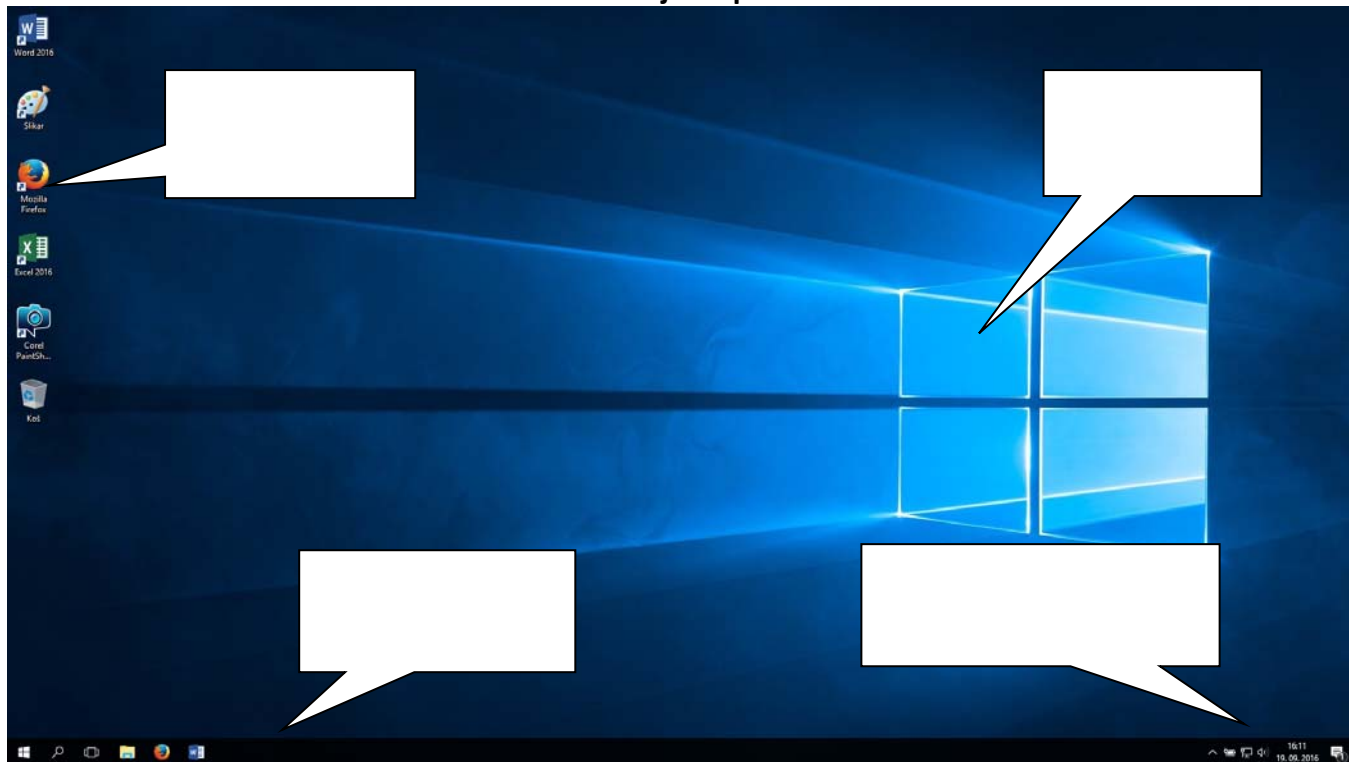


Operacijski sistem Windows

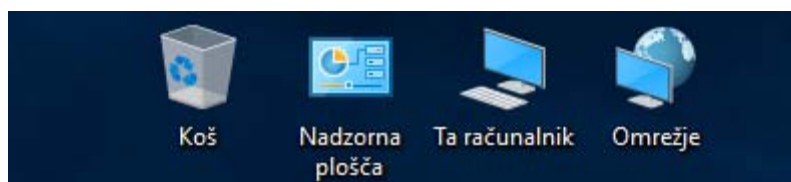
Ko se operacijski sistem zažene, se moramo prijaviti. V računalnik v omrežju na šoli se prijavimo tako:

Namizje – opiši!

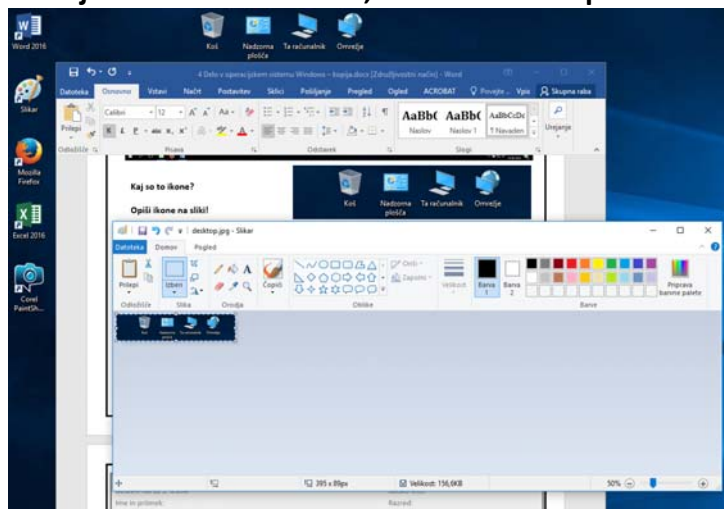


Kaj so to ikone?

Opiši ikone na sliki!



Okno je z okvirjem ločen del zaslona, v katerem teče posamezni program.



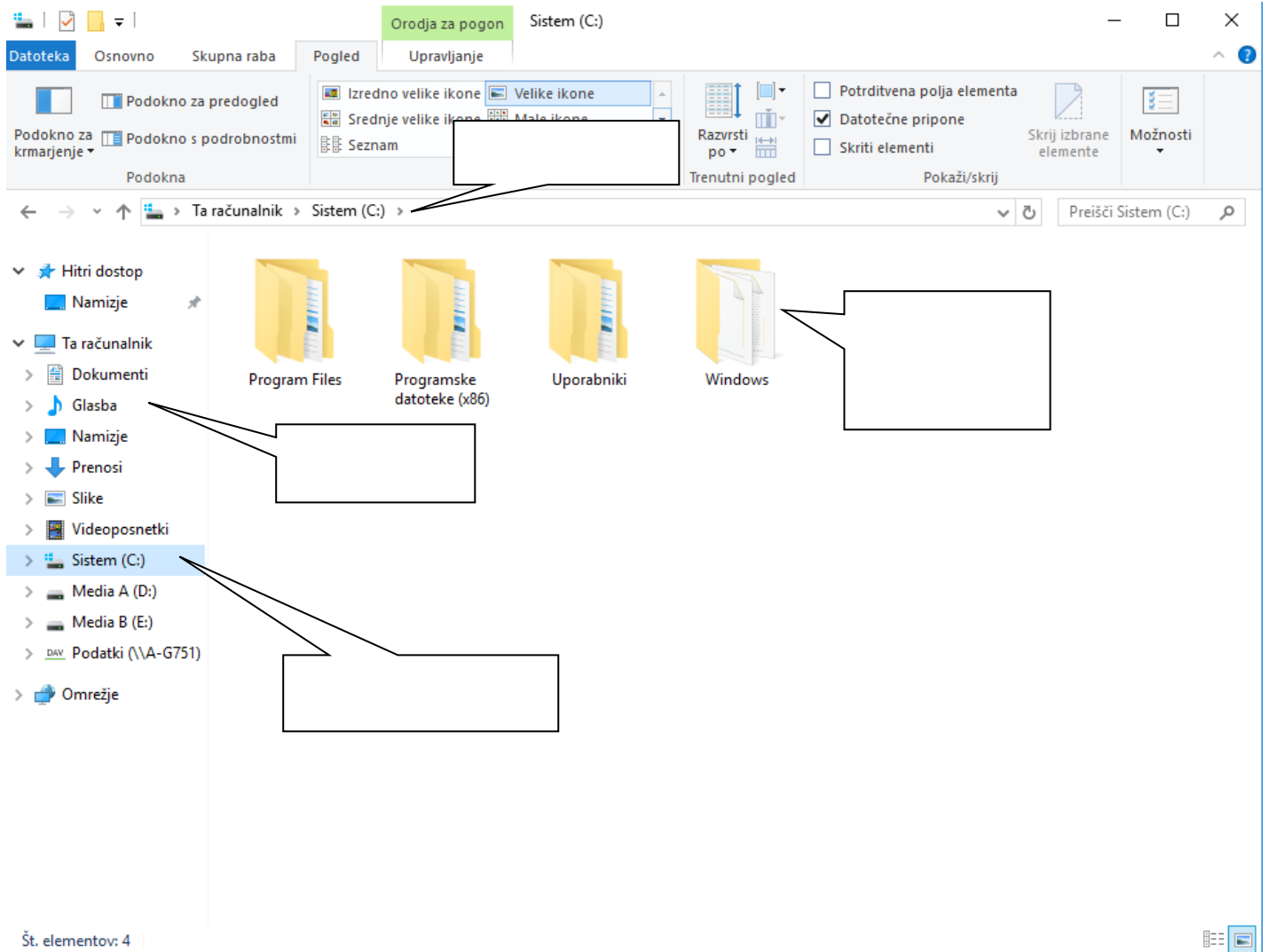
Delovni list za 1. letnik
 Ime in priimek:
 Tema: Uvod v delo z računalnikom

Šolsko leto:
 Razred:
 Datum:

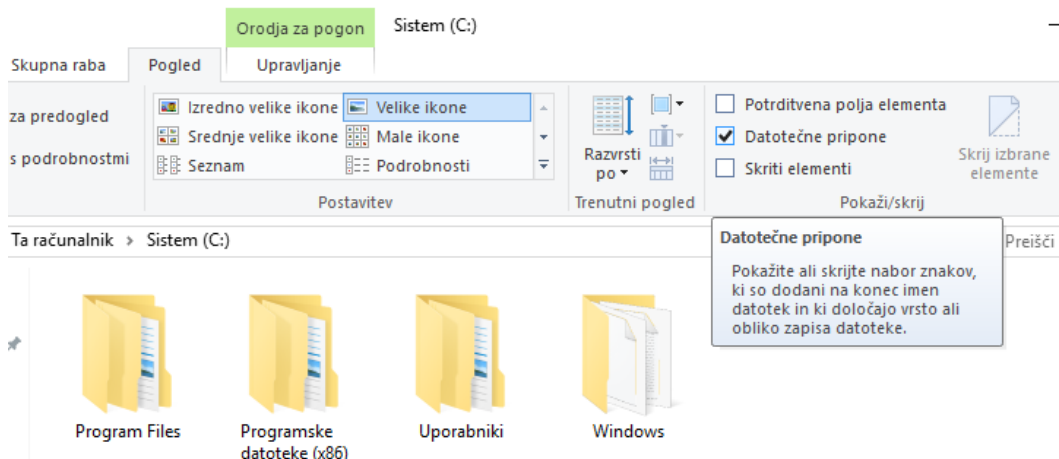
Program Računalnik (Raziskovalec) je program za delo z datotekami in ga bomo uporabljali za brskanje po datotekah in mapah znotraj našega računalnika.

Kaj vse nam omogoča? _____

Opiši označene vrstice!



Kako vklopimo prikaz datotečnih končnic (pripov) v programu Računalnik (Raziskovalec)?



Organizacija pomnilnika (datotečni sistem)

Pomnilniški prostor je razdeljen na **sektorje**, sektorji so razdeljeni na **gruče** podatkov.

Datotečni sistem določa, kako so datoteke razdeljene **v gruče**, katere gruče pripadajo datoteki in katere so prazne. Povezuje podatke na zunanjem pomnilniku z imenom datotek **v dodelitveni tabeli**. Omogoča ustvarjanje map in datotek.

Preden računalnik uporabi podatke, jih mora iz zunanjih pomnilnikov prenesti v delovni pomnilnik. Dostop do naprav omogočajo gonilniki. Način dostopa do podatkov pa določa **datotečni sistem operacijskega sistema**.

Računalnikov pomnilniški prostor je organiziran v treh stopnjah:

1. STOPNJA: POGONI

Pogoni so namenjeni trajnemu shranjevanju podatkov. Organizirani so v obliki drevesa. Razpoznamo jih po značilni sličici in imenu **A: B: C: ...**

A: in B: - disketna pogona – vanj vstavimo diskete (večinoma več ne uporabljamo)

C: D: E: - diskovni pogoni ali trdi diski, **omrežni pogoni**, CD in DVD pogoni

G: H: I: - USB ključi

2. STOPNJA: MAPE

Mapa je navidezni prostor na zunanjem pomnilniku. Prostor na pogonih zato razdelimo z **mapami**, ki jih uredimo podobno, kot so urejene mape v kartotekah. Mape hierarhično razporedimo v obliki drevesa v drevesno strukturo. V mapah imamo urejene datoteke. Tako jih lahko potem lažje najdemo. Mape imajo svojo značilno ikono, ki se spremeni, če mapo aktiviramo, kar imenujemo odpiranje mape.

3. STOPNJA: VSEBINA MAP – PODMAPE, DATOTEKE

Ko mapo odpremo vidimo njeno vsebino. Vsebina mape je lahko:

- podmape
- datoteke, kjer so shranjena besedila, slike, podatki o poslovanju, programi,...

Datoteka je skupina (zbirka) podatkov, shranjenih na zunanjem pomnilniku.

Datoteke nastanejo tedaj, ko

Delovni list za 1. letnik

Šolsko leto:

Ime in priimek:

Razred:

Tema: Uvod v delo z računalnikom

Datum:

Vsaka datoteka ima svoje ime, ki je sestavljeno iz dveh delov, **imena** in **končnice** (pripone), ločenih s piko. Na primer: **Vabilo.docx**, **Slika.jpg**, **Video.avi**. Končnico datoteki doda program, v katerem smo datoteko ustvarili (shranili). Končnica operacijskemu sistemu pove, s katerim programom lahko datoteko odpre.

Nekaj najbolj pogostih pripov:

- DOC, DOCX - besedilo, napisano z urejevalnikom Word;
- BMP, JPG, GIF, TIF, PCX, ... - slike;
- XLS, XLSX - preglednice in grafi narejeni s programom Excel;
- EXE, COM, BAT, SYS, DLL - programske oziroma izvršne datoteke;
- MP3, WAV, WMA - zvočni posnetek;
- AVI, MPG, MOV, ASF - filmski posnetek;
- ZIP, 7Z, RAR, ARJ - stisnjene datoteke;
- PDF - dokument, ki ga beremo s programom Acrobat Reader.

DELO Z MAPAMI IN DATOTEKAMI - vaje

Kako je s preimenovanjem datotek? Ali lahko končnico prosto spreminjamo?

Ali obstaja kakšna povezava med končnico in ikono datoteke?

Ustvarjanje nove mape – opiši postopek!

Odpiranje map:

Odstranjevanje (brisanje) map:

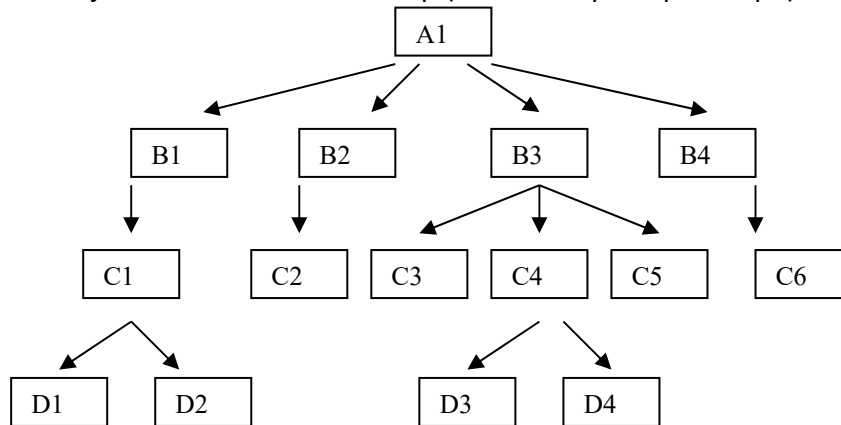
Preimenovanje map:

Kopiranje map:

Premikanje map:

Vaja: Ustvarjanje map in datotek ter ukazi za delo z njimi (shranjevanje, kopiranje, premikanje)

1. naloga - Postavi se na svoj omrežni disk in naredi mapo z imenom **Mape_in_datoteke**. V njej naredi naslednjo drevesno strukturo map (ustvari mape in podmape):



2. naloga - V programu Slikar nariši krog modre barve in datoteko shrani z imenom **krog.bmp** v mapo **D2**.
3. Nato shrani v isto mapo še v obliki **krog.jpg**. Primerjaj velikost datotek **krog.bmp** = _____KB in **krog.jpg** = _____KB. Dodaj položaj dokumenta v drevesno strukturo (nariši na zgornjo sliko).
4. naloga - V programu Beležnica napiši svoje ime in priimek in shrani datoteko z imenom **podatki** v mapo **D1**. Katero končnico je zapisal program? _____
Dodaj položaj dokumenta v drevesno strukturo (nariši na zgornjo sliko).
5. naloga – **kopiraj**:
- mapo C6 kopiraj v mapo B3,
 - datoteko krog.bmp kopiraj v mapo C2 in podatki.txt in v mapo C3.
6. naloga – **preimenuj**:
- mapo C2 preimenuj v mapo **slikar**,
 - mapo C3 preimenuj v mapo **besedila**,
 - datoteko krog.bmp v mapi slikar preimenuj v krog2.bmp,
 - datoteko **podatki.txt** v mapi besedila preimenuj v **moji podatki.txt**.
7. naloga – **premakni**:
- mapo besedila v mapo B1,
 - mapo slikar v mapo B1.
8. naloga – **izreži**:
- mapo D3 in D4 in jo prilepi v C1.
9. naloga – **izbriši**: mapo C4 in C5, nato pa še C6, vendar **le v B4**.
10. naloga – **nariši**: predstavi končno situacijo z mapami in datotekami z drevesno strukturo (nariši na ta list).
11. naloga – **lastnosti**: napiši katere lastnosti datoteke **krog2.bmp** in **moji podatki.txt** so opisane v programu Računalnik – napiši vsaj 5 podatkov (**desni klik – Lastnosti - Podrobnosti**).