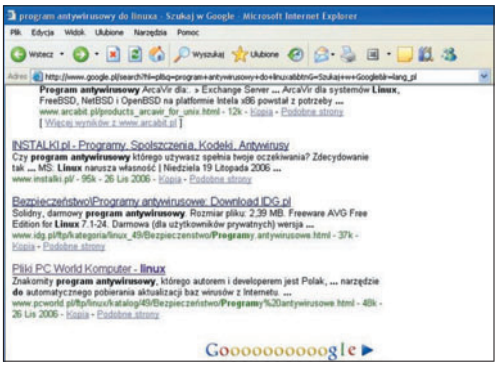


Rysunek 7.27.

Teraz, nie czekając na ściągnięcie pliku, możesz zacząć szukać programów antywirusowych dla systemu NELinux, wpisując temat w wyszukiwarkę (np. program antywirusowy do Linuksa) – patrz: kolejne zrzuty ekranowe.

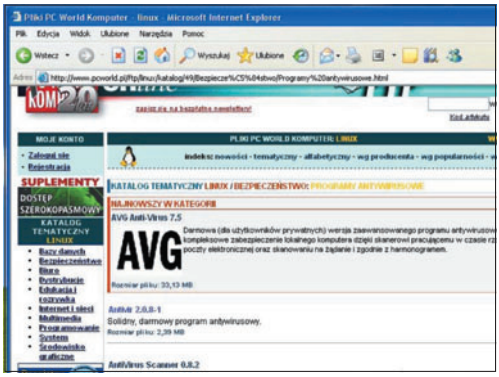


Rysunek 7.28.

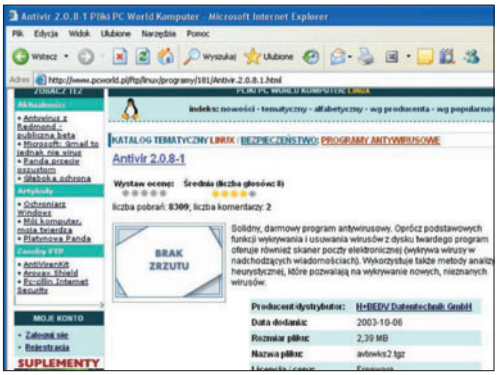


Rysunek 7.29.

W przykładzie wybrano „Pliki PC Word Komputer – Linux”.

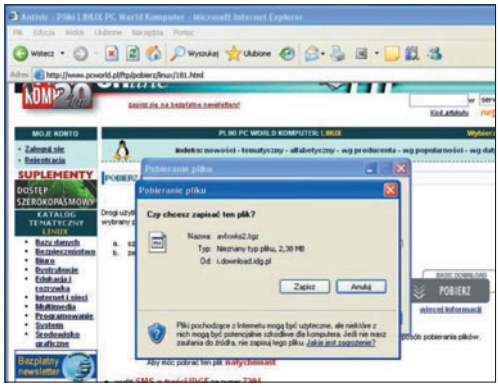


Rysunek 7.30.

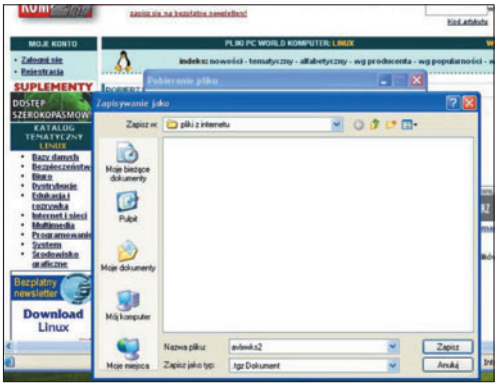


Rysunek 7.31.

Dla przykładu wybrano do ściągnięcia program Antivir 2.0.8.1 (widoczny i opisany w oknie na rysunku 7.31.).



Rysunek 7.32.



Rysunek 7.33.

Po wykonaniu polecenia Zapisz jako... (patrz: zrzut ekranowy na rysunku 7.33.) ćwiczenie jest zakończone.

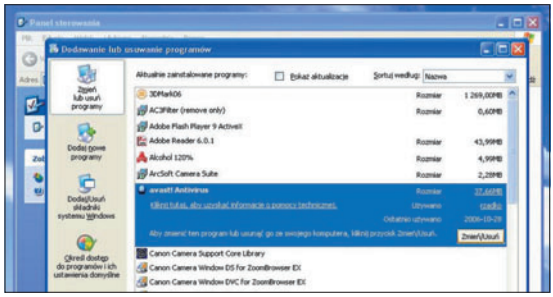
7.3. Wirusy;
7.4. Zasady bezpieczeństwa.

Ćwiczenie 5

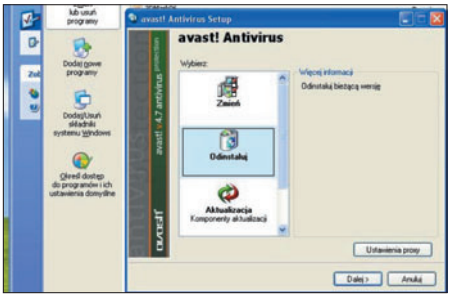
Odinstaluj prawidłowo program antywirusowy, np. zainstalowany w ćwiczeniu 4 b)[2].

Uwaga: *Nie zapomnij o ponownej instalacji tego samego lub podobnego programu.*

Wskazówka: Programów zainstalowanych przy użyciu programu instalacyjnego nie należy usuwać z dysku za pomocą polecenia Usuń plik lub Skasuj. Przykład prawidłowego odinstalowania programu antywirusowego przedstawiają poniższe zrzuty ekranowe.



Rysunek 7.34.



Rysunek 7.35.

Otwórz okno Panelu sterowania, następnie wybierz i otwórz okno Dodawanie lub usuwanie programów. Na liście, która Ci się ukaże, znajdź i zaznacz program antywirusowy Avast! Następnie kliknij przycisk Zmień/Usuń. Pojawi się okno programu instalacyjnego Avast! (widoczne na rysunku 7.35.). Zaznacz polecenie Odinstaluj, a następnie kliknij przycisk Dalej. Nastąpi teraz automatyczne usunięcie programu antywirusowego – należy postępować zgodnie z poleceniami w kolejnych oknach instalatora.

patrz:
7.3. Wirusy;
7.4. Zasady bezpieczeństwa.

Ćwiczenie 6

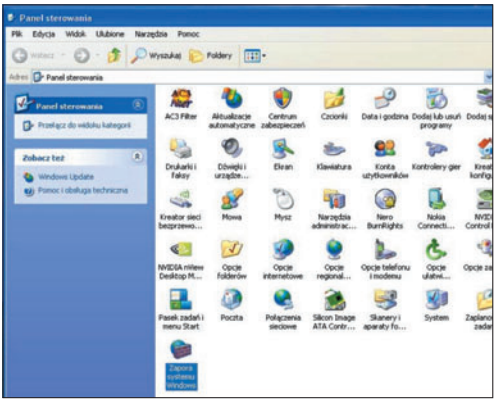
a) Napisz, co to jest „zapora sieciowa” (*firewall*) i do czego służy.

[2] Ze względu na ograniczenia nadawane przez administratorów w pracowniach szkolnych ćwiczenie jest zalecane do wykonania w domu.

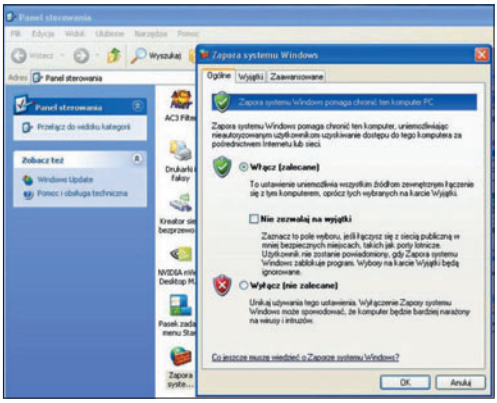
b) Znajdź zaporę sieciową w systemie operacyjnym MS Windows. Zauważ, że można ją konfigurować (czytając opisy w oknach, dowiesz się, w jakim celu zmienia się jej ustawienia).

Uwaga: *Jeśli jesteś początkującym użytkownikiem komputera i nie wiesz, jak konfigurować zaporę sieciową, nie rób tego sam, tylko skorzystaj z pomocy osoby doświadczonej.*

Wskazówka: Zaporę sieciową wbudowaną w system MS Windows znajdziesz, otwierając okno Panelu sterowania.



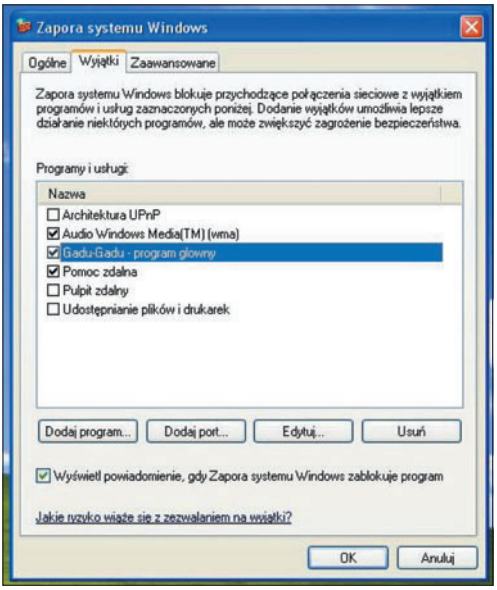
Rysunek 7.36.



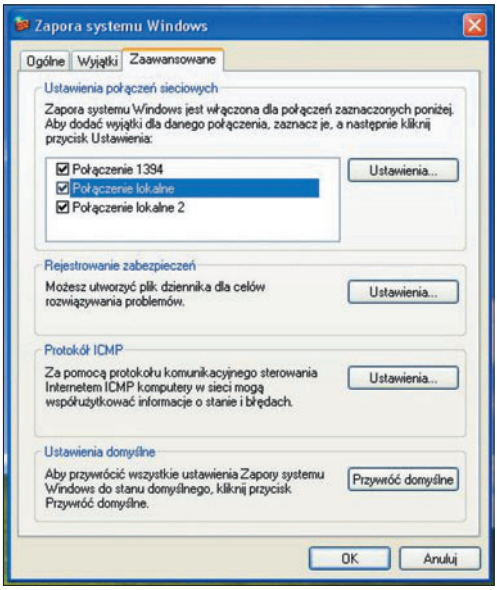
Rysunek 7.37.

Okno Zapory systemu Windows zawiera trzy zakładki: Ogólne, Wyjątki, Zaawansowane.

patrz: *7.4. Zasady bezpieczeństwa.*



Rysunek 7.38.



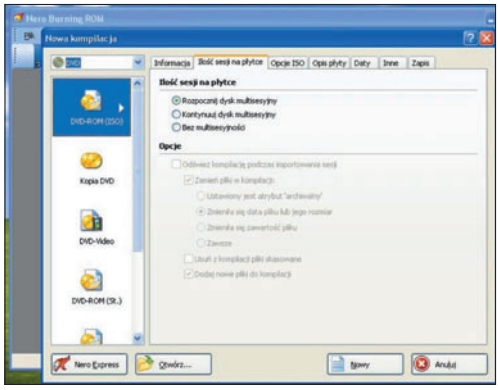
Rysunek 7.39.

Ćwiczenie 7

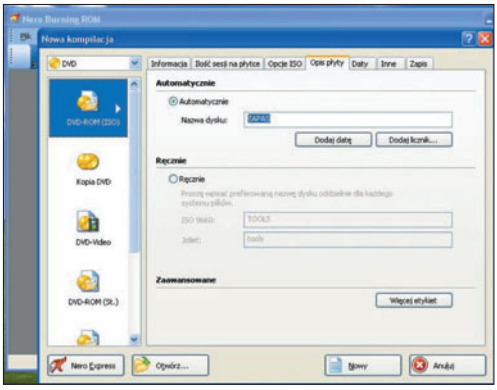
a) Napisz, co to jest „kopia zapasowa”.

b) Korzystając z dowolnego systemu operacyjnego, nagrywarki i programu służącego do nagrywania płyt, zapisz kopię zapasową na płycie.

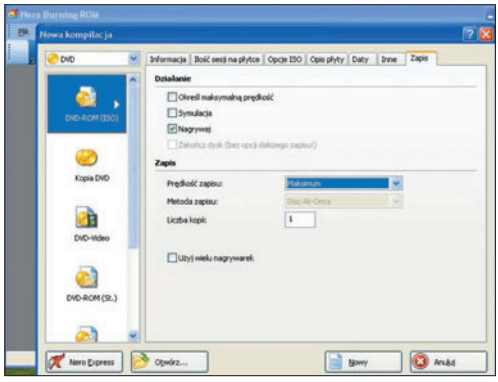
Wskazówka: Utwórz na dysku katalog o nazwie Zapas. Skopiuj do niego wszystkie ważne dla Ciebie pliki, np. pliki testowe, prezentacje, programy instalacyjne ściągnięte z Internetu, zdjęcia z aparatu cyfrowego. W przykładzie skorzystaliśmy z popularnego programu do nagrywania płyt – Nero. Kolejne zrzuty ekranowe przedstawiają proces nagrania płyty z kopią zapasową.



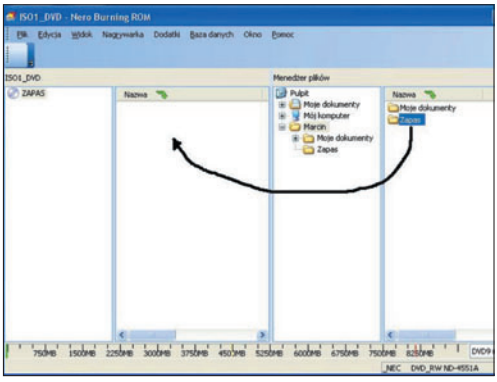
Rysunek 7.40.



Rysunek 7.41.

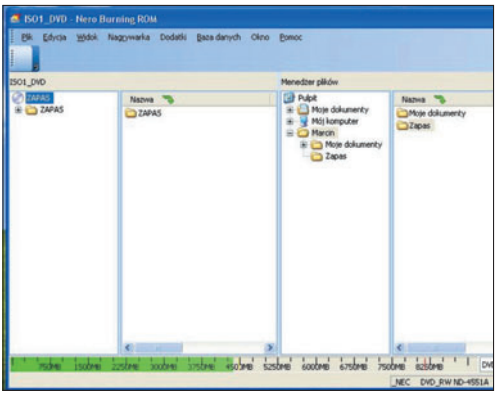


Rysunek 7.42.

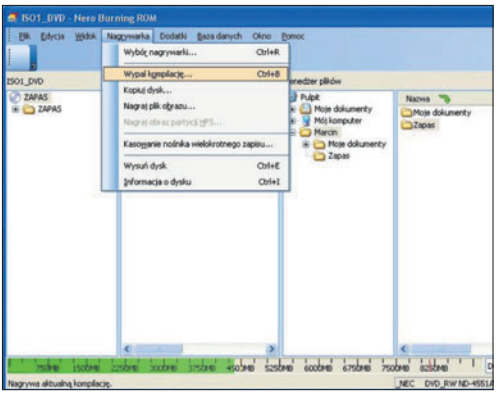


Rysunek 7.43.

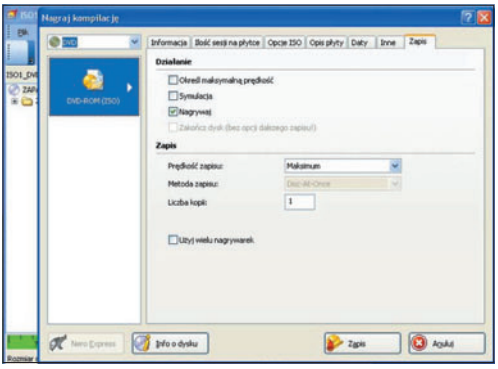
Po kliknięciu przycisku Nowy (patrz: rysunek 7.42.) otwiera się okno menedżera plików. Zaznacz katalog Zapas, „chwyć" myszką i przenieś do miejsca wskazanego strzałką na rysunku 7.43. Wówczas pojawi się on w oknie przygotowania kompilacji do nagrania (patrz: rysunek 7.44.).



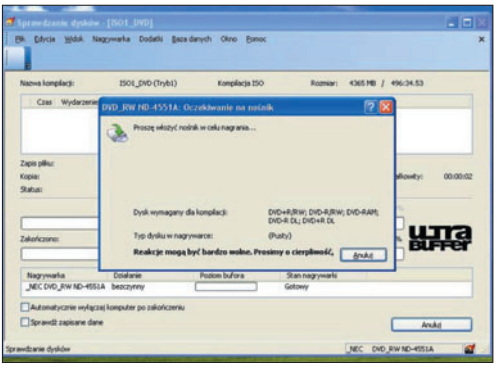
Rysunek 7.44.



Rysunek 7.45.



Rysunek 7.46.

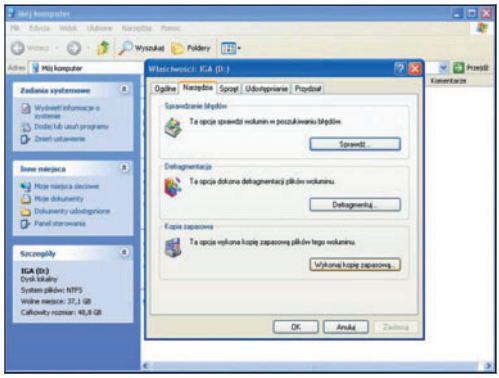


Rysunek 7.47.

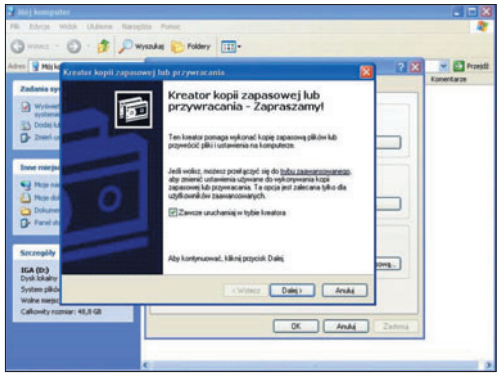
Po kliknięciu przycisku Zapis (patrz: rysunek 7.46.) pojawi się okno Oczekiwanie na nośnik (patrz: zrzut ekranu na rysunku 7.47.). Jeśli wcześniej nie włożyłeś odpowiedniego nośnika, to program poprosi o niego. Gdy wykonasz polecenie, nastąpi zapisanie na płycie przygotowanej wcześniej kopii zapasowej.

C) Czy istnieją inne sposoby, programy, narzędzia do tworzenia kopii zapasowej? Jeśli tak, podaj przynajmniej jeden przykład.

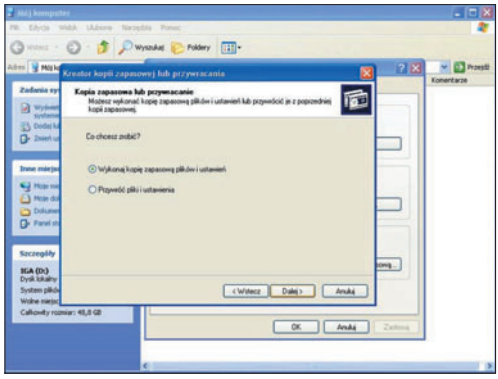
Wskazówka: Innym sposobem tworzenia kopii zapasowej będzie wykorzystanie narzędzia wbudowanego w system operacyjny. Zrzuty ekranowe poniżej przedstawiają przykładowe wykonanie kopii zapasowej.



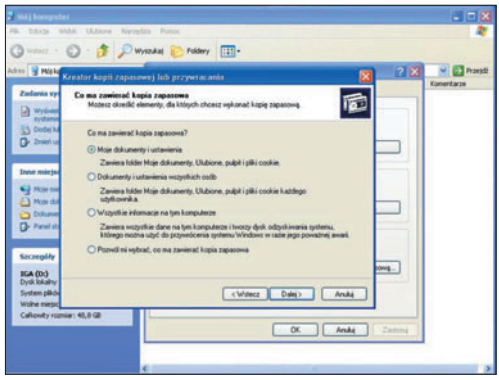
Rysunek 7.48.



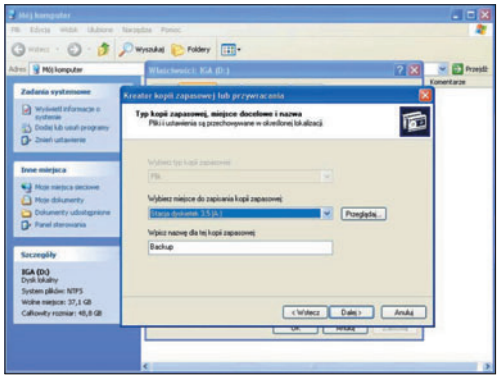
Rysunek 7.49.



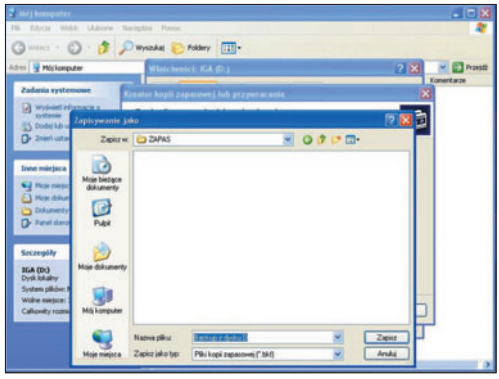
Rysunek 7.50.



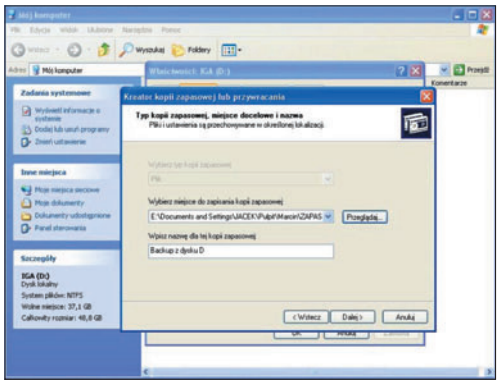
Rysunek 7.51.



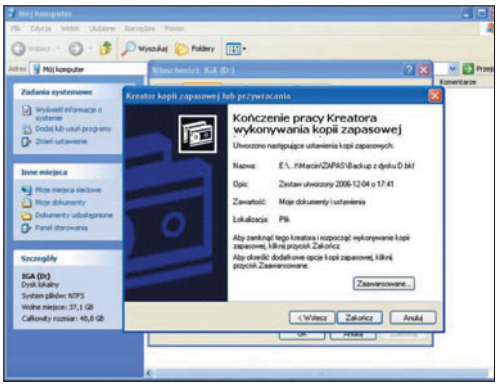
Rysunek 7.52.



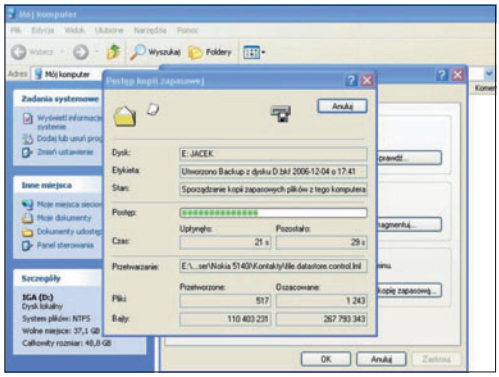
Rysunek 7.53.



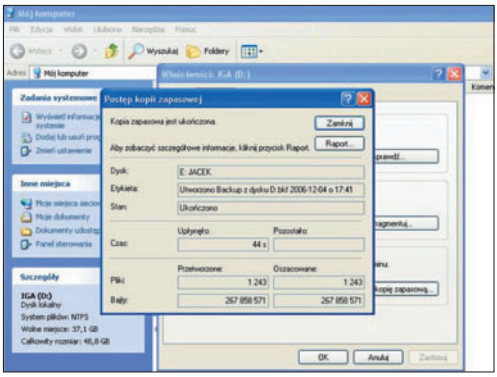
Rysunek 7.54.



Rysunek 7.55.



Rysunek 7.56.



Rysunek 7.57.

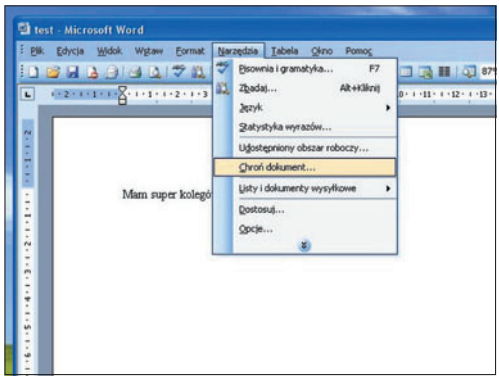
Wybrano dla przykładu ścieżkę dostępu na innym dysku twardym, czyli powstała kopia zapasowa z dysku D, a została zapisana na dysku E. Jest to również sposób na zabezpieczenie swoich danych, lecz nie na sto procent. Plik, sporządzony programem kopii zapasowej, powinieneś teraz nagrać na płytę. Będziesz wówczas zabezpieczony przed utratą danych.

7.4. Zasady bezpieczeństwa.

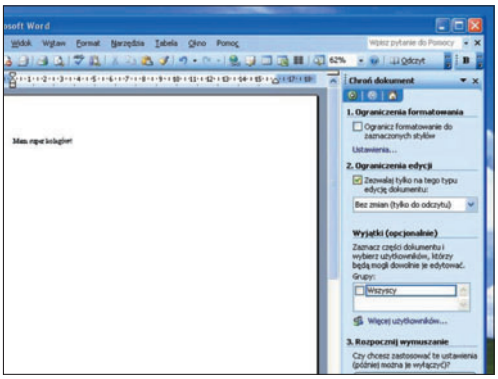
Ćwiczenie 8

Zabezpiecz swój plik (utworzony w dowolnym edytorze tekstu), tak aby inny użytkownik nie mógł go edytować i wprowadzić jakichkolwiek zmian.

Wskazówka: Na przykład korzystając z programu Word, utworzony dokument zabezpieczysz hasłem w następujący sposób:

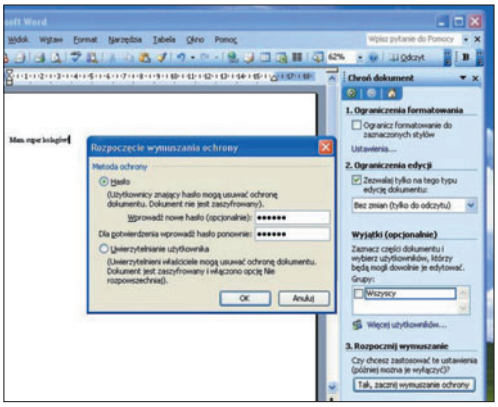


Rysunek 7.58.



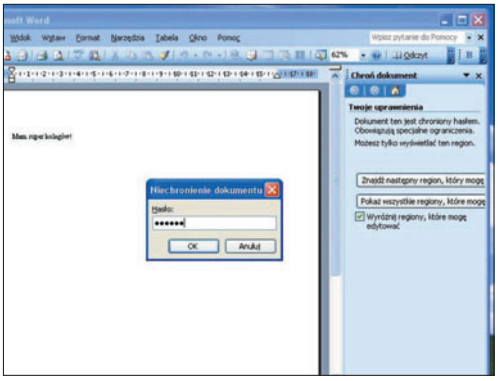
Rysunek 7.59.

Gdy z menu Narzędzia wybierzesz opcję Chroń dokument… (rysunek 7.58.), to z prawej strony okna pojawią się opcje do ustawienia zabezpieczeń (rysunek 7.59.). Zaznacz punkt 2. Ograniczenia edycji, a następnie kliknij przycisk z punktu 3. Rozpocznij wymuszanie, potwierdzając Tak, zacznij wymuszanie ochrony. Pojawi się wówczas okno (widoczne po prawej), w którym utworzysz swoje hasło dla zabezpieczenia dokumentu. Po zakończeniu tworzenia hasła kliknij przycisk OK.



Rysunek 7.60.

Następnie możesz zamknąć dokument, zapisując zmiany. Po ponownym uruchomieniu jego zawartość będzie możliwa do edycji, dopiero gdy wprowadzisz prawidłowe hasło (patrz: rysunek 7.61.).



Rysunek 7.61.

7.4. Zasady bezpieczeństwa;
8. Edytor tekstu.

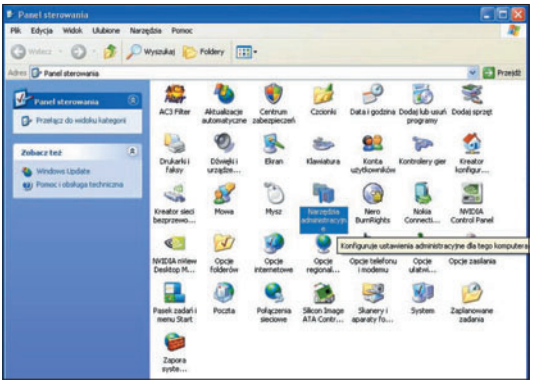
Ćwiczenie 9

a) Napisz, jaki cel ma wprowadzanie ograniczeń dla użytkowników w stosunku do środowiska administratora.

b) Znajdź w systemie operacyjnym, na przykład MS Windows, narzędzie służące do zarządzania systemem i dyskami.

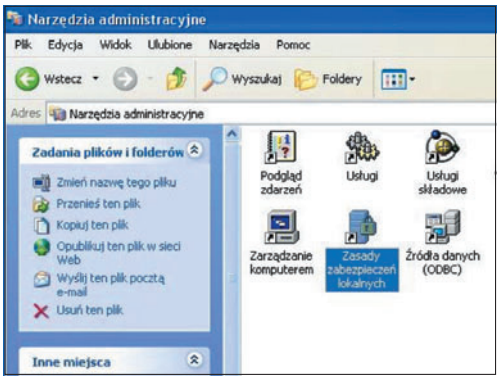
c) Wymień zasady, które mogą wpłynąć na bezpieczeństwo Twoich danych oraz systemu.

Wskazówka: Narzędzie do zarządzania systemem znajdziesz w Panelu sterowania – patrz: rysunek 7.62.

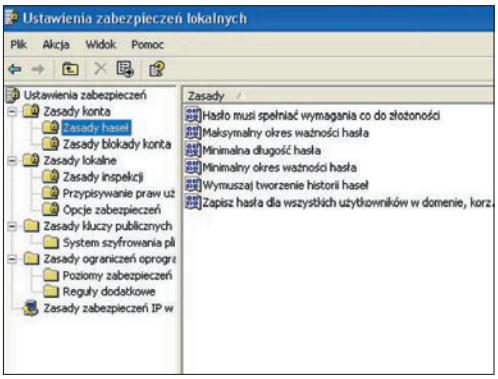


Rysunek 7.62.

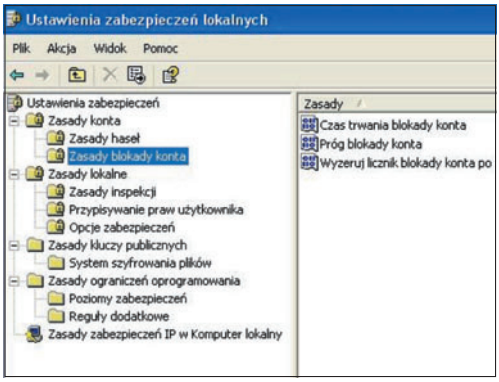
Klikając ikonę Narzędzia administracyjne, zobaczysz, jakie są możliwości konfiguracji ustawień dla Twojego komputera. Zrzuty ekranowe przedstawiają zasady i możliwości Ustawienia zabezpieczeń lokalnych widoczne po kliknięciu ikony Zasady zabezpieczeń lokalnych (patrz: zrzuty ekranowe na rysunkach 7.63.–7.66.).



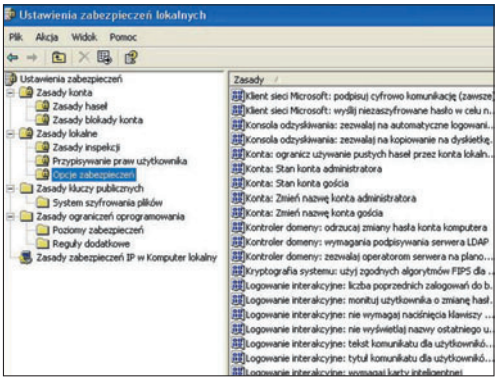
Rysunek 7.63.



Rysunek 7.64.



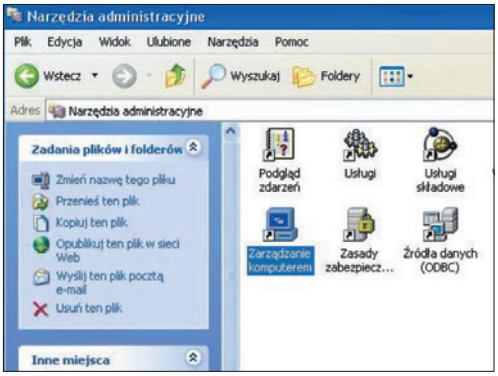
Rysunek 7.65.



Rysunek 7.66.

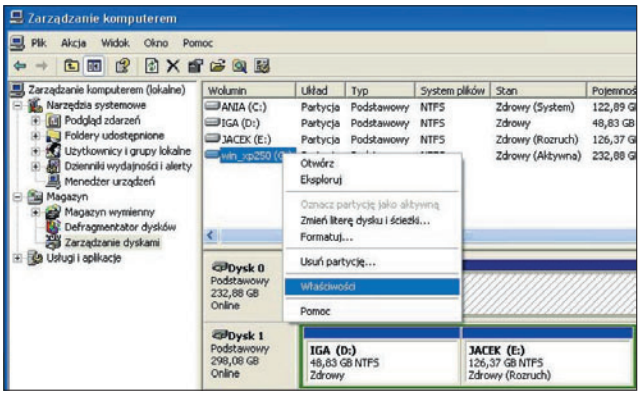
Klikając ikonę Zarządzanie komputerem, we Właściwościach możesz zobaczyć m.in. Stan dysku komputera – zwróć uwagę na komunikat Zdrowy.

Uwaga: *Jeśli wykonujesz to ćwiczenie na komputerze szkolnym lub rodzica, to lepiej niczego nie zmieniaj we Właściwościach.*

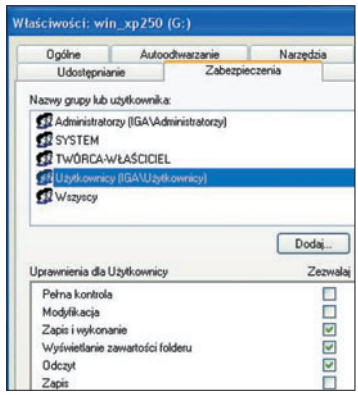


Rysunek 7.67.

patrz:
7.2. Administrator;
7.4. Zasady bezpieczeństwa.



Rysunek 7.68.



Rysunek 7.69.

Ćwiczenie 10

a) Napisz, jak unikać zarażenia wirusami podczas korzystania z Internetu.

b) Podaj przykład rodzaju strony internetowej, która według Ciebie może stanowić zagrożenie dla bezpieczeństwa systemu operacyjnego i Twoich danych.

Wskazówka: Strony, które zawierają nielegalne oprogramowanie – gry, cracki (sposoby na przełamanie zabezpieczeń) do programów, muzykę, filmy itp. – należy omijać! Po pierwsze, nie wspieraj komputerowych piratów. Po drugie, istnieje bardzo duża możliwość „złapania" wirusa (najczęściej są to konie trojańskie, ale zdarzają się również inne). Ku przestrodze przykład Ostrzeżenie przedstawiamy obok:

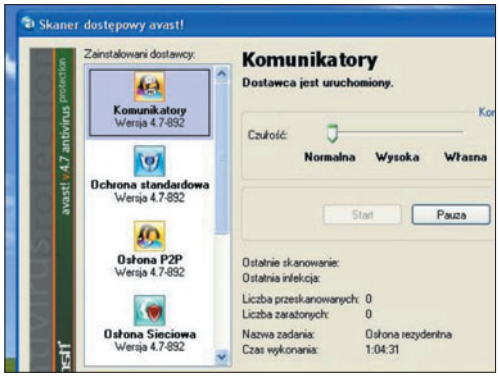
Rysunek 7.70.

7.3. Wirusy;
7.4. Zasady bezpieczeństwa.

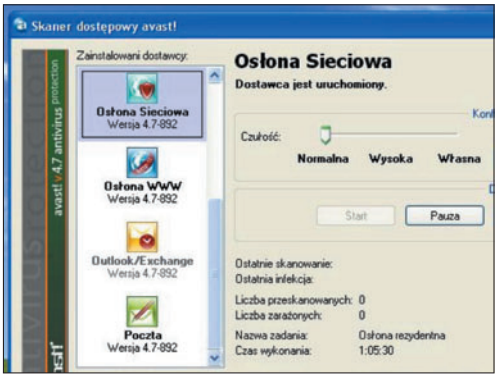
Ćwiczenie 11

Napisz, co zrobisz, jeśli Twój program antywirusowy wyświetli informację o wykryciu zainfekowanego pliku.

Wskazówka: Zapoznaj się z możliwościami swojego programu antywirusowego. Postępuj zgodnie z jego poleceniami. W przykładzie z ćwiczenia 10 wyświetlone zostało ostrzeżenie o znalezieniu złośliwego programu. Program antywirusowy zaproponował **Przerwij połączenie** i powinieneś się dostosować do tego polecenia.
Zazwyczaj programy antywirusowe usuwają automatycznie wirusy i inne zagrożenia, naprawiają zarażone pliki, ale **są sytuacje, w których wyświetlany jest komunikat z informacją, co ma być wykonane:** usunąć zarażony plik lub przenieść do kwarantanny. W takim wypadku dla bezpieczeństwa zleć programowi, aby zarażony plik przeniósł do kwarantanny. Jeśli dasz polecenie Usuń, a zarażony plik jest ze środowiska systemowego, to możesz uszkodzić system operacyjny. Poniższe okna przedstawiają ustawienia, jakich można dokonać w przykładowym programie antywirusowym Avast!



Rysunek 7.71.



Rysunek 7.72.

7.3. Wirusy;
7.4. Zasady bezpieczeństwa.

Ćwiczenie 12

Wpisz: P – prawda lub F – fałsz.

a) Większość programów antywirusowych stale komunikuje się przez Internet z serwerem swojego producenta. Dzieje się tak, ponieważ:

1. Producent otrzymuje od nich informacje o nowo wykrytych wirusach. [__]
2. Programy uaktualniają swoje informacje o nowych wirusach. [__]
3. Programy przekazują producentowi dane na temat liczby zainfekowanych plików. [__]

b) Od czasu do czasu należy zmieniać swoje hasło w celu:

1. Ćwiczenia własnej pamięci. [__]
2. Utrudnienia dostępu do naszego konta osobom niepowołanym. [__]
3. Spełnienia wymagań korzystania z systemu wielodostępnego. [__]

c) Jeśli pracujesz na różnych typach komputerów, to w Twoim haśle nie powinno być polskich znaków (ą, ć itp.), ponieważ:

1. Poszczególne komputery mogą mieć różne kodowania tych znaków. [__]
2. W Unii Europejskiej nie wolno korzystać ze znaków narodowych. [__]
3. Hasła mogą zawierać tylko litery alfabetu łacińskiego. [__]

d) Przypuśćmy, że masz kilka kont na różnych serwerach i na każdym koncie zostało ustawione takie samo hasło. Jest to:

1. Niemożliwe, bo różne serwery wymagają różnych haseł. [__]
2. Z punktu widzenia bezpieczeństwa – bez zarzutu. [__]
3. Wygodne, ale trochę ryzykowne. [__]

7.1. Po co ten login?;
7.3. Wirusy;
7.4. Zasady bezpieczeństwa.

Ćwiczenie 13 ••

W skali od 0 do 6, oceń i zaznacz, które z poniżej wymienionych „problemów" występujących w pracy z Twoim komputerem uznasz za objawy jego zawirusowania.

- Komunikat o braku miejsca na dysku twardym. [□□□□□□]
- Nagłe spowolnienie pracy komputera. [□□□□□□]
- Niestabilny obraz wyświetlany przez monitor. [□□□□□□]
- Częste zawieszanie się systemu. [□□□□□□]
- Niespodziewane pojawianie się na ekranie okien dodatkowych programów. [□□□□□□]
- Odmowa współpracy komputera z urządzeniami zewnętrznymi, np. z drukarką. [□□□□□□]

7.3. Wirusy;
7.4. Zasady bezpieczeństwa.

Notatki

8. Edytor tekstu

Ćwiczenie 1

W dowolnym edytorze tekstu (np. OpenOffice Writer umieszczonym na płycie dołączonej do podręcznika) wpisz poniższy tekst – zapis rozmowy Stasia i Kalego (Henryk Sienkiewicz, „W pustyni i w puszczy"). Zadbaj o wykorzystanie właściwego symbolu pauzy dialogowej i o właściwe wcięcia w tekście (akapity), dobierz także podobny krój i rozmiar pisma.

— Czego tak patrzysz? — zapytał Staś — czy myślisz, że drugi wąż może się ukrywać w drzewie?

— Nie; Kali bać się Mzimu.

— Cóż to jest Mzimu?

— Zły duch.

— Widziałeś kiedy w życiu Mzimu?

— Nie, ale Kali słyszał okropny hałas, który Mzimu robi w chatach czarowników.

— To jednak wasi czarownicy się go nie boją?

— Czarownicy umieją go zakląć, a potem chodzą po chatach i mówią, że Mzimu się gniewa, więc Murzyni znoszą im banany, miód, pombę*, jaja i mięso, aby przebłagać Mzimu.

* Piwo, wyrabiane z rośliny sorgo (przyp. aut.).

patrz:
8.4. Czcionki: kroje, odmiany, rozmiary…;
8.5. Umiesz pisać?

Ćwiczenie 2

Redaktorowi podczas pracy pomieszały się linijki dwóch wierszy Jana Brzechwy: „Lew" i „Niedźwiedź". Do tego nie pamięta on, w jakiej powinny być kolejności. Pomóż mu ułożyć linijki obydwu wierszy w odpowiednim porządku.

Nie chce podać? A to szkoda.
Chętnie państwu łapę poda.
LEW
Miś jest bardzo grzeczny dziś,
To wróg natychmiast zniknie.
Lew sobie z wszystkich wrogów drwi.
Bo jak lew tylko ryknie,
NIEDŹWIEDŹ
Lew ma, wiadomo, pazur lwi,
Proszę państwa, oto miś.

Wskazówka: Ćwiczenie możesz wykonać, uruchamiając w tym celu dowolny edytor tekstu (np. dołączony na płycie w pakiecie OpenOffice).

8.2. Bezstresowe poprawki.

Ćwiczenie 3

a) Redaktor miał gorszy dzień, więc w pliku kot-linijki.txt (na płycie dołączonej do podręcznika) znajdziesz tekst wiersza Jana Brzechwy w dziwacznej formie. Zamieniono w tekście każdy odstęp (spację – przerwę między wyrazami) na znak podkreślenia „_”, a każdy znak końca wiersza – na ukośnik „/”. Przerób ten tekst tak, aby odzyskał on postać wiersza.

Uwaga: *Dwa ukośniki „//” oznaczają jedną linijkę odstępu między strofami.*

NA_WYSPACH_BERGAMUTACH//Na_wyspach_Bergamutach/
Podobno_jest_kot_w_butach.//Widziano_także_osła,/
Którego_mrówka_niosła,//Jest_kura_samograjka/
Znosząca_złote_jajka,//Na_dębach_rosną_jabłka/
W_gronostajowych_czapkach,//Jest_i_wieloryb_stary,/
Co_nosi_okulary,//Uczone_są_łososie/w_pomidorowym_sosie//
I_tresowane_szczury/Na_szczycie_szklanej_góry,//
Jest_słoń_z_trąbami_dwiema/I_tylko..._wysp_tych_nie_ma./

Wskazówka: Wierszowi możesz nadać pierwotną formę w otwartym pliku z tekstem, ale wygodniej zrobisz to, korzystając z dowolnego edytora tekstu (np. OpenOffice Writer umieszczonego na płycie dołączonej do podręcznika).

b) W pliku kot-ab.txt znajdziesz tekst znanego już wiersza, w którym złośliwy chochlik pozamieniał wszystkie litery „a” na „b” i odwrotnie. Przywróć ten wiersz do właściwej postaci.

NB WYSPBCH AERGBMUTBCH

Nb wyspbch Aergbmutbch
Podoano jest kot w autbch.

Widzibno tbkże osłb,
Którego mrówkb niosłb,

Jest kurb sbmogrbjkb
Znoszącb złote jbjkb,

Nb dęabch rosną jbałkb
W gronostbjowych czbpkbch,

Jest i wielorya stbry,
Co nosi okulbry,

Uczone są łososie
w pomidorowym sosie

I tresowbne szczury
Nb szczycie szklbnej góry,

Jest słoń z trąabmi dwiemb
I tylko... wysp tych nie mb.

8.2. Bezstresowe poprawki;
8.3. Wyszukiwanie słów;
8.5. Umiesz pisać?

Ćwiczenie 4 ● ●

Nauczyciel plastyki przygotowuje z uczniami broszurkę o impresjonizmie. Zaopatrzył się w reprodukcje kilku obrazów (w postaci plików z grafiką) i chciałby umieścić je w szeregu (z podpisami) według tego wzoru.

Edgar Degas
Balet

Claude Monet
Pole maków

Claude Monet
Impresja
– wschód słońca

Édouard Manet
Dworzec
Saint-Lazare

Vincent van Gogh
Gwiaździsta noc

Pomóż mu w przygotowaniu broszurki, wykorzystując dowolny edytor tekstu, np. OpenOffice Writer dostępny na płycie dołączonej do podręcznika. Potrzebne pliki z grafiką znajdziesz na tej płycie w katalogu galeria.

Uwaga: *Po zapoznaniu się z informacjami z rozdziału 10* Grafika i prezentacje*, jak przygotować prezentację komputerową, będziesz mógł wykonać to ćwiczenie również w formie innej niż broszura stworzona w edytorze tekstów. Skorzystasz wówczas z programu do tworzenia prezentacji, np. Microsoft PowerPoint lub OpenOffice Impress (dołączony na płycie do podręcznika).*

8.4. Czcionki: kroje, odmiany, rozmiary...; 8.5. Umiesz pisać?

Ćwiczenie 5 ▪

Przygotuj w edytorze tekstu (np. OpenOffice Writer) wzór zaproszenia dla Twoich rodziców do szkoły z okazji uroczystości zakończenia roku szkolnego. Pamiętaj o ozdobieniu zaproszenia niewielkimi elementami graficznymi, wybranymi z zasobów oferowanych przez wykorzystywany program (np. obiekty, motywy graficzne i symbole do wstawienia).

8.4. Czcionki: kroje, odmiany, rozmiary…; 8.5. Umiesz pisać?

Uwaga: *Pamiętaj o wykropkowaniu miejsc, w których znajdą się zastrzeżone dane osobowe (imię, nazwisko, adres itp.).*

Ćwiczenie 6 ▪ ▪

Przepisz, zachowując dokładnie układ tekstu, wielkość i kroje pisma (czcionki), przepis na pikantne skrzydełka z kurczaka.

Wskazówka: Skorzystaj z dowolnego edytora tekstu (np. OpenOffice Writer). Po sporządzeniu dokumentu koniecznie pokaż go swojej mamie i poproś, aby wypróbowała przepis. Jeśli nie lubisz skrzydełek, proponujemy Ci skorzystanie z gotowego pliku z tekstem salatka.txt.

1 kg skrzydełek kurczaka
2 cytryny
małe opakowanie przecieru pomidorowego
2–3 łyżki stołowe cukru
1 łyżka octu winnego
pieprz czarny mielony
pieprz kajeński (chili)
1 łyżeczka rozmarynu
sól
3 liście laurowe
olej roślinny

skrzydełka na ostro

PORCJA: DLA 6 OSÓB
PRZYGOTOWANIE: 20 MIN
GOTOWANIE: 25 MIN

1 W odpowiednio dużym naczyniu sporządzamy zalewę do mięsa: cytryny wyciskamy, a wyciśnięte resztki (ze skórką) kroimy na kawałki i wrzucamy do soku. Do tego dodajemy pół szklanki oleju, przecier pomidorowy, cukier i pozostałe przyprawy (liście laurowe kruszymy na kawałki). Pieprzu kajeńskiego nie żałujemy, bo potrawa powinna być naprawdę ostra. Zalewę dokładnie mieszamy.

2 Skrzydełka dokładnie myjemy i czyścimy z resztek piór. Każde skrzydełko przecinamy ostrym nożem w pierwszym stawie na dwie części. Wrzucamy do zalewy i mieszamy tak, aby każdy kawałek został nią w miarę równomiernie pokryty. Naczynie przykrywamy i odstawiamy na pewien czas do lodówki (nawet na całą noc, wtedy potrawa smakuje najlepiej). Co jakiś czas mieszamy zawartość naczynia.

3 Skrzydełka smażymy na patelni na bardzo rozgrzanym oleju, aż do silnego zrumienienia. Podczas smażenia możemy je polewać resztkami zalewy. Pod koniec smażenia przykrywamy patelnię i zmniejszamy ogień.

8.4. Czcionki: kroje, odmiany, rozmiary…;
8.5. Umiesz pisać?

Ćwiczenie 7 ● ●

a) Wskaż podobieństwa i różnice między maszyną do pisania a komputerowym edytorem tekstu.

Podobieństwa	Różnice

b) Napisz, jakie możliwości oferuje Ci komputerowy edytor tekstu.

Wskazówka: Zastanów się, czy umożliwia tylko wpisywanie tekstu.

c) Wypisz po trzy znane Ci edytory tekstu przeznaczone dla systemu operacyjnego MS Windows (lub kompatybilne) oraz dla systemu operacyjnego GNU Linux (np. NELinux dostarczonego na płycie CD-ROM dołączonej do podręcznika).

MS Windows	GNU Linux

Wskazówka: Podpowiedź znajdziesz w Internecie.

8.1. Trochę historii;
8.2. Bezstresowe poprawki;
8.3. Wyszukiwanie słów;
8.4. Czcionki: kroje, odmiany, rozmiary…;
8.5. Umiesz pisać?

Ćwiczenie 8

Zaznacz, które z poniższych zdań zostało napisane prawidłowo.

Jak sądzisz ,czy to zdanie jest napisane prawidłowo? [__]

Jak sądzisz, czy to zdanie jest napisane prawidłowo? [__]

Jak sądzisz , czy to zdanie jest napisane prawidłowo? [__]

Jak sądzisz ,czy to zdanie jest napisane prawidłowo ? [__]

Na pewno to zdanie jest napisane prawidłowo . [__]

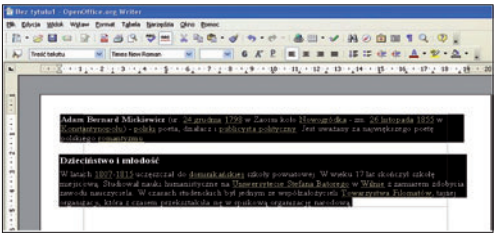
8.5. Umiesz pisać?

Ćwiczenie 9

Korzystając z dowolnego znanego Ci programu do edycji tekstu (np. OpenOffice Writer), napisz krótkie opowiadanie lub notatkę na dowolny temat – długości co najmniej 10 zdań. Wyróżnij fragmenty tekstu, na przykład przez jego pochylenie (kursywa), **pogrubienie** lub podkreślenie. Następnie zaznacz cały tekst i go „wyjustuj", czyli

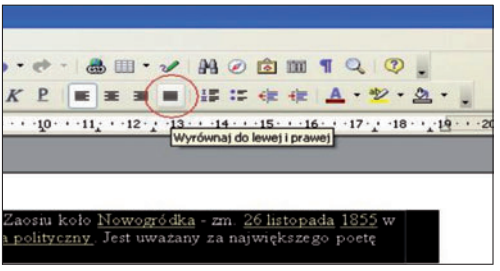
Uwaga: *Tekst zapisz na dysku lub dyskietce – przyda się w następnym ćwiczeniu. Aby pokazać Ci, jak wykonać to i następne ćwiczenie, skorzystaliśmy z gotowego pliku z tekstem dostępnego w Internecie na zasadach wolnej licencji GNU (patrz: rozdział 13* Oprogramowanie i prawo*) http://pl.wikipedia.org/wiki/Mickiewicz. W następnych ćwiczeniach nazywamy go życiorys.doc (patrz: rysunek 8.8.).*

Wskazówka: Obok (na rysunku 8.1. i kolejnych) pokazujemy krok po kroku, jak wykonać to ćwiczenie, używając edytora, np. z pakietu OpenOffice z płyty dołączonej do podręcznika.



Rysunek 8.1.

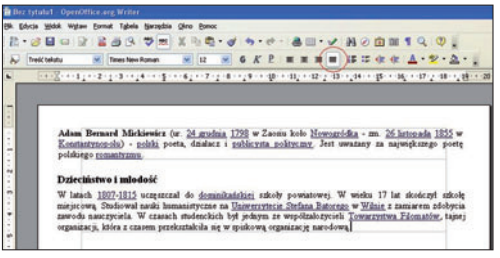
Zaznaczamy cały tekst – po najechaniu na początek tekstu przesuwamy kursor, trzymając lewy klawisz myszki (patrz: rysunek 8.1.). Następnie klikamy myszką przycisk Wyrównaj do lewej i prawej zaznaczony na rysunku 8.2.



Rysunek 8.2.

Uwaga: *W edytorze MS Word przycisk ten nazywa się Tekst wyjustowany*.

Efekt końcowy widzimy na rysunku 8.3.

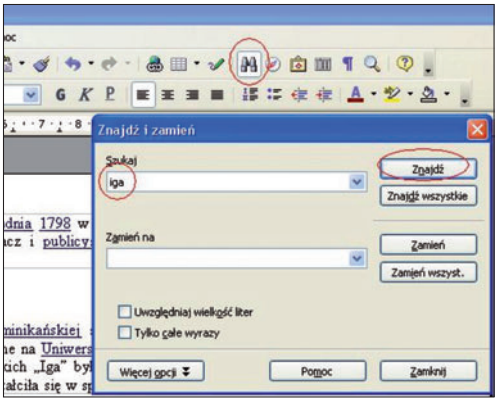


Rysunek 8.3.

8.4. Czcionki: kroje, odmiany, rozmiary…;
8.5. Umiesz pisać?

Ćwiczenie 10

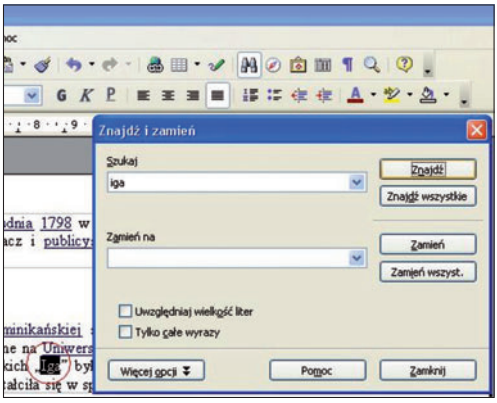
Wpisz w dowolnym miejscu dokumentu z ćwiczenia 9 swoje imię. Następnie, korzystając z odpowiedniej funkcji, znajdź je w tekście.



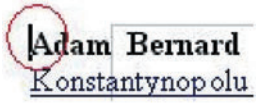
Rysunek 8.4.

Uwaga: *Możesz wykorzystać także inny gotowy dokument, wybierając np. pliki z tekstem przygotowane na płycie.*

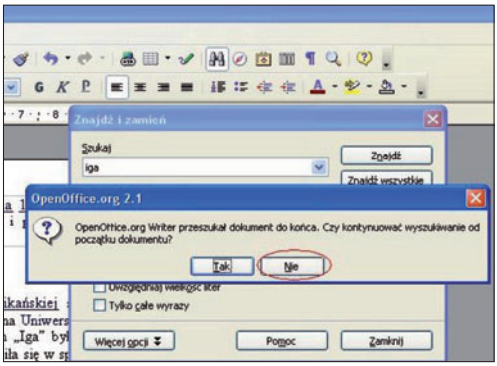
Wskazówka: Na rysunku 8.4. i następnym przedstawiamy przykładowy sposób wykonania tego ćwiczenia.



Rysunek 8.5.



Umieszczamy kursor na początku dokumentu i klikamy myszką przycisk z ikonką lornetki lub wybieramy polecenie Znajdź z listy Edycja. Na ekranie otworzy się wówczas okno Znajdź i zamień, w które wpisujemy szukany wyraz. Następnie klikamy przycisk Znajdź – wówczas szukany wyraz (widoczny w oknie) pojawia się znaleziony i zaznaczony w tekście.



Rysunek 8.6.

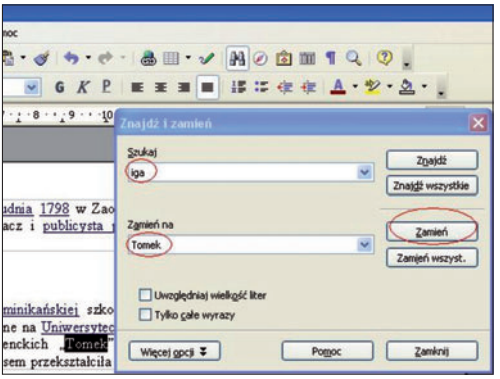
Jeśli chcemy dalej szukać tego wyrazu, klikamy przycisk Znajdź. Jeśli cały dokument zostanie przeszukany do końca, to pojawi się okno widoczne po lewej.

patrz: *8.3. Wyszukiwanie słów.*

Ćwiczenie 11

Znajdź szukane słowo w dokumencie i zastąp je innym. Wykorzystaj do tego dokument stworzony w ćwiczeniu 9 (lub dowolny z gotowych na płycie CD-ROM) oraz narzędzia programu OpenOffice Writer poznane w ćwiczeniu 10.

Wskazówka: Wyszukujemy słowo, tak jak podczas wykonywania ćwiczenia 10. Następnie w oknie Znajdź i zamień wpisujemy nowe słowo, którym je zastąpimy. Na rysunku 8.7. przedstawiamy przykład wykonania ćwiczenia.



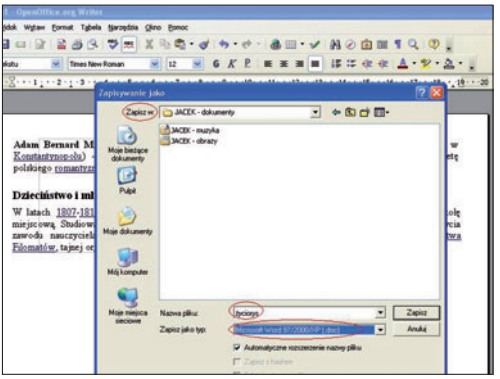
Rysunek 8.7.

Ćwiczenie 12

a) Napisz w dowolnym edytorze tekstu swój życiorys. Następnie zapisz go na dysku twardym komputera w Moje dokumenty.

Wskazówka: Na rysunku 8.8. przedstawiamy, jak zapisać na dysku dokument napisany w edytorze tekstu OpenOffice Writer. Z listy Plik wybierz opcję Zapisz jako... Wówczas otworzy się okno widoczne po prawej.

Po wybraniu katalogu i typu dokumentu oraz wpisaniu nazwy pliku w miejscach zaznaczonych na rysunku na czerwono kliknij przycisk Zapisz.



Rysunek 8.8.

Uwaga: *Dokument opracowany w danym edytorze możesz zapisać także jako dokument innego typu, wybierając z listy dostępny typ pliku oraz automatyczne rozszerzenie nazwy pliku. Więcej na ten temat znajdziesz w: „Rozszerzenie nazw i rodzaje plików” w rozdziale 5* Cyfrowy świat – od bitów do plików.

b) Napisz, w jakim celu należy pamiętać o zapisywaniu dokumentu (nawet jeszcze nieukończonego), np. na dysku twardym, dyskietce lub płycie CD-R.

5.7. Co się dzieje, gdy klikamy ikonkę pliku; 6.2. Folder, czyli katalog; 8.5. Umiesz pisać?

Ćwiczenie 13

a) Zapoznaj się z czcionkami (krojami pisma), które masz zainstalowane w swoim komputerze. W dowolnym edytorze tekstu (może to być OpenOffice Writer lub Microsoft Word) napisz na przykład swoje imię i nazwisko, używając 10 wybranych czcionek.

Wskazówka: Wybierz takie narzędzia edytora, które umożliwią Ci jak najszybsze wykonanie tego ćwiczenia.

b) Z listy czcionek zainstalowanych w Twoim komputerze wypisz poniżej pięć, które najbardziej Ci się spodobały. Przy każdej napisz krótko, dlaczego spodobał Ci się ten krój pisma i do czego można go zastosować.

_____ – _____

_____ – _____

_____ – _____

_____ – _____

_____ – _____

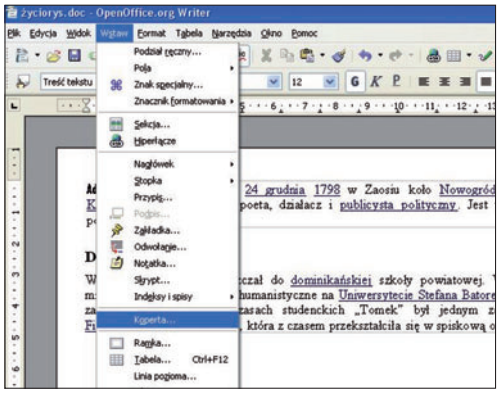
8.4. Czcionki: kroje, odmiany, rozmiary…

Ćwiczenie 14

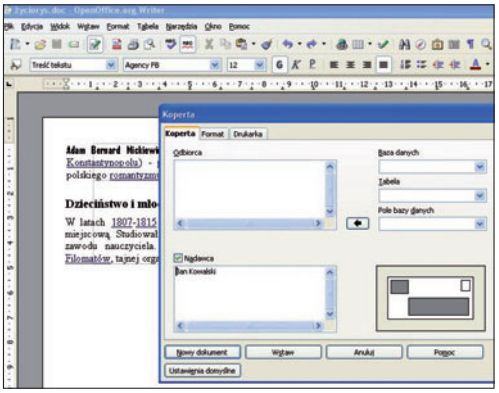
W edytorze OpenOffice Writer znajdź opcję służącą do adresowania kopert – zaadresuj kopertę, a następnie ją wydrukuj.

Wskazówka: Poniższe rysunki pomogą Ci skorzystać z opcji służącej w tym edytorze do adresowania kopert.

Najpierw z menu Wstaw wybierz opcję Koperta, wówczas pojawi się okno widoczne na rysunku 8.10.



Rysunek 8.9.



Rysunek 8.10.

Teraz, prowadzony przez edytor, możesz przystąpić do adresowania – wypełnij pola Odbiorca i Nadawca. Po zapoznaniu się z rozdziałem 11 *Bazy danych* będziesz mógł wstawiać potrzebne dane bez konieczności każdorazowego ich wpisywania. Po zaadresowaniu koperty, kliknij zakładkę Drukarka.

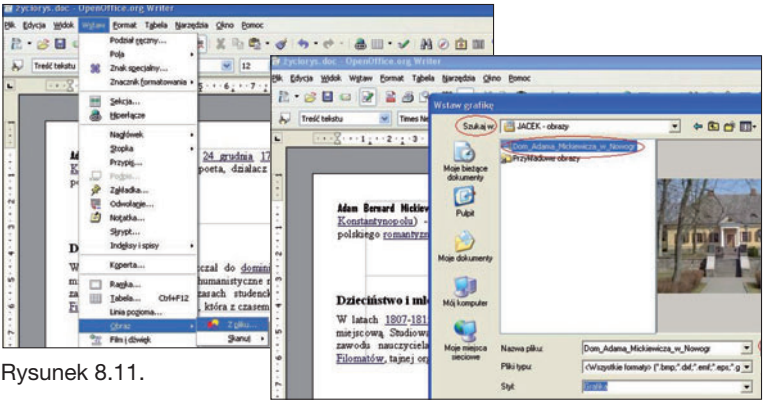
Ćwiczenie 15

a) Wstaw do dowolnego pliku z tekstem (np. dokumentu wykorzystanego w ćwiczeniach 10–13) plik z grafiką z rozszerzeniem .jpg. Umieść ilustrację w kilku miejscach dokumentu.

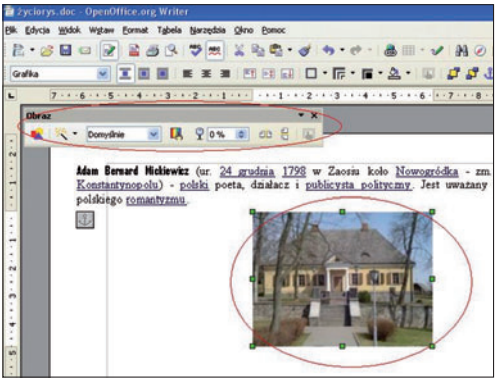
Uwaga: *My skorzystaliśmy z licencji GNU (patrz: rozdział 13* Oprogramowanie i prawo*) z pliku z grafiką dostępnego pod adresem http://pl.wikipedia.org/wiki/Grafika:Dom_Adama_Mickiewicza_w_Nowogródku.jpg, ale możesz posłużyć się także innym plikiem z rozszerzeniem .jpg, dostępnym na płycie dołączonej do podręcznika.*

b) Przeprowadź podstawową edycję obrazu wstawionego do dokumentu – patrz: ćwiczenie 15 a).

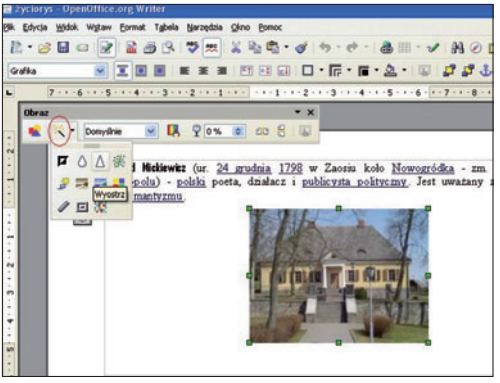
Wskazówka: Wykonaj ćwiczenia 15 a) i 15 b) w programie OpenOffice Writer. Załączone poniżej zrzuty ekranowe pomogą Ci wykonać zadanie. Rysunek 8.11. przedstawia, jak wstawić plik z grafiką. Rysunki 8.12. i 8.13. przedstawiają wykorzystanie podstawowych narzędzi do edycji obrazu.



Rysunek 8.11.



Rysunek 8.12.



Rysunek 8.13.

Uwaga: *Jeśli nie zamierzasz poprzestać na wklejeniu pliku z grafiką i chcesz dowiedzieć się więcej o takich obiektach, to przeczytaj w podręczniku podrozdział* 10.2. Grafika wektorowa.

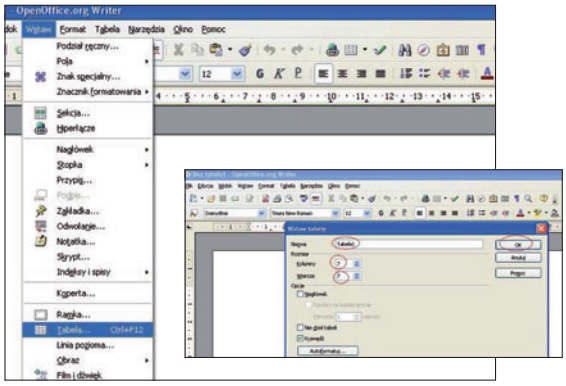
5.7. Co się dzieje, gdy klikamy ikonkę pliku – rozszerzenie nazw i rodzaje plików; 8.5. Umiesz pisać?

Ćwiczenie 16

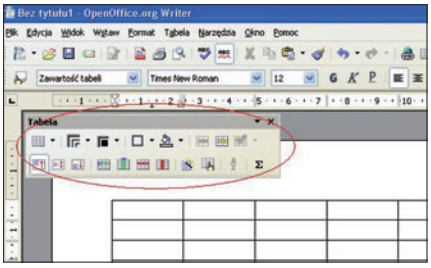
W dowolnym edytorze (np. OpenOffice Writer) zaprojektuj i wykonaj tabelę o dowolnej tematyce, np. „Mój tygodniowy plan zajęć”. Po wykonaniu dokumentu wydrukuj go.

Uwaga: *Przed wydrukowaniem obejrzyj dokument, korzystając z opcji Podgląd wydruku.*

Wskazówka: Z paska narzędzi Wstaw wybierz Tabele. Rysunek 8.14. i następny pomogą Ci w wykonaniu ćwiczenia.



Rysunek 8.14.



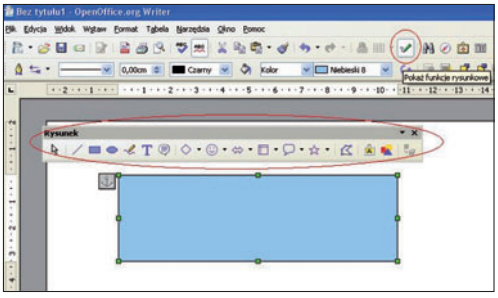
Rysunek 8.15.

8.5. Umiesz pisać?

Ćwiczenie 17 ● ●

a) Wykonaj w edytorze tekstu (np. OpenOffice Writer) dowolny prosty rysunek, np. prostokąt.

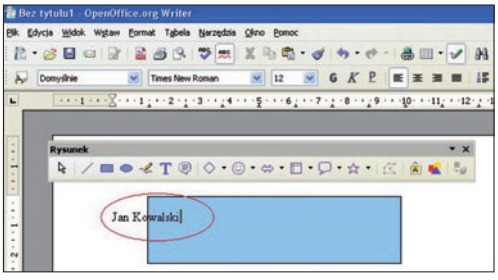
Wskazówka: Wykorzystaj funkcje rysunkowe. Patrz: rysunek 8.16.



Rysunek 8.16.

b) Na utworzonym przez Ciebie obiekcie graficznym – patrz: ćwiczenie 17 a), wstaw tekst, tak by otrzymać efekt widoczny w oknie na rysunku 8.17.

8.5. Umiesz pisać?

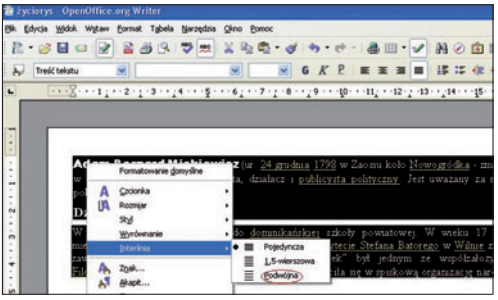


Rysunek 8.17.

Ćwiczenie 18

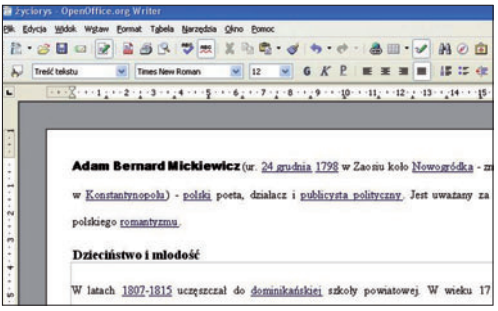
Napisz, co to jest „interlinia” i do czego służy podczas edycji tekstu.

Wskazówka: Aby udzielić odpowiedzi, skorzystaj z edytora tekstu (np. OpenOffice Writer). Wykorzystaj też gotowy plik z tekstem z ćwiczeń 9–12. Najpierw otwórz ten dokument w swoim edytorze. My pokazujemy, jak znaleźć Interlinię w Formatowaniu domyślnym programu Writer.



Rysunek 8.18.

Wybierz z paska Interlinia opcję Podwójna (zaznaczoną na czerwono na rysunku 8.18.). Otrzymasz widok tekstu sformatowanego tak jak na zrzucie ekranowym po prawej.



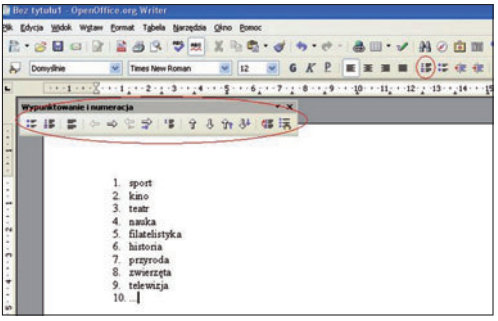
Rysunek 8.19.

patrz:
8.5. Umiesz pisać?

Ćwiczenie 19

Wymień swoje zainteresowania, wypisując je w dowolnym edytorze tekstu (np. OpenOffice Writer) jedno pod drugim. Włącz przy tym funkcję automatyczne numerowanie (w edytorze Microsoft Word są to Punktory i numeracja).

Wskazówka: Przetestuj różne sposoby numerowania i wypunktowania. Przykładowe wykonanie ćwiczenia pokazujemy na rysunku 8.20.



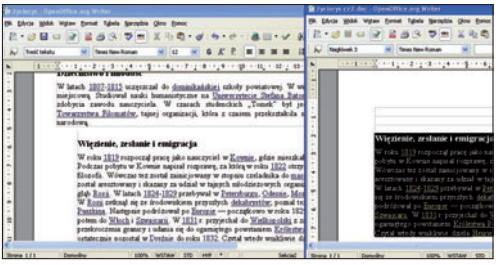
Rysunek 8.20.

Ćwiczenie 20

W dowolnym edytorze tekstu (np. OpenOffice Writer) wstaw w tekst całe zdania z innego dokumentu. Zrób korektę w jak najkrótszym czasie – pomyśl, jakich funkcji edytora użyjesz do wykonania tego zadania.

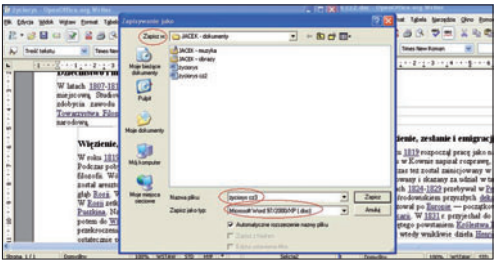
Uwaga: *Możesz użyć gotowego pliku z tekstem z ćwiczeń 9–12, ale zapisz go jako dwa różne dokumenty.*

Wskazówka: Otwórz dwa dokumenty (patrz: rysunek 8.21.) w edytorze tekstu. Z jednego z nich kopiuj zdania do drugiego, ale nie zmieniaj zawartości ani jednego, ani drugiego. Zachowaj oba niezmienione – utwórz trzeci dokument i zapisz go na dysku. Zamieszczone poniżej zrzuty ekranowe i wskazówki pomogą Ci wykonać ćwiczenie.



Rysunek 8.21.

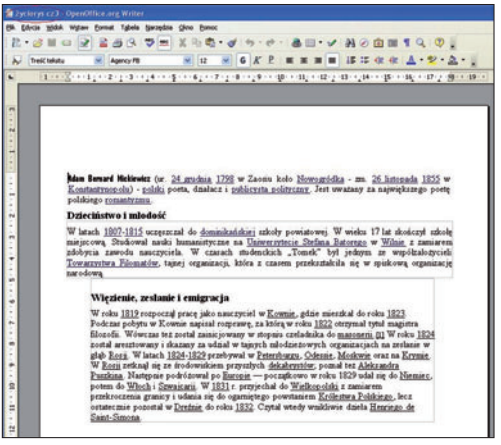
Otwórz dwa dokumenty. Zaznacz tekst na przykład w prawym oknie i wybierz opcję Kopiuj. Wówczas w lewym oknie zaznacz kursorem, w którym miejscu ma się pojawić nowy tekst. Następnie kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz z listy opcję Wklej. Wstawiany nowy tekst pojawi się w lewym oknie. Teraz musisz zapisać zawartość lewego okna jako trzeci dokument, aby nie zmienić zawartości obu otwartych dokumentów. W lewym oknie z menu Plik wybierz polecenie Zapisz jako... (patrz: rysunek 8.22.). W oknie Zapisywanie jako... wybierz katalog w Zapisz w... (zaznaczony na rysunku na czerwono), a następnie wypełnij pole Nazwa pliku (w przykładzie wpisaliśmy życiorys cz3).



Rysunek 8.22.

Kliknij przycisk Zapisz, a pozostałe dwa źródłowe dokumenty zamknij bez zapisywania zmian.

8.2. Bezstresowe poprawki;
8.5. Umiesz pisać?



Rysunek 8.23.

Ćwiczenie 21

Wyjaśnij, co to jest „tabulator” i do czego służy. Informacje znajdź w Internecie, wykorzystując dowolną wyszukiwarkę internetową.

Wskazówka: Oto przykład wyniku wyszukiwania w Internecie – hasło „tabulator” pod adresem http://www.komputerswiat.pl/leksykon/2067.asp

8.5. Umiesz pisać?

Ćwiczenie 22

Napisz w kolumnach zestawienie ocen z czterech przedmiotów, używając tabulatora, a później wykonaj to samo za pomocą spacji. Oceń, która metoda jest lepsza i szybsza.

Wskazówka: Przykład przy użyciu tabulatora:

POLSKI	MATEMATYKA	PRZYRODA	HISTORIA
5	3	1	3
3	5	5	2
4	4	5	3
3	2	4	4

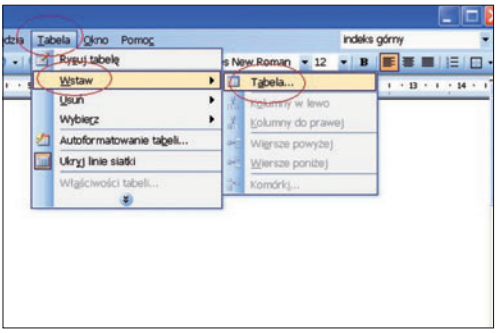
8.5. Umiesz pisać?

Ćwiczenie 23

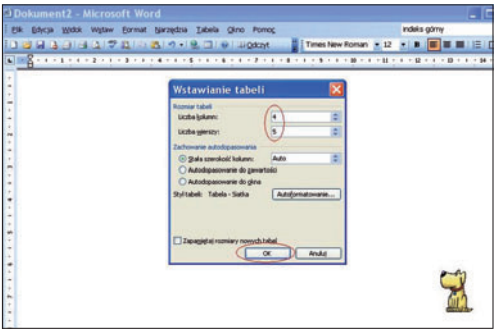
Utwórz tabelę składającą się z czterech kolumn i pięciu wierszy. Następnie wypełnij ją danymi z ćwiczenia 22, posługując się również tabulatorem.

Wskazówka: Zrzuty ekranowe pomogą Ci wykonać ćwiczenie.

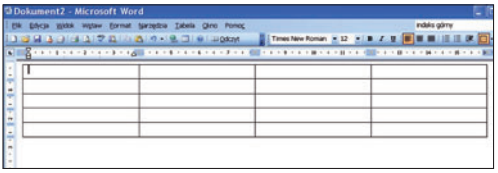
Jeśli jednocześnie naciśniesz klawisze Shift+Tab, będziesz mógł szybko cofnąć się do poprzedniej kolumny, aby dokonać ewentualnych poprawek w wypełnieniu tabeli.



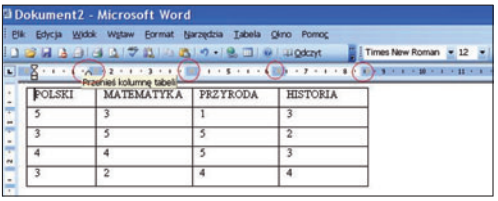
Rysunek 8.24.



Rysunek 8.25.

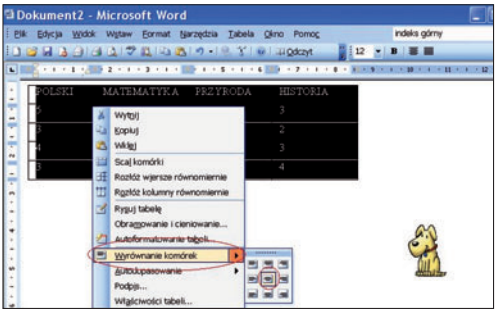


Rysunek 8.26.



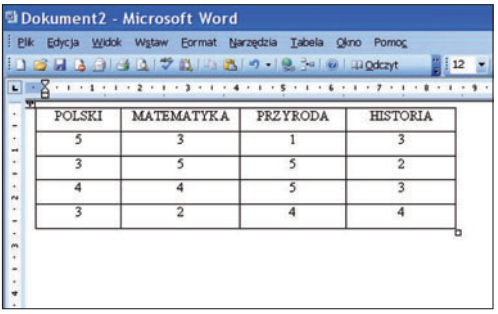
Rysunek 8.27.

Następnie wyrównaj tekst do środka tabeli.



Rysunek 8.28.

Oto końcowy efekt ćwiczenia.



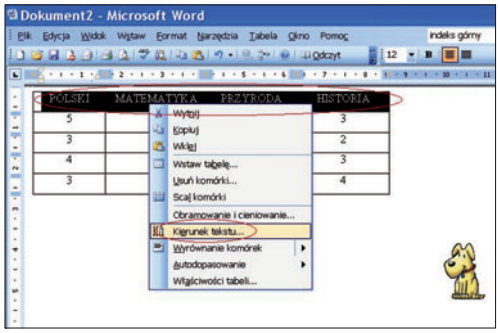
Rysunek 8.29.

8.5. Umiesz pisać?

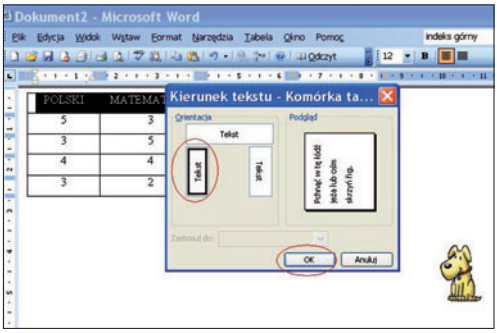
Ćwiczenie 24

Zmniejsz do minimalnych rozmiarów tabelę z ćwiczenia 23, używając opcji zmiany kierunku tekstu oraz innych znanych Ci sposobów.

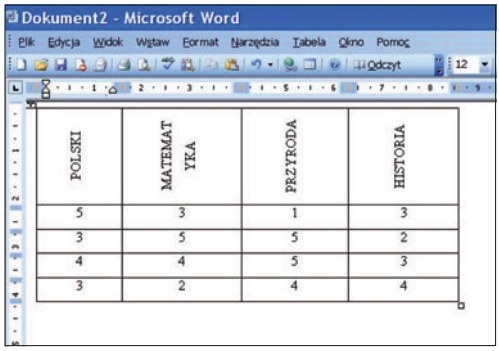
Wskazówka: Poniższe zrzuty ekranowe pomogą Ci wykonać ćwiczenie.



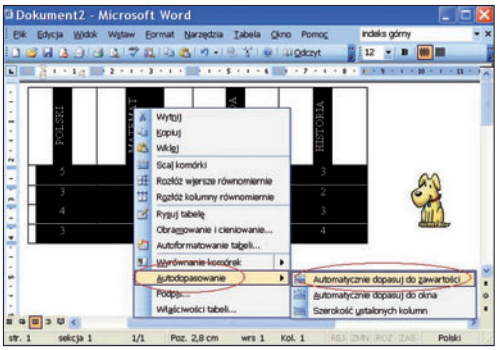
Rysunek 8.30.



Rysunek 8.31.



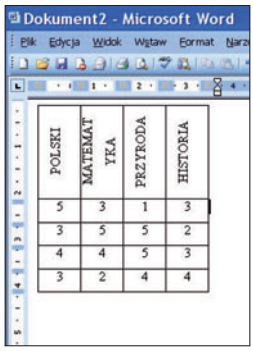
Rysunek 8.32.



Rysunek 8.33.

Zaznacz teraz całą zawartość tabeli i na zaznaczonym obszarze kliknij prawym przyciskiem myszki, aby otworzyć okno opcji. Następnie wybierz opcję widoczną w powyższym oknie.

Tekst na rysunku 8.34. w kolumnie MATEMATYKA wygląda nieładnie. Aby to szybko poprawić, najedź myszką na punkt zaznaczony na czerwono i naciśnij lewy przycisk myszki. Trzymając go, zmień szerokość wiersza, aby napis był w jednej pionowej linii.
Po prawej efekt końcowy ćwiczenia.



Rysunek 8.34.

Rysunek 8.35.

8.5. Umiesz pisać?

Ćwiczenie 25

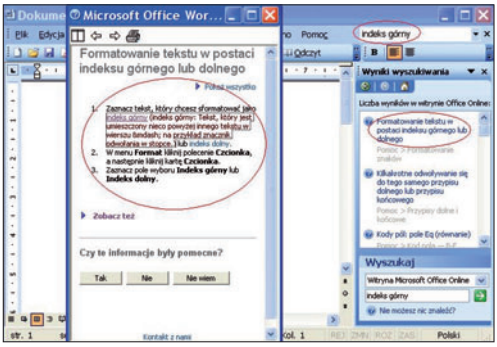
Napisz, co to jest „indeks górny” i „indeks dolny” w edytorze tekstu i do czego służy.

Indeks górny – _____

Indeks dolny – _____

Wskazówka: Odpowiedzi na to pytanie poszukaj w Internecie i podaj adres strony, na której znalazłeś informację o indeksowaniu.

Skorzystaj również z pomocy umieszczonej w programie Word, wpisując w odpowiednie miejsce poszukiwane hasło; w naszym przykładzie to „indeks górny”. Oto przykład korzystania z pomocy umieszczonej w programie Word.

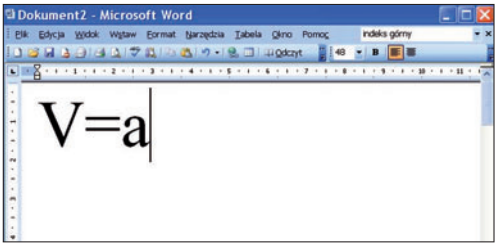


Rysunek 8.36.

Ćwiczenie 26

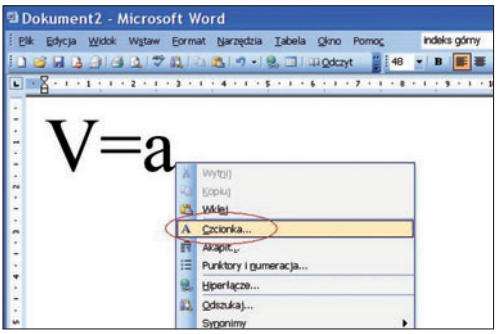
Korzystając z indeksu górnego, zapisz wzór na obliczenie objętości sześcianu.

Wskazówka: Zrzuty ekranowe pomogą Ci wykonać ćwiczenie.

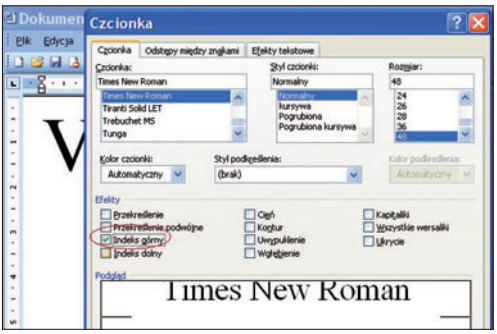


Rysunek 8.37.

Teraz w miejscu kursora musisz włączyć indeks górny. Na rysunku 8.38. i następnych widać jeden ze sposobów.

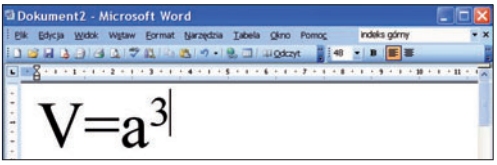


Rysunek 8.38.



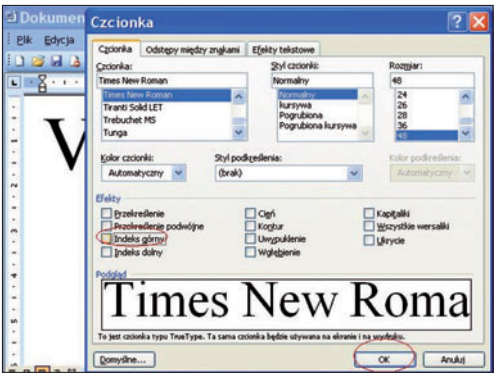
Rysunek 8.39.

Po naciśnięciu przycisku OK migający kursor zmniejszy się i będzie migał w górnym położeniu poprzedniej cyfry lub innego znaku. Możesz wtedy napisać potrzebne Ci wyrażenie, liczbę itp.



Rysunek 8.40.

Jeśli chcesz wyłączyć indeks górny i pisać dalej normalnie, to wykonaj czynności analogicznie jak przy włączeniu indeksu, ale w oknie musisz odznaczyć indeks górny. Przykład widoczny jest w oknie po prawej.



Rysunek 8.41.

Ćwiczenie 27

Wymień dwa sposoby włączania i wyłączania indeksu górnego bądź dolnego, pomijając sposób z poprzedniego ćwiczenia.

1. _____

2. _____

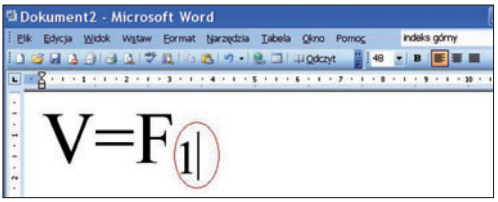
Wskazówka: Skorzystaj z Internetu oraz z Pomocy, na przykład w programie MS Word.

Ćwiczenie 28

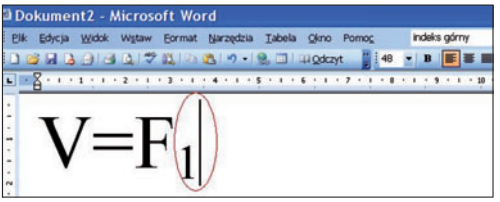
W edytorze tekstu napisz wzór na obliczanie objętości równoległościanu.

Wskazówka: Wykorzystaj indeks dolny, włączając bądź wyłączając go kombinacją klawiszy. Włączenie dolnego indeksu to Ctrl + =, wyłączenie to ponowne naciśnięcie obu przycisków jednocześnie.

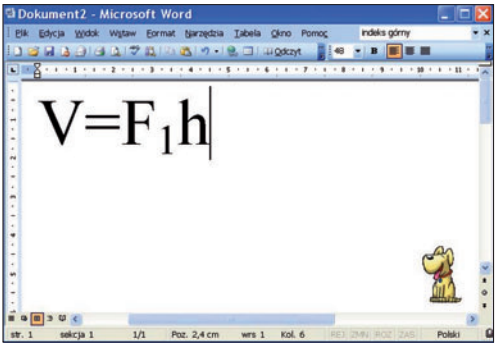
Poniższe zrzuty ekranowe pomogą Ci wykonać ćwiczenie.



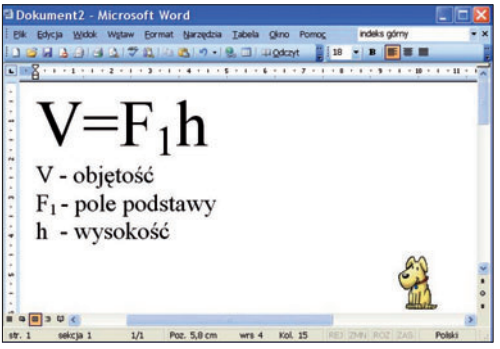
Rysunek 8.42.



Rysunek 8.43.



Rysunek 8.44.

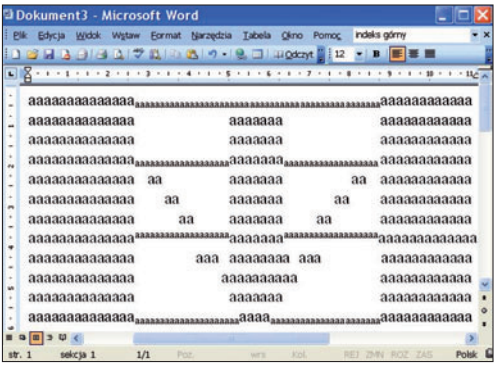


Rysunek 8.45.

Ćwiczenie 29

Wykorzystując tabulator oraz indeks górny i dolny, wykonaj na dowolnym tekście lub stronie wypełnionej znakami uproszczony rysunek przedstawiający dowolną treść.

Wskazówka: Okno pokazuje przykład wykonania ćwiczenia.



Rysunek 8.46.

Fotografie i archiwa: Archiwum Nowej Ery (s. 109/a, c, e), BE&W (s. 109/b, d), Bob Wickham/Medium (s. 107), Citroën Communication (s. 47), Jorg Greuel/Flash Press Media (s. 61), Karolina Karamuz (s. 59), Les Cunliffe/AGE/Indigo (s. 85).

Prawa autorskie do zdjęć (Volodymyr Vasylkiv – okładka, Andrey Grinyov – s. 32, BelleMedia – s. 5, Ray Macey – s. 48, silver-john – s. 18, vahamrick – s. 73), 2009, wykorzystano zgodnie z licencją Shutterstock, Inc.

W zeszycie wykorzystano fotografię i tekst opublikowane na stronach internetowych:
http://pl.wikipedia.org/wiki/Grafika:Dom_Adama_Mickiewicza_w_Nowogródku.jpg (s. 118)
http://pl.wikipedia.org/wiki/Mickiewicz (s. 113–115, 117–118, 120–121)

Zrzuty ekranowe: http://www.asbit.pl (s. 86), http://benchmark.pl (s. 23), http://www.darmoweprogramy.org (s. 91/c, d, 92), http://google.pl (s. 21, 39, 42/a, 91/a, b, 93/a, b), http://info.ae.wroc.pl (s. 41/c), http://www.literatura.zapis.net.pl (s. 44–45), http://www.onet.pl (s. 41/b, 53), http://pcworld.pl (93/c, d, e, f), http://www.poczta.o2.pl (s. 55), http://pl.wikipedia.org (s. 18–19, 24, 28), http://www.wp.pl (s. 36, 38, 41/a, 81), http://www.yahoo.com (s. 42/b) oraz „Fire Department 3" © 2006 Monte Cristo Multimedia (s. 76).

Teksty: Jan Brzechwa „Lew" (s. 108), „Na wyspach Bergamutach" (s. 108–109), „Niedźwiedź" (s. 108); Aleksander Fredro „Małpa w kąpieli" (s. 44–45); Bolesław Prus „Lalka" (s. 34); Henryk Sienkiewicz „W pustyni i w puszczy" (s. 107).

Wydawnictwo Nowa Era oświadcza, że podjęło starania, mające na celu dotarcie do właścicieli i dysponentów praw autorskich wszystkich zamieszczonych utworów. Wydawnictwo Nowa Era, przytaczając w celach dydaktycznych utwory lub fragmenty, postępuje zgodnie z art. 29 ustawy o prawie autorskim. Jednocześnie Nowa Era oświadcza, że jest jedynym podmiotem właściwym do kontaktu autorów tych utworów lub innych podmiotów uprawnionych w przypadkach, w których twórcy przysługuje prawo do wynagrodzenia.