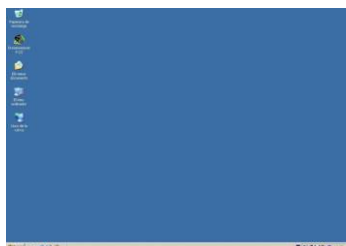


# Repàs Windows

Windows és un Sistema Operatiu **proprietat** de Microsoft. Ens “cedeix” el permís per utilitzar-ho a canvi d’una quantiosa quantitat monetària. Així i tot, encara continua essent el SO més utilitzat en ordinadors personals.

## 1 L’entorn de treball



Com sabem és un SO d’interfície gràfica, per això el seu maneig és molt visual i es realitza majoritàriament amb el ratolí. El primer element que ens apareix en pantalla un cop s’inicia és **l’escriptori**.

Aquest element, realment, és una carpeta especial que conté sempre unes icones bàsiques i on hi poden anar deixant altres elements (arxius o dreceres). Convé no tenir-hi massa carregat.

Les icones bàsiques que sol contenir són:



- El meu ordinador. Dóna accés al diferents dispositius d’emmagatzematge disponibles en el nostre equip.



- Els meus documents. Drecera a una carpeta on podem posar-hi documents.



- Paperera de reciclatge. És una carpeta especial on van a parar els documents esborrats en primera instància. Per no afectar al rendiment del sistema és recomanable anar-la buidant habitualment.



- Llocs de xarxa (si hi ha xarxa). Ens diu els recursos que tenim a la nostra disposició si estam connectats a una xarxa.



- Internet Explorer. Ens permet navegar per Internet.

A més també conté la barra de tasques. Per defecte apareix a baix. Conté:

- El botó Inicia, que ens dona accés als programes i documents del nostre equip.
- La barra d’inici ràpid. Com el seu nom indica permet accedir de forma ràpida al programes d’ús més habitual.
- Icones dels elements oberts en execució.
- Icones dels programes residents, que estan sempre en execució quan s’engega el SO. Hi sol haver el rellotge, el control de volum, l’estat de la xarxa, ...



### 1.1 El menú Inici



El menú **Inicia** representa el punt de partida per treballar amb el sistema. Si l’obrim, fent clic sobre el botó **Inicia**, veurem que hi apareixen opcions que tenen una punta de fletxa. Si ens situam sobre aquestes veurem que es van desplegant altres menús.

Les opcions principals són:

- Tots els programes. Hi ha accessos a això.
- Els meus documents. És una drecera a aquesta carpeta.
- Documents recents: mostrarà dreceres als darrers documents accedit. Es suposa que normalment fem feina amb el mateix, que continuem on ho hem deixat.
- Les meves imatges
- La meva música.
- El meu ordinador.
- Llocs de xarxa. Són dreceres a aquests elements.
- Tauler de control: ens permetrà canviar les característiques del sistema, tant visuals com de funcionament.
- Defineix l'accés a ...
- Impressores i faxos. Drecera a la carpeta on es poden configurar aquest elements.
- Cercar: ens permetrà trobar arxius o carpetes dins l'ordinador o xarxa.
- Executa



Per accedir als diferents programes senyalarem sobre l'entrada de menú corresponent. Veurem com s'obri un altre menú on hi podrem veure tant programes com grups de programes. Si feim clic sobre un programa aquest es posarà en marxa, però si indicam sobre un grup ens mostrarà un altre menú.

## 1.2 Les icones

Les icones són elements gràfics que representen algun recurs disponible a l'ordinador: programes, documents, unitats d'emmagatzematge, impressores, equips remots, ...

És important diferenciar les que són dreceres (enllaços) al recurs i les que són el propi recurs. Això no sempre és evident. Exemples:



**Fitxer de text** (només caràcters). Si feim clic amb el botó secundari i triam " propietats " veurem que ens indica, entre d'altres coses: que extracta d'un arxiu, amb quina aplicació s'obri, les seves dimensions, la seva ubicació,...



**Drecera al fitxer.** La icona ja és diferent i deixa clar que és una drecera. Si visualitzam les propietats veurem que no diu la informació anterior. Ens indica la ruta on enllaça. També podem observar que les dreceres només tenen 1Kb.



Internet Explorer

**Programa?.** Aquesta icona de l'escriptori pareix indicar que es tracta d'un programa ja que no té el marcador de drecera. Si anam a les propietats no apareix ni una cosa ni l'altra.



**Drecera a la impressora.** Evidentment, encara que no hi hagi l'indicador de drecera, no és la impressora.

Per seleccionar una icona s'ha de fer clic sobre ella i per obrir un objecte haurem de fer doble clic. El comportament de cadascun d'ells quan s'obri pot ser diferent:

- els programes es posaran en funcionament,
- els fitxers faran que el programa que els ha creat es posi en marxa,
- els discs i carpetes mostraran el seu contingut,

- les impressores mostraran l'estat de la impressió,...
- En qualsevol cas l'operació es farà dins una finestra nova.

### 1.3 Finestres

Tot el treball el farem dins finestres. Una finestra és un rectangle de la pantalla, a l'interior del qual hi pot haver diferents objectes: carpetes, icones de programa, documents, etc. L'avantatge principal és que totes funcionen de la mateixa manera. Per això ara veurem la seva estructura i funcionament.



**Vorerres i cornalons de la finestra.** Són les línies que delimiten la finestra. A més, ens permeten ampliar i disminuir la grandària de la finestra, situant el marcadore sobre ells i arrossegant.

- **Botó del menú de control.** Quan el marcam, ens mostra el menú de control de la finestra. En ell apareixen una sèrie d'opcions que afecten a la finestra. Si feim doble clic sobre aquest botó sortirem de la finestra, tancant l'aplicació corresponent.
- **Barra de títol.** És la línia superior de cada finestra, on apareix el nom de l'aplicació, programa o document corresponent. Quan la finestra està oberta i activa, es troba aquest nom sobre el fons blau. Si està oberta però no treballem amb ella el fons és blanc.
- **Barra de menús.** És una llista amb totes les opcions que existeixen en cada aplicació. Cada opció proporciona un menú amb opcions i fins i tot amb submenús. Només existeix a les finestres d'aplicació.
- **Botó minimitzar.** Aquest botó ens converteix la finestra en la seva corresponent icona, és a dir, deixa arraconada l'aplicació amb la que treballem. Hem de recordar que no està tancada.
- **Botó maximitzar.** Quan pitjam aquest botó, la finestra utilitza la pantalla completa, i es substitueix per un altre botó anomenat **restaurar** que realitza la funció contrària. Si maximitzam una finestra de document ocuparà tota la finestra d'aplicació que la conté.
- **Àrea de treball.** És la zona de la finestra on s'hi fa tota la feina amb l'aplicació, ja sigui text, dibuixos...
- **Barra d'estat.** Mostra informació sobre com fer l'operació en curs.
- **Barres de desplaçament.** Quan la informació no cap dins l'àrea de treball, apareixen les barres de desplaçament, que poden ser *horitzontals* i *verticals*. Quan volguem veure la informació que no es troba visible dins la finestra, podem desplaçar-nos fent clic en el botons que tenen fletxa, o bé arrossegant el botó intermig.

## 2 Tècniques bàsiques

### 2.1 Amb el ratolí

Pareix una obvietat però escau repassar-les. Hi ha quatre tècniques bàsiques:

- **Indicar:** dur el marcador del ratolí sobre un objecte o entrada de menú.
- **Fer clic:** pitjar un botó del ratolí.
- **Fer doble clic:** pitjar dues vegades, de forma ràpida, un botó del ratolí. La rapidesa és important, però encara ho és més que el ratolí no es mogui entre els dos clics.
- **Arrossegar:** pitjar un botó estant sobre un objecte i, sense amollar-ho, moure el ratolí.

A més, les accions que on es fan amb un botó del ratolí canvien si es fan amb el de la dreta o el de l'esquerra. Si no hi ha cap indicació especial es fan amb el botó principal (el de l'esquerra, habitualment), altrament es fan amb el botó secundari.

Les tasques amb el botó secundari solen ser:

- les mateixes que el principal però ens permet seleccionar una sèrie d'opcions.
- fer aparèixer un menú (menú contextual) amb les opcions disponibles en el lloc on hem fet clic.

### 2.2 Desconnexió del sistema

Quan volguem deixar de treballar hem de sortir correctament, ja que, en cas contrari podríem causar malbé a les aplicacions que s'estan executant, en els treball que hem realitzat o, fins i tot, al propi SO.

El que hem de fer és:

1. Seleccionar l'opció **Tanca l'ordinador** del menú **Inicia**.
2. Fer clic sobre el botó **Tanca**.

### 2.3 Maneig de finestres


El **maneig de finestres** implica la realització d'una sèrie d'operacions amb elles: obrir-les, tancar-les, desplaçar-les per la pantalla, modificar la seva grandària, etc.

#### a.- Obrir i tancar finestres

La forma més senzilla d'obrir una finestra és fer doble clic sobre la seva icona:

- Si la icona és d'aplicació s'obrirà la seva finestra per treballar amb ella.
- Si és de document s'obrirà l'aplicació que l'ha creat i el document es visualitzarà.
- Si és una carpeta o un disc mostrarà el seu contingut. Etc.

Segons els tipus de finestra tendrem diverses maneres de tancar-la:

- Si la finestra té barra de menús, hi haurà una opció (en el menú **Fitxer**) per sortir del programa i, per tant, tancar-la.
- Un mètode comú per totes les finestres és seleccionar l'opció **Tanca** del menú de control.
- Una altra forma de tancar pot ser fent doble clic sobre el botó del menú de control.
- La forma més ràpida de tancar qualsevol finestra és fer clic sobre el botó tancar. 


#### b.- Moure una finestra

Les finestres es poden desplaçar d'una posició a una altra de la pantalla. Per fer això l'arrossegarem agafant-la per la barra de títol.

#### c.- Modificar la grandària d'una finestra

Per modificar la grandària d'una finestra es situarem sobre les seves voreres (o sobre un cornaló) i quan el marcador canviï de forma arrossegarem fins a tenir la grandària desitjada. Si agafam d'un costat només canviarem la vorera que hem agafat, mentre que si agafam un cornaló canviarem dues voreres alhora.


#### d.- Maximitzar

**Maximitzar** una finestra consisteix en fer que aquesta adopti la major grandària possible. La forma més senzilla de fer-ho és fer clic sobre el botó **maximitzar** (.

Si maximitzam una finestra d'aplicació ocuparà tota la pantalla.

Si maximitzam una finestra de document ocuparà tota la finestra d'aplicació.

#### e.- Minimitzar


**Minimitzar** una finestra consisteix en que aquesta adopti la menor grandària possible. El mètode més senzill per aconseguir-ho és fer clic sobre el botó **minimitzar** (). La finestra adoptarà l'aspecte d'una icona, ocupant un espai mínim.

Si minimitzam una icona d'aplicació la seva icona es situa a la barra de tasques.

Si minimitzam una icona de document la seva icona es situa a un racó de la finestra d'aplicació.

És molt important tenir en compte que una finestra minimitzada no està tancada, per la qual cosa, quan la restaurem o maximitzem, tornarem a trobar el treball en el mateix lloc on l'hem deixat.


#### f.- Restaurar

**Restaurar** una finestra significa tornar la finestra a la seva grandària anterior. Quan la finestra està maximitzada haurem de fer clic en el botó **Restaurar** (). Quan la finestra està minimitzada haurem de fer clic sobre la seva icona i triar **Restaurar**.

## **2.4 Intercanvi entre finestres**

Veurem que és molt habitual treballar amb diverses finestres (documents, aplicacions, carpetes, impressores,...) obertes alhora. Per canviar d'una a l'altra, si les veim en pantalla, basta fer clic a qualsevol punt de la que volem anar. Aleshores s'activa i podem treballar amb ella.

Quan tenim una finestra maximitzada no podem fer clic dins cap altre, per això haurem de fer servir un mètode diferent. Aquest mètode consisteix en pitjar **Alt+Tab**. Ens mostrarà les finestres que tenim obertes i si anam pitjant **Tab** (sense amollar **Alt**) anirem passant d'una a l'altra. Quan amollem **Alt** ens hi canviarem.

Un altre mètode és fer servir la barra de tasques. Si està visible basta fer clic sobre la finestra que volem activar. Si no està visible haurem de fer clic sobre el botó corresponent del teclat () o bé la combinació de tecles **Alt+Esc**.

### 3 Treball amb carpetes

Dins un disc hi poden caber milers d'arxius, per això és molt important la seva organització. El procediment és semblant a com ho faríem per organitzar els nostres apunts: per assignatures, per trimestres, etc.

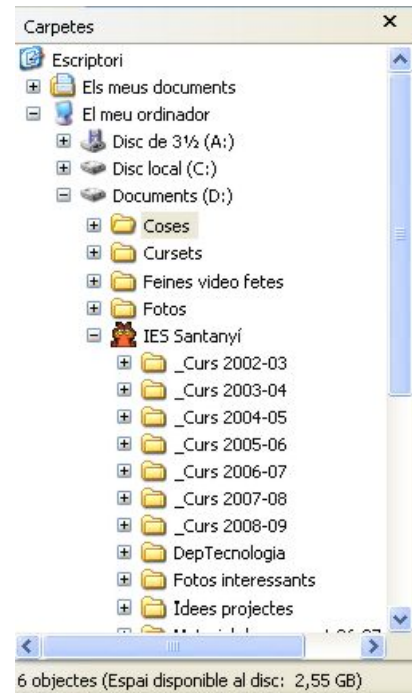
Windows organitza, i permet organitzar, els fitxers en directoris o **carpetes**. Dins cada carpeta n'hi pot haver d'altres que estiguin relacionades amb la que les conté, formant una **estructura d'arbre**.

#### 3.1 Creació de carpetes

Per crear les nostres pròpies carpetes seguirem el següent procediment:

- Anirem a la unitat, o carpeta, on la volem crear.
- Triam l'opció **Crea** del menú **Fitxer**. O bé, marcam amb el botó secundari del ratolí, i triam l'opció **Crea** del menú contextual.
- Dins el submenú que apareix, triam **Carpeta**.

Apareixerà la carpeta amb el nom **Carpeta** i teclejarem el nom que li volguem donar.



#### 3.2 Propietats de les carpetes



#### 3.3 L'explorador



## 4 Treball amb arxius

El SO identifica cada fitxer amb una icona. Si és una aplicació sol tenir una icona pròpia i si és un document sol indicar l'aplicació que l'ha creat. Per part nostra, la primera passa comença en posar nom als documents que anam creant. Els noms poden arribar a tenir 256 caràcters; encara que és aconsellable no posar noms massa llargs. A més és important que facin referència al seu contingut.

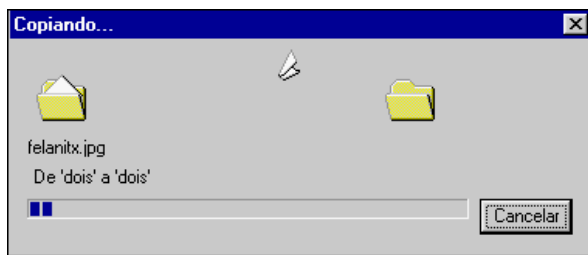
### 4.1 Canviar de lloc un arxiu

L'operació de canviar de lloc un arxiu és tan simple com canviar el llapis de lloc. Es tracta simplement d'arrossegant-lo a la nova posició. Es fa de la mateixa manera si es dins la mateixa carpeta o bé dins una altra (aquesta ha d'estar accessible sobre l'escriptori).

L'única cosa a tenir en compte és que si es canvia a una unitat diferent a la d'origen, en lloc de moure's, es **copia**. Si es vol **moure** un fitxer entre unitats diferents s'ha d'arrossegat amb el botó secundari del ratolí, o bé, mantenint la tecla **Majúscules** pitjada.

A més d'aquesta tècnica, també podem fer servir el clàssic **Retalla** o **Copia i Enganxa**.

### 4.2 Copiar un arxiu



Si es copia un fitxer dins la mateixa carpeta, apareixerà amb el nom "Còpia de ...".

Per copiar un arxiu es procedeix de la mateixa manera que abans però, en aquest cas, arrossegant amb el botó secundari. Quan amollem, apareixerà un menú on triarem l'opció **Copiar**.

Una altra forma de fer-ho és arrossegant alhora que mantenim la tecla **Ctrl** pitjada. Observarem que apareix un signe + al costat de la icona arrossegada. Quan amollem s'haurà copiat.

### 4.3 Eliminar un arxiu

Per eliminar un arxiu s'ha d'arrossegat a la paperera, o bé, una vegada seleccionat, pitjar la tecla **Supr**.

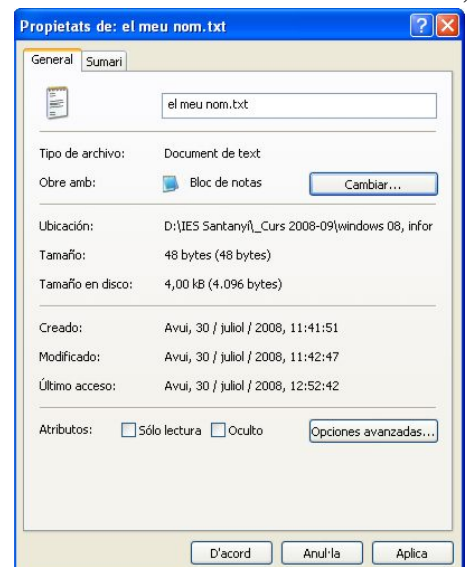
### 4.4 Crear una drecera

La forma més ràpida per crear una drecera és arrossegant el fitxer amb el botó secundari i, en amollar al lloc de destí, es tria l'opció que pertoca.

A la icona de la drecera li pots canviar la icona i el nom sense afectar gens al fitxer que representa.

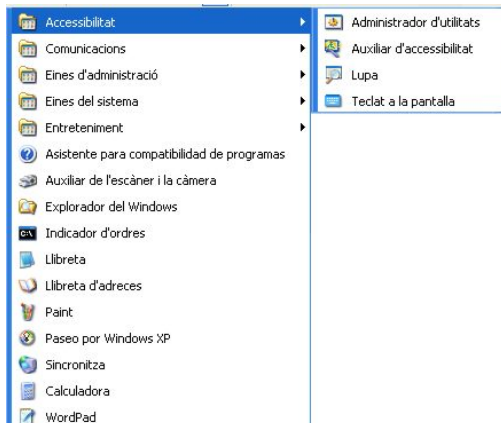
### 4.5 Propietats d'un arxiu

Com tots els objectes de Windows, els arxius tenen una sèrie de propietats. La primera que s'observa és la seva icona, que identifica el tipus d'arxiu i l'aplicació que l'ha creat. A més en pot tenir d'altres, i podem accedir a elles mitjançant el botó secundari del ratolí. Segons el tipus d'arxiu de que es tracti apareixeran propietats diferents.



## 5 Les utilitats

per  
que

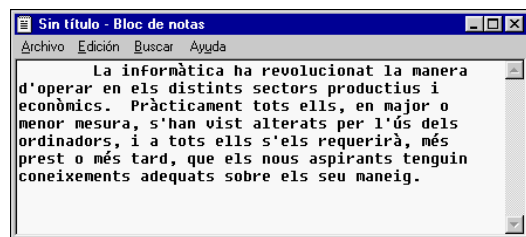


Windows ve acompanyat d'una sèrie d'aplicacions per cobrir les necessitats més habituals d'un entorn informàtic. Aquestes aplicacions s'anomenen Accessoris.

No solen ser eines massa acurades ni sofisticades però s'en surten discretament de la feina a la que estan fetes. Poden anar molt bé com a introducció de l'usuari en cadascuna de les tasques ofereixen.

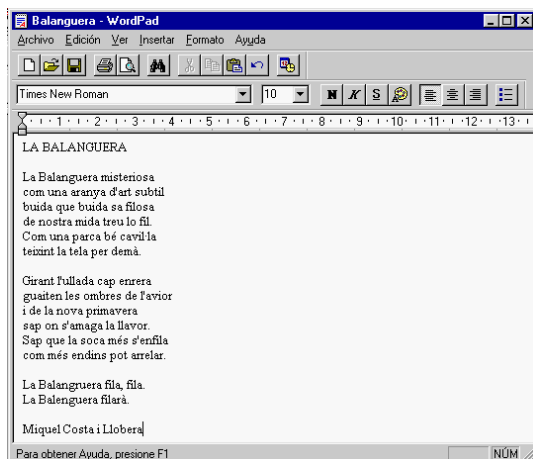
### 5.1 Bloc de notes

Amb aquest accessori podrem escriure anotacions breus, observacions, etc. Funciona de forma similar a un editor de text, encara que no ho sigui degut a que no té les utilitats mínimes. Només permet editar codi ASCII.



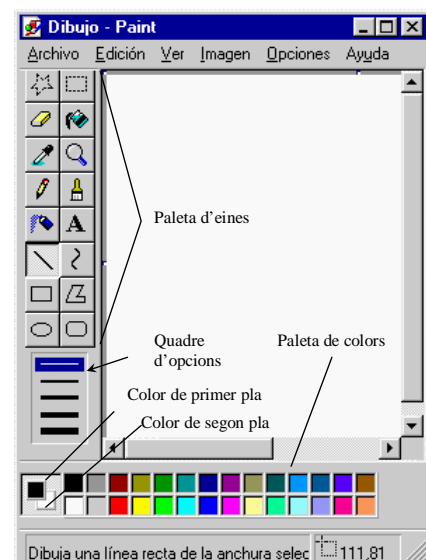
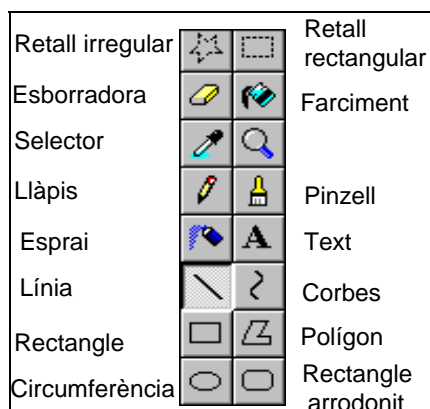
### 5.2 WordPad

Aquesta aplicació ens permet crear i editar documents de text de forma senzilla. El seu aspecte és molt semblant als de qualsevol altre editor de text del mercat. De fet cobreix un alt percentatge de les necessitats d'edició habituals.



### 5.3 Paint

El Paint és un editor d'imatges de mapes de bits. Ens permet crear, modificar i desar dibuixos. La seva finestra presenta elements propis d'editors de gràfics:





## 5.4 La calculadora

Aquest accessori ens permet, com resulta obvi suposar, fer càlculs. Es pot fer des d'una senzilla suma fins a un complex càlcul científic.

Com sempre, quan obrim la calculadora apareixerà en el format en el que s'utilitzà la darrera vegada que es va fer servir. Per canviar el tipus de visualització s'ha d'anar al menú **Ver**.

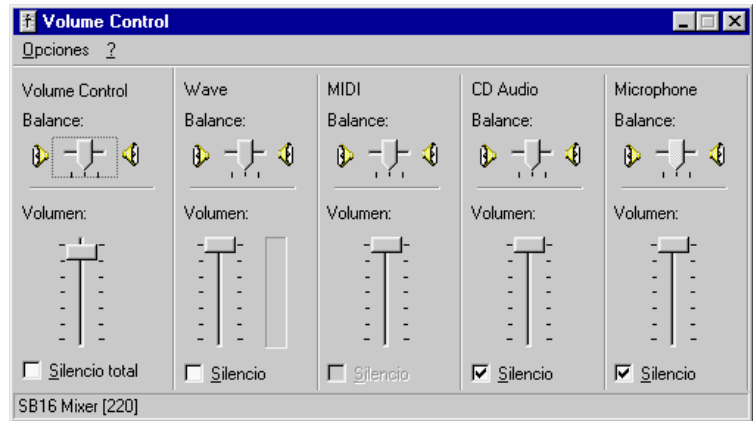


## 5.5 Reproductor de mitjans

Aquesta aplicació permet veure i/o escoltar fitxers multimèdia.

## 5.6 Control de volum

Permet controlar el volum de les diferents fonts de so: MIDI, CD, entrada de línia. Aquesta aplicació es pot trobar amb la resta d'accessoris multimèdia, o bé fent doble clic sobre la icona de so que apareix a la barra de tasques.



## 5.7 Enregistrador de sons

Permet digitalitzar sons, evidentment si disposam d'un micròfon o línia d'entrada. Fins i tot ens permet fer alguns efectes de so.