



# WINDOWS

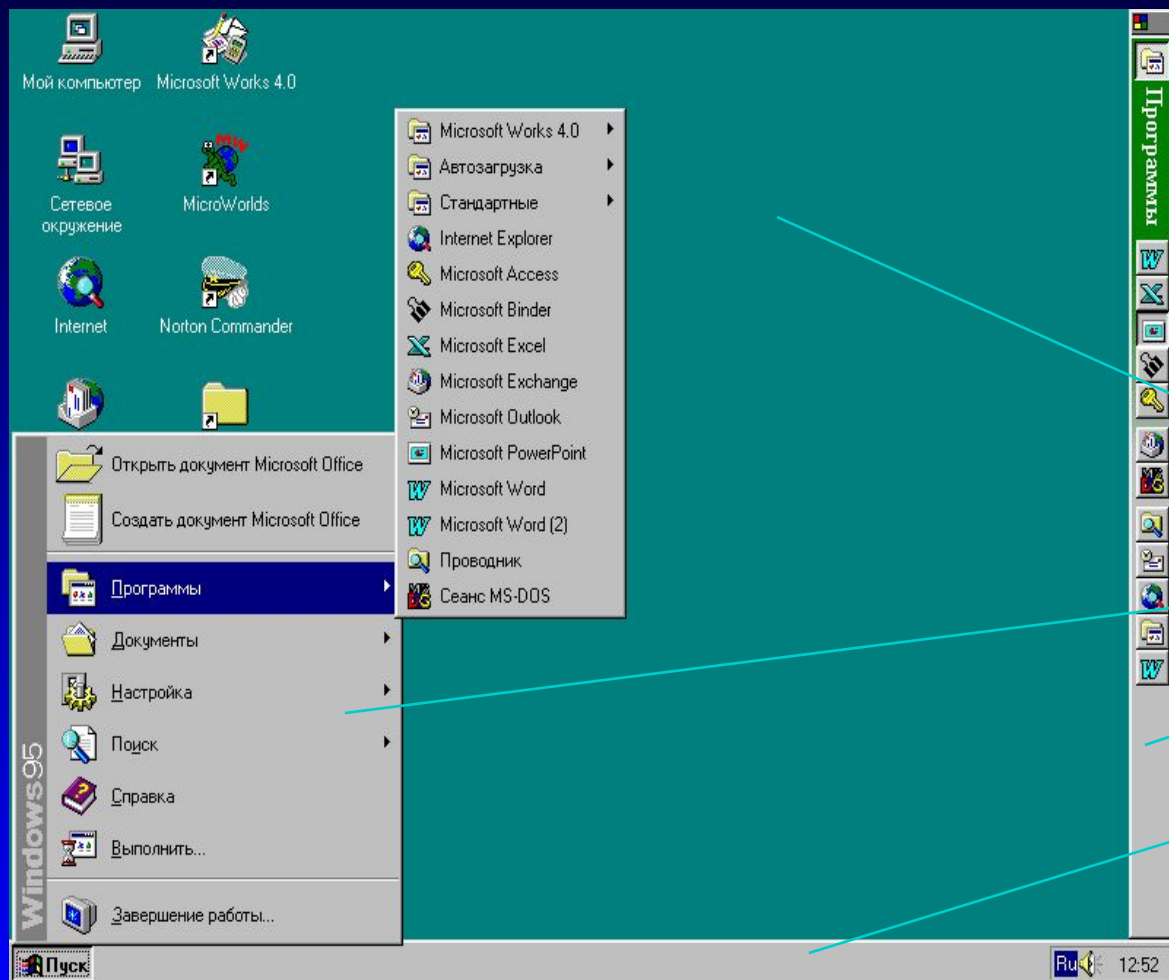
## Достоинства

**WINDOWS** - это высокопроизводительная, многозадачная, многопоточная 32-разрядная объектно - ориентированная ОС с графическим интерфейсом и расширенными сетевыми возможностями.

- **высокопроизводительная** - работает быстрее других
- **многозадачная** - может работать с несколькими программами одновременно (записать их в ОЗУ)
- **многопоточная** - позволяет при задержке в выполнении одного потока команд, решающих частную задачу внутри общей задачи, работать со следующим потоком
- **32-разрядная система** - ядро содержит 32-разрядный код, только некоторые модули имеют 16-разрядный код для совместимости с режимом MS-DOS
- **объектно-ориентированная** - пользователь работает с документами, а программа (приложение) рассматривается как инструмент для работы с документом
- **с графическим интерфейсом** - набор графических средств для взаимодействия пользователя и компьютера

# WINDOWS

## Элементы интерфейса



Интерфейс - это набор средств, с помощью которых пользователь общается с компьютером.

- Рабочий стол с объектами
- Главное меню
- Офисная панель
- Панель задач с кнопкой “пуск”



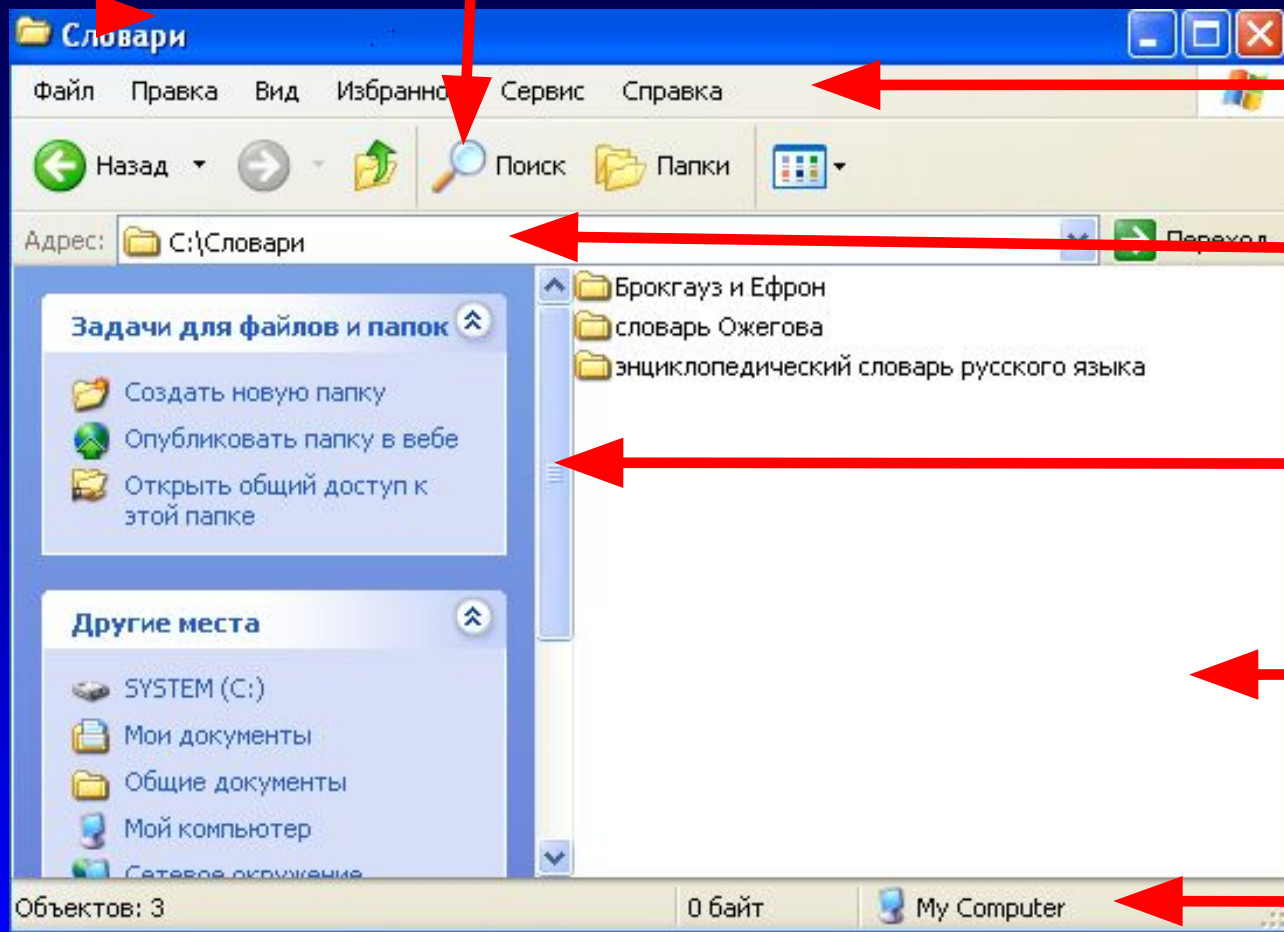
# WINDOWS

*Все объекты в Windows представлены в окнах*

Кнопки управления окном

Заголовок окна

Панель инструментов



Строка Меню

Адресная строка

Полоса прокрутки

Рабочее поле

Строка состояния



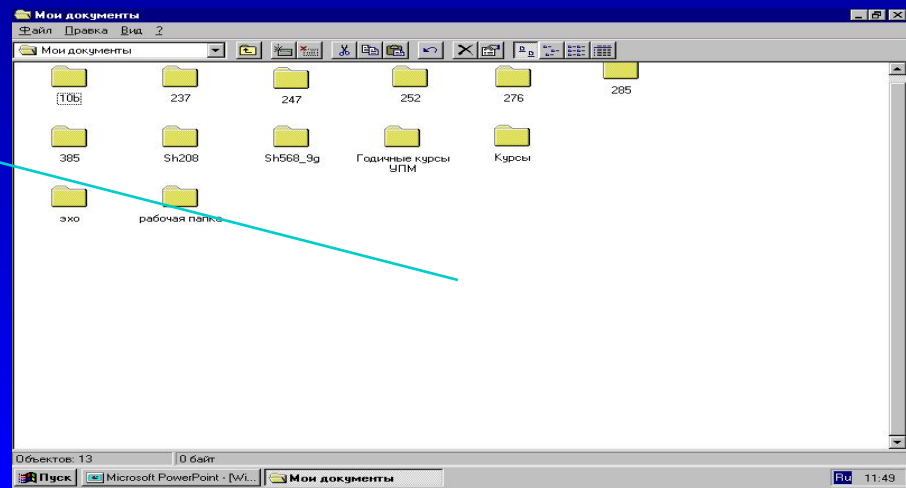
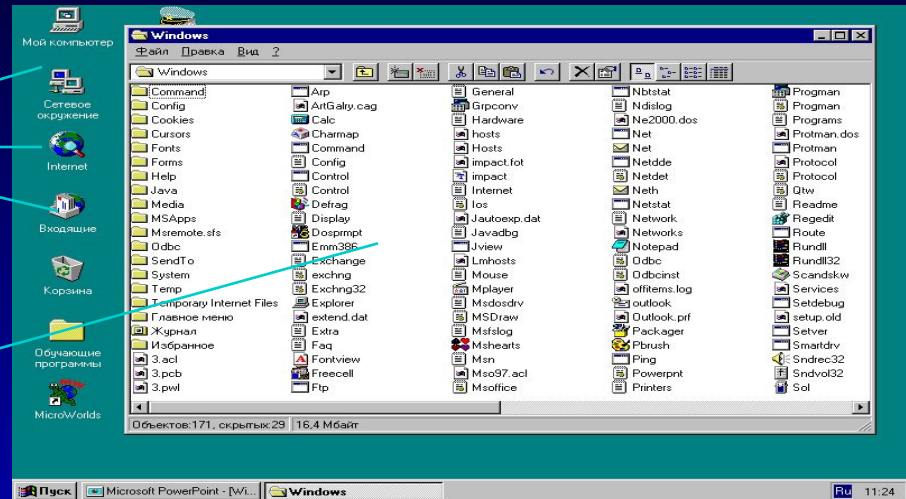
# WINDOWS

*Окна в Windows бывают следующих видов:*

- В виде **пиктограммы** - картинки (значка)

- В **нормальном представлении** - занимают часть экрана

- В **полноэкранным представлении** - занимают весь экран

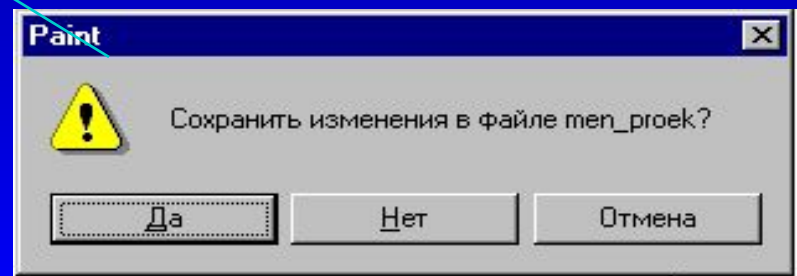
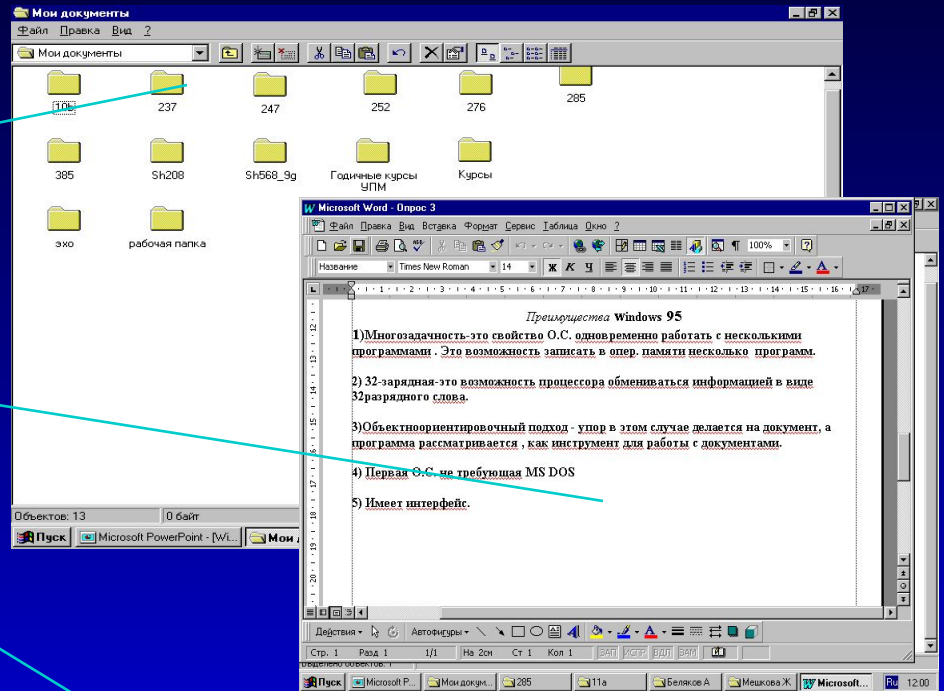




# WINDOWS

*Окна в Windows бывают следующих типов:*

- **Групповые** - содержат значки папок, файлов и других программ
- **Прикладные** - это окна приложений и документов (в них можно работать “прикладывать” свои руки)
- **Диалоговые** - это окна, в которых пользователь общается с системой (отвечает на её запросы или система предупреждает о нестандартных ситуациях)





# WINDOWS

## *Действия с окнами в Windows*

### **Их можно:**

- открывать
- перемещать по экрану
- изменять размер
- делать активными
- перемещать по документу
- менять представление (вид)
- упорядочивать расположение относительно друг друга
- закрывать



# WINDOWS

## *Объекты рабочего стола*

- ◆ **Приложения** – это исполняемый файл или программа.
- ◆ **Документ** – это файл созданный при помощи приложения.
- ◆ **Папка** – совокупность файлов и папок, приложений и других папок.
- ◆ **Значок (иконка, пиктограмма)** – специальный графический образ для обозначения документа или папки.
- ◆ **Ярлык** – специальный значок, предназначенный для быстрого доступа к приложению или документу.
- ◆ **Окно** – ограниченная рамкой прямоугольная область экрана, оформленная по стандартам Windows.
- ◆ **Файл** – обособленный объём однотипной информации, хранящейся на каком – либо физическом носителе и имеющий собственное имя и расширение.



# WINDOWS

## *Объекты рабочего стола*

### **Характеристики файла:**

- 1. имя
- 2. размер
- 3. дата и время создания
- 4. атрибуты (указатели)

**Расширение файла** – предназначено для однозначной идентификации типа файлового объекта.

**Тип файла** – определяет набор операций, применимых к этому файлу.





# WINDOWS

## *Объекты рабочего стола*

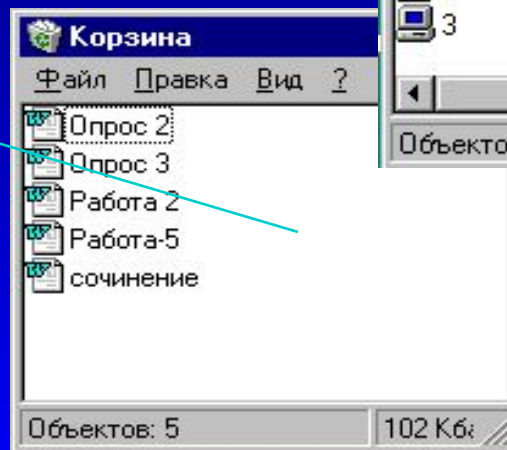
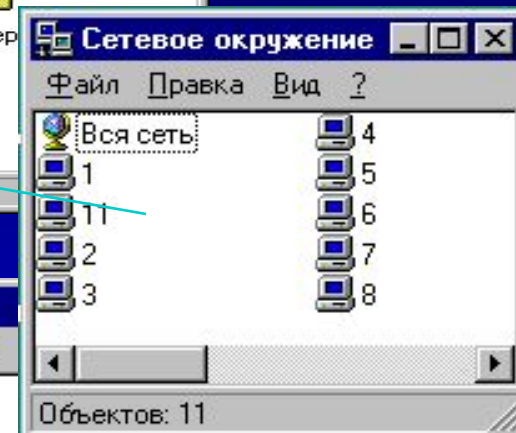
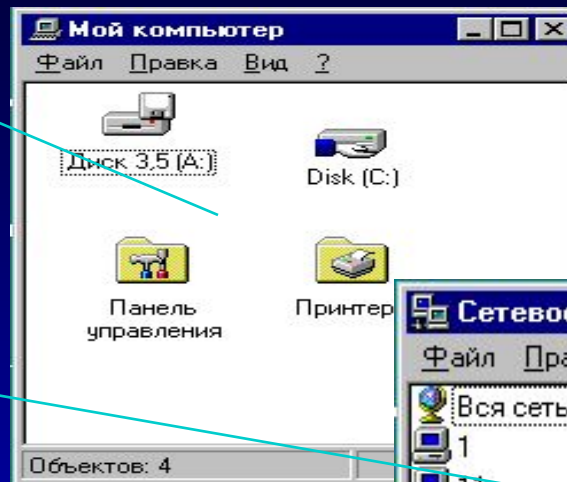
<b>Обычные папки</b>	<b>Специальные папки</b>	<b>Документы</b>	<b>Ярлыки</b>
аналогичны каталогам, содержат имена других папок и файлов	отличаются от обычных тем, что их нельзя удалить и имена некоторых из них зарезервированы	объекты, созданные в конкретном приложении	файл, содержащий информацию о расположении объекта, для которого он создан, обеспечивает быстрый переход к объекту



# WINDOWS

## Специальные папки

- **Мой компьютер** - содержит значки всех объектов, находящихся в машине
- **Сетевое окружение** - содержит значки компьютеров, подключённых к данной машине по сети
- **Корзина** - предназначена для удаления документов, пока она не очищена, документ можно восстановить на старом месте





# WINDOWS

## *Действия с объектами*

### **Объекты можно:**

- создавать
- открывать
- перемещать
- копировать
- переименовывать
- удалять

Перед выполнением  
действия объект  
необходимо  
**выделить**

- Три стандартных метода выполнения любых действий :
- с помощью операционного меню - процедурный метод (п. **Файл** и п. **Правка**)
  - с помощью технологии “Drag&Drop” (тащить/ бросить)
  - с помощью контекстного меню (правая клавиша Мыши)



# WINDOWS

## Создание папки

*Новую папку можно создать на рабочем столе или в любой папке несколькими способами:*

- Поместить курсор на пустое место в нужной папке и нажать правую кнопку Мыши, в появившемся контекстном меню выбрать команду **Создать\Папку**. В появившееся окно под значком новой папки ввести её имя и нажать клавишу ENTER.
- Поместить курсор в нужную папку, выбрать команду **Создать\Папка** в меню **Файл**. В появившееся окно под значком новой папки ввести её имя и нажать клавишу ENTER.

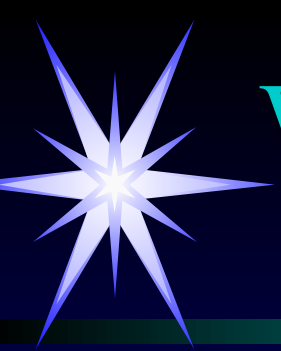


# WINDOWS

## Создание ярлыка

**Ярлык к программе, документу или устройству можно создать в любой папке несколькими способами:**

- Поместить курсор на пустое место в нужной папке и нажать правую кнопку Мыши, в появившемся контекстном меню выбрать команду **Создать\Ярлык**. В появившемся окне **Создания ярлыка** в поле **Командная строка** указывают имя объекта, для которого создается ярлык, или нажимают кнопку **Обзор** для его поиска. Нажимая клавишу **Далее**, выбирают соответственно имя и значок для ярлыка, после чего нажимают кнопку **Готово**.
- Перетащить значок объекта в нужную папку, удерживая клавиши **CTRL+SHIFT**.
- Перетащить значок объекта в нужную папку и воспользоваться командой контекстного меню **Создать ярлык**.
- Выделить объект, выбрать команду **Копировать** в меню **Правка**. Перейти в окно, где предполагается разместить ярлык, выбрать команду **Вставить ярлык** в меню **Правка**.

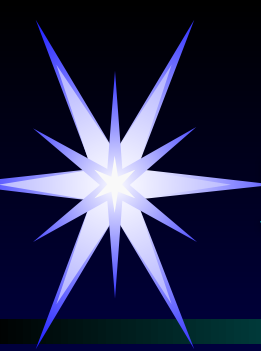


# WINDOWS

## *Создание документов*

*Создать новый документ можно в любой папке несколькими способами:*

- Запустить программу, которая будет использоваться при разработке документа, выбрать команду **Создать** в меню **Файл**
- Открыть пункт меню **Файл** любой папки, выбрать **Создать\Документ...**
- Открыть контекстное меню на рабочем столе, выбрать **Создать\Документ...**



# Загрузка операционной системы

После включения компьютера процессор начинает считывать и выполнять микропрограммы, которые хранятся в микросхеме **BIOS** (Basic Input/Output System – базовая система ввода/вывода).  
Прежде всего начинает выполняться программа тестирования **POST** (Power On Self Test). В процессе тестирования проверяется работоспособность основных устройств компьютера: тестирует процессор, видеоадаптер, оперативную память, последовательные и параллельные порты, дисководы и контроллеры жестких дисков и клавиатуру.

В случае обнаружения неисправностей выдаются последовательности коротких и длинных звуковых сигналов, а после инициализации видеоадаптера процесс тестирования отображается на экране монитора.