#### Corso di Introduzione all'Informatica (corso A)

# **MS-WINDOWS**

#### **Esercitatore: Francesco Folino**

## IL SISTEMA OPERATIVO

 Il Sistema Operativo è il software che permette l'interazione tra uomo e macchina (hardware).
 Il S.O. è l'insieme dei programmi, forniti in genere con l'elaboratore, che ne consentono l'ottimale funzionamento.

#### In generale il S.O.:

- coordina le diverse componenti hardware e software del computer, gestendo, in sostanza, tutte le risorse dell'elaboratore ;
- offre un ambiente di supporto ai programmi applicativi e pianifica l'esecuzione degli stessi;
- dispone le procedure di correzione degli errori;
- registra, sotto forma di FILE, il lavoro eseguito.



## IL MOUSE

Il pulsante sinistro del mouse è quello principale e serve generalmente per:

- fare clic
- puntare su di esso
- selezionare un oggetto
- trascinare un oggetto sullo schermo (selezionare l'oggetto e tenere premuto il pulsante sinistro del mouse mentre spostate il mouse)

◆Il pulsante destro del mouse apre i menù di scelta rapida che vi permettono azioni appropriate al contesto in cui state operando.

Windows consente di personalizzare le operazioni del mouse. Potete invertire le operazioni svolte dai pulsanti sinistro e destro, ottima soluzione per i mancini, e perfino controllare la sua sensibilità. Per modificare le impostazioni del mouse, occorre fare clic sull'icona mouse del pannello di controllo.

## IL MOUSE



#### Introduzione all'Informatica

1° METODO: Drag and Drop (Trascina e rilascia)

#### Tra unità uguali

• SPOSTARE: selezionate l'icona dell'oggetto grafico, quindi trascinatela nella posizione desiderata

• COPIARE: selezionate l'icona dell'oggetto grafico, quindi trascinatela tenendo premuto il tasto Ctrl nella posizione desiderata

#### 2° METODO: Copy and Paste (Copia e Incolla)

- Fate clic nella finestra origine , se necessario, per attivarla
- Selezionate i dati
- Fate clic con il pulsante destro sugli oggetti selezionati

 Scegliete dal menù a comparsa il comando COPIA o TAGLIA (rispettivamente per copiare o spostare)

• Fate clic in un punto qualsiasi della finestra di destinazione per attivarla

 Stabilite la posizione corretta in cui inserire i dati posizionando il puntatore del mouse

• Fate clic con il pulsante destro e scegliete dal menù a comparsa l'opzione Incolla

#### <u> (C:)</u>



### CONDIVISIONE DI INFORMAZIONI TRA FINESTRE

Uno dei vantaggi di una interfaccia grafica è la facilità con cui si possono scambiare dati da un documento all'altro.

#### **COPIARE**

Copiare i dati lascia inalterati i dati nella loro posizione originaria

#### **♦ SPOSTARE**

Spostare i dati elimina i dati dalla posizione originaria

#### **RISORSE DEL COMPUTER**

Viene offerta una rappresentazione grafica di ciò che si trova dentro il PC. Le cartelle nella finestra Risorse del computer sono disposte su vari livelli, poiché ogni cartella può contenere altre cartelle.

Il primo livello contiene:

- Hard Disk
- Floppy Disk
- CD-ROM
- Pannello di controllo

#### MEMORIA DI MASSA : Disco Fisso

- Vari piatti sovrapposti, ogni piatto ha 2 superfici magnetiche sulle quali vengono memorizzati i dati
- Superfice suddivisa in tracce e settori
- Cilindro = tracce nella stessa posizione
- Driver fisico = piatti + testine (una per sup.)
- Driver logico = software di sistema che gestisce disco fisso (C: in DOS) cioè interruzioni

### MEMORIA DI MASSA : Floppy

- Unico disco con 2 superfici magnetiche
- Vanno formattati cioè il sistema operativo determina numero settori, densità bit sul dischetto
- Driver fisico = unità di lettura con 2 testine una per ogni superficie
- Driver logico = software che gestisce trasferimento dati da floppy (driver A: in DOS)

### FILE

 Le informazioni immagazzinate sulle unità disco sono organizzate ricorrendo al concetto di file.

◆ Fisicamente il file non è altro che un insieme di byte.

- Per ciascun file, memorizzato su un supporto di memoria, viene conservata informazione circa :
  - La sua dimensione in byte
  - La sua posizione sul disco

- La data in cui è stato creato o modificato
- Struttura:
  - Sequenziali (sequenza di byte)
  - A blocchi (sequenza di record)
- Nome: identifica il file spesso con una estensione che indica il tipo di file (es. Tesi.doc oppure somma.exe)

i nomi dei file possono contenere fino a 255 caratteri
Possono includere spazi ed alcuni simboli di punteggiatura
non possono essere inclusi i seguenti caratteri : / \ ?;: " < > \* |

dat serve per indicare un file contenete dati

pas serve per indicare un programma scritto in linguaggio Pascal

c serve per indicare un programma scritto in linguaggio C

**cpp** serve per indicare un programma scritto in linguaggio C++

com serve per indicare un file di comandi

exe serve per indicare un file eseguibile

doc serve per indicare un file di Word

xls serve per indicare un file di Excel

## CARTELLE

◆Con il termine cartelle si indicano le directory, cioè i raccoglitori in cui sono ordinati i file del computer.

Le cartelle contengono al loro interno:

- 0, 1 o più file
- 0, 1 o più cartelle



### GESTIONE FILE

◆I file vengono gestiti dal file system che consente di:

- Gestisce i dati in memoria di massa
- Creare file
- Proteggere file
- Distruggere file
- Scrivere file
- Leggere file

#### FILE SYSTEM

#### Caratteristiche di base

- Gestisce i dati in memoria di massa
- Struttura i dati in modo gerarchico utilizzando file e directory
- Fornisce operazioni di alto livello per la gestione di file ad esempio creazione di un nuovo documento, directory ecc
- Caratteristiche avanzate
  - Protegge i dati da accessi esterni
  - Garantisce la condivisione sicura dei dati

#### FILE SYSTEM IN DOS

- Disco fisso indicato con C:
- Dischetto indicato con A:
- Es. Directory: C:\Folino\_INTR\_04\esercizi\_intro
- Es Comandi:
  - 'dir' = lista file dir corrente
  - 'cd nome'=si posiziona nella dir nome
  - 'md nome'=crea dir nome sotto dir. Corrente
  - 'rd nome'=rimuove dir nome

## IL CESTINO

Il Cestino rappresenta un'area di memorizzazione temporanea in cui vengono salvati i file cancellati; da esso è ancora possibile recuperare quelli eliminati accidentalmente. Fino a quando il Cestino non viene svuotato, infatti, i file non saranno effettivamente rimossi dal disco rigido.



#### IL MENU "TROVA"

- Supponiamo di non ricordare il posto in cui è stato memorizzato un file. Cosa fare? Si può utilizzare il comando 'Trova' del menù 'Avvio'.
- Affinché le ricerche siano efficaci, bisogna digitare almeno una parte del nome del file ed indicare al comando Trova dove cercare:
- 1) Selezionate 'Trova' dal menù Avvio
- 2) Scegliete l'opzione 'File o cartelle' dal sottomenù. Apparirà la seguente finestra di dialogo:

	Trova: Tutti i file	- 🗆 🗵
Ē	ile <u>M</u> odifica <u>V</u> isualizza <u>O</u> pzioni <u>?</u>	
	Nome e percorso Data Avanzate	Ттоуа
	Nome:	Interrompi
	Testo contenuto:	N <u>u</u> ova ricerca
	Cerca jn: 🔊 D:\	
	☑ Ricerca nelle sottocartelle Sfoglia	

#### IL MENU "TROVA"



#### I CARATTERI JOLLY

◆Per gestire in modo veloce gruppi di file con nomi molto simili fra loro Windows dispone di due caratteri particolari detti caratteri jolly.

- Il carattere jolly '?'
- Il carattere jolly '\*'

## Il carattere jolly '?'

◆Il carattere jolly '?' corrisponde ad una qualsiasi lettera si trovi nell'esatta posizione del carattere stesso.

Ad esempio se la directory "MyBook" contiene i seguenti file:

Cap1.doc , Cap2.doc

Cap21.doc , Cap22.doc

Con **cap?.doc** si intenderanno i file:

Cap1.doc, Cap2.doc

## Il carattere jolly '\*'

◆Il carattere jolly '\*' è l'equivalente di 0, 1 o più punti interrogativi. Mentre il '?' può essere sostituito con un solo carattere nella stessa posizione, '\*' sostituisce tutti i caratteri dal punto in cui si trova fino alla fine del nome del file e della sua estensione

Ad esempio se la directory "MyBook" contiene i seguenti file:

Cap1.doc , Cap2.doc

Cap21.doc, Cap22.doc

Con **cap\*.doc** si intenderanno i file:

Cap1.doc , Cap2.doc Cap21.doc , Cap22.doc

## CREARE UN COLLEGAMENTO AD UN FILE

- 1) Selezionare il file del quale si desidera creare un collegamento
- 2) Fare clic con il tasto destro del mouse e selezionare la voce 'Crea collegamento '
- 3) Spostare il collegamento nella posizione desiderata

### IL PANNELLO DI CONTROLLO

◆ Al fine di personalizzare il modo in cui opera ogni unità hardware con il resto del sistema, basta utilizzare il pannello di controllo di Windows.

• Esso si raggiunge :

Selezionando Avvio - Impostazioni - Pannello di Controllo

Risorse del computer - Pannello di Controllo

### PANNELLO DI CONTROLLO



#### LO SCHERMO

•Refresh rate: tale parametro determina la stabilità dell'immagine sullo schermo. Il refresh rate indica la frequenza alla quale il monitor ridisegna l'intera immagine. La frequenza (di refresh) si misura in Hz

•Risoluzione: la qualità dell'immagine è funzione del numero di pixel che possono essere visualizzati sullo schermo (640x480,1024x768,1280x1024).Le risoluzioni più elevate rendono più nitida l'immagine.

•Colori: all'interno del PC c'è una scheda elettronica con un chip che determina quanti colori possono essere visualizzati sullo schermo.

Windows consente di modificare tali impostazioni. Dal "Pannello di controllo" facendo doppio clic sull' icona Schermo si accede alla finestra di dialogo Impostazioni:

### **IMPOSTAZIONI DELLO SCHERMO**



#### SFONDO DELLO SCHERMO



#### Introduzione all'Informatica

#### SCREEN SAVER

♦ E' un programma che dopo un certo intervallo di tempo stabilito dall'utente, cancella l'immagine sul video per sostituirla con un'altra, oppure spegne del tutto il video.Serve per evitare che una stessa immagine rimanga troppo a lungo sullo schermo, con l'effetto di consumare i fosfori del monitor più del dovuto o in maniera diseguale.

#### SCREEN SAVER



#### **IMPOSTAZIONE DATA E ORA**



### PROPRIETA' DEL SISTEMA



## GESTIONE DELLE PERIFERICHE

Proprietà - 9	Sistema						? ×
Generale	Gestione pe	eriferiche	Profili har	dware	Prestazio	oni	
	a periferich puter CD-ROM Controller au Controller di Controller di Controller U Mouse Periferiche d Porte (COM Schede di ro Schede vide Schede vide Schermi Tastiera Unità disco	a per tipo adio, video sco floppy sco rigido SB (Univer: di sistema e LPT) ate ao	С M <u>o</u> e giochi sal Serial	įstra per	iferiche p	er connessione	
Prop	rietà	<u>Agg</u> iorn	a	<u>R</u> imu	iovi	<u>S</u> tampa	┙╽
					Ok	< Anr	nulla

#### **Opzioni** Cartella

#### Permette di personalizzare la visualizzazione di file e cartelle.

Dpzioni cartella 🛛 📪 🔀						
Generale Visualizzazione Tipi di file						
Visualizzazione cartelle						
È possibile impostare lo stesso tipo di visualizzazione per tutte le cartelle.						
Come cartella corrente Bipristina cartelle						
Impostazioni avanzate:						
<ul> <li>File e cartelle</li> <li>Cartelle e file nascosti</li> <li>Non visualizzare cartelle e file nascosti</li> <li>Visualizza cartelle e file nascosti</li> <li>Cerca automaticamente cartelle e stampanti di rete</li> <li>Esegue le finestre delle cartelle in un processo separato</li> <li>Gestione di coppie di pagine Web e cartelle</li> <li>Consente di visualizzare e gestire la coppia come un singolo file</li> <li>Consente di visualizzare entrambe le parti e di gestirle individuali</li> <li>Consente di visualizzare entrambe le parti ma di gestirle come ur</li> <li>Memorizza le impostazioni di visualizzazione di ogni cartella.</li> </ul>						
OK Annulla Applica						

Introduzione all'Informatica

#### LA GUIDA

• Windows ha una guida in linea molto vasta e complessa che può spiegarvi molte cose.

◆ La finestra sella guida può essere visualizzata premendo il tasto F1 o selezionando 'Guida in linea' dal menù Avvio

Si può decidere di vedere la guida organizzata per:

libri (usando la scheda Sommario)

 avere una lista di argomenti organizzata alfabeticamente (usando la scheda Indice)

 digitare una parola chiave o una frase e vedere cosa accade (usando la scheda Trova)

### DIRECTORY SPECIALI

Esistono alcune directory (cartelle) utilizzate da windows per l'archiviazione di file particolari:

- Desktop
- WINDOWS
- Menu Avvio
- Cronologia
- Preferiti
- • • • • • • • •

### ARRESTO DEL SISTEMA

#### Avvio – Chiudi Sessione

Fine della	sessione di lavoro	×
	Wicrosoft Windows 2000 Professional	Microsoft <sup>.</sup>
	Scegliere una delle seguenti opzioni: Arresta il sistema	
	Termina la sessione e arresta il sistema in modo tale da consentire l'interruzione dell'alimentazione senza rischi.	
	OK Annulla	2