

### Лекція № 3

#### Тема: Основи роботи в системі Windows.

**Мета:** Отримати загальні відомості про нові інформаційні технології. Познайомитись з операційною оболонкою Windows 98/2000/XP та її додатками. Навчитися управляти елементами вікна та подавати команди за допомогою миші, клавіатури, меню.

#### Література:

1. Шафрин Ю. Основы компьютерной технологии. Учебное пособие.- М., 2005.
2. Ефимова О., Мусеева М., Шафрин Ю. Практикум по компьютерной технологии.-М.: АБФ, 1997.
3. Руденко В.Д., Макачук О.М., Патланжоглу М.О. Практичний курс інформатики.-К.: Фенікс, 2005.
4. Фигурнов В.Э. IBM PC для пользователя.- М., 2003.
5. Microsoft Windows 95. М.ЭКОМ. 1996 г.
6. Конспект лекцій.

#### Теоретичні відомості.

При вмиканні комп'ютера, на якому встановлена операційна система Windows-95, на екрані монітора з'являється вікно, яке називають **Робочим столом**. Під **об'єктом** потрібно розуміти все, чим оперує Windows-95: програма (додаток), папка, диск, файл, група файлів, документ, піктограма, ярлик.

☞ **Документ** – це будь-який файл, який вміщує дані: текст, графічне зображення, електронну таблицю та ін. Допустима довжина файлу – 255 символів.

☞ Каталоги називають **папками**. Папки вміщують файли. Папки і файли розміщені на дисках.

☞ **Піктограма** - це значок з позначкою з іменем об'єкта. За виглядом значка майже завжди можна визначити тип об'єкта, який він представляє. Деякі значки є стандартними:

☐ - значок диска;

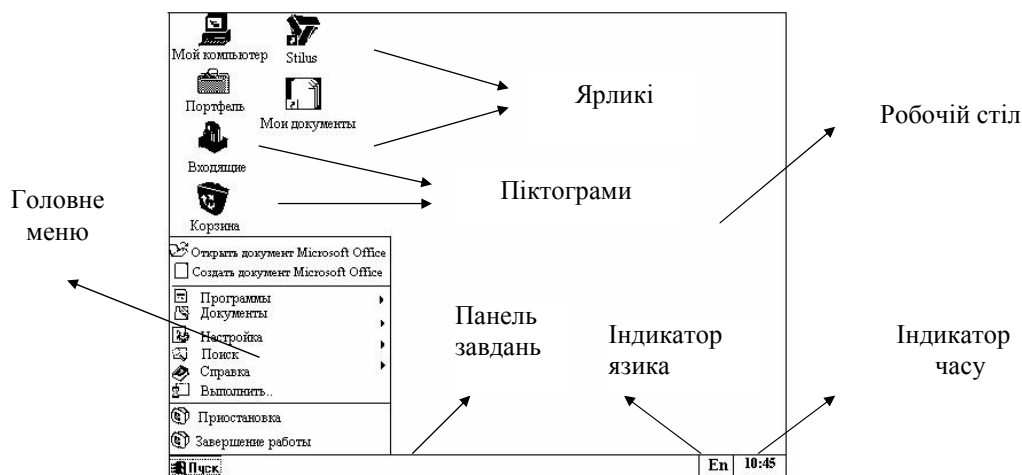
☐ - значок папки;

☐ - значок текстового документу;

☐ - значок програми.

☞ **Ярлик** – це вказівка на об'єкт, їх використання прискорює доступ до додатків, документів. Ярлик – це посилання на об'єкт, який захований десь у файлової системі. Як правило, ярлик носить те саме ім'я, що й об'єкт. Допускається використання багатьох ярликів, які посилюються на один і той самий об'єкт. Значок ярлика відрізняється тим, що у лівому куті розміщений маленький квадрат з стрілкою.

☞ Головна особливість інтерфейсу – наявність **Панелі Завдань**, на якій розміщена кнопка **Пуск**. Натискування цієї кнопки відкриває доступ до **Головного Меню** системи. При запуску додатку або відкритті папки на панелі завдань з'являється кнопка, яка представляє цей додаток чи папку.



мал.1

В основному робота з об'єктами ведеться за допомогою миші, пересування миші по столу відповідає руху вказівки миші на екрані. Найчастіше вказівка миші виглядає як стрілка ↑.

Однак в певних місцях вікна Windows-97, або при виборі деяких команд його форма змінюється. За допомогою миші ми вказуємо на об'єкт, пересуваємо його, змінюємо розмір, розкриваємо вікно об'єкту.

На робочому столі можуть знаходитися кілька піктограм. Наприклад, *Мой компьютер*, *Корзина*, *Сетевое окружение* устанавлюються у процесі інсталяції Windows.

Значок *Мой компьютер* дозволяє відкрити вікно, у якому розташовані піктограми всіх дисків, значки *Принтеры* і *Панель управления*. За їх допомогою користувач отримує доступ до вмісту всіх дисків, може управляти принтерами, налаштовувати операційну систему.

Значок *Корзина* відкриває доступ до програми, яка забезпечує роботу з об'єктами, які знищуються. Пересилання об'єктів до корзини під час їх знищення зберігає шанс відновити випадково знищений об'єкт. Після очищення корзини об'єкти не можна відновити.

☞ **Вибір об'єкту або пункту меню.** Перемістити мишу, щоб вказівка миші виявилась на значку об'єкта, або пункті меню і натиснути на ліву кнопку миші. Об'єкт став активізованим (робочим), або ви вибрали даний пункт меню. Далі можна пересувати об'єкт, розкривати вікно об'єкта та ін.

☞ Основний елемент операційної системи - **Вікно** - обмежений рамкою прямокутний елемент на екрані Windows-97 (мал.2). На робочому столі можна відкрити водночас декілька вікон, кожне - зі своєю програмою або документом. Тобто ми маємо змогу працювати одночасно з багатьма програмами. Вікна бувають трьох типів:

1. вікно додатка або програми;
2. вікно документу;
3. вікно діалогу.

Розкрити вікно – це означає запустити програму, розкрити папку, розкрити документ, закрити вікно – завершити роботу програми, закрити документ, закрити папку. Всі вікна, які використовуються, типові і відповідають визначеному стандарту.






☞ **Розкрити вікно.**

- Вибрати необхідний об'єкт,
- далі треба зробити одне з наступних дій:
- подвійне натискування на ліву кнопку миші, або
- один раз натиснути на праву кнопку миші, з розкритого меню вибрати команду “*Открыть*”, або натиснути клавішу [Enter].

Ці дії приведуть до розкриття вікна вибраного об'єкта.

☞ Вікно вміщує *рядок заголовка*, у якому виводиться ім'я папки, документа, додатка, які в нього завантажено. Ліворуч від імені знаходиться кнопка-піктограма, при натискуванні на яку відкривається *системне меню* управління вікном. Це меню використовують у випадку, коли користувач бажає управляти вікном за допомогою клавіатури (переміщувати вікно, змінювати його розмір, закрити вікно).

У правій частині заголовка розміщені три кнопки управління вікном.

- Кнопка *Свернуть*  - дозволяє згорнути вікно в піктограму, розташовану на панелі завдань (вікно зникає з робочого столу). Для відкриття вікна досить клацнути по цій піктограмі мишею, вікно знову розгорнеться на екрані.
- Кнопка *Развернуть*  - розкриває вікно на весь екран, а сама кнопка набирає вигляду . Якщо клацнути по кнопці  - вікно прийме початкового вигляду.
- Кнопка *Закреть*  - забезпечує закриття вікна і відповідно самого додатку, з яким працював користувач.

☞ Нижче рядка заголовка розміщується рядок горизонтального меню. Для конкретних додатків у цьому рядку можуть бути набагато більше меню, але *Файл*, *Правка*, *Вид*, *?* – присутні завжди.

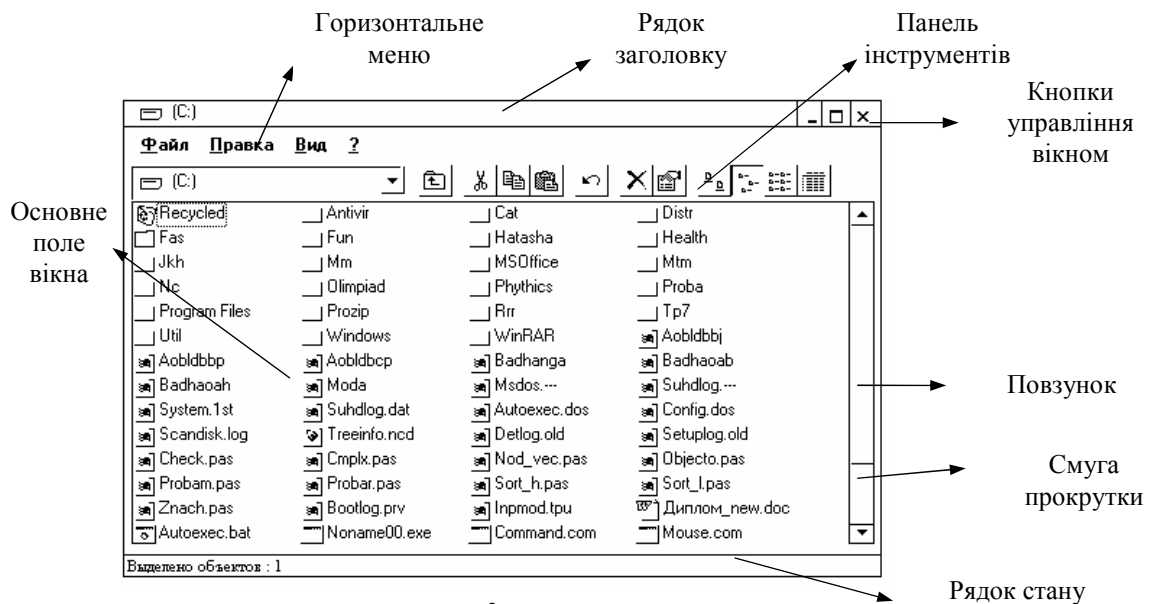
- Меню *Файл* використовують для роботи з дисками, папками, файлами та ярликами. Залежно від типу вибраного об'єкта, змінюється перелік команд цього меню.

- Меню **Правка** використовують для відмітки об'єктів, їх редагування.
- Меню **Вид** призначено для зміни параметрів перегляду інформації у вікні.
- Меню **?** використовують для отримання довідкової інформації.

Під рядком меню розміщена **Панель Інструментів**. На ній є кнопки управління, які дублюють основні команди меню. Якщо кнопка вдавнена, команда, яку кнопка представляє вибрана. Змінити команду – натиснути іншу кнопку.

Внизу вікна розміщено **Рядок Стану**. У ньому виводиться інформація про об'єкти, розташовані у вікні. У рядку стану автоматично виводиться довідкова інформація про вибрану команду меню.

Якщо інформація, яка виводиться у вікні, не вміщується в основному полі вікна, з'являються **Смуги Прокрутки** з кнопками управління. За допомогою кнопок (◀, ▶, ▲, ▼) забезпечується переміщення інформації у вертикальному або горизонтальному напрямках. Теж саме можна зробити за допомогою повзунка на смузі прокрутки, суміщаючи вказівку миші та повзунок, переміщуємо мишу при натискуванні на ліву кнопку миші.



мал.2

#### ☞ Зміна розміру вікна.

1. Сумістити вказівку миші з межею вікна або кутом ( до появи подвійних стрілок ; , √).
2. Натиснути ліву кнопку миші.
3. Не відпускаючи кнопку миші, перемістити межі вікна у потрібне місце.
4. Відпустити ліву кнопку миші.

Те саме можна виконати за допомогою системного меню.

1. Відкрити меню.
2. Вибрати рядок *Размер*, натиснути клавішу [Enter]. У вікні з'являються подвійні стрілки ( , √).
3. Використовуючи клавіші управління курсором, змінити положення відповідної межі вікна.
4. Натиснути клавішу [Enter].

#### ☞ Переміщення об'єкту, вікна.

##### Об'єкт:

1. Активізувати об'єкт.
2. Натиснути ліву кнопку миші.
3. Не відпускаючи кнопку, перемістити об'єкт.

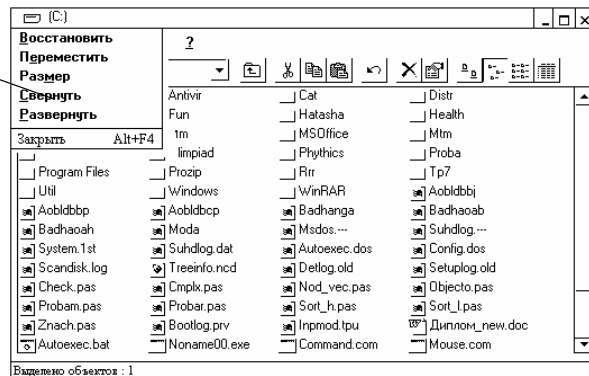
4. Відпустити ліву кнопку миші.

#### **Вікно:**

1. Сумістити вказівку миші з полем рядка заголовка вікна.
2. Натиснути ліву кнопку миші.
3. Не відпускаючи кнопку, перемістити вікно у потрібне місце.
4. Відпустити ліву кнопку миші.

Те саме можна виконати за допомогою системного меню, відкривши меню, вибрати рядок *Переместить*.

Розкрите  
системне  
меню



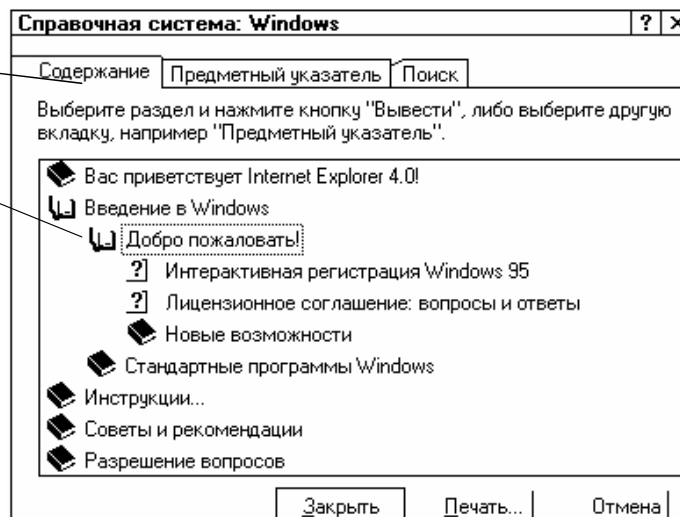
мал.3

☞ **Робота з багатьма вікнами.** Перехід від одного вікна до іншого робиться за допомогою миші. Сумістити вказівку миші з полем потрібного вікна і клацнути по лівій кнопці миші - вікно перейде на передній план, тобто стає активним. Якщо відкриті вікна згорнуті, активізувати потрібне вікно можна за допомогою натиснення на піктограму вікна на панелі завдань.

☞ **Робота з довідковою інформацією.** Доступ до довідкової інформації ми маємо через команду *Справка* головного меню. Натискаємо ліву кнопку миші по меню *Пуск* на панелі завдань, переміщуємо вказівку миші до пункту *Справка* і натискаємо ліву кнопку миші. З'являється вікно, яке вміщує три вкладки: *Содержание*, *Предметный указатель*, *Поиск*. В основному полі вікна при вибраній вкладці *Содержание* відображається список усіх розділів довідкової системи. Відкриття пунктів з позначкою книги приводить до появи нових пунктів, якщо відкрити об'єкт з символом "?" – на екрані з'явиться інформація. Для відкриття, закриття, виведення відповідних розділів можна користуватися кнопками у нижній частині вікна *Открыть*, *Закрыть*, *Вывести* або подвійним клацанням вказівкою миші по їх піктограмах.

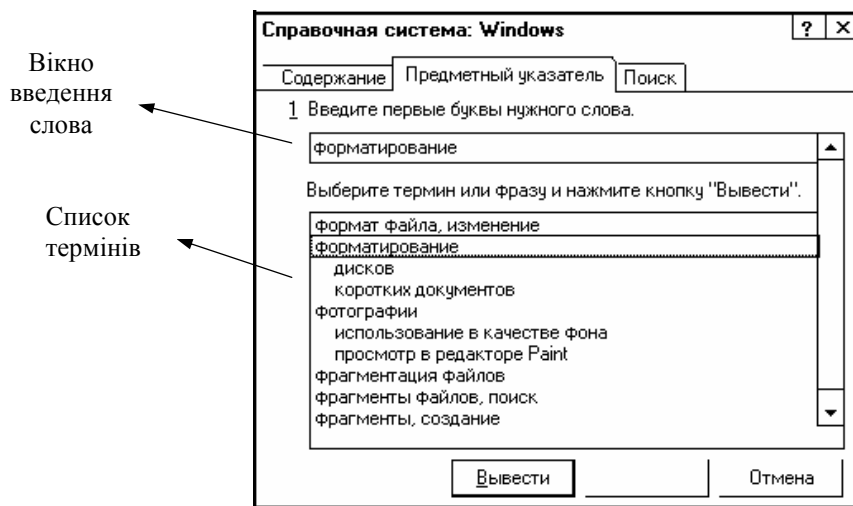
Вкладки

Розділ, який  
виводить  
інформацію



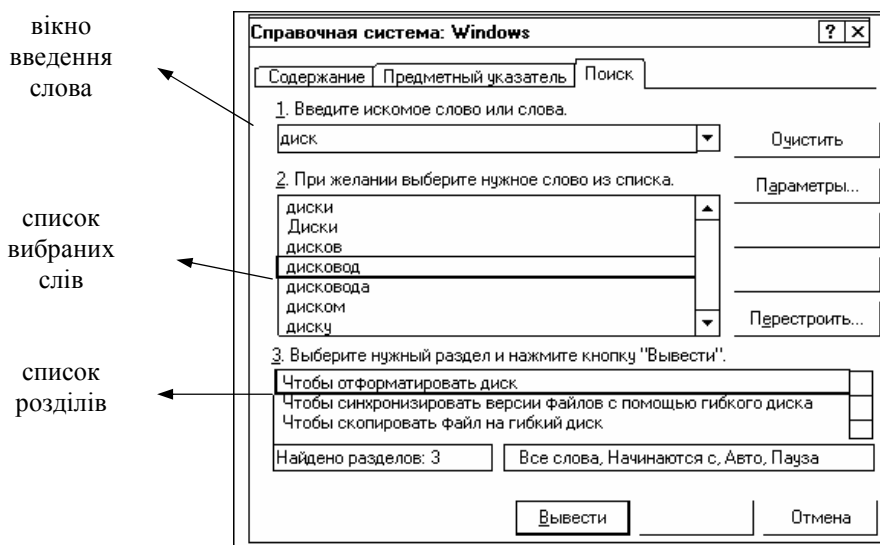
мал.4

За вибору вкладки **Предметный указатель** (сумістити вказівку миші з назвою вкладки і клацнути по лівій кнопці миші) у вікні з'являються два діалогових елементи: рядок введення перших букв потрібного слова і список термінів. Якщо у рядку введення набрати слово, то у списку автоматично вибирається рядок, який вміщує це слово або сполучення букв. Після вибору у списку потрібного рядка, натиснути кнопку **Вывести**, з'являється на екрані інформація.



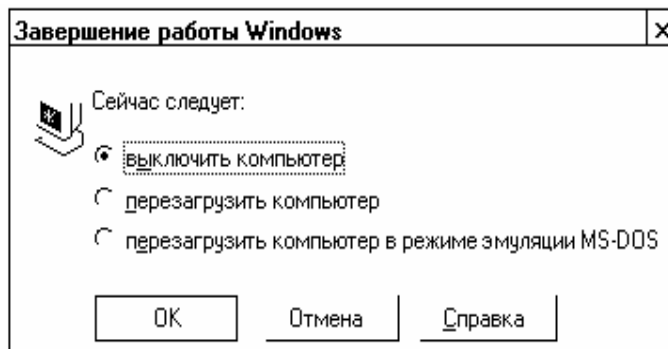
мал.5

Режим пошуку інформації за словом вмикається вибором вкладки **Поиск**. У перший рядок вікна треба ввести слово, яке шукаємо. У другому вікні автоматично відображаються слова, близькі до введенного. Після вибору у цьому вікні слова, у третьому вікні з'являється список розділів, які містять дане слово. Вибираємо розділ, натискаємо кнопку **Вывести**.



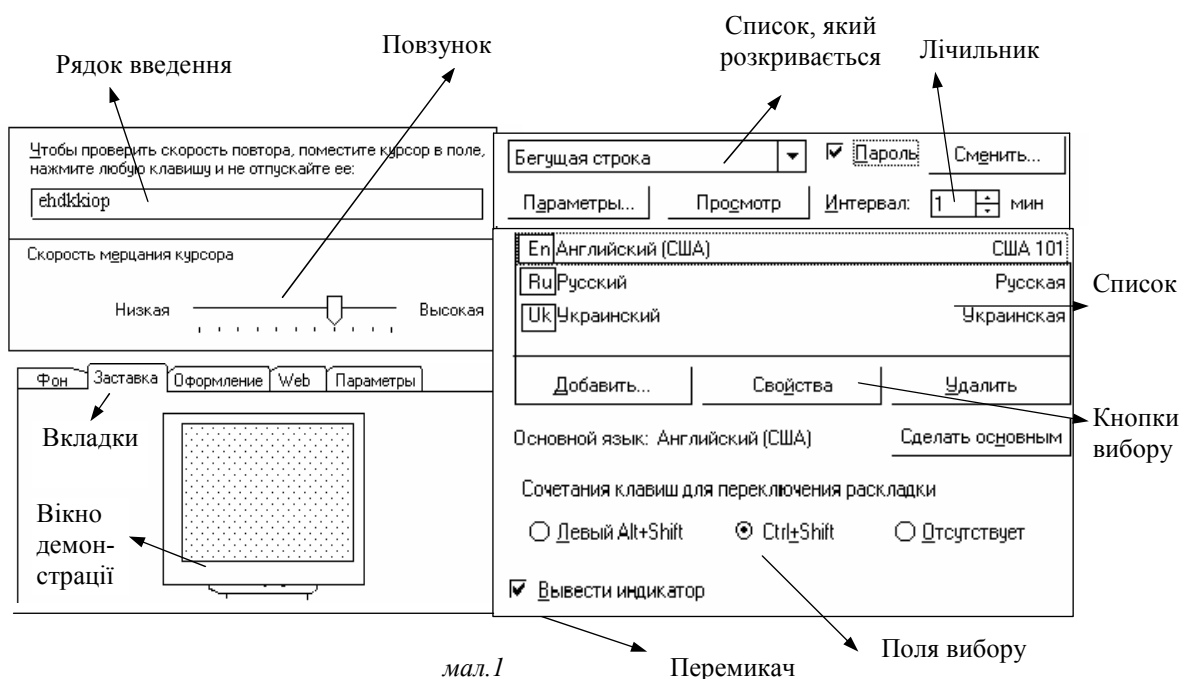
мал.6

📖 **Завершення роботи у Windows.** Для завершення роботи у Windows потрібно скористуватись командою головного меню *Завершение работы*. Для вимкнення комп'ютера потрібно видрати рядок *Выключить компьютер* і клацнути мишею по кнопці *Да*. За допомогою цього вікна можна перезавантажити комп'ютер чи перезавантажити його у режимі емуляції MS-DOS. Можна відмовитися від виконання команди, для чого необхідно натиснути клавішу *Esc* або кнопку *Нет*.



мал.7

📖 Діалогові вікна використовуються, коли користувач повинен втручатися в роботу операційної системи або відкритого додатку з метою зміни режимів роботи, зміни параметрів, введення додаткової інформації, необхідної для подальшої роботи додатка. Для ведення діалогу між комп'ютером і користувачем використовуються спеціальні елементи управління діалоговими вікнами.



мал.1

☞ **Командные кнопки (командні кнопки).** У кожному діалоговому вікні є прямокутні кнопки, надпис на кнопці пояснює її функцію. Якщо напис закінчується трьома крапками (*перейти к...*), то після натиснення на цю кнопку на екрані знову з'являється діалогове вікно. Найчастіше у діалогових вікнах зустрічаються кнопки:  
*Ок* - вказівка програмі виконати операцію (можна натиснути [Enter]);  
*Отмена* - відмінити операцію ([Esc]).

Замість натиснення на кнопку миші, можна натиснути певну клавішу, яка відноситься до конкретної командної кнопки. "Гаряча" клавіша командної кнопки позначається підкресленою буквою у назві (*Свойства, Добавить*).

☞ **Вкладки (вкладки).** Діалогові вікна з багатьма функціями заради наочності розбивають на тематичні підвікна. Кожне таке вікно отримує вкладку (заголовок та корінець), яку видно на екрані, коли її підвікно заховано. Для активізації підвікна треба клацнути мишею по його вкладки.

☞ **Переключатель (перемикач) або Флажок (прапорець).** Такі елементи використовують для вибору параметрів або установки відповідних режимів роботи. Режим, який задають прапорці, вважається установленим, якщо у віконцях установлено значок - ☒. Стан будь-якого прапорця не залежить від стану інших, розташованих у тому самому вікні.

☞ **Поля wyboru (поля вибору).** Цей елемент схожий на попередній, але із пропонованого списку параметрів треба вибрати тільки один з них.

☞ **Счетчик (лічильник).** Елемент являє собою віконце, у якому відображаються конкретні числові значення параметра та дві кнопки управління. Клацання по верхній кнопці призводить до збільшення числа, другу кнопку використовують для зменшення значення параметра. Якщо клацнути мишею по віконцю, то значення параметра може бути відредаговано безпосередньо за допомогою клавіатури.

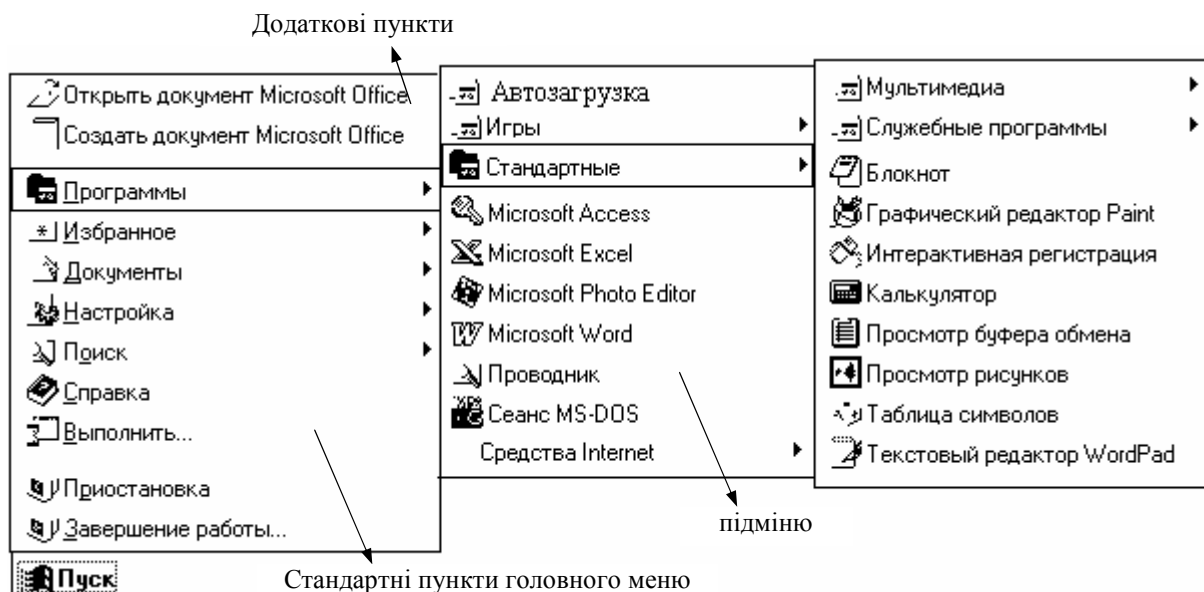
☞ **Список (список).** Використовують відкриті списки і списки, які розкриваються. У відкритому списку елемент вибирають за допомогою смуги прокрутки. Для роботи зі списком, який відкривається, спочатку його потрібно відкрити, клацнувши мишею по кнопці, а потім вибрати елемент.

☞ **Строку ввода (рядок введення)** використовують для введення текстової інформації за допомогою клавіатури. Перед початком роботи необхідно клацнути мишею по області введення. Після появи у віконці текстового курсора, можна починати введення інформації.

☞ **Ползунок (повзунок)** використовують для зміни значення деякого параметра у відповідному інтервалі. Положення повзунка змінюється за допомогою миші методом перетягування.

☞ **Демонстрационное подокно (демонстраційне підвікно).** У такому підвікні програма показує результати тих чи інших установок діалогового вікна.

📖 **Головне меню.** Головне меню Windows відкривається клацанням по кнопці *Пуск* або за допомогою клавіш *[Enter+Esc]*. Меню завжди має 7 стандартних пунктів, показаних на мал.2: *Программы, Документы, Настройка, Поиск, Справка, Выполнить, Завершение работы*. Користувач може завжди включити у меню додаткові пункти, які будуть розміщені вище рядка *Программы* і відокремлені від основного списку команд лінією. Всі команди меню, які відмічені знаком ►, мають додаткові меню (підміню), що автоматично розкриваються, коли на них установлена вказівка миші (мал.2). Щоб вибрати будь-який пункт меню, треба вказівку миші розмістити на пункті і натиснути ліву кнопку миші.



Призначення команд головного меню:

☞ **Программы.** Команду використовують для запуску програм, які установлені на комп'ютері. Це меню обов'язково має програми: *Проводник*, *Сеанс MS-DOS*, групу програм *Стандартные* та групу *Автозагрузка*. Меню також може мати програми, які входять в особу групи Microsoft Office (Word, Excel, Access).

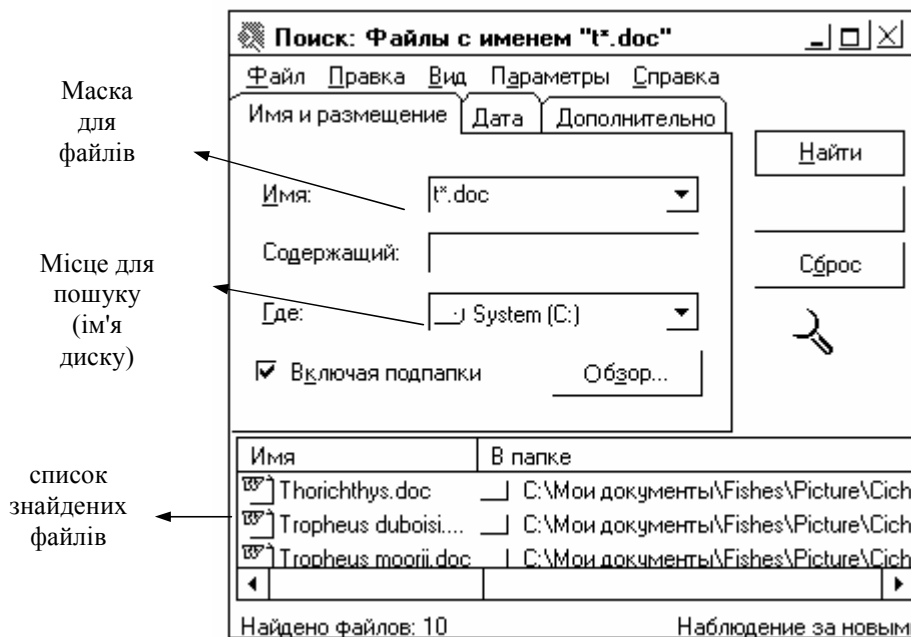
- Програма **Проводник** призначена для роботи з дисками, папками, файлами. Після запуску програми на екрані з'являється вікно, яке поділено на 2 колонки, у лівій колонці зображена ієрархічна структура папок, а у правій частині - вміст поточної папки.
- Команду **Сеанс MS-DOS** використовують для вмикання режиму роботи в MS-DOS, коли необхідно запустити програми DOS.
- Програми, які входять до складу групи **Автозагрузка**, автоматично виконуються при запуску операційної системи Windows.
- Команда **Стандартные** відкриває доступ до групи програм-додатків до ОС. До них входять:
  - Група програм *Мультимедиа* - для роботи із відео- та звуковою та інформацією. Можна прослухати музичні файли, а також записати свій звук.
  - *Служебные программы* - спеціальні сервісні програми:
    - ✓ *ScanDisk (перевірка дисків)* призначена для пошуку логічних та апаратних помилок на вінчестері, а також для відновлення ушкоджених даних;
    - ✓ *Defrag (для дефрагментації диска)* переміщує дані на диску так, що файли і вільне місце розміщуються оптимальним образом. Це прискорює роботу програм і відкриття файлів.
    - ✓ *Индикатор ресурсов* відображає зведення про використання системних ресурсів.
  - *Блокнот* призначено для створення та редагування текстових файлів, яким не потрібно форматування і ємність яких не більш, ніж 64Кбайта.
  - *Графічний редактор Paint* - для створення та редагування рисунків,
  - *Калькулятор* (імітація звичайного калькулятора) використовують для розрахунків. Програма має 2 режими роботи: *обычный* для простих обчислювань, та *инженерный*, який має доступ до багатьох математичних, статистичних функцій.
  - *Просмотр буфера обмена* - переглянути інформацію, що в останній раз була занесена до буферу обміну.
  - *Таблица символов* використовується для вставки у документ символів, зображення яких не має на клавіатурі.
  - *Текстовий редактор WordPad* для роботи з невеликими текстами, допускає просте форматування абзаців, використання різних шрифтів.

☞ Команда **Документы** виводить на екран список 15 документів (файлів), з якими останнього часу працював користувач. Якщо клацнути мишею по назві потрібного документу, відбудеться автоматичний запуск додатку, в якому він створювався, і автоматичне завантаження документа у цей додаток. Це значно спрощує процес роботи з документами, скорочує час запуску додатку і пошуку відповідного документа. При необхідності вікно *Документы* можна зробити порожнім (*Пуск/Настройка/Панель задач/Настройка меню* - в вікні *Документы* натиснути кнопку *Очистить*).

☞ Команда **Поиск** призначена для пошуку файлів і папок. При виконанні команди відкривається діалогове вікно, за допомогою якого і організується пошук. Початковою інформацією для пошуку об'єкта є його ім'я (або його частина). Значно прискорює процес пошуку знання приблизного місцезнаходження і деяких інших характеристик, наприклад формат, час створення чи кількох слів його змісту.

Після вибору команди *Поиск* на робочому столі з'являється діалогове вікно *Найти: Все файлы*, яке має 3 вкладки. Першу вкладку використовують для введення до поля *Имя* імені чи маски для імені, а до поля *Папка* вводять імена диска і папки. Установка прапорця *Просмотреть вложенные папки* забезпечує пошук об'єктів не тільки в зазначеній папці, але й в усіх вкладених у неї папках. Для визначення місця пошуку можна використовувати кнопку *Обзор* (мал.3).





мал.3

Вкладка *Дата изменения* позволяет задать интервал часу створення або останньої зміни об'єкта. При виборі режиму *Все файлы* фактор дати зміни виключається з умов пошуку. Якщо відомий приблизний час створення, то слід вибрати режим *Найти все файлы, созданные или измененные*, а ниже ввести числовое значения.

Вкладка *Дополнительно* предназначена для введення додаткової інформації. У списку *Тип* выбрать из заданого переліку формат файла або назву додатку, в якому він створений. В рядку *Искать текст* потрібно ввести деякий текст зі змісту файла, якщо він відомий. Поля *Размер* використовують для вказівки приблизного (не більше і не менше) або точного розміру файла в кілобайтах.

Після закінчення усіх установок, для пошуку об'єктів треба натиснути кнопку *Найти*. Результатом пошуку може бути ім'я одного об'єкта чи список файлів, який можна переглядати, використовуючи елементи полосы прокрутки. Из списка выбирают потрібний об'єкт і за допомогою команд пункту горизонтального меню *Файл* продолжают з ним роботу.

☞ Команда **Справка** позволяет получить широкую довідкову інформацію з усіх питань работы Windows.

☞ Команда **Выполнить** позволяет запустить будь-яку програму, яка не установлена у системі меню Windows. Для цього потрібно знати точне ім'я файла, який запускає дану програму і його місцезнаходження. Ця інформація вводиться у спеціальному діалоговому вікні. Якщо точне місцезнаходження файла невідомо, то можна скористатися кнопкою *Обзор*. За натискування кнопки відкривається вікно за допомогою якого можна переглянути вміст дисків, папок і знайти потрібний файл (зробити цей файл поточним і натиснути кнопку [Ок]).

☞ За допомогою діалогового вікна команди **Завершение работы** можна завершити роботу у ОС Windows, перезавантажити комп'ютер чи перезавантажити його у режимі емуляції MS-DOS.

☞ Пункт **Настройка** позволяет проводить настройку самої операційної системи, змінити склад програмних засобів, змінювати режими роботи монітору, клавіатури, миші та ін., керувати роботою принтерів, проводить настройку панелі завдань.

- При виборі пункту настройка **Панели задач** з'являється діалогове вікно з двома вкладками: *Параметры панели задач* та *Настройка меню* (мал. 3).

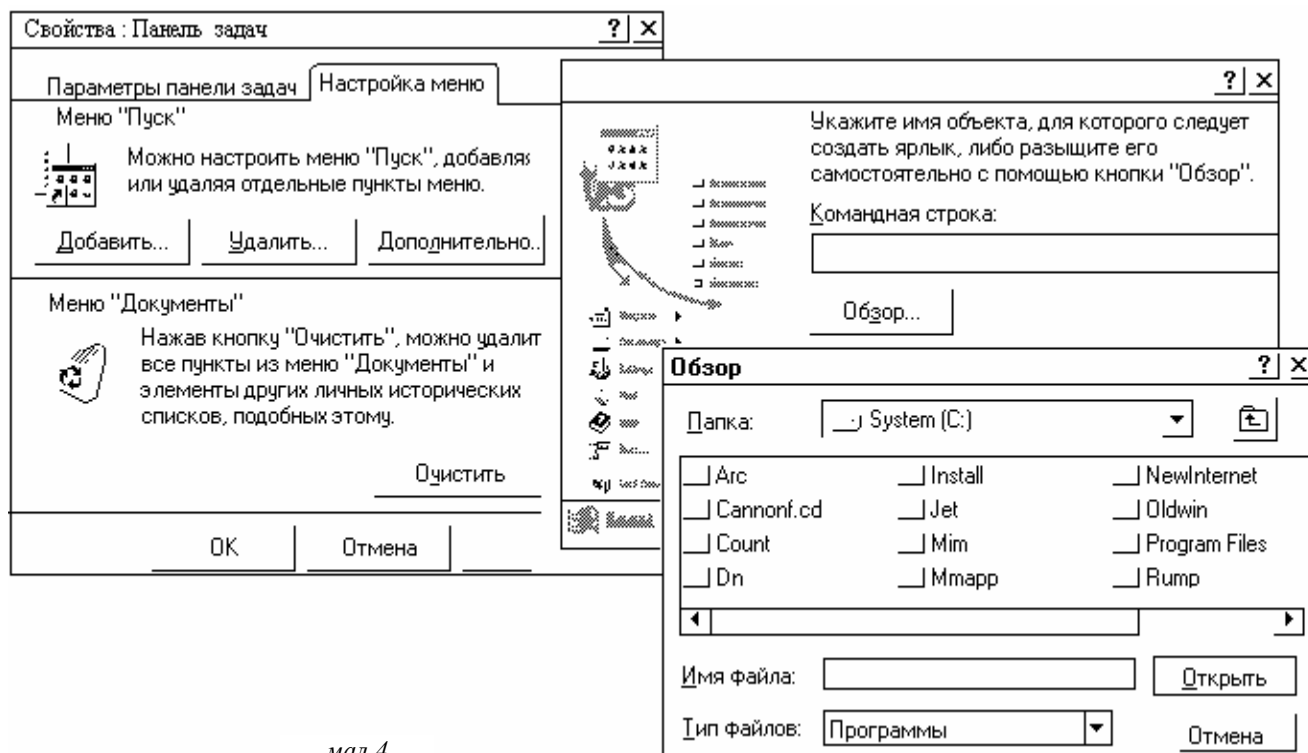
- ✓ *Параметры панели задач.* Для з'ясування про призначення перемикачів цієї вкладки можна використати "?" у заголовку вікна, тобто підвести вказівку миші до цієї кнопки, натиснути ліву кнопку миші, а потім сумістити вказівку миші із одним із перемикачів і натиснути ліву кнопку миші - на екрані з'явиться довідка. Призначення деяких перемикачів:

*Расположить поверх всех окон* - при включенні перемикача панель завдань завжди присутня на екрані;

*Автоматически убирать с экрана* - на екрані панелі завдань не видно, але коли вказівка миші пересувається у низ екрану, з'являється панель завдань;

*Отображать часы* - виводити індикатор часу на панель завдань (при суміщенні вказівки миші з цим індикатором з'являється на екрані повідомлення про поточну дату).

- ✓ *Настройка меню* використовується для вилучення або додавання викликів деяких програм до пункту головного меню *Программы*, а також для очищення пункту *Документы* (мал.4).



мал.4

☞ Для додавання викликів програм використовують наступний алгоритм дій:

1. Вибрати команду *Добавить*- на екрані з'являється додаткове вікно(2);
2. У вікні(2) натиснути кнопку *Обзор* - з'являється вікно(3);
3. У вікні(3) знайти і вибрати необхідну програму (виділити її і натиснути кнопку *Открыть*);
4. У вікні(2) з'являється назва папки і файла, які вам потрібні. Натиснути кнопку *Далее* і вибрати пункт, де розміститься виклик програми ("+"- відкриває папку, "-" - закриває);
5. Натиснути кнопку *Далее* і ввести назву для команди виклику програми (клацнути мишею у полі введення - з'явиться курсор для вводу символів), або прийняти поточну назву;
6. Натиснути кнопку *Далее* і вибрати значок для виклику програми, натиснути *Готово*.

☞ Для вилучення викликів програм використовують наступний алгоритм дій:

1. Вибрати команду *Удалить*- на екрані з'являється додаткове вікно;
2. У додатковому вікні знайти виклик програми і натиснути кнопку *Удалить*.

☞ Команди вилучення і додавання можна виконати за допомогою кнопки *Дополнительно*. Після натискування цієї кнопки на екрані з'являється вікно, в якому зліва вибирається папка (натисненням на "+"), а праворуч - вказується потрібна програма, яка потім вилучається за звичайними правилами вилучення об'єкту (дивиться далі). Додавання виклику програми виконується теж за правилами копіювання об'єктів або створення для них вказівок.

☞ *Настройка Панели управления*. Після вибору цієї команди на екрані - вікно, в якому ви по назві пристроїв комп'ютера вибираєте потрібну програму і проводите налаштування даного пристрою.

- **Екран.** Програма має 4 вкладки.
  - ✓ Вкладка Фон дозволяє вибрати зразок або малюнок для оформлення робочого столу. Малюнок може знаходитися у центрі екрану (режим - *В центрі*) або розмножитися (як плитка на підлозі) по всьому робочому столу (режим - *Розмножити*). Клацнувши мишею по вибраному пункту зі списку, ви на демонстраційному екрані спостерігаєте за змінами. Зразок можна вибрати, коли у списку малюнків встановлено "Немає". Пересуватися по списку треба за допомогою стрілок прокрутки. Після вибору зразка або малюнка та встановлення потрібного режиму слід натиснути кнопку [Ок] або [Заставка].
  - ✓ Вкладка Заставка дозволяє із списку, що розкривається при натисненні на кнопку ▼, вибрати заставку, визначити інтервал часу для простою комп'ютера (якщо протягом вказаного інтервалу комп'ютер простоює, то на екран автоматично виводиться заставка для зменшення зносу монітору) і внести зміни в заставки. Для запуску заставки треба натиснути кнопку *Перегляд*, при натискуванні на будь-яку клавішу або переміщенні миші - заставка зникає. Для внесення змін у вибрану заставку слід натиснути кнопку *Параметри*, в новому вікні змінити режими, перемикачі, вибрати потрібні елементи, а потім натиснути кнопку [Ок].
  - ✓ Вкладка Оформлення дозволяє змінити всю схему вікон операційної системи *Windows* або внести зміни в окремі елементи. Для зміни вигляду окремих елементів вікна треба у списку елементів вибрати потрібний, а потім за допомогою лічильників та списків, що розкриваються, змінити параметри. Рекомендується залишати схему: *Стандартная Windows*.
  - ✓ Вкладка Параметри призначена для зміни кольорової гами відеоадаптера та його роздільної здатності (кількість точок екрану по вертикалі та горизонталі).
- **Клавіатура.** Програма має 3 вкладки.
  - ✓ Вкладка Швидкість визначає швидкість блискання текстового курсора та швидкість повтору символів.
  - ✓ Вкладка Мова. У правій частині панелі завдань знаходиться індикатор клавіатури, який показує поточну мову. Клацнувши мишею по індикатору, ви маєте змогу вибрати потрібну мову зі списку, який з'явиться на екрані. За допомогою цієї вкладки ви маєте змогу додати потрібну вам мову або вилучити непотрібну.
    - ☞ Додати мову:
      1. Натиснути кнопку *Додати*, на екрані - нове вікно(2);
      2. У вікні(2) розкрити список і вибрати потрібну мову, натиснути [Ок];
      3. У головному вікні натиснути [Ок] або [Заставка].
    - ☞ Вилучити мову:
      1. Вибрати із списку непотрібну мову і натиснути кнопку *Вилучити*;
      2. У діалоговому вікні натиснути [Ок] або [Заставка].
    - ☞ Зробити мову основною (при завантаженні ОС розкладка клавіатури буде такою, яку мову вказано основною, рекомендується основною залишати англійську мову):
      1. Вибрати із списку потрібну мову і натиснути кнопку *Зробити основною*;
      2. У діалоговому вікні натиснути [Ок] або [Заставка].
    - ☞ Для переключення розкладки клавіатури можна користуватися комбінацією клавіш. У цьому діалоговому вікні можна вибрати потрібну комбінацію клавіш або відключити зовсім.
    - ☞ Перемикач *Вивести індикатор* гасить або виводить індикатор мови на панель завдань.
  - ✓ Вкладка *Общие* визначає драйвер клавіатури.
- **Миша.** Програма має 4 вкладки.
  - ✓ Вкладка Кнопки і миша визначає звичайний режим роботи миші чи для лівшої та змінює швидкість подвійного клацання по клавіші миші (для починаючих користувачів краще зробити швидкість найменшою);
  - ✓ Вкладка *Вказівники* визначає схему вказівок миші і дає пояснення, що означає кожна вказівка миші;
  - ✓ Вкладка *Переміщення* визначає швидкість переміщення миші та її вигляд;
  - ✓ Вкладка *Общие* визначає драйвер миші.
- **Дата/час.** Програма має 2 вкладки.
  - ✓ Вкладка Дата і час визначає поточну дату та час.

☞ Встановити дату:

1. за допомогою лічильника встановлюєте потрібний рік,
2. за допомогою списку вибираєте місяць;
3. вказівкою миші вибираєте число.
4. натиснути кнопку *Применить*.

☞ Встановити час:

1. вказівкою миші клацаєте біля індикатору години, встановлюєте правильну годину;
  2. переходити до хвилин, встановлюєте їх, а потім до секунд;
  3. натиснути кнопку *Применить*.
- ✓ Вкладка Часовой пояс визначає поточний часовий пояс, в якому ви живете та автоматичний перехід на літній час.

📖 Важлива особливість інтерфейсу - наявність так званого контекстного меню.

Відкривається це меню натискуванням правої клавіші миші. Зміст контекстного меню залежить від положення вказівки миші. Використання меню прискорює процес роботи з об'єктами, оскільки користувач звільняється від необхідності шукати команди у меню вікон. Виклик програм налаштування може виконуватися за допомогою контекстного меню. Необхідно вказівку миші сумістити з потрібним об'єктом (наприклад, індикатор мови на панелі завдань) і натиснути праву клавішу миші. На екрані з'явиться меню, де потрібно вибрати пункт *Свойства* - ви зразу попадаєте в програму-налаштування клавіатури до вкладки *Язык*.