

Katona Viktor

Első Windows könyvem

Számítástechnikai
alapismeretek

DOS

Windows
alapismeretek

Szövegszerkesztés

Rajzolás



Első Windows könyvem

Windows ABC

Katona Viktor

Első Windows könyvem

**Számítástechnikai alapismeretek,
DOS, Windows alapismeretek,
szövegszerkesztés, rajzolás**

Sors Bona

1996

A Katolikus Iskolák Főhatósága
ezt a tankönyvsorozatot saját iskolái számára
elfogadta

Lektorálta
Adamát Lajos Sch. P.

Kiadó: Lakatos Éva — 6001 Kecskemét, Pf. 496

Tipográfia: Adamát Lajos

Fotó: Fellegi Jenő

ISBN 963 85400 2 8



Készítette: Házinyomda Kft. — Kecskemét
Felelős vezető: Fehér Dezső

Előszó

Ebből a könyvből elsőként a személyi számítógép (PC) használatának alapjaival ismerkedhet meg az olvasó. Ezt követi a DOS használatának elsajátítása. Így nyit utat a könyv egy új világba, a Windows varázslatos világába azok számára, akik semmiféle számítástechnikai előismerettel nem rendelkeznek.

Meg fog lepődni az Olvasó, hogy milyen könnyű ezt a tananyagot elsajátítani, és hogy mennyire kényelmessé teszi a számítógép használatát a Windows. Vele ugyanis megvalósul a felhasználóknak azt a régi vágya, hogy ne kelljen minden egyes új program esetében újra meg újra megtanulni az általános szolgáltatások elérési módját. A Windows-ban minden program egységes képpel jelenik meg és a szolgáltatások alap-elemei is azonosak. Az alapelemek mellett a könyv épp ezért még két felhasználói programot is megtanít, hogy látható legyen a Windows-os programok kezelésének egységes volta. Az egyik program a Write szövegszerkesztő, melynek pontos elsajátítása szilárd alapokat ad a Microsoft Word bármely verziójának megtanulásához. A másik program egy egyszerű grafikus program, a Paintbrush, melyről a könyvből kiderül, hogy nem csak szórakozásra, hanem komolyabb munkára is alkalmas.

A szerző a bonyolultabbnak látszó dolgokra is egyszerű, érthető magyarázattal szolgál. A könyv megírásában nagy segítséget jelentett a szerzőnek a Windows oktatásában szerzett sokoldalú tapasztalata. Sok példa és feladat segíti a tanulást és a begyakorlást.

Reméljük, hogy a Windows könyvsorozat is elnyeri a felhasználók tetszését, elsajátítják belőle a Windows-használat alapvető elemeit, és ennek előnyeit napi munkájuk során is élvezni fogják.

Kecskemét, 1996. augusztus 20.

Adamát Lajos

Tartalomjegyzék

I. ISMERKEDÉS A SZÁMÍTÓGÉPPEL.....	11
1. <i>Mi a számítógép?</i>	11
2. <i>A számítógép üzemmódjai</i>	12
3. <i>Az adat és az utasítás tárolása</i>	12
4. <i>A kettes számrendszer</i>	13
5. <i>A számítógép részei</i>	15
6. <i>A konfiguráció</i>	15
7. <i>Egy fontos mértékegység: az inch</i>	16
II. IBM PC ALAPISMERETEK	17
1. <i>Mi az IBM PC?</i>	17
2. <i>Az IBM PC-hez kapcsolható legfontosabb perifériák</i>	17
3. <i>A számítógépvírusok</i>	27
4. <i>Az IBM PC gépcsalád tagjai</i>	28
5. <i>A fájl fogalma</i>	29
6. <i>Fájlok azonosítása</i>	29
7. <i>Hivatkozás fájlokra</i>	30
8. <i>Fájlok csoportosítása</i>	32
9. <i>A katalógus fogalma</i>	33
10. <i>Katalógusok azonosítása</i>	33
11. <i>Hivatkozás katalógusra</i>	33
12. <i>Műveletek fájlokkal</i>	35
13. <i>A teljes fájlazonosító megadása</i>	35
14. <i>Szóhasználati megállapodás</i>	36
III. A DOS HASZNÁLATA IBM PC SZÁMÍTÓGÉPEN.....	37
1. <i>Mi a DOS ?</i>	37
2. <i>Hurrá! Bekapcsoljuk a számítógépet!</i>	38
3. <i>A számítógép kikapcsolása</i>	39
4. <i>A számítógép újraindítása</i>	39
5. <i>Általános tudnivalók a parancsokról</i>	39
6. <i>A képernyő törlése</i>	41
7. <i>A DOS-verzió lekérdezése</i>	41
8. <i>A dátum lekérdezése és módosítása</i>	41
9. <i>Az idő lekérdezése és módosítása</i>	42
10. <i>Lemez formátálása</i>	43
11. <i>Katalógus létrehozása</i>	46
12. <i>Fájl készítése a billentyűzetről</i>	48
13. <i>Fájl másolása</i>	49
14. <i>Katalógus tartalmának kiíratása</i>	52

15. Fájl törlése.....	54
16. Fájl átnevezése	55
17. Fájl tartalmának kiírása.....	56
18. Az aktuális meghajtó megváltoztatása.....	57
19. Az aktuális katalógus megváltoztatása.....	58
20. Kedvezményezett katalógusok megadása	60
21. Fájl végrehajtása.....	61
22. A készenléti jel beállítása	63
23. Katalógus megszüntetése.....	63
24. Ismerkedjünk meg a kötegelt üzemmóddal!.....	64
25. A számítógép használatának sémája	66
IV. KEZDJÜK EL!.....	67
1. Mi az a Windows?.....	67
2. A Windows működésének hardver feltételei.....	67
3. A Windows működésének szoftver feltételei.....	69
4. A Windows indítása	71
5. A munkaasztal.....	71
6. Kilépés a Windows-ból	73
7. A tanulóprogram használata	73
8. Hogyan bánjunk az egérrel?.....	74
9. Nyomógombok.....	76
10. Ikonok.....	77
V. ALKALMAZÁSOK.....	78
1. Az alkalmazás fogalma	78
2. Aktív és inaktív alkalmazás.....	79
3. Futó alkalmazások.....	79
4. Az alkalmazás megnevezése.....	80
5. Az alkalmazások fajtái.....	81
6. Alkalmazás indítása.....	82
7. Kilépés az aktív alkalmazásból.....	82
VI. DOKUMENTUMOK.....	83
1. A dokumentum fogalma	83
2. Dokumentumfájlok.....	84
3. A dokumentum megnevezése.....	84
4. A dokumentum mentése	85
5. A dokumentum megnyitása.....	85
6. A vágólap.....	86
VII. ABLAKOK.....	90
1. Az ablak fogalma.....	90
2. Az ablakok fajtái.....	90
3. Ikon állapotú ablakok.....	94

4. Az ablak alkotóelemei	97
5. Az aktív ablak.....	101
6. A kiválasztott dokumentumablak.....	103
7. Ablakműveletek	104
8. Almenüpont kiválasztása.....	110
9. Az almenüpontok fajtái	112
10. A vezérlő menü.....	113
VIII. PÁRBESZÉDPANELEK	115
1. A párbeszédpanel fogalma.....	115
2. A párbeszédpanel alkotóelemei.....	117
IX. A PROGRAMKEZELŐ HASZNÁLATA	125
1. Csoportok.....	125
2. A Programkezelő rendeltetése	127
3. Kilépés a Programkezelőből	128
4. Csoportablakok.....	128
5. Programindító ikonok.....	129
6. Csoportikonok.....	131
7. A csoportablakok elrendezése.....	132
8. Csoportablak kiválasztása	134
9. Alkalmazás indítása	135
10. Visszatérés a Programkezelőhöz.....	136
11. Az ikonok elrendezése	137
12. A Windows állapotának mentése.....	138
13. Ikon állapot indításkor.....	138
X. A WRITE HASZNÁLATA.....	139
1. A Write rendeltetése	139
2. Write-dokumentumok	139
3. A Write indítása	140
4. A Write ablaka	140
5. A feldolgozás menete.....	142
6. A feldolgozás megkezdése	143
7. A nyomtató beállítása	144
8. A margó fogalma	145
9. Az oldal beállítása	147
10. A szöveg begépelése.....	149
11. A dokumentum mentése.....	150
12. Dokumentum megnyitása.....	153
13. A kurzor mozgatása.....	154
14. A gépelési hibák kijavítása.....	156
15. Végjelek törlése és betoldása	157
16. Feltételes kötőjelek alkalmazása.....	158
17. Szövegrész kijelölése.....	161

18. Műveletek szövegrészekkel.....	164
19. Karaktorsorozat keresése.....	166
20. Karaktorsorozat cseréje.....	169
21. Betűformázás.....	170
22. Bekezdésformázás.....	177
23. Tabulátorok a dokumentumban.....	184
24. Vegyük elő a vonalzót!.....	189
25. Dokumentumformázás.....	194
26. A kurzor mozgatása oldalszám szerint.....	198
27. Az utolsó művelet visszavonása.....	199
28. Igénybe vesszük-e a Nyomtatásvezérlőt?.....	199
29. A dokumentum nyomtatása.....	201
XI. A PAINTBRUSH HASZNÁLATA	203
1. A Paintbrush rendeltetése.....	203
2. Paintbrush-dokumentumok.....	203
3. A Paintbrush indítása.....	204
4. A Paintbrush ablaka.....	204
5. A kép feldolgozásának menete.....	207
6. A feldolgozás megkezdése.....	207
7. A kép mentése.....	209
8. A kép megrajzolása.....	210
9. A kép megnyitása.....	232
10. A rajzoló terület növelése.....	233
11. Dolgozni csak pontosan, szépen.....	234
12. Műveletek végzése képrészletekkel.....	240
13. Felkészülés a nyomtatásra.....	252
14. A kép nyomtatása.....	254
15. Bővítsük a színskálát!.....	255

I. RÉSZ

ISMERKEDÉS A SZÁMÍTÓGÉPPEL

1. fejezet

Mi a számítógép?

A számítógép olyan berendezés, amelynek feladata műszaki, tudományos és gazdasági számítások elvégzése.

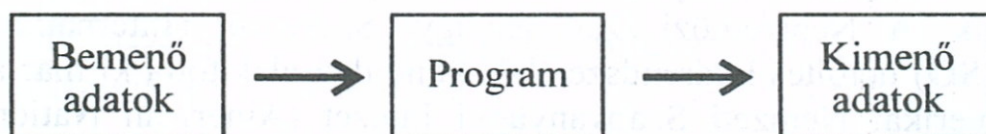
A számítógép adatokkal dolgozik. Az adatok egy részét mi adjuk meg a számítógépnek, ezeket bemenő (input) adatoknak nevezzük. Az adatok más részét a számítógép szolgáltatja nekünk, ezeket kimenő (output) adatoknak nevezzük.

Az adatok karakterekből tevődnek össze. A karakter a betűk, a számjegyek és egyéb elemi jelek összefoglaló elnevezése (példák egyéb elemi jelekre: ! + @ #). A szóköz is karakter.

Példák adatra: -273 °C, 183.5 km, Eger Dobó tér 5.

Ahhoz, hogy a számítógép a bemenő adatokból kimenő adatokat állítson elő, programra van szüksége. A program az ember által a gép számára előre megadott utasításokból tevődik össze.

Az adatok és a program kapcsolata szemantikusan így szemléltethető:



Ha pl. egy program segítségével ki akarjuk számítani a henger térfogatát és felszínét, akkor a bemenő adatok az alapkör sugara és a magasság, a kimenő adatok pedig a térfogat és a felszín.

A gépkezelő parancsokat adhat a gépnek. A parancs olyan előírás, amellyel a számítógépet működésre készítenjük. Parancs teszi lehetővé pl. a képernyő törlését, és azt is, hogy egy program működni kezdjen.

A számítógéppel kapcsolatban gyakran használják a 'hardver' és a 'szoftver' kifejezéseket. A hardver a számítógépet alkotó összes műszaki berendezést jelenti, a szoftver pedig a programokat.

2. fejezet

A számítógép üzemmódjai

A számítógépnek kétféle üzemmódja van:

- párbeszédés (interaktív)
- kötegelt (batch).

A párbeszédéses üzemmód olyan üzemmód, melynek során a gépkezelő parancsot ad a gépnek, azt a gép értelmezi és végrehajtja (ha végre tudja hajtani), majd a végrehajtás (vagy a végrehajthatatlanság) tényéről üzenetet küld. Erre a gépkezelő válaszol, a gép reagál, és így tovább. Ez az üzemmód a gépkezelő állandó jelenlétét igényli.

A kötegelt üzemmód olyan üzemmód, melynek során parancsainkat összegyűjtve (kötegelve) adjuk meg a gépnek, s mi nem avatkozunk be a gép munkájába mindaddig, amíg a kötegelbe gyűjtött valamennyi parancsunkat végre nem hajtotta. Ha a kötegelbe gyűjtött parancsok több órai munkát adnak a gépnek, akkor mi akár sétálni is elmehe-tünk addig, amíg a gép dolgozik.

3. fejezet

Az adat és az utasítás tárolása

A számítógép csak kétféle állapot megkülönböztetésére képes. Az egyik állapotot 0-val, a másikat 1-gyel szoktuk jelölni. Egy ilyen állapotot bitnek nevezünk. A bit értéke tehát 0 vagy 1 lehet.

Az adat legegyszerűbb tárolási módja a karakterenkénti tárolás. Ennek során az adatot alkotó minden egyes karaktert egy meghatározott 8 bites kombináció formájában tárol a gép.

Arra vonatkozóan, hogy mely karakternek milyen bitkombináció felel meg, több szabvány létezik. A Nemzetközi Szabványügyi Szervezet (International Standards Organization: **ISO**) hétbites kódrendszeréből kiindulva alakította ki már a kezdeti időszakban az Amerikai Nemzeti Szabványügyi Intézet (American National Standards Institute: **ANSI**) az Amerikai Egyesült Államok Szabványos Információcsere Kódrendszerét (**USA Standard Code for Information Interchange: USASCII**); amelynek (egy bittel kiegészített, így további karakterekkel bővíthető) 8-bites formáját általában **ASCII** kódnak nevezik.

Az ASCII szabvány szerint a számítógép például az A betűt így tárolja: 01000001. További példák:

A B betű tárolása:	01000010.	A 0 számjegy tárolása:	00110000.
Az a betű tárolása:	01100001.	Az 1 számjegy tárolása:	00110001.
A szóköz tárolása:	00100000.	A # jel tárolása:	00100011.

Valamely karakterhez tartozó 8 bites kombinációt az illető karakter belső kódjának nevezzük. Például az A betű ASCII szabvány szerinti belső kódja 01000001.

Az utasítás tárolása is bitsorozat formájában történik!

8 bit összefoglaló neve: byte. A tárolóhelyek méretét byte-ban szokás megadni. A megadás során az alábbi szorzószámok használhatók:

A szorzószám rövidítése	A szorzószám értéke	A szorzószám kiejtése
K	1024	kilo
M	1024 ²	mega
G	1024 ³	giga

Példák

$$360 \text{ Kbyte} = 360 \cdot 1024 \text{ byte} = 368640 \text{ byte}$$

$$4 \text{ Mbyte} = 4 \cdot 1024^2 \text{ byte} = 4194304 \text{ byte}$$

Feladatok

1. Egy kórházi nyilvántartásban minden beteggel kapcsolatban 320 byte méretű adatot kívánunk tárolni. Az erre a célra rendelkezésre álló tárolóhely mérete 20 Mbyte. Maximum hány beteget tudunk nyilvántartani?
2. Melyik a nagyobb tárolóhely: a 2048 Kbyte-os vagy a 2 Mbyte-os?
3. Hány bit szükséges Franz Schubert nevének a számítógépben való tárolásához?
4. Hogyan tárolja a számítógép a BABA szót?

4. fejezet

A kettes számrendszer

A tízes számrendszerben tíz számjegyet használunk: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. A helyértékek a 10 hatványai: 1, 10, 100 stb.

A kettes számrendszerben két számjegyet használunk: 0 és 1. A helyértékek a 2 hatványai: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 stb.

Egy kettes számrendszerben felírt szám tízes számrendszerbeli alakját úgy kapjuk meg, hogy összeadjuk azokat a helyértékeket, ahol 1-es szerepel.

Példa: A kettes számrendszerben felírt 10011011 szám tízes számrendszerbeli alakja így határozható meg:

$$128 + 16 + 8 + 2 + 1, \text{ vagyis } 155.$$

A 155 és az 10011011 tehát ugyanazt a számot jelöli, csak más formában.



Ha valamely karakter belső kódját kettes számrendszerbeli számnak tekintjük, akkor ezt felírhatjuk tízes számrendszerbeli alakban is. Az ASCII kiegészítő, nyolcadik bitje a

128-255 belső kódú karaktereket definiálja, ezek változhatnak, míg a 32-126 belső kódú karakterek állandóak. Táblázatunk az ASCII változatok közül a karakterek ASCII-1250 szabvány szerinti belső kódját tünteti fel tízes számrendszerbeli alakban.

0	32	64	@	96	`	128		160		192	Ř	224	ř
1	33	65	A	97	a	129		161	˘	193	Á	225	á
2	34	66	B	98	b	130	,	162	˘	194	Â	226	â
3	35	67	C	99	c	131		163	Ł	195	Ă	227	ă
4	36	68	D	100	d	132	„	164	◻	196	Ä	228	ä
5	37	69	E	101	e	133	...	165	Å	197	Í	229	í
6	38	70	F	102	f	134	†	166		198	Ć	230	ć
7	39	71	G	103	g	135	‡	167	§	199	Ç	231	ç
8	40	72	H	104	h	136		168	˙	200	Č	232	č
9	41	73	I	105	i	137	‰	169	©	201	É	233	é
10	42	74	J	106	j	138	Š	170	§	202	Ę	234	ę
11	43	75	K	107	k	139	‹	171	«	203	Ë	235	ë
12	44	76	L	108	l	140	Ś	172	–	204	Ě	236	ě
13	45	77	M	109	m	141	Ť	173	-	205	Í	237	í
14	46	78	N	110	n	142	Ž	174	®	206	Î	238	î
15	47	79	O	111	o	143	Ž	175	Ž	207	Ď	239	ď
16	48	80	P	112	p	144		176	°	208	Đ	240	đ
17	49	81	Q	113	q	145	‘	177	±	209	Ň	241	ň
18	50	82	R	114	r	146	’	178	˘	210	Ń	242	ń
19	51	83	S	115	s	147	“	179	†	211	Ó	243	ó
20	52	84	T	116	t	148	”	180	’	212	Ô	244	ô
21	53	85	U	117	u	149	•	181	μ	213	Ö	245	ö
22	54	86	V	118	v	150	–	182	¶	214	Õ	246	õ
23	55	87	W	119	w	151	—	183	·	215	×	247	÷
24	56	88	X	120	x	152		184	,	216	Ř	248	ř
25	57	89	Y	121	y	153	™	185	ą	217	Ů	249	ů
26	58	90	Z	122	z	154	š	186	ş	218	Ú	250	ú
27	59	91	[123	{	155	›	187	»	219	Ű	251	ű
28	60	92	\	124		156	ś	188	Ł	220	Û	252	ü
29	61	93]	125	}	157	ť	189	”	221	Ý	253	ý
30	62	94	^	126	~	158	ž	190	ł	222	Ť	254	ť
31	63	95	_	127		159	ž	191	ž	223	ß	255	·

ASCII-1250 kódtáblázat

5. fejezet

A számítógép részei

A számítógép három fő részre osztható:

- 1) A központi egység irányítja a számítógép összes tevékenységét.
- 2) A memória adatokat és programokat tárol. A számítógép memóriája két részből áll: ROM és RAM.
 - A ROM a számítógép működési logikáját tartalmazza. A ROM tartalmát felhasználhatjuk, de nem változtathatjuk meg. A ROM tartalma a számítógép kikapcsolása után is megmarad.
 - A RAM az éppen működő programot és a számára szükséges adatokat tartalmazza. A RAM tartalma nem csak felhasználható, hanem meg is változtatható. A gép kikapcsolásakor a RAM tartalma elvész.

A memória méretét byte-ban mérjük.

3) A perifériák az alábbi feladatokat látják el:

- hosszú távon tárolják az adatokat és a programokat (pl. a mágneslemez)
- bejuttatják az adatokat és a programokat a memóriába (pl. a billentyűzet)
- kiviszik az adatokat és a programokat a memóriából (pl. a nyomtató).

Az adatoknak és a programoknak a memóriába való bejuttatását olvasásnak, a memóriából való kivitelét pedig írásnak nevezzük.

Egyes perifériák a fenti feladatok közül csak egyet, mások többet is képesek ellátni. Például annak a perifériának, amelyik hosszú távú tárolást végez, rendelkeznie kell az írás és az olvasás képességével is.

6. fejezet

A konfiguráció

A különböző gyártmányú központi egységekhez eltérő méretű memória, valamint különböző rendeltetésű és típusú perifériák csatlakoztathatók.

Amikor számítógépet vásárolunk, el kell döntenünk, hogy milyen gyártmányú központi egységet vegyünk, és ehhez mekkora memóriát és milyen perifériákat vásároljunk, vagyis döntenünk kell számítógépünk kiépítettségéről. Egy konkrét számítógép kiépítettségét konfigurációnak nevezzük.

7. fejezet

Egy fontos mértékegység: az inch

A számítástechnikában a hosszúság gyakran használt mértékegysége az inch (hüvelyk):

$$1 \text{ inch} = 2,54 \text{ cm.}$$

Inch-ben mérjük például a nyomtatásra használatos papír szélességét és hosszúságát.

Feladat

Az úgynevezett A4-es szabványnak megfelelő papírlap hosszúsága 297 mm, szélessége 210 mm. Add meg a méreteit inch-ben!

II. RÉSZ

IBM PC ALAPISMERETEK

1. fejezet

Mi az IBM PC?

A sokféle számítógép közül napjainkban a legnagyobb érdeklődés az úgynevezett személyi számítógépeket kíséri. Ezek olyan számítógépek, amelyek egy íróasztalon elférnek, és lassan minden család életének természetes részévé válnak.

A személyi számítógépekkel nem csak számítások végezhetők, hanem lehet velük szöveget szerkeszteni és játszani is.

A személyi számítógépet az angolok personal computer-nek mondják, és PC-vel rövidítik. Az IBM (International Business Machines) cég által gyártott és az azt utánzó személyi számítógépeket IBM PC-nek nevezzük.

Az IBM PC az adatok karakterenkénti tárolását ASCII szabvány szerint végzi.

2. fejezet

Az IBM PC-hez kapcsolható legfontosabb perifériák

a) A monitor

A monitor olyan, írásra szolgáló periféria, amelynek segítségével a képernyőn jeleníthetünk meg adatokat és programokat. A monitorok több szempont szerint csoportosíthatók:

α) A működés műszaki elve szerint:

- katódsugárcsőes
- folyadékkristályos.

β) A megjeleníthető színek szerint:

- színes
- fekete-fehér (monokróm).

γ) Felbontóképesség szerint:

- kis felbontású (Hercules és CGA típus)
- közepes felbontású (EGA típus)
- nagy felbontású (VGA típus)
- különösen nagy felbontású (szuper VGA típus).

(A felbontóképesség azt jelenti, hogy hány pontot képes kirajzolni egy sorban, és hány pontot képes kirajzolni egy oszlopban. E két szám szorzata adja a felbontást.)

Ha hosszabb ideig nem dolgozunk a számítógépen, de mégis bekapcsolva hagyjuk, akkor a monitor kímélése érdekében ajánlatos a fényerőt levenni, vagy a monitort kikapcsolni, esetleg képernyőpihentető programot működtetni.

A monitorok szemrongáló hatása ellen védekezhetünk az ún. monix szemüveggel, de legfőképp azzal, hogy nem ülünk közel hozzá. Legalább fél méter legyen a távolság a szemünk és a monitor között.

Egy karakter a képernyőn a szokásostól eltérő, úgynevezett fordított (inverz) formában is megjelenhet. A szokásos forma: sötét alapon világos karakter, a fordított forma pedig: világos alapon sötét karakter.

A képernyőn való tájékozódást egy villogó jel, az úgynevezett kurzor segíti. A kurzor pillanatnyi helyzete határozza meg, hogy az általunk leütött billentyűnek megfelelő karakter a képernyőn hol fog megjelenni.

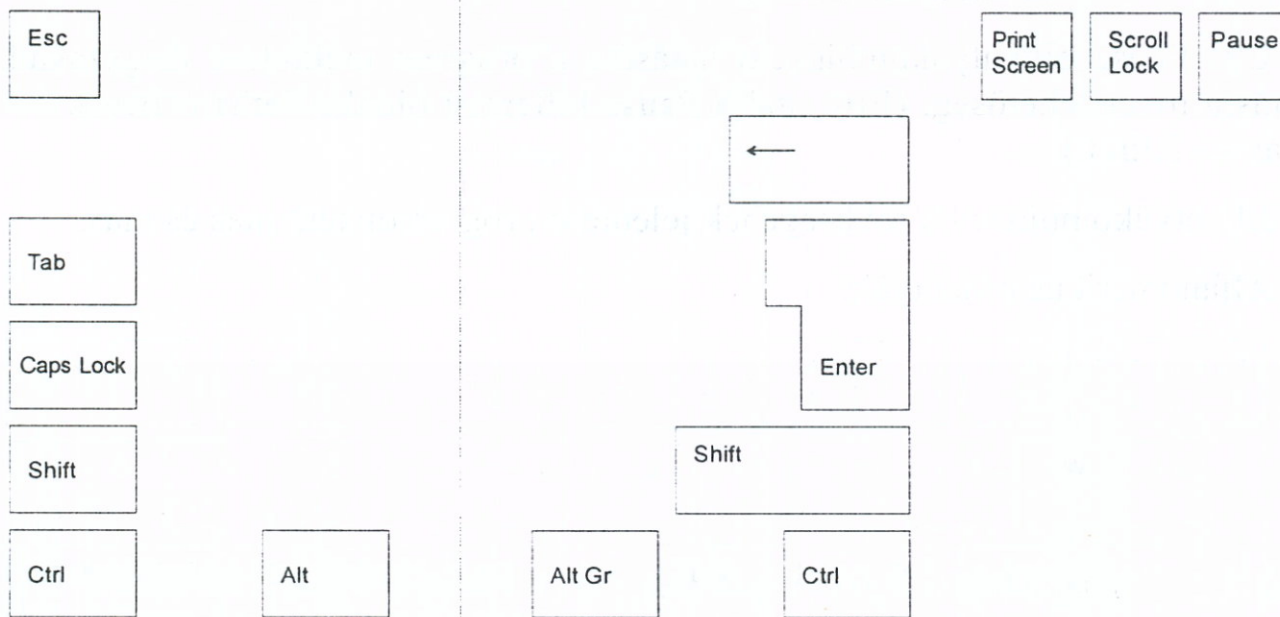
b) A billentyűzet

A billentyűzet olyan, olvasásra szolgáló periféria, amelynek révén az ujjainkkal vihetünk be adatokat, programokat és parancsokat a számítógépbe. A billentyűzeten általában 102 billentyű és 3 jelzőlámpa található. A jelzőlámpák:

Num Lock	Caps Lock	Scroll Lock
■	■	■

A billentyűk öt csoportba sorolhatók.

1) Vezérlőbillentyűk:



Közülük a Caps Lock, a Num Lock és a Scroll Lock az ugyanolyan feliratú jelzőlámpa be- és kikapcsolását végzi.

Az Enter billentyűvel jelezzük a sor végét, valamint a parancs- és az adatmegadás befejezését.

A Backspace billentyű az Enter fölött helyezkedik el, és ez a felirata: ←. Ha leütjük, akkor törlődik a kurzortól balra levő karakter, a tőle jobbra eső karakterek pedig eggyel balra tolódnak, hogy betöltsék az űrt.

A Pause billentyű a program működésének felfüggesztésére szolgál. Ha a felfüggesztett program működését folytatni akarjuk, akkor le kell ütnünk egy tetszőleges másik billentyűt.

A Print Screen billentyű leütésekor a képernyő egész tartalma áthelyeződik (pl. a nyomtatóra).

Az Esc billentyűt gyakran használjuk programból vagy programrészből való kilépésre. (Számos programból egész másképpen lehet kilépni.)

A Tab billentyű a kurzort a program által meghatározott helyre mozgatja. Ez a hely függ attól is, hogy előzőleg hol állt a kurzor.

A Shift, a Ctrl, az Alt és az Alt Gr billentyű önmagában való leütése hatástalan. Hatását mind a négy csak akkor fejt ki, ha nyomva tartása mellett leütünk egy másik billentyűt. Olyankor, ha a Shift, a Ctrl, az Alt vagy az Alt Gr nyomva tartása mellett leütünk egy másik billentyűt, billentyűkombinációról beszélünk. A billentyűkombinációt úgy szoktuk jelölni, hogy leírjuk annak a billentyűnek a jelét, amelyet nyomva kell tartani, ezt követően pedig a leütendő billentyű jelét. Pl. a Ctrl K azt jelenti, hogy a Ctrl nyomva tartása mellett le kell ütni a K billentyűt, a Ctrl Alt L pedig azt, hogy a Ctrl és az Alt billentyűk együttes nyomva tartása mellett le kell ütni az L billentyűt. A billentyűkombi-

nációk leírásakor a Ctrl jelölésre a ^ karaktert szokás használni. Tehát Ctrl K és ^K ugyanazt a billentyűkombinációt jelöli.

A Ctrl Pause billentyűkombináció hatására a program működése megszakad, és a folytatásra nincs lehetőség. (Erre utal a Pause billentyű oldalán látható Break — megszakítás — felirat.)

A billentyűkombinációk többségének jelentése programonként más és más.

2) Alfabetikus billentyűk:



Első megközelítésben az alfanumerikus billentyűk kétféle karaktert jelenthetnek:

- a betűbillentyűk kis- vagy nagybetűt jelenthetnek
- az egyéb alfanumerikus billentyűk a rajtuk szereplő alsó vagy felső karaktert jelenthetik.

A betűbillentyűk jelentését a Caps Lock lámpa és a Shift billentyű határozza meg:

Ha a Caps Lock lámpa nem világít, akkor a betűbillentyű

- a Shift nélkül kisbetűt jelent
- a Shift nyomva tartása mellett nagybetűt jelent.

Ha a Caps Lock lámpa világít, akkor a betűbillentyű

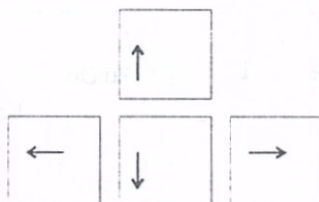
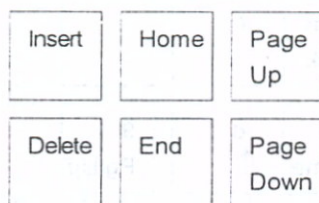
- a Shift nélkül nagybetűt jelent
- a Shift nyomva tartása mellett kisbetűt jelent.

Az egyéb alfanumerikus billentyűk jelentését a Shift billentyű határozza meg:

- a Shift nélkül az alsó karaktert jelentik
- a Shift nyomva tartása mellett a felső karaktert jelentik.

Számos alfanumerikus billentyű harmadik jelentéssel is bír. A harmadik jelentés a billentyű jobb oldalán látható (például a vesszőt és a kérdőjelet jelentő billentyű harmadik jelentése a pontosvessző). A billentyű harmadik jelentése úgy kapható meg, hogy a leütése során nyomva tartjuk az Alt Gr billentyűt.

3) Különálló kurzormozgató billentyűk:



A Delete (Del) billentyű leütésekor törlődik az a karakter, amely a kurzortól jobbra áll.

A négy nyílbillentyű a kurzor megfelelő irányú mozgását végzi. (A Backspace billentyűn is szerepel egy nyíl, de ezt nem soroljuk a nyílbillentyűk közé.)

A Home billentyű a kurzort általában a sor elejére állítja.

Az End billentyű a kurzort általában a sor végére állítja.

A Page Down (PgDn) billentyű általában a képernyőn való továbblapozást, a Page Up billentyű pedig általában a visszalapozást teszi lehetővé.

Vannak olyan programok, amelyeknek a működése során a Home, az End, a Page Down és a Page Up billentyűk jelentése némileg eltér a fent leírtaktól.

Az Insert (Ins) billentyű szerepének megértéséhez tudni kell, hogy a billentyűzetnek kétféle üzemmódja van:

- felülíró
- betoldó.

Felülíró üzemmódban a leütött billentyűnek megfelelő karakter a kurzor jobb oldalán jelenik meg, és ha ott eddig más karakter szerepelt, akkor az felülíródik.

Betoldó üzemmódban a leütött billentyűnek megfelelő karakter az elé a karakter elé toldódik be, amely a kurzortól jobbra áll.

A billentyűzetet egyik üzemmódjából a másikba az Insert (Ins) billentyű leütésével állíthatjuk át.

4) Kurzormozgató billentyűkkel kombinált numerikus billentyűzet:

Num Lock	/	*	-
7 Home	8 ↑	9 Pg Up	+
4 ←	5	6 →	
1 End	2 ↓	3 Pg Dn	Enter
0 Ins	. Del		

Az ide tartozó fehér billentyűk a rajtuk szereplő alsó (kurzormozgató) vagy felső (numerikus) jelentéssel bírnak a Num Lock lámpától és a Shift billentyűtől függően:

Ha a Num Lock lámpa nem világít, akkor a billentyű

- a Shift nélkül az alsó jelentéssel bír
- a Shift nyomva tartása mellett a felső jelentéssel bír.

Ha a Num Lock lámpa világít, akkor a billentyű

- a Shift nélkül a felső jelentéssel bír
- a Shift nyomva tartása mellett az alsó jelentéssel bír.

5) Funkcióbillentyűk:

F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----

Ezek a billentyűk programonként változó speciális műveletek elvégzésére szolgálnak.

Megjegyzések

1. Ha ugyanazt a billentyűt sokszor kell egymás után leütnünk, akkor helyette azt is megtehetjük, hogy addig tartjuk rajta az ujjunkat, amíg szükséges.

2. A \ billentyű neve: Backslash.

3. A Scroll Lock lámpa szerepe programonként változik, de a programok többségében semmilyen szerepe nincs.

4. Sok olyan karakter létezik, amelyhez nem tartozik billentyű. (Ilyen például az Ä karakter.) Ha ilyen karaktert akarunk megjeleníteni, akkor a következőképpen kell eljárunk:

1) Megkeressük az ASCII kódok táblázatában a kívánt karaktert.

2) Az Alt billentyűt nyomva tartjuk, és a kurzormozgató billentyűkkel kombinált numerikus billentyűzet felhasználásával begépeljük a karakter belső kódjának tízes számrendszerbeli alakját.

3) Elengedjük az Alt billentyűt.

c) A nyomtató

A nyomtató olyan, írásra szolgáló periféria, amelynek segítségével papírra nyomtathatunk adatokat és programokat.

A nyomtatáshoz kétféle papírt használunk:

- leporellót
- különálló lapokat.

A leporelló sok lapból álló, harmonikaszzerűen szétnyíló papírfolyam. A leporelló egy lapjának hossza 12 inch, szélessége 8, 11 vagy 13.6 inch.

Különálló lapként A4-es lapot szokás használni.

A nyomtatók legelterjedtebb fajtája a mátrixnyomtató. Ez tűk és festékszalag segítségével nyomtat. A tűk egy fejen helyezkednek el. A tűk a fejen előretolhatók, ezáltal tetszőleges szöveg vagy ábra nyomtatható.

A papír továbbítására a nyomtatón levő alábbi nyomógombok szolgálnak:

- Load/Eject: a papír be- és kifűzését végzi
- Line Feed: a papírt egy sorral továbbítja
- Form Feed: a következő lap tetejéig továbbítja a papírt.

A nyomtatón beállíthatjuk az írás minőségét is. Az írásminőség háromféle lehet:

- Draft: nem túl szép a nyomtatás, de gyors
- NLQ: jó minőségű a nyomtatás, de lassú
- LQ: a nyomtatás kiváló minőségű, de igen lassú.

d) A mágneslemez és a meghajtó

A mágneslemez (röviden: lemez) adatok és programok hosszú távú tárolására szolgál.

A lemez kör alakú. Fémből vagy műanyagból készül. Felületét jól mágnesezhető réteg borítja. A bitek a lemezen mágneses jelek formájában jelennek meg. A lemezen az adatok és a programok sok éven át megőrizhetők.

A bitsorozatok a lemez felületén kialakított, közös középpontú körök mentén helyezkednek el. Ezeket a köröket sávoknak nevezzük. Minden sáv szektorokra van felosztva. Egy szektor mérete 512 byte. Egy új, eddig még nem használt lemezen a sávokat ki kell alakíttatnunk a számítógéppel. A sávok kialakítását formatálásnak nevezzük.

Kétféle lemez használatos:

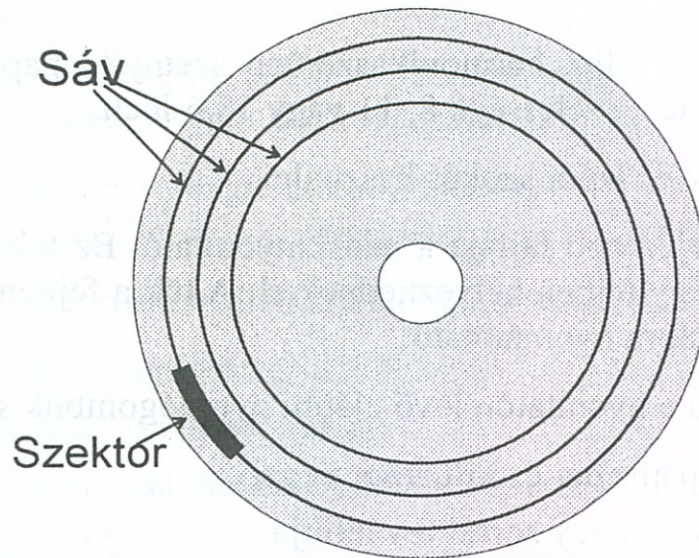
- hajlékony lemez (floppy)
- merev lemez (Winchester).

A meghajtó az a berendezés, amely lehetővé teszi a lemezek használatát. A használat kétféle műveletet jelent:

- írás: bitsorozat átvitele a memóriából a lemezre
- olvasás: bitsorozat átvitele a lemezről a memóriába.

Az írást is meg az olvasást is az író-olvasó fej végzi. Az író-olvasó fej a lemez mágneses felületének bármely pontját el tudja érni. Ezt két dolog teszi lehetővé:

- a lemezt középpontja körül villanymotor forgatja
- az író-olvasó fej sugárirányban mozog.



1. ábra: A mágneslemez sematikus rajza

A meghajtók jelölése az A, B, C, D stb. betűk valamelyikével és az utána tett kettősponttal történik. Hajlékony lemez meghajtójának esetében az A és a B betű, merev lemez meghajtójának esetében pedig a C, a D stb. betű használatos.

Példa

A legtöbb számítógép A: és C: meghajtót tartalmaz.



A továbbiakban részletesen tárgyaljuk a hajlékony lemezt és a merev lemezt.

(1) A hajlékony lemez

A hajlékony lemez műanyagból készül.

Aszerint, hogy a lemeznek hány oldala van mágneses réteggel bevonva, kétféle lemezt különböztetünk meg:

- SS (Single Sided = egyoldalas)
- DS (Double Sided = kétoldalas).

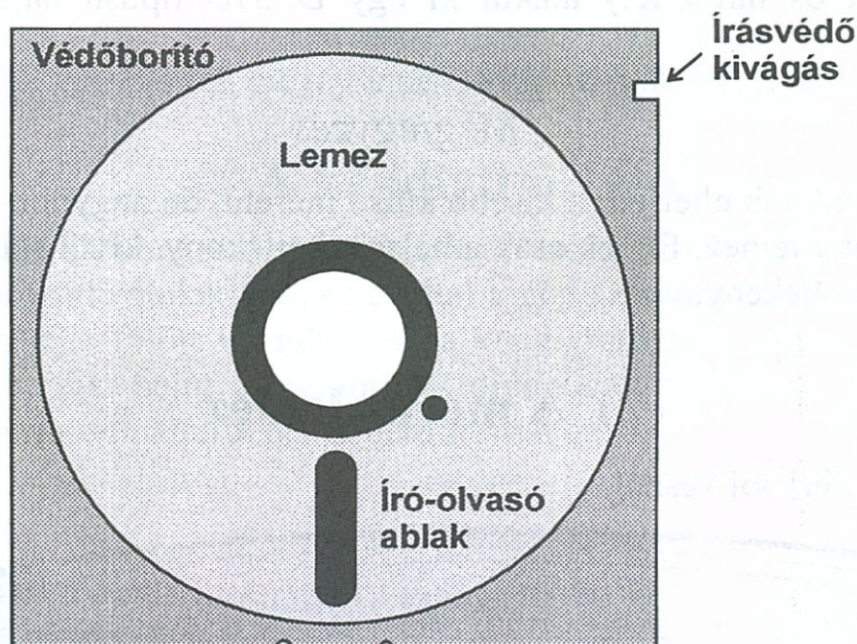
Aszerint, hogy milyen sűrűn tudjuk a lemezen a biteket elhelyezni, háromféle lemezt különböztetünk meg:

- SD (Single Density = szimpla sűrűségű)
- DD (Double Density = dupla sűrűségű)
- HD (High Density = nagy sűrűségű).

Jelenleg kétféle hajlékony lemez vásárolható:

- DS,DD (kétoldalas, dupla sűrűségű)
- DS,HD (kétoldalas, nagy sűrűségű).

Formatálás közben a DS,DD típusú lemez mindkét oldalán akaratunktól függetlenül 40 sáv alakul ki. Azt azonban mi döntjük el, hogy egy sávon 8 vagy 9 szektor alakuljon-e ki. Ezzel szemben a DS,HD típusú lemez mindkét oldalán akaratunktól függetlenül 80 sáv, és minden sávban 15 szektor alakul ki a formatálás közben.



2. ábra: A hajlékony lemez vázlatos rajza

A hajlékony lemez filcbélésű, négyzet alakú védőborítóval van ellátva. A védőborítón van egy hosszúkás nyílás, az író-olvasó ablak. Ez teszi lehetővé az író-olvasó fejnek a mágneses réteghez való hozzáférését.

A lemezt az író-olvasó nyílással előre, a gyári címkével felfelé tartva kell a meghajtóba helyezni, majd a meghajtó elején levő forgó kart el kell forgatni. A védőborító oldalán látható bevágás írsvédelmi célokat szolgál. Ha fényt át nem eresztő címkével le van ragasztva, akkor a lemezre nem lehet írni, és a lemez tartalmát nem lehet törölni.

A meghajtóban a hajlékony lemez a kar visszaforgatása után könnyen cserélhető.

Van olyan meghajtó, amelyben csak DD típusú lemez használható (ezt DD típusú meghajtónak nevezzük), és van olyan meghajtó is, amelyben DD és HD típusú lemez egyaránt használható (ezt HD típusú meghajtónak nevezzük).

A hajlékony lemez kezelésének szabályai:

— Mindig tegyük vissza a lemezt a tasakjába, mert ez megóvjja a portól és egyéb szennyeződésektől!

— Ne hajlítgassuk és ne törjük meg a lemezt!

— Tartsuk 10 és 50 °C közötti hőmérsékleten!

— Óvjuk az erős mágneses hatásoktól!

— Ne érintsük meg a lemezt az író-olvasó ablaknál, mert megsérülhet a mágneses réteg!

— A borítón levő címkére csak tollal írjunk! (A ceruza grafit szemcséi beszennyezhetik az író-olvasó fejet.)

— Óvatosan helyezük a lemezt a meghajtóba, ne erőltessük!

Feladatok

1. Hány Kbyte-os tárolóhely alakul ki egy DS,DD típusú hajlékony lemezen a formátálás során, ha szektoronként 9 sávot alakítatunk ki rajta?

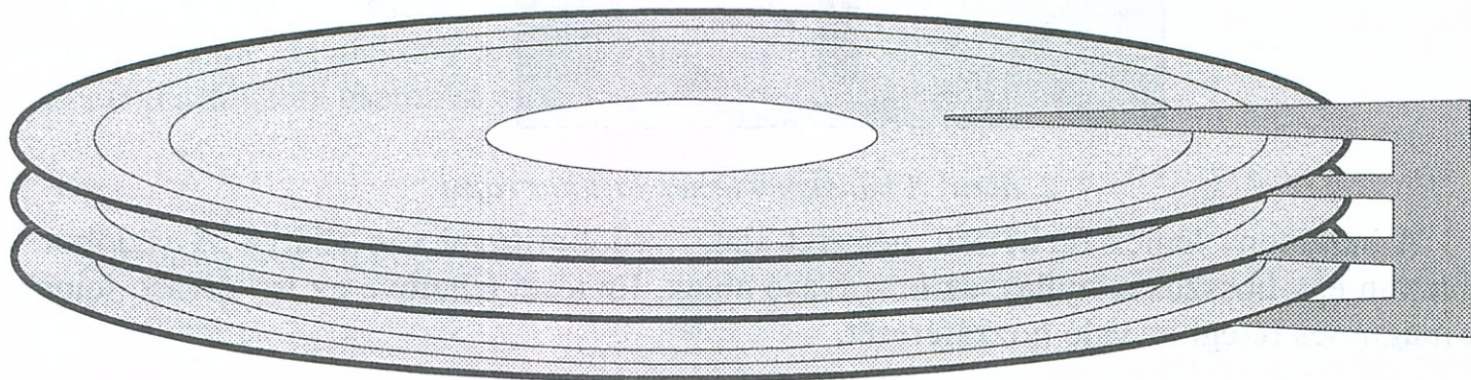
2. Hány Mbyte-os tárolóhely alakul ki egy DS,HD típusú hajlékony lemezen a formátálás során?

Megjegyzés

Újabban egyre inkább elterjedt a kisebb külső méretű, de nagyobb tárolóképességgel rendelkező hajlékony lemez. Ennek csak a belseje hajlékony, kívül szilárd a védőborítója, ezért kevésbé sérülékeny.

(2) A merev lemez

A merev lemez fémből készül.



A merev lemez több, egymás fölött elhelyezkedő lemezegységből tevődik össze. Minden lemezoldal írását és olvasását más-más író-olvasó fej végzi. Az azonos sugarú sávok egy cilindert alkotnak.

A merev lemez mérete lehet 420 Mbyte, 540 Mbyte, 850 Mbyte, 1,2 Gbyte stb.



Miután részletesen megtárgyaltuk a hajlékony és a merev lemez tulajdonságait, összehasonlítást végzünk közöttük.

A merev lemez előnyei:

- A merev lemezen több hely van, mint a hajlékony lemezen.
- Az írás és az olvasás a merev lemez esetében gyorsabb.
- A bitek sérülésének esélye merev lemezen kisebb.

A merev lemez hátránya:

- A merev lemez általában nem cserélhető. (Újabban azonban már gyártanak cserélhető merev lemezt is.)

e) Az egér

Az egér (mouse) olyan periféria, melynek egy vízszintes lapon való négyirányú mozgása révén egy általában nyíl alakú jel mozog a képernyőn. Ez a mozgó jel az egérműtató.

Az egéren két vagy három nyomógomb van, ezek révén képes a kommunikációra. Programonként, esetleg szituációnként változik, hogy az egyes nyomógombok mit jelentenek.

Az egér baloldali gombjának megnyomását kattintásnak nevezzük.

f) A képdigitalizáló

A képdigitalizáló (scanner) olyan, olvasásra szolgáló periféria, amely ábrákat tud digitalizálni (bitsorozattá átalakítani, és ezáltal a gép számára értelmezhetővé tenni). Pl. ha egy tanuló fényképe fölött végighúzzuk a képdigitalizálót, akkor alkalmas program felhasználásával arcképe bejut a memóriába digitalizált formában, majd megjelenik a képernyőn az emberi szem által felismerhető formában.

g) A fényceruza

A fényceruza vonalkódok olvasását végző periféria.

3. fejezet

A számítógépvírusok

A számítógépvírus (röviden: vírus) olyan programrész, amelyet nagy tudású, ám gonosz számítástechnikai szakember készít azzal az alattomos céllal, hogy a számítógépet használó embereknek bosszúságot, kínt, keservet okozzon. A vírusok képesek más programba 'belebújni', önmagukat szaporítani, programról programra terjedni, egyik számítógépből a másikba hajlékony lemezen átjutni. Van olyan vírus, amely áldatlan tevékenységét azonnal kifejti, más vírusok viszont megbújnak, és csak bizonyos idő elteltével aktivizálódnak (pl. olyankor, amikor a péntek tizenharmadikára esik, vagy azon a napon, amikor a nagy reneszánsz művészek, Michelangelo-nak születésnapja van).

Van olyan vírus, amely viszonylag kevés kárt okoz: pl. tréfás kiírásokkal bosszantja a számítógép kezelőjét. A legtöbb vírus azonban igen nagy károkat okoz: pl. törli vagy megrongálja a merev lemezen elhelyezett programokat.

A vírusok ellen leghatékonyabban úgy védekezhetünk, hogy senkitől sem fogadunk el használt hajlékony lemezt azzal a céllal, hogy a rajta levő programokat saját számítógépünkbe másoljuk: csak új és abszolút üres, valamint gyárilag készült (programokat tartalmazó) hajlékony lemezeket használunk.

Ha a védekezésnek ez a szinte abszolút biztos útja nem járható, akkor az idegentől kapott hajlékony lemezt használat előtt vírusvizsgáló programokkal alaposan át kell vizsgálni.

Célszerű időnként a merev lemezt is átvizsgálni, és ha vírusok vannak rajta, akkor azokat vírusölő programmal el kell távolítani. A vírusok okozta kár helyreállítása csak ezután következhet.

4. fejezet

Az IBM PC gépcsalád tagjai

Az IBM cég és utánczói folyamatosan fejlesztik az általuk gyártott személyi számítógépeket, ezért ma már az IBM PC-kkel kapcsolatban gépcsaládról beszélhetünk.

Az IBM PC gépcsalád tagjai (időrendi sorrendben):

— IBM PC. Ez a legrégebbi típus. Ehhez még nem lehetett csatlakoztatni merev lemezes meghajtót, csak hajlékony lemezeset, abból is csupán a DD típusút.

— IBM PC/XT. Ehhez a géptípushoz már lehet csatlakoztatni merev lemezes meghajtót, de a hajlékony lemezes meghajtók közül csak a DD típusút.

— IBM PC/AT. Ennek a géptípusnak három fő előnye van az előzőekhez képest:

— gyorsabban dolgozik

— csatlakoztatható hozzá mindenféle lemezes meghajtó (HD típusú hajlékony lemezes meghajtó is)

— ha a hajlékony lemez írásvédő kivágását leragasztjuk, akkor a vírusok semmiképpen sem tudnak rámenni a hajlékony lemezre (ezt a két előző géptípusról nem mondhatjuk el).

Az IBM PC gépcsalád fontos jellemzője a felülről kompatibilitás. Ez azt jelenti, hogy egy újabb géptípus biztosítja mindazokat a szolgáltatásokat, amelyeket a régebbi biztosított, de ezen kívül még újabb szolgáltatásokat is biztosít. Más szóval: azok a programok, amelyek a régebbi géptípusokon működtek, működnek az újabb géptípuson is.

5. fejezet

A fájl fogalma

A fájl logikailag összetartozó adatok, utasítások vagy parancsok összessége. Ezt úgy kell érteni, hogy van olyan fájl, ami adatokat tartalmaz; van olyan, ami programot; és van olyan, ami kötegbe gyűjtött parancsokat.

A fájlokat mágneslemezen tároljuk.

Megjegyzés

Az angolok a fájlt így írják: file. A fájlt a magyar nyelvben állománynak is szokás nevezni.

6. fejezet

Fájlok azonosítása

Az egymástól való megkülönböztetés érdekében a fájlokat azonosítóval látjuk el. Az azonosító 3 részből áll:

- a) név
- b) ezt követi egy pont
- c) kiterjesztés.

A név maximum 8 karakterből áll, és az alábbi karaktereket tartalmazhatja:

— az angol ABC betűi:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

— számjegyek:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

— az egyéb karakterek közül az alábbiak:

@ _ ^ \$ - ! # % & ~ { } () ' '

A kiterjesztés maximum 3 karakterből áll, és ugyanazokat a karaktereket tartalmazhatja, mint a név.

A fájlazonosító képzésekor kiterjesztés használata nem kötelező. Ha azonban a fájlazonosító nem tartalmaz kiterjesztést, akkor pontot sem tartalmazhat. Törekedjünk arra, hogy a fájl neve utaljon a tartalmára!

Példák fájlazonosítóra:

GMOUSE.COM DIAK NYILVANT.DAT 2M.TXT WORK.EXE

7. fejezet

Hivatkozás fájlokra

Fájlokra kétféleképpen hivatkozhatunk:

- egyedileg
- globálisan.

Egyedi hivatkozás esetén egyszerre csak egy fájlra hivatkozunk, és pedig úgy, hogy megadjuk az azonosítóját.

Globális hivatkozás esetén egyszerre több fájlra is hivatkozhatunk. A globális hivatkozást a ? és a * karakterek teszik lehetővé.

A ? a névben és a kiterjesztésben azt jelenti, hogy azon a helyen bármilyen karakter állhat.

A * a névben azt jelenti, hogy azon a helyen és a név további részében bármilyen karakter állhat.

A * a kiterjesztésben azt jelenti, hogy azon a helyen és a kiterjesztés további részében bármilyen karakter állhat.

Példák

1. Ha azt írjuk, hogy

G?B?K???C?M

akkor mindazokra a fájlokra hivatkozunk, amelyekben a név első karaktere G, a második karaktere bármi, a harmadik karaktere B, a negyedik karaktere bármi, az ötödik karaktere K, a hatodik, a hetedik és a nyolcadik karaktere bármi; a kiterjesztés első karaktere C, a második karaktere bármi, a harmadik karaktere pedig M.

2. Ha azt írjuk, hogy

DR*.S*

akkor mindazokra a fájlokra hivatkozunk, amelyeknek a nevében az első karakter D, a második karakter R, a további karakterek bármilyenek; a kiterjesztésben az első karakter S, a további karakterek pedig bármilyenek.

Feladatok

1. Az alábbi táblázatban 86 fájlazonosító van felsorolva. A könnyebb áttekinthetőség kedvéért a kiterjesztések egymás alá vannak írva. A név és a kiterjesztés közötti pont sehol nincs feltüntetve, de oda kell képzelni!

EGA	SYS	SHARE	EXE	MSHERC	COM	5202	CPI
FORMAT	COM	SMARTDRV	SYS	DOSEDIT	COM	ASSIGN	COM
NLSFUNC	EXE	SYS	COM	QBASIC	EXE	DRIVER	SYS
COUNTRY	SYS	UNDELETE	EXE	GORILLA	BAS	GRAFTABL	COM
DISPLAY	SYS	UNFORMAT	COM	MONEY	BAS	GRAPHICS	COM
EGA	CPI	XCOPY	EXE	NIBBLES	BAS	GRAPHICS	PRO
HIMEM	SYS	DOSSHELL	VID	REMLINE	BAS	JOIN	EXE
KEYB	COM	DOSSHELL	COM	APPEND	EXE	LCD	CPI
KEYBOARD	SYS	MORTGAGE	BAS	ATTRIB	EXE	PRINTER	SYS
MODE	COM	DOSSHELL	EXE	BACKUP	EXE	EXE2BIN	EXE
SETVER	EXE	DOSSHELL	GRB	CHKDSK	EXE	REPLACE	EXE
ANSI	SYS	DOSSWAP	EXE	COMP	EXE	TREE	COM
DEBUG	EXE	PACKING	LST	DISKCOMP	COM	SUBST	EXE
DOSKEY	COM	PRINT	EXE	DISKCOPY	COM	LOADFIX	COM
EDLIN	EXE	DOSHELP	HLP	FC	EXE	README	TXT
EMM386	EXE	DOSSHELL	HLP	FIND	EXE	APPNOTES	TXT
FASTOPEN	EXE	HELP	EXE	LABEL	EXE	EXPAND	EXE
FDISK	EXE	RECOVER	EXE	MORE	COM	DELOLDOS	EXE
MEM	EXE	EDIT	HLP	RESTORE	EXE	COMMAND	COM
MIRROR	COM	QBASIC	HLP	SORT	EXE	DOSSHELL	INI
RAMDRIVE	SYS	EDIT	COM	4201	CPI		
GMOUSE	COM	VDISK	SYS	4208	CPI		

A táblázatban szereplő fájlazonosítók közül melyekre vonatkoznak az alábbi globális fájlhivatkozások?

- a) G*.COM b) E*.EXE c) M*.* d) ?O*.???
- e) ?X*.???
- f) P*.SYS g) 4*.CPI h) *.CPI
- i) A*.???
- j) *.* k) D*.COM l) R*.EXE
- m) A*.EXE n) DI*.COM o) ?S*.COM p) DOS*.COM
- q) ?E*.???
- r) QB*.* s) *.BAS t) L*.COM

2. Hogyan hivatkozhatunk azokra a fájlokra, amelyek

- a) nevének első karaktere D, kiterjesztése pedig EXE
- b) nevének második karaktere E, kiterjesztése pedig TXT
- c) nevének harmadik karaktere B, kiterjesztése pedig COM?

8. fejezet

Fájlok csoportosítása

a) Azok a fájlok, amelyek utasításokat tartalmaznak, két kategóriába sorolhatók:

- forrásprogramfájlok
- futtatható fájlok.

A forrásprogramfájl olyan utasításokat tartalmaz, amelyek az emberi agy számára könnyen felfogható szabályok szerint készülnek, ebben a formájában azonban a számítógép még nem tudja azokat értelmezni. A forrásprogramfájl alapján készíteni kell tehát egy olyan fájlt, amely már a számítógép számára érthető formában tartalmazza az utasításokat. Az ilyen fájlt futtatható fájlnek nevezzük.

Régebben fáradságos emberi munkával készültek a futtatható fájlok. Ma ezt a munkát már programok, az úgynevezett fejlesztő programok végzik. A fejlesztő program maga is egy futtatható fájlban van elhelyezve.

A fejlesztő programokat programozási nyelveknek is szokás nevezni. Az elnevezés onnan származik, hogy minden egyes fejlesztő program használata során más-más szabályokat kell betartani a forrásprogramfájl készítésekor (éppúgy, miként más-más szabályok vonatkoznak a különféle emberi nyelvekre is). Az IBM PC számítógépeken többek között az alábbi programozási nyelvek használhatók: BASIC, Pascal, Clipper.

A futtatható fájl kiterjesztése COM vagy EXE, a forrásprogramfájl kiterjesztése viszont attól függ, hogy melyik nyelv szabályainak betartásával készült. Pl. a BASIC esetében BAS, a Pascal esetében PAS, a Clipper esetében pedig PRG kell hogy legyen a kiterjesztés.

b) Azokat a fájlokat, amelyek kötegbe gyűjtött parancsokat tartalmaznak, kötegfájloknak (batch-fájloknak) nevezzük. A kötegfájlokat kötegelt üzemmódban használjuk. Kiterjesztésük mindig BAT.

c) Azokat a fájlokat, amelyek a fenti kategóriák egyikébe sem sorolhatók, adatfájloknak nevezzük. Egy adatfájl kiterjesztése bármi lehet, nem célszerű azonban olyan kiterjesztéssel ellátni, amivel a forrásprogramfájlok, a futtatható fájlok vagy a kötegfájlok szoktak rendelkezni.

Megjegyzés

A futtatható fájlokat és a kötegfájlokat összefoglaló néven végrehajtható fájloknak nevezzük.

9. fejezet

A katalógus fogalma

A fájlokat a mágneslemezen katalógusokba (jegyzékekbe) szoktuk rendezni úgy, hogy a logikailag összetartozó fájlok ugyanabba a katalógusba kerüljenek.

A lemezen annyi katalógust alakítunk ki, amennyi szükséges.

Egy katalógusban újabb katalógusok is szerepelhetnek, amelyek szintén arra szolgálnak, hogy fájlokat (esetleg még újabb katalógusokat) foglaljanak jegyzékbe.

Azt a katalógust, amely egy másik katalógusban szerepel, az illető katalógus alkatalógusának nevezzük.

Az olyan katalógust, amely egyetlen katalógusnak sem alkatalógusa, főkatalógusnak nevezzük. Minden mágneslemezen egyetlen főkatalógus van.

Megjegyzés

A katalógust az angolok directory-nak mondják. A magyar nyelvben (elég helytelenül) könyvtárnak is szokás nevezni.

10. fejezet

Katalógusok azonosítása

Az egymástól való megkülönböztetés érdekében a katalógusokat azonosítóval látjuk el. A katalógusok azonosítóját ugyanúgy képezzük, mint a fájlokét.

Katalógus azonosítója ritkán tartalmaz kiterjesztést.

Egy katalógusban nem lehet két megegyező azonosítójú fájl vagy alkatalógus. Egy lemezen lehet két megegyező azonosítójú fájl vagy katalógus, de azoknak más-más katalógusban kell elhelyezkedniük.

Katalógus azonosítójára íme néhány példa:

DBASE OLD_DOS.1 JATEKOK CONTEXT DOS WINDOWS

11. fejezet

Hivatkozás katalógusra

A katalógusra való hivatkozást példán keresztül tárgyaljuk.

Példa

Az A: meghajtóba tett mágneslemez főkatalógusa négy katalógust tartalmaz:

DOS FEJLESZT FELHASZN JATEKOK

A DOS katalógusnak nincs alkatalógusa.

A FEJLESZT katalógus két alkatalógust tartalmaz:

BASIC PASCAL

A FELHASZN katalógus két alkatalógust tartalmaz:

BERSZAM UGYVIT

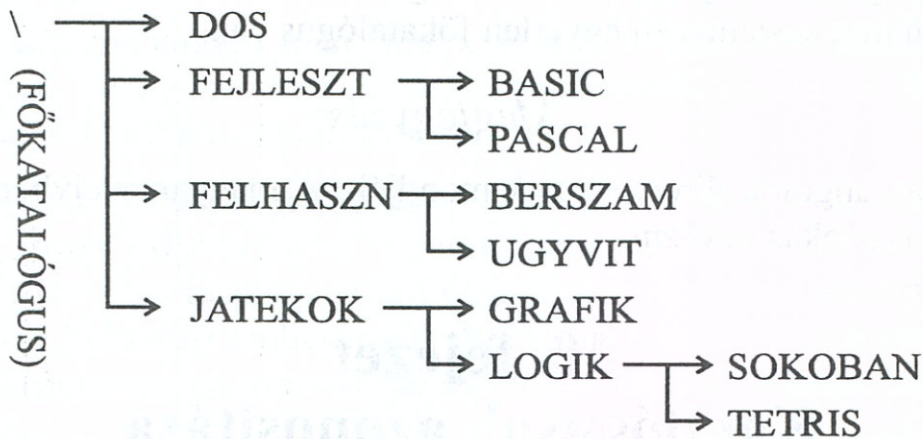
A JATEKOK katalógus két alkatalógust tartalmaz:

GRAFIK LOGIK

A LOGIK katalógus két alkatalógust tartalmaz:

SOKOBAN TETRIS

A fenti katalógusszerkezet így szemléltethető:



Ha a SOKOBAN katalógusra akarunk hivatkozni, akkor nem elég megadni az azonosítóját, hanem valahogy így kell rá hivatkozni:

'Az A: meghajtóba tett lemez főkatalógusában van egy JATEKOK katalógus, azon belül van egy LOGIK alkatalógus, azon belül pedig egy SOKOBAN alkatalógus'.

Ennek a hivatkozásnak a gép számára érthető formája a következő:

A:\JATEKOK\LOGIK\SOKOBAN

A hivatkozás során a legelső Backslash (\) és a többi Backslash más-más jelentéssel bír: az első Backslash a főkatalógust jelenti, a többi Backslash jelentése pedig az, hogy 'azon belül'.

* * *

Az A: meghajtóba tett lemez főkatalógusára így hivatkozunk:

A:\

A C: meghajtó által kezelt mágneslemez főkatalógusára így hivatkozunk:

C:\

Feladatok

1. A fenti példában a SOKOBAN-on és a főkatalóguson kívül még tizenegy katalógus található. Írd le, hogy miként hivatkozhatunk ezekre a katalógusokra a gép számára érthető formában!

2. A C: meghajtó által kezelt lemez főkatalógusában öt katalógus található:

DOS BANNER GLOBE DOMINO SZOVEG

Ezek közül csak a SZOVEG-nek van alkatalógusa, de annak három:

CONTEXT PE2 VENTURA

Rajzold le ennek a lemeznek a katalógusszerkezetét, és írd le a katalógusaira való hivatkozást a gép számára érthető formában!

12. fejezet

Műveletek fájlokkal

A számítógép a fájlokkal igen sokféle műveletet tud végezni: parancsunkra például másolatot tud róluk készíteni, át tudja nevezni, és ki tudja törölni őket.

Van olyan művelet, amelyben egyszerre csak egy fájl vehet részt (például az átnevezés), és van olyan is, amelyben egyszerre több fájl is részt vehet (például a másolatkészítés).

13. fejezet

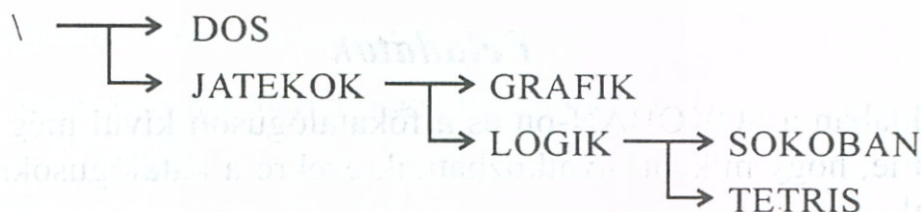
A teljes fájlazonosító megadása

Ha egy vagy több fájlal műveletet akarunk végezni, akkor a számítógéppel tudatunk kell, hogy melyik meghajtó melyik katalógusának melyik fájljára vagy fájljaira vonatkozzon a művelet. Ezt úgy szoktuk mondani, hogy meg kell adni a teljes fájlazonosítót. A teljes fájlazonosító megadása a következőképpen történik:

- a) Hivatkozunk arra a katalógusra, amelyben a fájl(ok) megtalálható(k).
- b) Ha ez a katalógus nem a főkatalógus, akkor ezt egy Backslash(\) követi.
- c) Hivatkozunk a műveletben részt vevő fájl(ok)ra (egyedileg vagy globálisan).

Példa

Tegyük fel, hogy az A: meghajtóba tett lemez katalógusszerkezete a következő:



Tegyük fel továbbá, hogy a SOKOBAN katalógus az alábbi fájlokat tartalmazza:

SOKO.BAT SOKOBAN.EXE T1.DAT T2.DAT HERC.OVL SVGA.OVL

Végül tegyük fel, hogy a főkatalógusban az alábbi fájlok találhatóak:

AUTOEXEC.BAT CONFIG.SYS COMMAND.COM VIZSGA.BAT

Ha a SOKOBAN.EXE fájljal akarunk műveletet végezni, akkor a teljes fájlazonosítót így kell megadni:

A:\JATEKOK\LOGIK\SOKOBAN\SOKOBAN.EXE

Ha a VIZSGA.BAT fájljal akarunk műveletet végezni, akkor a teljes fájlazonosítót így kell megadni:

A:\VIZSGA.BAT

Ha a SOKOBAN katalógus összes OVL kiterjesztésű fájljával akarunk műveletet végezni, akkor a teljes fájlazonosítót így kell megadni:

A:\JATEKOK\LOGIK\SOKOBAN*.OVL

Feladatok

Az alábbi feladatok megoldása során a fenti példára gondolj!

1. Add meg a teljes fájlazonosítót, ha a SOKOBAN katalógus T2.DAT fájlja vesz részt a műveletben!
2. Add meg a teljes fájlazonosítót, ha a SOKOBAN katalógus összes fájlja vesz részt a műveletben!
3. Add meg a teljes fájlazonosítót, ha a főkatalógus összes BAT kiterjesztésű fájlja vesz részt a műveletben!

14. fejezet

Szóhasználati megállapodás

A szóhasználat egyszerűsítése érdekében állapodjunk meg az alábbiakban:

— Ha az A: meghajtóra tett lemezen szereplő katalógusról beszélünk, akkor azt röviden úgy is mondhatjuk, hogy az A: meghajtó katalógusa.

— Ha a C: meghajtó által kezelt lemezen szereplő katalógusról beszélünk, akkor azt röviden úgy is mondhatjuk, hogy a C: meghajtó katalógusa.

— Ha egy katalógusról nem mondjuk meg nyomatékosan, hogy melyik katalógusban szerepel, akkor úgy kell venni, hogy a főkatalógusban szerepel.

III. RÉSZ

A DOS HASZNÁLATA IBM PC

SZÁMÍTÓGÉPEN

1. fejezet

Mi a DOS ?

A számítógépet parancsokkal működtetjük. Ahhoz, hogy a gépnek parancsokat adhassunk, futtatható fájlok szükségesek. A parancsok kiadását lehetővé tevő futtatható fájlok és a hozzájuk kapcsolódó adatfájlok alkotják a számítógép működtető rendszerét. A működtető rendszer tehát lemezen helyezkedik el. Ezért szokás lemezes működtető rendszernek nevezni. Az angolok így mondják a lemezes működtető rendszert: Disk Operating System. Ennek a rövidítése a DOS.

Az IBM PC gépcsalád tagjain háromféle DOS használható. Az egyiket az IBM, a másikat a Microsoft, a harmadikat a Digital Research nevű cég készítette. Nevük IBM-DOS, MS-DOS, DR-DOS. A gyártó cégek folyamatosan fejlesztik a DOS-t annak érdekében, hogy egyre több feladat ellátására legyen képes. Az újabb és újabb változatokat a verziószám és az alverziószám segítségével különböztetjük meg egymástól. A verziószám és az alverziószám közé pontot szokás tenni. Pl. az MS-DOS 3.30 a Microsoft által készített DOS 3-as verziójának 30-as alverziója.

A DOS-verziók felülről kompatibilisek. Ez azt jelenti, hogy egy DOS-verzió képes mindazon szolgáltatások teljesítésére is, amire a nála kisebb verziójú DOS képes volt.

Mi az MS-DOS 5.0-t tanulmányozzuk. A többi DOS-verzió is hasonlóan működik.

A DOS elhelyezhető hajlékony és merev lemezen egyaránt. Az olyan lemezt, amelyen rajta van a DOS legfontosabb része, rendszerlemeznek nevezzük. A rendszerlemez főkatalógusában az alábbi fájloknak kell feltétlenül meglenniük:

COMMAND.COM

IO.SYS

MSDOS.SYS

2. fejezet

Hurrá! Bekapcsoljuk a számítógépet!

Tartsuk be a következő sorrendet: először a perifériákat, majd a központi egységet kell bekapcsolni!

Vegyük sorra, hogy mi történik a bekapcsolást követően.

1. A gép teszteli önmagát.

2. Keresgélni kezdi a DOS-t, hiszen anélkül működésképtelen (mindössze arra képes, hogy a DOS-t keresgélje). Először is megnézi, hogy van-e betéve az A: meghajtóba hajlékony lemez. Ha van, akkor jóhiszeműen feltételezi, hogy ez rendszerlemez. Ha valóban az, akkor a DOS a hajlékony lemeze elindul, a számítógép tehát már működőképes. Ha viszont nem rendszerlemezt tettünk be az A: meghajtóba, akkor a képernyőn a következő hibaüzenet jelenik meg:

```
Non-system disk or disk error  
Replace and strike any key when ready
```

Magyarul:

Nem rendszerlemez van betéve, vagy a lemez hibás.
Cseréld lemezt, majd nyomj le egy tetszőleges billentyűt!

Ilyenkor két dolgot tehetünk:

a) Kivesszük a 'bűnös' hajlékony lemezt az A: meghajtóból, majd beteszünk helyette egy rendszerlemezt, és leütünk egy tetszőleges billentyűt.

b) Kivesszük a 'bűnös' hajlékony lemezt az A: meghajtóból, de nem teszünk be helyette másikat, és leütünk egy tetszőleges billentyűt. Ugyanis ha az A: meghajtóba nincs betéve hajlékony lemez, akkor a számítógép a C: meghajtóban keresi a DOS-t, és amennyiben ott megtalálja, akkor a merev lemeze elindul a DOS.

3. Jó esetben most már a DOS működik. Megnézi, hogy a C: meghajtó főkatalógusában létezik-e AUTOEXEC.BAT azonosítójú kötegfájl. Ha igen, akkor végrehajtja a benne levő parancsokat.

4. A DOS bejelentkezik, vagyis jelzi, hogy készen áll parancsaink végrehajtására. A bejelentkezés abból áll, hogy megjelenik az ún. készenléti jel, és mellette a kurzor elkezd villogni. A készenléti jel indulásnál általában így néz ki (feltéve, hogy a DOS a C: meghajtóról indult):

```
C:\>
```

(Ha nem így néz ki, akkor tanárodtól kérj segítséget!)

A C: arra utal, hogy jelenleg a C: a kitüntetett (vagyis az aktuális) meghajtó.

A \ arra utal, hogy az aktuális meghajtó katalógusai közül jelenleg a főkatalógus a kitüntetett, vagyis a főkatalógus az aktuális katalógus.

A > jel arra utal, hogy parancsot adhatunk a DOS-nak.

Általánosságban elmondhatjuk, hogy a készenléti jel az alábbiakat tartalmazza:

- az aktuális meghajtó
- az aktuális meghajtó aktuális katalógusa
- a > jel annak jelzésére, hogy parancsot adhatunk a DOS-nak.

Feladatok

1. Mit fejeznek ki az alábbi készenléti jelek?

- a) C:\CONTEXT> b) A:\GAZDASAG\KONYVEL> c) A:\>

2. Hogyan néz ki a készenléti jel akkor, ha a C: az aktuális meghajtó, annak aktuális katalógusa pedig a BORLANDC katalógus BIN alkatalógusa?

3. fejezet

A számítógép kikapcsolása

A számítógép akkor kapcsolható ki garantáltan baj nélkül, ha a DOS a parancsunkra vár, és egyik hajlékony lemezes meghajtóban sincs hajlékony lemez. Ha ugyanis van, akkor az író-olvasó fej a lemezt kikapcsoláskor megsértheti.

4. fejezet

A számítógép újraindítása

A már bekapcsolt számítógépet munka közben néha újra kell indítani. Pl. olyankor, ha valami nagy kezelési hibát követtünk el. A számítógép újraindításához csak végszükség esetén folyamodjunk!

Az újraindításhoz nem kell a gépet kikapcsolni, hanem

- vagy meg kell nyomni a Reset gombot (ezt nem a billentyűzeten kell keresni)
- vagy a Ctrl Alt Delete (Del) billentyűkombinációt kell alkalmazni.

Az újraindításnak ezeket a módjait melegindításnak nevezzük.

Természetesen újraindíthatjuk a gépet úgy is, hogy kikapcsoljuk, s ezt követően újra bekapcsoljuk. Az újraindításnak ezt a módját hidegindításnak nevezzük.

5. fejezet

Általános tudnivalók a parancsokról

A számítógépet a DOS működteti. Azt is a DOS teszi lehetővé, hogy parancsokat adhassunk a gépnek. A legtöbb parancsnak neve van. Példák parancsnevekre:

CLS, FORMAT, MD, COPY, DIR, TYPE, DEL, CD

Azok az utasítások, amelyekből a DOS megtudja, hogy egy-egy parancsunkra mit kell tennie, futtatható fájlokban vannak elhelyezve.

A leggyakoribb parancsokra vonatkozó utasítások egyetlen futtatható fájlban, a COMMAND.COM fájlban vannak elhelyezve. Ezeket a parancsokat belső parancsoknak nevezzük. Elindulása után a DOS a COMMAND.COM fájlt azonnal betölti a memóriába, és a kikapcsolásig ott tartja. Ha tehát kiadunk egy belső parancsot, akkor a DOS-nak nem kell a lemezhez fordulnia annak érdekében, hogy tudja a parancsunkkal kapcsolatos teendőket.

A kevésbé gyakori parancsok mindegyikére vonatkozó utasítások külön-külön vannak egy-egy futtatható fájlban elhelyezve. Minden ilyen fájl neve a megfelelő parancs nevével egyezik meg, kiterjesztése pedig COM vagy EXE. Ezek a fájlok szokásosan a DOS-t tartalmazó lemez DOS azonosítójú katalógusában helyezkednek el. Egy-egy ilyen fájlt a DOS csak akkor tölt be a lemezzel a memóriába, amikor éppen szüksége van rá, és csak addig tartja ott, amíg szüksége van rá. Azokat a parancsokat, amelyekre vonatkozó utasítások egy önálló futtatható fájlban vannak elhelyezve, külső parancsoknak nevezzük.

A parancsot a készenléti jelet követően kell begépelnünk.

A parancs végét az Enter billentyű leütésével jelezzük.

Ha az Enter leütése előtt a parancsban gépelési hibát veszünk észre, azt a Backspace billentyűvel kijavíthatjuk.

Ha az Enter leütése után derül ki, hogy a parancs hibás, akkor a DOS leggyakrabban ezt a hibaüzenetet írja a képernyőre:

Bad command or file name (Magyarul: Hibás a parancs)

Ilyenkor gépeljük be újra a parancsot az új sorba nagyobb odafigyeléssel!

Egy parancs maximum 127 karakterből állhat. Ha egy sornál hosszabb parancsot gépelünk be, akkor a parancsok az egy sorba el nem férő karakterei automatikusan új sorba kerülnek.

A parancsok begépelésekor nincs jelentősége, hogy kis- vagy nagybetűket használunk-e. Vegyesen is lehet használni kis- és nagybetűket.

A parancsok kiadása közben a billentyűzetre CON-nal, a nyomtatóra pedig PRN-nel hivatkozhatunk.

A továbbiakban részletesen megismerkedünk a legfontosabb parancsokkal.

Feladat

A tanulás során szükséged lesz egy DS,HD típusú hajlékony lemezre. Ezt a lemezt csak akkor tedd be az A: meghajtóba, amikor már működik a DOS! Ne felejtse el a kikapcsolás előtt mindig kivenni a lemezedet a meghajtóból!

6. fejezet

A képernyő törlése

A képernyő törlését a CLS belső paranccsal végezzük el. Ha begépeljük a CLS szót, majd leütjük az Enter-t, akkor tiszta képernyőt kapunk.

Feladat

Töröld le a képernyőt!

7. fejezet

A DOS-verzió lekérdezése

A DOS-verziót akkor szoktuk lekérdezni, amikor tudni akarjuk, hogy mely DOS mely verziója és annak mely alverziója van a számítógépünkön használatban. A lekérdezést a VER paranccsal végezzük el. Ha begépeljük a VER szót, majd leütjük az Enter-t, akkor már választ is kapunk kérdéseinkre.

Feladat

Nézd meg, hogy melyik DOS melyik verziója működik a gépeden!

8. fejezet

A dátum lekérdezése és módosítása

Ha a számítógép által nyilvántartott dátumot tudni vagy módosítani akarjuk, akkor a DATE belső parancsot kell használnunk.

Ha begépeljük a DATE szót, majd leütjük az Enter-t, akkor az alábbi dolgok történnek:

1. Kiíródik a képernyőre a számítógép által nyilvántartott dátum az alábbi szöveg kíséretében:

Current date is (Magyarul: A mai dátum)

A dátumot általában a következő formában jelzi ki: elől áll az év négy számjegye, ezt követi a hónap két számjegye, végül a nap két számjegye. Közöttük pont szerepel. Kijelzi angolul a nap nevét is. Pl. a Sun a Sunday (vasárnap) rövidítése.

2. Kiíródik a képernyőre a következő felszólítás:

Enter new date (Magyarul: Gépelj be új dátumot)

Ha a gép által kijelzett dátum megfelel a valóságnak, akkor üssük le az Enter-t ennek jelzésére.

Ha nem felel meg a valóságnak, akkor adjuk meg a helyes dátumot a gépnek. A képernyőn látható, hogy a dátumot milyen formában kell megadni:

yy-mm-dd

Aki tud angolul, az tudja, hogy itt mely betű mit rövidít:

y = year = év m = month = hónap d = day = nap

A dátumot tehát úgy kell megadni, hogy előbb begépeljük az év négy számjegyét, ezután egy kötőjelet gépelünk, majd a hónap száma következik maximum két számjeggyel, ezt is egy kötőjel követi, végül a nap száma jön maximum két számjeggyel, és az Enter-rel fejezzük be a dátum megadását.

Ha a dátumot tévesen adtuk meg, akkor megjelenik az alábbi figyelmeztetés:

Invalid date (Magyarul: Téves dátum)

Az alatta levő sorban újból lehetővé válik a dátum megadása. Most azonban már adjuk meg körültekintőbben!

Feladat

Kérdezd le, és szükség esetén módosítsd a dátumot!

9. fejezet

Az idő lekérdezése és módosítása

Ha a számítógép által nyilvántartott időt tudni vagy módosítani akarjuk, akkor a TIME belső parancsot kell használnunk.

Ha begépeljük a TIME szót, majd leütjük az Enter-t, akkor az alábbi dolgok történnek:

1. Kiíródik a képernyőre a számítógép által nyilvántartott idő az alábbi szöveg kíséretében:

Current time is (Magyarul: A jelenlegi idő)

Az időt a következő formában jelzi ki: elől áll az óra, ezt követi a perc, a másodperc, majd a századmásodperc. Közöttük pont szerepel.

2. Kiíródik a képernyőre a következő felszólítás:

Enter new time (Magyarul: Gépelj be új időt)

Ha a gép által kijelzett idő megfelel a valóságnak, akkor üssük le az Enter-t ennek jelzésére.

Ha nem felel meg a valóságnak, akkor adjuk meg a helyes időt a gépnek. Elég, ha begépeljük az órát, ezután egy pontot, majd a percet, és végül leütjük az Enter-t. Pl. ha délután 5 óra 12 perc a pontos idő, akkor ezt így kell megadni:

17.12

Ha az időt tévesen adtuk meg, akkor megjelenik az alábbi figyelmeztetés:

Invalid time (Magyarul: Téves idő)

Az alatta levő sorban újból lehetővé válik az idő megadása. Most azonban már adjuk meg körültekintőbben!

Feladat

Kérdezd le, és szükség esetén módosítsd az időt!

10. fejezet

Lemez formatálása

Lemez formatálása a sávok kialakítását jelenti. A formatálás során automatikusan kialakul a lemez főkatalógusa is. Egyéb katalógusokat és fájlokat csak formatált lemezen tudunk létrehozni.

A vásárolt hajlékony lemez általában teljesen üres: nincsenek rajta még sávok sem. Használata előtt tehát formatálnunk kell.

Tudnunk kell, hogy ha a lemezen már vannak katalógusok és fájlok, akkor azok a formatálás során megsemmisülnek. Formatálni tehát csak az alábbi esetek valamelyikében szabad egy lemezt:

- még soha nem volt formatálva
- volt már formatálva, de még nem hoztunk létre rajta sem katalógusokat, sem fájlokat
- nincs szükségünk a rajta levő katalógusokra és fájlokra.

A merev lemez formatálására ritkán van szükség, és akkor sem kezdő tanulók szokták végezni, ezért csak a hajlékony lemez formatálásának módját tanuljuk meg.

A lemez formatálását a `FORMAT` külső paranccsal végezzük el.

A `FORMAT` szó után egy szóközt kell gépelni, majd meg kell adni annak a meghajtónak a jelét, amelybe be fogjuk tenni a formatálandó hajlékony lemezt. Ezután adhatók meg az úgynevezett kapcsolók, amelyekkel a formatálás körülményeit írjuk elő. Az alábbi kapcsolók használhatók:

`/4`

`/8`

`/S`

A `/4` kapcsolót akkor kell használni, ha HD típusú meghajtóban DD típusú lemezt akarunk formatálni.

A `/8` kapcsolót akkor kell használni, ha DD típusú lemezt formatálunk, és azt akarjuk, hogy sávonként 8 szektor alakuljon ki rajta. (Ha sávonként 9 szektort akarunk rajta kialakítani, akkor ezt nem kell kapcsolóval kifejezni.)

A /S kapcsolót akkor kell használni, ha azt akarjuk, hogy a formátálandó lemez rendszerlemez legyen.

A parancsot az Enter leütésével fejezzük be.

Példák

1. Ha az A: meghajtó HD típusú, és benne egy HD típusú hajlékony lemezt akarunk formátálni, akkor a formátáló parancs így néz ki:

FORMAT A:

vagy

FORMAT A:/S

2. Ha az A: meghajtó HD típusú, és benne egy DD típusú hajlékony lemezt akarunk formátálni úgy, hogy sávonként 9 szektor alakuljon ki rajta, akkor a formátáló parancs így néz ki:

FORMAT A:/4

vagy

FORMAT A:/4/S

3. Ha az A: meghajtó HD típusú, és benne egy DD típusú hajlékony lemezt akarunk formátálni úgy, hogy sávonként 8 szektor alakuljon ki rajta, akkor a formátáló parancs így néz ki:

FORMAT A:/4/8

vagy

FORMAT A:/4/8/S



A továbbiakban részletesen megtárgyaljuk, hogy mi történik a formátáló parancs végrehajtásakor (először azt az esetet tárgyaljuk, amikor a /S kapcsolót nem használjuk).

Miután a megfelelő formátáló parancsot begépeztük, és az Enter-t is leütöttük, a képernyőn a következő üzenet jelenik meg:

Insert new diskette for drive A:
and press ENTER when ready...

Magyarul:

Tedd be a hajlékony lemezt az A: meghajtóba,
és üsd le az ENTER-t, ha benne van...

Tegyük hát be a formátálandó hajlékony lemezt az A: meghajtóba, majd üssük le az Enter-t! Erre (DS,HD típusú lemez esetén) a következő üzenet jelenik meg a képernyőn:

Checking existing disk format.
Saving UNFORMAT information.
Verifying 1.2M

Ennek az üzenetnek az a lényege, hogy a formátálás elindult.

Miközben a formátálás zajlik, mindig látható a képernyőn, hogy jelenleg az összes sávnak már hány százaléka alakult ki. Pl. amikor a 60 százaléka alakult ki, akkor ezt látjuk:

60 percent completed.

Amikor az összes sáv kialakult, ez a felirat jelenik meg a képernyőn:

Format complete.

A következő kijelzés:

Volume label (11 characters, ENTER for none)?

Magyarul:

Add meg a lemez nevét maximum 11 karakterrel. Ha nem akarsz nevet adni, akkor csak ENTER-t üss!

Ekkor tehát a formátált lemeznek nevet adhatunk. A névben nem szerepelhet bármilyen karakter. Legjobb, ha csak a betűket, a számjegyeket és a szóközt használjuk.

A lemez nevéként adjuk meg például saját vezetéknévünket, és utána üssünk Enter-t.

Ezt követően tájékoztatást kapunk arról, hogy mennyi a lemez teljes mérete, és ebből mekkora a sérülésektől mentes terület. Ideális esetben (DS,HD típusú lemez esetében) ezt látjuk:

1213952 bytes total disk space
1213952 bytes available on disk

Magyarul:

1213952 byte a lemez teljes mérete
1213952 byte a sérülésmentes hely a lemezen

Ha ez e két szám nem egyezik meg, az azt jelenti, hogy a DOS a formátálás közben sérült sávokat talált. Ezekon a sávokon nem alakít ki szektorokat, és a lemezen feljegyzést készít arról, hogy mely sávok használhatatlanok. Ezeket a sávokat később sem fogja a DOS használni. Ez a módszer biztosítja azt, hogy sérült lemezt is használhatunk, csak éppen kevesebb hely áll rendelkezésünkre a katalógusok és a fájlok elhelyezéséhez.

A következő kijelzés (DS,HD típusú lemez esetén):

512 bytes in each allocation unit.
2371 allocation units available on disk.

Magyarul:

Minden szektor mérete 512 byte.
Összesen 2371 szektor alakult ki a lemezen.

(Ebbe a 2371 szektorba a DOS nem számította bele azt a 29 szektort, amit saját céljaira tart fenn. Ha ezt is beleszámítjuk, akkor elmondhatjuk, hogy a lemez teljes mérete 2400 szektor. Ez összhangban van azzal a ténnyel, hogy a DS,HD típusú lemez mindkét oldalán 80 sáv, és minden sávján 15 szektor alakul ki: $2 \cdot 80 \cdot 15 = 2400$.)

Végül a következő kérdés jelenik meg:

Format another (Y/N)?

Magyarul:

Akarsz másikat is formatálni? (Y/N)?

Ha igen, akkor Y-t, ha pedig nem, akkor N-et kell gépelnünk; majd le kell ütnünk az Enter-t.

Mi most nem akarunk másik lemezt formatálni.

Ha akarnánk, akkor a leírtakat mindaddig ismételné a gép, amíg a fenti kérdésre N-nel nem válaszolunk.

* * *

Ha használjuk a /S kapcsolót, akkor a formatálás folyamata annyival tér el a fentiek-től, hogy a DOS a

System transferred

üzenettel a tudomásunkra hozza, hogy a lemezen létrejöttek azok a fájlok, amelyeknek feltétlenül rajta kell lenniük a rendszerlemezen, a

119808 bytes used by system

üzenettel pedig azt jelzi, hogy ezek a fájlok 119808 byte-ot foglalnak le a lemezen.

Feladat

Formatáld a hajlékony lemezedet úgy, hogy ne rendszerlemez legyen!

11. fejezet **Katalógus létrehozása**

Egy mágneslemez főkatalógusa a formatálás közben alakul ki automatikusan. Egyéb katalógusokat szükség szerint magunknak kell létrehoznunk. A létrehozást az MD belső paranccsal végezzük el.

Az MD szó begépelése után egy szóközt kell tenni. Ezután hivatkozni kell a létrehozandó katalógusra (vagyis meg kell adnunk azt, hogy melyik meghajtó melyik katalógusában kívánjuk létrehozni a katalógust, és mi legyen az azonosítója).

Ha például a C: meghajtó főkatalógusában a PRESS katalógust akarjuk létrehozni, akkor ezt kell begépelnünk:

MD C:\PRESS

Ha pedig a most létrehozott PRESS katalógusban a TEXT alkatalógust akarjuk létrehozni, akkor ezt kell begépelnünk:

MD C:\PRESS\TEXT

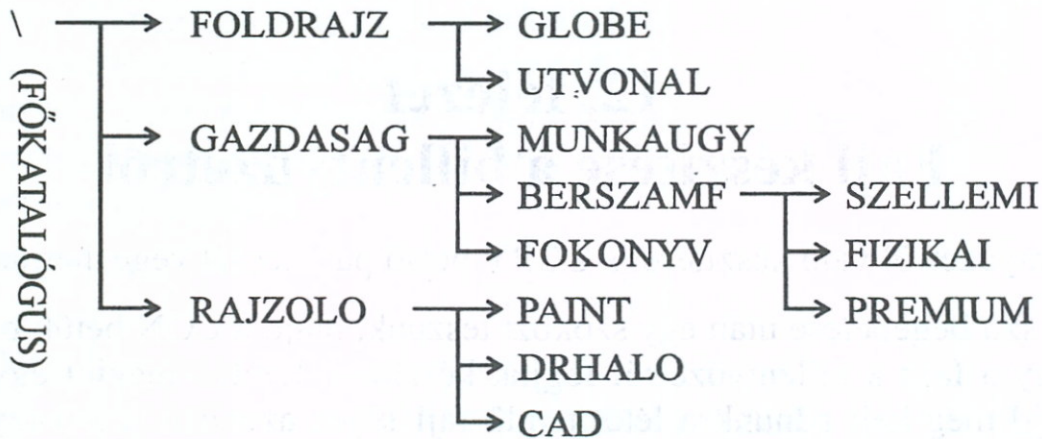
Megjegyzés

A katalógusok létrehozásánál be kell tartani a fokozatosság elvét: csak előzőleg már létrehozott katalógusban hozhatunk létre alkatalógust. Vagyis (a fenti példánál maradva)

a TEXT alkatalógust a PRESS katalógusban csak akkor hozhatjuk létre, ha előzőleg egy másik paranccsal már létrehoztuk a PRESS katalógust.

Példa

Tegyük fel, hogy az A: meghajtóba egy frissen formatált hajlékony lemez van betéve, és az alábbi katalógusszerkezetet akarjuk kialakítani rajta:



A kívánt katalógusszerkezet a következőképpen alakítható ki:

Először a FOLDRAJZ, a GAZDASAG és a RAJZOLO katalógusokat hozzuk létre, mert ezek közvetlenül a főkatalógusban fognak elhelyezkedni:

```
MD A:\FOLDRAJZ
MD A:\GAZDASAG
MD A:\RAJZOLO
```

Ezután hozzuk létre a FOLDRAJZ katalógus alkatalógusait:

```
MD A:\FOLDRAJZ\GLOBE
MD A:\FOLDRAJZ\UTVONAL
```

Ezután jön a GAZDASAG katalógus alkatalógusainak létrehozása:

```
MD A:\GAZDASAG\MUNKAUGY
MD A:\GAZDASAG\BERSZAMF
MD A:\GAZDASAG\FOKONYV
```

Most a RAJZOLO katalógus alkatalógusait hozzuk létre:

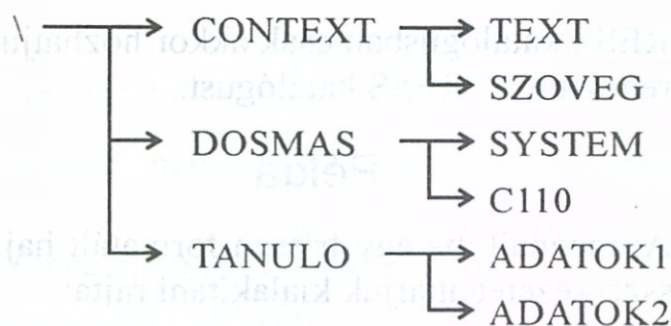
```
MD A:\RAJZOLO\PAINT
MD A:\RAJZOLO\DRHALO
MD A:\RAJZOLO\CAD
```

Végül a BERSZAMF katalógus alkatalógusait hozzuk létre:

```
MD A:\GAZDASAG\BERSZAMF\SZELLEMI
MD A:\GAZDASAG\BERSZAMF\FIZIKAI
MD A:\GAZDASAG\BERSZAMF\PREMIUM
```

Feladat

A hajlékony lemezen hozd létre az alábbi katalógusszerkezetet:



12. fejezet

Fájl készítése a billentyűzetről

Fájl billentyűzetről való készítését a COPY belső paranccsal végezhetjük el.

A COPY szó begépelése után egy szóközt teszünk, majd a CON betűk begépelésével jelezzük, hogy a fájlt a billentyűzetről fogjuk készíteni. Ezután megint egy szóköz következik, majd meg kell adnunk a létesítendő fájl teljes azonosítóját (vagyis azt, hogy melyik meghajtó melyik katalógusában akarjuk elhelyezni a készítendő fájlt, és mi legyen a fájl azonosítója). Ezt követően Enter-t kell gépelnünk.

Ekkor a kurzor átkerül az új sor elejére, és elkezdhetjük a fájl tartalmának begépelését. Minden sor végén Enter-t kell ütnünk. Mielőtt azonban egy sor végén az Enter-t leütnénk, jól nézzük meg, hogy a sor hibátlan-e, mert az Enter leütése után a sort már nem javíthatjuk. Ha valamely sorban hibát találtunk az Enter leütése előtt, akkor a Backspace billentyű segítségével javíthatjuk.

Ha a készülő fájl legutolsó sorát is begépeztük, akkor a sor végén Enter-t ütünk, majd az új sor elején az F6 funkcióbillentyű és azt követően az Enter leütésével jelezzük a fájl készítésének befejezését.

A fájl elkészültét a képernyőn ez a felirat jelzi:

1 file(s) copied

Ha a parancsban nem létező katalógust adtunk meg, akkor a fájl nem készül el, hanem ez a hibaüzenet jelenik meg a képernyőn:

Path not found

Ebben az esetben újra be kell gépelni a COPY parancsot (de most már hibátlanul) és a fájl teljes tartalmát is.

Megjegyzés

Fájl nem csak a COPY paranccsal készíthető a billentyűzetről. A COPY paranccsal való fájlkészítés azért nem túl szerencsés dolog, mert ha a gépelési hibát későn vesszük észre, akkor a COPY parancs nem teszi lehetővé a kijavítását.

Feladatok

1. Készíts olyan fájlt, amely a személyi adataidat tartalmazza! A fájlt a hajlékony lemezed TANULO katalógusának ADATOK1 alkatalógusba tedd! A fájl azonosítója SZEMELYI.DAT legyen! Személyi adataidat a következő sorrendben helyezd el a fájlban:

1. sor: neved (nagy kezdőbetűkkel)
2. sor: születési helyed (nagy kezdőbetűvel)
3. sor: születési dátumod (például 1978.05.14.)
4. sor: lakcímed (ebbe a sorba csak a település nevét írd)
5. sor: lakcímed (ebbe a sorba az utcát és házszámot írd)
6. sor: irányítószámod.

Megoldás

A következő parancsot kell begépelned:

```
COPY CON A:\TANULOADATOK1\SZEMELYI.DAT
```

Ha a parancs végén az Enter-t leütötted, akkor a kurzor az új sorba ugrik, és kezdheted az előírt adataid begépelését. Sor végén csak akkor üss Enter-t, ha már meggyőződted róla, hogy a sor hibátlan. Az utolsó sor végén is üss Enter-t. A fájl elkészültét az F6 funkcióbillentyű, majd az Enter billentyű leütésével kell jelezned.

Ha erre azt a kijelzést kapod, hogy '1 file(s) copied', akkor valószínűleg jól dolgoztál. Ellenkező esetben gondold végig, hogy milyen hibát követtél el, és kezd elölről az egészet!

2. Készíts olyan fájlt, amely a tanulmányi adataidat tartalmazza! Ezt a fájlt is a hajlékony lemezed TANULO katalógusának ADATOK1 alkatalógusába tedd! A fájl azonosítója TANULM.DAT legyen! Tanulmányi adataidat a következő sorrendben helyezd el a fájlban:

1. sor: neved (nagy kezdőbetűkkel)
2. sor: osztályod (például 1.b)
3. sor: kedvenc tantárgyad (például latin nyelv)
4. sor: osztályfőnököd neve (nagy kezdőbetűkkel)
5. sor: előző évi tanulmányi átlagod (például 4.75).

13. fejezet

Fájl másolása

Gyakran előfordul, hogy egy fájlról másolatot kell készítenünk. A másolást követően a fájl eredeti helyén is megmarad.

Ha a másolatot ugyanabba a katalógusba tesszük, mint ahol az eredeti fájl van, akkor a másolat azonosítója nem egyezhet meg az eredeti fájl azonosítójával. Ennek az oka az, hogy egy katalógusban nem lehet két egyforma azonosítójú fájl.

Ha a másolatot nem ugyanabba a katalógusba tesszük, mint ahol az eredeti fájl van, akkor az eredeti fájl és a másolat azonosítója lehet egyforma, de lehet különböző is.

A fájl másolását a COPY paranccsal végezzük el.

A COPY szó begépelése után egy szóközt teszünk, majd megadjuk a másolandó fájl teljes azonosítóját (vagyis azt, hogy az eredeti fájl melyik meghajtó melyik katalógusában található, és mi az azonosítója).

Ezután megint egy szóköz következik, majd meg kell adnunk a másolat teljes azonosítóját (vagyis azt, hogy a másolat melyik meghajtó melyik katalógusába kerüljön, és mi legyen az azonosítója). Ha a másolatot ugyanolyan azonosítóval akarjuk ellátni, mint amilyennel az eredeti fájl volt ellátva, akkor itt a teljes azonosító megadása helyett elég hivatkozni arra a katalógusra, ahová a másolatot el akarjuk helyezni.

A parancsot az Enter leütésével fejezzük be.

Példák

1. Ha a C: meghajtó DOS katalógusából az APPEND.EXE fájlt át akarjuk másolni az A: meghajtó DOSMAS katalógusának SYSTEM alkatalógusába, és ott HOZZAAD.EXE azonosítóval akarjuk szerepeltetni, akkor a másoló parancs így néz ki:

```
COPY C:\DOS\APPEND.EXE A:\DOSMAS\SYSTEM\HOZZAAD.EXE
```

2. Ha a C: meghajtó DOS katalógusából az APPEND.EXE fájlt át akarjuk másolni az A: meghajtó DOSMAS katalógusának SYSTEM alkatalógusába, és ott változatlan azonosítóval akarjuk szerepeltetni, akkor a másolás kétféleképpen is megvalósítható:

```
COPY C:\DOS\APPEND.EXE A:\DOSMAS\SYSTEM\APPEND.EXE
```

vagy

```
COPY C:\DOS\APPEND.EXE A:\DOSMAS\SYSTEM
```

3. Ha a C: meghajtó CONTEXT katalógusának TEXT alkatalógusából a K2.TXT fájlt át akarjuk másolni az A: meghajtó CONTEXT katalógusának SZOVEG alkatalógusába, és ott K3.TXT azonosítóval akarjuk szerepeltetni, akkor a másoló parancs így néz ki:

```
COPY C:\CONTEXT\TEXT\K2.TXT A:\CONTEXT\SZOVEG\K3.TXT
```

4. Ha a C: meghajtó főkatalógusából az AUTOEXEC.BAT fájlt át akarjuk másolni az A: meghajtó főkatalógusába, és ott változatlan azonosítóval akarjuk szerepeltetni, akkor a másolás kétféleképpen is megvalósítható:

```
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:\AUTOEXEC.BAT
```

vagy

```
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:\
```

* * *

Lehetőség van arra is, hogy egyetlen COPY paranccsal több fájlról készítsünk másolatot. Ez esetben a fent leírtaktól két helyen kell eltérnünk:

— A másolandó fájl azonosítója helyett globális fájlhivatkozást kell használnunk. Ilyenkor mindazokról a fájlokról másolat készül (eredeti azonosítójukkal), amelyekre a megadott globális fájlhivatkozás vonatkozik.

— A másolatra vonatkozóan nem a teljes fájlazonosítót, hanem csupán a katalógushivatkozást kell megadni (vagyis csupán azt, hogy a másolat melyik meghajtó melyik katalógusába kerüljön).

A másolás ideje alatt a képernyőn látható, hogy éppen melyik fájlról készül a másolat. A másolat(ok) elkészültét a képernyőn megjelenő alábbi felirat jelzi:

... file(s) copied (Magyarul: ... fájl lemásolódott)

Ha a COPY parancsot tévesen alkalmazzuk, akkor a képernyőn hibajelzést kapunk. A leggyakoribb hibajelzések:

Path not found (Magyarul: Nincs ilyen katalógus)
File not found (Magyarul: Nincs ilyen fájl)

Mindkét féle hiba esetén újra be kell gépelni a COPY parancsot (de most már helyesen).

Példák

1. Ha a C: meghajtó DOS katalógusából az összes EXE kiterjesztésű fájlt át akarjuk másolni az A: meghajtó DOSMAS katalógusának SYSTEM alkatalógusába, akkor a másoló parancs így néz ki:

```
COPY C:\DOS\*.EXE A:\DOSMAS\SYSTEM
```

2. Ha a C: meghajtó DOS katalógusából az összes olyan fájlt, amelynek a neve P betűvel kezdődik, a kiterjesztése pedig COM, át akarjuk másolni az A: meghajtó főkatalógusába, akkor a másoló parancs így néz ki:

```
COPY C:\DOS\P*.COM A:\
```

Megjegyzések

1. Ha abban a katalógusban, ahová a másolatot el akarjuk helyezni, már van ugyanilyen azonosítójú fájl, akkor a másolás során az megsemmisül.

2. Ha fájlokat akarunk átmásolni az egyik számítógép merev lemezéről a másik számítógép merev lemezére, akkor a fájlokat először átmásoljuk az egyik számítógép merev lemezéről hajlékony lemezre, majd a hajlékony lemezt áttesszük a másik számítógépbe, és a fájlokat átmásoljuk annak merev lemezére.

Feladatok

1. Készíts másolatot a hajlékony lemezed TANULO katalógusának ADATOK1 alkatalógusában levő SZEMELYI.DAT és TANULM.DAT fájlról változatlan azonosítóval! A másolatot a hajlékony lemezed TANULO katalógusának ADATOK2 alkatalógusába tedd!

2. A C: meghajtó DOS katalógusában található 4201.CPI fájlt másold át a hajlékony lemezed DOSMAS katalógusának C110 alkatalógusába úgy, hogy ott NKNE.CPI legyen az azonosítója!

3. A C: meghajtó DOS katalógusából másold át a hajlékony lemezed DOSMAS katalógusának C110 alkatalógusába az összes olyan fájlt, aminek a neve C betűvel kezdődik!

4. Másold át a C: meghajtó DOS katalógusából az összes BAS kiterjesztésű fájlt a hajlékony lemezed DOSMAS katalógusának SYSTEM alkatalógusába!

5. Másold át a C: meghajtó főkatalógusából az AUTOEXEC.BAT fájlt a hajlékony lemezed főkatalógusába úgy, hogy a másolat azonosítója AUTOEXEC.BAK legyen!

14. fejezet

Katalógus tartalmának kiírása

Ha tudni akarjuk, hogy valamely katalógusban milyen alkatalógusok és milyen fájlok találhatóak, akkor a DIR parancsot kell használnunk. A DIR paranccsal a kívánt katalógus tartalmát a képernyőre vagy a nyomtatóra írathatjuk ki.

A DIR szó begépelése után egy szóköznek kell következni, majd arra a katalógusra kell hivatkozni, amelynek tartalmára kíváncsiak vagyunk. Ezután adhatók meg az úgynevezett kapcsolók, amelyekkel a kiírás körülményeit írjuk elő. Az alábbi kapcsolók használhatók:

/W
/P

Ha a megadott katalógus tartalmát a nyomtatóra akarjuk íratni, akkor még egy > jelet kell gépelni, ezután a PRN betűk begépelésével a nyomtatóra kell hivatkozni, végül a parancsot az Enter leütésével kell zárni.

Ha a /W kapcsolót nem használjuk, akkor a megadott katalógus tartalmának kiírása részletező formában történik (ld. 1. ábra):

COMMAND	COM	47845	91.04.09	5.00
DOS		<DIR>	92.02.23	10.17
WINA20	386	9349	91.04.09	5.00
SCAN		<DIR>	92.02.25	17.44
CONTEXT		<DIR>	92.02.23	10.42
CWIHUN1	COM	14388	91.05.10	19.41
PCTOOLS		<DIR>	92.02.23	14.20
GMOUSE		<DIR>	92.02.24	17.42
CONFIG	SYS	218	92.10.20	21.49
AUTOEXEC	BAT	241	92.11.16	9.37
NC		<DIR>	92.09.20	10.10

1. ábra

— Az alkatalógusok azonosítója mellett a <DIR> felirat jelenik meg, valamint létrehozásuk dátuma és időpontja.

— A fájlok azonosítója mellett byte-ban kifejezett méretük, valamint létrehozásuk dátuma és időpontja látható. (Az azonosítóban szereplő pont nem látható, de oda kell képzelni.)

Ha a /W kapcsolót használjuk, akkor a kiírás tömör formában történik (ld. 2. ábra):

COMMAND.COM	[DOS]	WINA20.386	[SCAN]	[CONTEXT]
CWIHUNI.COM	[PCTOOLS]	[GMOUSE]	CONFIG.SYS	AUTOEXEC.BAT
[NC]				

2. ábra

Az alkatalógusoknak és a fájloknak csak az azonosítója jelenik meg; az alkatalógusoké szögletes zárójelben, a fájloké anélkül.

Ha a képernyőre való kiírásakor a /P kapcsolót nem használjuk, és sok alkatalógus vagy fájl kerül kiírásra, akkor a listát nem tudjuk elolvasni, mert elszalad a szemünk előtt.

A /P kapcsoló hatására a kiírás oldalanként történik, vagyis amikor a képernyő megtelik, akkor ez a felirat jelenik meg:

Press any key to continue . . .

(magyarul:

Üss le egy tetszőleges billentyűt a folytatás érdekében),

és a kiírás csak akkor folytatódik, ha már megnéztük a képernyő tartalmát, s ennek jelzéseképpen lenyomtunk egy tetszőleges billentyűt.

Megjegyzés

A kiírás során látható . és .. jelentése:

— a . magára a megadott katalógusra utal

— a .. arra a katalógusra utal, amelynek a megadott katalógus alkatalógusa.

Példák

1. Ha a képernyőre akarjuk kiíratni a C: meghajtó DBASE katalógusának tartalmát, akkor azt részletező formában így kapjuk meg:

```
DIR C:\DBASE/P
```

tömör formában pedig így:

```
DIR C:\DBASE/W/P
```

Ha a részletező tartalmat nem a képernyőre, hanem a nyomtatóra akarjuk kiíratni, akkor a parancs így néz ki:

```
DIR C:\DBASE>PRN
```

2. Ha a C: meghajtó CONTEXT katalógusában található TEXT alkatalógus tartalmát akarjuk kiíratni, akkor az alábbi lehetőségek kínálóznak:

```
DIR C:\CONTEXT\TEXT
DIR C:\CONTEXT\TEXT/P
DIR C:\CONTEXT\TEXT/W
DIR C:\CONTEXT\TEXT/W/P
DIR C:\CONTEXT\TEXT>PRN
DIR C:\CONTEXT\TEXT/W>PRN
```

(Mondjuk el, hogy mi a különbség a fenti hat parancs között!)

3. Ha a C: meghajtó főkatalógusának tartalmát akarjuk kiíratni, akkor az alábbi parancsok valamelyikét kell használnunk:

```
DIR C:\
DIR C:\ /P
DIR C:\ /W
DIR C:\ /W/P
DIR C:\>PRN
DIR C:\ /W>PRN
```

Feladatok

1. Írasd ki minden lehetséges módon a C: meghajtó DOS katalógusának tartalmát!

2. Nyomozd ki, hogy a C: meghajtón milyen katalógusok vannak! Nyomozásod eredményéről készíts rajzot, amelyen fel van tüntetve, hogy mely katalógus mely katalógusnak alkatalógusa! Írd oda minden katalógus azonosítója mellé azt is, hogy hány fájl található benne!

(Útmutató: előbb a főkatalógus tartalmát írasd ki. Ebből megtudod, hogy milyen katalógusok és fájlok vannak benne. Ezután írasd ki sorban ezen katalógusok tartalmát. Ebből megtudod, hogy azokban milyen alkatalógusok és fájlok vannak. Ezt mindaddig kell folytatnod, amíg találsz alkatalógust.)

15. fejezet

Fájl törlése

Ha egy fájlra már nincs szükségünk, akkor törölhetjük. A törlést a DEL belső paranccsal végezzük el.

A DEL szó begépelése után egy szóközt kell gépelni, majd meg kell adni a törlendő fájl teljes azonosítóját.

A teljes azonosító megadásakor globális fájlhivatkozás is használható. Ily módon egyetlen paranccsal valamely katalógusból több fájl, sőt akár az összes fájl is kitörölhető. Ha a katalógus összes fájlját ki akarjuk törölni, akkor természetesen a *.* globális fájlhivatkozást kell használnunk. Ebben az esetben azonban a DOS a törlések végrehajtása előtt a biztonság kedvéért figyelmezteti a gépkezelőt:

```
All files in directory will be deleted!
Are you sure (Y/N)?
```

Magyarul:

A katalógus összes fájlja ki lesz törölve!
Biztos vagy benne (Y/N)?

Ha jól meggondoltuk a dolgot, és még mindig úgy érezzük, hogy a katalógus összes fájlja törölhető, akkor üssünk Y-t, majd Enter-t. Ha viszont meggondoltuk magunkat, és mégsem akarjuk a katalógus összes fájlját kitörölni, akkor üssünk N-t, majd Enter-t.

Példák

1. Ha a C: meghajtó főkatalógusából ki akarjuk törölni az AUTOEXEC.BAT fájlt, akkor ezt a parancsot kell használnunk:

```
DEL C:\AUTOEXEC.BAT
```

2. A C: meghajtó DBASE katalógusából az összes DBF kiterjesztésű fájl ezzel a paranccsal törölhető ki:

```
DEL C:\DBASE\*.DBF
```

3. A C: meghajtó CONTEXT katalógusának TEXT alkatalógusából az összes fájlt ezzel a paranccsal törölhetjük ki:

```
DEL C:\CONTEXT\TEXT\*.*
```

Feladatok

1. Töröld ki a hajlékony lemezed DOSMAS katalógusának SYSTEM alkatalógusából a NIBBLES.BAS fájlt!

2. Töröld ki a hajlékony lemezed DOSMAS katalógusának C110 alkatalógusából az összes olyan fájlt, amelynek nevében az első betű C, a második pedig O!

3. Töröld ki a hajlékony lemezed TANULO katalógusának ADATOK1 alkatalógusából az összes fájlt!

16. fejezet Fájl átnevezése

Fájl átnevezése alatt a fájlazonosító megváltoztatását értjük. Az átnevezést a REN belső paranccsal végezzük el.

A REN szó begépelése után egy szóközt kell gépelnünk, majd meg kell adnunk az átnevezendő fájl teljes azonosítóját. Ezt egy szóköz követi, majd meg kell adnunk a fájl új (nem teljes) azonosítóját, végül Enter-t kell ütnünk.

Példák

1. Ha a C: meghajtó CONTEXT katalógusának TEXT alkatalógusában található LEVEL.TXT fájlt át akarjuk nevezni LETTER.TXT-re, akkor ezt a parancsot kell kiadnunk:

2. Ha a C: meghajtó főkatalógusában található AUTOEXEC.BAT fájlt át akarjuk nevezni AUTOEXEC.BAK-ra, akkor a parancs így néz ki:

REN C:\AUTOEXEC.BAT AUTOEXEC.BAK

Feladatok

1. Nevezd át a hajlékony lemezed DOSMAS katalógusának SYSTEM alkatalógusában levő fájlok közül a GORILLA.BAS-t MAJOM.BAS-ra, a MONEY.BAS-t pedig PENZ.BAS-ra!

2. Nevezd át a hajlékony lemezed TANULO katalógusának ADATOK2 alkatalógusában levő fájlokat úgy, hogy a SZEMELYI.DAT új azonosítója SZEMELYI.TXT legyen, a TANULM.DAT új azonosítója pedig TANULM.TXT legyen!

17. fejezet

Fájl tartalmának kiíratása

Egy fájl tartalmát kiírathatjuk képernyőre vagy nyomtatóra. A kiíratást a TYPE belső paranccsal végezzük el.

A TYPE szó begépelése után egy szóközt kell tennünk, majd meg kell adnunk annak a fájlnek a teljes azonosítóját, amelynek a tartalmát ki akarjuk íratni. Ezt követi

— (amennyiben a fájl tartalmát nyomtatóra akarjuk kiíratni) egy > jel, a PRN betűk (hivatkozás a nyomtatóra), végül az Enter billentyű

— (amennyiben a fájl tartalmát képernyőre akarjuk kiíratni) egy | jel, a MORE szó, végül az Enter billentyű.

A MORE szónak az a hatása, hogy midőn a képernyő megtelt, a lap alján a

— More —

felirat jelenik meg, s a kiírás csak akkor folytatódik, ha már elolvastuk a képernyőn látható szöveget, s ennek jelzéséként leütöttünk egy tetszőleges billentyűt.

Példák

1. Ha a C: meghajtó DOS katalógusában található GORILLA.BAS fájl tartalmát nyomtatóra akarjuk kiíratni, akkor ezt a parancsot kell kiadnunk:

TYPE C:\DOS\GORILLA.BAS>PRN

2. Ha a C: meghajtó DOS katalógusában található GORILLA.BAS fájl tartalmát képernyőre akarjuk kiíratni, akkor ezt a parancsot kell kiadnunk:

TYPE C:\DOS\GORILLA.BAS|MORE

Feladatok

1. Írasd ki a képernyőre a hajlékony lemezed TANULO katalógusának ADATOK2 alkatalógusában található SZEMELYI.TXT fájl tartalmát!
2. Írasd ki a képernyőre a C: meghajtó főkatalógusában levő AUTOEXEC.BAT fájl tartalmát!
3. Írasd ki sorjában a C: meghajtó DOS katalógusában található alábbi fájlok tartalmát:

MONEY.BAS APPEND.EXE TREE.COM

Tanulság

A fenti feladatok végrehajtása után megállapítható, hogy a TYPE paranccsal csak kötegfájlok, forrásprogramfájlok és szöveget tartalmazó adatfájlok tartalmát érdemes kiírni.

18. fejezet

Az aktuális meghajtó megváltoztatása

Ha a számítógépünkben létező összes meghajtót tekintjük, akkor közöttük mindig van egy olyan, amely a többivel szemben kitüntetett helyzetben van. Ezt nevezzük aktuális meghajtónak. Gyakran előfordul, hogy az addigihoz képest másik meghajtót akarunk aktuálissá tenni. Erre a célra egy név nélküli belső parancs szolgál.

Mivel a parancsnak nincs neve, ezért mindössze annak a meghajtónak a jelét kell begépelni, amelyet aktuálissá kívánunk tenni, majd le kell ütni az Enter billentyűt.

Csak olyan meghajtó tehető aktuálissá, amelyben van lemez, és azt valamikor már formatáltuk.

Példa

Ha a D: meghajtót kívánjuk aktuálissá tenni, akkor a parancs így néz ki:

D:

Feladatok

1. Tedd aktuálissá az A: meghajtót!
2. Tedd aktuálissá a C: meghajtót!

* * *

Ha egy parancs begépelésekor a katalógushivatkozásban vagy a teljes fájlazonosítóban szereplő meghajtó megegyezik az aktuális meghajtóval, akkor a meghajtó jelét nem kötelező begépelni.

Példa

Ha az A: meghajtó az aktuális, akkor az alábbi két parancs hatása ugyanaz:

```
COPY C:\DOS\*.OVL A:\DOSMAS  
COPY C:\DOS\*.OVL \DOSMAS
```

19. fejezet

Az aktuális katalógus megváltoztatása

Ha valamely meghajtó összes katalógusát tekintjük, akkor ezek között mindig van egy olyan, amely a többivel szemben kitüntetett helyzetben van. Ezt nevezzük az illető meghajtó aktuális katalógusának. (Aktuális katalógus természetesen lehet a főkatalógus is.) Ha valamelyik meghajtón az addig aktuális katalógus helyett egy másik katalógust kívánunk aktuálissá tenni, akkor a CD belső parancsot kell használnunk.

A CD szó begépelése után egy szóköz következik, majd hivatkozni kell arra a katalógusra, amit aktuálissá akarunk tenni, végül le kell ütni az Enter-t.

Példák

1. Ha a C: meghajtón a CONTEXT katalógus TEXT alkatalógusát akarjuk aktuálissá tenni, akkor ezt a parancsot kell kiadnunk:

```
CD C:\CONTEXT\TEXT
```

2. Ha az A: meghajtón a TANULO katalógust kívánjuk aktuálissá tenni, akkor ezt a parancsot kell kiadnunk:

```
CD A:\TANULO
```

* * *

Ha az aktuális meghajtón tettünk aktuálissá egy katalógust, akkor ennek hatása azonnal meg nyilvánul a készenléti jelben.

Ha nem az aktuális meghajtón tettünk aktuálissá egy katalógust, akkor ennek hatása csak akkor mutatkozik meg a készenléti jelben, amikor ezt a meghajtót tesszük aktuálissá.

Ha azt a katalógust kívánjuk aktuálissá tenni, amelynek a most aktuális katalógus alkatalógusa, akkor ezt a

```
CD ..
```

paranccsal is megtehetjük.

Példa

Ha a C: meghajtón jelenleg a CONTEXT katalógus TEXT alkatalógusa az aktuális, és azt akarjuk, hogy a CONTEXT legyen az aktuális, akkor ezt kétféleképpen is elérhetjük:

CD C:\CONTEXT
CD C: ..

Feladatok

1. Tedd aktuálissá az A: meghajtót!
2. Tedd aktuálissá sorban egymás után az A: meghajtó alábbi katalógusait:
 - a DOSMAS katalógus SYSTEM alkatalógusát
 - a DOSMAS katalógust
 - a DOSMAS katalógus C110 alkatalógusát.
3. Tedd aktuálissá a C: meghajtót!
4. Tedd aktuálissá a C: meghajtó DOS katalógusát!
5. Tedd aktuálissá a C: meghajtó főkatalógusát!

* * *

Ha egy parancs begépelésekor a katalógushivatkozásban vagy a teljes fájlazonosítóban megadjuk a meghajtót, de nem adjuk meg a főkatalógusra utaló Backslash (\) karaktert, akkor annak helyére a DOS behelyettesíti

- a megadott meghajtó aktuális katalógusára való hivatkozást (de a meghajtó jele nélkül)
- és ha ez nem a főkatalógus, akkor ezt követően behelyettesít még egy \ karaktert is.

Ha nem adjuk meg a meghajtót, akkor az úgy minősül, mintha az aktuális meghajtót adtuk volna meg.

Példák

1. Tegyük fel, hogy a készenléti jel így néz ki:

```
C:\CONTEXT\TEXT>
```

Ez azt jelenti, hogy jelenleg a C: az aktuális meghajtó, annak aktuális katalógusa pedig a CONTEXT katalógus TEXT alkatalógusa.

Tegyük fel továbbá, hogy az A: meghajtón az aktuális katalógus a TANULO katalógus ADATOK2 alkatalógusa.

Ha a

```
COPY LEVEL.TXT A:
```

parancsot gépeljük be, akkor ez olyan, mintha azt gépeltük volna, hogy

```
COPY C:\CONTEXT\TEXT\LEVEL.TXT A:\TANULO\ADATOK2
```

2. Tegyük fel, hogy a készletléti jel így néz ki:

```
C:\>
```

Ez azt jelenti, hogy jelenleg a C: az aktuális meghajtó, annak aktuális katalógusa pedig a főkatalógus.

Ha a

```
CD CONTEXT
```

parancsot gépeljük be, akkor ez olyan, mintha azt gépeltük volna, hogy

```
CD C:\CONTEXT
```

20. fejezet

Kedvezményezett katalógusok megadása

A PATH parancs arra szolgál, hogy egyes katalógusokat a többivel szemben fontosabbnak nyilvánítsunk, vagyis kedvezményezetté tegyünk.

A PATH szó begépelése után egy szóközt kell tenni, majd hivatkozni kell sorban egymás után a kedvezményezetté teendő katalógusokra. Az egyes katalógushivatkozásokat pontosvesszővel kell egymástól elválasztani. A parancsot az Enter leütésével kell befejezni.

Ha egy PATH paranccsal kedvezményezett katalógusokat adunk meg, akkor az addig kedvezményezett katalógusok elveszítik kedvezményezettségüket.

Ha ki akarjuk írni a képernyőre, hogy jelenleg melyek a kedvezményezett katalógusok, akkor csupán a PATH szót kell begépelnünk, majd az Enter-t kell leütnünk.

Példák

1. Ha a C: meghajtó főkatalógusát, DOS katalógusát és CONTEXT katalógusának TEXT alkatalógusát, valamint a D: meghajtó főkatalógusát és SZTTAN katalógusát kívánjuk kedvezményezetté tenni, akkor ezt a parancsot kell kiadnunk:

```
PATH C:\;C:\DOS;C:\CONTEXT\TEXT;D:\;D:\SZTTAN
```

2. Ha ki akarjuk írni a képernyőre a kedvezményezett katalógusokat, akkor ezt a parancsot kell kiadnunk:

```
PATH
```

Feladatok

1. Tedd kedvezményezetté a C: meghajtó főkatalógusát és CONTEXT katalógusát, valamint az A: meghajtó TANULO katalógusának ADATOK2 alkatalógusát!
2. Töröld le a képernyőt!
3. Írasd ki a képernyőre a kedvezményezett katalógusokat!
4. Tedd kedvezményezetté a C: meghajtó főkatalógusát és DOS katalógusát, valamint az A: meghajtó TANULO katalógusát és TANULO katalógusának ADATOK1 alkatalógusát!
5. Töröld le a képernyőt!
6. Írasd ki a képernyőre a kedvezményezett katalógusokat!

Megjegyzés

Egy katalógus kedvezményezetté tételének jelentősége a következő fejezetből derül ki.

21. fejezet

Fájl végrehajtása

Egy fájl végrehajtása a fájlban tárolt utasításoknak vagy parancsoknak a gép által történő végrehajtását jelenti. Csak olyan fájlok hajthatók végre, amelyeknek a kiterjesztése COM, EXE vagy BAT.

A végrehajtás két részből áll:

1. az indítás
2. az üzemeltetés.

Az üzemeltetést minden végrehajtható fájl esetében külön meg kell tanulni, ami többnyire nagy türelmet és kitartást igényel, erre tehát nincs egységes 'recept'.

Az indítás egy név nélküli belső paranccsal történik.

Mivel a parancsnak nincs neve, ezért az indítás érdekében mindössze annak a fájlnek a teljes azonosítóját kell megadnunk, amelyet el akarunk indítani, majd le kell ütnünk az Enter-t.

Megtehetjük, hogy csupán a végrehajtandó fájl (nem teljes) azonosítóját gépeljük be, majd leütjük az Enter-t. Ebben az esetben a DOS a következőképpen jár el:

1. Megnézi, hogy az aktuális meghajtó aktuális katalógusában van-e olyan azonosítójú fájl, mint amit begépelünk. Ha van olyan, akkor elindítja.
2. Ha nincs olyan, akkor sorban végignézi a kedvezményezett katalógusokat, s ha valamelyikben talál olyan azonosítójú fájlt, mint amit megadtunk, akkor elindítja.

3. Ha az aktuális meghajtó aktuális katalógusában sem, és a kedvezményezett katalógusok egyikében sem talált olyan azonosítójú fájlt, mint amit megadtunk, akkor az indítás nem történik meg.

Megtehetjük, hogy csupán a végrehajtandó fájl nevét gépeljük be, majd leütjük az Enter-t. Ebben az esetben is ugyanazokat a katalógusokat nézi végig a DOS, mint az előző esetben, de itt még a fájl kiterjesztését is próbálja 'eltalálni': minden katalógus esetében előbb COM kiterjesztést tesz a megadott névhez, majd ha nincs ott ilyen azonosítójú fájl, akkor EXE kiterjesztést, s ha ez a kísérlet is sikertelen, akkor BAT kiterjesztést. Mihelyt valamely próbálkozása sikerrel jár, azonnal elindítja a fájlt.

Ha a fájl indítása bármilyen ok miatt meghiúsul, akkor az alábbi hibaüzenetet kapjuk:

Bad command or file name (Magyarul: Hibás a parancs)

Példák

1. A C: meghajtó CONTEXT katalógusában található CONTEXT.COM fájlt ezzel a paranccsal indíthatjuk el:

C:\CONTEXT\CONTEXT.COM

2. Ha a C: az aktuális meghajtó, annak pedig a CONTEXT katalógus az aktuális katalógusa, akkor az abban található CONTEXT.COM fájl háromféleképpen is elindítható:

C:\CONTEXT\CONTEXT.COM

CONTEXT.COM

CONTEXT

3. Ha a C: meghajtó CONTEXT katalógusa kedvezményezett katalógus, akkor az abban található CONTEXT.COM fájl háromféleképpen is elindítható:

C:\CONTEXT\CONTEXT.COM

CONTEXT.COM

CONTEXT

Megjegyzés

A külső parancsok zökkenőmentes végrehajtása érdekében célszerű a C: meghajtó DOS katalógusát állandó jelleggel kedvezményezett katalógusként szerepeltetni.

Feladat

Kérdezd meg a tanárodat, hogy van-e játékprogram a gépeden, s ha igen, akkor melyik meghajtó melyik katalógusában található, s melyik fájl kell végrehajtani a játék érdekében! Kérdezd meg azt is, hogy ha majd elindítottad a fájlt, és játszottál, akkor hogyan fejezheted be a játékot!

Ennyi tudás birtokában játssz végre egy kicsit!

22. fejezet

A készenléti jel beállítása

Eddig feltételeztük, hogy a készenléti jel az aktuális meghajtót, annak aktuális katalógusát, és a > jelet tartalmazza. A készenléti jelet a PROMPT belső paranccsal szabályozhatjuk.

A PROMPT szó begépelése után egy szóköz következik, majd a \$P, \$D, \$T, \$G, \$L karakterpárok közül akármelyik (egyszerre több is) megadható. Ezen karakterpárok mindegyike egy-egy előírás a készenléti jel tartalmára vonatkozóan.

Az alábbiakban felsoroljuk, hogy hatásukra mit tartalmaz a készenléti jel:

- \$P hatására az aktuális meghajtót és annak aktuális katalógusát
- \$D hatására a dátumot
- \$T hatására az időt
- \$G hatására a > jelet
- \$L hatására a < jelet

tartalmazza.

A karakterpárok megadása után a parancsot az Enter zárja.

Példa

Ha kiadjuk a

```
PROMPT $P$T$G
```

parancsot, akkor a készenléti jel a továbbiakban az aktuális meghajtót és annak aktuális katalógusát, az időt, valamint a > jelet tartalmazza.

Megjegyzés

Ha azt akarjuk, hogy a készenléti jel már a DOS indulásakor úgy nézzen ki, mint ahogyan eddig feltételeztük, akkor célszerű az AUTOEXEC.BAT fájlban szerepeltetni a

```
PROMPT $P$G
```

parancsot.

23. fejezet

Katalógus megszüntetése

Ha egy katalógusra már nincs szükségünk, akkor megszüntethetjük.

A katalógus megszüntetésének van azonban három feltétele:

1. A megszüntetendő katalógusnak ne legyen alkatalógusa.
2. A megszüntetendő katalógusban ne legyen fájl.
3. Ne a megszüntetendő katalógus legyen az aktuális katalógus azon a meghajtón, amelyen elhelyezkedik.

A feltételeknek eleget tevő katalógus megszüntetése az RD belső paranccsal történik.

Az RD szó begépelése után szóköz következik, majd hivatkozni kell a megszüntendő katalógusra, végül le kell ütni az Enter billentyűt.

Ha olyan katalógust akarunk megszüntetni, amely nem is létezik, vagy létezik ugyan, de nem tesz eleget a feltételeknek, akkor az alábbi hibajelzést kapjuk:

```
Invalid path, not directory,  
or directory not empty
```

Példa

Ha a C: meghajtó CONTEXT katalógusát meg akarjuk szüntetni, de vannak benne fájlok, és van benne egy TEXT azonosítójú alkatalógus is, meg még abban is vannak fájlok, akkor a CONTEXT-et a következőképpen kell megszüntetni:

1. Aktuálissá tesszük a C: meghajtót:

```
C:
```

2. Aktuálissá tesszük a C: meghajtó főkatalógusát:

```
CD \
```

3. Kitöröljük a TEXT katalógusból az összes fájlt:

```
DEL CONTEXT\TEXT*.*
```

4. Megszüntetjük a TEXT katalógust (ez a katalógus megszüntethető, mert már mindhárom követelménynek eleget tesz):

```
RD CONTEXT\TEXT
```

5. Kitöröljük a CONTEXT katalógusból az összes fájlt:

```
DEL CONTEXT*.*
```

6. Most már a CONTEXT katalógus is eleget tesz a három követelménynek, tehát megszüntethető:

```
RD CONTEXT
```

Feladat

Szüntesd meg a hajlékony lemezeden a DOSMAS katalógust!

24. fejezet

Ismerkedjünk meg a kötegelt üzemmóddal!

Eddig párbeszédés üzemmódban használtuk a számítógépet.

Akkor mondjuk, hogy a számítógépet kötegelt üzemmódban használjuk, ha egy kötegfájlt (vagyis egy BAT kiterjesztésű fájlt) hajtatunk végre.

Mindig használhatjuk a számítógépet kötegelt üzemmódban, de csak abban az esetben érdemes, ha olyan parancsokat akarunk kiadni, amelyeket változatlan formában még a jövőben is többször kell majd kiadnunk. Ilyenkor ugyanis gépelési munkát és jelenléti időt takaríthatunk meg a kötegelt üzemmód használatával.

A kötegelt üzemmód használatára fel kell készülnünk. Ez azt jelenti, hogy a köteget alkotó parancsokat mint szöveget el kell helyeznünk egy kötegfájlban. A fájl neve bármi lehet, kiterjesztésének viszont BAT-nak kell lenni. (A fájl készítése billentyűzetről a COPY parancs segítségével történhet.)

Valahányszor végre akarjuk hajtani a kötegfájlba helyezett parancsainkat, nem kell azokat újra begépelnünk, hanem csak végre kell hajtani a kötegfájlt.

Példa

Gizike, a kezdő számítógépkezelő lassan gépelt, s ezért főnöke gyakorlásképpen ezt az utasítást adta neki:

— Kedves Gizike! Mától kezdve mire én bejövök a munkahelyre, Önnek addigra már minden nap el kell végeznie a következő teendőket:

1. Elővesz egy DS,HD típusú hajlékony lemezt, s formátálja az A: meghajtóban.
2. Kialakítja rajta a következő katalógusszerkezetet:



3. A C: meghajtó CONTEXT katalógusából az összes COM kiterjesztésű fájlt átmásolja az A: meghajtó CONMEN katalógusába.

4. A C: meghajtó DOS katalógusából átmásolja az A: meghajtó A10 katalógusába az összes olyan fájlt, aminek a neve A betűvel kezdődik.

5. A C: meghajtó DOS katalógusából átmásolja az A: meghajtó B10 katalógusába az összes olyan fájlt, aminek a neve B betűvel kezdődik.

6. Az A: meghajtó A10 katalógusából kitörli az APPEND.EXE fájlt.

7. Az A: meghajtó CONMEN katalógusában a CWIHUN1.COM fájlt átnevezi MAGYAR.COM-ra.

8. Kedvezményezetté teszi a C: meghajtó főkatalógusát és DOS katalógusát.

9. Letörli a képernyőt.

A főnök azt hitte, hogy e sok feladat miatt Gizikének naponta legalább egy órával korábban kell bejönnie a munkahelyre. Csakhogy Gizike ügyes volt:

— Létrehozott a C: meghajtón egy NT azonosítójú katalógust.

— Ebbe a katalógusba a COPY paranccsal elhelyezett egy NAPI.BAT azonosítójú kötegfájlt, amely a naponta kiadandó parancsokat tartalmazza. Ezt úgy csinálta, hogy először is ezt gépelte be:

```
COPY CON C:\NT\NAPI.BAT
FORMAT A:
MD A:\CONMEN
```

```
MD A:\DOSMEN
MD A:\DOSMENA10
MD A:\DOSMEN\B10
COPY C:\CONTEXT\*.COM A:\CONMEN
COPY C:\DOS\A*.* A:\DOSMENA10
COPY C:\DOS\B*.* A:\DOSMEN\B10
DEL A:\DOSMENA10\APPEND.EXE
REN A:\CONMEN\CWIHUN1.COM MAGYAR.COM
PATH C:\;C:\DOS
CLS
```

majd leütötte az F6 funkcióbillentyűt, végül az Enter-t, és máris elkészült a NAPI.BAT fájl a C: meghajtó NT katalógusában.

— S minden nap csupán öt perccel a főnöke előtt jött be a munkahelyre, mert kora reggeli teendője csupán az volt, hogy elővett egy hajlékony lemezt, betette az A: meghajtóba, és elindította a NAPI.BAT fájlt így:

```
C:\NT\NAPI.BAT
```

Feladatok

1. Készíts olyan kötegfájlt, amely az alábbi parancsokat tartalmazza:

```
CLS
DATE
TIME
VER
```

A fájl azonosítója GYAK.BAT legyen, és a hajlékony lemezed főkatalógusában helyezd el!

Ha a fájl elkészült, akkor hajtasd végre!

2. Nézd meg, hogy a C: meghajtó főkatalógusában van-e AUTOEXEC.BAT fájl, s ha igen, akkor hajtasd végre!

25. fejezet

A számítógép használatának sémája

Azért tanultunk olyan sokat fájlokról és katalógusokról, mert ha bármilyen feladat ellátására használni akarjuk a számítógépet, akkor a következő séma szerint kell eljárunk:

- készítünk egy katalógust
- a katalógusba belehelyezzük a szükséges fájlokat
- végrehajtatjuk a megfelelő fájlt.

IV. RÉSZ

KEZDJÜK EL!

1. fejezet

Mi az a Windows?

A Windows több nagyszerű program összessége. Segítségével sokféle feladat oldható meg kényelmesen, látványosan és egységes kezelési elvek szerint. A Windows-t a Microsoft készítette. Több verziója van forgalomban. Mi a 3.1-es verzió magyar változatával foglalkozunk.

Megjegyzések

1. A Windows részét képező programok – mint minden program – fájlokban helyezkednek el. A Windows-hoz tartozik még számos egyéb olyan fájl is, amelyek nélkül ezek a programok használhatatlanok lennének.

2. Mivel a magyar változattal foglalkozunk, ezért

— a szám tizedesjegyeinek kezdetét a magyar szokás szerint vesszővel jelöljük (pl. **485,23**)

— a dátumot a magyar formában fejezzük ki (pl. **1996. 07. 29**)

— az időt is a magyar formában fejezzük ki (pl. ha délután fél egy múlt 35 másodperccel, akkor azt így írjuk: **12. 30. 35**)

2. fejezet

A Windows működésének hardver feltételei

a) A számítógép típusa

A Windows megköveteli, hogy számítógépünk az IBM PC gépcsalád AT típusába tartozzon. Az AT típuson belül beszélhetünk 286-os, 386-os, 486-os és 586-os (Pentium) változatról. A Windows számára bármely változat megfelel, de minél magasabb számú változattal rendelkezünk, annál hatékonyabban tudjuk a Windows-t működtetni.

b) A RAM mérete

A Windows működéséhez elegendő 1 Mbyte méretű RAM, de jó, ha ennél kétszer vagy négyszer nagyobb RAM-mal rendelkezünk, mert a RAM mérete erősen befolyásolja a Windows működésének sebességét.

c) A monitor típusa

A Windows sokféle monitorral tud működni, de jó, ha VGA vagy szuper VGA típusú monitorral rendelkezünk.

d) A billentyűzet megválasztása

Ha valakinek 101 gombos angol billentyűzete van, akkor azt érdemes 102 gombos magyar billentyűzetre kicserélnie, mielőtt a Windows magyar változatának működtetését elkezdene.

A Windows magyar változata mindkét billentyűzettel tud működni, de 101 gombos angol billentyűzet alkalmazásakor kétféle nehézség is adódik:

1) A legtöbb magyar betű megkapható egyetlen billentyű leütésével, de az í és az Í betű csak billentyűkombinációval állítható elő (az í betű érdekében az Alt 161, az Í betű érdekében pedig az Alt 214 billentyűkombinációt kell alkalmazni).

2) Számos karakter nem azzal a billentyűvel hozható létre, mint amelyiken a jele látható. Például a Z betűt az Y billentyű hozza létre, a ? pedig úgy kapható meg, hogy leütjük a < feliratú billentyűt.

Ezek a nehézségek kiküszöbölődnek a 102 gombos magyar billentyűzet alkalmazásával. Aki már ismeri a 101 gombos angol billentyűzetet, az könnyen megbarátkozik a 102 gombos magyar billentyűzettel is. Mindössze az alábbi dolgokat kell tudnia róla:

(1) Csupán egyetlen Alt billentyű található rajta. A másik Alt billentyű helyét egy Alt Gr feliratú billentyű foglalja el.

(2) Számos billentyű harmadik jelentéssel is bír. A harmadik jelentés a billentyű jobb alsó sarkában látható (például a vesszőt és a kérdőjelet jelentő billentyű harmadik jelentése a pontosvessző). A billentyű harmadik jelentése úgy kapható meg, hogy a leütése során nyomva tartjuk az Alt Gr billentyűt.

e) Mágneslemez-igény

A Windows megköveteli, hogy rendelkezünk legalább egy hajlékony lemezes meghajtóval, és legyen merev lemezünk is.

A merev lemez szükséges mérete attól függ, hogy a Windows-nak mely szolgáltatásait kívánjuk igénybe venni. Minél nagyobb méretű a merev lemezünk, annál zökkenőmentesebb a Windows működtetése. 10 Mbyte méretű szabad terület nélkül el sem szabad kezdeni a munkát.

f) A nyomtató szerepe

Nyomtató nélkül természetesen működtethető a Windows, de ha van nyomtatónk, akkor a munkánk eredményét (szövegeket, képeket stb.) papíron is viszontláthatjuk.

Az IBM PC-hez kapcsolható nyomtatók közül szinte bármelyik megfelel a Windows-nak.

g) Az egér fontossága

A Windows működése során mindazok a műveletek, amelyek elvégezhetők az egérrel, elvégezhetők a billentyűzettel is. Tehát egér nélkül is működik a Windows. Mégsem érdemes egér nélkül működtetni, mert az egér igen sok kényelmet kínál. Feltételezzük, hogy az olvasó rendelkezik egérrel, ezért a műveletek ismertetésekor nem mindig térünk ki arra, hogy egér nélkül hogyan lehetne azt elvégezni.

Az IBM PC-hez kapcsolható egerek közül szinte bármelyik megfelel a Windows-nak.

3. fejezet

A Windows működésének szoftver feltételei

a) A DOS szükségessége

DOS nélkül a Windows nem tud működni. Ám a Windows-nak nem felel meg akármelyik DOS akármelyik változata. Például az MS-DOS változatai közül csak az 5.0-s és az annál újabb változatok (mondjuk a 6.22-es) felelnek meg neki.

b) A Windows telepítése

Amikor a Windows-t megvásároljuk, akkor a Windows-t alkotó fájlokat nyolc darab hajlékony lemezen bocsátják rendelkezésünkre. Ezeket a lemezeket telepítő lemezeknek nevezzük. A telepítő lemezek 1-től 8-ig terjedő sorszámmal vannak ellátva.

A Windows-t alkotó fájlokat a telepítő lemezekről a merev lemezre kell felrakni. Ezt a tevékenységet telepítésnek nevezzük. A telepítés után kerül a Windows működtethető állapotba.

A telepítést nem egyszerűen másolással, hanem az erre a célra készített telepítő programmal kell elvégezni (a telepítő program az 1-es sorszámú telepítő lemez főkatalógusában található, és SETUP.EXE az azonosítója).

A telepítő program az alábbi fő tevékenységeket végzi el:

1) A C: meghajtó főkatalógusában létrehozza a WINDOWS katalógust, és abban alkatalógusokat is létrehoz.

2) Néhány kérdést tesz fel, s a válaszaink alapján eldönti, hogy a Windows-t alkotó fájlok közül melyekre lesz szükségünk. Ezeket a fájlokat a telepítő lemezekről felrakja a C: meghajtóra (részben a WINDOWS katalógusba, részben annak az alkatalógusaiba).

3) Úgy módosítja a C: meghajtó főkatalógusában levő AUTOEXEC.BAT és CONFIG.SYS fájlok tartalmát, hogy azok megfeleljenek a Windows igényeinek (ha a két fájl közül valamelyik eddig még nem létezett, akkor létrehozza azt).

A telepítésnek kétféle módja van:

- gyors telepítés
- egyedi telepítés.

Az egyedi telepítés csak haladóknak ajánlott!

Megjegyzés

Telepítésről nem csak a Windows esetében beszélhetünk. A sok programból álló programrendszereket általában telepíteni kell – mindegyiket a saját telepítő programjával.

Feladat

Ha a gépeden még nincs telepítve a Windows, akkor telepítsd!

Útmutatás

- a) Tedd be az A: meghajtóba az 1-es sorszámú telepítő lemezt!
- b) Hajtasd végre a telepítő programot az alábbi DOS-parancsokkal:

A:

\SETUP.EXE

c) Innen kezdve kövesd a telepítő program előírásait! Amikor majd megkérdezi, hogy melyik telepítési módot választod, akkor válaszd a gyors telepítést!

Feladatok

1. A tanulás során szükséged lesz egy hajlékony lemezre. Formátáld ezt a lemezt!
2. A most formatált lemez főkatalógusában hozd létre a SZOVEG és a KEP nevű katalógusokat (ezekbe a katalógusokba fogod majd tenni a gyakorlás során készülő fájlokat)!

4. fejezet

A Windows indítása

Ha már teljesülnek a Windows működésének hardver és szoftver feltételei, akkor működésbe hozhatjuk (indíthatjuk) a Windows-t. Ez a WIN.COM fájl végrehajtásával történik. A fájl a C: meghajtó WINDOWS katalógusában helyezkedik el. Tehát a Windows-t ezzel a DOS-paranccsal indítjuk:

```
C:  
CD \WINDOWS  
WIN.COM
```

vagy rövidebben:

```
C:\WINDOWS\WIN
```

Megjegyzés

A telepítő program (ha nem tiltjuk meg neki) gondoskodik arról, hogy a WINDOWS katalógus a számítógép minden egyes bekapcsolásakor automatikusan kedvezményezett katalógus legyen. Ezért a Windows ezzel a DOS-paranccsal is indítható:

```
WIN
```

Feladat

Indítsd el a Windows-t!

5. fejezet

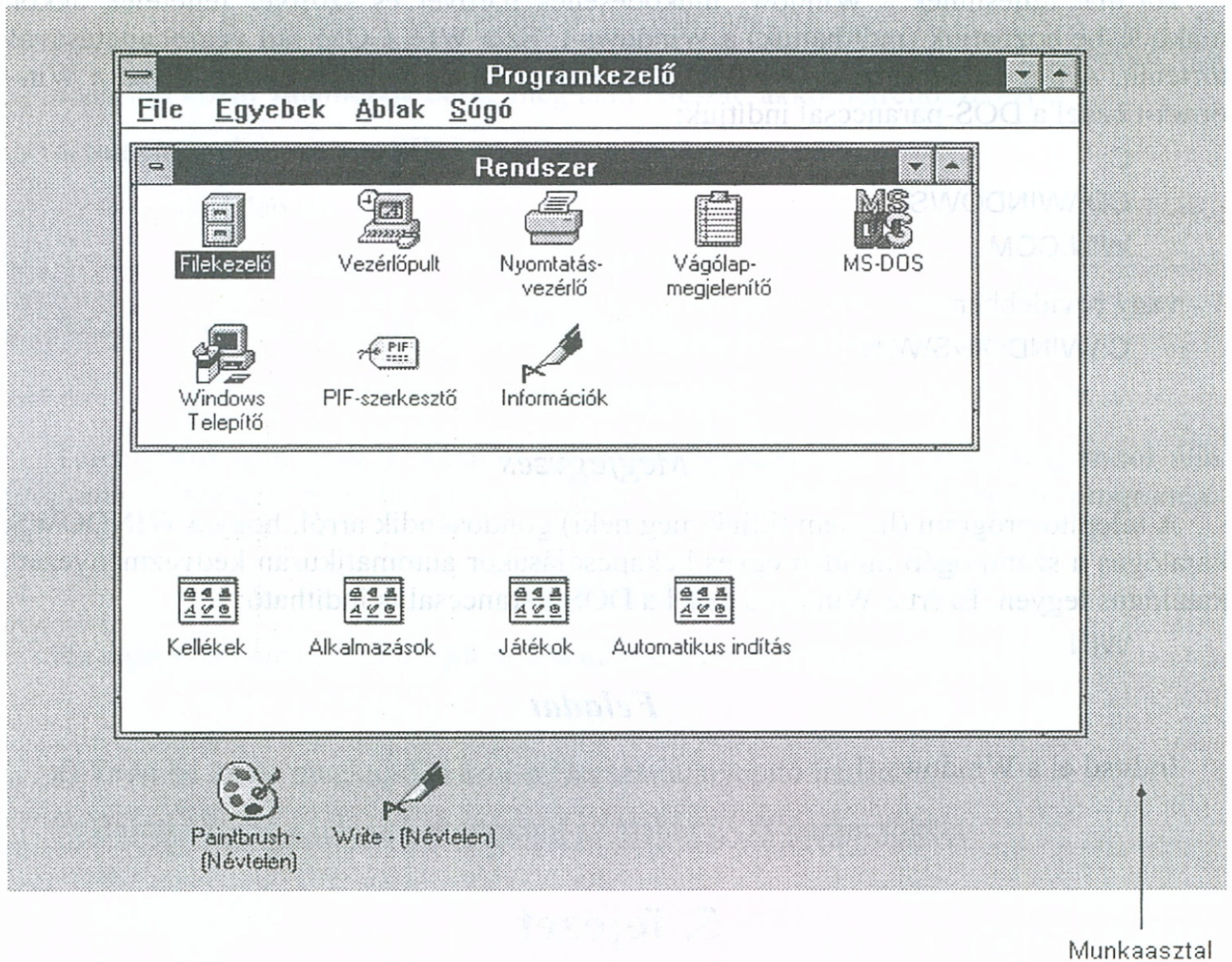
A munkaasztal

A Windows működése során a képernyő egészét egy összefüggő felület, az úgynevezett munkaasztal tölti be. A neve onnan származik, hogy a munka során mindenféle dolgokat helyezünk rá. Ezek a dolgok néha teljes egészében lefedik a munkaasztalt, ilyenkor a munkaasztalból semmi sem látszik. A munkaasztalon levő dolgokat igényünk szerint rendezhetjük el. A felesleges dolgokat érdemes időnként eltávolítani róla, hogy figyelmünket a fontos dolgokra összpontosíthassuk.

A munkaasztal színe és mintázata igényünk szerint alakítható ki.

Példa

Az alábbi ábra olyan helyzetet mutat be, amikor a munkaasztalon szép rendben helyezkednek el a szükséges tárgyak (a munkaasztal most nem mintázott):



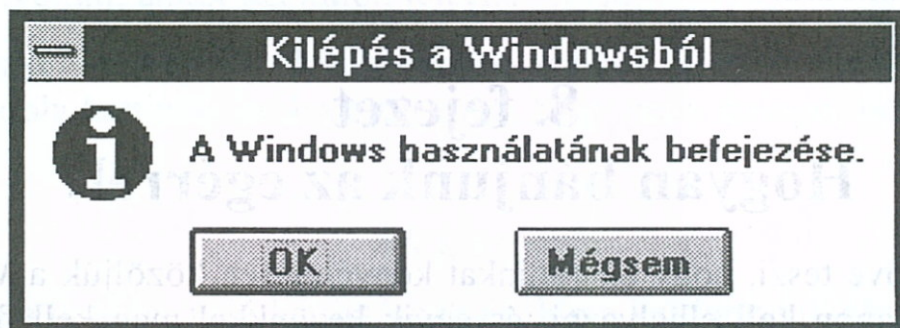
Feladatok

1. Nézezd a képernyődet!
2. Figyeld meg, hogy milyen dolgok láthatók a munkaasztalon!
3. Látsz-e olyan (vagy hasonló) dolgokat, amik a fenti példában is szerepelnek?
4. Látható-e valami magából a munkaasztalból?

6. fejezet

Kilépés a Windows-ból

A Windows működését úgy fejezzük be (úgy lépünk ki belőle), hogy az Alt F4 billentyűkombinációt alkalmazzuk – szükség esetén többször is – mindaddig, amíg meg nem jelenik ez a figyelmeztetés:



majd erre azzal reagálunk, hogy leütjük az Enter billentyűt.

Feladat

Lépj ki a Windows-ból!

7. fejezet

A tanulóprogram használata

A Windows-hoz tartozó programok közül elsőként a tanulóprogrammal ismerkedünk meg. Ez a program a WINTUTOR.EXE fájlban helyezkedik el, és „Windows Tankönyv”-ként szokás emlegetni. Az általa szolgáltatott tananyag két leckéből tevődik össze:

- az első lecke megtanítja, hogyan kell bánni az egérrel
- a második lecke a Windows alapfogalmait mutatja be.

A tanulóprogram indítása a következő DOS-paranccsal történik:

```
WIN WINTUTOR
```

(A WIN szó a Windows-t indítja el, a WINTUTOR szó pedig arra készíti a Windows-t, hogy indítsa el a tanulóprogramot.)

A tanulóprogram befejezésekor a Windows továbbra is működik. Ha tehát vissza akarunk térni a DOS készlet jeléhez, akkor ki kell lépni a Windows-ból.

Feladatok

1. Indítsd el a tanulóprogramot! (A tanulóprogram mindig pontosan meg fogja mondani, hogy mit kell tenned.)
2. Ha szükségét érzed, akkor az első vagy a második leckét ismételd meg!

3. Ha a leckéket már nem akarod ismételni, akkor térj vissza a DOS készenléti jeléhez!

Megjegyzés

Ne hidd azt, hogy a tanulóprogramból mindent meg fogsz tudni a Windows-ról! A tanulóprogram készítőinek csak az volt a céljuk, hogy a tanulás kezdeti lépéseit könnyebbé tegyék számodra!

8. fejezet

Hogyan bánjunk az egérrel?

Az egér lehetővé teszi, hogy akaratunkat kényelmesen közöljük a Windows-zal. Az egeret egy sima lapon kell elhelyezni, és egyik kezünkkel meg kell fogni. Az egérrel négyféle művelet hajtható végre:

- az egérmutató mozgatása
- kattintás
- dupla kattintás
- az egérmutató húzása.

a) Az egérmutató mozgatása

Ha az egeret a sima lapon mozgatjuk, akkor az egérmutató (egérkurzor) a képernyőn az irányításunknak megfelelően elmozdul. Szükség esetén (pl. amikor az egér elérte a sima lap határát) az egeret felemelhetjük és a sima lap egy alkalmasabb pontjára helyezve folytathatjuk a mozgatását. Az egérmutató ugyanis nem mozog akkor, amikor az egér föl van emelve.

Az egérmutató alakja a körülményektől függően változik. Gyakran nyíl alakú. Előfordul, hogy pl. kettős nyíl alakot vagy éppen homokóra alakot vesz fel. Mindig figyelni kell az alakját, mert ebből tudhatjuk meg, hogy az adott körülmények között milyen cselekvési lehetőséggel rendelkezünk. Ha pl. homokóra alakú, akkor várakoznunk kell, mert semmilyen cselekvési lehetőséggel nem rendelkezünk (ilyenkor ugyanis a Windows dolgozik).

Az egér mozgatásával az egérmutatót a kívánt dologra vihetjük (a kívánt dologra mutathatunk vele).

b) Kattintás

A kattintás az egér bal oldali gombjának egyszeri megnyomását jelenti. Ha nem a bal, hanem a jobb oldali gombot kell megnyomni, akkor azt külön jelezzük majd.

Kattintást akkor szoktunk alkalmazni, amikor az egérmutató már a kívánt dologra mutat. A kattintás hatása attól függ, hogy mely dologra mutat, amikor kattintunk.

c) Dupla kattintás

A dupla kattintás az egér bal oldali gombjának gyors egymásutánban kétszer történő megnyomását jelenti. Ha nem a bal, hanem a jobb oldali gombot kell gyors egymásutánban kétszer megnyomni, akkor azt külön jelezzük majd.

Dupla kattintást akkor szoktunk alkalmazni, amikor az egérmutató már a kívánt dologra mutat. A dupla kattintás hatása attól függ, hogy mely dologra mutat, amikor duplán kattintunk.

Megjegyzés

Az ugyanarra a dologra való kattintásnak és dupla kattintásnak általában más a hatása.

d) Az egérmutató húzása

A húzás az egérmutatónak olyan mozgását jelenti, melynek során az egér valamelyik gombját nyomva tartjuk. Mindig megmondjuk majd, hogy a húzás közben melyik gombot kell nyomva tartani (legtöbbször a bal oldalt kell). A húzás befejezését azzal jelezzük, hogy felengedjük a gombot.

A húzással gyakran az a célunk, hogy egy tárgyat odébb helyezünk a képernyőn. Az odébb helyezés így történik:

a) Az egérmutatót az odébb helyezendő tárgyra visszük.

b) Az egér bal oldali gombjának nyomva tartása közben elkezdjük húzni az egérmutatót. A tárgy vele együtt mozog.

c) Amikor a tárgy már a kívánt helyen van, akkor fölengedjük az egér gombját.

Megjegyzés

Nem minden tárgyat lehet odébb helyezni.

Feladatok

1. Indítsd el a tanulóprogramot!

2. Hajtsd végre azt a leckét, amely megtanítja, hogyan kell bánni az egérrel! Eközben folyamatosan írd le papírra azoknak a tárgyaknak a nevét,

a) amelyekre kattintanod kell

b) amelyekre duplán kell kattintanod

c) amelyeket odébb kell helyezned!

3. Hajtsd végre a Windows alapfogalmait bemutató leckét! Jegyezd föl papírra, hogy a lecke során milyen alakokat ölt az egérmutató!

4. Térj vissza a DOS készenléti jeléhez!

Megjegyzés

A Windows lehetővé teszi a két egérgomb szerepének fölcserélését. Ezzel a lehetőséggel bizonyára élnek majd a balkezesek.

9. fejezet

Nyomógombok

A képernyő térhatású egységeit nyomógomboknak nevezzük. Íme néhány nyomógomb:



A legtöbb nyomógombnak a hatása akkor érvényesül, ha kattintunk rá.

Ahelyett, hogy „a nyomógombra kattintunk”, azt is szoktuk mondani, hogy „megnyomjuk a nyomógombot”.

Bizonyos szituációkban egyes nyomógombok el vannak halványodva. Az elhalványodott nyomógombok hatástalanok.

Megjegyzés

Vannak olyan nyomógombok, amelyek kapcsolóként működnek, vagyis kétféle állapotuk lehet: benyomott és felengedett. A kétféle állapot a térhatásnak köszönhetően jól megkülönböztethető egymástól. Ilyen nyomógomb megnyomása az állapotának a megváltozását eredményezi.

Feladatok

1. Indítsd el a tanulóprogramot! Az egérről szóló leckét ezúttal hagyd ki!

2. Figyeld meg, hogy a Windows alapjaival foglalkozó leckében milyen nyomógombokkal lehet találkozni! Rajzold le papírra ezeket a nyomógombokat! Amelyiknek a nevét is tudod, azt írd oda mellé.

3. Térj vissza a DOS készenléti jeléhez!

10. fejezet

Ikonok

A Windows számos dolgot (meghajtót, katalógust, fájlt stb.) kis ábrával, úgynevezett ikonnal jelképez. A tevékenységek jelentős része a megfelelő ikonra való kattintással végezhető el a legegyszerűbben.

Sok olyan ikon van, amelyet odébb is helyezhetünk, ha éppen alkalmatlan helyen tartózkodik.



Az ikon általában két részből tevődik össze:



- képből
- szövegből.

Példák

1. A meghajtókat jelképező ikonokat meghajtóikonoknak nevezzük. A meghajtóikonban



- a kép elárulja, hogy hajlékony vagy merev lemezről van-e szó
- a szöveg a meghajtó jeléből (és a lemez nevéből) áll.

Hajlékony lemez ikonjában ilyen a kép: , merev lemez ikonjában pedig ilyen: 

Tehát pl. az A: meghajtót ez az ikon jelképezi: , a C: meghajtót pedig ez: 

2. A katalógusokat jelképező ikonokat katalógusikonoknak nevezzük. A katalógusikonban

- a kép elárulja, hogy aktuális-e a katalógus
- a szöveg a katalógus azonosítójából áll.

Az aktuális katalógus ikonjában ilyen a kép: , a nem aktuális katalógusikonban pedig ilyen: 

Ha tehát meglátjuk pl. ezeket a katalógusikonokat:

 szamit  szamla  iskola  epito

akkor azonnal tudjuk, hogy jelenleg a SZAMLA katalógus az aktuális.

V. RÉSZ

ALKALMAZÁSOK

1. fejezet

Az alkalmazás fogalma

Azokat a programokat, amelyeket használni lehet a Windows működése során, alkalmazásoknak nevezzük.

A Windows részét képező programok valamennyien az alkalmazások közé tartoznak. Ezen kívül szinte minden olyan program ide tartozik, amely IBM PC-re készült (közöttük olyanok is vannak szép számmal, amelyek akkor készültek, amikor a Windows-nak még a gondolata sem született meg).

A megoldandó feladat jellegétől függően hol erre, hol arra az alkalmazásra van szükségünk (pl. más alkalmazás kell egy üzleti levél megírásához, és más egy igényes ábra elkészítéséhez).

A Windows lehetővé teszi az alkalmazások gyors és kényelmesen változtatását.

Megjegyzés

A Windows nem tesz különbséget a „program” és az „alkalmazás” szavak között. Ennek az az oka, hogy a Windows számára eleve csak az alkalmazások körébe tartozó programok bírnak jelentőséggel.

Kérdés

Milyen programot nem nevezhetünk alkalmazásnak?

Feladat

Rajzolj papírra halmazábrát! Az alábbi halmazok szerepeljenek rajta:

- az összes program halmaza (jelöld ezt *P*-vel)
- az összes alkalmazás halmaza (jelöld ezt *A*-val)!

2. fejezet

Aktív és inaktív alkalmazás

Az alkalmazásokat lemezen (fájlban) tároljuk. A használandó alkalmazást be kell tölteni a lemezről a RAM-ba. A betöltést a gépkezelő jelzése alapján a Windows gyorsan elvégzi.

Egyidejűleg több alkalmazás is helyet foglalhat a RAM-ban, de közülük egyszerre mindig csak egyet használhatunk. A RAM-ban levő alkalmazások közül azt, amelyiket éppen használunk, aktív alkalmazásnak nevezzük. Azokat az alkalmazásokat pedig, amelyek a RAM-ban vannak ugyan, de jelenleg nem használjuk őket, inaktív alkalmazásoknak nevezzük.

Kérdések

1. Hol helyezhetők el az alkalmazások?
2. Hol helyezkedik el az az alkalmazás, amelyet éppen használunk?
3. Egy adott pillanatban mennyi lehet az aktív alkalmazások száma?
4. Egy adott pillanatban mennyi lehet az inaktív alkalmazások száma?
5. Van-e olyan alkalmazás, amelyik egy adott időpillanatban sem nem aktív, sem nem inaktív?

3. fejezet

Futó alkalmazások

Mivel a RAM-ban levő alkalmazások közül egyszerre csak egyet használhatunk, ezért úgy érezzük, hogy közülük egyszerre csak egy fut.

Valójában az a helyzet, hogy a Windowsban a múltó idő kisebb időegységekre, úgynevezett időszakokra oszlik, s a RAM-ban levő alkalmazások közül az egyik időszakban az egyik alkalmazás fut, a másik időszakban a másik, és így tovább (az időszakok száma megegyezik a RAM-ban levő alkalmazások számával). Ilyen értelemben tehát az aktív és az inaktív alkalmazások együtt futnak. Mivel a munka előterében mégiscsak az aktív alkalmazás áll, ezért azt szoktuk mondani, hogy az aktív alkalmazás előtérben fut, az inaktív alkalmazások pedig háttérben futnak.

Az elmondottak indokolják azt az elnevezést, miszerint az aktív és az inaktív alkalmazásokat összefoglaló néven futó alkalmazásoknak (futó programoknak) nevezzük.

Kérdések

1. Igaz-e, hogy minden aktív alkalmazás futó alkalmazás?
2. Igaz-e, hogy minden futó alkalmazás aktív alkalmazás?
3. Igaz-e, hogy minden inaktív alkalmazás futó alkalmazás?

Feladat

Rajzolj papírra halmazábrát! Az alábbi halmazok szerepeljenek rajta:

- az összes alkalmazás halmaza (jelöld ezt *A*-val)
- az aktív alkalmazások halmaza (jelöld ezt *K*-val)
- az inaktív alkalmazások halmaza (jelöld ezt *I*-vel)
- a futó alkalmazások halmaza (jelöld ezt *F*-fel)!

4. fejezet

Az alkalmazás megnevezése

Az egymástól való megkülönböztetés érdekében az alkalmazások megnevezéssel vannak ellátva. A megnevezés maximum 40 karakterből áll, és ékezetes magyar betűk is előfordulhatnak benne.

Példa

Néhány alkalmazás megnevezése:

- Programkezelő
- Write
- Paintbrush
- Vezérlőpult
- Microsoft Word.

Megjegyzés

Az alkalmazás megnevezése nem tévesztendő össze az alkalmazást magában foglaló fájl azonosítójával (pl. a Programkezelő megnevezésű alkalmazás a PROGRAMAN.EXE azonosítójú fájlban elhelyezkedik el. Hasonlóan ahhoz, hogy a Windows-t a WIN.COM fájl végrehajtásával indítjuk. Más a WIN.COM, és más a Windows!) A Windows működése során a gépkezelő többnyire csak az alkalmazások megnevezésével találkozik.

Feladatok

1. Indítsd el a tanulóprogramot! Az egérről szóló leckét ezúttal hagyd ki!
2. Figyeld meg, hogy a Windows alapjaival foglalkozó leckében mely alkalmazásokkal lehet találkozni! Írd le papírra ezeknek az alkalmazásoknak a megnevezését!
3. Térj vissza a DOS készlet jeléhez!

5. fejezet

Az alkalmazások fajtái

Aszerint, hogy tudjuk-e használni az alkalmazást a Windows működtetése nélkül is, az alkalmazásoknak két fajtája különböztethető meg:

- Windows-alapú alkalmazások
- DOS-alapú alkalmazások.

a) Windows-alapú alkalmazások

Azt az alkalmazást, amelyiket csak a Windows működése során tudjuk használni, Windows-alapú alkalmazásnak nevezzük.

A Windows részét képező alkalmazások mindannyian Windows-alapú alkalmazások.

Vannak olyan Windows-alapú alkalmazások is, amelyek nem tartoznak hozzá a Windows-hoz. Ezeket az alkalmazásokat külön meg kell vásárolni. Ilyen pl. a Microsoft által készített Word for Windows alkalmazás (szokásos megnevezése: Microsoft Word).

A Windows-alapú alkalmazások használata során egységes kezelési elvek érvényesülnek. Ha tehát valaki használt már néhány Windows-alapú alkalmazást, akkor a többivel is könnyen megbarátkozik.

b) DOS-alapú alkalmazások

Azt az alkalmazást, amelyet a Windows működtetése nélkül is lehet használni, DOS-alapú alkalmazásnak nevezzük (az elnevezés arra utal, hogy az ilyen alkalmazás használatához elegendő a DOS). DOS-alapú alkalmazás például az adatbázis-kezelésre szolgáló dBASE III PLUS alkalmazás.

Megjegyzés

Sok olyan alkalmazás létezik, amelynek van DOS-alapú és Windows-alapú változata is. Így bárki ízlése szerint döntheti el, hogy melyik változatot használja. Vásárláskor könnyen megkülönböztethetők a változatok. Ugyanis a DOS-alapú változatok nevében benne van a „for DOS” jelzés, a Windows-alapú változatok nevében pedig a „for Windows” jelzés.

A köznyelvben a DOS-alapú alkalmazásokat DOS-os programoknak, a Windows-alapúakat pedig Windows-os programoknak hívjuk.

Kérdések

1. A Windows-alapú alkalmazások működtethetők-e a DOS nélkül?
2. A DOS-alapú alkalmazások működtethetők-e a Windows nélkül?

Feladat

Rajzolj papírra halmazábrát! Az alábbi halmazok szerepeljenek rajta:

- az összes program halmaza (jelöld ezt *P*-vel)
- az összes alkalmazás halmaza (jelöld ezt *A*-val)
- a Windows-alapú alkalmazások halmaza (jelöld ezt *W*-vel)
- a DOS-alapú alkalmazások halmaza (jelöld ezt *D*-vel)!

6. fejezet Alkalmazás indítása

Az alkalmazás indítása olyan eljárás, amelynek eredményeképpen az alkalmazás futó alkalmazássá, és egyúttal aktív alkalmazássá válik. Az alkalmazásokat egy erre a célra készült alkalmazással, a Programkezelővel indítjuk el. (Magát a Programkezelőt nem nekünk kell előzőleg elindítanunk, mert ennek az indítását a Windows automatikusan elvégzi helyettünk.)

7. fejezet Kilépés az aktív alkalmazásból

Az aktív alkalmazásból való kilépés olyan eljárás, amellyel megszüntetjük az alkalmazásnak mind az aktív, mind a futó voltát. (Kilépéskor tehát az alkalmazás törlődik a RAM-ból.)

Megjegyzés

Az aktív alkalmazás aktív voltát úgy is megszüntethetjük, hogy a futó volta azért megmaradjon (ezt az eljárást azonban nem kilépésnek nevezzük.) Ehhez az eljáráshoz olyankor folyamodunk, amikor már nincs szükségünk az alkalmazásra, de tudjuk, hogy rövidesen újra szükségünk lesz rá.

VI. RÉSZ

DOKUMENTUMOK

1. fejezet

A dokumentum fogalma

Az alkalmazások adatok együttesét kezelik (dolgozzák fel). Egy-egy ilyen adategyüttest dokumentumnak nevezünk. A feldolgozás a dokumentum elkészítését, módosítását, kinyomtatását stb. jelenti.

Amikor nem egyértelmű, hogy a dokumentumot melyik alkalmazás szokta feldolgozni, akkor a „dokumentum” szó elé (tőle kötőjellel elválasztva) odatesszük annak az alkalmazásnak a nevét, amelyik feldolgozza (pl. azt a dokumentumot, amelyet a Write alkalmazás szokott feldolgozni, Write-dokumentumnak nevezzük).

A dokumentum jellege alkalmazásonként változik. Vannak pl. olyan alkalmazások, amelyek szöveget dolgoznak fel. Az ő esetükben a szöveg képezi a dokumentumot. Vannak olyan alkalmazások is, amelyek képet dolgoznak fel. Az ő esetükben a kép alkotja a dokumentumot.

Példák

1. Az alábbi dokumentum olyan alkalmazással készült, amely szöveget tud feldolgozni:

Tisztelt Sárközy úr!

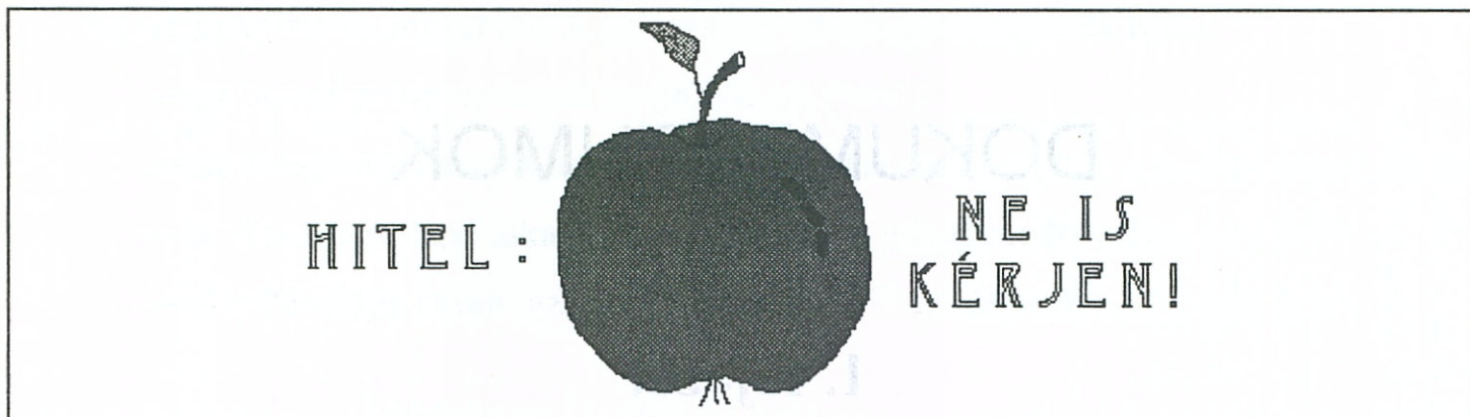
Júliusi megbeszélésünk alkalmával megállapodtunk abban, hogy félreteszek Önnek 50000 db kisméretű téglát, Ön a vételárat 8 napon belül átutalja részemre, s amikor megkapom a pénzt, indítom a szállítmányt. Mivel a pénzt még nem kaptam meg, kérem válaszát, hogy igényt tart-e a téglákra.

Tápiószele, 1996. aug. 29.

Baráti üdvözlettel:

Kovács Lajos ügyvezető
Tégladepó kft.

2. Az alábbi dokumentum olyan alkalmazással készült, amely képet tud feldolgozni:



2. fejezet

Dokumentumfájlok

Gyakran előfordul, hogy nem tudunk a számítógép mellett egyfolytában annyi időt eltölteni, amennyi elegendő volna a dokumentum feldolgozásának befejezéséhez.

Ha az időnk elfogyott, és a dokumentum feldolgozásával még nem végeztünk, akkor a feldolgozást átmenetileg be kell fejezni. Előtte azonban gondoskodni kell a dokumentum tárolásáról. A tárolás mágneslemezen, fájlban történik. A dokumentumot tartalmazó fájlt dokumentumfájlnak nevezzük.

A dokumentumfájl kiterjesztése általában elárulja, hogy a benne tárolt dokumentumot melyik alkalmazás szokta feldolgozni.

Példák

1. A Write-dokumentumot tartalmazó fájlok kiterjesztése általában WRI.
2. A Paintbrush-dokumentumot tartalmazó fájlok kiterjesztése általában BMP vagy PCX.

Kérdés

Mi a különbség a dokumentum és a dokumentumfájl között?

3. fejezet

A dokumentum megnevezése

Az egymástól való megkülönböztetés érdekében a dokumentumokat megnevezéssel látjuk el. Megnevezésként a dokumentumfájl azonosítóját alkalmazzuk. Ha a dokumentum nincs fájlban elhelyezve, akkor is kap megnevezést, pl. ilyeneket: „Névtelen”, „Dokumentum1”, „Dokumentum2” stb.

Feladatok

1. Indítsd el a tanulóprogramot! Az egérről szóló leckét ezúttal hagyd ki!
2. Figyeld meg a Windows alapjaival foglalkozó leckében előforduló dokumentumokat!
 - a) Írd le papírra a dokumentumok megnevezését!
 - b) Melyik alkalmazással dolgozzuk fel ezeket a dokumentumokat?
 - c) Hány sorból állnak az egyes dokumentumok?
 - d) Melyik dokumentumban szerepel az alábbi szövegrész:
2 pohár szeletelt eper
1/2 pohár kakaópor
2 evőkanál vanília esszencia.
3. Térj vissza a DOS készenléti jeléhez!

4. fejezet

A dokumentum mentése

A feldolgozás alatt álló dokumentum a RAM-ban helyezkedik el, a tárolása viszont a mágneslemezen történik. Azt a folyamatot, melynek során a dokumentumot a RAM-ból áthelyezzük a mágneslemezre (pontosabban a dokumentumfájlba), a dokumentum mentésének nevezzük.

Mielőtt kilépünk a dokumentumot feldolgozó alkalmazásból, menteni kell a dokumentumot.

Ha még nem lépünk ki az alkalmazásból, akkor is ajánlatos menteni a dokumentumot bizonyos időközönként. Ha ugyanis áramszünet vagy hasonló súlyos probléma adódik, akkor a RAM tartalma megsemmisül. Ilyen esetet követően újra kell indítani a számítógépet, és a dokumentum feldolgozása a legutóbbi mentéskori állapotából kiindulva folytatható. Ha tehát az utolsó mentés jóval a probléma fellépése előtt történt, akkor bizonyára sok munkánk ment veszendőbe.

5. fejezet

A dokumentum megnyitása

Csak azt a dokumentumot lehet feldolgozni, amely a RAM-ban helyezkedik el. Ha tehát olyan dokumentum feldolgozását akarjuk elkezdni, amely jelenleg lemezen (dokumentumfájlban) van, akkor mindenekelőtt át kell helyezni a dokumentumot a lemezről a RAM-ba. Ezt a folyamatot a dokumentum megnyitásának nevezzük.

Vannak olyan alkalmazások, amelyek egyidejűleg csak egy megnyitott dokumentumot engedélyeznek. Vannak olyan alkalmazások is, amelyek egyidejűleg több megnyi-

tott dokumentumot is megengednek. Ez utóbbi esetben a megnyitott dokumentumok között válogathatunk, hogy mikor melyiket dolgozzuk fel.

Amikor egy dokumentumot megnyitunk, akkor automatikusan ő válik a feldolgozás alatt álló dokumentummá.

6. fejezet

A vágólap

A vágólap egy átmeneti tárolóterület a RAM-ban. A dokumentum meghatározott részét helyezhetjük el rajta azzal a céllal, hogy innen áttehessük a dokumentum másik helyére, vagy egy másik dokumentumba. Célunkat úgynevezett vágólap-műveletekkel valósíthatjuk meg. Háromféle vágólap-művelet van:

- kivágás
- másolás
- beillesztés.

a) Kivágás

A kivágás olyan művelet, melynek során a feldolgozás alatt álló dokumentumnak egy (előzőleg kijelölt) része törlődik a dokumentumból, és felkerül a vágólapra.

b) Másolás

A másolás olyan művelet, melynek során a feldolgozás alatt álló dokumentumnak egy (előzőleg kijelölt) része úgy kerül a vágólapra, hogy a dokumentumból nem törlődik.

c) Beillesztés

A beillesztés olyan művelet, melynek során a vágólap tartalma a feldolgozás alatt álló dokumentumnak egy adott (előzőleg megjelölt) helyére kerül.

Megjegyzések

1. Mielőtt egy dokumentumrész a vágólapra kerül, a vágólap előző tartalma megsemmisül.
2. A vágólap tartalma csak akkor törlődik, ha egy másik dokumentumrészt helyezünk el rajta.

Példa

Ady Endre költészetéről szóló tanulmányunkat a TANULM.WRI fájlban helyeztük el, Ady Endre Kocsi-út az éjszakában c. verse pedig a VERS.WRI fájlban van tárolva.

Ha idézetként át akarjuk tenni a vers második szakaszát a tanulmány egy adott helyére, akkor a következőképpen járunk el:

a) Aktívvá tesszük a Write alkalmazást (ugyanis ezzel lehet feldolgozni a dokumentumokat).

b) Megnyitjuk a VERS.WRI dokumentumot (ezáltal ő válik a feldolgozás alatt álló dokumentummá):

VERS.WRI

KOCSI-ÚT AZ ÉJSZAKÁBAN

Milyen csonka ma a Hold,
Az éj milyen sivatag, néma,
Milyen szomorú vagyok én ma,
Milyen csonka ma a Hold.

Minden Egész eltörött,
Minden láng csak részekben lobban,
Minden szerelem darabokban,
Minden Egész eltörött.

Fent velem egy rossz szekér,
Utána mintha jajszó szállna,
Félig mély csönd és félig lárma,
Fut velem egy rossz szekér.

c) Kijelöljük a dokumentumnak azt a részét, amit át akarunk tenni a másik dokumentumba:

VERS.WRI

KOCSI-ÚT AZ ÉJSZAKÁBAN

Milyen csonka ma a Hold,
Az éj milyen sivatag, néma,
Milyen szomorú vagyok én ma,
Milyen csonka ma a Hold.

Minden Egész eltörött,
Minden láng csak részekben lobban,
Minden szerelem darabokban,
Minden Egész eltörött.

Fent velem egy rossz szekér,
Utána mintha jajszó szállna,
Félig mély csönd és félig lárma,
Fut velem egy rossz szekér.

d) A kijelölt dokumentumrészlet a vágólapra másoljuk:

VERS.WRI**KOCSI-ÚT AZ ÉJSZAKÁBAN**

Milyen csonka ma a Hold,
Az éj milyen sivatag, néma,
Milyen szomorú vagyok én ma,
Milyen csonka ma a Hold.

Minden Egész eltörött,
Minden láng csak részekben lobban,
Minden szerelem darabokban,
Minden Egész eltörött.

Fent velem egy rossz szekér,
Utána mintha jajszó szállna,
Félig mély csönd és félig lárma,
Fut velem egy rossz szekér.

V á g ó l a p

Minden Egész eltörött,
Minden láng csak részekben lobban,
Minden szerelem darabokban,
Minden Egész eltörött.

e) Megnyitjuk a TANULM.WRI dokumentumot (ezáltal ő válik a feldolgozás alatt álló dokumentummá):

TANULM.WRI

Folyvást az az érzésünk van, hogy egy varázshatalmú ember szól hozzánk, egy különösen ihletett vates, látó vagy legrosszabb esetben boszorkány(!); de minden esetben egy természetfölötti erővel megáldott ember, kit az emberi sorsot intéző hatalmak beavattak titkaikba, ki átlát a falon, jövőbe néz, holtaikat idéz:

■ S ez a benyomásunk őt magát is rejtélyessé, s még ha nem is hiszünk neki, félelmissé teszi szemünkben.

f) Megjelöljük azt a helyet, ahová a vágólap tartalmát be akarjuk illeszteni:

TANULM.WRI

Folyvást az az érzésünk van, hogy egy varázshatalmú ember szól hozzánk, egy különösen ihletett vates, látó vagy legrosszabb esetben boszorkány(!); de minden esetben egy természetfölötti erővel megáldott ember, kit az emberi sorsot intéző hatalmak beavattak titkaikba, ki átlát a falon, jövőbe néz, holtaikat idéz:

■ S ez a benyomásunk őt magát is rejtélyessé, s még ha nem is hiszünk neki, félelmissé teszi szemünkben.

g) A vágólap tartalmát beillesztjük a megjelölt helyre:

TANULM.WRI

Folyvást az az érzésünk van, hogy egy varázshatalmú ember szól hozzánk, egy különösen ihletett vates, látó vagy legrosszabb esetben boszorkány(!); de minden esetben egy természetfölötti erővel megáldott ember, kit az emberi sorsot intéző hatalmak beavattak titkaikba, ki átlát a falon, jövőbe néz, holtaikat idéz:

Minden Egész eltörött,
Minden láng csak részekben lobban,
Minden szerelem darabokban,
Minden Egész eltörött.

S ez a benyomásunk őt magát is rejtélyessé, s még ha nem is hiszünk neki, félelmissé teszi szemünkben.

V á g ó l a p

Minden Egész eltörött,
Minden láng csak részekben lobban,
Minden szerelem darabokban,
Minden Egész eltörött.

Kérdések

1. Mi történt volna akkor, ha a d) pontban nem másolást, hanem kivágást végeztünk volna?

2. Egy író elbeszélést írt, és művét az ELBESZ.WRI dokumentumfájlban helyezte el. Utólag jött rá arra, hogy az elbeszélés 5. bekezdése nem jó helyen van, mert a 43. bekezdés utáni helyre kívánkozik. Hogyan teheti helyére a bekezdést?

Megjegyzés

A vágólap tartalma olyankor is megmarad, amikor kilépünk az alkalmazásból, és egy másik alkalmazást teszünk aktívvá. Ezért a vágólap segítségével dokumentumrészlet olyan dokumentumba is áttehetünk, amelyet másik alkalmazás dolgoz fel.

Kérdés

Milyen lépések kellenek a fenti megjegyzésben említett átvitel megvalósításához?

VII. RÉSZ

ABLAKOK

1. fejezet

Az ablak fogalma

Az ablak olyan téglalap alakú dolog a munkaasztalon, amely megjelenítésre és beavatkozásra szolgál.

Egyidejűleg több ablak is lehet a munkaasztalon, sőt az ablakok át is fedhetik egymást. Az is előfordulhat, hogy valamelyik ablak egyáltalán nem látszik, mert a többiek teljesen eltakarják. Az ablakok a gépkezelő akarata szerint jönnek létre és szűnnek meg. A helyüket és a méretüket is meghatározhatja a gépkezelő. Az ablakok olyan fontosak, hogy róluk kapta a Windows a nevét (a „window” szó ugyanis „ablak”-ot jelent).

2. fejezet

Az ablakok fajtái

Kétféle ablak létezik:

- alkalmazásablak
- dokumentumablak.

a) Alkalmazásablakok

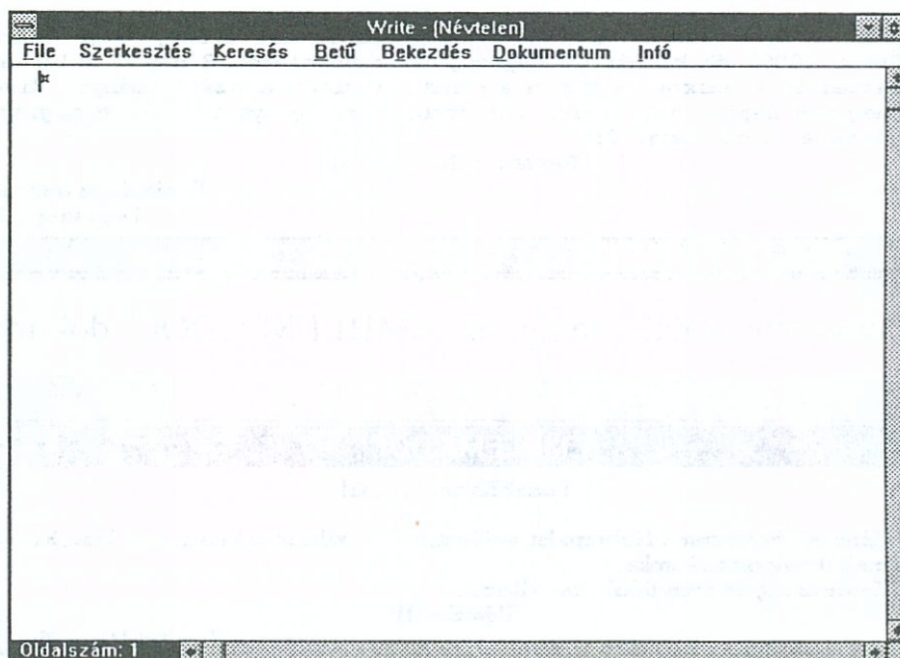
Minden futó alkalmazás saját ablakkal, úgynevezett alkalmazásablakkal rendelkezik. Az alkalmazásablakban figyelemmel kísérhetjük és befolyásolhatjuk az alkalmazás futását.

Az alkalmazásablakot akkor mondjuk teljes méretűnek, ha az egész munkaasztalt befedi.

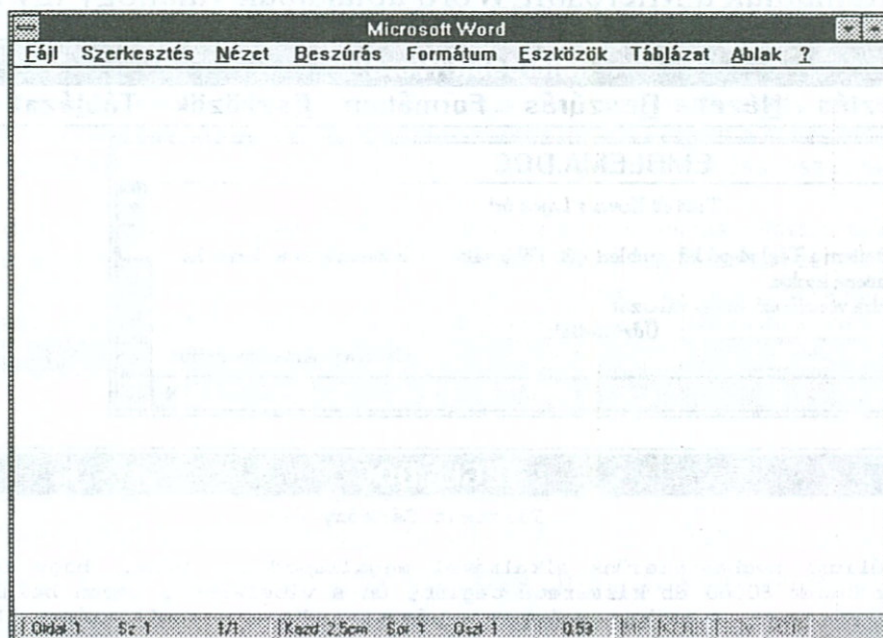
Példa

Íme néhány alkalmazásablak.

a) A Write ablaka:



b) A Microsoft Word ablaka:



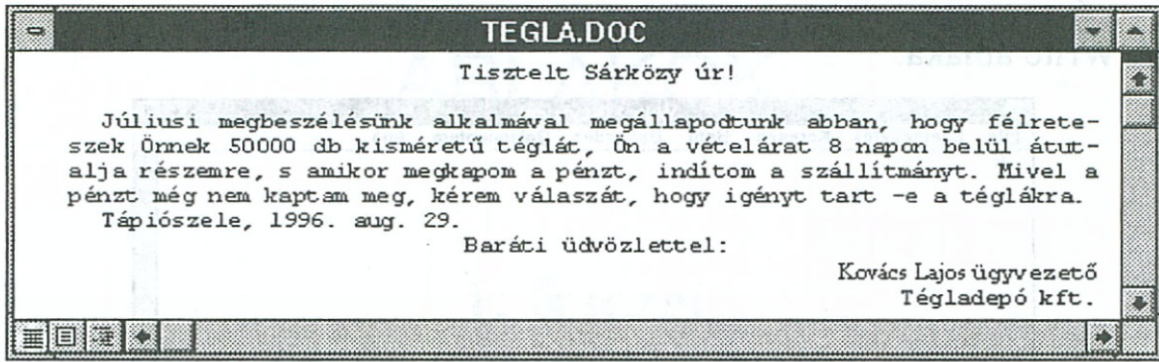
b) Dokumentumablakok

A megnyitott dokumentumok általában saját ablakkal, úgynevezett dokumentumablakkal rendelkeznek. A dokumentumablak a dokumentum megjelenítésére szolgál.

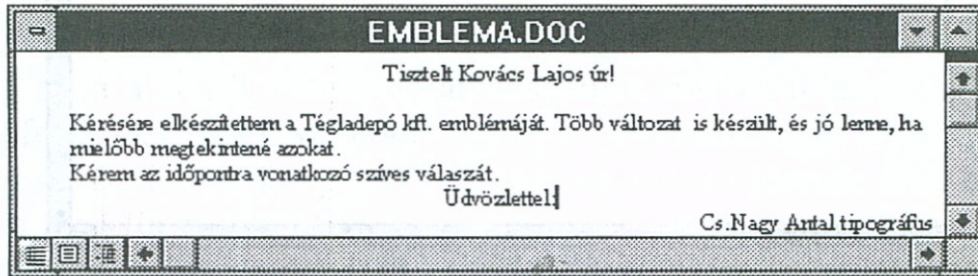
A dokumentumablak annak az alkalmazásnak az ablakán belül helyezkedik el, amelyik feldolgozza a dokumentumot. Ebből következik, hogy a dokumentumablak mérete nem haladhatja meg az alkalmazásablak méretét. Az egész alkalmazásablakot betöltő dokumentumablakot teljes méretűnek nevezzük.

Példa

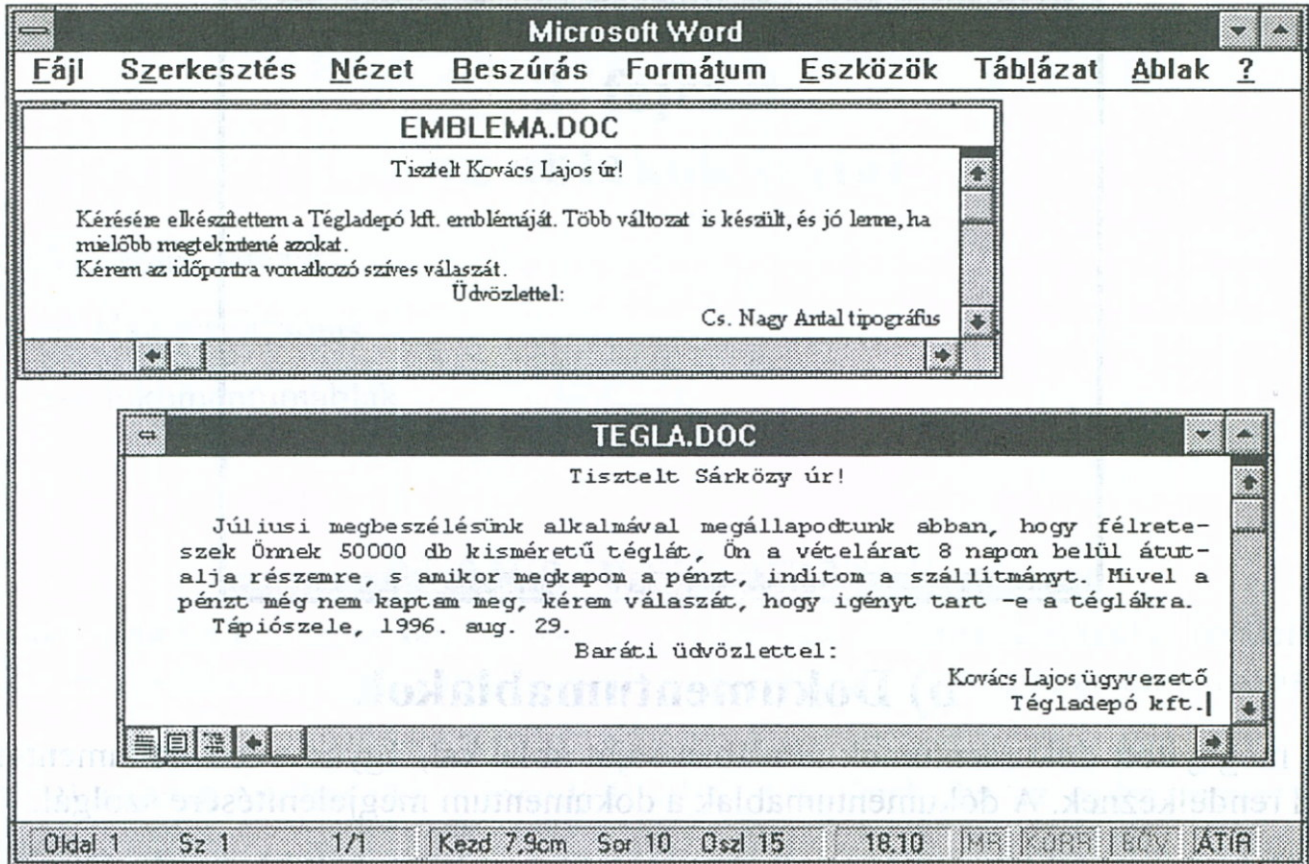
Az alábbi dokumentumablakban a TEGLA.DOC dokumentum jelenik meg:



Az alábbi dokumentumablak pedig az EMBLEMA.DOC dokumentumot jeleníti meg:



A két dokumentumablak a Microsoft Word ablakában valahogy így helyezkedik el:



Jól megfigyelhető, hogy mindkét dokumentumablak az alkalmazásablak belsejében van.

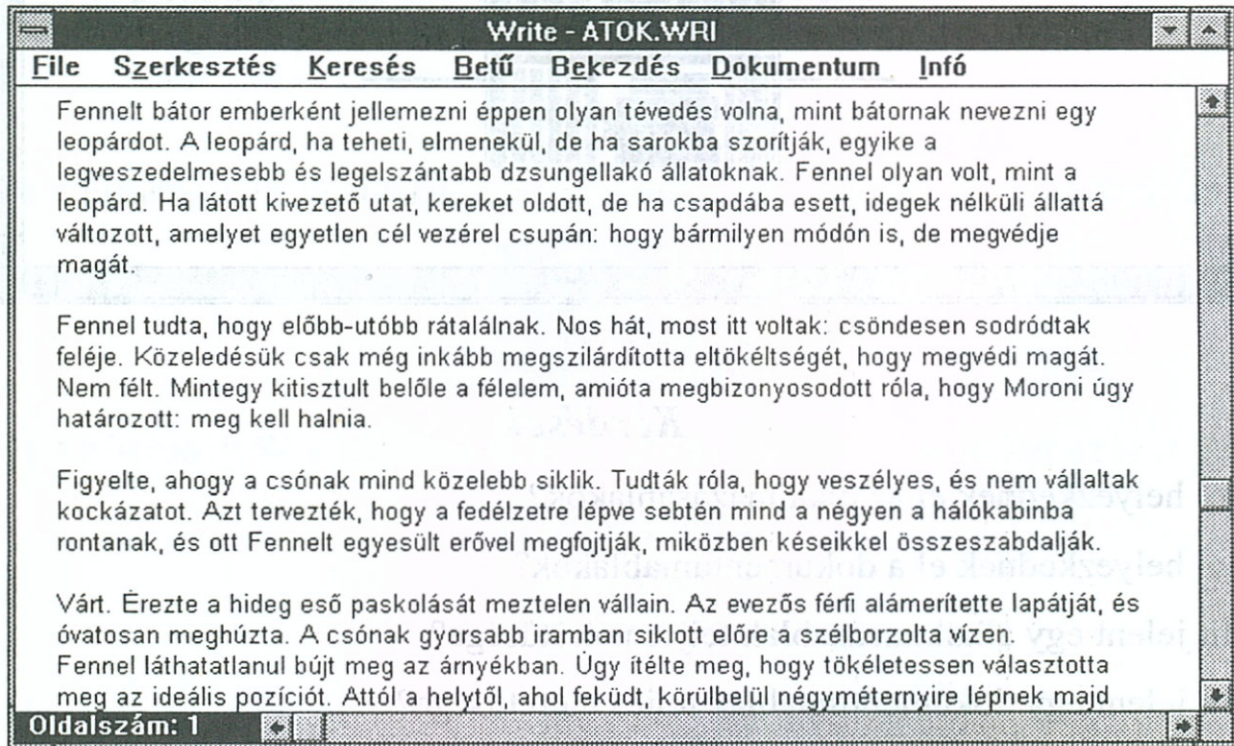
Megjegyzés

Amelyik alkalmazás egyidejűleg csak egy megnyitott dokumentumot engedélyez, annak az ablakában nincs szükség dokumentumablakokra. Az egyetlen megnyitott dokumentum ugyanis elhelyezhető közvetlenül az alkalmazásablakban.

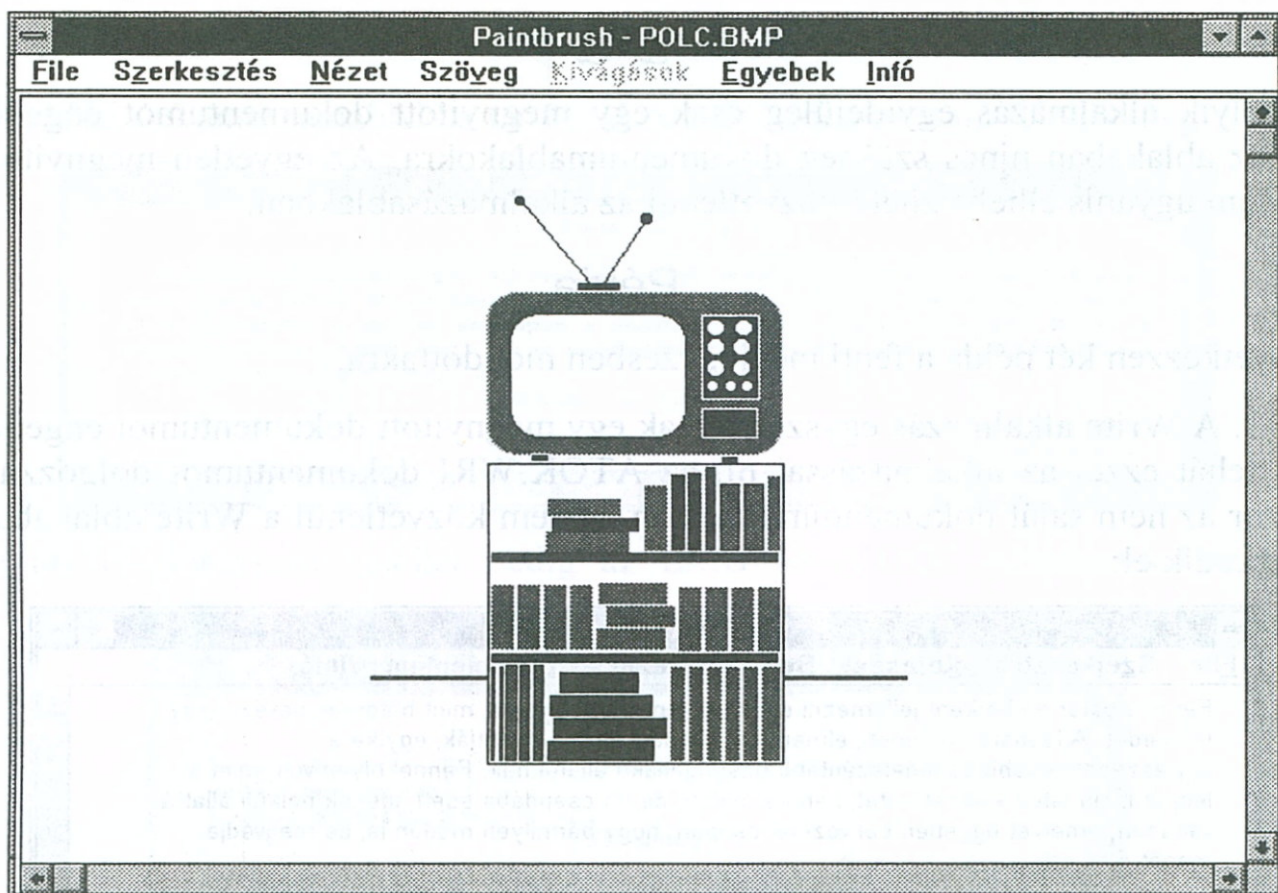
Példa

Következzen két példa a fenti megjegyzésben mondottakra.

1. A Write alkalmazás egyszerre csak egy megnyitott dokumentumot engedélyez. Ha tehát ezzel az alkalmazással pl. az ATOK.WRI dokumentumot dolgozzuk fel, akkor az nem saját dokumentumablakban, hanem közvetlenül a Write ablakában helyezkedik el:



2. A Paintbrush alkalmazás egyszerre csak egy megnyitott dokumentumot engedélyez. Ha tehát ezzel az alkalmazással pl. a POLC.BMP dokumentumot dolgozzuk fel, akkor az nem saját dokumentumablakban, hanem közvetlenül a Paintbrush ablakában helyezkedik el:



Kérdések

1. Hol helyezkednek el az alkalmazásablakok?
2. Hol helyezkednek el a dokumentumablakok?
3. Mit jelent egy alkalmazásablak teljes méretűsége?
4. Mit jelent egy dokumentumablak teljes méretűsége?
5. Mely alkalmazások rendelkeznek ablakkal?
6. Mely dokumentumok rendelkeznek ablakkal?

3. fejezet

Ikon állapotú ablakok

Az ablakot ikon állapotúra lehet változtatni. Ikon állapotban az ablakot mindössze egy ikon jelképezi: alkalmazásablakot alkalmazásikon jelképez, dokumentumablakot pedig dokumentumikon.

Az ablakot azért szoktuk ikonnal jelképezni, hogy áttekinthetőbbé tegyük a képernyőt.

Megjegyzések

1. Az ikon állapotú ablakot ikon méretűnek is szoktuk nevezni.
2. A nem ikon állapotú ablakot normál állapotú ablaknak mondjuk.

a) Alkalmazásikonok

Amikor az aktív alkalmazás ablakát ikon állapotúra változtatjuk, akkor az alkalmazás átmenetileg elveszíti aktív voltát, de továbbra is futó alkalmazás marad. Amikor az ablakát visszaváltoztatjuk normál állapotúra, akkor újra ő lesz az aktív alkalmazás.

Az alkalmazásikonok közvetlenül a munkaasztalon foglalnak helyet.

Az alkalmazásikonban

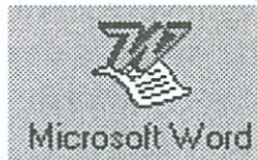
- a kép elárulja, hogy az alkalmazás mire használható
- a szöveg az alkalmazás megnevezéséből áll.

Példák

1. Ha a Programkezelő ablakát ikon állapotúra változtatjuk, akkor ez lesz belőle:



2. Ha a Microsoft Word ablakát ikon állapotúra változtatjuk, akkor ez lesz belőle:



Megjegyzés

Bizonyos esetekben az alkalmazásikon szövegében annak a dokumentumnak a megnevezése is benne van, amely feldolgozás alatt állt, amikor az alkalmazásablakot ikon állapotúra változtattuk.

Példák

1. Tegyük fel, hogy a Write ablakában az ATOK.WRI dokumentum feldolgozása van folyamatban. Ha a Write ablakát most változtatjuk ikon állapotúra, akkor ez lesz belőle:



2. Tegyük fel, hogy a Paintbrush ablakában a POLC.BMP dokumentum feldolgozása van folyamatban. Ha a Paintbrush ablakát most változtatjuk ikon állapotúra, akkor ez lesz belőle:



b) Dokumentumikonok

Amikor a feldolgozás alatt álló dokumentum ablakát ikon állapotúra változtatjuk, akkor a dokumentum átmenetileg elveszíti feldolgozhatóságát, de továbbra is megnyitott dokumentum marad. Amikor az ablakát visszaváltoztatjuk normál állapotúra, akkor újra ő lesz a feldolgozás alatt álló dokumentum.

A dokumentumikon ugyanabban az alkalmazásablakban van benne, amelyikben a dokumentumablak volt benne.

A dokumentumikonban

- a kép elárulja, hogy melyik alkalmazás dolgozza fel a dokumentumot
- a szöveg a dokumentum megnevezéséből áll.

Példa

Ha a Microsoft Word ablakában levő TEGLA.DOC és EMBLEMA.DOC dokumentumablakot ikon állapotúra változtatjuk, akkor ez lesz belőlük:



TEGLA.DOC



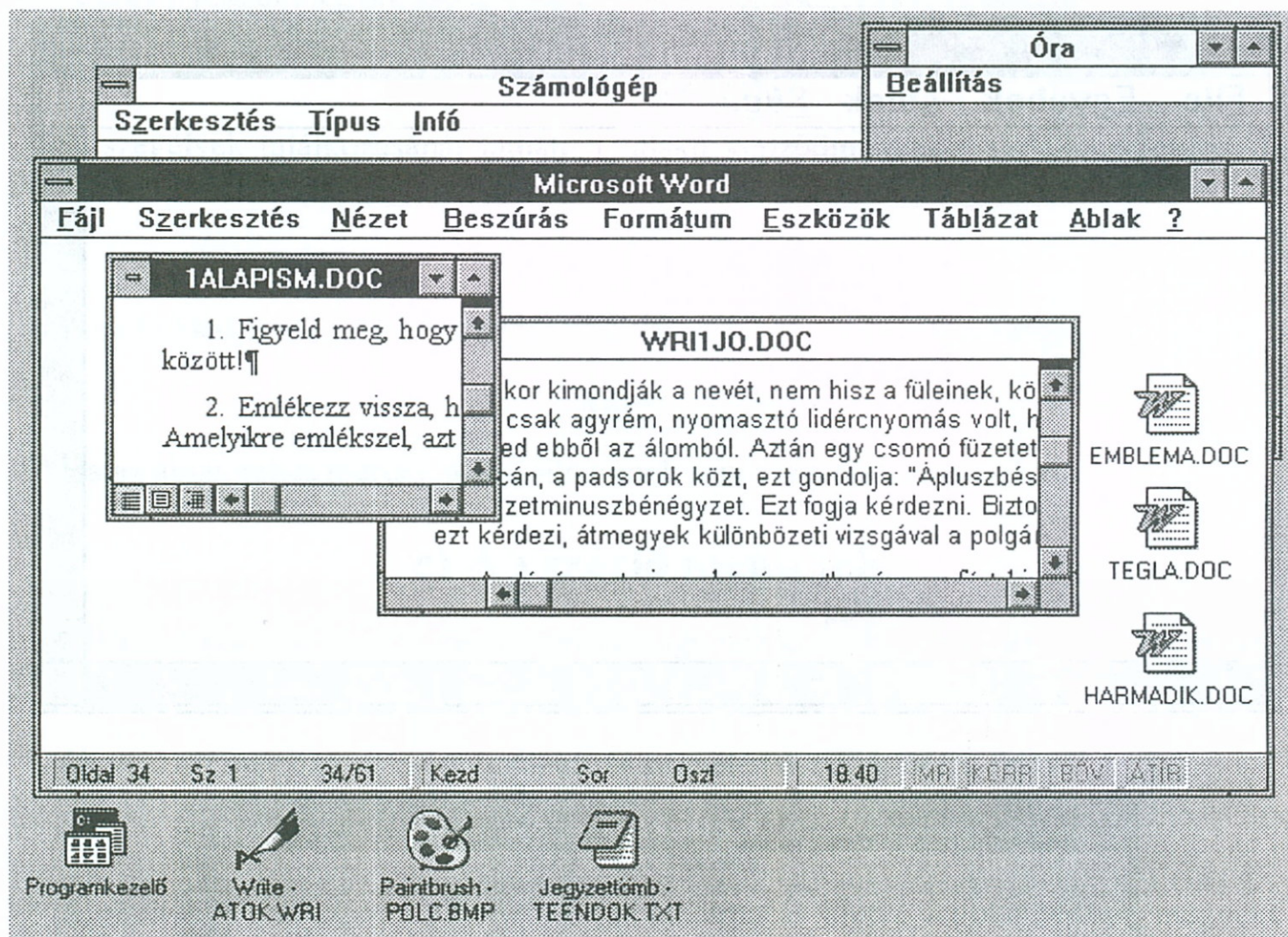
EMBLEMA.DOC

A *W* betű elárulja, hogy mindkét dokumentumot a Microsoft Word dolgozza fel.

Feladat

Az alábbi ábrán

- hány ikon állapotú, és hány normál állapotú alkalmazásablak látható
- hány ikon állapotú, és hány normál állapotú dokumentumablak látható?



4. fejezet Az ablak alkotóelemei

Az ablak az alábbi alkotóelemekből tevődik össze:

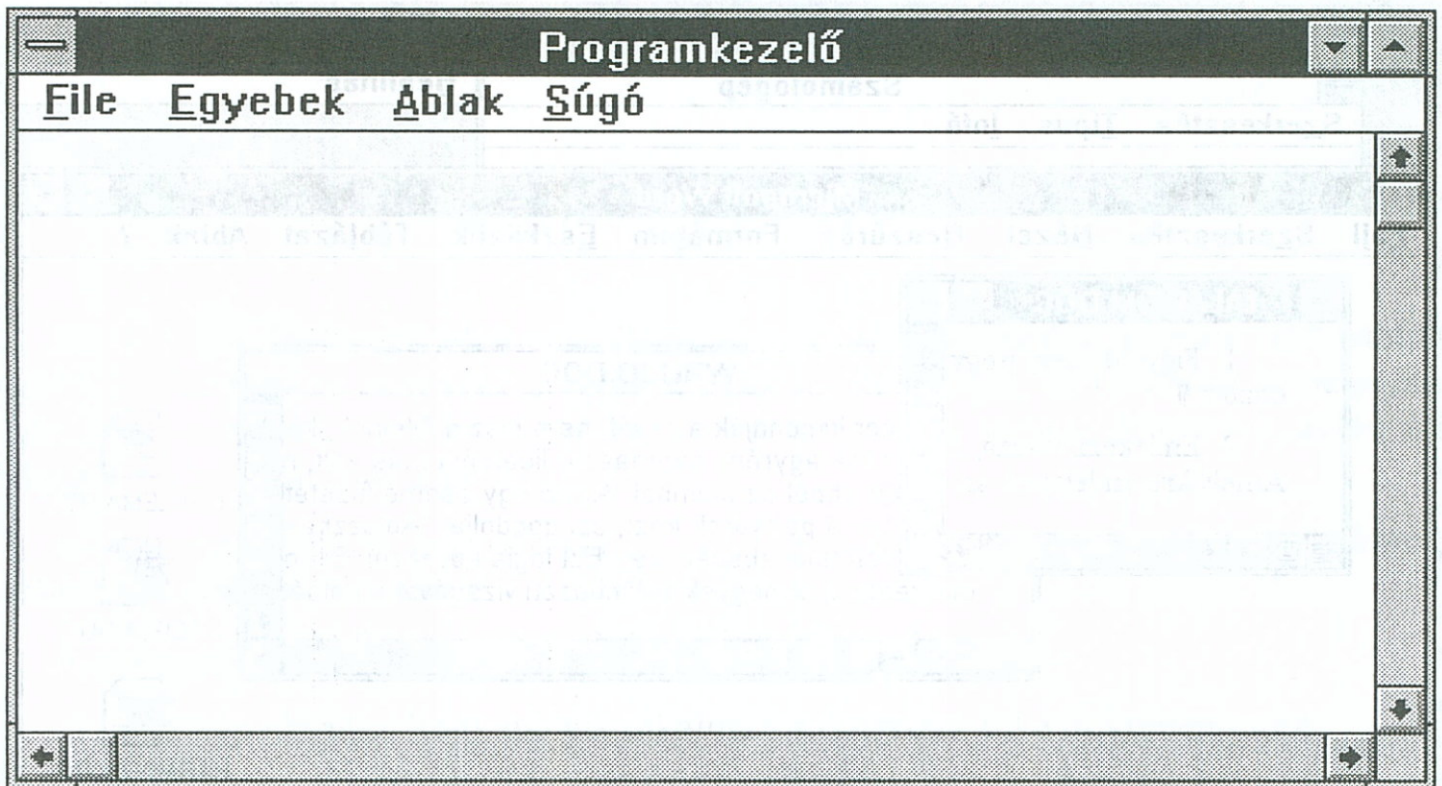
- szegélyek
- sarkok
- a vezérlő menü jele
- címke
- ikonméret nyomógomb
- teljesméret nyomógomb
- előzőméret nyomógomb
- menüsor (csak alkalmazásablak esetében)
- munkaterület

— gördítőszávok

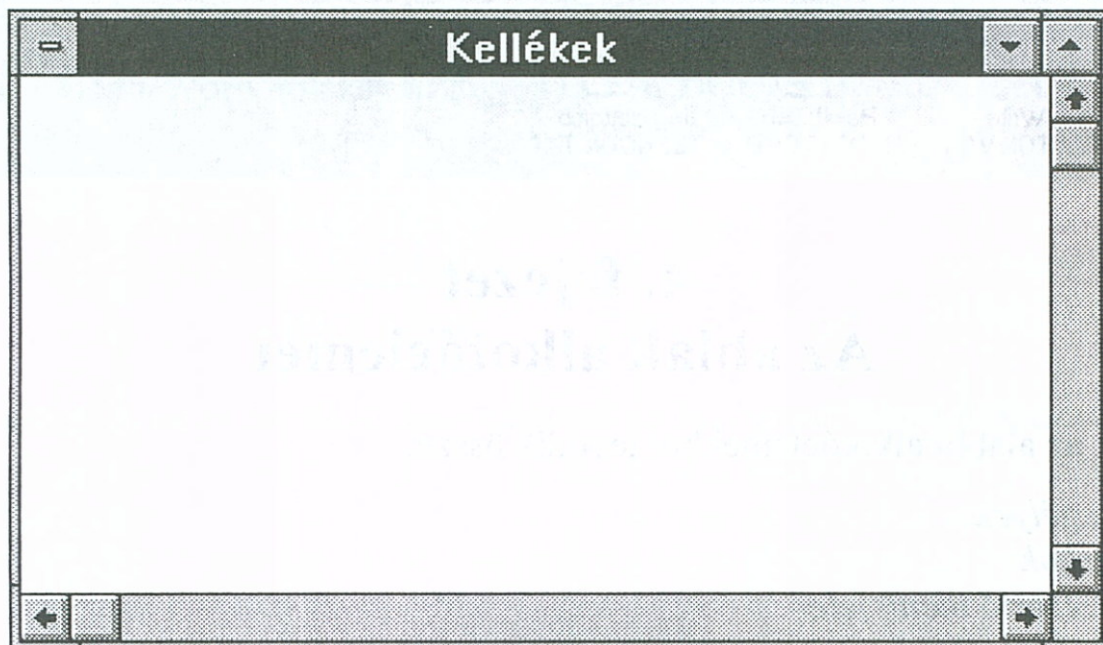
— állapotsor (csak egyes alkalmazásablakok esetében).

Feladatok

1. Emlékezz vissza, hogy a tanulóprogram az ablak alkotóelemei közül melyeket említette. Amelyikre emlékszel, azt jelöld be az alábbi mintákon:



a) Alkalmazásablak (minta)



b) Dokumentumablak (minta)

2. Figyeld meg, hogy milyen azonosságok és eltérések vannak az alkalmazásablak és a dokumentumablak alkotóelemei között!

a) A szegélyek

Az ablakot négy oldalról körülvevő keskeny vonalakat szegélyeknek nevezzük. Például a felső szegély így néz ki:



A szegélyekkel megváltoztathatjuk az ablak szélességét és magasságát.

b) A sarkok

A szegélyek találkozásánál látható L alakú képződményeket sarkoknak nevezzük. Például a bal felső sarok így néz ki:





A sarkokkal is megváltoztathatjuk az ablak szélességét és magasságát.

Megjegyzés

Ha az ablak teljes méretű, akkor nincsenek sem szegélyei, sem sarkai.

c) A vezérlő menü jele

Alkalmazásablak vezérlő menüjének jele így néz ki: , dokumentumablak vezérlő menüjének jele pedig így: .

(A vezérlő menü az ablak méretének és állapotának vezérlésére szolgál.)

d) A címke

A címkében szöveg van elhelyezve (az alkalmazás illetve a dokumentum megnevezése).

A mintaként bemutatott alkalmazásablak címkéje így néz ki:

Programkezelő

a dokumentumablaké pedig így:

Kellékek

e) Az ikonállapot nyomógomb

Az ikonállapot nyomógomb így néz ki:  Szokták nevezni ikonméret nyomógombnak is.

Az ikonállapot nyomógombbal az ablakot ikon állapotúra változtathatjuk.

f) Teljesméret nyomógomb

A teljesméret nyomógomb így néz ki: 

A teljesméret nyomógombbal az ablakot teljes méretűre változtathatjuk.

g) Előzőméret nyomógomb

Az előzőméret nyomógomb így néz ki: 

Az előzőméret nyomógombbal megszüntethetjük az ablak teljes méretűségét.

Megjegyzés

A teljesméret nyomógomb és az előzőméret nyomógomb az ablaknak ugyanazon a helyén jelenik meg. Ebből következik, hogy egyszerre csak az egyikük látható.

h) A menüsor

Minden alkalmazásablak saját menüsorral rendelkezik. A mintaként bemutatott alkalmazásablak menüSORA így néz ki:

File **Egyebek** **Ablak** **Súgó**

A menüSORBAN a menü (a választék) helyezkedik el. A menü elemeit menüPONTOKNAK nevezzük. A fenti menüSORBAN tehát négy menüPONT VAN.

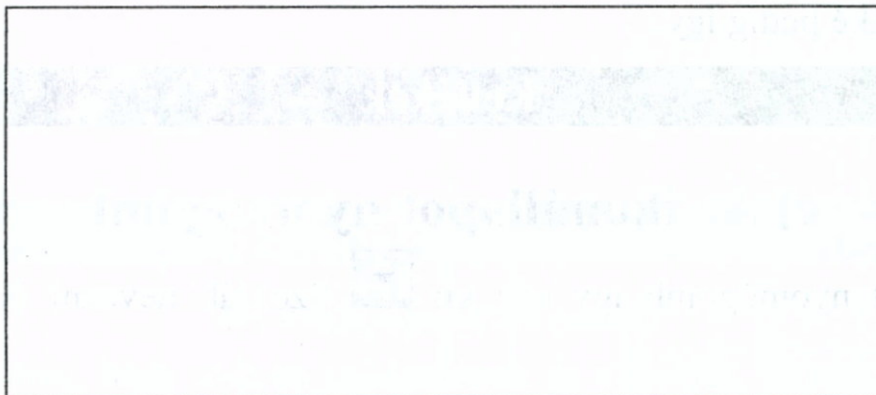
Minden menüPONTHOZ rendszerint úgynevezett almenüPONTOK IS TARTOZNAK. ALAPHELYZETBEN az almenüPONTOK NEM LÁTHATÓK.

A menüSOR arra szolgál, hogy kiválaszthassuk a kívánt almenüPONTOT.

Dokumentumablaknak nincs menüSORA.

i) A munkaterület

Az ablak belseje az úgynevezett munkaterület:



Az ablak legnagyobb részét a munkaterület teszi ki.

j) A gördítősávok

Amikor az ablak munkaterülete szűknek bizonyul a látnivalók bemutatására, akkor úgynevezett gördítősávok jelennek meg a munkaterület szélén. Két gördítősáv létezik:

- vízszintes
- függőleges.

Pl. a vízszintes gördítősáv így néz ki:



Ha vízszintes gördítősáv látható a munkaterület alján, akkor biztosak lehetünk abban, hogy vízszintes irányban a munkaterületen kívül folytatódnak a látnivalók. Hasonlót mondhatunk el a függőleges gördítősávról.

A gördítősávokkal olyan dolgokat tehetünk láthatóvá, amik eddig az ablakon kívülre szorultak.

A gördítősávban három nyomógomb található:

- a szélein vannak a gördítőnyilak:



- közöttük van a csúszka:



A gördítőnyilak nem mozgathatók. A csúszka viszont mozgatható a gördítősávban:



k) Az állapotsor

Egyes alkalmazásablakok állapotsorral is rendelkeznek. Az állapotsorban a feldolgozás alatt álló dokumentum pillanatnyi állapotával kapcsolatos információk láthatók. Pl. a Microsoft Word ablaka rendelkezik állapotsorral (ha visszalapozol, akkor meg is figyelheted egyik-másik ábrán).

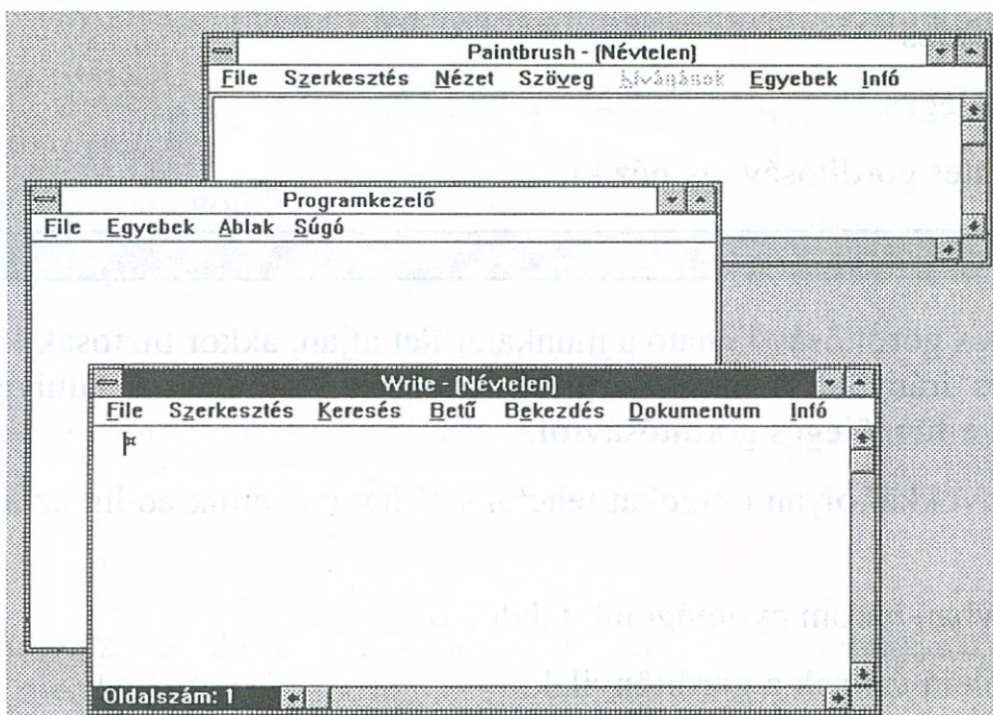
5. fejezet Az aktív ablak

Az aktív alkalmazás ablakát röviden aktív ablaknak mondjuk. Az aktív ablak abból ismerhető fel, hogy a címkéje kiemelten látszik. Az aktív ablak mindig a többi alkalmazásablak fölött helyezkedik el.

Ha egy alkalmazásablak belsejébe kattintunk, akkor azonnal aktívvá válik.

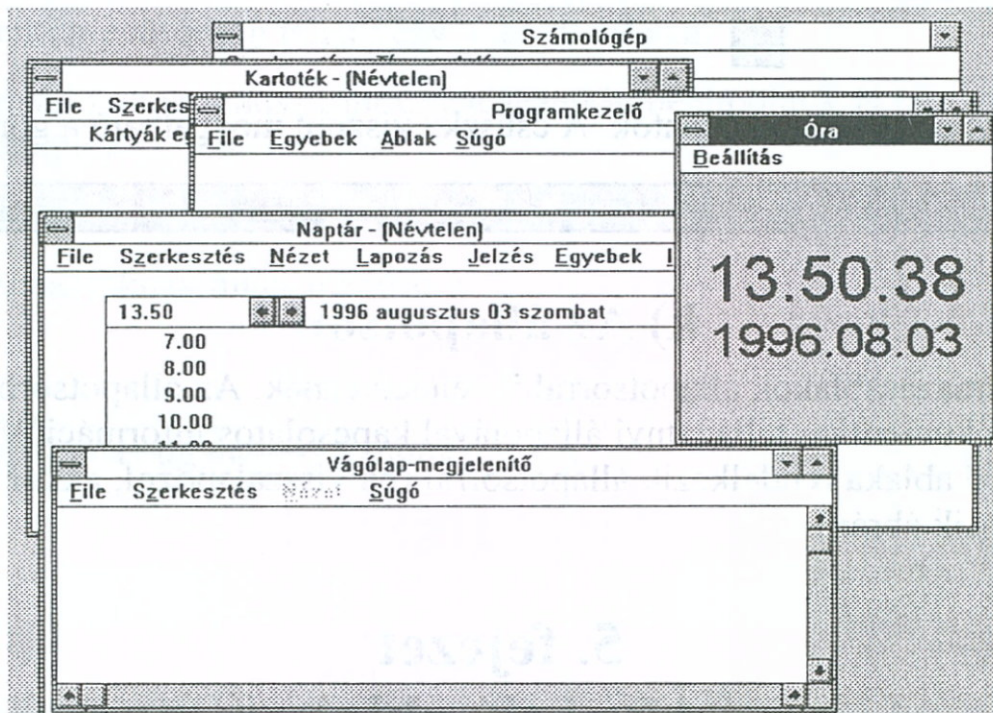
Példa

Az ábrán három alkalmazásablak látható. Közülük jelenleg a Write ablaka az aktív ablak:



Kérdés

Az alábbi ábrán hány alkalmazásablak látható, és közül melyik az aktív ablak:



Megjegyzés

Az aktív ablak lehet ikon állapotú is. Ilyenkor az ikon szövege kiemelten látszik.

6. fejezet

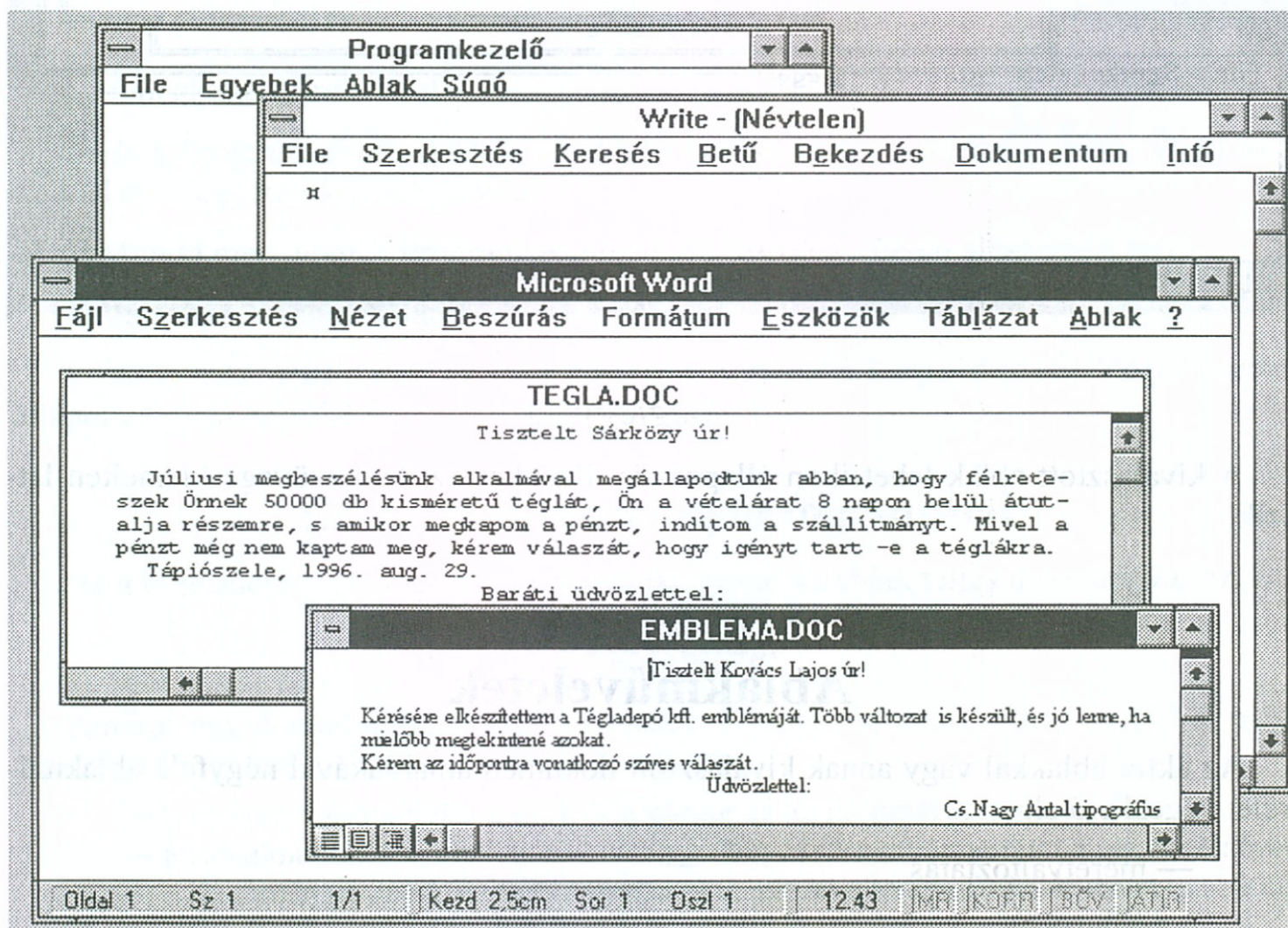
A kiválasztott dokumentumablak

Ha az aktív ablakban dokumentumablakok is vannak, akkor a feldolgozás alatt álló dokumentum ablakának a címkéje kiemelten látszik. Ezt kiválasztott dokumentumablaknak nevezzük. A kiválasztott dokumentumablak mindig a többi dokumentumablak fölött helyezkedik el.

Ha egy dokumentumablak belsejébe kattintunk, akkor azonnal kiválasztottá válik.

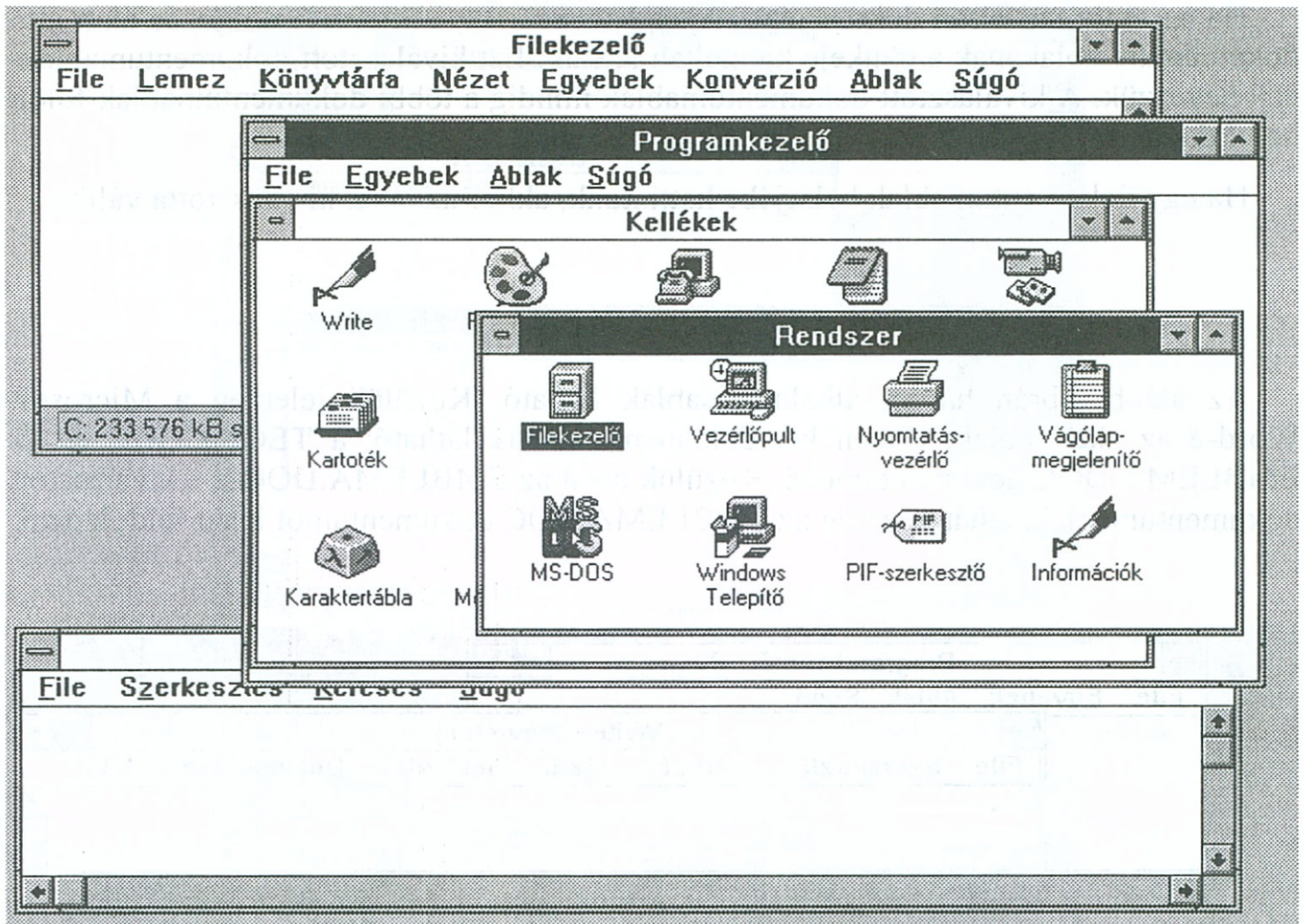
Példa

Az alábbi ábrán három alkalmazásablak látható. Közülük jelenleg a Microsoft Word-é az aktív ablak. Ebben két dokumentumablak látható: a TEGLA.DOC és az EMBLEMA.DOC dokumentumoké. Közülük most az EMBLEMA.DOC-é a kiválasztott dokumentumablak, tehát jelenleg az EMBLEMA.DOC dokumentumot lehet feldolgozni:



Feladat

A következő ábrán melyik az aktív ablak, és annak dokumentumablakai közül melyik van kiválasztva:



Megjegyzés

A kiválasztott ablak lehet ikon állapotú is. Ilyenkor az ikon szövege kiemelten látszik.

7. fejezet Ablakműveletek

Az aktív ablakkal vagy annak kiválasztott dokumentumablakával négyféle ablakművelet végezhető el:

- méretváltoztatás
- áthelyezés
- gördítés
- bezárás.

a) Méretváltóztatás

(1) Az ikonméret nyomógommbal

Az ikonméret nyomógomb megnyomásakor az ablak ikon állapotúra (ikon méretűre) változik. Az ablakot akkor szoktuk ikon állapotúra változtatni, ha jelenleg nincs rá szükségünk, de belátható időn belül újra szükségünk lesz rá.

Az ikon állapotú ablakot úgy változtatjuk vissza normál állapotúra, hogy duplán kattintunk az ikonra.

Fontos megjegyzések

1. Amikor egy alkalmazásablakot ikon állapotúra változtatunk, akkor az alkalmazás használata átmenetileg szünetel. Ha folytatni akarjuk az alkalmazás használatát, akkor az ablakát vissza kell változtatni normál állapotúra.

2. Amikor egy dokumentumablakot ikon állapotúra változtatunk, akkor a dokumentum feldolgozása átmenetileg szünetel. Ha folytatni akarjuk a dokumentum feldolgozását, akkor az ablakát vissza kell változtatni normál állapotúra.

Feladatok

1. Indítsd el a Windows-t!
2. Ha a Programkezelő ablakán kívül egyéb alkalmazásablakokat is látsz, akkor változtasd mindegyiket ikon állapotúra!
3. Mondd meg, hogy a Programkezelő ablaka jelenleg milyen állapotban van!
4. Változtasd meg az állapotát!
5. Váltss még néhányszor az ikon állapot és a normál állapot között! Végül normál állapotú legyen az ablak!

(2) A teljesméret nyomógommbal

Ha a teljesméret nyomógombra kattintunk, akkor az ablak teljes méretűre változik.

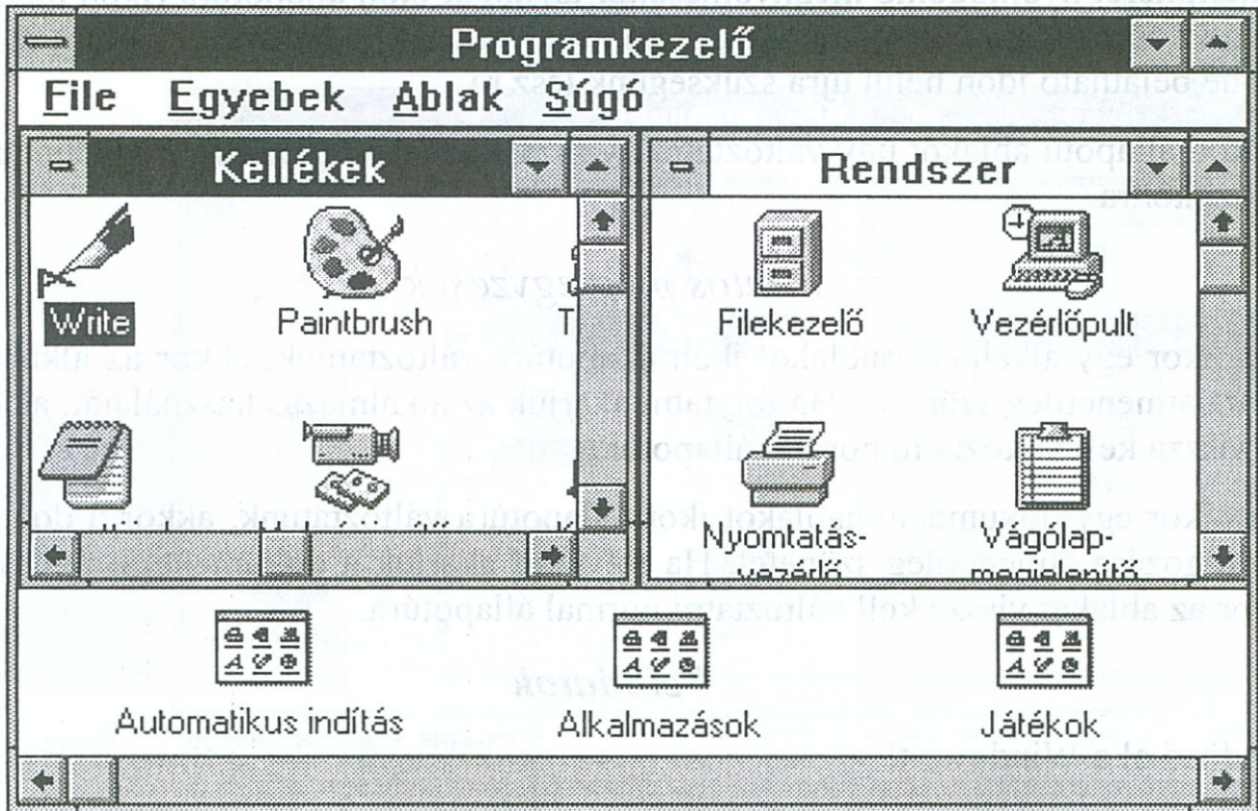
Megjegyzés

Amikor egy dokumentumablakot változtatunk teljes méretűre, akkor az alábbi meg-
lepetések történnek:

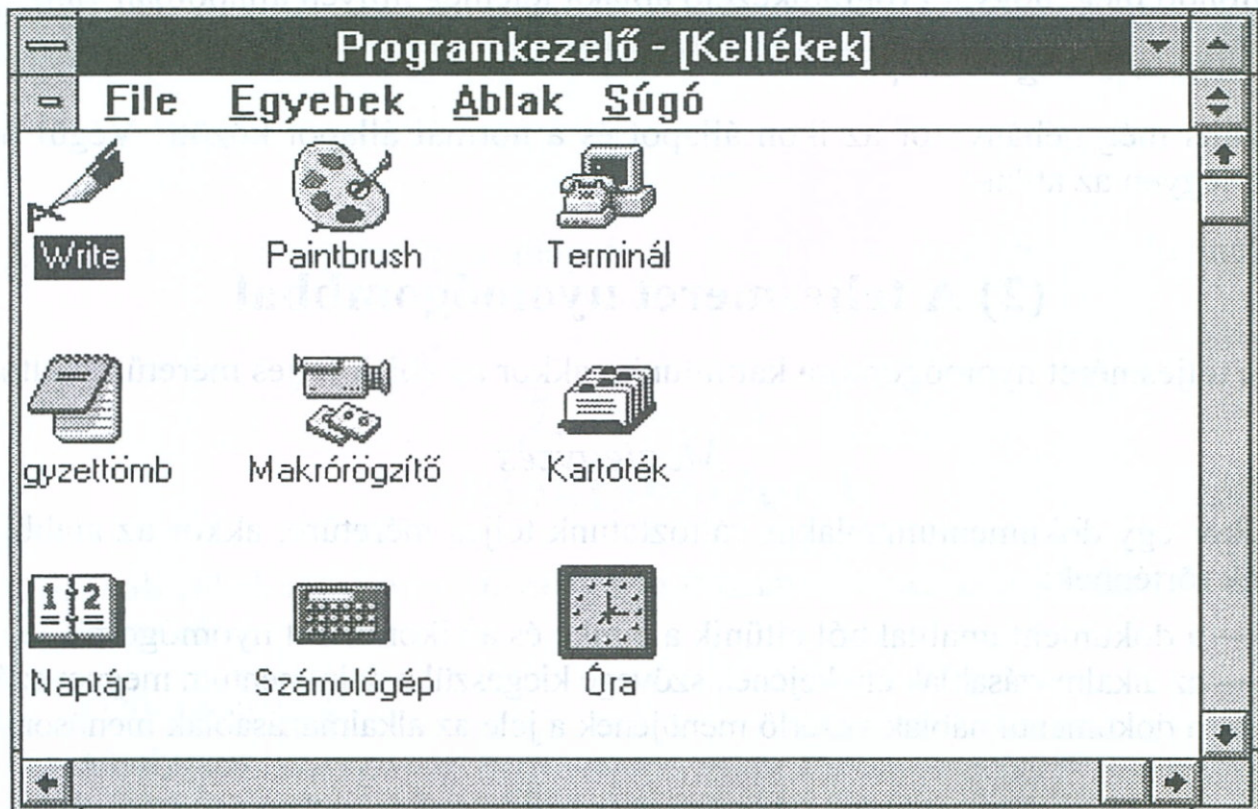
- a dokumentumablakból eltűnik a címke és az ikonméret nyomógomb
- az alkalmazásablak címkéjének szövege kiegészül a dokumentum megnevezésével
- a dokumentumablak vezérlő menüjének a jele az alkalmazásablak menüsorába ugrik
- a dokumentumablak előzőméret nyomógombja teljesméret nyomógommbá alakul, és szintén az alkalmazásablak menüsorába ugrik.

Példa

A fenti megjegyzésben elmondottakat a Programkezelő ablakával szemléltetjük. Induljunk ki egy olyan helyzetből, amikor a Programkezelő ablakában öt dokumentumablak van, és ebből kettő van normál állapotban, három pedig ikon állapotban:



Ha a Kellékek dokumentumablak teljesméret nyomógombjára kattintunk, akkor ez történik:



(3) Az előző méret nyomógombbal

Ha az előző méret nyomógombra kattintunk, akkor az ablak az előző méretét veszi fel, vagyis akkora lesz, amekkora a teljes méretűvé válás előtt volt.

Feladatok

1. Mondd meg, hogy jelenleg teljes méretű-e a Programkezelő ablaka!
2. Ha nem teljes méretű, akkor tedd teljes méretűvé! Ha teljes méretű, akkor tedd előző méretűvé!
3. Váltás még néhányszor a teljes méret és az előző méret között!
4. Végül ne teljes méretű legyen az ablak!

(4) A szegélyekkel

A felső és az alsó szegély odébb helyezésével az ablak magassága növelhető vagy csökkenthető, a bal és a jobb oldali szegély odébb helyezésével pedig az ablak szélessége változtatható.

Ha pl. növelni akarjuk az ablak magasságát, akkor a felső szegélyét kell följebb helyezni, vagy az alsó szegélyét kell lejjebb helyezni.

Feladat

A Programkezelő ablakával végezd el a következő műveleteket:

- a) A szélességét növelj egy kicsivel!
- b) A magasságát csökkentsd egy kicsivel!

(5) A sarkokkal

A sarkok odébb helyezésével az ablak szélessége és magassága egyszerre változtatható meg. Ha pl. a jobb alsó sarkot délkeleti irányban távolítjuk, akkor az ablak szélessége és magassága egyszerre növekszik.

Megjegyzés

Amikor az egérmutató már rajta van valamelyik szegélyen vagy sarkon, akkor kettős nyíl alakot vesz fel. Ezzel jelzi, hogy kezdhethetjük a húzást. A kettős nyíl a húzás lehetséges irányait jelzi.

Feladat

A Programkezelő ablakával végezd el a következő műveleteket:

- a) Módosítsd a szélességét és a magasságát a bal felső sarok segítségével!

b) A szélességét és a magasságát csökkentsd annyira, amennyire csak tudod!

c) A szélességét és a magasságát annyival növelj meg, hogy a szélei a képernyő széleitől kb. 3 cm-re legyenek!

b) Áthelyezés

Az ablak áthelyezése az ablak helyének megváltoztatását jelenti. Az áthelyezés során az ablak szélessége és magassága nem változik.

Az áthelyezést úgy valósítjuk meg, hogy a címkét odébb helyezzük. Az ablak többi része ugyanis a címkével együtt „utazik”.

Feladat

A Programkezelő ablakával végezd el a következő műveleteket:

a) Változtasd meg úgy a szélességét és a magasságát, hogy kb. a képernyő negyedrészt töltse be!

b) Helyezd át a bal felső sarokba!

c) A magasságát növelj meg kb. 4 cm-rel!

d) Helyezd át a jobb alsó sarokba!

e) A szélességét növelj meg kb. 4 cm-rel!

f) Helyezd át a képernyő közepére!

c) Gördítés

A gördítés során olyan dolgokat teszünk láthatóvá a munkaterületen, amelyek eddig kiszorultak onnan.

A gördítést a gördítősávokkal végezzük el.

Kis léptékű gördítést úgy valósítunk meg, hogy a megfelelő irányú gördítőnyílra kattintunk.

Nagy léptékű gördítés a csúszka odébb helyezésével valósítható meg.

Közepes léptékű gördítés úgy valósítható meg, hogy a gördítősávnak arra a részére kattintunk, amely a csúszka és az egyik gördítőnyíl közé esik.

A csúszka helyzete mindig hűen tükrözi, hogy a láthatóvá tehető dolgokból jelenleg mely rész látható a munkaterületen.

Példa

Ha a vízszintes gördítősávban a csúszka a jobb oldali gördítőnyíl mellett van:



akkor ez azt jelzi, hogy a láthatóvá tehető dolgoknak jelenleg a jobb oldali része látható a munkaterületen.

Feladatok

1. A Programkezelő ablakának méreteit csökkentsd mindaddig, míg meg nem jelenik benne mindkét irányú gördítősáv!
2. Végezz kis léptékű gördítést jobbra, felfelé, balra és lefelé!
3. Végezz nagy léptékű gördítést jobbra, felfelé, balra és lefelé!
4. Végezz közepes léptékű gördítést jobbra, felfelé, balra és lefelé!

d) Bezárás

Az ablakot akkor szoktuk bezárni, ha belátható időn belül már nem lesz rá szükségünk. A bezárás úgy történik, hogy duplán kattintunk a vezérlő menü jelére. A bezárás hatására eltűnik az ablak.

Alkalmazásablak bezárása egyet jelent az alkalmazásból való kilépéssel.

Dokumentumablak bezárásakor pedig a dokumentum elveszíti megnyitott jellegét, ezért előtte menteni kell a dokumentumot.

Célszerű rendszeresen bezárni a felesleges ablakokat. Ugyanis ha túl sok ablakkal terheljük meg a Windows-t, akkor lelassul a működése.

Kérdések

1. Mi történik akkor, ha bezárunk egy alkalmazásablakot?
2. Mi történik akkor, ha bezárunk egy dokumentumablakot?

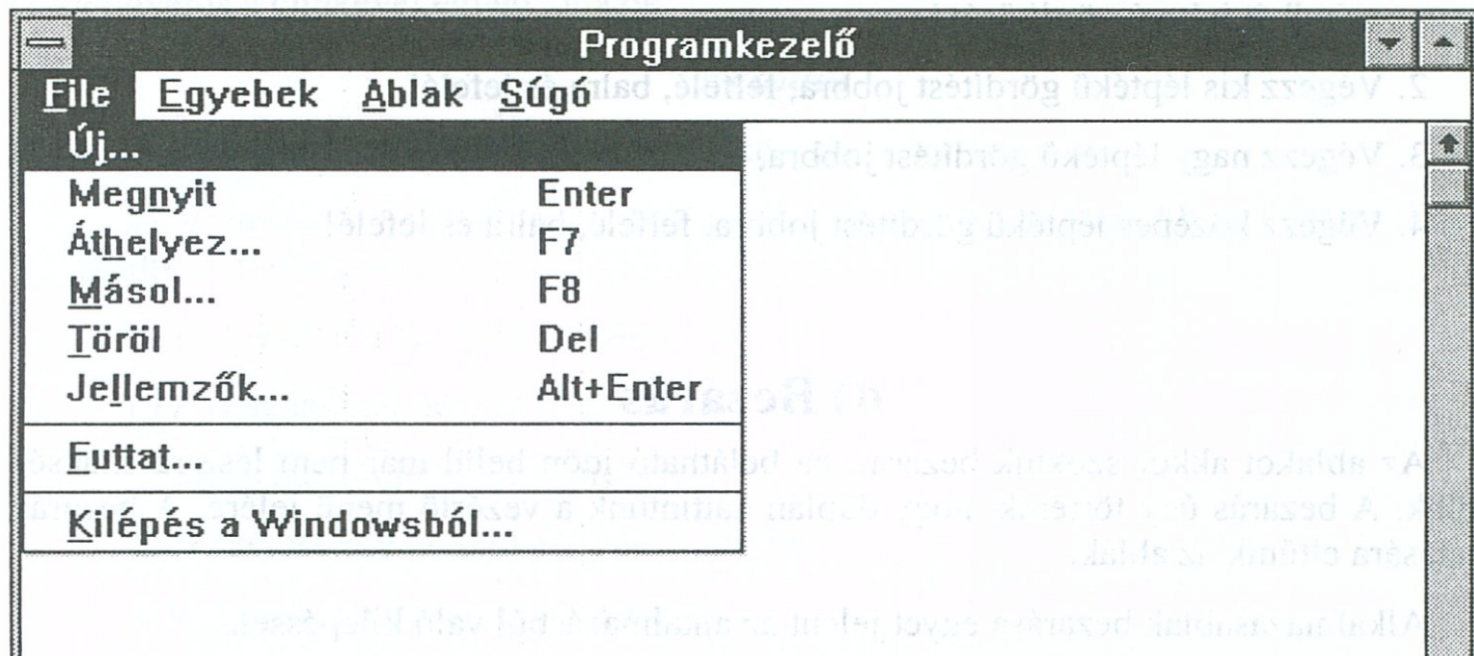
8. fejezet

Almenüpont kiválasztása

Az aktív alkalmazás szolgáltatásait az almenüpontok kiválasztásával vehetjük igénybe. Minden egyes almenüpont kiválasztásával más-más szolgáltatás vehető igénybe.

Példa

Az alábbi ábra a Programkezelő ablakában látható menüpontokat, továbbá a **File** menüpont almenüpontjait szemlélteti (ez utóbbiak alaphelyzetben nem látszanak):



Fontossága miatt az almenüpontok kiválasztásának módját egérrel és a billentyűzetrel egyaránt megtárgyaljuk. Ezen kívül még az úgynevezett gyorsbillentyűs kiválasztást is megtárgyaljuk.

a) Kiválasztás az egérrel

Egérrel így választunk ki egy almenüpontot:

- Arra a menüpontra kattintunk, amelyik magába foglalja a kiválasztandó almenüpontot.
- A megjelenő almenüpontok közül a kiválasztandó almenüpontra kattintunk.

Példa

Ha a Programkezelő az aktív alkalmazás, és ki akarjuk választani az egérrel a **File** menüpont **Másol** almenüpontját, akkor a következőképpen járunk el:

- A **File** menüpontra kattintunk.
- Az ennek hatására megjelenő almenüpontok közül a **Másol** almenüpontra kattintunk.

Megjegyzések

1. Ha kiderül, hogy téves menüpontra kattintottunk, akkor a hiba egyszerűen úgy javítható, hogy a helyes menüpontra kattintunk.

2. Ha már látszanak az almenüpontok, de meggondoljuk magunkat, és mégsem akarunk kiválasztani egyetlen almenüpontot sem, akkor az almenüpontokat el kell tüntetni. Ez úgy történik, hogy a képernyő tetszőleges, az almenüpontokon kívüli helyére kattintunk.

b) Kiválasztás a billentyűzettel

A menüpontok nevében az egyik betű mindig alá van húzva. Ugyanez mondható el az almenüpontokról is. Ezek a betűk játszanak szerepet a kiválasztásban.

A billentyűzettel így választunk ki egy almenüpontot:

a) Az Alt billentyű nyomva tartása közben leütjük a menüpont nevében aláhúzott betű billentyűjét.

b) Leütjük az almenüpont nevében aláhúzott betű billentyűjét.

Példa

Ha a Programkezelő az aktív alkalmazás, és ki akarjuk választani a billentyűzettel a **File** menüpont **Másol** almenüpontját, akkor a következőképpen járunk el:

a) Az Alt billentyű nyomva tartása közben leütjük az F billentyűt.

b) Leütjük az M billentyűt.

c) Kiválasztás gyorsbillentyűvel

Egyes almenüpontok neve mellett billentyű vagy billentyűkombináció van feltüntetve. Ezek az almenüpontok a menü mellőzésével, egyszerűen a feltüntetett billentyű vagy billentyűkombináció alkalmazásával is kiválaszthatók. A kiválasztásnak ezt a módját gyorsbillentyűs kiválasztásnak nevezzük. (Természetesen fejből kell tudnunk az alkalmazandó billentyűt vagy billentyűkombinációt.)

Példa

Ha a Programkezelő az aktív alkalmazás, és ki akarjuk választani gyorsbillentyűvel a **File** menüpont **Másol** almenüpontját, akkor úgy járunk el, hogy leütjük az F8 funkcióbillentyűt.

Megjegyzés

A legtöbb alkalmazásablaknak van **File** menüpontja, annak pedig van **Kilép** almenüpontja. Az alkalmazásból úgy is ki lehet lépni, hogy kiválasztjuk ezt az almenüpontot. (Ennek az almenüpontnak Alt F4 a gyorsbillentyűje. Így már érthető, hogy miért lehet az Alt F4 billentyűkombinációval is megvalósítani a kilépést.)

9. fejezet

Az almenüpontok fajtái

Kétféle almenüpont létezik:

- kapcsoló
- parancs.

a) Kapcsolók

A kapcsolók bizonyos jellemzőket szabályoznak (minden kapcsoló más-más jellemzőt szabályoz). A kapcsolónak kétféle állapota lehet: bekapcsolt és kikapcsolt. A bekapcsolt állapotot pipa jelzi, a kikapcsolt állapotot pedig a pipa hiánya. Ha kiválasztunk egy kapcsolót, akkor megváltozik az állapota.

Példa

Az alábbi almenüpontok mindannyian kapcsolók:

<u>F</u> élkövér	Ctrl+B
<u>D</u> őlt	Ctrl+I
✓ <u>A</u> láhúzott	Ctrl+U
F <u>e</u> lső index	
✓ <u>A</u> lsó index	

Közülük jelenleg csak az **Aláhúzott** és az **Alsó index** van bekapcsolva.

b) Parancsok

A parancsok olyan almenüpontok, amelyeknek a kiválasztásakor az alkalmazás egy meghatározott tevékenységet hajt végre.

Ha a parancs neve után egy ► jel látható, akkor a parancs végrehajtása előtt még almenüpontok jelennek meg, s ezek közül egyet ki kell választanunk.

Ha pedig a parancs neve után három pont látható, akkor a tevékenység elvégzése előtt az alkalmazás még kérdéseket tesz fel a gépkezelőnek a tevékenység körülményeire vonatkozóan.

Ahelyett, hogy „kiválasztjuk a parancsot”, gyakran azt mondjuk, hogy „kiadjuk a parancsot”.

Példa

Az alábbi almenüpontok mindegyike parancs:

Új
Megnyit...
Ment
Ment új néven...
Nyomtat...
Nyomtatóbeállítás...
Tördel...

Közöttük öt olyan van, amelyeknek a neve után három pont szerepel.

Megjegyzés

Bizonyos szituációkban egyes almenüpontok nem választhatók ki. Ezek az almenüpontok halványan látszanak.

Feladat

A Programkezelő alkalmazásablakában válaszd ki

- az **Egyebek** menüpont **Mindig rendez** almenüpontját
- az **Ablak** menüpont **Ikonok elrendezése** almenüpontját!


10. fejezet

A vezérlő menü

A vezérlő menü elsősorban arra szolgál, hogy a billentyűzettel végezhessük el az ablakműveleteket. Vezérlő menüvel minden ablak rendelkezik (még az ikon állapotú is). Alaphelyzetben a vezérlő menü nem látható.

Alkalmazásablak vezérlő menüje:

<u>E</u> lőző méret	
Áthelyez	
Új <u>m</u> éret	
Ikon állapot	
Teljes méret	
Bezár	Alt+F4
Futó programok...	Ctrl+Esc

Az aktív ablak vezérlő menüjét úgy tesszük láthatóvá, hogy az **Alt** szóköz billentyűkombinációt alkalmazzuk (az alkalmazásablak vezérlő menüjének jelében a  a szóköz billentyűre utal).

Dokumentumablak vezérlő menüje:

<u>E</u> lőző méret	
Át <u>h</u> elyez	
Új <u>m</u> éret	
<u>I</u> kon állapot	
<u>T</u> eljes méret	
Be <u>z</u> ár	Ctrl+F4
<u>K</u> övetkező	Ctrl+F6

A kiválasztott dokumentumablak vezérlő menüjét úgy tesszük láthatóvá, hogy az Alt - billentyűkombinációt alkalmazzuk (a dokumentumablak vezérlő menüjének jelében a = a - billentyűre utal).

A vezérlő menü almenüpontjait is kiválaszthatjuk a névben aláhúzott betű billentyűjének leütésével.

A két vezérlő menüben az első hat almenüpont megegyezik. Ezek teszik lehetővé, hogy az ablakműveleteket elvégezhessük a billentyűzettel. Ezekkel részletesen itt nem foglalkozunk, mert az ablakműveleteket inkább egérrel érdemes elvégezni. Akit érdekel, az kipróbálhatja ezeket az almenüpontokat! Nem nehéz!

A legutolsó menüpont annál több figyelmet érdemel mindkét vezérlő menüben:

— Ha kiválasztjuk egy alkalmazásablak vezérlő menüjének **Futó programok** almenüpontját, akkor megnézhetjük a futó alkalmazások listáját, és szükség esetén egy másik alkalmazást tehetünk aktívvá.

— Ha kiválasztjuk egy dokumentumablak vezérlő menüjének **Következő** almenüpontját, akkor a következő dokumentumablak válik kiválasztottá.

Megjegyzés

A vezérlő menüt az egérrel úgy tesszük láthatóvá, hogy a vezérlő menü jelére kattintunk.

Néha megesik velünk, hogy a vezérlő menü jelére való dupla kattintás szimplára sikerül, amikor az ablakot be akarjuk zárni. Nem kell tehát meglepődni, ha ilyenkor előugrik a vezérlő menü. A vezérlő menüt el lehet tüntetni, ha melléje kattintunk. De ha továbbra is be akarjuk zárni az ablakot, akkor legegyszerűbb, ha kiválasztjuk a vezérlő menü **Bezár** almenüpontját vagy megint duplát kattintunk.

VIII. RÉSZ

PÁRBESZÉDPANELEK

1. fejezet

A párbeszédpanel fogalma

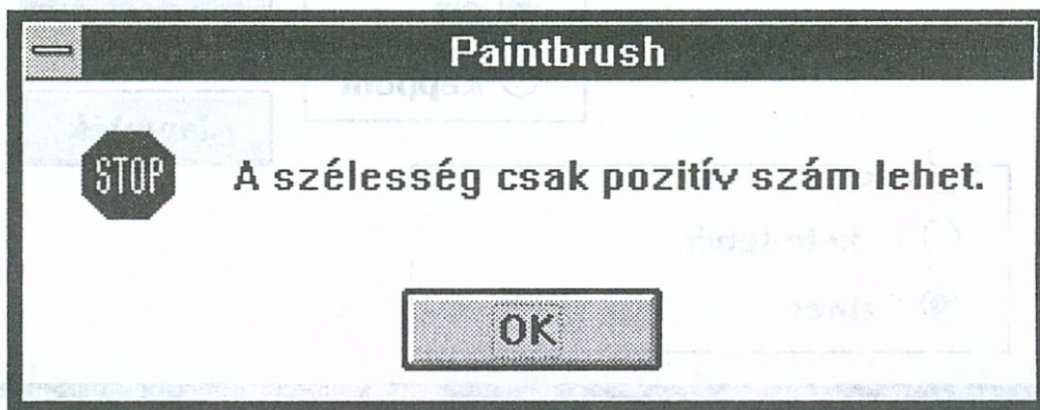
A párbeszédpanel olyan téglalap alakú dolog a képernyőn, amely arra szolgál, hogy párbeszéd alakulhasson ki az aktív alkalmazás és a gépkezelő között. Megjelenési formája egy kicsit hasonlít az alkalmazásablakéhoz.

Van olyan párbeszédpanel, amellyel az alkalmazás figyelmeztetést küld a gépkezelőnek. Az ilyen párbeszédpanellel kapcsolatban a gépkezelőnek csak az a dolga, hogy a figyelmeztetést tudomásul vegye.

Van olyan párbeszédpanel is, amellyel az alkalmazás kérdéseket tesz fel a gépkezelőnek. A választ a gépkezelő a párbeszédpanel kitöltésével adja meg. Ilyen párbeszédpanel akkor jelenik meg, amikor olyan parancsot adtunk ki, amelyiknek a neve után három pont szerepel.

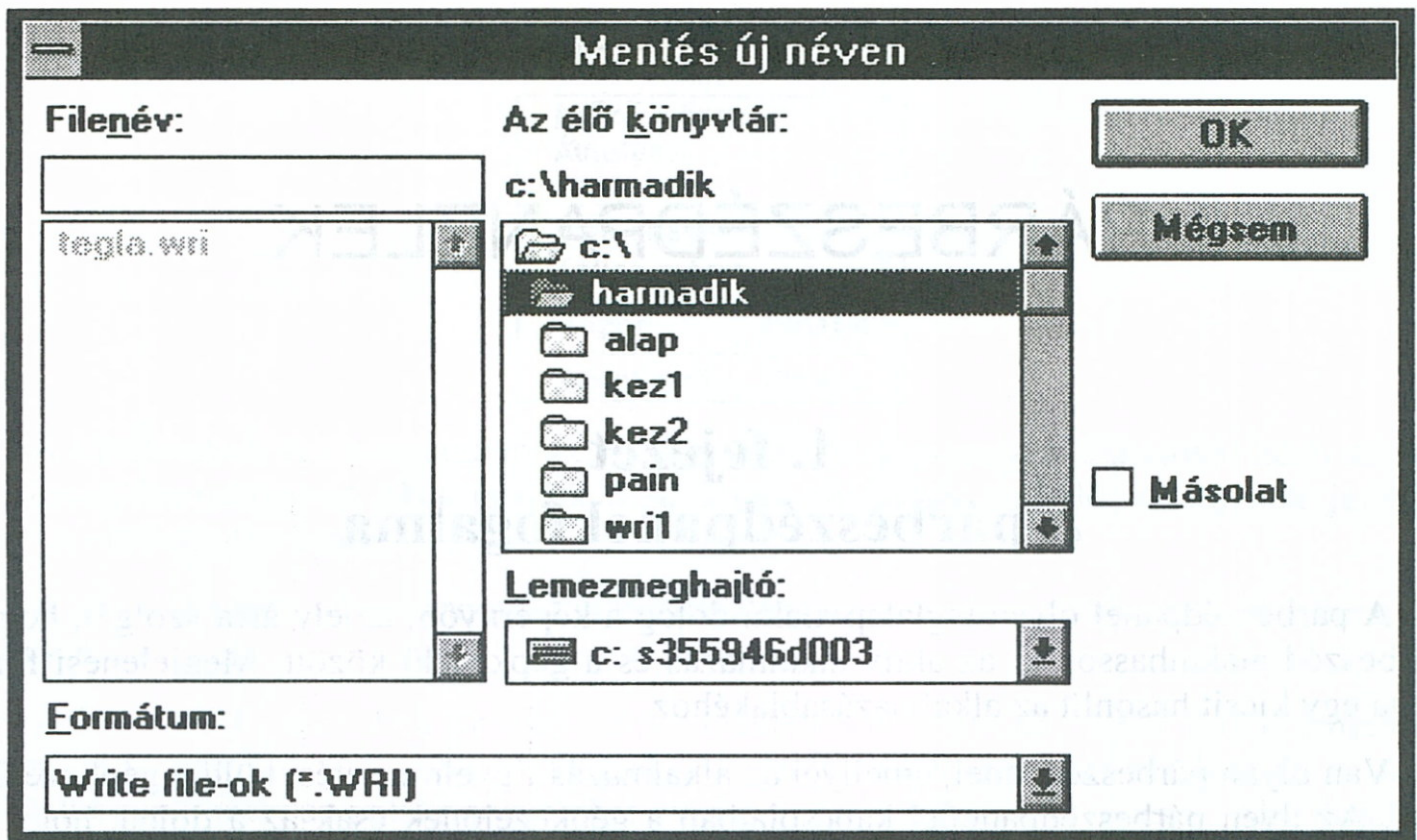
Példák

1. Ezzel a párbeszédpanellel az aktív alkalmazás (nevezetesen a Paintbrush) a gépkezelőt a tévedésére figyelmezteti:



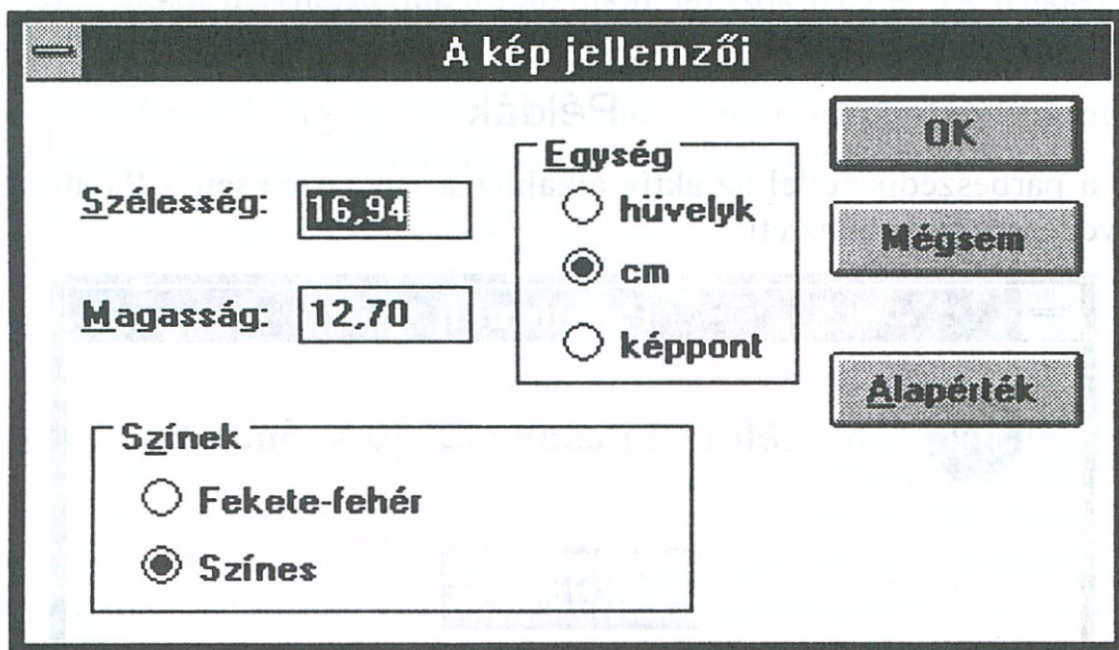
A gépkezelőnek csak az a dolga, hogy tudomásul vegye a figyelmeztetést.

2. Ezzel a párbeszédpanellel az aktív alkalmazás (nevezetesen a Write) kérdéseket tesz fel a gépkezelőnek az új néven való mentéssel kapcsolatban:



A gépkezelőnek ki kell töltenie a párbeszédpanelt.

3. Ezzel a párbeszédpanellel az aktív alkalmazás (nevezetesen a Paintbrush) kérdéseket tesz fel a gépkezelőnek a kép jellemzőivel kapcsolatban:



A gépkezelőnek ki kell töltenie a párbeszédpanelt.

Megjegyzés

A párbeszédpanel is rendelkezik címkével és vezérlő menüvel. Ezek hasonló szerepet töltenek be, mint az ablak címkéje és vezérlő menüje.

Mivel a párbeszédpanel mérete nem változtatható, ezért a vezérlő menüje mindössze két almenüpontot tartalmaz:

Áthelyez
Bezár Alt+F4

2. fejezet

A párbeszédpanel alkotóelemei

A párbeszédpanelen az alábbi alkotóelemekkel találkozhatunk:

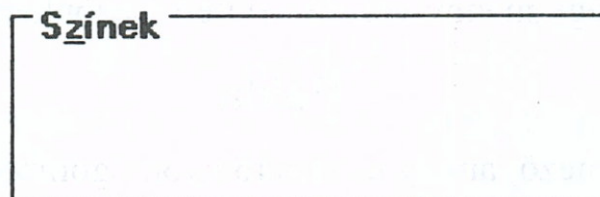
- keretek
- beviteli mezők
- kapcsolónégyzetek
- választókörök
- listapanelek
- előugró listapanelek
- parancsgombok
- önálló gördítősávok.

a) Keretek

A keret arra szolgál, hogy egybefoglalja a párbeszédpanelnek az egymással összefüggő (vagy összetartozó) alkotóelemeit. A keretet többnyire határolóvonal veszi körül. Ahol a határolóvonal megszakad, ott felirat látható.

Példa

Íme egy keret:



b) Beviteli mezők

A beviteli mező olyan kisméretű téglalap, amely arra szolgál, hogy egy kérdésre begépeléssel adjunk választ. Minden beviteli mezővel más-más kérdésre adunk választ. Hogy mi a kérdés, azt a beviteli mező feliratából lehet tudni.

A feltett kérdésre a következőképpen adjuk meg a választ:

a) Az egérmutatót a beviteli mezőbe visszük (ekkor I alakot vesz fel), majd kattintunk.

b) Ennek hatására az egérmutató villogó függőleges vonallá (kurzorrá) alakul, ami azt jelzi, hogy lehet gépelni a választ.

c) A gépelési hibákat a Backspace billentyűvel javítjuk.

Gyakran előfordul, hogy a beviteli mezőbe eleve be van írva egy javasolt válasz. Ez természetesen semmire sem kötelezi a gépkezelőt. Ha más választ akar begépelni, akkor a gépelés megkezdése előtt a Backspace billentyűvel törli a javasolt választ.

Egyes beviteli mezőkbe több karaktert is begépelhetünk, mint amennyi egyszerre látható benne.

Példa

Íme néhány beviteli mező:

Filenév:

Magasság: 12,70

Szélesség: 16,94

Figyelmeztetés

A beviteli mező kitöltése után nem kell leütni az Enter billentyűt!

Megjegyzés

Egyes beviteli mezők úgynevezett módosító nyomógombokkal vannak ellátva. A két módosító nyomógomb így néz ki:



Ezekkel a nyomógombokkal módosítani lehet a beviteli mező tartalmát. Ha a felfelé mutató háromszöget nyomjuk meg, akkor növekszik a mező tartalma; ha pedig a lefelé mutatót, akkor csökken. Hogy mennyivel, az beviteli mezőnként változik.

Példa

Íme egy olyan beviteli mező, amely módosító nyomógombokkal van ellátva:

Legkisebb időszület (ms):

20



Ha a felfelé mutató háromszöget nyomjuk meg, akkor a beviteli mező tartalma 21-re változik. Ha viszont a lefelé mutatót nyomtuk volna meg, akkor 19-re változott volna.

Megjegyzés

A beviteli mezőt röviden mezőnek is szoktuk mondani.

c) Kapcsolónégyzetek

A kapcsolónégyzet olyan kisméretű négyzet, amely arra szolgál, hogy „igen vagy nem” jellegű kérdésre adjunk választ. Minden kapcsolónégyzettel más-más kérdésre adunk választ.

A kérdést a kapcsolónégyzet feliratából lehet tudni.

A kapcsolónégyzetnek kétféle állapota lehet: beikszelt és nem beikszelt. Nem beikszelt állapotban a kapcsolónégyzet így néz ki:



beikszelt állapotban pedig így:



A beikszelt állapot igenlő választ jelent, a nem beikszelt pedig nemlegest. A kapcsolónégyzet állapotát úgy változtatjuk meg, hogy a belsejébe kattintunk.

Példa

Íme néhány kapcsolónégyzet:

Másolat **Az előtérben futva kizárólagos** **32 bites lemezhozzáférés**

Az első és a harmadik kapcsolónégyzet nemleges választ fejez ki, a második pedig igenlőt.

Megjegyzés

Előfordul, hogy keretbe vannak foglalva azok a kapcsolónégyzetek, amelyekkel hasonló kérdésekre adhatunk „igen vagy nem” jellegű választ.

d) Választókörök

A választókör olyan kisméretű kör, amelynek kétféle állapota lehet: üres és besatírozott. Üres állapotban a választókör így néz ki:



besatírozott állapotban pedig így:



A választókör állapotát úgy változtatjuk meg, hogy a belsejébe kattintunk.

Az összetartozó választókörök keretbe vannak foglalva, és együttesen arra szolgálnak, hogy egy kérdésre úgy adjunk választ, hogy több válaszlehetőség közül kiválasztunk egyet. Minden választókör más-más válaszlehetőséget képvisel. Hogy melyiket, azt a feliratából lehet tudni. Magát a kérdést a keret feliratából lehet tudni.

A kívánt válaszlehetőséget úgy választjuk ki, hogy besatírozunk az öt képviselő választókört. (Ha egy választókört besatírozunk, akkor a többi automatikusan üressé válik.)

Példa

Itt arra a kérdésre kell válaszolnunk, hogy a távolságot milyen mértékegységben akarjuk kifejezni. Három lehetőség közül választhatunk („hüvelyk”, „cm”, „képpont”):

<u>Egység</u>	
<input type="radio"/>	hüvelyk
<input checked="" type="radio"/>	cm
<input type="radio"/>	képpont

Jelenleg a „cm” lehetőség van kiválasztva, hiszen a neki megfelelő választókör van besatírozva. Ha a „hüvelyk” lehetőségnek megfelelő választókörre kattintunk, akkor az válik besatírozottá:

<u>Egység</u>	
<input checked="" type="radio"/>	hüvelyk
<input type="radio"/>	cm
<input type="radio"/>	képpont

e) Listapanelek

A listapanel olyan nagyobb méretű téglalap, amely szintén arra szolgál, hogy egy kérdésre úgy adjunk választ, hogy több válaszlehetőség közül kiválasztunk egyet. A válaszlehetőségek egymás alatt, a listapanelben vannak felsorolva. Közülük kattintással választunk egyet (előfordul, hogy dupla kattintással kell választani).

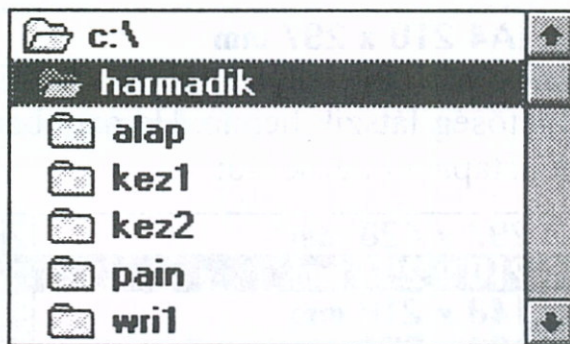
Néha nem fér bele mindegyik válaszlehetőség a listapanelbe. Ilyenkor igénybe vehetjük a listapanel gördítősávját. A listapanel gördítősávja ugyanúgy kezelhető, mint az ablaké. (Ha el van halványodva, akkor nem vehető igénybe, de ilyenkor nincs is rá szükség.)

Egyes listapanelek fölött adatbeviteli mező van. Ezeknél a listapaneleknél a beviteli mezőben megjelenik a kiválasztott válaszlehetőség, és az szükség esetén gépeléssel is módosítható.

1. Íme egy listapanel:

Az élő könyvtár:

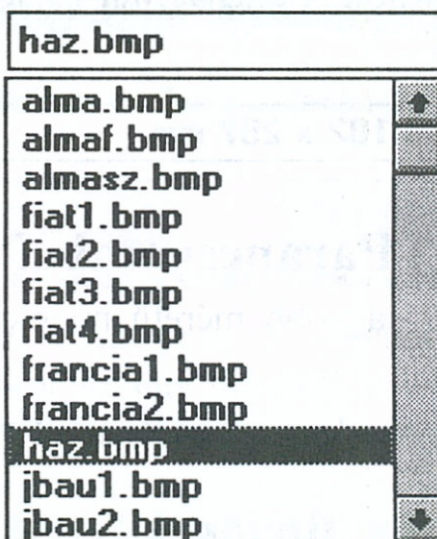
c:\harmadik



(A kiválasztott válaszlehetőség megjelenik a listapanel fölött, de nem beviteli mezőbe íródik be, tehát gépeléssel nem módosítható.)

2. Íme egy olyan listapanel, amely fölött beviteli mező helyezkedik el:

Filenév:



(A kiválasztott lehetőség beviteli mezőbe íródik be, tehát gépeléssel is módosítható.)

f) Előugró listapanel

Az előugró listapanel olyan sáv, amely szintén arra szolgál, hogy egy kérdésre úgy adjunk választ, hogy több válaszlehetőség közül kiválasztunk egyet. Az előugró listapanel abban különbözik a listapaneltől, hogy alaphelyzetben csak egy válaszlehetőség látható benne (ezért kevesebb helyet foglal el a párbeszédpanelen). Az előugró listapanelt abból lehet fölismerni, hogy mindig ott van mellette az előugrató nyomógomb:



Ha megnyomjuk az előugrató nyomógombot, akkor előugrik egy olyan listapanel, amelyik már az összes válaszlehetőséget tartalmazza. Ezek közül kattintással választunk ki

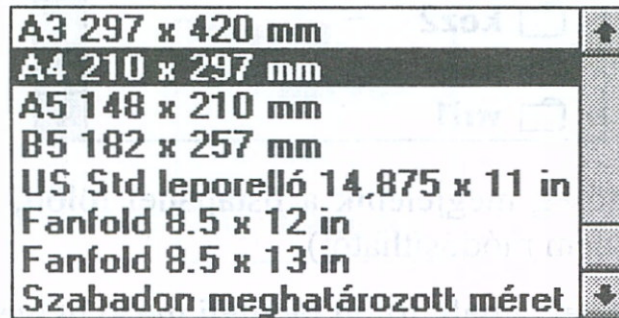
egyét. A kiválasztás után újra csak egy (a kiválasztott) válaszlehetőség látható az előugró listapanelben.

Példa

Íme egy előugró listapanel:

Méret: ▾

Most még csak egy válaszlehetőség látszik benne. Ha azonban megnyomjuk az előugrató nyomógombot, akkor ez a listapanel ugrik elő:



Miután a listapanelből kiválasztottuk mondjuk a **B5 182 x 257 mm** válaszlehetőséget, akkor a listapanel eltűnik, s már csak a kiválasztott válaszlehetőség lesz látható az előugró listapanelben:

Méret: ▾

g) Parancsgombok

A párbeszédpanelen látható nagyobb méretű nyomógombokat parancsgomboknak nevezzük.

Ha olyan parancsgombot nyomunk meg, amelyen a >> jel is szerepel, akkor a párbeszédpanel kibővül.

Ha pedig olyan parancsgombot nyomunk meg, amelyiken három pont is szerepel, akkor újabb párbeszédpanel jelenik meg.

Szinte valamennyi párbeszédpanelen megtalálható az **OK** parancsgomb:



Ennek a megnyomásával

— a figyelmeztető párbeszédpanelen azt jelezzük, hogy tudomásul vettük a figyelmeztetést

— a kitöltendő párbeszédpanelen azt jelezzük, hogy végeztünk a párbeszédpanel kitöltésével, és minden rendben van rajta.

A **Mégsem** parancsgomb szinte valamennyi kitöltendő párbeszédpanelen megtalálható:



Ennek a megnyomásával azt jelezzük, hogy a kitöltés érvénytelen, és visszavonjuk a kiadott parancsot.

Azt, hogy a többi parancsgomb megnyomásának mi a hatása, csak az egyes párbeszédpanelek tárgyalásakor konkrétan lehet megmondani.

Megjegyzés

Ha egy párbeszédpanel kitöltése során leütjük az Enter billentyűt, akkor az úgy minősül, mintha megnyomtuk volna azt a parancsgombot, amelyik a többinél jelenleg vastagabb kontúrral rendelkezik. Ezért nem szabad a beviteli mező kitöltésekor Enter-t ütni.

Példa

A Windows- ból való kilépéskor ezt a figyelmeztetést kapjuk:



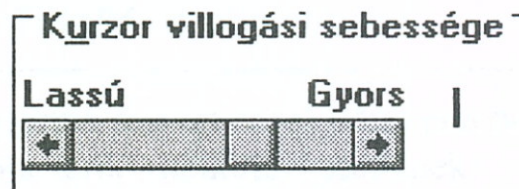
Jelenleg az a **OK** parancsgomb rendelkezik a többinél vastagabb kontúrral. Ha tehát leütjük az Enter billentyűt, akkor az úgy minősül, mintha megnyomtuk volna az **OK** parancsgombot.

h) Önálló gördítősávok

Egyes párbeszédpaneleken vannak olyan kérdések, amelyekre önálló gördítősávokkal adhatunk választ. Az önálló gördítősávok ugyanúgy néznek ki (és ugyanúgy kezelhetők), mint az ablakok gördítősávjai.

Példa

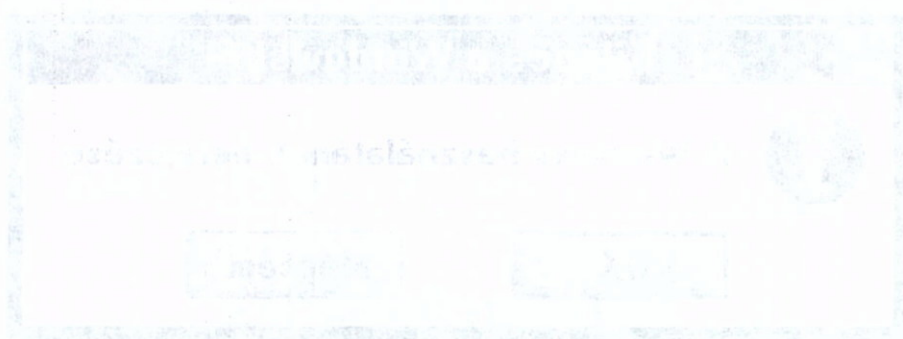
Ezzel az önálló gördítősávval arra a kérdésre adunk választ, hogy milyen legyen a kurzor villogási sebessége a Windows működése során:



Minél közelebb visszük a csúszkát a „Gyors” feliratú gördítőnyílhoz, annál gyorsabban fog villogni a kurzor.

Feladatok

1. A Programkezelő ablakában válaszd ki a **File** menüpont **Futtat** almenüpontját!
2. Mondd meg, hogy a megjelenő párbeszédpanelen milyen alkotóelemeket láatsz!
3. Nyomd meg a **Tallóz** parancsgombot!
4. Mondd meg, hogy a most megjelenő párbeszédpanelen milyen alkotóelemeket láatsz!
5. Nyomd meg a **Mégsem** parancsgombot! (Ezzel a párbeszédpanel eltűnik, s visszatér az előző párbeszédpanel.)
6. A visszatért párbeszédpanelen is nyomd meg a **Mégsem** nyomógombot! (Most ez a párbeszédpanel is eltűnik.)
7. Lépj ki a Windows-ból!



IX. RÉSZ

A PROGRAMKEZELŐ HASZNÁLATA

1. fejezet Csoportok

A könnyebb eligazodás érdekében az alkalmazásokat csoportokba szokás sorolni. Az egymástól való megkülönböztetés érdekében a csoportok megnevezéssel rendelkeznek, amely maximum 30 karakterből áll, és ékezetes magyar betűk is előfordulhatnak benne.

A Windows telepítő programja öt csoportot hoz létre. A csoportok megnevezése:

- Rendszer
- Kellékek
- Játékok
- Automatikus indítás
- Alkalmazások.

A telepítő program alkalmazásokat is sorol be ezekbe a csoportokba.

a) A Windows részét képező alkalmazásokat így sorolja be:

— a Rendszer csoportba azokat sorolja be, amelyek a Windows működése szempontjából alapvető jelentőséggel bírnak:

Rendszer			
Filekezelő	Vezérlőpult	Nyomtatás- vezérlő	Vágólap- megjelenítő
MS-DOS	Windows Telepítő	PIF-szerkesztő	Információk

— a Kellékek csoportba azokat sorolja be, amelyek a mindennapi gyakorlatban (pl. az irodai munka során) nélkülözhetetlenek:

Kellékek				
Write	Paintbrush	Terminál	Jegyzetömb	Makrórögzítő
Kartoték	Naptár	Számológép	Óra	Csomagoló
Karaktertábla	Médialejátszó	Hangrögzítő	A billentyűzet kiosztása	Billentyűzetkiosztás jelzője

— a Játékok csoportba azokat sorolja be, amelyekkel játszani lehet:

Játékok	
Pasziánsz	Aknakereső

— az Automatikus indítás csoportba csak egyet sorol be:

Automatikus indítás
852-es kódlap telepítése

b) A merev lemezünkön található nevezetes DOS-alapú alkalmazásokat az Alkalmazások csoportba sorolja be. (Azt ő dönti el, hogy mely alkalmazások minősülnek nevezetesnek, és ő maga keresi meg valamennyit a lemezünkön. Például a dBASE III PLUS alkalmazást nevezetesnek minősíti.)

Megjegyzések

1. A Programkezelőt egyik csoportba sem sorolja be a telepítő program. A Programkezelő ugyanis felette áll a csoportoknak.

2. Ha majd olyan Windows-alapú alkalmazásokat telepítünk (a saját telepítő programjukkal), amelyek nem képezik a Windows részét, akkor az ő számukra új csoportokat hoz létre a saját telepítő programjuk.

3. Az Automatikus indítás csoportba besorolt alkalmazások a Windows indításakor mindig automatikusan futó alkalmazássá válnak.

2. fejezet

A Programkezelő rendeltetése

A Programkezelő olyan, a Windows részét képező alkalmazás, amelynek rendeltetése a csoportok kezelése (feldolgozása) és a többi alkalmazás indítása.

A csoportok kezelése a következő szolgáltatásokból tevődik össze:

- új csoport létrehozása
- új alkalmazás felvétele valamelyik csoportba
- alkalmazás áthelyezése az egyik csoportból a másikba
- alkalmazás másolása az egyik csoportból a másikba
- alkalmazás jellemzőinek (pl. a megnevezésének) a megváltoztatása
- alkalmazás törlése valamelyik csoportból
- valamelyik csoport törlése.

A Programkezelő legfőbb szolgáltatása az, hogy ő indítja el a többi alkalmazást. Ezt a szolgáltatást azért tudja nyújtani, mert a Windows indításakor a Programkezelő akaratunktól függetlenül futó alkalmazássá válik, s mindaddig futó alkalmazás marad, amíg ki nem lépünk a Windows-ból. Hol az előtérben fut, hol a háttérben — az igényeinknek megfelelően. Amikor az előtérben fut, akkor igénybe lehet venni az összes szolgáltatását. Amikor másik (általa indított) alkalmazás fut az előtérben, akkor a Programkezelő szerényen a háttérben fut, s várja, hogy újra az előtérben futhasson. (Akkor fogjuk újra őt futtatni az előtérben, ha majd ismét szükségünk lesz valamelyik szolgáltatására.)

Megjegyzés

A Programkezelőnek a csoportok kezelésével kapcsolatos szolgáltatásait most még nem tárgyaljuk, mert megelégszünk azzal a csoportbeosztással, amit a Windows telepítő programja kialakított. Azt viszont rövidesen tárgyaljuk, hogy miként indítja a Programkezelő a többi alkalmazást.

Feladatok

1. Indítsd el a Windows-t!
2. Ha a Programkezelő ablakán kívül más alkalmazásablakok is vannak a munkaasztalon, akkor azokat zárd be!
3. A Programkezelő ablakának méretét változtasd meg a következőképpen:
 - fölülről, balról és jobbról kb. 2 cm legyen a távolság az ablak széle és a képernyő széle között
 - alulról kb. 3 cm legyen a távolság az ablak széle és a képernyő széle között!

Megjegyzés

A tapasztalatok szerint a Windows működtetése akkor a legkényelmesebb, ha a Programkezelő ablaka úgy van beállítva, hogy az ablak széle és a képernyő széle közötti távolság fölülről, balról és jobbról kb. 2 cm, alulról pedig kb. 3 cm.

Feladat

A Windows működtetése során mindig törekedj arra, hogy a Programkezelő ablaka a fenti megjegyzésben említett módon legyen beállítva — föltéve, hogy ez neked is kényelmesnek tűnik!

3. fejezet

Kilépés a Programkezelőből

Ha kilépünk a Programkezelőből, akkor egyúttal a Windows-ból is kilépünk, hiszen a Programkezelő nélkül a Windows nem működik.

A Programkezelőből (mint minden más alkalmazásból) akkor léphetünk ki, ha ő az aktív alkalmazás. A kilépés úgy történik, hogy kiválasztjuk a **File** menüpont **Kilépés a Windowsból** almenüpontját, majd a megjelenő (már jól ismert) párbeszédpanelen megnyomjuk az **OK** parancsgombot.

Feladatok

1. Lépj ki a Programkezelőből (és ezáltal a Windows-ból)!
2. Indítsd el újra a Windows-t!
3. Ha a Programkezelő ablakán kívül más alkalmazásablakok is vannak a munkaasztalon, akkor azokat zárd be!

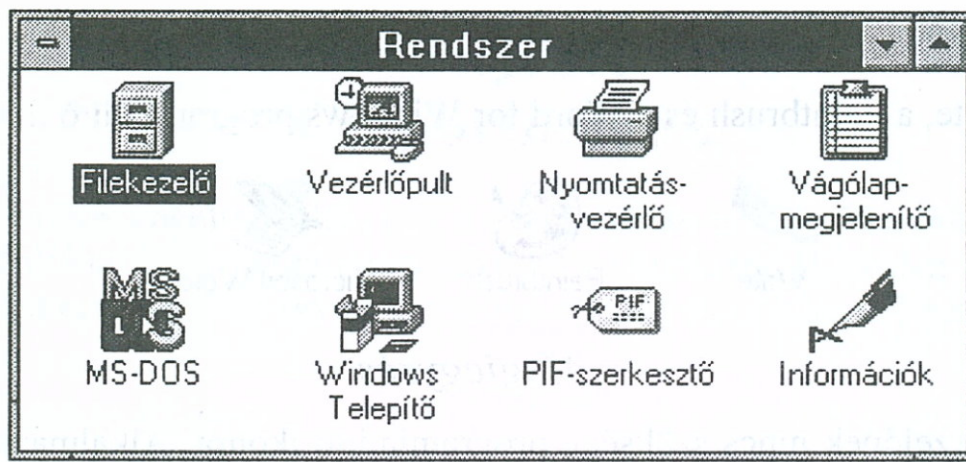
4. fejezet

Csoportablakok

A Programkezelő ablakában is találkozunk dokumentumablakokkal. Ezek a dokumentumablakok azt szemléltetik, hogy mely alkalmazások vannak besorolva az egyes csoportokba, ezért csoportablakoknak nevezzük őket.

Példák

1. Az alábbi dokumentumablak azt szemlélteti, hogy mely alkalmazások vannak besorolva a Rendszer csoportba (ez tehát a Rendszer csoportablak):



2. Az alábbi dokumentumablak azt szemlélteti, hogy mely alkalmazások vannak besorolva a Kellékek csoportba (ez tehát a Kellékek csoportablak):



5. fejezet

Programindító ikonok

A csoportablakokban található ikonokat programindító ikonoknak nevezzük. A programindító ikon az alkalmazás indítására szolgál.

Noha a programindító ikonok nagyon hasonlítanak az alkalmazásikonokhoz, mégsem szabad őket összetéveszteniük. Ugyanis az alkalmazásikon az alkalmazás ablakát jelképezi, a programindító ikon viszont magát az alkalmazást. Tehát alkalmazásikonja csak a futó alkalmazásoknak van, programindító ikonja viszont minden olyan alkalmazásnak van, amelyik be van sorolva valamelyik csoportba.

A programindító ikonokat az elhelyezkedésük alapján lehet jól megkülönböztetni az alkalmazásikonoktól. Az alkalmazásikonok ugyanis közvetlenül a munkaasztalon helyezkednek el, a programindító ikonok viszont mindig a megfelelő csoportablak belsejében.

Példák

1. Íme a Write, a Paintbrush és a Word for Windows programindító ikonja:



Write



Paintbrush



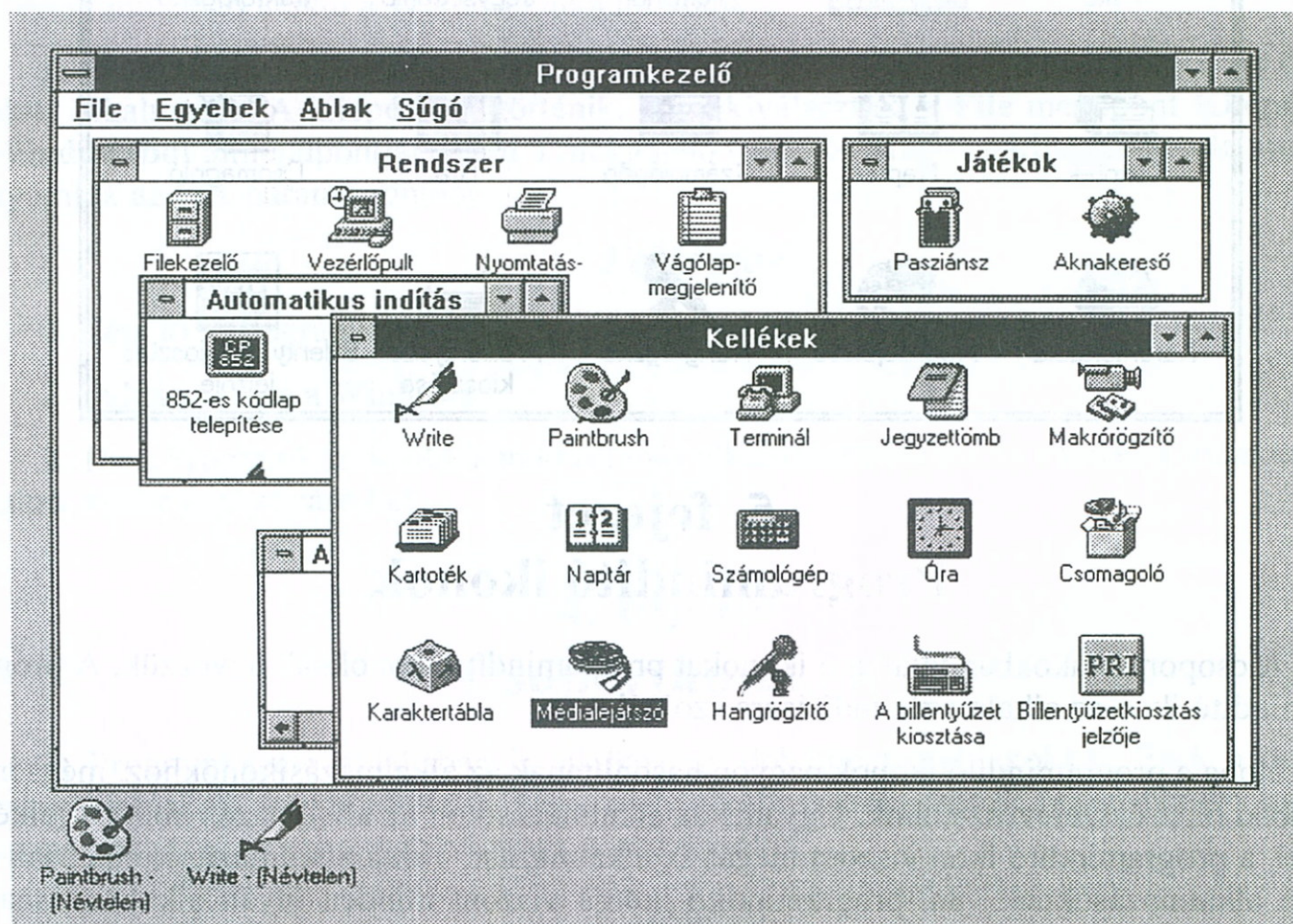
Microsoft Word

Megjegyzés

A Programkezelőnek nincs szüksége programindító ikonra. Alkalmazásikonja azonban szokott lenni (akkor van, amikor az ablakát ikon állapotúra változtatjuk).

Feladat

Karikázd be az alábbi ábrán az alkalmazásikonokat kék színnel, a programindító ikonokat pedig pirossal!



6. fejezet

Csoportikonok

Mint minden dokumentumablak, úgy a csoportablak is ikon állapotúra változtatható. Az így kapott dokumentumikont csoportikonnak nevezzük. (Röviden szólva: csoportikon akkor keletkezik, amikor egy csoportablakot ikon állapotúra változtatunk.)

Példa

A Rendszer, a Kellékek, a Játékok, az Automatikus indítás és az Alkalmazás csoportablakot rendre ilyen csoportikon jelképezi, ha ikon állapotúra változtatjuk:

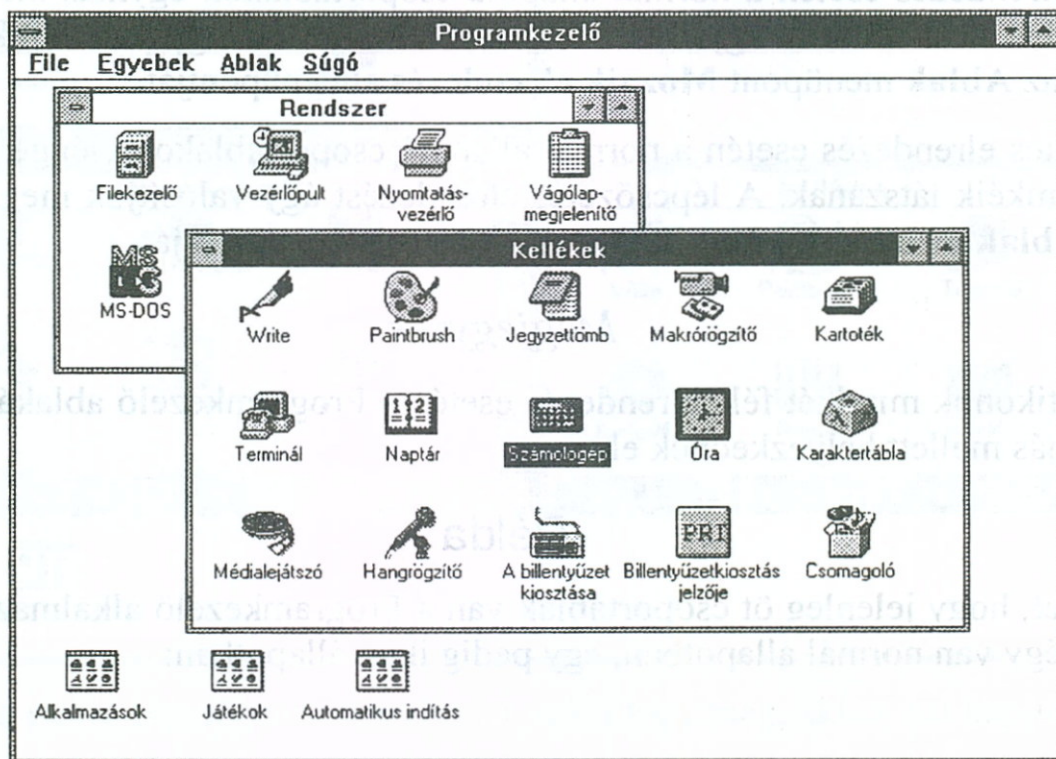


Megjegyzés

Mivel a csoportablak speciális dokumentumablak, a csoportikon pedig speciális dokumentumikon, ezért a kezelésük ugyanúgy történik, mint bármely más dokumentumablak illetve dokumentumikon kezelése. Egyetlen különbség azért van: ha ugyanis egy csoportablakot bezárunk, akkor nem tűnik el, mint a többi dokumentumablak, hanem ikon állapotúra változik.

Kérdés

Az alábbi ábrán mely csoportablakok vannak normál állapotban, és melyek ikon állapotban:



Feladatok

1. Mondd meg, hogy a képernyődön jelenleg hány csoportablak látható a Programkezelő ablakában! Ezek közül melyek vannak normál állapotban, és melyek ikon állapotban?
2. Változtasd ikon állapotúra valamennyi csoportablakot!
3. Változtasd normál állapotúra valamennyi csoportablakot!
4. Végül csak az alábbi csoportablakok maradjanak normál állapotúak:
 - Rendszer
 - Kellékek
 - Játékok
 - Alkalmazások.

7. fejezet

A csoportablakok elrendezése

A Programkezelő ablakában a csoportablakokat tetszőlegesen elrendezhetjük az ablakműveletekkel. Van azonban az elrendezésnek két olyan nevezetes formája, amit a Programkezelő szolgáltat számunkra:

- mozaik elrendezés
- lépcsőzetes elrendezés.

Mozaik elrendezés esetén a normál állapotú csoportablakok egymás mellett helyezkednek el, tehát nem fedik át egymást. A mozaik elrendezést úgy valósítjuk meg, hogy kiválasztjuk az **Ablak** menüpont **Mozaik elrendezés** almenüpontját.

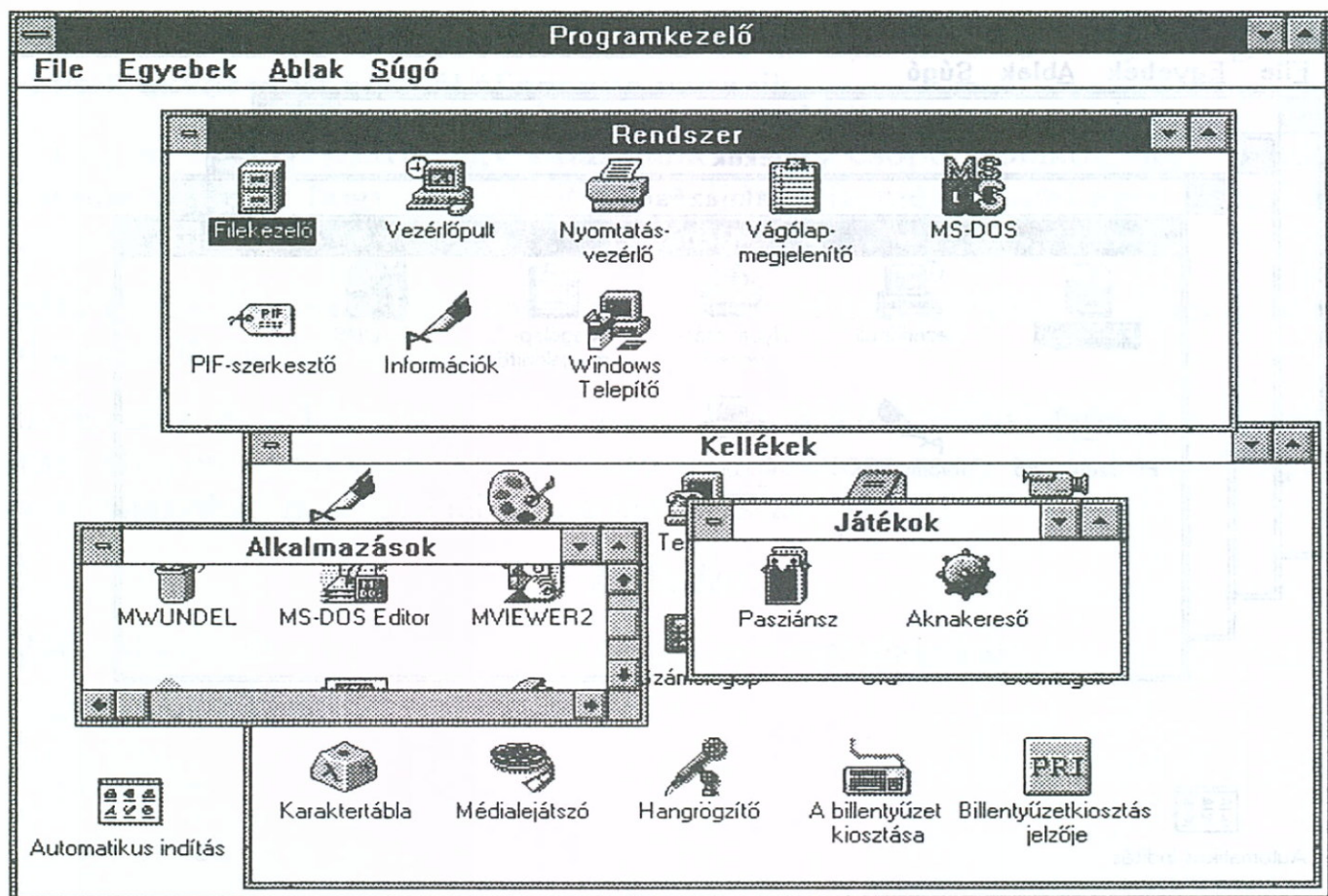
Lépcsőzetes elrendezés esetén a normál állapotú csoportablakok eléggé átfedik egymást, de a címkéik látszanak. A lépcsőzetes elrendezést úgy valósítjuk meg, hogy kiválasztjuk az **Ablak** menüpont **Lépcsőzetes elrendezés** almenüpontját.

Megjegyzés

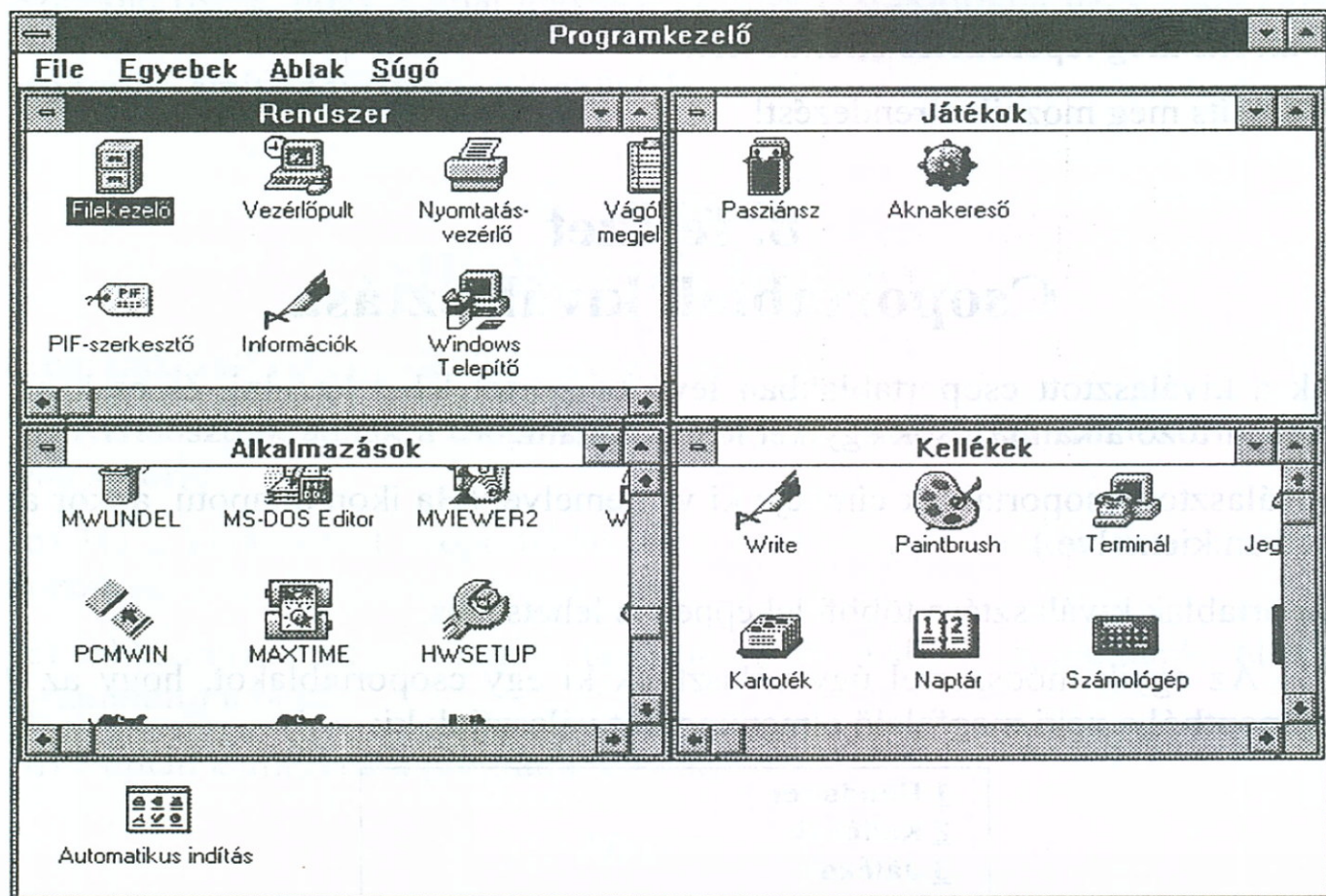
A csoportikonok mindkét féle elrendezés esetén a Programkezelő ablakának alsó részében, egymás mellett helyezkednek el.

Példa

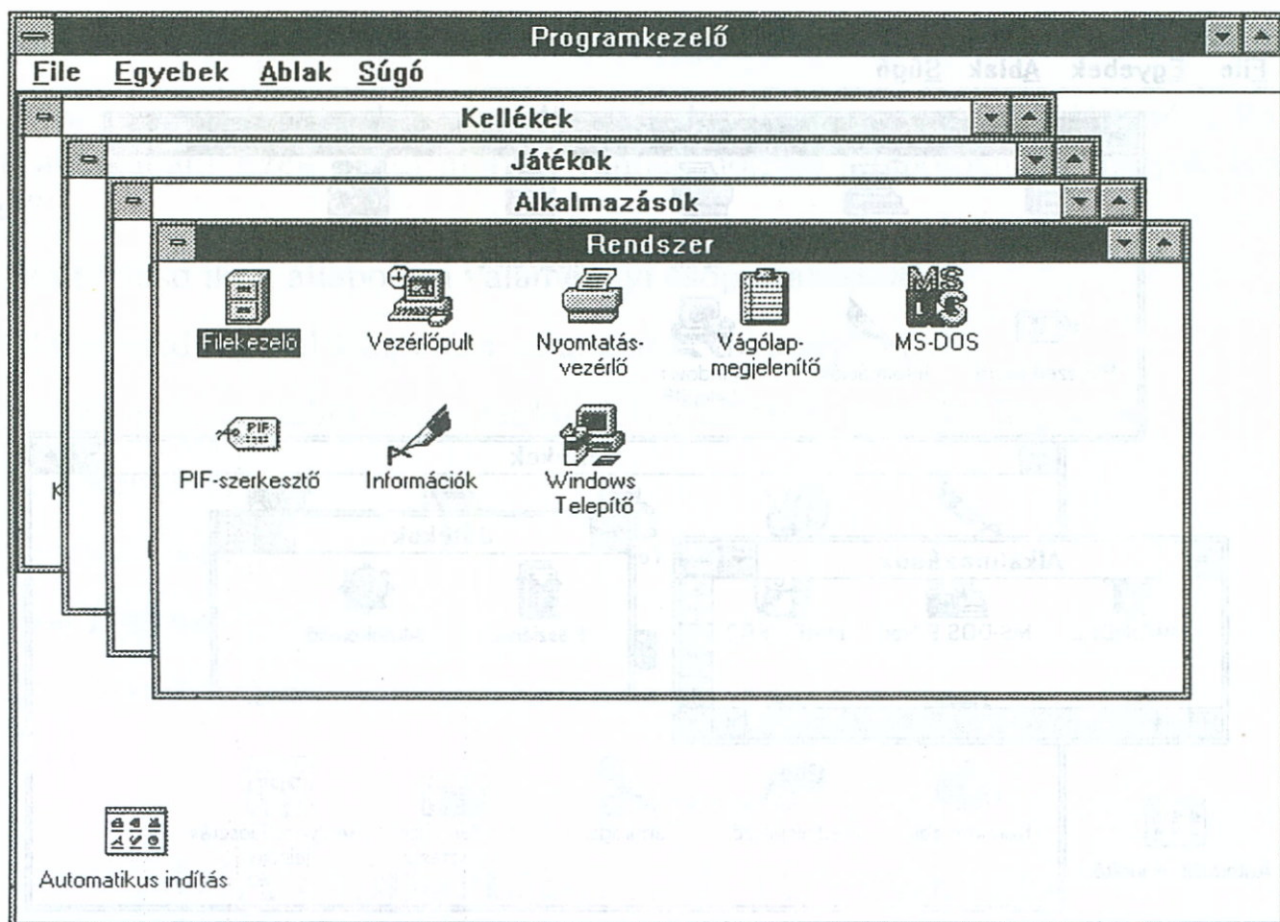
Tegyük fel, hogy jelenleg öt csoportablak van a Programkezelő alkalmazásablakban, és közülük négy van normál állapotban, egy pedig ikon állapotban:



a) Ha mozaik elrendezést valósítunk meg, akkor ezt kapjuk:



b) Ha pedig lépcsőzetes elrendezést valósítunk meg, akkor ezt kapjuk:



Feladatok

1. Valósíts meg lépcsőzetes elrendezést!
2. Valósíts meg mozaik elrendezést!

8. fejezet Csoportablak kiválasztása

Csak a kiválasztott csoportablakban levő csoportot lehet kezelni, és csak az ilyen csoportba tartozó alkalmazások egyikét lehet indítani.

A kiválasztott csoportablak címkéje ki van emelve. (Ha ikon állapotú, akkor az ikon szövege van kiemelve.)

Csoportablak kiválasztása többféleképpen is lehetséges.

1) Az egyik módszerrel úgy választunk ki egy csoportablakot, hogy az **Ablak** menüpontból a neki megfelelő almenüpontot választjuk ki:

- | |
|------------------------------|
| <u>1</u> Rendszer |
| <u>2</u> Kellékek |
| <u>3</u> Játékok |
| <u>4</u> Automatikus indítás |
| <u>5</u> Alkalmazások |

Ha ezzel a módszerrel olyan csoportablakot választunk ki, amely eddig ikon állapotú volt, akkor most normál állapotúra változik.

2) A másik módszerrel úgy választunk ki egy csoportablakot, hogy a belsejébe kattintunk (feltéve, hogy valami látható belőle). Ha még semmi nem látható belőle, akkor előbb ablakműveletekkel láthatóvá kell tenni legalább egy részét.

(Ha olyan csoportablakra kattintunk, amelyek jelenleg ikon állapotú, akkor egyúttal a vezérlő menüje is megjelenik.)

A mozaik és a lépcsőzetes elrendezés éppen azért előnyös, mert minden egyes normál állapotú csoportablakból látható valamekkora rész, tehát bármelyiket könnyen kiválaszthatjuk a belsejébe való kattintással.

Feladatok

1. Válaszd ki sorban egymás után az alábbi csoportablakokat:

- Alkalmazások
- Játékok
- Kellékek
- Rendszer.

2. Számold össze, hogy a saját gépeden az egyes csoportokba hány alkalmazás tartozik! Az összeszámolás érdekében alkalmazd a szükséges ablakműveleteket! Találtál-e olyan csoportot, amit eddig nem említettünk?

9. fejezet

Alkalmazás indítása

A Programkezelővel egy alkalmazást így indítunk:

a) Kiválasztjuk annak a csoportnak az ablakát, amelybe az indítandó alkalmazás be van sorolva.

b) Ha a kiválasztott csoportablak még ikon állapotú, akkor normál állapotúra változtatjuk.

c) Ablakműveletekkel elérjük, hogy láthatóvá váljon az indítandó alkalmazás programindító ikonja.

d) Duplán kattintunk a programindító ikonra.

Megjegyzés

Ha olyan alkalmazást akarunk indítani, amelynek a programindító ikonja véletlenül éppen látható, akkor a fenti lépések közül az első három mellőzhető.

Példa

Mivel a Write alkalmazás a Kellékek csoportba tartozik, ezért indítása a következőképpen történik (ha éppen nem látható a programindító ikonja):

a) Kiválasztjuk a Kellékek csoportablakot.

b) Ha ez a csoportablak még ikon állapotban van, akkor normál állapotúra változtatjuk.

c) Láthatóvá tesszük a Write programindító ikonját:



d) Duplán kattintunk a programindító ikonra.

10. fejezet

Visszatérés a Programkezelőhöz

Miközben használjuk a Programkezelővel indított alkalmazást, szükségünk lehet arra, hogy visszatérjünk a Programkezelőhöz, vagyis hogy újra a Programkezelő legyen az aktív alkalmazás.

A visszatérés legegyszerűbb módja, hogy a programkezelő ablakának a belsejébe kattintunk. (Ablakműveletekkel ez mindig elérhető. Ha másként nem, akkor úgy hogy az az összes többi alkalmazásablakot bezárjuk vagy ikon állapotúra változtatjuk.)

Feladatok

1. Indítsd el a Write alkalmazást!
2. Térj vissza a Programkezelőhöz oly módon, hogy a Write ablakát ikon állapotúra változtasd!
3. Indítsd el a Jegyzetömb alkalmazást!
4. Térj vissza a Programkezelőhöz oly módon, hogy a Jegyzetömb ablakát bezárod!
5. Indítsd el a Paintbrush alkalmazást!
6. Térj vissza a Programkezelőhöz oly módon, hogy ikon állapotúra változtasd a Paintbrush ablakát!

Fontos megjegyzés

Ha olyan alkalmazást akarunk használatba venni, amelyik jelenleg ikon állapotban van, akkor nem kell újra elindítani, hanem duplán kell kattintani az alkalmazásikonjára.

Feladatok

1. Vedd használatba a Paintbrush alkalmazást!
2. Zárd be a Paintbrush ablakát!
3. Vedd használatba a Write alkalmazást!
4. Zárd be a Write ablakát!

11. fejezet

Az ikonok elrendezése

A Programkezelő egyik szolgáltatása az, hogy elrendezi helyettünk a programindító ikonokat és a csoportikonokat.

A programindító ikonok elrendezése így történik:

- a) Kiválasztjuk azt a (normál állapotú) csoportablakot, amelyben el akarjuk rendezni a programindító ikonokat.
- b) Kiválasztjuk az **Ablak** menüpont **Ikonok elrendezése** almenüpontját.

A csoportikonok elrendezése így történik:

- a) Az egyik (bármelyik) csoportikonra kattintunk.
- b) Kiválasztjuk az **Ablak** menüpont **Ikonok elrendezése** almenüpontját.

Megjegyzések

1. Ha nem tetszik a Programkezelő által végzett elrendezés, akkor az ikonokat odébb helyezhetjük.
2. Ha az **Egyebek** menüpont **Mindig rendez** almenüpontja be van kapcsolva, akkor a Programkezelő nem engedi, hogy a programindító ikonokat a csoportablakokban rendetlenül hagyjuk.

Feladatok

1. Kapcsold ki az **Egyebek** menüpont **Mindig rendez** almenüpontját!
2. Odébb helyezéssel okozz egy kis rendetlenséget a csoportablakokban!
3. Rendezd el az összes csoportalak programindító ikonjait!
4. A Rendszer és a Kellékek csoportablak legyen normál állapotú, a többi pedig ikon állapotú!
5. Rendezd el a csoportikonokat!
6. Ha az elrendezés nem tetszik, akkor helyezd odébb őket!

12. fejezet

A Windows állapotának mentése

Ha azt akarjuk, hogy a Windows megőrizze a kilépéskor érvényes állapotát, vagyis hogy legközelebb abban az állapotban induljon, ami a mostani kilépéskor érvényben volt, akkor a kilépés előtt gondoskodni kell róla, hogy az **Egyebek** menüpont **Állapot mentése kilépéskor** almenüpontja be legyen kapcsolva.

Megjegyzés

Ha a Windows telepítése után, mindjárt a Windows első indításakor kikapcsoljuk ezt az almenüpontot, akkor a Windows mindig ugyanabban az állapotában fog elindulni, ami közvetlenül a telepítés után volt érvényben.

Iskolákban célszerű tehát ezt az almenüpontot a telepítés után azonnal kikapcsolni, és megkérni a tanulókat, hogy később se kapcsolják be, mert ezzel elérhető, hogy a Windows minden alkalommal ugyanabban a (megszokott) állapotában fog indulni.

13. fejezet

Ikon állapot indításkor

Ha azt akarjuk, hogy a Windows következő indításakor a Programkezelő ablaka ikon állapotú legyen, akkor be kell kapcsolni az **Egyebek** menüpont **Ikon állapot induláskor** almenüpontját.

X. RÉSZ

A WRITE HASZNÁLATA

1. fejezet

A Write rendeltetése

A Write olyan, a Windows részét képező alkalmazás, amely lehetővé teszi szövegek feldolgozását. A szöveg feldolgozását szövegszerkesztésnek is szoktuk nevezni.

A Write kiválóan megfelel egyszerűbb szövegek (pl. egy üzleti levél) szerkesztésére. A használata könnyen elsajátítható, és a tanulása során gyorsan megismerhetjük a legfontosabb szövegszerkesztési műveleteket.

A műveleteket minden Windows-alapú szövegszerkesztő alkalmazás használatakor ugyanúgy kell elvégezni. Aki tehát ismeri a Write-ot, az könnyen megtanulja a bonyolultabb szövegszerkesztő alkalmazások használatát is. Másik szövegszerkesztő alkalmazás használata természetesen csak akkor válik szükségessé, amikor olyan munkánk akad (pl. egy szakkönyv nyomdai előkészítése), aminek elvégzéséhez a Write lehetőségei már nem elegendők.

2. fejezet

Write-dokumentumok

A Write-tal készülő dokumentum fő alkotórésze a begépelte szöveg. A szöveget a billentyűzeten gépeljük be, s a képernyőn folyamatosan láthatjuk munkánk eredményét. Mivel nem közvetlenül papírra írunk, ezért a javítások és a szükséges változtatások a képernyőn rugalmasan elvégezhetők.

A dokumentum azonban nem csak szöveget, hanem képeket is tartalmazhat. A képet előzőleg el kell készíteni egy képfeldolgozó alkalmazással, s azt követően be kell illeszteni a dokumentumba.

A Write-dokumentumokat általában WRI kiterjesztésű fájlban tároljuk.

Példa

Íme egy képet is tartalmazó Write-dokumentum:

Tisztelt Kovács Lajos úr!

Kérésére elkészítettem a Tégladepó kft. emblémáját. Több változat is készült, de közülük ezt tartom a legjobbnak:



TÉGLADEPÓ KFT.

Kérem szíves válaszát, hogy megfelel-e Önnek a bemutatott változat.

Üdvözlettel:

Cs. Nagy Antal tipográfus

3. fejezet A Write indítása

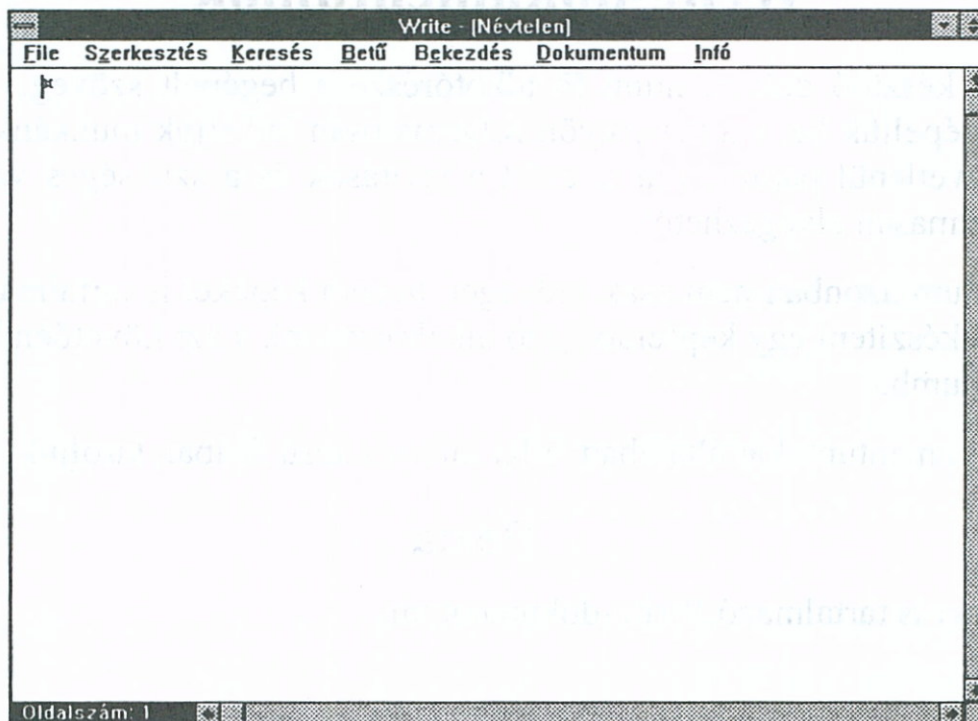
A Write programindító ikonja a Kellékek csoportban található. Indítása ennek megfelelően történik.

Feladatok

1. Indítsd el a Write alkalmazást!
2. Ha a Write ablaka nem teljes méretű, akkor tedd teljes méretűvé!

4. fejezet A Write ablaka

A Write ablaka így néz ki:



Az ablak munkaterülete két részre oszlik:

- szerkesztő terület
- kijelölő terület.

a) A szerkesztő terület a munkaterület nagy részét elfoglalja. Itt látható a megnyitott dokumentum.

b) A kijelölő terület mindössze egy keskeny sáv a munkaterület bal oldalán. Arra szolgál, hogy a dokumentum egy részét kijelölhessük.

Azt, hogy meddig tart a szerkesztő terület, és hol kezdődik a kijelölő terület, az egérmutató alakjából lehet megtudni. Ha ugyanis az egérmutató a szerkesztő területen tartózkodik, akkor **I** alakot vesz fel; ha viszont a kijelölő területen tartózkodik, akkor jobbra dőlő nyíl alakot vesz fel.

Az „Oldalszám” felirat melletti szám elárulja, hogy jelenleg a dokumentum hányadik oldala látható a szerkesztő területen.

A villogó **I** jel a kurzor. A következő begépelte karakter mindig a kurzor jobb oldalán jelenik meg, és a kurzor ezután áthelyeződik az újonnan begépelte karakter jobb oldalára.

A dokumentum végét ez a jel mutatja: **¶**

A Write használata során a billentyűzet mindig betoldó üzemmódban van.

Megjegyzés

A kurzor nem tévesztendő össze az egérmutatóval! Olyan kapcsolatban állnak egymással, hogy ha a dokumentum belsejébe kattintunk, akkor a kurzor az egérmutató által megjelölt helyre ugrik.

Feladatok

1. Az egérmutatóval pásztázd végig a Write ablakának munkaterületét! Közben figyelj az egérmutató alakját! Mondd meg, hogy kb. milyen széles a kijelölő terület!

2. Válaszd ki sorra egymás után a menüpontokat (**File, Szerkesztés** stb.)! Az almenüpontokat még ne válaszd ki, csak nézgesd őket! Összesen hány almenüpontot tudsz összeszámolni?

Példa

Az alábbi ábra azt az esetet szemlélteti, amikor az ATOK.WRI dokumentum feldolgozása van folyamatban. A szerkesztő terület és a kijelölő terület az ábrán jól megfigyelhető:

lecsusszant az ágyról.

Mindig aprólékos gonddal ügyelt arra, hogy ruháit az ágy mellé helyezett székre rakja, bárhol tartózkodott is. Ilyenkor, midőn a halál árnyékában élt, létfontosságú volt, hogy ruhái a keze ügyében legyenek, s a sötétben gyorsan magára kapkodhassa őket.

Felhúzta a nadrágját és gumitalpú cipőjét. Az ágyon fekvő nő tompán felnyögött, és a másik oldalára fordult. A férfi, jobb kezében tartva láncos buzogányát, nesztelenül az ajtóhoz lépdelt. Jól ismerte a bárka minden zegét-zugát, így nem zavarta a sűrű sötétség. Rálelt a jól megolajozott reteszre, elhúzta, s miután ujjai kitapintották a kilincsgombot, elfordította. |

Óvatosan néhány hüvelyknyire megnyitotta az ajtót. Kikémlelt az esőtől susogó sötétségbe. A bárka oldalát paskoló víz csobaja meg az eső fölerősödött zizegése minden egyéb hangot elnyomott, ám ez Fennelt nem tévesztette meg. Odakint a sötétben veszély fenyegetett. A férfi érezte, amint nyakszirtjén felborzolódnak a rövid szőrszálak.

Óvatosan szélesebbre nyitotta az ajtót, s így teljes hosszúságában láthatta a fedélzetet, amely halványan körvonalazódott a rakpart utcai lámpáinak világában. Bal kéz felől idelátszottak a londoni West End fényei. Ismét hallgatózott; ám ezúttal sem hallott semmi olyasmit, ami riadalomra adhatott volna okot. De a veszély ott lappangott... ebben bizonyos

Oldalszám: 1

Kijelölő terület

Szerkesztő terület

5. fejezet

A feldolgozás menete

A dokumentum feldolgozása az alábbi fő tevékenységekből áll:

1. *A feldolgozás megkezdése.*

2. *A beállítások elvégzése:*

- *a nyomtató beállítása*
- *az oldal beállítása*
- *a tabulátorok beállítása (ha szükséges).*

3. *A szöveg létrehozása:*

- *a szöveg begépelése*
- *a gépelési hibák kijavítása.*

4. *A szöveg változtatása:*

- *szövegrész törlése*
- *szövegrész módosítása*
- *szövegrész másolása*

- szövegrész áthelyezése
- karaktersorozat cseréje.

5. Képek beillesztése a dokumentumba.

6. Betűformázás:

- a betűjellemzők
- a betűméret
- a betűtípus
megváltoztatása.

7. Bekezdésformázás:

- az igazítás
- a sortávolság
- a behúzások
megváltoztatása.

8. Dokumentumformázás:

- az oldalak tördelése
- a fejléc és a lábléc létrehozása
- a beállítások esetleges módosítása.

9. A dokumentum nyomtatása.

10. A feldolgozás befejezése.

Most még csak felsoroltuk a tevékenységeket, de a továbbiakban részletesen megtárgyaljuk, hogy melyik mire szolgál, és hogyan kell elvégezni.

A tevékenységek elvégzésének sorrendjében teljes szabadságot élvezünk. Ez azt jelenti, hogy a feldolgozás megkezdését és befejezését leszámítva bármely tevékenységre bármikor és bármennyiszer sor kerülhet. A tanulás zökkenőmentessége érdekében azonban eleinte ajánlatos betartani a fenti sorrendet.

6. fejezet

A feldolgozás megkezdése

Amikor új szöveg begépelését kezdjük el, akkor a munkaterület törlése jelenti a feldolgozás megkezdését. A törlés célja az, hogy a munkaterületet esetleg elfoglaló másik dokumentum eltűnjön onnan, és átadja a helyét az új, ezután készülő dokumentumnak.

A munkaterület törlése a **File** menüpont **Új** almenüpontjának kiválasztásával történik.

Feladat

Töröld a munkaterületet!

7. fejezet

A nyomtató beállítása

A nyomtató beállításával azt hozzuk a Write tudomására, hogy milyen körülmények között kell majd elvégeznie a dokumentum nyomtatását.

A nyomtató beállítása a következőképpen történik:

- Kiválasztjuk a **File** menüpont **Nyomtatóbeállítás** almenüpontját.
- Ekkor a „Nyomtató beállítása” párbeszédpanel jelenik meg a képernyőn:



A párbeszédpanel három kérdésre kér választ:

1) *Melyik nyomtatóra fogunk majd nyomtatni ?*

Erre a kérdésre úgy válaszolunk, hogy a „Nyomtató” keretben a megfelelő választókört besatírozzuk.

Az „Egyéb nyomtató” esetleg többféle nyomtatót rejt magában. Ha tehát ezt a választókört satíroztuk be, akkor az előugró listapanellel még választanunk kell egyet az egyéb nyomtatók közül.

2) *Álló vagy fekvő lapra fogunk-e majd nyomtatni?*

Erre a kérdésre a „Tájolás” keretben adunk választ a megfelelő választókör besatírozásával.

3) *Milyen méretű papírt fogunk majd alkalmazni, és mi lesz a papír forrása (leporelló, kézi adagolás stb.)?*

Erre a kérdésre a „Papír” keretben válaszolunk. A méret és a forrás meghatározását egy-egy előugró listapanel teszi lehetővé.

c) Ha egyéb nyomtatási körülményeket is közölni akarunk a Write-tal, akkor megnyomjuk az **Egyebek** parancsgombot. Ekkor az „Egyebek” párbeszédpanel jelenik meg. Az ebben megválaszolandó kérdések függnek attól, hogy előzőleg milyen

típusú nyomtatót választottunk (egészen más kérdések merülnek fel ugyanis egy mátrixnyomtató és mondjuk egy lézernyomtató esetében). Ennek a párbeszédpanelnek a kitöltését az **OK** parancsgomb megnyomásával fejezzük be. Ekkor visszakapjuk az előző párbeszédpanelt.

d) Ha már befejeztük a nyomtató beállítását, akkor a „Nyomtató beállítása” párbeszédpanelen megnyomjuk az **OK** parancsgombot.

Megjegyzés

A nyomtató beállítása nem tévesztendő össze a nyomtató bekapcsolásával! A bekapcsolás a nyomtató üzemkész állapotba való helyezését jelenti, s azt elég lesz majd közvetlenül a nyomtatás előtt elvégezni.

Feladatok

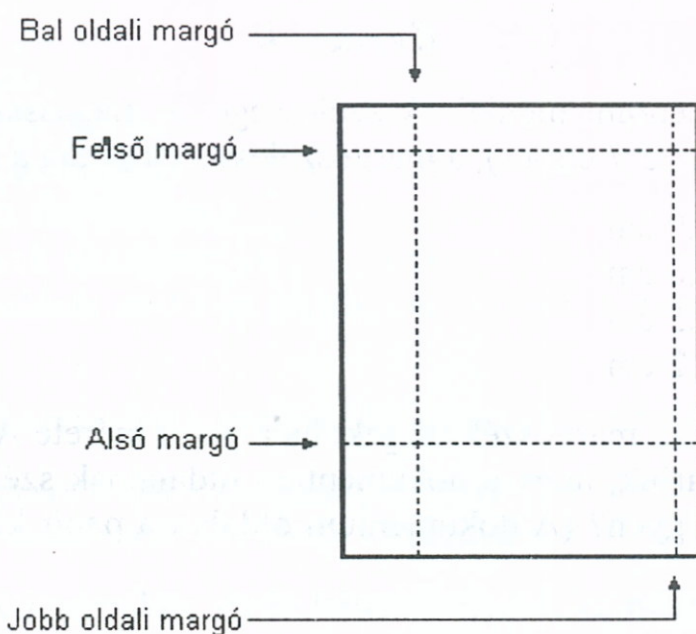
1. Tételezzük fel, hogy a leendő dokumentumot fekvő tájolású B5-ös lapokra fogjuk majd nyomtatni kézi adagolással, az alapnyomtató alkalmazásával. Végezd el a nyomtató beállítását ennek megfelelően!

2. Végezd el a nyomtató beállítását a saját lehetőségeidnek és igényeidnek megfelelően!

8. fejezet

A margó fogalma

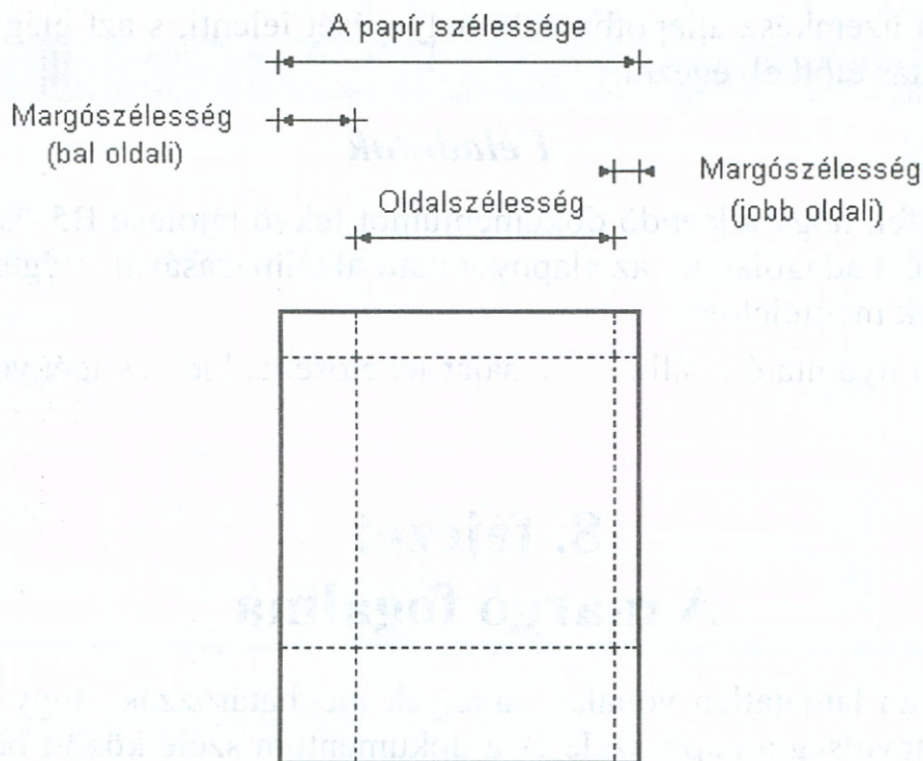
A margók olyan láthatatlan vonalak, amelyek meghatározzák, hogy a nyomtatáskor mennyi legyen a távolság a papír széle és a dokumentum széle között balról és jobbról, valamint felülről és alulról. Tehát négyféle margó létezik: bal és jobb, valamint felső és alsó. Íme a margók:



A margók helyének megadása úgy történik, hogy megadjuk a papír szélétől mért távolságukat (pl. a jobb oldali margó helyének megadása úgy történik, hogy megadjuk a papír jobb oldali szélétől való távolságát). Ezeket a távolságokat margószélességeknek nevezzük.

A papírméret és a margószélességek együttesen határozzák meg a dokumentum oldalainak szélességét és magasságát.

Az oldalszélesség úgy adódik, hogy a papír szélességéből levonódik a bal és a jobb oldali margószélesség. Ezt szemlélteti az alábbi ábra:



Az oldalmagasság hasonlóan adódik.

Kérdések

1. Mekkora a dokumentum oldalainak szélessége és magassága, ha a papír B5-ös méretű (vagyis 18,2 cm x 25,7 cm-es), a margószélességek pedig a következők:

Bal oldali: 2,0 cm

Jobb oldali: 1,0 cm

Felső: 1,5 cm

Alsó: 1,2 cm

2. Mekkora legyenek a margószélességek, ha a papír mérete A4-es (vagyis 21,0 cm x 29,7 cm-es), és azt akarjuk, hogy a dokumentum oldalainak szélessége 12,5 cm, magassága pedig 18,0 cm legyen? (A dokumentum oldalait a papír közepére akarjuk elhelyezni!)

9. fejezet

Az oldal beállítása

Az oldal beállítása háromféle beállítást foglal magában:

- a dokumentum kezdő oldalszámának beállítását
- a hossz mértékegység beállítását
- a margó szélességének beállítását.

Az oldal beállítása így történik:

- Kiválasztjuk a **Dokumentum** menüpont **Oldalbeállítás** almenüpontját.
- Ekkor megjelenik az „Oldalbeállítás” párbeszédpanel:

Oldalbeállítás

Kezdő oldalszám:

Margók:

Bal: **Jobb:**

Felső: **Alsó:**

Mértékegységek:

hüvelyk cm

A párbeszédpanel három kérdésre kér választ:

1) *Milyen sorszámot kapjon a dokumentum első oldala?*

Erre a kérdésre akkor kell válaszolni, ha az oldalak számozását nem 1-től akarjuk kezdeni. A „Kezdő oldalszám” mezőbe beírjuk azt a számot, amelytől kezdeni akarjuk. A kezdő oldalszám nem csupán a nyomtatáskor, hanem a feldolgozás egész menete során érvényesülni fog, tehát a képernyőn is ennek megfelelő oldalszámok látszanak. (Ha pl. ebbe a mezőbe 53-at írunk be, akkor a dokumentum első oldala az 53-as oldalszámot kapja, a második oldala az 54-est, és így tovább.)

2) *Melyik hossz mértékegységet fogjuk alkalmazni a Write használata során?*

Erre a kérdésre a „Mértékegységek” keretben adjuk meg a választ. A centiméter (cm) és az inch (hüvelyk) közül választhatunk.

Ha a Write használata során bármikor a másik mértékegységre akarunk áttérni, akkor ebben a párbeszédpanelben kell elvégezni a mértékegység megváltoztatását.

3) Mekkora legyenek a margószelességek?

Erre a kérdésre adott válaszunkat „Bal” és a „Jobb”, valamint a „Felső” és az „Alsó” mezőkbe írjuk be. Alaphelyzetben a margószelességek a következők:

Bal oldali:	1,25 inch (3,17 cm)
Jobb oldali:	1,25 inch (3,17 cm)
Felső:	1,00 inch (2,54 cm)
Alsó:	1,00 inch (2,54 cm)

c) Ha befejeztük az oldal beállítását, akkor megnyomjuk az **OK** parancsgombot.

Megjegyzés

A hüvelyket így szokás rövidíteni: "

Kérdés

Ha előzőleg A4-es papírméretet állítottunk be, akkor a margószelességek alaphelyzetében mennyi a dokumentum oldalainak szélessége és magassága?

Feladatok

1. Végezd el az oldal beállítását a következőképpen:

- a) A kezdő oldalszám 17 legyen!
- b) A mértékegység a hüvelyk legyen!
- c) A margószelességek a következők legyenek:

Bal oldali:	2,0 hüvelyk
Jobb oldali:	1,5 hüvelyk
Felső:	3,0 hüvelyk
Alsó:	2,5 hüvelyk.

Mekkora oldalszélességet és oldalmagasságot eredményez ez a beállítás? (Ennek a kérdésnek a megválaszolásához tudnod kell, hogy a nyomtató beállítása során mekkora papírméretet állítottál be.)

2. Változtasd meg az oldal beállítását a következőképpen:

- a) A kezdő oldalszám 1 legyen!
- b) A mértékegység a cm legyen!
- c) A margószelességek a következők legyenek:

Bal oldali:	3,17 cm
Jobb oldali:	3,17 cm
Felső:	2,54 cm
Alsó:	2,54 cm

Mekkora oldalszélességet és oldalmagasságot eredményez ez a beállítás?

10. fejezet

A szöveg begépelése

A szöveg begépelés során az alábbi szabályokat kell betartani:

1. szabály: A vessző ne legyen szóközzel elválasztva az őt megelőző szótól, legyen viszont szóközzel elválasztva az őt követő szótól. Ugyanez vonatkozik a pont-
ra, a kettőspontra, a pontosvesszőre, a kérdőjelre és a felkiáltójelre is. Nyitó zárójel
és idézőjel előtt legyen szóköz, utána pedig ne. Záró zárójel és idézőjel esetén pedig
fordítva.

2. szabály: Ha közömbös, hogy mikor kezdődik új sor (példa rá egy regény), ak-
kor az új sor kezdését bízzuk rá a Write-ra. Ő ugyanis a sor végéhez érve automati-
kusan új sort kezd, s azt a szót, amely már nem fért el, teljes egészében átviszi az új
sorba.

3. szabály: A bekezdés első sorát nem kell a többi sornál beljebb gépelni, ugyanis
majd a Write-tal fogjuk beljebb vitetni az első sort.

4. szabály: A bekezdés végét mindig jelezniük kell az Enter billentyű leütésével.

5. szabály: Ha nem közömbös, hogy mikor kezdődik új sor (példa rá egy vers),
akkor a sor végét nekünk kell jelezniük. Ezt ugyancsak az Enter billentyű leütésével
tehetjük meg.

6. szabály: Ha közömbös, hogy mikor kezdődik új oldal (példa rá egy fejezetekre
nem tagolt regény), akkor az új oldal kezdését bízzuk rá a Write-ra. Ő ugyanis el
tudja dönteni, hogy mikor kell új oldalt kezdenie. Ezt a döntést ráadásul olyan intel-
ligensen hozza meg, hogy a bekezdés első sora sohasem kerül az oldal legaljára, és a
bekezdés utolsó sora soha nem kerül az oldal legtetejére.

7. szabály: Ha nem közömbös, hogy mikor kezdődik új oldal (példa rá egy ver-
seskötet), akkor az oldal végét nekünk kell jelezniük. Ezt a Ctrl Enter billentyű-
kombináció alkalmazásával tehetjük meg.

8. szabály: A begépeléskor ne használjunk elválasztójelet (-). Az elválasztások
ügyét másképpen kell megoldani. Hogy miként, arról később majd lesz szó.

Megjegyzések

1. Az Enter billentyű leütésekor egy bekezdésvég jel kerül a dokumentumba. A be-
kezdésvég jel láthatatlan.

2. A Ctrl Enter billentyűkombináció alkalmazásakor egy oldalvég jel kerül a doku-
mentumba. Az oldalvég jel így néz ki:

.....

Feladat

Gépeld be az Átok ül a gyémántgyűrűn c. regény legfontosabb adatait (cím, író, fordító stb.), majd az első két bekezdését! Az első bekezdést új oldalra kezd gépelni! Ha bármilyen hibát követsz el, egyelőre ne javítsd ki (a javítást majd akkor végezd el, ha már megtanultad a hibák kijavításának módját)! Íme a gépelni való:

Átok ül a gyémántgyűrűn

Írta: James Hadley Chase

Fordította: Molnár Zoltán

Illusztrálta: Dunszt István

Kiadja a Sors Bona Könyvkiadó

Felelős vezető: Lakatos Éva

Címlapfotó: Fellegi Jenő

Készítette: Házinyomda kft.

Felelős vezető: Fehér Dezső

ISBN 963 85400 1 x

Kifinomult veszélyjelző ösztöne révén Fennel egy szempillantás alatt éberren eszmélt. Fölemelte fejét a párnáról, és fülelt. Fekete sötétség vette körül: a vakok sötétje. Fülét hegyezve hallotta, amint a víz lágy csobajjal nyaldossa a lehorgonyzott bárka oldalát. Észlelte Mimi könnyű lélegzését. Gyenge, ritmikus nyikorgás kélt, midőn a bárkát megemegemelték a folyó hullámai. Hallotta továbbá az eső halk szemerkélését a felső fedélzeten. Mindeme hangok megnyugtatóak voltak. Akkor hát mi lehet az oka, kérdezte magától, hogy ilyen hirtelen felébredt?

Az elmúlt hónapban állandóan a fenyegető halál közelségében élt, s ösztönei kifinomodtak. Ezúttal is közel volt a veszély: érezte jól. Még a szagát is érzékelni vélte.

11. fejezet

A dokumentum mentése

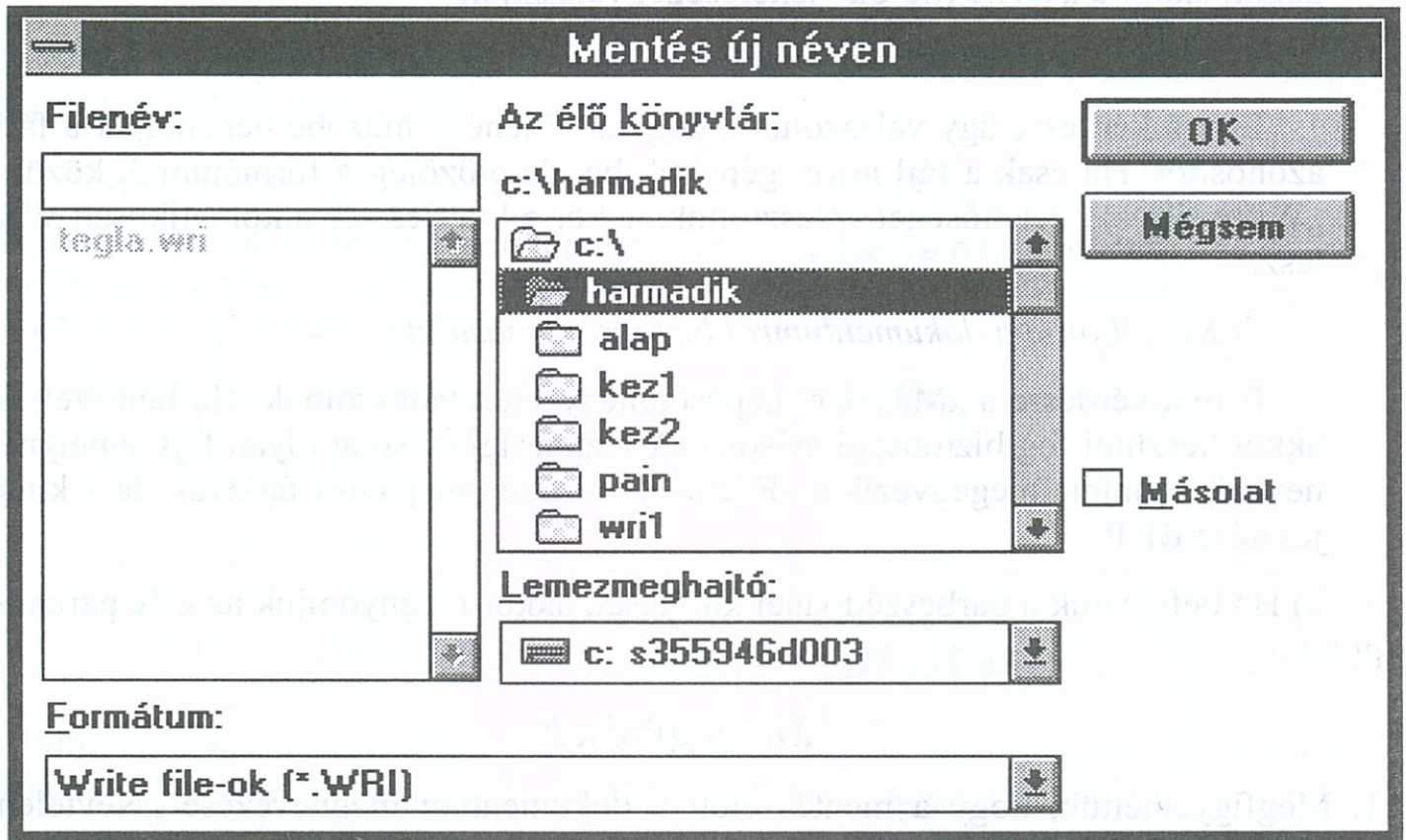
A dokumentum első mentése nem ugyanúgy történik, mint a további mentései.

a) Az első mentés

Olyan dokumentumot, amely még nem volt mentve, így mentünk:

- a) Kiválasztjuk a **File** menüpont **Ment új néven** almenüpontját.

b) Ekkor megjelenik a „Mentés új néven” párbeszédpanel:



A párbeszédpanel öt kérdésre kér választ:

1) *Melyik meghajtón akarjuk elhelyezni a fájlt?*

Erre a kérdésre úgy válaszolunk, hogy a „Lemez meghajtó” előugró listapanelben kiválasztjuk a kívánt meghajtót.

2) *Melyik katalógusban akarjuk elhelyezni a fájlt?*

Erre a kérdésre az „Az élő könyvtár” listapanellel adjuk meg a választ. Ennek a listapanelnek a kezelése kissé más, mint a többi listapanelé. Ezért ismertetjük most részletesen a kezelését. Íme:

Dupla kattintással kell kiválasztani azt a katalógust, amelyben el akarjuk helyezni a fájlt. Ha ez a katalógus a gördítősáv alkalmazásával sem található meg, akkor duplán kell kattintani a főkatalógusra. Ha még most sem található a keresett katalógus, akkor duplán kell kattintani arra a katalógusra, amelynek a keresett katalógus (közvetlenül vagy közvetve) alkatalógusa. Ezt mindaddig ismételni kell, amíg a keresett katalógust meg nem találjuk. A listapanel fölött látható is a kiválasztott katalógusra való hivatkozás.

3) *Milyen legyen a fájl formátuma?*

Erre a kérdésre a „Formátum” előugró listapanellel válaszolunk. A formátum kiválasztásakor azt kell figyelembe venni, hogy a fájlt a későbbiekben melyik alkalmazással akarjuk majd feldolgozni. Ha a későbbiekben is a Write alkalmazás-

sal, vagy egyéb Windows-alapú szövegszerkesztő alkalmazással akarjuk feldolgozni, akkor a „Write file-ok” lehetőséget választjuk.

4) *Mi legyen a fájl azonosítója?*

Erre a kérdésre úgy válaszolunk, hogy a „Filenév” mezőbe begépeljük a fájlazonosítót. Ha csak a fájl nevét gépeljük be, de előzőleg a formátumok közül a „Write file-ok” lehetőséget választottuk, akkor a kiterjesztés automatikusan WRI lesz.

5) *Készüljön-e a dokumentumról biztonsági másolat?*

Erre a kérdésre a „Másolat” kapcsolónégyzettel válaszolunk. Ha beikszeljük, akkor készülni fog biztonsági másolat. A biztonsági másolat olyan fájl, amelynek neve és tartalma megegyezik a „Filenév” mezőben megadott fájléval, de a kiterjesztése BKP.

c) Ha befejeztük a párbeszédpanel kitöltését, akkor megnyomjuk az **OK** parancsgombot.

Megjegyzések

1. Megfigyelhettük, hogy a mentés előtt a dokumentum megnevezése „Névtelen” volt, a mentés után viszont már a dokumentumfájl azonosítója vált a dokumentum megnevezésévé.

2. Célszerű mindig ellenőrizni vagy a listapanel fölött az „Élő könyvtár”, vagy a katalógusikonban a „nyitott mappa” kép alapján, hogy tényleg kiválasztottuk-e a kívánt katalógust.

b) A további mentések

A dokumentum további mentéseikor nincs szükség párbeszédpanelre, hiszen az első mentéskor már megadtuk a mentés körülményeit.

A dokumentum további mentései úgy történnek, hogy kiválasztjuk a **File** menüpont **Ment** almenüpontját.

Megjegyzések

1. A további mentéseket is elvégezhetjük a **File** menüpont **Mentés új néven** almenüpontjának kiválasztásával. Ha a „Mentés új néven” párbeszédpanelben módosítjuk a „Filenév” mező tartalmát, akkor a dokumentum jelenlegi állapota a módosított nevű fájlban lesz elhelyezve, míg a régiben megmarad az előző állapot.

2. Ha véletlenül az első mentést a **File** menüpont **Ment** almenüpontjával végezzük, akkor is megjelenik a „Ment új néven” párbeszédpanel, hogy megadhassuk a mentés körülményeit.

Feladatok

1. Mentsd a feldolgozás alatt levő dokumentumot! A fájl a hajlékony lemezed SZOVEG katalógusába kerüljön REGENY.WRI azonosítóval! Biztonsági másolat is készüljön a dokumentumról!

2. Gépelj hozzá még egy bekezdést a dokumentumhoz:

Csöndben lenyúlt, és az ágy alatt tapogatózott, míg ujjai rá nem fonódtak egy rendőrségi gumibot markolatára. A gumibot végéhez rövid biciklilánc volt erősítve, miáltal a suhi ártalmas, mi több, halálos fegyverré vált.

3. Mentsd újra a dokumentumot, változatlan azonosítóval!

4. Lépj ki a Write-ból!

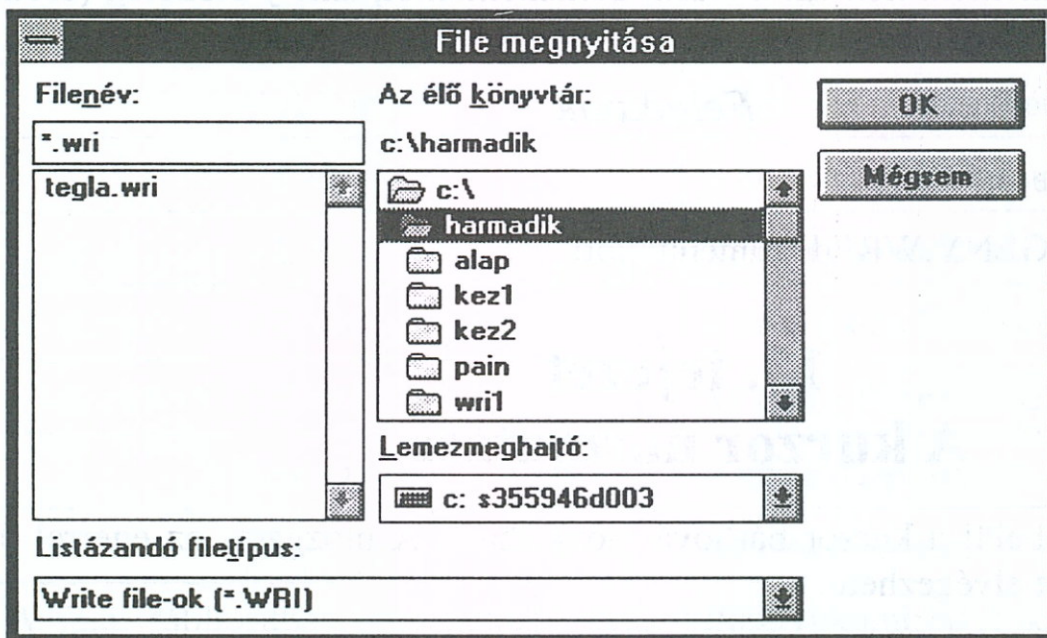
12. fejezet Dokumentum megnyitása

Amikor olyan dokumentum feldolgozását kezdjük el, amelyik jelenleg fájlban van, akkor a feldolgozás megkezdését a dokumentum megnyitása jelenti.

A dokumentum megnyitása a következőképpen történik:

a) Kiválasztjuk a **File** menüpont **Megnyit** almenüpontját.

b) Ekkor megjelenik a „File megnyitása” párbeszédpanel:



A párbeszédpanel három kérdésre kér választ:

1) *Melyik meghajtón helyezkedik el a dokumentumfájl?*

Erre a kérdésre úgy válaszolunk, hogy a „Lemez meghajtó” előugró listapanelben kiválasztjuk a meghajtót.

2) Melyik katalógusban helyezkedik el a dokumentumfájl?

A katalógus kiválasztása „Az élő könyvtár” listapanellel történik. A listapanel kezelése most is ugyanúgy történik, mint a dokumentum mentésekor.

3) Mi a dokumentumfájl azonosítója?

Erre a kérdésre kétféle módszerrel is válaszolhatunk:

- begépeléssel
- kiválasztással.

Ha begépeléssel válaszolunk, akkor a „Filenév” mezőbe be kell gépelni a dokumentumfájl azonosítóját.

Ha kiválasztással válaszolunk, akkor a válasz két teendőt igényel:

I) A „Listázandó filetípus” előugró listapanellel rendelkezni kell arról, hogy mely típusú fájlok azonosítója látszódjon a „Filenév” listapanelben. (Ha pl. a „Write file-ok” lehetőséget választjuk, akkor a WRI kiterjesztésű fájloké látszik.)

II) A látható dokumentumfájlok közül kattintással lehet választani.

c) Ha befejeztük a párbeszédpanel kitöltését, akkor megnyomjuk az **OK** parancsgombot.

Megjegyzés

A megnyitás előtt menteni kell azt a másik dokumentumot, amely előzőleg (esetleg) elfoglalta a munkaterületet.

Feladatok

1. Indítsd el a Write-ot!
2. Nyisd meg a REGENY.WRI dokumentumot!

13. fejezet

A kurzor mozgatása

A dokumentumon belül a kurzor bárhová mozgatható. A mozgatás az egérrel és a billentyűzettel egyaránt elvégezhető.

A kurzort az egérrel így mozgatjuk:

a) A gördítősávokkal láthatóvá tesszük a dokumentumnak azt a részét, ahová a kurzort vinni akarjuk.

b) A kívánt helyre kattintunk.

Az alábbi táblázat viszont azt mutatja be, hogy mely billentyűk illetve billentyűkombinációk alkalmazásával lehet mozgatni a kurzort, és hogy az illető billentyű vagy billentyűkombináció hatására hová mozdul a kurzor:

Billentyű illetve billentyűkombináció	Hová mozdul a kurzor?
↓	Egy sorral lejjebb.
↑	Egy sorral feljebb.
→	Egy karakterrel jobbra.
←	Egy karakterrel balra.
Ctrl →	Egy szóval jobbra.
Ctrl ←	Egy szóval balra.
Home	A sor elejére.
End	A sor végére.
Page Down	Egy ablaknyival lejjebb.
Page Up	Egy ablaknyival feljebb.
Ctrl Page Down	Az ablak utolsó sorára.
Ctrl Page Up	Az ablak első sorára
Ctrl Home	A dokumentum elejére.
Ctrl End	A dokumentum végére.
5 →	A következő mondatra.
5 ←	Az előző mondatra.
5 ↓	A következő bekezdésre.
5 ↑	Az előző bekezdésre.
5 Page Down	A következő oldalra.
5 Page Up	Az előző oldalra.

A fenti táblázatban szerepelnek olyan billentyűkombinációk, amelyekben az 5-ös billentyű szerepel. Ez az 5-ös billentyű a kurzormozgató billentyűkkel kombinált numerikus billentyűzet 5-ös billentyűjét jelenti, méghozzá olyankor, amikor a Num Lock lámpa nem világít. Tehát pl. a az 5 Page Down billentyűkombináció így kapható meg:

a) Kikapcsoljuk a Num Lock lámpát.

b) Nyomva tartjuk a kurzormozgató billentyűkkel kombinált numerikus billentyűzeten az 5-ös billentyűt, s eközben lenyomjuk a Page Down billentyűt.

Feladatok

1. Vidd a kurzort az egérrel

- a) a második bekezdés harmadik szava elé
- b) az első bekezdés utolsó szavában az utolsó előtti betű elé
- c) a dokumentum végére!

2. Vidd a kurzort a billentyűzettel

- a) az első bekezdés harmadik szavában a negyedik betű elé
- b) egy szóval jobbra
- c) még egy szóval jobbra
- d) a következő mondat elejére
- e) a következő bekezdés elejére
- f) a dokumentum elejére
- g) a dokumentum végére!

14. fejezet

A gépelési hibák kijavítása

Gépelés közben elkövetett, de azonnal észrevett hibát a Backspace billentyűvel javíthatunk. Ez a billentyű ugyanis törli a kurzor bal oldalán elhelyezkedő karaktert.

Feladat

Folytasd a regény begépelését! A negyedik bekezdést szándékosan hibásan gépeld le annak érdekében, hogy megtanuld az utólag észrevett hibák javítását! Íme a negyedik bekezdés:

Óvatosan, hogy föl ne ébressze a mellette alkvó nőt, Fennel fölemete a lemedőt és a plédet, s lecsusszant az ágyról.

A fenti gépelés során háromféle hibát követtünk el:

1. Az „alvó” szóban a k betűt fölöslegesen ütöttük le.
2. A „fölemelte” szóból kifelejtettük az l betűt.
3. A „lepedőt” szóban a p betű helyett m betűt gépeltünk.

A hibák a következőképpen javíthatók:

1. Ha egy karakter fölösleges, akkor azt úgy töröljük, hogy a kurzort a fölösleges karakter elé visszük, majd leütjük a Delete (Del) billentyűt.

2. Ha egy karakter kimaradt, akkor azt úgy toldjuk be, hogy a kurzort a betoldás helyére visszük, majd leütjük a betoldandó karaktert.

3. Ha egy karakter hibásan van begépelve, akkor azt úgy javítjuk ki, hogy a kurzort a hibás karakter elé visszük, majd leütjük a Delete (Del) billentyűt, végül begépeljük a helyes karaktert. (A hibás karakter javítása tehát úgy történik, hogy töröljük a hibás karaktert, majd betoldjuk a helyeset.)

Feladat

Javítsd ki a regény negyedik bekezdésében szándékosan elkövetett hibákat!

Megjegyzés

A fent leírtak ismételt alkalmazásával összetett hibák is kijavíthatók. Összetett hiba alatt azt értjük, hogy

- több egymást követő karakter fölösleges
- több egymást követő karakter kimaradt
- több egymást követő karakter hibás.

Feladatok

1. Nézd át az eddig begépelte szöveget, és ha hibákat találsz, akkor javítsd ki valamennyit!
2. Az első bekezdésben töröld ki a „veszélyjelző” szót!
3. A „midőn” szót helyettesítsd az „amikor” szóval mindkét előfordulási helyén!
4. A második bekezdésben az „elmúlt” és a „hónapban” szavak közé iktasd be a „néhány” szót!

15. fejezet

Végjelek törlése és betoldása

a) A bekezdésvég jel törlése és betoldása

Az Enter billentyű leütésekor egy láthatatlan bekezdésvég jel kerül a dokumentumba.

A bekezdésvég jel éppúgy törölhető, mint bármely más karakter (úgy töröljük, hogy a kurzort a bekezdés végére visszük, majd leütjük a Delete billentyűt). A bekezdésvég jel törlésekor a bekezdés egyesül a következő bekezdéssel.

Bekezdésvég jel éppúgy betoldható, mint bármely más karakter (úgy toldjuk be, hogy a kurzort a betoldás helyére visszük, leütjük az Enter billentyűt). Ha a bekezdés belsejébe bekezdésvég jelet toldunk be, akkor azon a helyen a bekezdés ketté törik.

Feladatok

1. Egyesítsd a regény második és harmadik bekezdését!
2. Válaszd ketté a regény első bekezdését úgy, hogy az első bekezdésben csak négy mondat maradjon!

b) Az oldalvég jel törlése és betoldása

A Ctrl Enter billentyűkombináció alkalmazásakor egy oldalvég jel kerül a dokumentumba, amely így néz ki:

.....

Az oldalvég jel (kinézete ellenére) egyetlen karakter!

Az oldalvég jel éppúgy törölhető, mint bármely más karakter (úgy töröljük, hogy a kurzort az oldalvég jelre visszük, majd leütjük a Delete billentyűt). Az oldalvég jel törlésekor az oldal egyesül a következő oldallal.

Oldalvég jel éppúgy betoldható, mint bármely más karakter (úgy toldjuk be, hogy a kurzort a betoldás helyére visszük, majd alkalmazzuk a Ctrl Enter billentyűkombinációt). Ha az oldal belsejébe oldalvég jelet toldunk be, akkor azon a helyen az oldal ketté törik.

Feladatok

1. Toldj be oldalvég jelet

- a regény címe után
- az illusztrátor neve után
- a kiadó vezetőjének neve után!

2. Töröld ki az illusztrátor neve után betoldott oldalvég jelet!

16. fejezet

Feltételes kötőjelek alkalmazása

A szöveg begépelésekor a sor végén néha túl nagy hézag marad. Ennek oka az, hogy olyan szó került volna oda, amelyik a hosszúsága miatt már nem fért ki, ezért át kellett kerülnie az új sorba.

A sorvégi hézagot úgy kisebbítjük, hogy a kritikus szóba úgynevezett feltételes kötőjeleket toldunk be azokra a helyekre, ahol a szót el lehet választani. A feltételes kötőjel a Ctrl Shift - billentyűkombinációval hozható létre.

A feltételes kötőjelek egyikénél automatikusan elválasztódik a szó, és egy kötőjel is kerül oda magától. Ha később (a szöveg változása miatt) a szó máshol lesz elválasztva, akkor a kötőjel oda vándorol.

A feltételes kötőjel mindaddig láthatatlan, amíg a szó nem épp azon a helyen van elválasztva.

Példa

Karinthy Frigyesnek A rossz tanuló felel c. írásában szerepel az alábbi bekezdés:

Mikor kimondják a nevét, nem hisz a füleinek, körülnéz: hátha csoda történik, hátha csak agyrém, nyomasztó lidércnyomás volt, hogy ez az ő neve, és most felébred ebből az álomból. Aztán egy csomó füzetet felkap a padról. Míg végigmegy a kis utcán, a padsorok közt, ezt gondolja: "Ápluszbészeráminuszbéegyenlő ánégyszetminuszbénégyszet. Ezt fogja kérdezni. Biztosan ezt fogja kérdezni. "Ha nem ezt kérdezi, átmegyek különbözőzeti vizsgával a polgáriba, és katonai pályára lépek."

Az „ánégyszetminuszbénégyszet” szó nem fért ki a negyedik sorba, ezért támadt a sor végén túl nagy hézag. A hézagot úgy kisebbitjük, hogy a szó alábbi helyire feltételes kötőjeleket toldunk be:

ánégyszetminuszbénégyszet

Ennek hatására a bekezdés így módosul:

Mikor kimondják a nevét, nem hisz a füleinek, körülnéz: hátha csoda történik, hátha csak agyrém, nyomasztó lidércnyomás volt, hogy ez az ő neve, és most felébred ebből az álomból. Aztán egy csomó füzetet felkap a padról. Míg végigmegy a kis utcán, a padsorok közt, ezt gondolja: "Ápluszbészeráminuszbéegyenlő ánégyszetminuszbénégyszet. Ezt fogja kérdezni. Biztosan ezt fogja kérdezni. "Ha nem ezt kérdezi, átmegyek különbözőzeti vizsgával a polgáriba, és katonai pályára lépek."

Megjegyzés

Ha közönséges kötőjeleket gépelnénk be a szavakba, akkor ezek olyankor is ott ékteleknének, amikor a szöveg megváltozása miatt már nem is a sor végén szerepelnek. Ki lehetne ugyan törölni őket onnan, de az állandó odafigyelést és sok munkát igényelne.

Feladatok

1. Gépelj hozzá a dokumentumhoz újabb bekezdéseket! Ha nincs idő egyszerre begépelni mindet, akkor gépeld be őket részletekben! Ne felejtse el a dokumentumot menteni a Write-ból való minden egyes kilépés előtt!

Íme a regény folytatása:

Mindig aprólékos gonddal ügyelt arra, hogy ruháit az ágy mellé helyezett székre rakja, bárhol tartózkodott is. Ilyenkor, midőn a halál árnyékában élt, létfontosságú volt, hogy ruhái a keze ügyében legyenek, s a sötétben gyorsan magára kapkodhassa őket.

Felhúzta a nadrágját és gumitalpú cipőjét. Az ágyon fekvő nő tompán felnyögött, és a másik oldalára fordult. A férfi, jobb kezében tartva láncos buzogányát, nesztelenül az ajtóhoz lépdelt. Jól ismerte a bárka minden zegét-zugát, így nem zavarta a sűrű sötétség. Rálelt a jól megolajozott reteszre, elhúzta, s miután ujjai kitapintották a kilincsgombot, elfordította. Óvatosan néhány hüvelyknyire megnyitotta az ajtót. Kikémlelt az esőtől susogó sötétségbe. A bárka oldalát paskoló víz csobaja meg az eső fölerősödött zizegése minden egyéb hangot elnyomott, ám ez Fennelt nem tévesztette

meg. Odakint a sötétben veszély fenyegetett. A férfi érezte, amint nyakszirtjén felborzolódnak a rövid szőrszálak.

Óvatosan szélesebbre nyitotta az ajtót, s így teljes hosszúságában láthatta a fedélzetet, amely halványan körvonalazódott a rakpart utcai lámpáinak világában. Bal kéz felől idelátszottak a londoni West End fényei. Ismét hallgatózott; ám ezúttal sem hallott semmi olyasmit, ami riadalomra adhatott volna okot. De a veszély ott lappangott... ebben bizonyos volt. Négykézlábra ereszkedett, s kikúszott a hideg, nedves fedélzetre. Csupasz, erőteljes vállait paskolta az eső. Előrearaszolt, s ajkai szétváltak, egyenletes fehér fogakat vicsorítva elő.

Úgy ötvenméternyire a lehorgonyzott bárkától evezős csónakot látott közeledni. A járműben négy erőteljes fölépítésű férfi guggolt. A távoli fények derengésében jól kivehető volt fejük és vállaik körvonala. Az egyik férfi evezőjével a bárka felé terelte a csónakot: mozdulatai óvatosak és csöndesek voltak.

Fennel továbbkúszott a fedélzeten. Ujjai szorosra fonódtak a láncos gumibot markolatán.

Fennelt bátor emberként jellemezni éppen olyan tévedés volna, mint bátornak nevezni egy leopárdot. A leopárd, ha teheti, elmenekül, de ha sarokba szorítják, egyike a legveszedelmesebb és legelszántabb dzsungellakó állatoknak. Fennel olyan volt, mint a leopárd. Ha látott kivezető utat, kereket oldott, de ha csapdába esett, idegek nélküli állattá változott, amelyet egyetlen cél vezérel csupán: hogy bármilyen módon is, de megvédje magát.

Fennel tudta, hogy előbb-utóbb rátalálnak. Nos hát, most itt voltak: csöndesen sodródtak feléje. Közeledésük csak még inkább megszilárdította eltökéltségét, hogy megvédi magát. Nem félt. Mintegy kitisztult belőle a félelem, amióta megbizonyosodott róla, hogy Moroni úgy határozott: meg kell halnia.

Figyelte, ahogy a csónak mind közelebb siklik. Tudták róla, hogy veszélyes, és nem vállaltak kockázatot. Azt tervezték, hogy a fedélzetre lépve sebtén mind a négyen a hálókabinba rontanak, és ott Fennelt egyesült erővel megfojtják, miközben késeikkel összeszabdadják.

Várt. Érezte a hideg eső paskolását meztelen vállain. Az evezős férfi alámerítette lapátját, és óvatosan meghúzta. A csónak gyorsabb iramban siklott előre a szélborzolta vízben.

Fennel láthatatlanul bújt meg az árnyékban. Úgy ítélte meg, hogy tökéletesen választotta meg az ideális pozíciót. Attól a helytől, ahol feküdt, körülbelül négyméternyire lépnek majd föl a bárkára.

2. Nézd át, hogy a gépelés során követtél-e el hibákat! Ha igen, akkor javítsd ki valamennyit!

3. Nézd át, hogy a dokumentumban melyek azok a sorok, amelyeknek a végén túl nagy hézag van! Feltételes kötőjelek betoldásával csökkentsd ezeket a hézagokat!

17. fejezet

Szövegrész kijelölése

A szöveg feldolgozása során gyakran előfordul, hogy egy szövegrésszel műveletet (törlést, módosítást, másolást vagy áthelyezést) akarunk végezni. A szövegrész egymást követő karakterekből áll. A szövegrész speciálisan lehet egy szó, egy mondat, egy bekezdés, néhány sor vagy akár a teljes dokumentum.

A szövegrész kijelölése olyan eljárás, melynek során megjelöljük a szövegnek azt a részét, amely részt vesz majd a műveletben. A kijelölt szövegrész a képernyőn kiemelten látható.

Egyszerre csak egy szövegrész lehet kijelölve. Amikor új szövegrész kijelölését kezdjük el, akkor az előző szövegrész kijelöltsége automatikusan megszűnik.

Szövegrész kijelölése az egérrel és a billentyűzettel egyaránt történhet. Az alábbiakban sorra vesszük a szövegrészek kijelölésének különféle módszereit.

a) Kijelölés az egérrel

Szövegrészt az egérrel így jelölünk ki:

a) Az egérmutatót a kijelölendő szövegrész legelső karaktere elé vagy a legutolsó karaktere mögé visszük.

b) Az egér bal oldali gombjának nyomva tartása közben az egérmutatót végighúzzuk a kijelölendő karaktereken. Eközben a képernyőn kiemelten látszanak a már kijelölt karakterek. Ha túlszaladtunk, akkor az ellentétes irányú húzással korrigálhatjuk a tévedést.

c) Amikor már az egész szövegrész ki van jelölve, akkor felengedjük az egér gombját.

Feladat

Jelöld ki az egérrel a REGENY.WRI dokumentumban

- az első bekezdésben a „Kifinomult” szónak ezt a részét: „finom”
- az első bekezdésben a „szempillantás alatt” szavakból ezt a részt: „mpillantás al”
- a „Fennel” név harmadik és negyedik előfordulása közötti karaktereket
- az első bekezdés első sorában a sor elejétől az F betűig terjedő részt
- a harmadik bekezdés első sorában az é betűt!

Megjegyzések

A fenti módon speciális szövegrészeket is ki lehet jelölni. A speciális szövegrészek azonban gyorsabban is kijelölhetők. Nézzük, hogyan:

(1) Szó kijelölése

Egy szót úgy jelölünk ki, hogy duplán kattintunk rá. A kijelölés a szót követő szóköz is érinti.

Feladat

Jelöld ki

- a) a harmadik bekezdésben a „veszély” szót
- b) az ötödik bekezdésben a „létfontosságú” szót
- c) a tizenharmadik bekezdésben a „láthatatlanul” szót!

(2) Mondat kijelölése

Egy mondatot úgy jelölünk ki, hogy a Shift billentyű nyomva tartása közben a mondatra kattintunk.

Feladat

Jelöld ki azt a mondatot, amelyben szerepel

- a) a „Mimi” szó
- b) a „West” szó!

(3) Sorok kijelölése

Egyetlen sort úgy jelölünk ki, hogy a kijelölő területen a sor elé kattintunk.

Több sort így jelölünk ki:

- a) Az egérrel a kijelölő területen rámutatunk a kijelölendő sorok közül a legelsőre vagy a legutolsóra.
- b) Az egér bal oldali gombjának nyomva tartása közben végighúzzuk az egérmutatót a kijelölendő sorokon. A már kijelölt sorok kiemelten látszanak. Ha túlszaladtunk, akkor az ellentétes irányú húzással korrigálhatjuk a tévedést.
- c) Amikor a kívánt sorok mindegyike ki van jelölve, akkor felengedjük az egér gombját.

Feladat

Jelöld ki a REGENY.WRI dokumentumban

- a) a harmadik bekezdés második sorát
- b) a hatodik bekezdés második, harmadik és negyedik sorát
- c) az ötödik bekezdés második sora és a hetedik bekezdés negyedik sora közé eső sorokat!

(4) Bekezdések kijelölése

Egy bekezdést úgy jelölünk ki, hogy a bekezdés bármelyik sora előtt a kijelölő területre duplán kattintunk.

Több bekezdést így jelölünk ki:

- a) A kijelölő területen az első kijelölendő bekezdés elé kattintunk.
- b) A Shift billentyű nyomva tartása közben a kijelölő területen az utolsó kijelölendő bekezdés elé kattintunk.

Feladat

Jelöld ki a REGENY.WRI dokumentumban

- a) az első bekezdést
- b) az utolsó három bekezdést
- c) a negyedik bekezdést!

(5) A teljes dokumentum kijelölése

A teljes dokumentumot úgy jelöljük ki, hogy a Ctrl billentyű nyomva tartása közben a kijelölő terület tetszőleges pontjára kattintunk.

Feladat

Jelöld ki a teljes REGENY.WRI dokumentumot!

Megjegyzés

A szövegrész kijelöltsége megszűnik, mielőtt az egérrel a szerkesztő terület tetszőleges pontjára kattintunk.

b) Kijelölés a billentyűzettel

Szövegrészt a billentyűzettel így jelölünk ki:

- a) A kurzort a kijelölendő szövegrész legelső karaktere elé vagy a legutolsó karaktere mögé visszük.
- b) Nyomva tartjuk a Shift billentyűt, s közben a kurzort mozgatjuk. (A mozgathoz mindazok a billentyűk és billentyűkombinációk igénybe vehetők, amelyek szerepelnek „A kurzor mozgatása” c. fejezet táblázatában.) Eközben a képernyőn kiemelten látszanak a már kijelölt karakterek. Ha túlszaladtunk, akkor az ellentétes hatású billentyűvel vagy billentyűkombinációval korrigálhatjuk a tévedést.
- c) Amikor a kívánt szövegrész ki van jelölve, akkor elengedjük a Shift billentyűt.

Megjegyzés

A fenti módon bármilyen speciális szövegrészt is ki lehet jelölni.

Feladat

Jelöld ki a billentyűzettel a REGENY.WRI dokumentumban

- a) az első bekezdésben a „Kifinomult” szónak ezt a részét: „finom”
- b) a harmadik bekezdésben a „veszély” szót
- c) azt a mondatot, amelyben szerepel a „Mimi” szó
- d) az ötödik bekezdés második sora és a hetedik bekezdés negyedik sora közé eső sorokat
- e) az utolsó három bekezdést
- f) a teljes dokumentumot!

Megjegyzés

A szövegrész kijelöltsége megszűnik, mielőtt a kurzor mozgatására szolgáló billentyűk vagy billentyűkombinációk egyikét alkalmazzuk.

18. fejezet

Műveletek szövegrészekkel

a) Törlés

Szövegrész törlése a dokumentumból való eltávolítását jelenti. A törlés a következőképpen történik:

- a) Kijelöljük azt a szövegrészt, amit törölni akarunk.
- b) Leütjük a Delete (Del) billentyűt.

Megjegyzés

Figyelemre méltó, hogy a Delete billentyű hatását mennyire befolyásolja az, hogy a leütése pillanatában van-e kijelölve szövegrész. Ha nincs kijelölve szövegrész, akkor a Delete billentyű csupán a kurzortól jobbra eső karaktert törli. Ha viszont van kijelölve szövegrész, akkor a Delete billentyű a kijelölt szövegrészt törli.

b) Módosítás

Szövegrész módosítása azt jelenti, hogy a helyébe új karaktereket teszünk. A módosítás a következőképpen történik:

- a) Kijelöljük azt a szövegrészt, amit módosítani akarunk.
- b) Begépeljük a helyébe teendő karaktereket.

Feladatok

1. Az első bekezdésben a „fülelt” szót módosítsd így: „figyelt”!
2. A harmadik bekezdés második mondatát így módosítsd: „Jól érezte, hogy a veszély ezúttal is közel volt hozzá.”

c) Másolás

Szövegrész másolása azt jelenti, hogy új helyre visszük, de közben az eredeti helyén is megmarad. A másolás történhet a dokumentumon belül, de másolhatunk egy másik dokumentumba is.

1) A dokumentumon belül a következőképpen történik a másolás:

a) Kijelöljük azt a szövegrészt, amit másolni akarunk.

b) Kiválasztjuk a **Szerkesztés** menüpont **Másol** almenüpontját. Ennek hatására a szövegrész a vágólapra kerül, de közben az eredeti helyén is megmarad.

c) A kurzort arra a helyre visszük, ahová a szövegrészt át akarjuk másolni.

d) Kiválasztjuk a **Szerkesztés** menüpont **Beilleszt** almenüpontját. Ennek hatására a szövegrész a vágólapról az új helyre kerül.

2) Másik dokumentumba a következőképpen történik a másolás:

a) Gondoskodunk róla, hogy az a dokumentum legyen megnyitva, amelyik a másolandó szövegrészt tartalmazza.

b) Kijelöljük a másolandó szövegrészt.

c) Kiválasztjuk a **Szerkesztés** menüpont **Másol** almenüpontját. Ennek hatására a szövegrész a vágólapra kerül, de közben az eredeti helyén is megmarad.

d) Gondoskodunk róla, hogy az a dokumentum legyen megnyitva, amelybe másolni akarunk.

e) A kurzort arra a helyre visszük, ahová a szövegrészt másolni akarjuk.

f) Kiválasztjuk a **Szerkesztés** menüpont **Beilleszt** almenüpontját. Ennek hatására a szövegrész a vágólapról az új helyre kerül.

Megjegyzés

Ha a két dokumentumot nem ugyanazzal az alkalmazással dolgozzuk fel, akkor a c) és d) pont közé beékelődik két teendő:

c1) Az alkalmazás aktív voltának megszüntetése.

c2) A másik alkalmazás aktívvá tétele.

Feladatok

1. Másold át a regény szerzőjét és fordítóját tartalmazó sorokat a dokumentum legvégére!
2. Másold át a kiadóval kapcsolatos sorokat a dokumentum legvégére!
3. Mentsd a REGENY.WRI dokumentumot!
4. Kezdd meg egy új dokumentum feldolgozását!
5. Az új dokumentumba ezt a szöveget gépeld be:

A Sors Bona Könyvkiadó rövidesen megjelenteti az Éjszakai Könyvek c. sorozatának első darabját. A könyv adatai:

6. Mentsd ezt a rövid dokumentumot! A fájl a hajlékony lemezed SZOVEG katalógusába kerüljön ADATOK.WRI azonosítóval! Biztonsági másolat ne készüljön a dokumentumról!

7. Másold át a REGENY.WRI dokumentumból a regény adatait (vagyis ez első bekezdés fölötti sorokat) az ADATOK.WRI dokumentumba! Az ADATOK.WRI dokumentumot mentsd a másolás után!

d) Áthelyezés

Szövegrész áthelyezése azt jelenti, hogy új helyre visszük, de közben az eredeti helyéről törlődik. Az áthelyezés történhet a dokumentumon belül, de szövegrészt áthelyezhetünk egy másik dokumentumba is.

Az áthelyezés végrehajtása csak annyiban különbözik a másolás végrehajtásától, hogy ilyenkor a **Szerkesztés** menüpont **Másol** almenüpontja helyett a **Kivág** almenüpontját választjuk ki. Ennek hatására ugyanis a kijelölt szövegrész úgy kerül a vágólapra, hogy közben az eredeti helyéről törlődik.

Feladatok

1. Nyisd meg a REGENY.WRI dokumentumot!
2. Az illusztrátor nevét tartalmazó sort helyezd át az ISBN-számot tartalmazó sor fölé!
3. A kiadóra vonatkozó két sort helyezd át a nyomdára vonatkozó sorok alá!

19. fejezet

Karaktorsorozat keresése

Ha nagy méretű dokumentumban keresünk egy karaktorsorozatot (pl. egy szót), akkor a keresést érdemes rábíznunk a Write-ra. A Write a keresést előbb a kurzortól a doku-

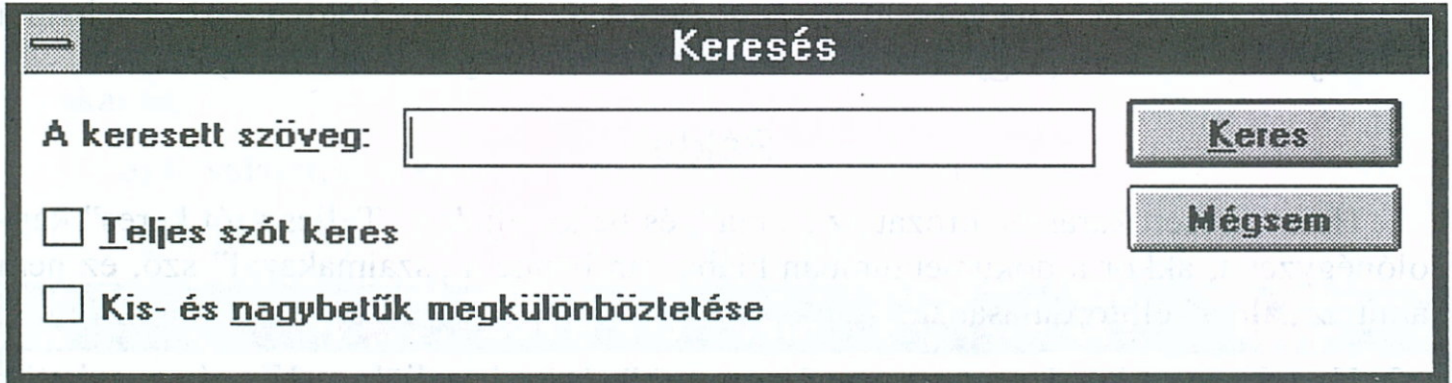
mentum végéig terjedő részben végzi, azután pedig a dokumentum elejétől a kurzorig terjedő részben.

A keresés így történik:

a) A kurzort a dokumentumnak arra a pontjára visszük, ahonnan indítani akarjuk a keresést.

b) Kiválasztjuk a **Keresés** menüpont **Keresés** almenüpontját.

c) Ekkor megjelenik a „Keresés” párbeszédpanel:



The image shows a dialog box titled "Keresés" (Search). It has a text input field labeled "A keresett szöveg:" (Text to search for). Below the input field are two checkboxes: "Teljes szót keres" (Search for whole words) and "Kis- és nagybetűk megkülönböztetése" (Distinguish between uppercase and lowercase letters). On the right side of the dialog box, there are two buttons: "Keres" (Search) and "Mégsem" (Cancel).

A párbeszédpanel három kérdésre kér választ:

1) *Mi a keresett karaktersorozat?*

Erre a kérdésre úgy válaszolunk, hogy „A keresett szöveg” mezőbe begépeljük a keresett karaktersorozatot.

2) *Akarjuk-e, hogy a keresett karaktersorozat csak akkor minősüljön megtaláltnak, ha önálló szóként (nem pedig valamely szó részeként) fordul elő?*

Ha akarjuk, akkor beikszeljük a „Teljes szót keres” kapcsolónégyzetet.

3) *Akarjuk-e, hogy a keresés során különbség legyen a kis- és a nagybetűk között?*

Ha akarjuk, akkor beikszeljük a „Kis- és nagybetűk megkülönböztetése” kapcsolónégyzetet.

d) Ha befejeztük a párbeszédpanel kitöltését, akkor megnyomjuk a **Keres** parancsgombot. Ekkor elkezdődik a keresés.

e) Ha a keresett karaktersorozat előfordul a dokumentumban, akkor a kurzor a legelső előfordulásához ugrik, és a megtalált karaktersorozat ki is jelölődik. A párbeszédpanel még nem tűnik el. (Lehet, hogy a megtalált karaktersorozatot éppen nem látjuk, mert a párbeszédpanel eltakarja. Ilyenkor a párbeszédpanelt odébb kell helyezni.)

f) Ha a karaktersorozatnak a következő előfordulásait is meg akarjuk keresni, akkor újból és újból megnyomjuk a **Keres** parancsgombot.

g) Ha már nem akarjuk folytatni a keresést, akkor bezárjuk a párbeszédpanelt.

Megjegyzés

Ha a keresés során a dokumentumban módosítást akarunk végezni, akkor így járunk el:

1) Átmenetileg elhagyjuk a „Keresés” párbeszédpanelt. Ennek az a módja, hogy a dokumentum tetszőleges helyére kattintunk (vagy alkalmazzuk az Alt F6 billentyűkombinációt).

2) Elvégezzük a módosítást a dokumentumban.

3) Visszatérünk a párbeszédpanelhez. Ennek az a módja, hogy a párbeszédpanel belsejébe kattintunk (vagy alkalmazzuk az Alt F6 billentyűkombinációt).

Példák

1. Ha a keresett karaktersorozat az „alma”, és beikszeljük a „Teljes szót keres” kapcsolónégyzetet, akkor a dokumentumban hiába van benne a „szalmakazal” szó, ez nem számít az „alma” előfordulásának.

2. Ha a keresett karaktersorozat a „Nemecsek”, és beikszeljük a „Kis- és nagybetűk megkülönböztetése” kapcsolónégyzetet, akkor a dokumentumban hiába van benne a „nemecsek” szó, ez nem számít a „Nemecsek” előfordulásának.

Megjegyzések

1. Ha a szöveg első előfordulását már megtaláltuk, akkor a további előfordulások a legegyszerűbben úgy kereshetők meg, hogy bezárjuk a párbeszédpanelt, majd kiválasztjuk a **Keresés** menüpont **Következő** almenüpontját. Ez a módszer azért előnyös, mert ilyenkor a párbeszédpanel nem jelenik meg, tehát nem takarja el dokumentumot.

2. Mivel a **Keresés** menüpont **Következő** almenüpontja az F3 funkcióbillentyűvel is kiválasztható, ezért a további előfordulások megkeresésének a legegyszerűbb módja az F3 billentyű ütögetése.

Feladat

A REGENY.WRI dokumentumban keresd meg

a) a „Mimi” szót

b) a „Fennel” név valamennyi előfordulását

c) a „Natalie” szót!

Melyiket nem találta a Write?

20. fejezet

Karaktersorozat cseréje

Ha nagy méretű dokumentumban egy karaktersorozat egy vagy több előfordulását más karakterekre akarjuk kicserélni, akkor a cserét érdemes rábízni a Write-ra. A cserét először a kurzortól a dokumentum végéig terjedő részben végzi, azután pedig a dokumentum elejétől a kurzorig terjedő részben.

A csere a következőképpen történik:

a) A kurzort a dokumentumnak arra a pontjára visszük, ahonnan a cserét indítani akarjuk.

b) Kiválasztjuk a **Keresés** menüpont **Csere** almenüpontját.

c) Ekkor megjelenik a „Csere” párbeszédpanel:

The image shows a dialog box titled "Csere" (Replace). It contains two text input fields: "A keresett szöveg:" (The text to search for) and "Új szöveg:" (The replacement text). Below these fields are two checkboxes: "Teljes szót keres" (Search for whole words) and "Kis- és nagybetűk megkülönböztetése" (Distinguish between uppercase and lowercase letters). On the right side of the dialog, there are four buttons: "Keres" (Search), "Cserél" (Replace), "Kijelölésben cserél" (Replace in selection), and "Bezár" (Close).

A párbeszédpanel négy kérdésre kér választ:

1) *Mi a kicserélendő karaktersorozat?*

Erre a kérdésre úgy válaszolunk, hogy „A keresett szöveg” mezőbe begépeljük a kicserélendő karaktersorozatot.

2) *Mire akarjuk kicserélni a karaktersorozatot?*

Erre a kérdésre úgy válaszolunk, hogy az „Új szöveg” mezőbe begépeljük a csere tárgyát képező karaktereket.

3) *Akarjuk-e, hogy a karaktersorozat csak akkor cserélődjön ki, ha önálló szóként (nem pedig valamely szó részeként) fordul elő?*

Ha akarjuk, akkor beikszeljük a „Teljes szót keres” kapcsolónégyzetet.

4) *Akarjuk-e, hogy a csere csak akkor történjen meg, ha a dokumentumbeli karaktersorozat még a kisbetű és a nagybetű megkülönböztetése esetén is meg egyezik a megadott karaktersorozattal?*

Ha akarjuk, akkor beikszeljük a „Kis- és nagybetűk megkülönböztetése” kapcsolónégyzetet.

d) Ha befejeztük a párbeszédpanel kitöltését, akkor megnyomjuk a **Keres** parancsgombot. Ekkor elkezdődik a cserélendő karaktersorozat első előfordulásának keresése.

e) A megtalálásakor el kell döntenünk, hogy ezt az előfordulást ki akarjuk-e cserélni. Ha igen, akkor megnyomjuk a **Cserél** parancsgombot. Ha pedig nem, akkor megnyomjuk a **Keres** parancsgombot. Mindkét esetben a cserélendő karaktersorozat következő előfordulásának keresése következik.

f) Mihelyt a **Mindent cseréli** parancsgombot nyomjuk meg, akkor a kicserélendő karaktersorozat további előfordulásai automatikusan kicserélődnek.

g) Amikor viszont megnyomjuk a **Bezár** parancsgombot, akkor a csere abbamarad, és a párbeszédpanel bezárul.

Példa

Ha a dokumentumban Fennel nevét mindenhol Weber-re akarjuk változtatni, akkor a „Keresett szöveg” mezőbe a „Fennel” szót gépeljük be, az „Új szöveg” mezőbe pedig a „Weber” szót.

Megjegyzések

1. Ha a csere megkezdése előtt ki volt jelölve egy szövegrész, akkor a párbeszédpanelben a **Mindent cseréli** gomb helyett a **Kijelölésben cseréli** gomb látható. Ennek megnyomása azt eredményezi, hogy a kicserélendő karaktersorozatnak csak a kijelölt szövegrészben szereplő előfordulásai lesznek automatikusan kicserélve.

2. A csere során éppúgy megvalósítható az oda-vissza való áttérés a párbeszédpanel és a dokumentum között, mint a keresés során.

21. fejezet Betűformázás

A betűforma három dolgot jelent:

- *a betűjellemzőket*
- *a betűméretet*
- *a betűtípust.*

A dokumentum minden betűje — pontosabban minden karaktere — saját betűformával rendelkezik (vagyis minden egyes karakternek saját betűjellemzői, betűmérete és betűtípusa van).

A szöveg begépelésekor nem kell törődni a betűformával, elég a tartalomra figyelni. A betűformázást akkor érdemes elvégezni, amikor a szöveg már végleges.

a) Betűjellemzők

(1) A betűjellemzők fogalma

Gyakori igény, hogy a szövegben egyes karakterek legyenek vastagabbak a többinél, esetleg legyenek döltek, aláhúzottak, vagy éppen legyenek alsó illetve felső indexben. A felsorolt tulajdonságokat betűjellemzőknek nevezzük. Egy adott karakter több betűjellemzővel is rendelkezhet, tehát lehet például egyszerre dőlt és aláhúzott.

Megjegyzések

1. Ahelyett, hogy a „többinél vastagabb”, azt szoktuk mondani, hogy „félkövér”.
2. Felső indexet gyakran használunk a matematikában. Ott a felső indexet inkább kitévőnek szoktuk nevezni. Pl. Pitagorasz tételének a képletében ($a^2 + b^2 = c^2$) mindhárom 2-es felső indexben van.
3. Alsó indexet gyakran használunk a kémiában. Pl. a kénsav képletében (H_2SO_4) a 2-es és a 4-es egyaránt alsó indexben van.

Példák

1. Bemutatjuk Móricz Zsigmond nevét különböző betűjellemzőkkel:

a) félkövéren: **Móricz Zsigmond**

b) dölten: *Móricz Zsigmond*

c) aláhúzva: Móricz Zsigmond

d) félkövéren és dölten: ***Móricz Zsigmond***

e) félkövéren, dölten és aláhúzva: ***Móricz Zsigmond***

2. Az alábbi képletben alsó illetve felső indexben levő karakterek is szerepelnek:

$$S_n = a_1 (q^n - 1) / (q - 1)$$

Feladatok

1. Az alábbi képletben minden egyes karakterről állapítsd meg, hogy milyen betűjellemzőkkel rendelkezik:

$$F_e = k e^2 / r^2$$

2. Írd le papírra, hogy miként nézne ki az alábbi képlet, ha az F betű félkövér lenne, a Q betűket követő számok alsó indexben lennének, az r betűt követő szám pedig felső indexben lenne:

$$F = k Q_1 Q_2 / r_2$$

(2) A betűjellemezők megváltoztatása

A betűjellemezőket a **Betű** menüpont alábbi almenüpontjaival szabályozzuk:

<u>F</u> élkövé <u>r</u>	Ctrl+B
✓ <u>D</u> őlt	Ctrl+I
✓ <u>A</u> láhú <u>z</u> ott	Ctrl+U
F <u>e</u> lső index	
A <u>s</u> ó index	

Ezek az almenüpontok mindannyian kapcsolók. A bemutatott esetben a **Dőlt** és az **Aláhúzott** kapcsoló van bekapcsolva, a többi pedig nincs.

A betűjellemezők meghatározása így történik:

a) Kijelöljük azokat a karaktereket, amelyeknek a betűjellemezőit meg akarjuk változtatni.

b) A **Betű** menüpontnak azokat az almenüpontjait kapcsoljuk be, amelyek a kívánt betűjellemezőknek felelnek meg; a többit pedig kikapcsoljuk.

Példa

Ha egy mondatot félkövérré és aláhúzottá akarunk változtatni, akkor a következőket kell tennünk:

a) Kijelöljük a mondatot.

b) A **Betű** menüpontnak a **Félkövérré** és az **Aláhúzott** almenüpontjait bekapcsoljuk, a **Dőlt**, az **Alsó index** és a **Felső index** kapcsolókat pedig kikapcsoljuk.

Megjegyzés

Ha kiválasztjuk a **Betű** menüpont **Normál** almenüpontját, akkor a kijelölt karakterek semmilyen betűjellemezővel nem fognak rendelkezni.

Feladatok

A **REGENY.WRI** dokumentumban

a) a regény címe legyen aláhúzott

b) a szerző neve legyen félkövérré

c) a fordító neve legyen dőlt, félkövérré és aláhúzott

d) az ISBN betűk legyenek felső indexben, az öt követő karakterek pedig legyenek alsó indexben!

b) Betűméret

(1) A betűméret fogalma

A betűméret a karakterek magasságát jelenti. A betűméretet pontban szoktuk kifejezni. A pont a nyomdában is használatos mértékegység. A számítógépes nyomdászatban az inch $1/72$ részét jelenti:

$$1 \text{ pont} = 1/72 \text{ inch.}$$

Példa

$$12 \text{ pont} = 12/72 \text{ inch} = 0,42 \text{ cm.}$$

Ha tehát egy karakter 12 pontos, ez azt jelenti, hogy a magassága 12 pont, vagyis 0,42 cm.

Megjegyzés

A Write használata során a betűméret nem lehet kisebb 4 pontnál, és nem lehet nagyobb 127 pontnál (csak egész szám lehet).

Példák

1. Nézzük meg az M betűt néhány méretben:

a) most 12 pontos : M

M

b) most már 72 pontos:

M

c) most pedig már 127 pontos:

M

2. Az alábbi szóban minden karakternek más a betűmérete:

Pillanó

(2) A betűméret csökkentése és növelése

A betűméretet a következőképpen csökkentjük vagy növeljük:

a) Kijelöljük azokat a karaktereket, amelyeknek a betűméretét csökkenteni vagy növelni akarjuk.

b) Kiválasztjuk a **Betű** menüpont **Betűméret csökkentése** vagy **Betűméret növelése** almenüpontját.

Feladatok

A REGENY.WRI dokumentumban

a) a regény címének betűméretét növeld meg háromszor egymás után

b) az illusztrátor nevének betűméretét csökkentsd!

c) Betűtípus

(1) A betűtípus fogalma

Ha előveszünk néhány könyvet, és a karaktereit nagyítóval tüzetesen megvizsgáljuk, akkor azt tapasztaljuk, hogy az egyes könyvek más-más betűtípussal készültek. Íme pl. a K betű különböző típusai:

K K K K K

Nagyítva még szembetűnőbbek az eltérések:

K **K** **K** **K** **K**

Ugyanilyen jellegű eltérések figyelhetők meg a többi betűnél is, pl. az M betűnél:

M **M** **M** **M** **M**

Az egyes betűtípusok fantázianévvel rendelkeznek (Algerian, Arial, Arial CE, Arial Cyr, Desdemona).

Példa

Krúdy Gyula neve így néz ki különféle betűtípusokkal:

a) Algerian betűtípussal:

KRÚDY GYULA

b) Arial CE betűtípussal:

Krúdy Gyula

c) Desdemona betűtípussal:

KRÚDY GYULA

Megjegyzések

1. Egy szépirodalmi könyvben általában csak egyféle betűtípust szoktak alkalmazni.
2. Egy szakkönyvben érdemes többféle betűtípust alkalmazni az áttekinthetőség növelése érdekében. Egy matematikai könyvben pl. jól elválik egymástól a tétel és a bizonyítása, ha a tétel karakterei Arial CE betűtípusúak, a bizonyítás karakterei pedig Times New Roman CE betűtípusúak.

Feladat

Vannak-e az alábbi szóban Arial CE típusú betűk? Ha igen, akkor hányadik helyen?

S z i n d b á d

Megjegyzés

Mivel az ő és ű betű csak a magyar nyelvben fordul elő, ezért sok betűkészletből hiányzik, illetve más van helyette. Magyar nyelvű szövegben ezért olyan betűtípusokat célszerű alkalmazni, amelyekből ezek nem hiányoznak. A CE jelzésű (pl. Arial CE, Courier New CE, Times New Roman CE) betűtípusok esetén az ékezetes magyar betűk kinézete megfelel a mi szokásainknak.

Ennek szemléltetésére nézzük meg, hogy az ékezetes magyar betűk hogyan néznek ki Arial illetve Arial CE betűtípussal!

a) Arial betűtípussal így néznek ki:

á Á é É í Í ó Ó ö Ö õ Õ ú Ú ü Ü û Û

Látható, hogy az ő, az Ő, az ű és az Ű betűk nem felelnek meg a magyar szokásoknak, mert ékezetként hullámvonalat illetve kalapot viselnek vesszők helyett.

b) Arial CE betűtípussal így néznek ki:

á Á é É í Í ó Ó ö Ö ő Ő ú Ú ü Ü ű Ű

Itt már minden betű megfelel a magyar szokásoknak.

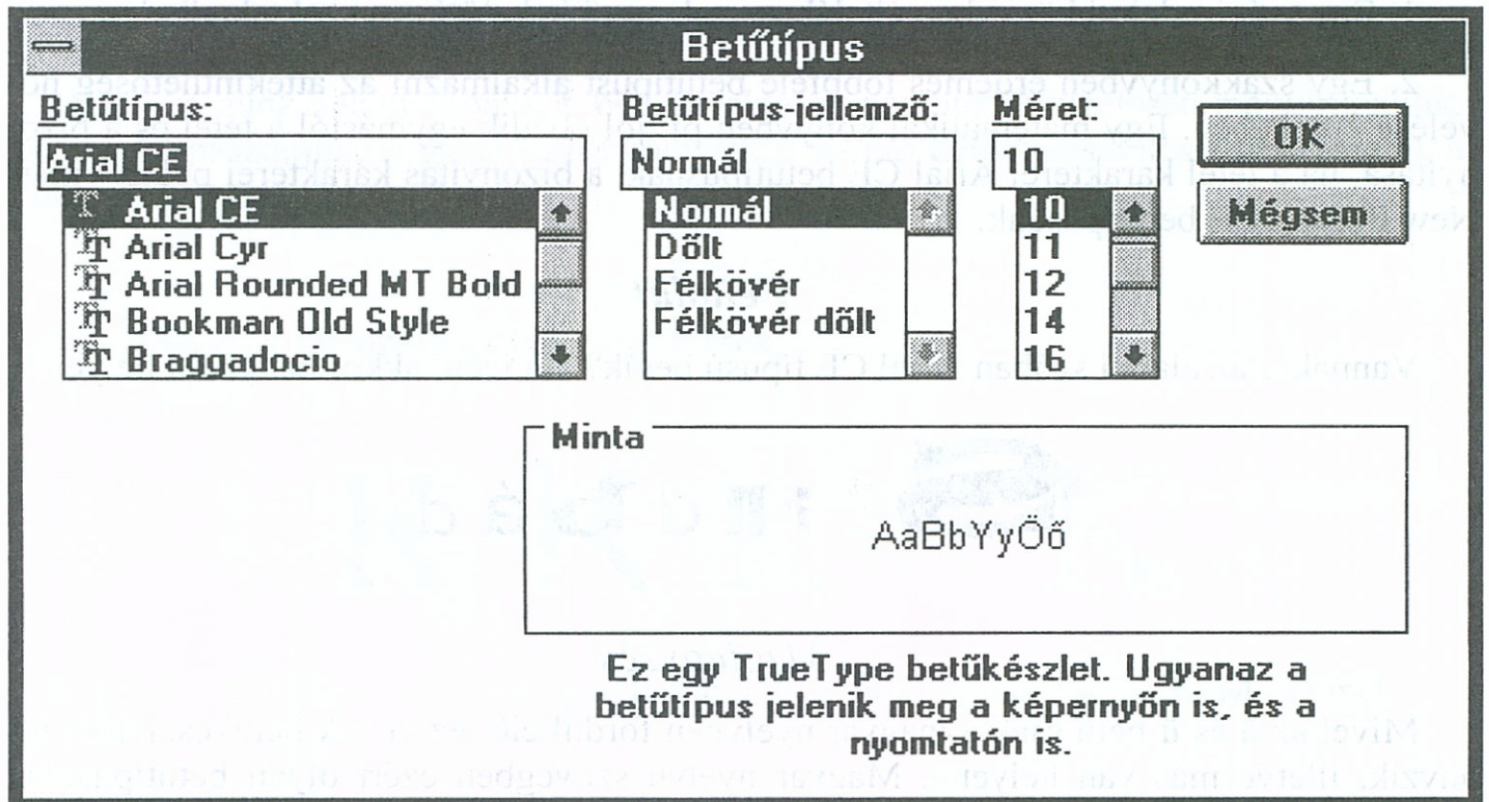
(2) A betűtípus megváltoztatása

A betűtípust a következőképpen változtatjuk meg:

a) Kijelöljük azokat a karaktereket, amelyeknek a betűtípusát meg akarjuk változtatni.

b) Kiválasztjuk a **Betű** menüpont **Betűtípusok** almenüpontját.

c) Ekkor megjelenik a „Betűtípus” párbeszédpanel:



Ebben a párbeszédpanelben a betűtípuson kívül meghatározhatjuk a betűjellemzőket és a betűméretet is. A párbeszédpanel ugyanis három kérdésre kér választ:

1) A kijelölt karaktereknek milyen legyen a betűtípusa?

Erre a kérdésre a „Betűtípus” mezőbe való begépeléssel, vagy az alatta levő listapanellel válaszolunk. Ha begépeléssel válaszolunk, akkor vigyázni kell, hogy a betűtípus fantázianevét pontosan gépeljük be!

2) A kijelölt karakterek milyen betűjellemzőkkel rendelkezzenek?

Erre a kérdésre a „Betűtípus-jellemző” mezőbe való begépeléssel, vagy az alatta levő listapanellel válaszolunk (ebben a párbeszédpanelben nem lehet a betűjellemzőknek bármilyen kombinációját beállítani, hanem csak olyant, amilyent a listapanel felkínál).

3) *A kijelölt karaktereknek mekkora legyen a betűmérete?*

Erre a kérdésre a „Méret” mezőbe való begépeléssel, vagy az alatta levő listapanellel válaszolunk. A betűméretet pontban kell kifejezni. Ha begépeléssel határozzuk meg a betűméretet, akkor 4 és 127 között bármilyen egész számot megadhatunk. Ha viszont a listapanellel határozzuk meg, akkor csak az abban szereplő számok (8, 9, 10, 11, 12, 14, 16 stb.) közül választhatunk.

Miközben a párbeszédpanelt kitöltjük, a „Minta” keretben folytonosan megtekinthetjük, hogy a választott betűforma mellett milyenek lesznek a karakterek.

d) Ha befejeztük a párbeszédpanel kitöltését, akkor megnyomjuk az **OK** parancsgombot.

Feladat

A REGENY.WRI dokumentumban alakítsd ki a következő betűformákat:

a) A regény címében szereplő betűk legyenek 16 pont méretűek, aláhúzottak és félkövérek, valamint Arial CE típusúak.

b) Az író nevében szereplő betűk legyenek 14 pont méretűek, dőltek, valamint Times New Roman CE típusúak!

c) A regényrészlet betűi legyenek 9 pont méretűek és Courier New CE típusúak!

22. fejezet

Bekezdésformázás

A bekezdésforma három dolgot jelent:

- *az igazítást*
- *a sorközt*
- *a behúzásokat.*

A dokumentum minden bekezdése saját bekezdésformával rendelkezik (vagyis minden egyes bekezdésnek saját igazítása, sorköze és behúzásai vannak).

A bekezdésformázást a betűformázás után érdemes elvégezni.

a) Igazítás

(1) Az igazítás fogalma

Az igazítás azt fejezi ki, hogy a bekezdés hogyan viszonyul a margóhoz. Négyféle igazítás létezik:

- balra zárt
- jobbra zárt
- sorkizárt
- középre zárt.

A balra zárt bekezdés olyan, hogy a sorai (esetleg az első kivételével) pontosan egymás alatt kezdődnek, de nem pontosan egymás alatt fejeződnek be.

A jobbra zárt bekezdés olyan, hogy a sorai nem pontosan egymás alatt kezdődnek, de pontosan egymás alatt fejeződnek be.

A sorkizárt bekezdés olyan, hogy a sorai (esetleg az első kivételével) pontosan egymás alatt kezdődnek, és pontosan egymás alatt végződnek. Ez úgy valósul meg, hogy a soron belül a szavak közötti távolság szükség esetén (egyenlő mértékben) megnövekszik.

A középre zárt bekezdés olyan, hogy a sorai középre vannak helyezve.

Példa

Móricz Zsigmond Úri Muri c. regényének egyik bekezdése így néz ki különféle igazításokkal:

a) Most balra van zárva:

Ahogy ott ültek a verandán, a finom japán fonású kerti székekben, úgy érezte, mintha valahol igen-igen messze lett volna, s most még sokkal távolabb volna. Mintha egy távoli tenger partján volna egy idegen hotel teraszán, ha a szemét lehunyta, a pusztai szél zúgása még a tenger moraját is emlékébe idézte.

b) Most jobbra van zárva:

Ahogy ott ültek a verandán, a finom japán fonású kerti székekben, úgy érezte, mintha valahol igen-igen messze lett volna, s most még sokkal távolabb volna. Mintha egy távoli tenger partján volna egy idegen hotel teraszán, ha a szemét lehunyta, a pusztai szél zúgása még a tenger moraját is emlékébe idézte.

c) Most sorkizárt:

Ahogy ott ültek a verandán, a finom japán fonású kerti székekben, úgy érezte, mintha valahol igen-igen messze lett volna, s most még sokkal távolabb volna. Mintha egy távoli tenger partján volna egy idegen hotel teraszán, ha a szemét lehunyta, a pusztai szél zúgása még a tenger moraját is emlékébe idézte.

d) Most középre van zárva:

Ahogy ott ültek a verandán, a finom japán fonású kerti székben, úgy érezte, mintha valahol igen-igen messze lett volna, s most még sokkal távolabb volna. Mintha egy távoli tenger partján volna egy idegen hotel teraszán, ha a szemét lehunyta, a pusztai szél zúgása még a tenger moraját is emlékébe idézte.

Kérdések

1. A hagyományos írógéppel írt szövegekben a bekezdések milyen igazításúak szoktak lenni?
2. A hagyományos írógéppel hogyan lehet jobbra zárt bekezdést létrehozni?
3. A hagyományos írógéppel létre lehet-e hozni sorkizárt bekezdést ?

(2) Az igazítás megváltoztatása

A bekezdések igazítását így változtatjuk meg:

- a) Kijelöljük azokat a bekezdéseket, amelyeknek az igazítását meg akarjuk változtatni.
- b) Kiválasztjuk a **Bekezdés** menüpont alábbi almenüpontjainak egyikét:

<u>B</u> alra
<u>K</u> özépre
<u>J</u> obbra
<u>S</u> orkizárt

Feladat

A REGENY.WRI dokumentum bekezdéseit igazítsd a következőképpen:

- a) Az első bekezdés fölötti rész legyen középre zárt!
- b) Az első és a második bekezdés legyen jobbra zárt!
- c) A további bekezdések legyenek sorkizártak!
- d) A negyedik bekezdést változtasd vissza balra zártra!
- e) Végül mégis legyen minden egyes bekezdés sorkizárt!

b) Sorköz

(1) A sorköz fogalma

Egy bekezdésben két szomszédos sor alapvonalának távolságát sorköznek nevezük. A sorköz háromféle lehet:

- egyszeres
- másfélszeres
- dupla.

Egy bekezdésen belül csak egyféle sorközt lehet kialakítani.

Példa

Bemutatjuk a Móricz idézetet háromféle sorközzel:

a) egyszeres a sorközzel:

Ahogy ott ültek a verandán, a finom japán fonású kerti székekben, úgy érezte, mintha valahol igen-igen messze lett volna, s most még sokkal távolabb volna. Mintha egy távoli tenger partján volna egy idegen hotel teraszán, ha a szemét lehunyta, a pusztai szél zúgása még a tenger moraját is emlékébe idézte.

b) dupla sorközzel:

Ahogy ott ültek a verandán, a finom japán fonású kerti székekben, úgy érezte, mintha valahol igen-igen messze lett volna, s most még sokkal távolabb volna. Mintha egy távoli tenger partján volna egy idegen hotel teraszán, ha a szemét lehunyta, a pusztai szélzúgása még a tenger moraját is emlékébe idézte.

c) másfélszeres sorközzel:

Ahogy ott ültek a verandán, a finom japán fonású kerti székekben, úgy érezte, mintha valahol igen-igen messze lett volna, s most még sokkal távolabb volna. Mintha egy távoli tenger partján volna egy idegen hotel teraszán, ha a szemét lehunyta, a pusztai szél zúgása még a tenger moraját is emlékébe idézte.

(2) A sorköz meghatározása

A sorköz meghatározása így történik:

- a) Kijelöljük azokat a bekezdéseket, amelyekben meg akarjuk változtatni a sorközt.
- b) Kiválasztjuk a **Bekezdés** menüpont alábbi almenüpontjainak egyikét:

<p><u>E</u>gyszeres sorköz <u>M</u>ásfélszeres sorköz <u>D</u>upla sorköz</p>

Feladat

A REGENY.WRI dokumentumban a sorközöket a következőképpen alakítsd ki:

- a) Az első, a második és a harmadik bekezdésben legyen másfélszeres a sorköz!
- b) Az ötödik, a hatodik és a nyolcadik bekezdésben legyen dupla a sorköz!
- c) Végül mégis egyszeres legyen a sorköz minden bekezdésben!

c) Behúzások

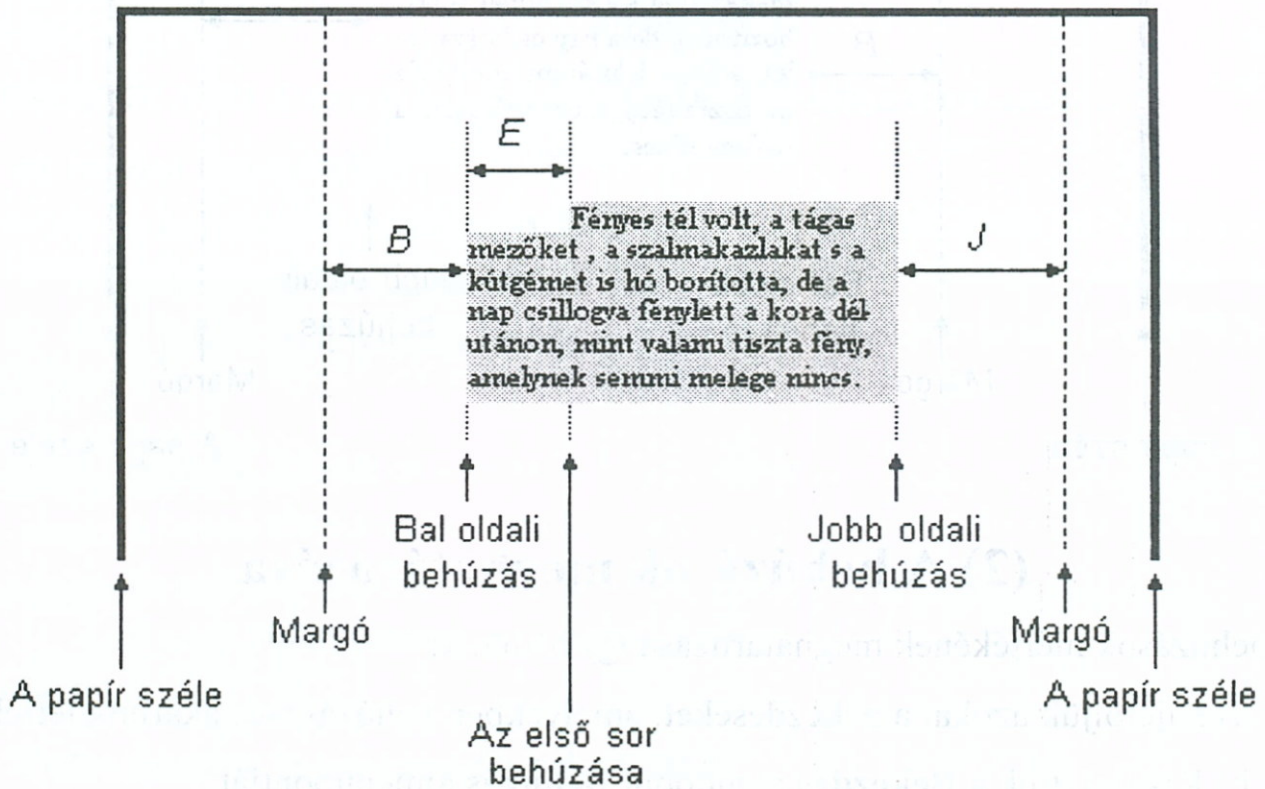
(1) A behúzás fogalma

A behúzások láthatatlan függőleges vonalak. Háromféle behúzás van:

- bal oldali behúzás
- jobb oldali behúzás
- az első sor behúzása.

Minden bekezdésnek saját behúzásai vannak.

Az alábbi ábra egy bekezdés behúzásait szemlélteti. A margókat szaggatott vonal jelöli, a behúzásokat pedig pontozott vonal:



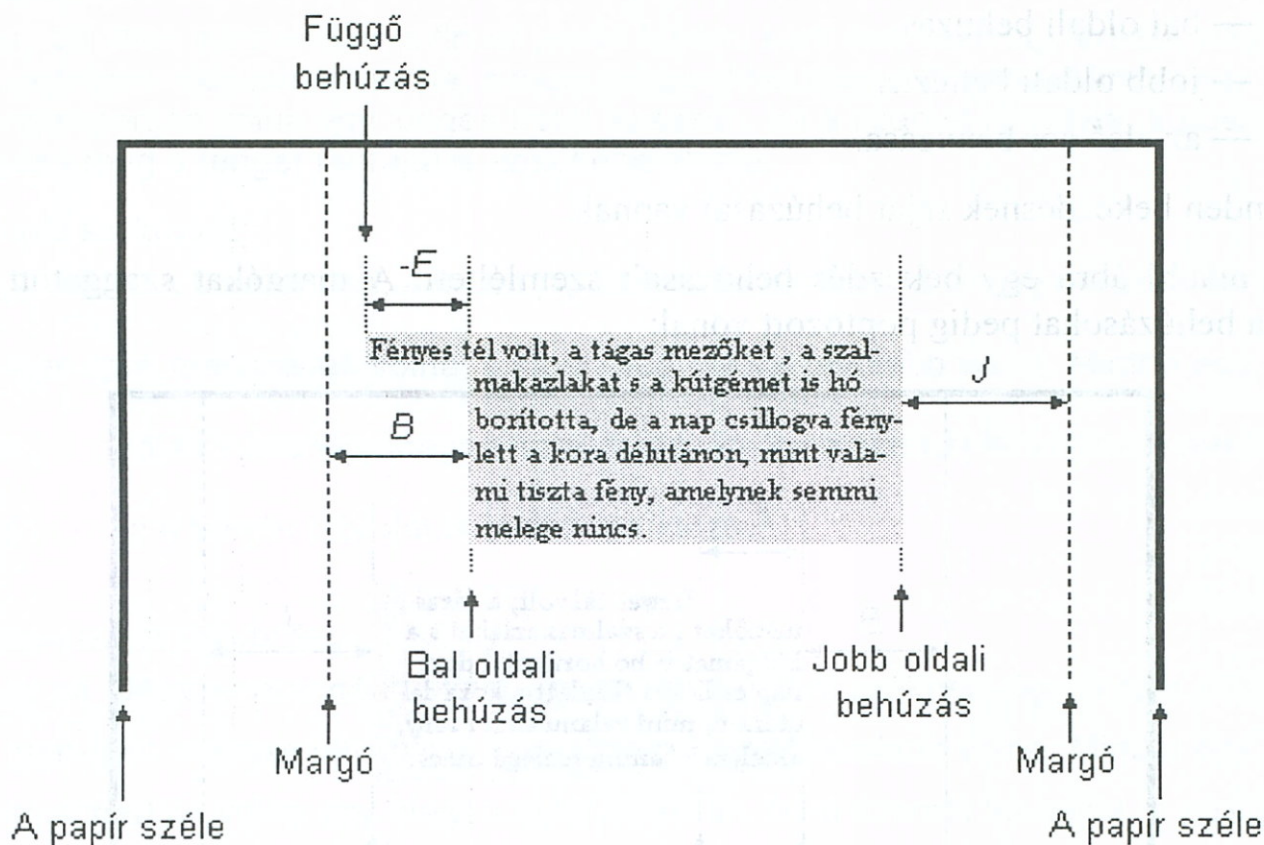
A bal oldali behúzás a bal margótól jobbra helyezkedik el. A bal oldali behúzás mértéke alatt a bal margótól való távolságát értjük. Az ábrán *B*-vel jelöltük a bal oldali behúzás mértékét. Ha a bekezdés rendelkezik bal oldali behúzással, akkor a bekezdés bal szélét nem a bal margó, hanem a bal oldali behúzás határozza meg.

A jobb oldali behúzás mindig a jobb margótól balra helyezkedik el. A jobb oldali behúzás mértéke alatt a jobb margótól való távolságát értjük. Az ábrán *J*-vel jelöltük a jobb oldali behúzás mértékét. Ha a bekezdés rendelkezik jobb oldali behúzással, akkor a bekezdés jobb szélét nem a jobb margó, hanem a jobb oldali behúzás határozza meg.

Az első sor behúzása vagy jobbra, vagy balra helyezkedik el a bal oldali behúzástól. Az első sor behúzásának mértéke alatt ennek a vonalnak a bal oldali behúzástól való távolságát értjük. Ha a bekezdés rendelkezik az első sor behúzásával, akkor a bekezdés első sora ennél a vonalnál kezdődik.

A fenti ábrán az első sor behúzása a bal oldali behúzástól jobbra helyezkedik el. Az ábrán E -vel jelöltük az első sor behúzásának mértékét.

Ha az első sor behúzása a bal oldali behúzástól balra helyezkedik el, akkor függő behúzásról beszélünk. A függő behúzás mértékét negatív számmal adjuk meg. Az alábbi ábra egy olyan bekezdést szemléltet, amelyik függő behúzással rendelkezik:



(2) A behúzások meghatározása

A behúzások mértékének meghatározása így történik:

- Kijelöljük azokat a bekezdéseket, amelyekben behúzásokat akarunk létrehozni.
- Kiválasztjuk a **Bekezdés** menüpont **Behúzás** almenüpontját.
- Ekkor megjelenik a „Behúzások” párbeszédpanel:

Behúzások

B al oldali:	<input style="width: 80px;" type="text" value="0,00 cm"/>	<input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Mégsem"/>
Az e lső sor:	<input style="width: 80px;" type="text" value="0,00 cm"/>	
J obb oldali:	<input style="width: 80px;" type="text" value="0,00 cm"/>	

A párbeszédpanel egyetlen kérdésre kér választ:

Mekkora legyen az egyes behúzások mértéke a kijelölt bekezdésekben?

Erre a kérdésre úgy válaszolunk, hogy a behúzások mértékét begépeljük a megfelelő mezőbe. Függő behúzást úgy tudunk megadni, hogy „Az első sor” mezőbe negatív értéket gépelünk be.

d) Ha befejeztük a párbeszédpanel kitöltését, akkor megnyomjuk az **OK** parancsgombot.

Megjegyzések

1. Ha egy bekezdésben a bal oldali behúzás mértéke 0, azt úgy is tekinthetjük, hogy a bekezdés rendelkezik bal oldali behúzással, de az egybeesik a bal margóval. (Hasonló mondható el a jobb oldali behúzásról.)

2. Ha egy bekezdésben az első sor behúzásának mértéke 0, azt úgy is tekintjük, hogy a bekezdés rendelkezik az első sor behúzásával, de az egybeesik a bal oldali behúzással.

Feladat

A REGENY.WRI dokumentumban hozd létre a következő behúzásokat:

a) Az első bekezdésben

- a bal oldali behúzás mértéke 2 cm
- az első sor behúzásának mértéke 0 cm
- a jobb oldali behúzás mértéke 3 cm

legyen!

b) A negyedik, ötödik és a hatodik bekezdésben

- a bal oldali behúzás mértéke 1 cm
- az első sor behúzásának mértéke 2 cm
- a jobb oldali behúzás mértéke 2,5 cm

legyen!

c) A nyolcadik és a kilencedik bekezdésben

- a bal oldali behúzás mértéke 4 cm
- a függő behúzás mértéke 1 cm
- a jobb oldali behúzás mértéke 0 cm

legyen!

d) Végül mégis valamennyi bekezdésben

- a bal oldali behúzás mértéke 0 cm
- az első sor behúzásának mértéke 0,5 cm
- a jobb oldali behúzás mértéke 0 cm

legyen!

Megjegyzés

Ha kiválasztjuk a **Bekezdés** menüpont **Normál** almenüpontját, akkor a kijelölt bekezdések balra zártra, egyszeres sortávolságúra és behúzás nélkülire változnak.

Feladat

Változtasd vissza a **REGENY.WRI** dokumentum első bekezdését balra zártra, egyszeres sortávolságúra és behúzás nélkülire!

Megjegyzés

A bekezdések közötti teret üres sorok beiktatásával növelhetjük, kiiktatásával pedig csökkenthetjük. Üres sorokat úgy iktatunk be két bekezdés közé, hogy a kurzort a lentebbi bekezdés legelejére visszük, s annyiszor ütjük le az **Enter** billentyűt, ahány üres sort akarunk beiktatni. Üres sorokat úgy iktatunk ki két bekezdés közül, hogy a kurzort a föntebbi bekezdés alatti üres sorra visszük, majd annyiszor ütjük le a **Delete (Del)** billentyűt, amennyi üres sort ki akarunk iktatni.

Feladat

Iktass be a **REGENY.WRI** dokumentum első bekezdése fölé hat üres sort, továbbá minden bekezdés mögé három üres sort. Később az üres sorok számát mindenhol csökkentsd egyre!

Megjegyzés

Amikor kijelöljük azokat a bekezdéseket, amelyeket bekezdésformázásnak akarunk alávetni, akkor a kijelölésnél az alábbi egyszerűsítésekkel élhetünk:

- 1) Ha csak egyetlen bekezdést akarunk kijelölni, akkor nem kötelező kijelölni a bekezdést, elegendő csupán a kurzort a bekezdés tetszőleges helyére vinni.
- 2) Ha több bekezdést akarunk kijelölni, akkor a legelső és a legutolsó bekezdést nem kötelező teljes egészében kijelölni.

23. fejezet

Tabulátorok a dokumentumban

a) A tabulátor fogalma

Gyakori eset, hogy a dokumentumban oszlopokat is el akarunk helyezni.

Példa

Íme egy oszlopokat is tartalmazó dokumentum:

Tisztelt Vezérgazgató úr!

Tudatom Önnel, hogy vállalatunk anyagraktárának készlete a ma reggeli leltározáskor a következő volt:

Megnevezés	Mennyiség	Mértékegység
Mész	36,54	mázsa
Homok	73,3	köbméter
Kavics	165,035	köbméter
Cement	286,0	mázsa
Kisméretű téglá	5400,0	darab
Blokktéglá	7655,0	darab

Közlöm továbbá, hogy anyagbeszerzés céljából ma az alábbi városokba indítottam teherautót:

A város neve	Távolság	A vezető neve
Szombathely	280	Kohlmayer Zoltán
Székesfehérvár	134	Cseszlár István
Gyula	136	Kovács Ignác
Budapest	86	Hajós László
Gyöngyös	130	Bogdanovics Endre

Kecskemét, 1996. aug. 28.

Ágoston István ügyintéző

Egy számoszlop akkor tetszetős, ha a tizedesvesszők egymás alá esnek. Egyéb oszlop pedig akkor mutat jól, ha balra van igazítva.

Az oszlopok tetszetős elrendezését az úgynevezett tabulátorok teszik lehetővé. A tabulátor egy láthatatlan függőleges vonal. A helyét (pozícióját) úgy határozzuk meg, hogy megadjuk a bal oldali margótól való távolságát.

A tabulátoroknak kétféle típusa különböztethető meg: decimális és nem-decimális.

Decimális tabulátornak számoszlop esetében vesszük hasznát. Decimális tabulátor alkalmazásakor ugyanis az oszlop elemeiben szereplő tizedesvesszők a tabulátorhoz igazodnak.

Nem-decimális tabulátornak egyéb oszlop gépelésekor vesszük hasznát. Nem-decimális tabulátor alkalmazásakor ugyanis az oszlop elemeinek kezdete a tabulátorhoz igazodik.

Példa

Az előző példában bemutatott dokumentumban decimális tabulátort igényel a „Mennyiség” és a „Távolság” feliratú oszlop, a többi pedig nem-decimális tabulátort igényel. Szemléltetésképpen most be is jelöljük a tabulátorokat: a decimálisakat szaggatott vonallal, a nem-decimálisakat pedig pontozott vonallal jelöljük. A dokumentum fölött az egyes tabulátorok pozícióját is feltüntettük (centiméterben):

Bal oldali margó

1	2.5	6.5	8	9.5	10.5
Tisztelt Vezérigazgató úr!					
Tudatom Önnel, hogy vállalatunk anyagraktárának készlete a ma reggeli leltározáskor a következő volt:					
	Megnevezés	Mennyiség		Mértékegység	
	Mész	36,54		mázsa	
	Homok	73,3		köbméter	
	Kavics	165,035		köbméter	
	Cement	286,0		mázsa	
	Kisméretű téglá	5400,0		darab	
	Blokktéglá	7655,0		darab	
Közlöm továbbá, hogy anyagbeszerzés céljából ma az alábbi városokba indítottam teherautót:					
	A város neve	Távolság		A vezető neve	
	Szombathely	280		Kohlmayer Zoltán	
	Székesfehérvár	134		Cseszlár István	
	Gyula	136		Kovács Ignác	
	Budapest	86		Hajós László	
	Gyöngyös	130		Bogdanovics Endre	
Kecskemét, 1996. aug. 28.					
Ágoston István ügyintéző					

b) A tabulátorok beállítása

Tabulátorra csak olyan dokumentumban van szükség, amelyik oszlopokat tartalmaz.

Minden egyes tabulátor beállításakor két dolgot kell megadni:

- a pozícióját
- a típusát.

A tabulátorok beállítása az egész dokumentumra vonatkozik. Ez azt jelenti, hogy nem lehet bekezdésenként különböző tabulátorokat beállítani. A tabulátorok beállításakor tehát figyelembe kell venni az egész dokumentum tabulátorszükségletét: annyi tabulátort kell beállítani, amennyit a dokumentum oszlopai megkövetelnek. Egy dokumentumban legfeljebb 12 tabulátort lehet beállítani.

(A példaként felhozott ügyintézői jelentésében hat oszlop van, ezért hat tabulátort kell beállítani. Akkor volna elegendő öt tabulátor, ha volna két olyan oszlop, amelyeknek a típusa és a pozíciója is megegyezik.)

A beállítást elvégezhetjük már a dokumentum feldolgozásának megkezdésekor, de legkésőbb az oszlopok gépelésének megkezdése előtt el kell végezni.

A tabulátorok beállítása a következőképpen történik:

- Kiválasztjuk a **Dokumentum** menüpont **Tabulátorok** almenüpontját.
- Ekkor megjelenik a „Tabulátorok” párbeszédpanel:

Tabulátorok

Pozíciók: [] [] [] [] [] []

Decimális:

Pozíciók: [] [] [] [] [] []

Decimális:

OK **Mégsem** **Mindent törli**

A párbeszédpanel arra szolgál, hogy megadjuk a tabulátorok pozícióját és típusát.

A „Pozíciók” mezőkbe sorra be kell írni az egyes tabulátorok pozícióját. Ne feledjük: az a mértékegység van érvényben, amit az „Oldalbeállítás” párbeszédpanelben beállítottunk!

Azok a tabulátorok lesznek decimálisak, amelyeknél a „Decimális” kapcsolónégyzetet beikszeljük.

Ha megnyomjuk a **Mindent törli** parancsgombot, akkor az összes beállított tabulátor törlődik, és lehet előlről kezdeni a beállítást.

- Ha befejeztük a párbeszédpanel kitöltését, akkor megnyomjuk az **OK** parancsgombot.

Példa

Mielőtt Ágoston István az előző példa szerinti jelentését gépelni kezdte volna, így töltötte ki a „Tabulátorok” párbeszédpanelét:

Tabulátorok

Pozíciók: 1 2,5 6,5 8 9,5 10,5

Decimális:

Pozíciók: [] [] [] [] [] []

Decimális:

OK **Mégsem** **Mindent törli**

Megjegyzés

Akkor is vannak tabulátorok, ha mi egyet sem állítunk be. Ilyenkor a tabulátorok 0,5 inch-enként követik egymást, és valamennyi tabulátor nem-decimális. Ezek a tabulátorok nincsenek feltüntetve a „Tabulátorok” párbeszédpanelben.

Feladat

Állíts be tabulátorokat a REGENY.WRI dokumentumban! Három tabulátor legyen! Az elsőnek a pozíciója 1 cm legyen, a másodiké 3,5 cm, a harmadiké pedig 12 cm. Csak a harmadik tabulátor legyen decimális!

c) A tabulátorok alkalmazása

A tabulátorok alkalmazását a Tab billentyű teszi lehetővé.

A Tab billentyű a kurzort a soron következő tabulátorra állítja. Mihelyt egy tabulátorra ráálltunk a Tab billentyűvel, azonnal működésbe lép a tabulátor igazító hatása. Ha nem ennek, hanem egy későbbi tabulátornak az igazító hatását akarjuk igénybe venni, akkor a Tab billentyű újbóli leütésével tovább kell lépni. Amikor már a kívánt tabulátoron áll a kurzor, akkor kezdődhet az oszlop egy elemének a begépelése. Ennek végeztével újra le kell ütni a Tab billentyűt (amennyiszer szükséges), s gépelhetjük a következő oszlop egy elemét.

Ha a Tab billentyűt a kelleténél többször ütöttük le, akkor a Backspace billentyűvel vissza lehet lépni az előző tabulátorra.

A mondottak alapján oszlopok begépelése a következőképpen történik:

- a) A kurzort annak a sornak az elejére visszük, ahol az oszlopok gépelését kezdeni akarjuk.
- b) Leütjük a Tab billentyűt (annyiszor, amennyiszer szükséges).
- c) Begépeljük az első oszlop első elemét.
- d) Ismét leütjük a Tab billentyűt (annyiszor, amennyiszer szükséges).
- e) Begépeljük a második oszlop első elemét.
- f) És így tovább az első sor végéig.
- g) A sor végét az Enter billentyűvel jelezzük.
- h) Jöhet ugyanígy a második sor, majd a többi.

Példa

Amikor Ágoston István az előző példában szereplő jelentését készítette, akkor az első táblázatot így gépelte be:

- a) A kurzort a sor elejére vitte.
- b) Leütötte a Tab billentyűt. Ekkor a kurzor az első, vagyis az 1 cm pozíciójú tabulátorra állt rá (ez még nem jó).

c) Ismét leütötte a Tab billentyűt. Ekkor a kurzor a második, vagyis a 2,5 cm pozíciójú tabulátorra állt rá (ez már jó).

d) Begépelte a „Mész” szót.

e) Leütötte a Tab billentyűt. Ekkor a kurzor a harmadik, vagyis a 6,5 cm pozíciójú tabulátorra állt rá (ez még nem jó).

f) Megint leütötte a Tab billentyűt. Ekkor a kurzor a negyedik, vagyis a 8 cm pozíciójú tabulátorra állt rá (ez már jó).

g) Begépelte a 36,54-ot.

h) Leütötte a Tab billentyűt. Ekkor a kurzor az ötödik, vagyis a 9,5 cm pozíciójú tabulátorra állt rá (ez még nem jó).

i) Újra leütötte a Tab billentyűt. Ekkor a kurzor a hatodik, vagyis a 10,5 cm pozíciójú tabulátorra állt rá (ez már jó).

j) Begépelte a „mázsa” szót.

k) Leütötte az Enter billentyűt. Ekkor a kurzor az új sor elejére került, és ugyanígy a többi sort is begépelte.

Feladat

Az alábbi oszlopok az Átok ül a gyémántgyűrűn c. regényben előforduló idegen szavakat, a jelentésüket, továbbá az első előfordulásuk oldalszámát tartalmazzák:

<u>Idegen szó</u>	<u>Jelenése</u>	<u>Oldalszám</u>
Borgia-gyűrű	Cesare Borgia méreggyűrűje	22
Natal	Dél-Afrika egyik tartománya	56
zulu	bennszülött törzs Natal-ban	98
Land Rover	terepjáró	125
skrupulus	aggódó	189

Gépeld hozzá a fenti oszlopokat a REGENY.WRI dokumentumhoz!

24. fejezet

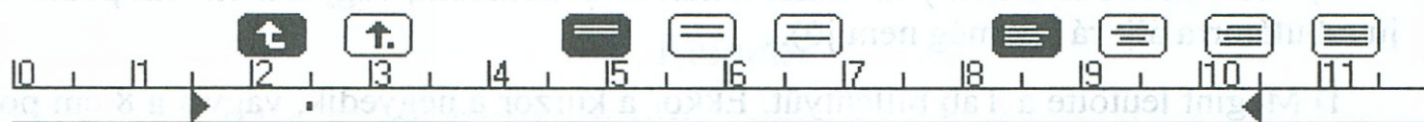
Vegyük elő a vonalzót!

a) A vonalzó fogalma

A vonalzó olyan eszköz, amely a bekezdésformákat és a tabulátorokat szemlélteti. A szemléltetésen túlmenően lehetővé teszi a bekezdésformázást és a tabulátorok beállítását — az eddig tárgyaltnál egyszerűbb módon.

A vonalzót úgy tesszük láthatóvá, hogy kiválasztjuk a **Dokumentum** menüpont **Vonalzó** be almenüpontját. Ha pedig már nincs szükségünk a vonalzóra, akkor a **Dokumentum** menüpont **Vonalzó ki** almenüpontjának kiválasztásával el tudjuk tüntetni.

A vonalzó így néz ki:



A vonalzó alkotóelemei:

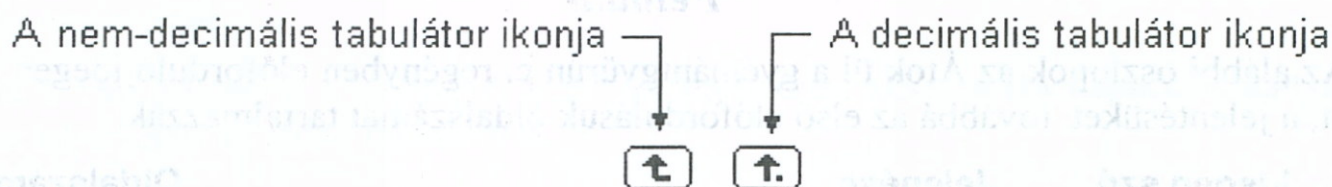
- mérce
- ikonok.
- csúszda

1) A mérce a távolságot szemlélteti (abban a mértékegységben, amit az oldalbeállítás során választottunk):

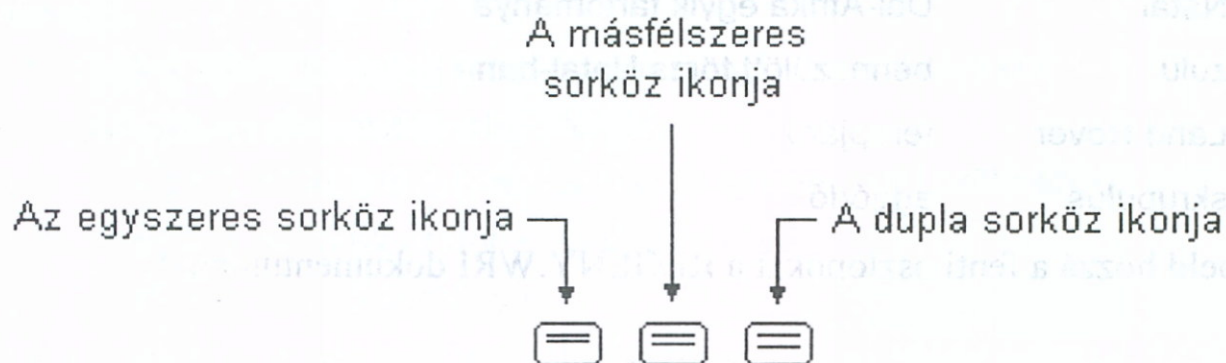


2) A mérce fölött három csoportban helyezkednek el az ikonok.

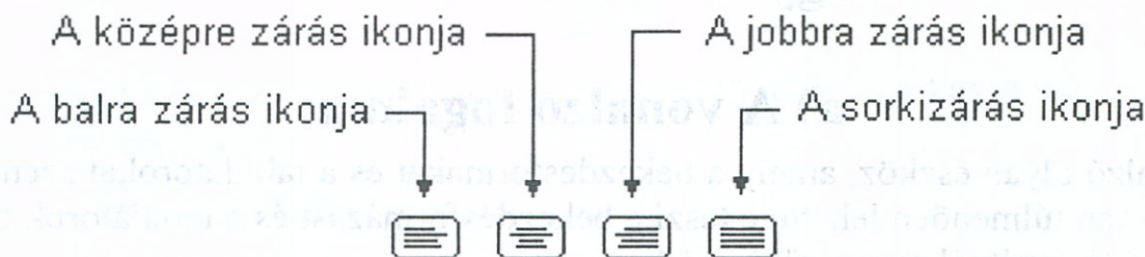
a) Az első csoportban van a két tabulátorikon:



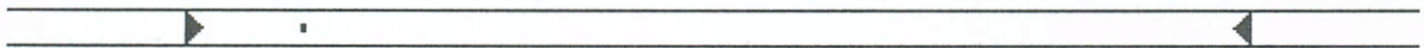
b) A második csoportban van a három sorközikon:



c) A harmadik csoportban van a négy igazításikon:



3) A csúszda a mérce alatt elhelyezkedő keskeny sáv:



A csúszdában látható a háromféle behúzás jele:

A bal oldali
behúzás jele



Az első sor
behúzásának jele

A jobb oldali
behúzás jele



Ha a dokumentumban tabulátorokat is elhelyeztünk, akkor azok mindegyikét egy tabulátorjel szemlélteti a csúszkán. A tabulátorjel úgy néz ki, mint a tabulátorikon, csak kisebb.

Feladat

1. Tedd láthatóvá a vonalzót!
2. Nézegetsd a vonalzó alkotóelemeit, s jegyezd meg a nevüket!

b) A bekezdésforma leolvasása

Ha a vonalzóval le akarjuk olvasni a bekezdésformát, akkor mindössze annyit kell tennünk, hogy a kurzort a kívánt bekezdés tetszőleges helyére visszük. A vonalzó mindent elárul:

- A bekezdés igazítása abból állapítható meg, hogy az igazításikonok közül melyik van kiemelve.
- A bekezdés sorköze abból állapítható meg, hogy a sorközikonok közül melyik van kiemelve.
- A behúzások elhelyezkedése abból állapítható meg, hogy hol helyezkednek el a behúzási jelek.

c) Bekezdésformázás a vonalzóval

A bekezdésformázás a vonalzóval így történik:

- a) Kijelöljük azokat a bekezdéseket, amelyeket bekezdésformázásnak akarunk alávetni.
- b) A kijelölt bekezdések igazítását úgy változtatjuk meg, hogy az igazításikonok közül a megfelelőre kattintunk.

c) A kijelölt bekezdések sorközét úgy változtatjuk meg, hogy a megfelelő sorköz-ikonra kattintunk.

d) A kijelölt bekezdések behúzásait úgy változtatjuk meg, hogy a behúzási jelet a csúszdában odébb helyezzük.

Feladat

A REGENY.WRI dokumentumban alakítsd ki a következő bekezdésformákat:

a) Az első és a második bekezdésben

- az igazítás jobbra zárt legyen
- a sorköz dupla legyen
- a behúzások a következők legyenek:
 - a bal oldali behúzás mértéke 2 cm
 - a jobb oldali behúzás mértéke 3 cm
 - az első sor behúzásának mértéke 0,5 cm.

b) A negyedik, az ötödik és a hatodik bekezdésben

- az igazítás sorkizárt legyen
- a sorköz egyszeres legyen
- a behúzások a következők legyenek:
 - a bal oldali behúzás mértéke 1 cm
 - jobb oldali behúzás mértéke 2,5 cm
 - az első sor behúzásának mértéke 0 cm.

c) A nyolcadik és a kilencedik bekezdésben:

- az igazítás jobbra zárt legyen
- a sorköz egyszeres legyen
- a behúzások a következők legyenek:
 - a bal oldali behúzás mértéke 4 cm
 - a jobb oldali behúzás mértéke 0 cm
 - a függő behúzás mértéke 1 cm.

d) Végül mégis minden bekezdésben

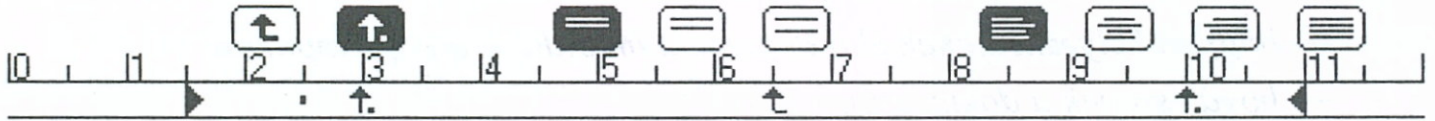
- az igazítás sorkizárt legyen
- a sorköz egyszeres legyen
- a behúzások a következők legyenek:
 - a bal oldali behúzás mértéke 0 cm
 - a jobb oldali behúzás mértéke 0 cm
 - az első sor behúzásának mértéke 0,5 cm!

d) A tabulátorok beállításának leolvasása

A csúszdán elhelyezkedő tabulátorjelek alakjából és helyéből tudni lehet a tabulátorok típusát és pozícióját.

Példa

Ha a vonalzó így néz ki:



akkor tudni lehet, hogy három tabulátor van beállítva. Az első decimális, és a pozíciója 3 cm. A második nem-decimális, és a pozíciója 6,5 cm. A harmadik decimális, és a pozíciója 10 cm.

Feladatok

Olvasd le a REGENY.WRI dokumentumban beállított tabulátorok típusát és pozícióját!

e) A tabulátorok beállítása a vonalzóval

Ha a tabulátorokat a vonalzóval akarjuk beállítani, akkor a következőket kell tudnunk:

1. Meglevő tabulátor pozícióját úgy változtatjuk meg, hogy a jelét a csúszdán odébb helyezzük.

2. Meglevő tabulátort úgy törölünk, hogy a jelét odébb helyezéssel eltávolítjuk a csúszdáról.

3. Új tabulátort így hozunk létre:

a) A létrehozandó tabulátor típusának megfelelő tabulátorikonra kattintunk.

b) A csúszdának arra a helyére kattintunk, ahová a tabulátort el akarjuk helyezni.

Feladatok

1. A jelenlegi tabulátorok közül

a) az elsőnek a pozícióját csökkentsd 0,5 cm-rel

b) a másodiknak a pozícióját növeld 0,5 cm-rel!

2. Negyedik tabulátorként hozz létre egy újat! Ennek típusa nem-decimális, pozíciója pedig 13,5 cm legyen!

3. Töröld a most létrehozott tabulátort!

25. fejezet

Dokumentumformázás

A dokumentumforma négy dolgot jelent:

- *mely helyeken kezdődjön új oldal a dokumentumban?*
- *mi kerüljön a dokumentum fejlécébe és láblécébe?*
- *hogyan helyezkedjenek el a dokumentum oldalai a papírlapokon?*
- *hová essenek a dokumentum tabulátorai?*

Ennek megfelelően a dokumentumformázás a következő teendőkből áll:

- *oldalakra tördelés*
- *a fejléc és a lábléc kialakítása*
- *a beállítások esetleges módosítása.*

A felsorolásból látható, hogy már az eddigiekben is végeztünk dokumentumformázást: akkor, amikor oldalvég jeleket toldottunk be a dokumentumba, és akkor, amikor a nyomtató, az oldal és a tabulátorok beállítását elvégeztük.

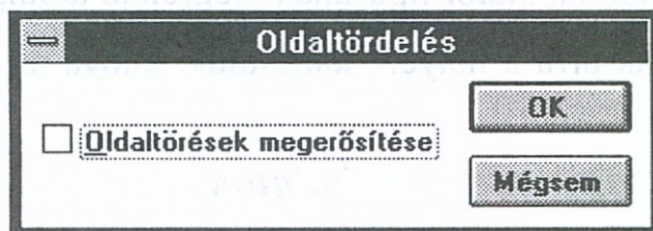
a) Oldalakra tördelés

A teljes dokumentum egyetlen oldalnak minősül mindaddig, amíg vagy mi magunk oldalakra nem tördeljük, vagy oldalakra nem tördeltetjük a Write-tal.

Mi magunk úgy tördeljük oldalakra a dokumentumot, hogy oldalvég jeleket toldunk be a kívánt helyekre.

A Write-tal a következőképpen tördeltetjük oldalakra a dokumentumot:

- Kiválasztjuk a **File** menüpont **Tördel** almenüpontját.
- Ekkor megjelenik az „Oldaltördelés” párbeszédpanel:



A párbeszédpanel egyetlen kérdésre kér választ:

Kérjük-e, hogy a Write megerősítse velünk az általa javasolt oldaltöréseket?

Erre a kérdésre az „Oldaltörések megerősítése” kapcsolónégyzettel válaszolunk. Ha azt akarjuk, hogy minden oldaltörést megerősítsen velünk a Write, akkor beikszeljük.

- Megnyomjuk az **OK** parancsgombot.

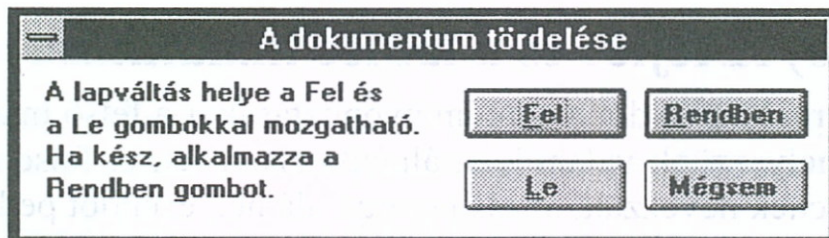
1. Az általunk elhelyezett oldalvég jel így néz ki:

.....

a Write által elhelyezett oldalvég jel pedig így:

»

2. Ha kértük az oldaltörések megerősítését, akkor a Write által javasolt minden egyes oldaltöréskor megjelenik ez a párbeszédpanel:



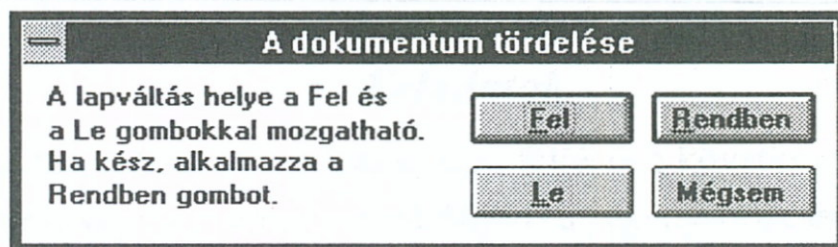
Miközben ezt a párbeszédpanelt látjuk, a » jel már ott van, ahol oldaltörést akar végrehajtani a Write. A **Fel** és a **Le** parancsgombokkal egy sorral feljebb vagy lejjebb vihetjük ezt a jelet. Ha már rendben találjuk az oldaltörés helyét, akkor megnyomjuk a **Rendben** parancsgombot. Ennek hatására a » jel rögződik.

3. A dokumentumban vegyesen is lehetnek általunk elhelyezett oldalvég jelek, valamint a Write által elhelyezett oldalvég jelek.

4. Ha valami miatt el akarjuk távolítani a dokumentumból a Write által elhelyezett oldalvég jeleket, akkor a következőképpen járunk el:

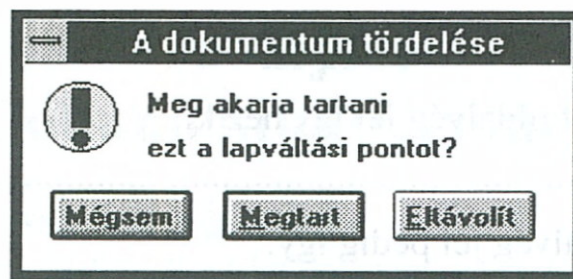
a) Új tördelést végeztetünk a Write-tal úgy, hogy erősítse meg velünk az oldaltöréseket.

b) Amikor a tördelés során legelőször megjelenik ez a párbeszédpanel:



akkor megnyomjuk a **Mégsem** parancsgombot.

5. Ha az oldalakra tördelés során a Write olyan oldalvég jeleket talál, amit mi magunk helyeztünk el a dokumentumban, akkor ezzel a párbeszédpanellel kérdezi meg, hogy meg akarjuk-e hagyni azon a helyen az oldaltörést:



Feladat

Tördeltesd oldalakra a REGENY.WRI dokumentumot a Write-tal!

b) A fejléc és a lábléc kialakítása

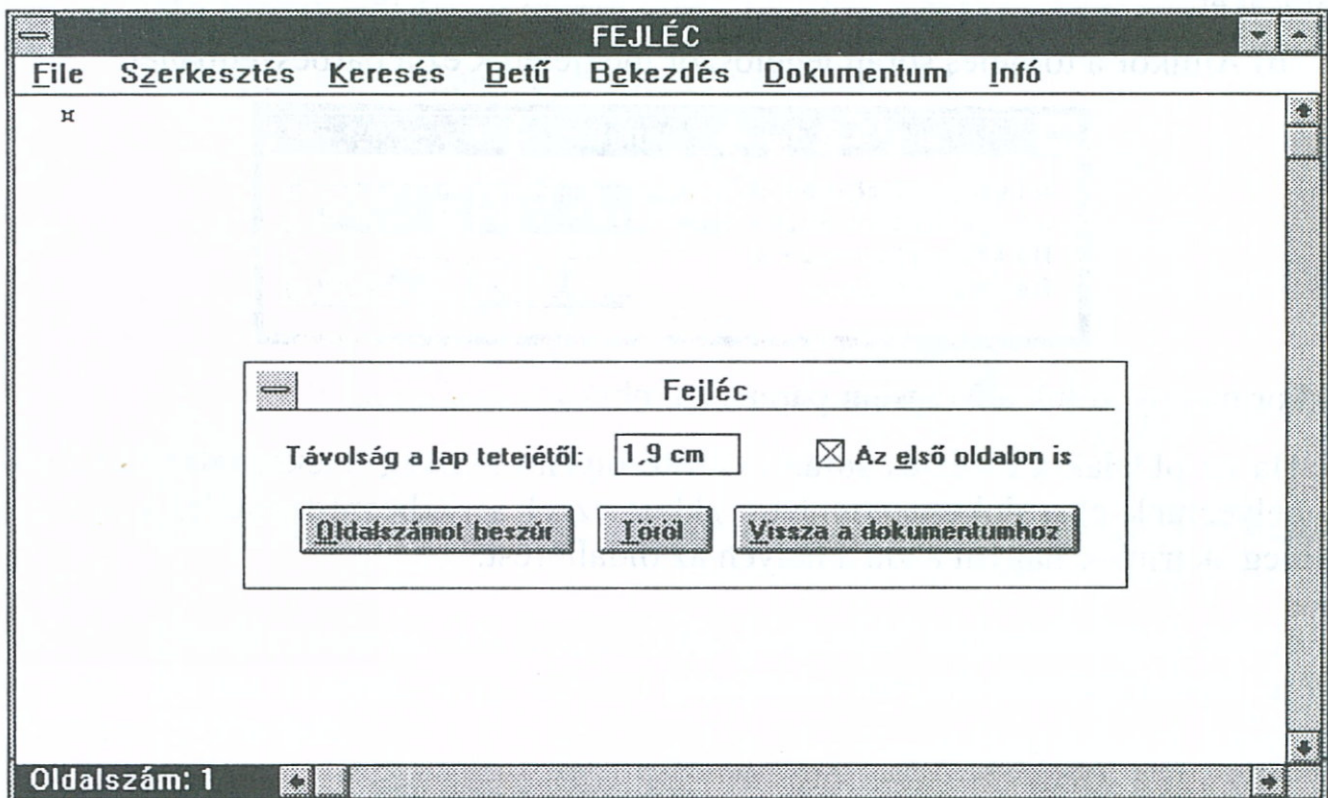
Lehetőség van arra, hogy a dokumentum nyomtatásakor a felső margó fölött és az alsó margó alatt is elhelyezzünk valamilyen állandó szöveget. A felső margó fölé helyezendő szöveget fejlécnek nevezzük, az alsó margó alá helyezendő pedig láblécnek.

A fejléc és a lábléc kialakítása annyira hasonlóan történik, hogy elég megtárgyalni az egyiket.

A fejléc kialakítása így történik:

a) Kiválasztjuk a **Dokumentum** menüpont **Fejléc** almenüpontját.

b) Ekkor a szerkesztő területről átmenetileg eltűnik a dokumentum, és átadja a helyét a fejlécnek (a címkében meg is jelenik a „FEJLÉC” felirat). A fejléc szövegét a munkaterületen hozzuk létre. Ennek során a legtöbb almenüpont éppúgy igénybe vehető, mint a dokumentum feldolgozásakor. A fejléc szövegének létrehozása közben állandóan a képernyőn van a „Fejléc” párbeszédpanel is. Az alábbi ábra az elmondottakat szemlélteti:



A fejléc szövege és a párbeszédpanel között kattintással vagy az Alt F6 billentyűkombinációval valósítjuk meg oda-vissza az áttérést.

A párbeszédpanel részben kérdésekre vár választ, részben pedig elősegíti a fejléc szövegének létrehozását.

A párbeszédpanel két kérdésre kér választ:

1) *Mennyi legyen a távolság a papír felső széle és a fejléc felső széle között?*

A választ a „Távolság a lap tetejétől” mezőbe gépeljük be. Megadásakor figyelembe kell venni a felső margó helyét, és a fejléc várható magasságát.

2) *Akarjuk-e, hogy a dokumentum első oldalán is legyen fejléc?*

Ha akarjuk, akkor beikszeljük „Az első oldalon is” kapcsolónégyzetet. Ha nem ikszeljük be, akkor csak a második oldaltól kezdve lesz fejléc.

A párbeszédpanel három parancsgombja a fejléc szövegének kialakítását segíti:

1) Ha megnyomjuk az **Oldalszámot beszúr** parancsgombot, akkor a fejléc szövegének a kurzorral megjelölt helyére bekerül az (oldalszám:) karakter. Ez a karakter ugyanúgy kezelhető, mint bármely más karakter: áthelyezhető, törölhető, stb. A fejlécnek azon a helyén, ahol most az (oldalszám:) karakter szerepel, a nyomtatás során az oldal sorszáma fog megjelenni.

2) Ha megnyomjuk a **Töröl** parancsgombot, akkor a fejléc addigi szövege törlődik.

3) Ha megnyomjuk a **Vissza a dokumentumhoz** parancsgombot, akkor a fejléc szövege véglegesítődik, és újra maga a dokumentum kerül a munkaterületre. A fejléc és a lábléc szövege majd csak a nyomtatás során jelenik meg újra.

A nyomtatás megkezdése előtt természetesen még módosítható a fejléc és a lábléc szövege.

Feladatok

1. Alakítsd ki a REGENY.WRI dokumentum fejlécét a következőképpen:

— A fejléc szövege egyetlen sorból álljon: a regény írója és a címe szerepeljen benne középre zártan! A betűk 12 pont méretűek, félkövérek és Arial CE típusúak legyenek!

— A fejléc tetejének a lap tetejétől való távolsága 1,9 cm legyen!

— Az első oldalon is jelenjen meg a fejléc!

2. Alakítsd ki a REGENY.WRI dokumentum láblécét a következőképpen:

— A lábléc szövege mindössze az oldalszámból álljon, és középre legyen zárva! A betűméret 10 pont, a betűtípus pedig Arial CE legyen!

— A lábléc aljának a lap aljától való távolsága 1,8 cm legyen!

— Az első oldalon is legyen lábléc!

c) A beállítások módosítása

A dokumentumformát a nyomtató beállítása, az oldal beállítása és a tabulátorok beállítása is befolyásolja. Ezeket a beállításokat a nyomtatás előtt (amennyiben szükséges) még módosítani lehet. A beállítás módosítása nem más, mint újbóli beállítás.

Feladat

Módosítsd a beállításokat a következőképpen:

a) A papírméret olyan legyen, amilyen a rendelkezésedre áll!

b) A margószélességek a következők legyenek:

bal oldali: 2,0 cm

jobb oldali: 1,5 cm

felső: 3,0 cm

alsó: 3,0 cm.

c) A tabulátorokat így módosítsd:

— az első tabulátor pozíciója 1 cm-rel növekedjen

— a harmadik tabulátor pozíciója 1 cm-rel csökkenjen!

26. fejezet

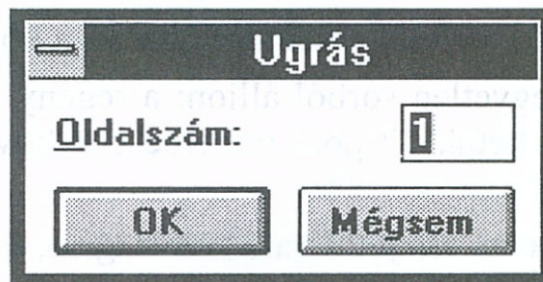
A kurzor mozgatása oldalszám szerint

Ha a dokumentum már oldalakra van tördelve, akkor a kurzor mozgatását az oldalszám szerint is megvalósíthatjuk.

Megadott oldal elejére a következőképpen állítjuk rá a kurzort:

a) Kiválasztjuk a **Keresés** menüpont **Oldalszám** almenüpontját.

b) Ekkor megjelenik az „Ugrás” párbeszédpanel:



Az „Oldalszám” mezőbe begépeljük a kívánt oldal sorszámát.

c) Megnyomjuk az **OK** parancsgombot.

Feladat

Vidd a kurzort a 2. oldal elejére!

27. fejezet

Az utolsó művelet visszavonása

Gyakran megesik, hogy a dokumentum feldolgozása során olyan műveletet végzünk el (pl. gépelést vagy éppen formázást), amelyről kiderül, hogy nem kellett volna elvégezni. Ha mindez még időben kiderül, akkor a műveletet visszavonhatjuk. Csak az utolsó műveletet lehet visszavonni!

A visszavonás úgy történik, hogy kiválasztjuk a **Szerkesztés** menüpont **Vissza** almenüpontját.

Ha megbántuk a visszavonást, akkor azt is visszavonhatjuk (ugyanennek az almenüpontnak a kiválasztásával), és akkor visszaáll az eredeti állapot.

Megjegyzés

A **Szerkesztés** menüpont **Vissza** almenüpontjának neve esetenként kibővül egy szóval. Ez a szó a még visszavonható műveletre utal. Ha pl. az almenüpont nevében a „formázás” szó szerepel, akkor ez arra utal, hogy a jelenleg visszavonható művelet valamilyen formázás volt.

Feladatok

1. A REGENY.WRI dokumentumban

- a) töröld ki a negyedik bekezdés második mondatát
- b) állítsd vissza a törlés előtti állapotot!

2. Ugyanebben a dokumentumban

- a) végezd el a következő betűformázást: a második bekezdés első sorában szereplő karakterek 12 pont betűméretűek, Arial CE betűtípusúak, félkövérek és dőltek legyenek
- b) állítsd vissza a formázás előtti állapotot!

28. fejezet

Igénybe vesszük-e a Nyomtatásvezérlőt?

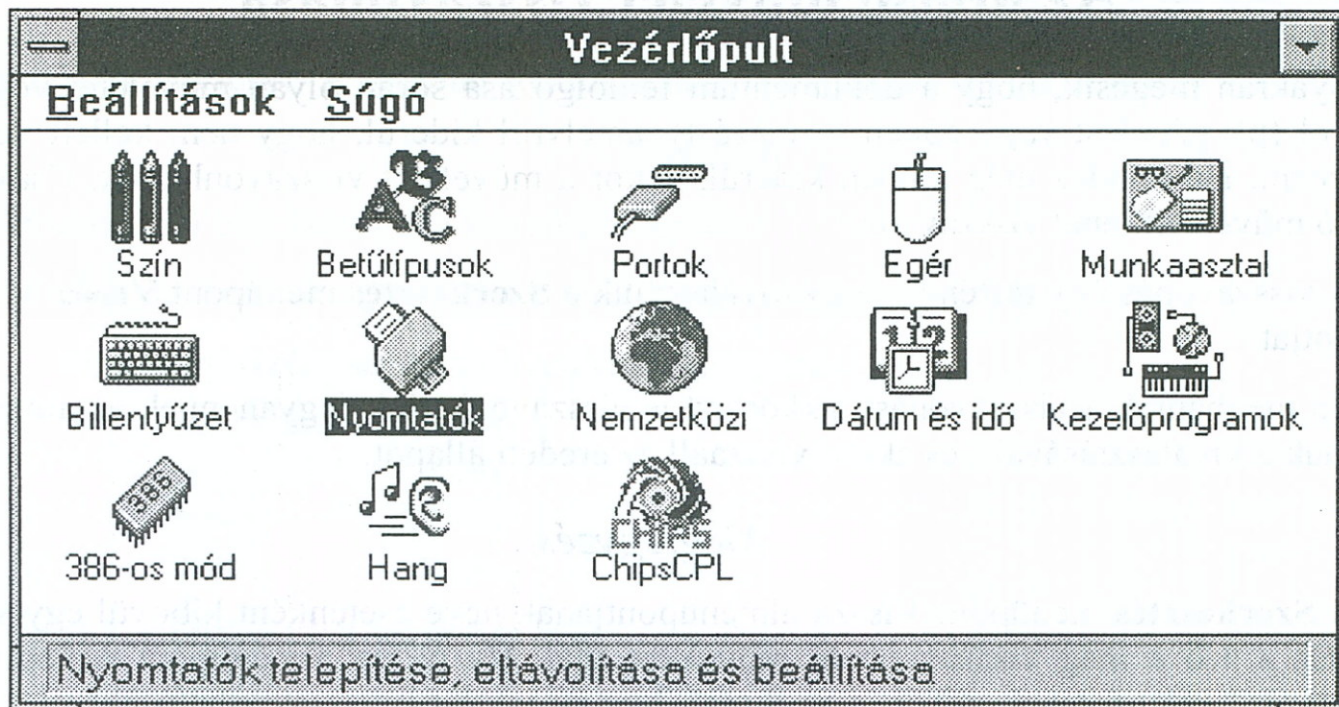
A nyomtatás megkezdése előtt tudatnunk kell a Windows-zal, hogy a nyomtatás során igénybe vesszük-e majd az úgynevezett Nyomtatásvezérlő alkalmazást. (Ha igénybe vesszük, akkor a Write alkalmazásban kiadásra kerülő nyomtatási parancs hatására úgy fog nyomtatni, hogy közben tovább tudunk dolgozni.)

Azt, hogy igénybe vesszük-e majd a Nyomtatásvezérlő alkalmazást, így tudatjuk a Windows-zal:

- a) Ikon állapotúvá tesszük a Write ablakát.

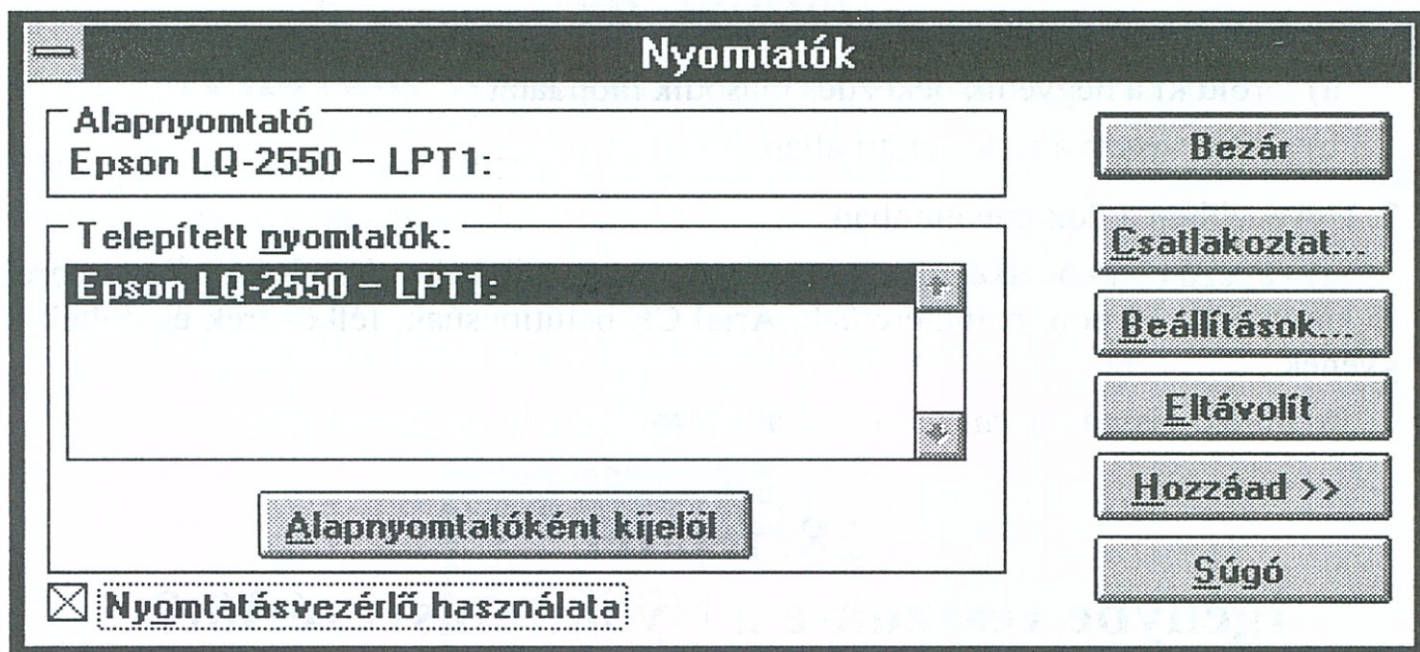
b) Elindítjuk a Rendszer csoportban található Vezérlőpult alkalmazást.

c) Ennek az ablaka így néz ki:



Itt duplán kattintunk a „Nyomtatók” ikonra.

d) Ekkor megjelenik a következő párbeszédpanel:



Ha igénybe akarjuk venni a Nyomtatásvezérlőt, akkor beikszeljük a „Nyomtatásvezérlő használata” kapcsolónégyzetet.

e) Bezárjuk a párbeszédpanelt a **Bezár** parancsgomb megnyomásával. Ha nincs rajta ilyen parancsgomb, akkor a **Mégsem** parancsgombot nyomjuk meg.

f) Kilépünk a Vezérlőpult alkalmazásból.

g) Visszaváltogatjuk normál állapotúra a Write ablakát.

Feladat

Tudasd a Windows-zal, hogy a nyomtatás során nem fogod igénybe venni a Nyomtatásvezérlőt!

29. fejezet

A dokumentum nyomtatása

A dokumentum nyomtatása így történik:

- Kiválasztjuk a **File** menüpont **Nyomtat** almenüpontját.
- Ekkor megjelenik a „Nyomtatás” párbeszédpanel:

Nyomtatás

Nyomtató: **Alapnyomtató (Epson LQ-2550, LPT1:)**

Nyomtatandó tartomány

Mind

Kiválasztott

Megadott tartomány:

Kezdő oldal: Záró oldal:

Minőség:

Példányszám:

File-ba nyomtat **Szétválogatás**

OK

Mégsem

Beállítás...

A párbeszédpanel három kérdésre kér választ:

1) *A dokumentumnak mely tartományát akarjuk nyomtatni?*

Erre a kérdésre a „Nyomtatandó tartomány” keretben adjuk meg a választ. A választóköörökkel három lehetőség közül választhatunk:

I. Ha a „Mind” lehetőséget választjuk, akkor a teljes dokumentum lesz nyomtatva.

II. Ha a „Kiválasztott” lehetőséget választjuk, akkor csak a dokumentum kijelölt része lesz nyomtatva (a kijelölést még a nyomtatás megkezdése előtt el kell végezni).

III. Ha a „Megadott tartomány” lehetőséget választjuk, akkor csak azok az oldalak lesznek nyomtatva, amelyek a Kezdő oldal és a Záró oldal közé esnek. A kezdő oldal és a záró oldal megadása begépeléssel történik.

2) Milyen minőségű legyen a nyomtatás?

Erre a kérdésre a „Minőség” előugró listapanellel válaszolunk. A választható lehetőségek az úgynevezett dpi mértékegységben vannak megadva. Ebben a mértékegységben fejezzük ki ugyanis a nyomtató felbontását. Minél nagyobb számot választunk, annál jobb minőségű lesz a nyomtatás. Például 180 dpi olyan felbontást jelent, amikor a nyomtató inch-enként 180 egységet (úgynevezett dot-ot) képes nyomtatni.

3) Fájlba akarunk-e nyomtatni?

Erre a kérdésre a „File-ba nyomtat” kapcsolónégyzettel válaszolunk. Ha beikszeljük, akkor a nyomtatás nem közvetlenül a nyomtatóra történik, hanem a nyomtatnivalók egy fájlba kerülnek, s később ezt a fájlt kell a nyomtatóra másolni a DOS COPY parancsával a /B kapcsolót használva.

4) Hány példányban akarunk nyomtatni?

Erre a kérdésre úgy válaszolunk, hogy a Példányszám mezőbe begépeljük a példányszámot.

5) Szétválogatva kérjük-e a nyomtatást?

Erre a kérdésre akkor kell válaszolni, ha a nyomtatást több példányban végezzük. A választ a „Szétválogatás” kapcsolónégyzettel adjuk meg. Ha beikszeljük, akkor a nyomtatás úgy történik, hogy a nyomtatnivalók teljes egészében kinyomtatódnak egy példányban, aztán teljes egészében megint egy példányban, és így tovább. Ha nem ikszeljük be, akkor előbb kinyomtatódik az első nyomtatandó oldal a megadott példányszámban, majd a következő nyomtatandó oldal a megadott példányszámban, és így tovább.

c) Ha befejeztük a párbeszédpanel kitöltését, akkor megnyomjuk az **OK** parancsgombot.

Feladatok

1. Mentsd a REGENY.WRI dokumentumot!
2. Nyomtasd ki a REGENY.WRI dokumentumot!
3. Lépj ki a Write-ból!

XI. RÉSZ

A PAINTBRUSH HASZNÁLATA

1. fejezet

A Paintbrush rendeltetése

A Paintbrush olyan, a Windows részét képező alkalmazás, amellyel képeket lehet feldolgozni. A kép lehet egyszerű rajz (pl. házikó a völgyben), de lehet komoly (akár szakkönyvbe való) ábra is.

A Paintbrush-sal olyan képek is feldolgozhatók, amelyek képdigitalizálóval kerültek a számítógépbe.

A Paintbrush használata könnyen elsajátítható. A tanulása során játszva megismerhetjük a képek feldolgozásához szükséges műveleteket. Itt szerzett tudásunknak jó hasznát vesszük akkor is, ha egy másik alkalmazással dolgozunk majd fel képet (a műveletek elvégzésének módja ugyanis egységes.) Bonyolultabb képfeldolgozó alkalmazás használata természetesen csak akkor válik szükségessé, amikor olyan munkánk akad, amihez a Paintbrush lehetőségei már nem elegendők.

2. fejezet

Paintbrush-dokumentumok

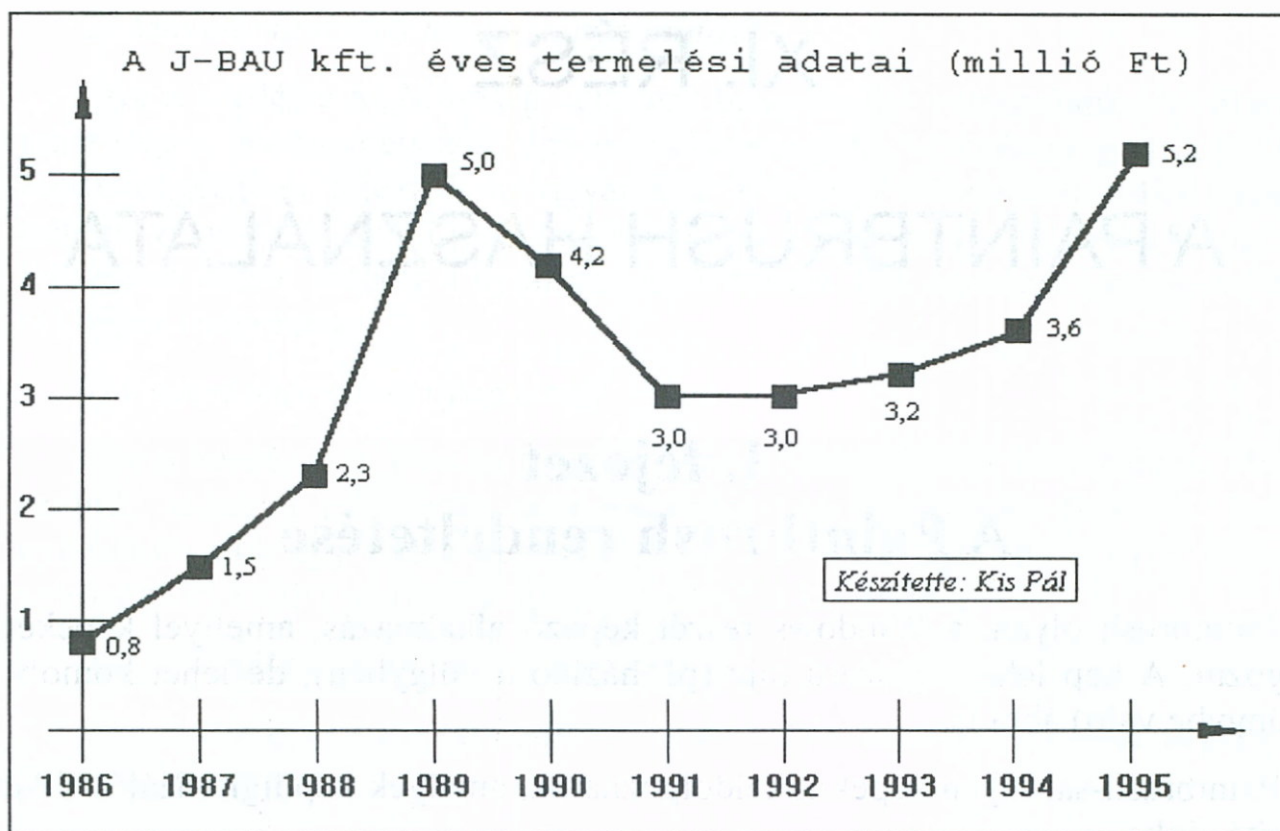
Mivel a Paintbrush-sal képeket lehet feldolgozni, ezért a Paintbrush-dokumentum mindig egy kép. A kép az úgynevezett rajzlapon helyezkedik el. A kép feliratokat is tartalmazhat. A Paintbrush-dokumentumot tartalmazó fájl kiterjesztése BMP vagy PCX.

Megjegyzés

A Paintbrush-dokumentumot Paintbrush-képnek (vagy egyszerűen csak képnek) is szoktuk nevezni.

Példa

Íme egy Paintbrush-dokumentum:



3. fejezet

A Paintbrush indítása

A Paintbrush programindító ikonja a Kellékek csoportban található. A Paintbrush indítása ennek megfelelően történik.

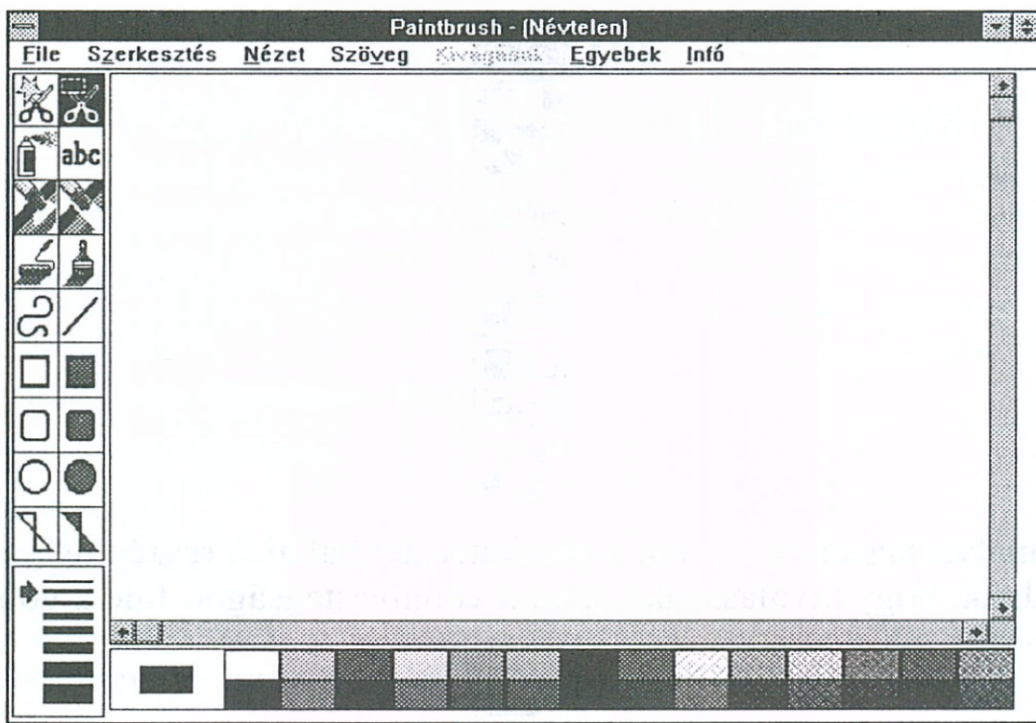
Feladatok

1. Indítsd el a Paintbrush-t!
2. Ha a Paintbrush ablaka nem teljes méretű, akkor változtasd teljes méretűre!

4. fejezet

A Paintbrush ablaka

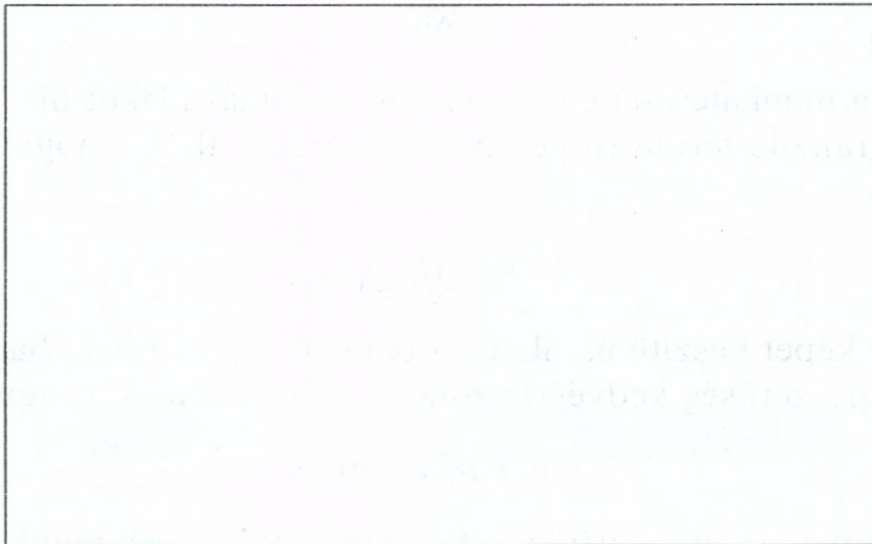
A Paintbrush ablaka így néz ki:



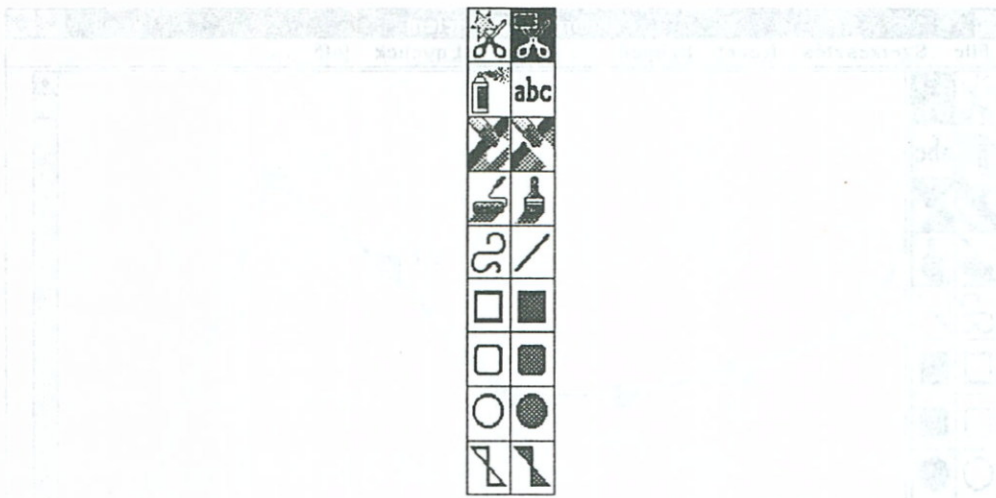
Az ablak munkaterülete négy részre oszlik:

- a rajzoló terület
- a rajzeszközök ikonjai
- a vonalvastagságok ikonjai
- a paletta.

1) A rajzoló terület a rajzlapot mutatja (részben vagy egészben), a rajzlapon pedig a feldolgozás alatt álló kép látható. Íme a rajzoló terület:



2) A rajzeszközök ikonjai a munkaterület bal oldalán helyezkednek el, és arra szolgálnak, hogy kiválasszuk a használandó rajzeszközt. Íme a rajzeszközök ikonjai:



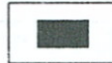
3) A vonalvastagságok ikonjai a munkaterület bal alsó részén helyezkednek el, és arra szolgálnak, hogy kiválasszuk a kívánt vonalvastagságot. Íme a vonalvastagságok ikonjai:



4) A paletta a munkaterület alsó részében helyezkedik el, és a színek kiválasztására szolgál. Két része van: a színek ikonjai és a bemutató téglalap. Íme a színek ikonjai:



és íme a bemutató téglalap:



Az egérmutató a munkaterület egyes részein más-más alakot ölt. A rajzoló területen kívül nyíl alakú, a rajzoló területen pedig attól függ az alakja, hogy melyik rajzeszközt használjuk.

Megjegyzés

Ha fekete-fehér képet készítünk, akkor a palettán nem színek, hanem színárnyalatok jelennek meg. Az egyszerűség kedvéért azonban mindig színeket fogunk mondani.

Feladatok

1. Az egérmutatóval pásztázd végig a Paintbrush ablakának munkaterületét! Eközben állandóan figyelj az egérmutató alakjára!

2. Válaszd ki sorra egymás után a menüpontokat (**File**, **Szerkesztés** stb.)! Az almenüpontokat még ne válaszd ki, csak nézgesd őket! Hány olyan almenüpontot fedtél fel, amilyennel már a Write használata során is találkoztál?

5. fejezet

A kép feldolgozásának menete

A kép feldolgozása az alábbi fő tevékenységekből áll:

1. A feldolgozás megkezdése
2. A kép megrajzolása.
3. Műveletek végzése képrészletekkel.
4. Felkészülés a nyomtatásra.
5. A kép nyomtatása.
6. A feldolgozás befejezése.

Most még csak felsoroltuk a tevékenységeket. A továbbiakban részletesen megtárgyaljuk majd, hogy melyik mire való, és hogyan kell elvégezni.

Mint a Write-ban, itt is teljes szabadságot élvezünk a tevékenységek elvégzésének sorrendjében. Azaz a kezdést és befejezést leszámítva bármely tevékenységre bármikor és bármennyiszer sor kerülhet.

6. fejezet

A feldolgozás megkezdése

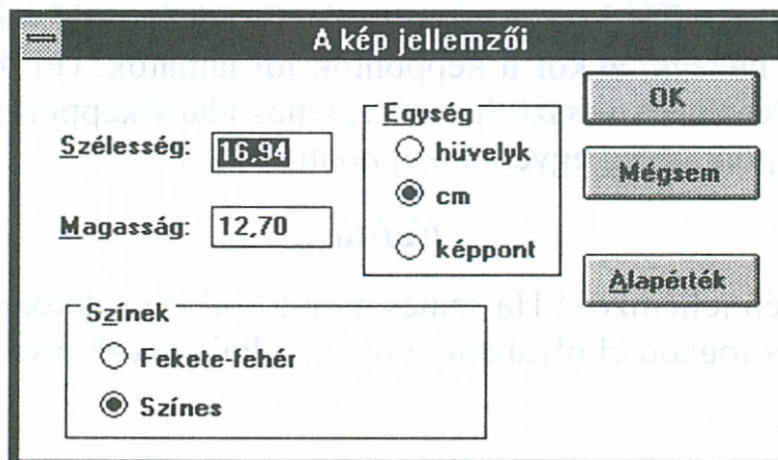
Amikor új kép készítését kezdjük el, akkor a feldolgozás megkezdése két lépésből áll:

- a kép jellemzőinek meghatározása
- a rajzlap színének meghatározása.

a) A kép jellemzőinek meghatározása

A kép jellemzőinek meghatározása így történik:

- a) Kiválasztjuk az **Egyebek** menüpont **A kép jellemzői** almenüpontját.
- b) Ekkor megjelenik „A kép jellemzői” párbeszédpanel:



A párbeszédpanel három kérdésre kér választ:

1) *A rajzlap szélességét és magasságát milyen mértékegységben adjuk meg?*

Erre a kérdésre az „Egység” keretben adjuk meg a választ a megfelelő választókör besatírozásával. Mértékegységként az ún. képpontot is alkalmazhatjuk. A képpont a képernyő legkisebb egysége. Amennyiben a rajzlap méretét oly módon akarjuk megadni, hogy hányszor hány képpontból tevődik össze, akkor a mértékegységet képpontra kell változtatni.

2) *Mekkora legyen a rajzlap szélessége és magassága?*

Erre a kérdésre a „Szélesség” és a „Magasság” mezőkbe gépeljük be a választ. A méretet a monitor típusa és a rendelkezésre álló memória korlátozza. Ha túl nagy méretet adunk meg, akkor figyelmeztető jelzést kapunk. Az „Alapérték” parancsgomb megnyomásával azt jelezhetjük, hogy elfogadjuk a Paintbrush által javasolt méretet.

3) *Fekete-fehér vagy színes lesz-e kép?*

Erre a kérdésre a „Színek” keretben adjuk meg a választ a megfelelő választókör besatírozásával. Most kell eldöntenünk, hogy a leendő kép fekete-fehér lesz-e, vagy színes.

Ez utóbbi két döntésünket a kép készítése során már nem változtathatjuk meg.

c) A **OK** parancsgomb megnyomásával jelezzük, hogy befejeztük a kép jellemzőinek megadását.

Megjegyzés

Ne keverjük össze az alábbi három dolgot:

— pont (mint mértékegység)

— pont (mint írásjel)

— képpont.

Mint tudjuk, a pont (mint mértékegység) az inch 1/72 részét jelenti.

A pont (mint írásjel) a mondat végét jelenti.

A képpont megint más fogalom. A képpontokat szemügyre is vehetjük. Ha ugyanis a képernyőt nagyítóval nézzük, akkor a képpontok jól láthatók. (Pl. megfigyelhető, hogy 10 pontos betűméret esetén a vessző három egymás alatti képpontból tevődik össze, a mondat végét jelentő pont pedig egyetlen képpontból áll.)

Feladat

Határozd meg a kép jellemzőit! Ha színes monitorod van, akkor színes legyen majd a kép! A rajzlap méretét fogadd el olyannak, miként a Paintbrush javasolja!

b) A rajzlap színének meghatározása

A rajzlap színének meghatározása így történik:

a) Az egér jobb oldali gombjával a kívánt szín ikonjára kattintunk a palettán.

b) Kiválasztjuk a **Fájl** menüpont **Új** almenüpontját.

A továbbiakban a rajzlap színe már nem változtatható meg.

Feladat

Határozd meg a rajzlap színét ízlésed szerint!

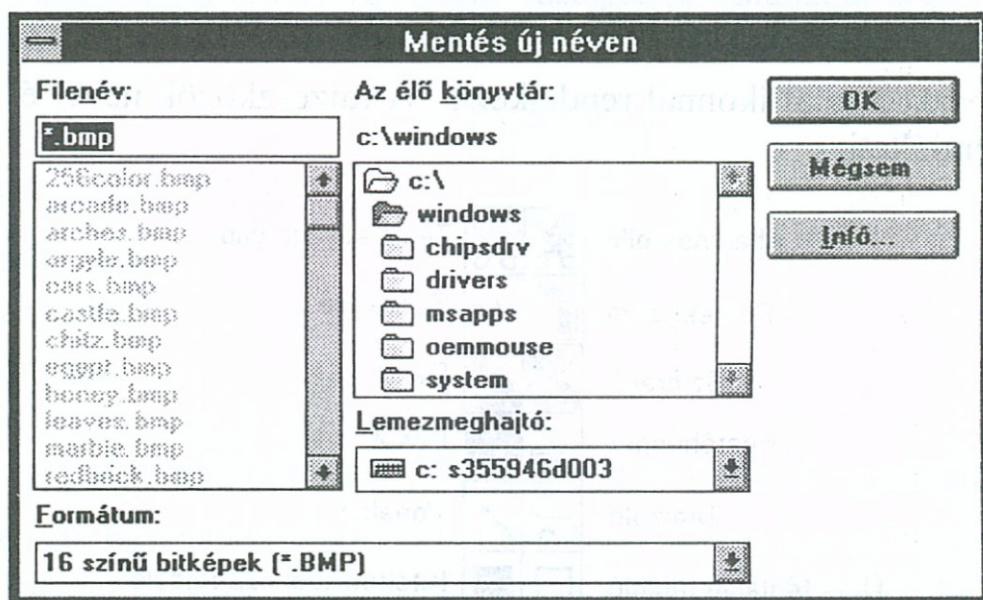
Megjegyzés

Ha a **File** menüpont **Új** almenüpontjának kiválasztásakor a munkaterületen egy másik dokumentum tartózkodott, akkor az most törlődik onnan.

7. fejezet A kép mentése

A Paintbrush-kép mentése ugyanúgy történik, mint a Write-dokumentumé.

A Paintbrush esetében a „Mentés új néven” párbeszédpanel így néz ki:



Mindössze a fájl formátuma igényel magyarázatot. Négyféle formátum közül választhatunk:

- PCX file
- Egyszínű bitkép
- 16 színű bitkép
- 256 színű bitkép
- 24 bites bitkép.

Az első esetben a fájl kiterjesztése PCX lesz, a többi esetben pedig BMP.

Fekete-fehér kép mentésekor „Egyszínű bitkép” formátumot célszerű alkalmazni.

Színes kép mentésekor, amennyiben az alkalmazott színek száma nem haladja meg a 16-ot, célszerű a „16 színű bitkép” formátumot alkalmazni.

Feladat

A gyakorlás során létrejövő valamennyi Paintbrush-képet a hajlékony lemezed RAJZ katalógusába tedd, amikor majd mentésre kerül a sor!

8. fejezet

A kép megrajzolása




A rendelkezésünkre álló rajzeszközök többsége a kép megrajzolására szolgál.

A rajzeszközök alkalmazásához tudnunk kell, hogy

- miként választjuk ki az alkalmazandó rajzeszközt
- miként állítjuk be az ún. vonalvastagságot
- miként állítjuk be az ún. előtérstínt és az ún. háttérstínt
- miként használjuk az egyes rajzeszközöket.

a) A rajzeszköz kiválasztása

Minden rajzeszköz saját ikonnal rendelkezik. A rajzeszközök nevét és ikonját a következő ábra szemlélteti:

Általános olló		Téglalapvágó olló
Festékszóró		Szövegíró
Színradír		Radír
Festőhenger		Ecset
Ívrajzoló		Vonalzó
Üres téglalap rajzoló		Kitöltött téglalap rajzoló
Üres lekerekített téglalap rajzoló		Kitöltött lekerekített téglalap rajzoló
Üres ellipszis rajzoló		Kitöltött ellipszis rajzoló
Üres sokszög rajzoló		Kitöltött sokszög rajzoló

A szükséges rajzeszközt úgy választjuk ki, hogy az ikonjára kattintunk.

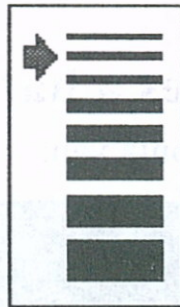
Feladatok

1. Válaszd ki a vonalzót!
2. Válaszd ki a festékszórót!
3. Válaszd ki az ecsetet!

b) A vonalvastagság beállítása

Minden vonalvastagság saját ikonnal rendelkezik.

Azt, hogy a kiválasztott rajzeszköz (pl. az ecset) milyen vastagon fogjon, a vonalvastagság beállításával határozzuk meg. A vonalvastagságot úgy állítjuk be, hogy a megfelelő vonalvastagság ikonjára kattintunk. A kiválasztott vonalvastagságot egy jelölő nyíl mutatja:



A legkisebb vonalvastagság egy képpont vastagságú vonalakat eredményez. A következő vonalvastagságok rendre az alábbi vastagságú vonalakat eredményeznek: 2, 3, 4, 5, 7, 9, 11 pont.

Feladat

A vonalvastagságot állítsd be

- 11 pontosra
- 7 pontosra
- 1 pontosra.

c) Az előtérszín és a háttérszín fogalma

A rajzeszközök használatát két szín befolyásolja. Az egyiket előtérszínnek, a másikat pedig háttérszínnek nevezzük. Rajzeszközönként változik, hogy melyik szín mit befolyásol.

Példák

1. Üres kör rajzolásakor a kör határvonalának a színét az előtérszín határozza meg (a háttérszínnek pedig nincs semmi jelentősége).
2. Kitöltött kör rajzolásakor a kör határvonalának színét a háttérszín határozza meg, a belsejének a színét pedig az előtérszín.

Megjegyzés

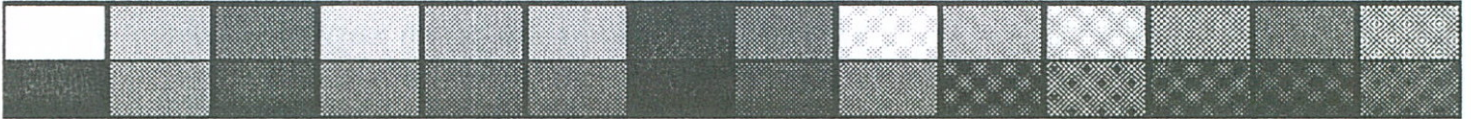
A háttérszín fogalmát ne tévesszük össze a rajzlap színével! A rajzlap színe utólag már nem változtatható meg. Ezzel szemben a háttérszín (az előtérszínnel együtt) a rajzolás színét határozza meg, s bármikor szabadon változtatható.

Kérdések

1. Milyenre kell beállítani az előtérszínt és a háttérszínt, ha olyan kört akarunk rajzolni, amelynek a határvonala kék, a belseje pedig sárga?
2. Milyenre kell az előtérszínt és a háttérszínt beállítani, ha a Napot akarjuk lerajzolni?
3. Ha a rajzlap színe piros, akkor mi lesz a hatása a piros előtérszín és piros háttérszín beállítása után rajzolt kitöltött körnek?

d) Az előtérszín és a háttérszín beállítása

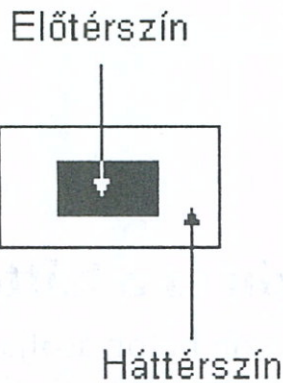
A palettán minden színnek saját ikonja van:



Az előtérszínt úgy állítjuk be, hogy a palettán a kívánt szín ikonjára kattintunk.

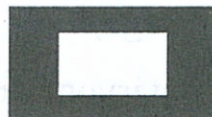
A háttérszínt úgy állítjuk be, hogy a palettán a kívánt szín ikonjára az egér jobb oldali gombjával kattintunk.

A beállított színeket a bemutató téglalap szemlélteti:



Példa

Ha az előtérszínt fehérre, a háttérszínt pedig feketére állítjuk be, akkor a bemutató téglalap így néz ki:



Feladatok

1. Állítsd be a háttérszínt és az előtterszínt kedved szerint! Közben figyeld a bemutató téglalapot!

2. Cseréld föl az előtterszínt és a háttérszínt!

e) A rajzeszközök használata

(1) Az ecset használata

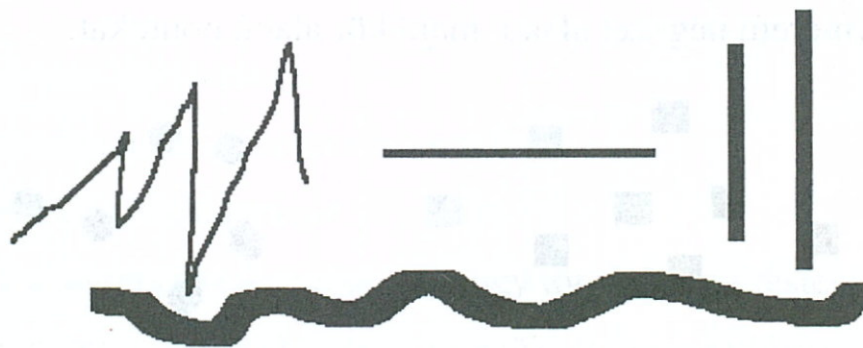
Az ecsettel vonalat lehet rajzolni (a vonal lehet szabadkézi, de lehet vízszintes vagy függőleges egyenes is). Az ecset hegye olyan vastag lesz, amilyenre a vonalvastagságot beállítjuk; és olyan színű lesz, amilyenre az előtterszínt beállítjuk.

A vonal rajzolása így történik:

- A rajzeszközök közül kiválasztjuk az ecsetet.
- Beállítjuk a vonalvastagságot.
- Beállítjuk az előtterszínt.
- Az egérmutatót a rajzoló területre visszük. Itt az egérmutató az ecset hegyének alakját veszi fel.
- Az ecset hegyét oda visszük, ahol a vonal rajzolását kezdeni akarjuk.
- Az egér bal gombjának nyomva tartása közben az ecset hegyét arrafelé húzzuk, amerre a vonalat vezetni akarjuk. Ha a vonalat vízszintesen vagy függőlegesen akarjuk vezetni, akkor a húzás közben nyomva kell tartani a Shift billentyűt is.
- Ha a rajzolást meg akarjuk szakítani, akkor felengedjük az egér gombját.
- Az ecset hegyének áthelyezése után a vonalrajzolás folytatható az ecset hegyének ismételt húzásával.

Feladat

Rajzolj különböző vastagú és színű vonalakat (legyen közöttük szabadkézi is, de vízszintes meg függőleges is):



Megjegyzés

Alaphelyzetben az ecset hegye négyzet alakú. Ezt azonban meg lehet változtatni a következőképpen:

- Kiválasztjuk az **Egyebek** menüpont **Ecsetek** almenüpontját.
- Ekkor megjelenik az „Ecsetek” párbeszédpanel:



A párbeszédpanelben az ecset hegyének lehetséges alakjai vannak feltüntetve: négyzet, kör, vízszintes vonal, függőleges vonal, jobb-ferde vonal, bal-ferde vonal. A választás úgy történik, hogy a kívánt alakra kattintunk.

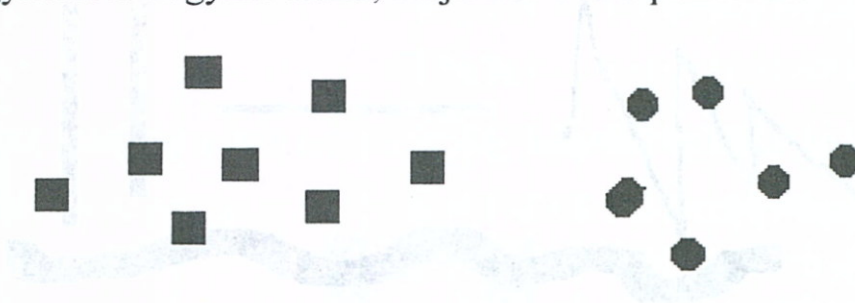
- A **OK** parancsgomb megnyomásával jelezzük, hogy kiválasztottuk az ecset kívánt alakját.

További megjegyzések

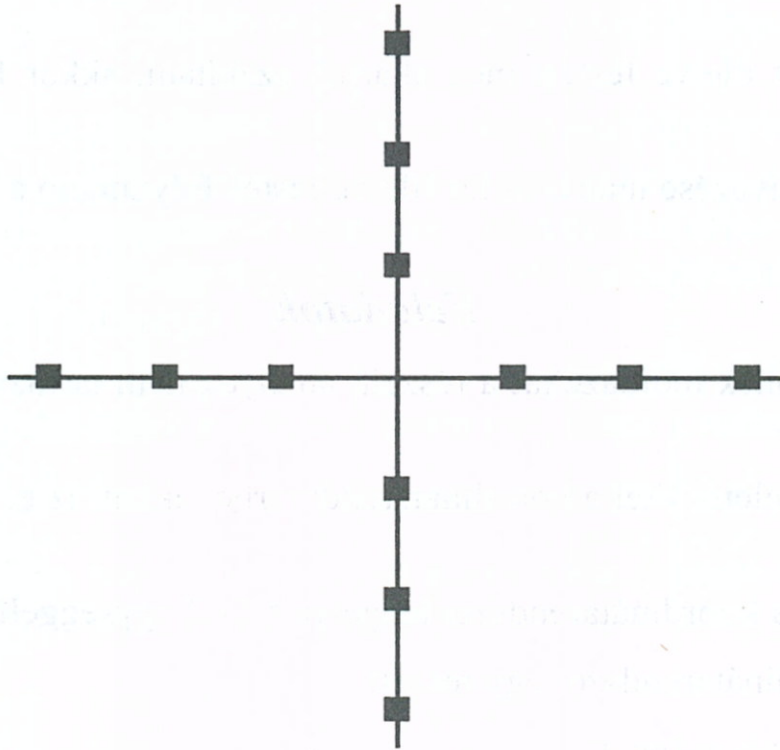
- Az ecset hegyének különböző alakjait akkor lehet jól megfigyelni, ha elég nagy vonalvastagság van beállítva.
- Az **Egyebek** menüpont **Ecsetek** almenüpontja úgy is kiválasztható, hogy duplán kattintunk az ecset ikonjára.
- Ha az ecsettel a rajzlapra kattintunk, akkor pontot kapunk. A pont méretét a vonalvastagság határozza meg, az alakját pedig az ecset hegye.

Feladatok

- Rajzolj nagyméretű négyzet alakú, majd kör alakú pontokat:



2. Rajzolj koordináta-rendszert! Az egész számok helyét négyzet alakú pontokkal jelöld meg a tengelyeken:



(2) A radír használata

A radírral kétféle dolgot is lehet végezni:

- törölni a kép felesleges részeit
- befesteni a rajzlap kívánt részeit.

Azt, hogy a radír törölni vagy festeni fog-e, a háttérszín beállítása határozza meg. Ha a háttérszín úgy van beállítva, hogy megegyezik a rajzlap színével, akkor a radír törölni fog. Ha pedig a háttérszín úgy van beállítva, hogy nem egyezik meg a rajzlap színével, akkor a radír a háttérszínnel megegyező színű festést fog végezni.

A radír nagyságát a beállított vonalvastagság határozza meg. Nagy méretű radírt akkor célszerű használni, amikor nagy kiterjedésű részt akarunk törölni vagy befesteni. Kis méretű radír használata pedig akkor célszerű, ha apró részleteket akarunk törölni vagy befesteni.

A törlés illetve festés így történik:

- a) A rajzeszközök közül kiválasztjuk a radírt.
- b) Beállítjuk a vonalvastagságot.
- c) Beállítjuk a háttérszínt (ezzel eldől, hogy törölni vagy festeni fog-e a radír).
- d) Az egérmutatót a rajzoló területre visszük. Itt az egérmutató a radír alakját vesz fel.
- e) A radírt oda visszük, ahol a törlést illetve festést kezdeni akarjuk.

f) Az egér bal oldali gombjának nyomva tartása közben a radírt arrafelé húzzuk, amerre törölni illetve festeni akarunk. A radír által érintett összes pont törlődik illetve befestődik.

g) Ha a törlést illetve festést meg akarjuk szakítani, akkor felengedjük az egér gombját.

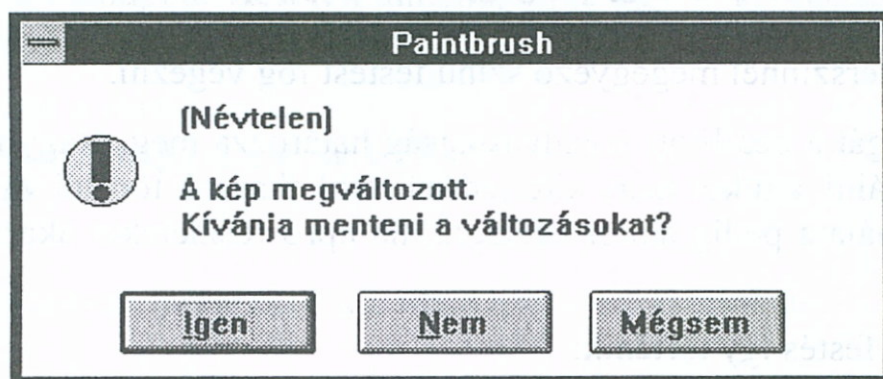
h) A radír áthelyezése után a törlés illetve festés folytatható a radír ismételt húzásával.

Feladatok

1. Töröld ki a képnek mindazokat a részeit, amelyek nem tartoznak hozzá a koordináta-rendszerhez!
2. Ha véletlenül beletöröltél a koordináta-rendszerbe, akkor az ecsettel hozd helyre a hibát!
3. Rövidítsd meg a koordináta-rendszer tengelyeit 2 - 2 egységgel!
4. Fesd be a koordináta-rendszer egy részét!
5. Tüntesd el a festés nyomát!
6. Fesd be a négy síknegyed négyféle színűre!
7. Mentsd a képet! A fájl neve KOORDIN legyen!
8. Töröld a képet a rajzlapról!

Megjegyzés

Ha a radírra duplán kattintunk, akkor az egész kép törlődik a rajzlapról. Előtte azonban válaszolnunk kell arra a kérdésre, hogy akarjuk-e menteni a képet:



(3) A vonalzó használata

A vonalzóval szakaszt lehet rajzolni. A szakasz vastagsága olyan lesz, amilyenre a vonalvastagságot beállítjuk; a színe pedig olyan lesz, amilyenre az előtér-szint beállítjuk.

A szakasz rajzolása így történik:

- a) A rajzeszközök közül kiválasztjuk a vonalzót.

b) Beállítjuk a vonalvastagságot.

c) Beállítjuk az előtérzint.

d) Az egérmutatót a rajzoló területre visszük. Itt az egérmutató célkereszt alakot vesz fel.

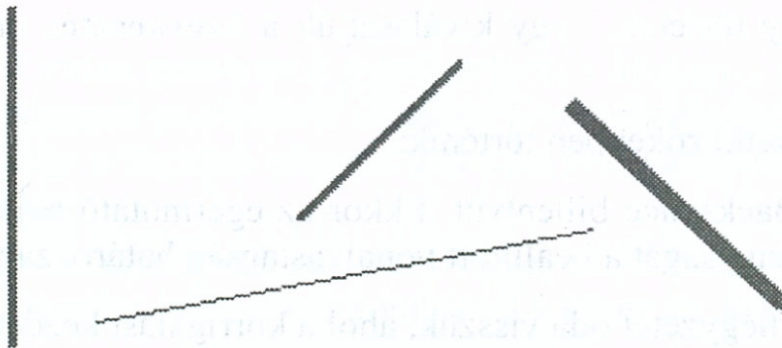
e) A célkeresztet oda visszük, ahová a szakasz kezdőpontját el akarjuk helyezni.

f) Az egér bal oldali gombjának nyomva tartása közben a célkeresztet oda húzzuk, ahová a szakasz végpontját el akarjuk helyezni. Ha olyan szakaszt akarunk rajzolni, amely vízszintes vagy függőleges vagy 45° -os hajlásszögű, akkor az egér húzása közben a Shift billentyűt is nyomva tartjuk.

g) Felengedjük az egér gombját. Ezzel véglegesítjük a szakaszt. Ha a véglegesítés előtt az egér jobb oldali gombjával kattintunk, akkor a szakasz mégsem jön létre.

Feladatok

1. Rajzolj különféle vastagságú és színű szakaszokat (legyen köztük vízszintes meg függőleges is, és 45° -os hajlásszögű is):



2. Rajzolj

a) egymással párhuzamos szakaszokat

b) egymásra merőleges szakaszokat

c) egymást 45° -os szögben metsző szakaszokat!

3. Töröld a képet a rajzlapról mentés nélkül!

4. Állítsd össze szakaszokból a FIAT szót:



5. Mentsd a képet! A fájl neve FIAT legyen!

6. Töröld a képet a rajzlapról!

Megjegyzés

Szakaszt rajzolhatunk az ecsettel is, de az ecsettel csak a vízszintes és a függőleges szakasz egyenes volta biztosítható.

(4) A hibák azonnali javítása

Mielőtt rátérnénk a többi rajzeszközre, tárgyaljuk meg, hogy miként lehet a rajzeszköz használatakor elkövetett, és azonnal észrevett hibákat kijavítani. A javításnak két módja van:

— visszavonás

— korrigálás.

A visszavonás és a korrigálás egyaránt arra szolgál, hogy a legutoljára kiválasztott rajzeszköz bizonyos hatásait érvénytelenné tegyék. Visszavonás esetén az összes hatás automatikusan érvénytelenné válik. Korrigálás esetén mi dönthetjük el, hogy a hatásoknak mely része váljon érvénytelenné.

A visszavonás úgy történik, hogy kiválasztjuk a **Szerkesztés** menüpont **Visszavon** almenüpontját.

A korrigálás a következőképpen történik:

a) Leütjük a Backspace billentyűt. Ekkor az egérmutató beikszelt négyzetté alakul át (a négyzet nagyságát a beállított vonalvastagság határozza meg).

b) A beikszelt négyzetet oda visszük, ahol a korrigálást kezdeni akarjuk.

c) Az egér bal oldali gombjának nyomva tartása közben végighúzzuk a beikszelt négyzetet a korrigálandó területen.

d) Ha az egér gombját felengedjük, akkor a korrigálás véget ér.

Ha a korrigálást folytatni akarjuk, akkor az eljárást előlről kell kezdeni.

Megjegyzés

Ha egy rajzeszkőzzel huzamosan dolgozunk, akkor időnként (amikor az addigi hatásával elégedettek vagyunk) érdemes újra az ikonjára kattintani. Ezzel állandósítjuk az addigi hatását. A visszavonás és a korrigálás az állandósított részeket már nem érinti.

Feladatok

1. Rajzolj cicát az ecsettel! Ha valamelyik testrésze már készen van, akkor kattints újra az ecset ikonjára! A kép készítése során próbáld ki a visszavonást és a korrigálást is!

2. Töröld a képet a rajzlapról mentés nélkül!

(5) A téglalap rajzolók használata

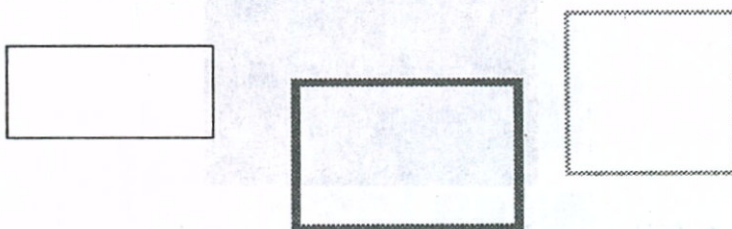
Kétféle téglalap rajzoló van. Az egyikkel üres, a másikkal pedig kitöltött belsejű téglalapot lehet rajzolni. A téglalap határvonala olyan vastag lesz, amilyenre a vonalvastagságot beállítjuk. Ha üres téglalapot rajzolunk, akkor a határvonal színe olyan lesz, amilyenre az előtér szintet beállítjuk. Ha kitöltött téglalapot rajzolunk, akkor a határvonal színe olyan lesz, amilyenre a háttér szintet beállítjuk; a belső rész pedig olyan, amilyenre az előtér szintet beállítjuk.

A téglalap rajzolása így történik:

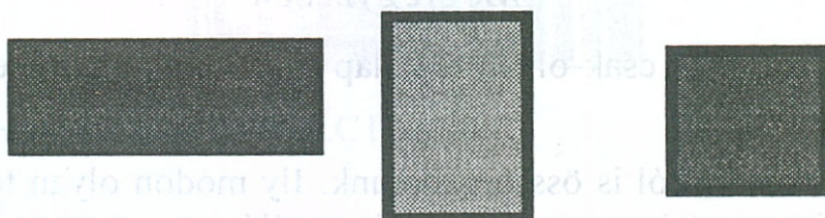
- A rajzeszközök közül kiválasztjuk az üres (vagy a kitöltött) téglalap rajzolót.
- Beállítjuk a vonalvastagságot.
- Beállítjuk az előtér szintet (és a háttér szintet).
- Az egérmutatót a rajzoló területre visszük. Itt az egérmutató célkereszt alakot vesz fel.
- A célkeresztet oda visszük, ahová a téglalap egyik csúcspontját el akarjuk helyezni.
- Az egér bal oldali gombjának nyomva tartása közben a célkeresztet oda húzzuk, ahová a téglalaprak az előzővel szemben levő csúcspontját el akarjuk helyezni. Ha azt akarjuk, hogy a téglalap négyzet alakú legyen, akkor eközben a Shift billentyűt is nyomva tartjuk.
- Felengedjük az egér gombját. Ezzel véglegesítjük a téglalapot. Ha azonban a véglegesítés előtt az egér jobb oldali gombjával kattintunk, akkor a téglalap mégsem jön létre.

Feladatok

1. Rajzolj üres téglalapokat különféle vastagságú és színű határvonallal (legyen köztük négyzet is):

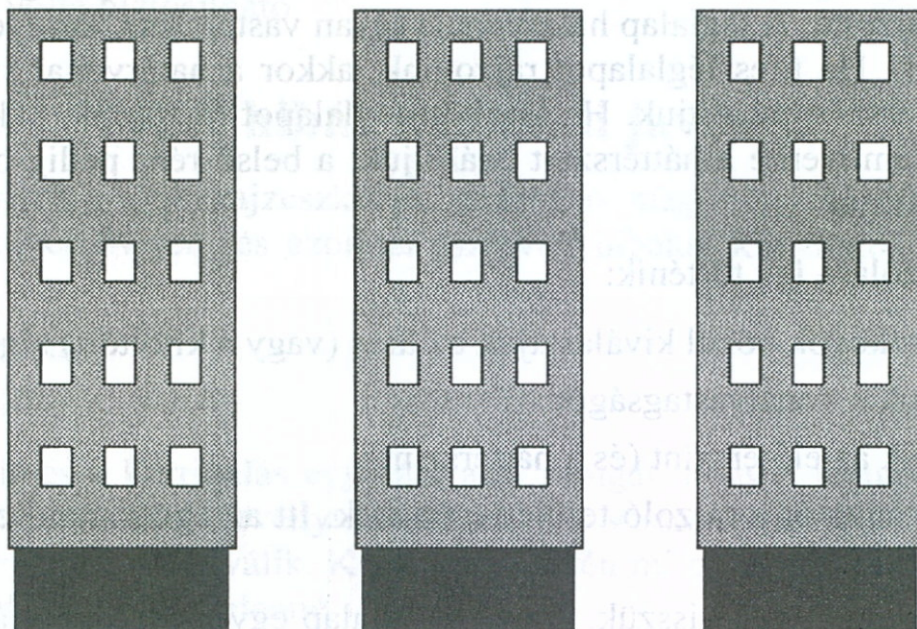


2. Rajzolj kitöltött téglalapokat különféle vastagságú és színű határvonallal, és a belső részt is különféle színekkel töltsd ki (legyen köztük négyzet is):



3. Töröld a képet mentés nélkül!

4. Rajzolj téglalapokból lakótelepi házakat:

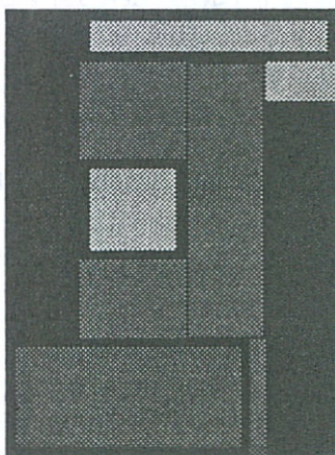


Az ecsettel rajzolj mögjük hegyeket, följük pedig felhőket!

5. Mentsd a képet! A fájl neve LAKTELEP legyen!

6. Töröld a képet a rajzlapról!

7. Készíts kitöltött téglalapokból festményt a híres modern festő, Piet Mondrian stílusában:



8. Mentsd a képet! A fájl neve MONDRIAN legyen!

9. Töröld a képet a rajzlapról!

Megjegyzések

1. A téglalap rajzolókkal csak olyan téglalap rajzolható, amelynek oldalai a rajzlap szélével párhuzamosak.

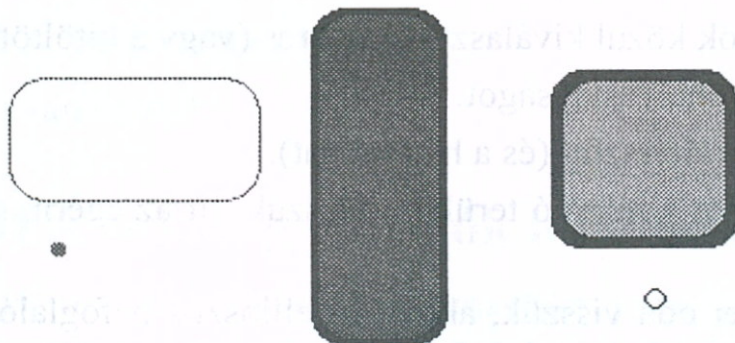
2. Téglalapot szakaszokból is összerakhatunk. Ily módon olyan téglalap is rajzolható, amelynek oldalai nem párhuzamosak a rajzlap szélével.

(6) A lekerekített téglalap rajzolók használata

Olyan téglalapot is rajzolhatunk, amelynek a sarkai le vannak kerekítve. Ezt a kétféle lekerekített téglalap rajzolóval tehetjük meg. Az eljárás egyébként ugyanaz, mint a közösleges téglalapok esetében.

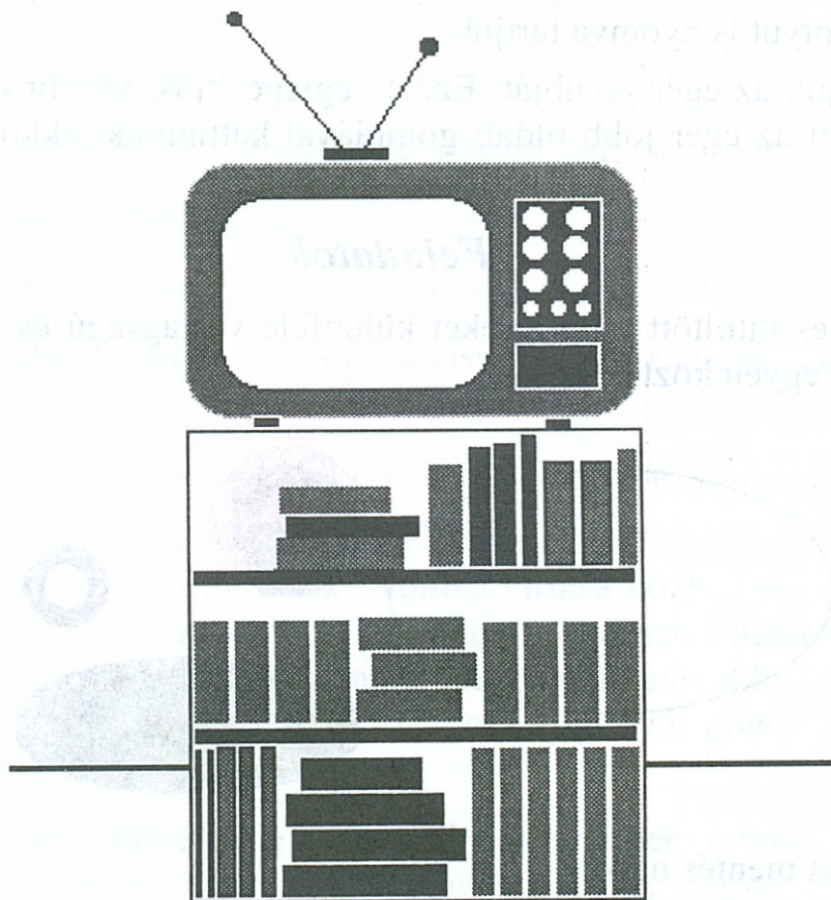
Feladatok

1. Rajzolj üres és kitöltött lekerekített téglalapokat különféle vastagságú és színű határvonallal (és belső résszel)! Legyen köztük lekerekített négyzet is:



2. Töröld a képet mentés nélkül!

3. Rajzolj könyvespolcot televízióval:



4. Mentsd a képet! A fájl neve POLC1 legyen!

5. Töröld a képet a rajzlapról!

(7) Az ellipszis rajzolók használata

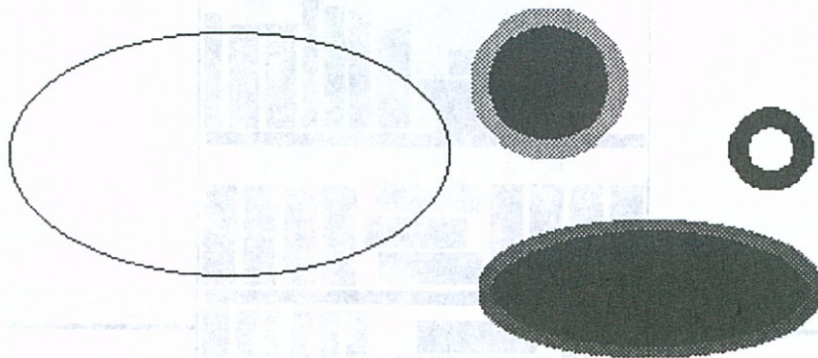
Kétféle ellipszis rajzoló van. Az egyikkel üres, a másikkal pedig kitöltött belsejű ellipszist lehet rajzolni. Az ellipszis határvonala olyan vastag lesz, amilyenre a vonalvastagságot beállítjuk. Ha üres ellipszist rajzolunk, akkor a határvonal színe olyan lesz, amilyenre az előtér szintet beállítjuk. Ha kitöltött ellipszist rajzolunk, akkor a határvonal színe olyan lesz, amilyenre a háttér szintet beállítjuk; a belső rész pedig olyan, amilyenre az előtér szintet beállítjuk.

Az ellipszis rajzolása így történik:

- a) A rajzeszközök közül kiválasztjuk az üres (vagy a kitöltött) ellipszis rajzolót.
- b) Beállítjuk a vonalvastagságot.
- c) Beállítjuk az előtér szintet (és a háttér szintet).
- d) Az egérmutatót a rajzoló területre visszük. Itt az egérmutató célkereszt alakot vesz fel.
- e) A célkeresztet oda visszük, ahová az ellipszist befoglaló (képzelt) téglalap egyik csúcspontját el akarjuk helyezni.
- f) Az egér bal oldali gombjának nyomva tartása közben a célkeresztet oda húzzuk, ahová az ellipszist befoglaló téglalapnak az előzővel szemben levő csúcspontját el akarjuk helyezni. Ha azt akarjuk, hogy az ellipszis kör alakú legyen, akkor ekközben a Shift billentyűt is nyomva tartjuk.
- g) Felengedjük az egér gombját. Ezzel véglegesítjük az ellipszist. Ha azonban a véglegesítés előtt az egér jobb oldali gombjával kattintunk, akkor az ellipszis mégsem jön létre.

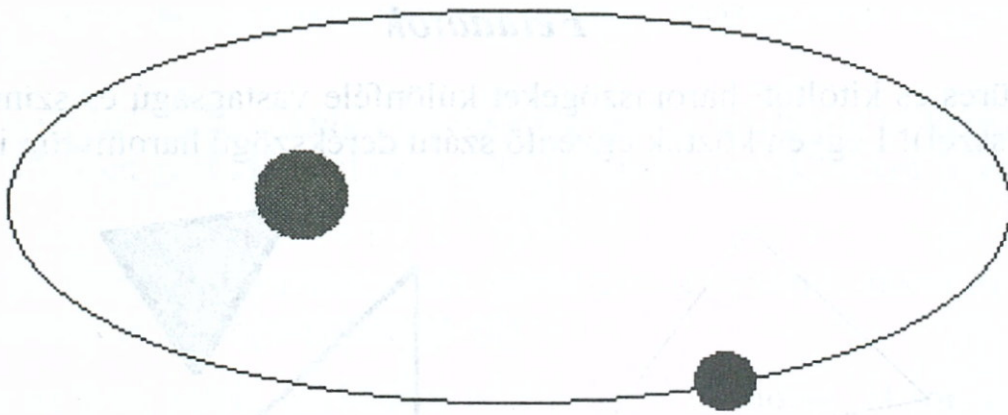
Feladatok

1. Rajzolj üres és kitöltött ellipsziseket különféle vastagságú és színű határvonallal (és belső résszel)! Legyen köztük kör is:



2. Töröld a képet mentés nélkül!

3. Rajzold le a Napot és a Földet, ez utóbbinak a keringési pályáját is tüntesd fel (Kepler felfedezése óta tudjuk, hogy a Föld olyan ellipszispályán kering, melynek egyik fókuszpontjában a Nap helyezkedik el):



4. Mentsd a képet! A fájl neve KEPLER legyen!

5. Töröld a képet a rajzlapról!

(8) A sokszög rajzolók használata

Két sokszög rajzoló van. Az egyikkel üres, a másikkal pedig kitöltött belsejű sokszöget (háromszöget, négyszöget, ötszöget stb.) lehet rajzolni. A sokszög határvonala olyan vastag lesz, amilyenre a vonalvastagságot beállítjuk. Üres sokszög határvonala olyan színű lesz, amilyenre az előtér szintet beállítjuk. Kitöltött sokszög határvonala olyan színű lesz, amilyenre a háttér szintet beállítjuk; belseje pedig olyan, amilyenre az előtér szintet beállítjuk.

A sokszög rajzolása így történik

a) A rajzeszközök közül kiválasztjuk az üres (vagy a kitöltött) sokszög rajzolót.

b) Beállítjuk a vonalvastagságot.

c) Beállítjuk az előtér szintet (és a háttér szintet).

d) Az egérmutatót a rajzoló területre visszük. Itt az egérmutató célkereszt alakot vesz fel.

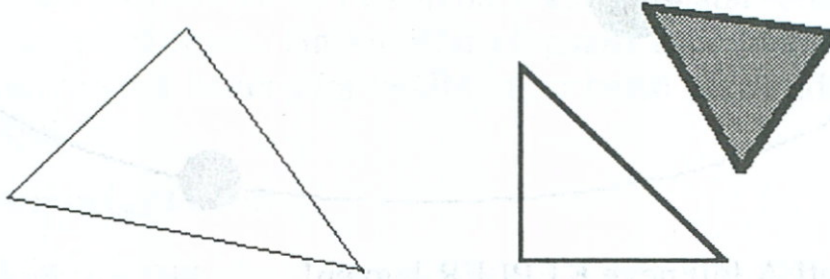
e) A célkeresztet oda visszük, ahová a sokszög első csúcspontját el akarjuk helyezni.

f) Az egér bal oldali gombjának nyomva tartása közben a célkeresztet oda húzzuk, ahová a sokszög következő csúcspontját el akarjuk helyezni. (Ha vízszintes, függőleges vagy 45° -os hajlásszögű oldalt akarunk kapni, akkor eközben a Shift billentyűt is nyomva tartjuk.) Óvatosan felengedjük az egér gombját (vigyázva, hogy a célkereszt a csúcsponton maradjon).

g) Az előző lépést mindaddig ismételjük, amíg el nem érünk az utolsó csúcspont-hoz. Miután az utolsó csúcspontnál is felengedjük az egér gombját, vigyázva, hogy a célkereszt el ne mozduljon, duplán kattintunk. Ennek hatására a sokszög véglegesítődik. (Az utolsó oldala automatikusan létrejön). Ha a véglegesítés előtt az egér jobb oldali gombjával kattintunk, akkor a sokszög mégsem jön létre.

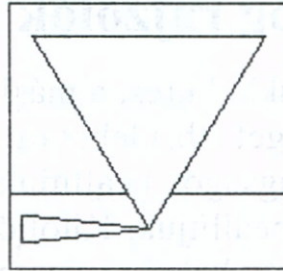
Feladatok

1. Rajzolj üres és kitöltött háromszögeket különféle vastagságú és színű határvonalal (és belső résszel)! Legyen köztük egyenlő szárú derékszögű háromszög is:



2. Töröld a képet mentés nélkül!

3. Rajzold le a MOL Rt. emblémáját (egyelőre felirat nélkül):



4. Mentsd a képet! A fájl neve MOL legyen!

(9) Az ívrajzoló használata

Az ívrajzolóval olyan ívet lehet rajzolni, amely maximum két görbülettel rendelkezik. Az ív vastagsága olyan lesz, amilyenre a vonalvastagságot beállítjuk; a színe pedig olyan, amilyenre az előtér szintet beállítjuk.

Az ív rajzolása így történik:

- A rajzeszközök közül kiválasztjuk az ívrajzolót.
- Beállítjuk a vonalvastagságot.
- Beállítjuk az előtér szintet.
- Az egérmutatót a rajzoló területre visszük. Itt az egérmutató célkereszt alakot vesz fel.
- A célkeresztet oda visszük, ahová az ív kezdőpontját el akarjuk helyezni.
- Az egér bal oldali gombjának nyomva tartása közben a célkeresztet oda húzzuk, ahová az ív végpontját el akarjuk helyezni.
- Felengedjük az egér gombját. Az ív egyelőre még egyenes, és csupán a kezdő- és végpontja végleges.

h) Az egérmutatót a rajzlapnak arra a tájára visszük, ahol az első görbítést kezdeni akarjuk.

i) Az egér bal oldali gombjának nyomva tartása közben a célkeresztet addig húzzuk, míg a kívánt görbületet el nem érjük. Ha már elértük, akkor felengedjük az egér gombját.

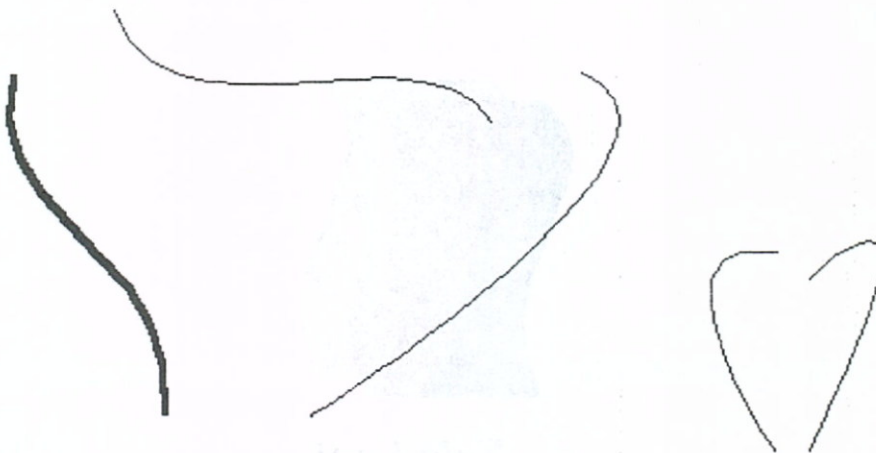
j) Ha az íven nem akarunk másik görbületet létrehozni, akkor az ív végpontjára kattintunk, ezáltal véglegesítjük a görbét.

k) Ha az íven másik görbületet is létre akarunk hozni, akkor az egérmutatót a rajzlapnak arra a tájára visszük, ahol a második görbítést kezdeni akarjuk, majd az egér bal oldali gombjának nyomva tartása közben a célkeresztet addig húzzuk, míg a kívánt görbületet el nem érjük. Ha már elértük, akkor felengedjük az egér gombját. Ezzel az ívet véglegesítjük.

l) Ha a véglegesítés előtt az egér jobb oldali gombjával kattintunk, akkor az ív mégsem jön létre.

Feladatok

1. Rajzolj különféle vastagságú és színű íveket! Legyen köztük egy- és két görbületű is:



2. Töröld a képet mentés nélkül!

3. Rajzold le a SZINTEXT textilipari vállalat emblémáját:



4. Mentsd a képet! A fájl neve SZINTEXT legyen!

5. Töröld a képet a rajzlapról!

(10) A festőhenger használata

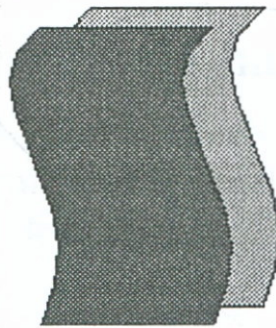
A festőhengerrel zárt alakzat belsejét lehet befesteni. A befestés olyan színnel történik, amilyenre az előtér szint beállítjuk. Zárt alakzat lehet egy sokszög, egy ellipszis, de lehet az ecsettel rajzolt szabadkézi vonal által körbezárt síkidom is. A lényeg az, hogy a vonal folytonos legyen. Ha ugyanis szakadás van benne, akkor a festék kifolyik, és a képnek olyan részei is befestődnek, amelyeket nem akartunk befesteni. Mivel a festőhenger szempontjából a rajzoló terület szélei vonalnak számítanak, ezért ezeknél a vonalaknál megáll a festék szétfolyása.

Zárt alakzat belsejének a befestése így történik:

- a) A rajzeszközök közül kiválasztjuk a festőhengert.
- b) Beállítjuk az előtér szint.
- c) Az egérmutatót a rajzoló területre visszük. Itt az egérmutató a festőhenger alakját veszi fel.
- d) A festőhengerrel (pontosabban a hegyével) a befestendő alakzat belsejébe kattintunk.

Példa

Ha a SZINTEXT emblémájában szereplő textildarabokat a festőhengerrel befestjük, akkor így néznek ki:



Feladatok

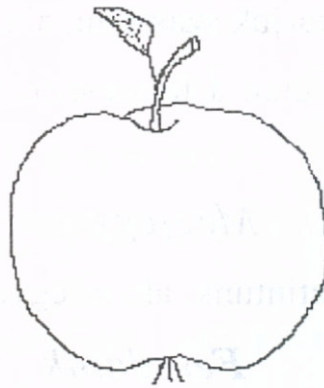
1. Rajzolj magyar nemzeti zászlót! Előbb a körvonalát készítsd el:



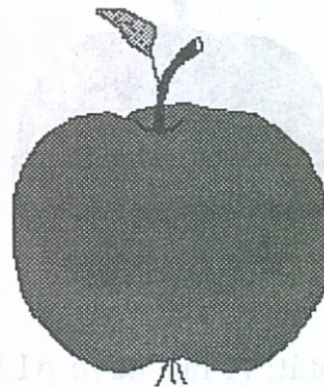
Ezután fessd be az egyes zárt részeket piros, fehér, zöld színűre! Fessd be a rúdját is:



2. Mentsd a képet! A fájl neve **MAGYAR** legyen!
3. Töröld a képet a rajzlapról!
4. Rajzolj egy almát! Ügyelj arra, hogy a megehető része, a szára és a levele egyaránt zárt alakzat legyen:



5. Mentsd a kép jelenlegi állapotát! A fájl neve **ALMA1** legyen!
6. Fessd be az egyes részeit más-más színűre:



7. Mentsd a kép jelenlegi állapotát! A fájl neve **ALMA2** legyen!

(11) A festékszóró használata

A festékszóróval kör alakú foltokat lehet a rajzlapon elhelyezni. A folt átmérője akkora lesz, amilyenre a vonalvastagságot beállítjuk; a színe pedig olyan, amilyenre az előtér szintet beállítjuk.

A foltok elhelyezése így történik:

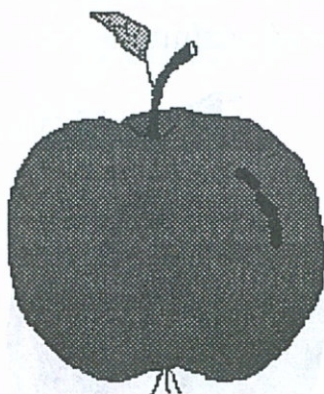
- a) A rajzeszközök közül kiválasztjuk a festékszórót.
- b) Beállítjuk a vonalvastagságot.
- c) Beállítjuk az előtér szintet.
- d) Az egérmutatót a rajzoló területre visszük. Itt az egérmutató célkereszt alakot vesz fel.
- e) A célkeresztet oda visszük, ahol a festékszórást kezdeni akarjuk.
- f) Az egér bal oldali gombjának nyomva tartása közben a célkeresztet arrafelé húzzuk, amerre a festéket szórni akarjuk. Minél gyorsabban húzzuk a célkeresztet, annál gyengébben adagolja a festékszóró a festéket.
- g) Ha a festékszórást meg akarjuk szakítani, akkor felengedjük az egér gombját.
- h) A célkereszt áthelyezése után a festékszórás folytatható a célkereszt ismételt húzásával.

Megjegyzés

Ha a célkeresztrel a rajzlapra kattintunk, akkor egyetlen foltot kapunk.

Feladatok

1. Szórj fekete festéket az almára a fényhatások érzékeltetése céljából:



2. Mentsd a kép jelenlegi állapotát! A fájl neve ALMA3 legyen!
3. Töröld a képet a rajzlapról!

(12) A színradír használata

A színradírral egy színt más színre lehet cserélni a rajzlapon. Az a szín lesz cserélve, amit előtérszínként beállítunk; és az a szín kerül a helyébe, amit háttérszínként beállítunk. Kétféle színcsere különböztethető meg:

- *teljeskörű*
- *részleges*.

1) A teljeskörű színcsere a rajzoló terület egészére vonatkozik, és automatikusan megy végbe.

A teljeskörű színcserét így valósítjuk meg:

- a) Beállítjuk az előtérszínt és a háttérszínt.
- b) Duplán kattintunk a színradírra.

2) A részleges színcsere csak a színradír által érintett területre vonatkozik. (A színradír nagyságát a vonalvastagság határozza meg.)

A részleges színcserét így valósítjuk meg:

- a) A rajzeszközök közül kiválasztjuk a színradírt.
- b) Beállítjuk a vonalvastagságot.
- c) Beállítjuk az előtérszínt és a háttérszínt.
- d) Az egérmutatót a rajzoló területre visszük. Itt az egérmutató a színradír alakját veszi fel.
- e) A színradírt arra a helyre visszük, ahol a színcserét kezdeni akarjuk.
- f) Az egér bal oldali gombjának nyomva tartása közben a színradírt végighúzzuk azon a területen, ahol színcserét akarunk végezni. Amikor a színradír olyan pontot érint, amelynek a színe azonos az előtérszínnel, akkor a pont színe kicserélődik.
- g) Ha a színcserét meg akarjuk szakítani, akkor felengedjük az egér gombját.
- h) A színradír áthelyezése után a színcsere folytatható a színradír ismételt húzásával.

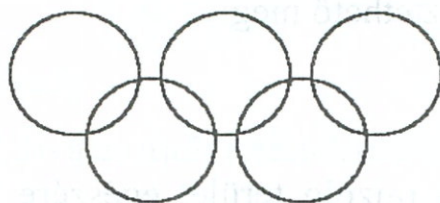
Megjegyzések

1. Amennyiben háttérszínként a rajzlap színe van beállítva, akkor a színradír törli azt a színt, amit előtérszínként beállítottunk.

2. A radír és a színradír között az a lényeges különbség, hogy amennyiben törlést végzünk velük, akkor a radír mindent töröl, a színradír pedig csak bizonyos színt töröl.

Feladatok

1. Rajzold le az olimpiai ötkarikát úgy, hogy balról jobbra haladva a felső sorban a sárga, a kék és a fekete kövessék egymást, az alsó sorban pedig a zöld és a piros:



2. A színeket változtasd meg úgy, hogy most már a szokásos sorrendben kövessék egymást (a felső sorban kék, fekete, piros sorrend alakuljon ki, az alsó sorban pedig sárga, zöld)!

3. Mentsd a képet! A fájl neve OLIMPIA legyen!

4. Töröld a képet a rajzlapról!

(13) A szövegíró használata

A szövegíróval szöveget lehet írni a rajzlapra.

A betűk olyan színűek lesznek, amilyenre az előtérstínt beállítjuk.

Beállíthatjuk a betűformát (a betűtípust, a betűjellemzőket és a betűméretet) is.

Különleges hatásokat is kérhetünk (áthúzást, körvonalat, árnyékolást). Ha áthúzást kérünk, akkor a betűk olyan színű vonallal lesznek áthúzva, amilyen a saját színük. Az árnyékolás és a körvonal kizárják egymást. Ha árnyékolást kérünk, akkor a betűk olyan színű árnyékot kapnak, amilyenre a háttérstínt beállítjuk. Ha körvonalat kérünk, akkor a betűk olyan színű körvonalat kapnak, amilyenre a háttérstínt beállítjuk.

A szöveg írása így történik:

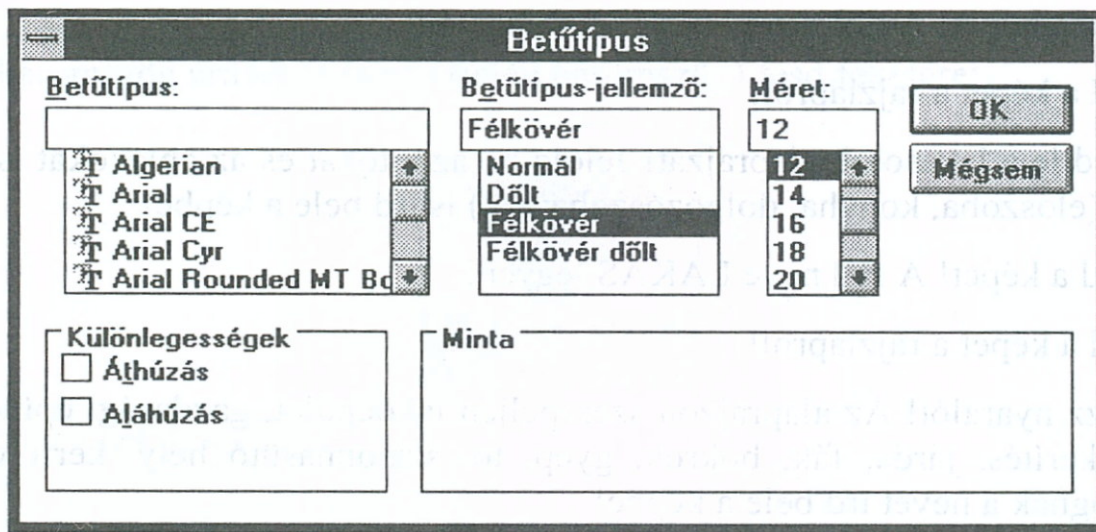
a) A rajzeszközök közül kiválasztjuk a szövegíró.

b) Beállítjuk az előtérstínt és a háttérstínt.

c) Beállítjuk a leendő szöveg betűformáját. A beállításhoz a **Szöveg** menüpont alábbi almenüpontjai vehetők igénybe:

N ormál	
F élkövér	Ctrl+B
D őlt	Ctrl+I
A láhúzott	Ctrl+U
B etűtípus...	

Ezeknek az almenüpontoknak a szerepe ugyanaz, mint a Write alkalmazás használatakor. A különbség csak annyi, hogy itt a „Betűtípus” párbeszédpanelben áthúzást is kérhetünk:



d) Eldöntjük, hogy kérünk-e árnyékolást vagy körvonalat. Ha körvonalat kérünk, akkor a **Szöveg** almenüpont **Körvonal** almenüpontját kell bekapcsolni. Ha pedig árnyékolást kérünk, akkor a **Szöveg** almenüpont **Árnyék** almenüpontját kell bekapcsolni.

e) Az egérmutatót a rajzoló területre visszük. Itt az egérmutató I alakot vesz fel.

f) Az I alakot oda visszük, ahová a szöveget írni akarjuk, majd kattintunk. A kattintás helyén szövegkurzor keletkezik.

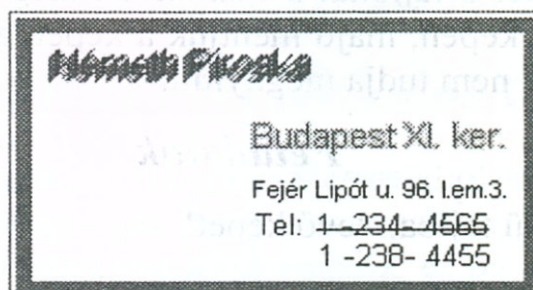
g) Begépeljük a szöveget. A begévelt karakterek a szövegkurzor jobb oldalán jelennek meg. Új sort az Enter leütésével lehet kezdeni. A hibákat kizárólag a Backspace billentyűvel javíthatjuk. (Ez törli a szövegkurzortól balra eső karaktert).

h) Ha új helyre új szöveget akarunk írni, akkor az f) és g) pont alatti teendőket meg kell ismételni.

Új szöveg írásának megkezdésekor az addig beírt szöveg véglegesítődik. Ha módosítjuk az előtérszínt vagy a háttérszínt vagy a betűformát vagy a különleges hatásokat, akkor a módosítás csak arra a szövegre vonatkozik, amit még nem véglegesítettünk. A véglegesített szöveg már csak úgy módosítható (akár tartalmilag, akár formailag), hogy a radírral töröljük, majd újra beírjuk.

Feladatok

1. Készítsd el a névjegykártyádat! Legyen benne a neved, a lakcímed és a telefonszámod! Alkalmazz többféle színt és betűformát! Alkalmazz körvonalas és árnyékolt betűket is! A régi telefonszámodat is írd le, de áthúzva! Mintának íme Németh Piroska névjegye:



2. Mentsd a képet! A fájl neve NEVJEGY legyen!
3. Töröld a képet a rajzlapról!
4. Rajzold le a lakásokat alaprajzát! Jelöld be az ajtókat és az ablakokat is! A helyiségek nevét (előszoba, konyha, dolgozószoba stb.) is írd bele a képbe!
5. Mentsd a képet! A fájl neve LAKAS legyen!
6. Töröld a képet a rajzlapról!
7. Tervezz nyaralót! Az alaprajzon szerepeljen lakóépület, gazdasági épület, garázs, autóbejáró, kerítés, járda, fák, bokrok, gyep, tó, szalonnasütő hely, kerti vízcsapok! Minden dolognak a nevét írd bele a képbe!
8. Mentsd a képet! A fájl neve NYARALO legyen!
9. Töröld a képet a rajzlapról!

Megjegyzés

A rajzeszközök közé tartozik még az általános olló és a téglalapvágó olló. Rövidesen tárgyaljuk majd ezek használatát is.

9. fejezet

A kép megnyitása

Amikor olyan kép feldolgozást kezdjük el, amelyik jelenleg fájlban van, akkor a feldolgozás megkezdését a kép megnyitása jelenti.

A Paintbrush-kép megnyitása úgy történik, mint a Write-dokumentumé. A különbség mindössze annyi, hogy itt az alábbi fájl típusok közül választhatunk:

- „PCX file-ok” (kiterjesztésük PCX)
- „Bitkép file-ok” (kiterjesztésük BMP vagy DIB)
- „MSP file-ok” (kiterjesztésük MSP)
- „Minden file”.

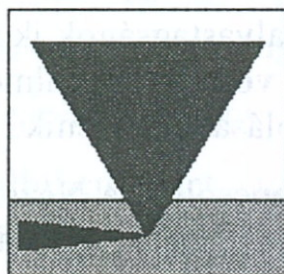
Megjegyzés

Az MSP kiterjesztésű fájlok olyan képet tartalmaznak, amelyek a Microsoft Paint programmal készültek. Ezeket a fájlokat a Paintbrush meg tudja nyitni, de ha a Paintbrush-sal módosítunk a képen, majd mentjük a képet, akkor az így létrejövő fájlt a Microsoft Paint program már nem tudja megnyitni.

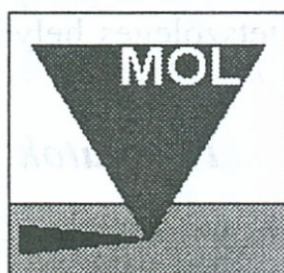
Feladatok

1. Nyisd meg a MOL nevű fájlban levő képet!

2. Fesd be a háromszöget pirosra! A háttér felső részét fehér, alsó része pedig zöld legyen! A háromszög árnyékát (ami szintén háromszög) fesd feketére:



Végül írd bele a MOL feliratot:

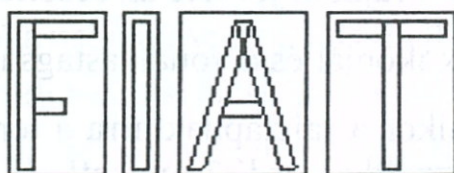


3. Mentsd a képet!

4. Töröld a képet a rajzlapról!

5. Nyisd meg a FIAT nevű fájlban levő képet!

6. Mind a négy betűt foglald be egy-egy téglalapba:



7. Fesd be a betűk hátterét a következőképpen:



8. Mentsd a képet!

9. Töröld a képet a rajzlapról!

10. fejezet

A rajzoló terület növelése

A Paintbrush alkalmazásablakának munkaterületéből elég sokat elfoglalnak a rajzeszközök ikonjai, a vonalvastagságok ikonjai és a paletta. Mindezeket el lehet tüntetni, ha a rajzoláshoz már ki van választva a rajzeszköz, és be van állítva a vonalvastagság,

az előtérszín és a háttérszín egyaránt. Az eltüntetésükkel elérjük azt, hogy amikor a rajzeszközt használni kezdjük, akkor nagyobb rajzoló terület áll rendelkezésünkre.

A rajzeszközök ikonjai és a vonalvastagságok ikonjai akkor tűnnek el, ha kikapcsoljuk a **Nézet** menüpont **Eszközök és vonalméret** almenüpontját. Visszahozataluk ugyanennek az almenüpontnak a bekapcsolásával történik.

A paletta akkor tűnik el, ha kikapcsoljuk a **Nézet** menüpont **Paletta** almenüpontját. Visszahozatala ugyanennek az almenüpontnak a bekapcsolásával történik.

Ha kiválasztjuk a **Nézet** menüpont **Teljes kép** almenüpontját, akkor a rajzoló terület az egész képernyőt betölti. Ilyenkor azonban a képet csak nézegetni lehet. Az eredeti állapothoz úgy jutunk vissza, hogy tetszőleges helyre kattintunk, vagy leütünk egy tetszőleges billentyűt.

Feladatok

1. Válaszd ki a rajzeszközök közül az ecsetet!
2. Válaszd ki a vonalvastagságok közül a legvékonyabbat!
3. Állítsd be az előtérszínt tetszésed szerint!
4. Tüntesd el a rajzeszközök ikonját és a vonalvastagságok ikonját!
5. Tüntesd el a palettát!
6. Az így megnövelt rajzlapot rajzold jól tele az ecsettel!
7. Hozd vissza rajzeszközök ikonját és a vonalvastagságok ikonját!
8. Folytasd a rajzolást! Amikor a rajzlapnak arra a területére akarsz rajzolni, amely jelenleg nem látható, akkor használd a gördítősávokat!
9. Hozz létre olyan állapotot, amikor a rajzoló terület az egész képernyőt betölti!
10. Térj vissza az eredeti állapothoz!
11. Töröld a képet a rajzlapról mentés nélkül!

11. fejezet

Dolgozni csak pontosan, szépen...

Ha a kép elkészítése olyan pontosságot igényel, hogy egyetlen képpontnyi eltérésnek is jelentősége van, akkor az eddig megismert módszerek mellett további három módszert is igénybe kell venni:

- *rajzolás billentyűkkel*
- *rajzolás koordináták figyelembevételével*
- *rajzolás nagyított állapotban.*

a) Rajzolás billentyűkkel

Az egér helyett billentyűkkel is rajzolhatunk. Ez azért jó, mert a billentyűkkel könnyebben tudunk kis méretű (mondjuk egy képpontnyi) elmozdulást létrehozni.

Az egér úgy helyettesíthető billentyűkkel, hogy

- az egér mozgatóját a nyílbillentyűket hajtjuk végre (egy nyílbillentyű leütésekor az egérmutató egy képpontnyival mozdul el a rajzlapra a megfelelő irányba)
- az egér bal oldali gombja helyett az Ins billentyűt alkalmazzuk
- az egér jobb oldali gombja helyett a Del billentyűt alkalmazzuk
- a duplázást az F9 billentyű nyomva tartásával jelezzük.

Példák

1. A kattintást úgy végezzük el, hogy leütjük az Ins billentyűt.
2. A dupla kattintást az F9 Ins billentyűkombináció alkalmazásával végezzük el.
3. Az egérmutató húzását úgy végezzük el, az Ins (vagy a Del) billentyű nyomva tartása közben a nyílbillentyűket ütögetjük.

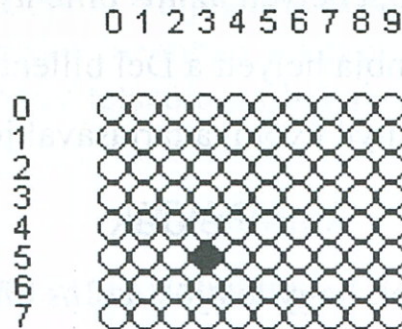
Feladatok

1. Rajzolj 1 pontos vonalvastagsággal
 - a) olyan vízszintes szakaszt, amelynek a hossza 41 képpontnyi
 - b) olyan téglalapot, amelynek a szélessége 25, a hosszúsága pedig 47 képpontnyi
 - c) olyan négyzetet, amelynek az oldalai 23 képpontnyi
 - d) olyan ellipszist, amelynek a befoglaló téglalapja 41 képpont szélességű és 71 képpont hosszúságú
 - e) olyan kört, amelynek a befoglaló négyzete 53 képpontnyi oldalakkal rendelkezik!
2. Az előzőleg megrajzolt alakzatokat (szintén 1 pontos vonalvastagsággal) egészítsd ki a következőképpen:
 - a) a vízszintes szakasznak rajzold meg a felező merőlegesét
 - d) a téglalapnak rajzold be a középvonalait
 - c) a négyzetnek rajzold be az átlóit
 - d) az ellipszisnek rajzold meg a tengelyeit
 - e) a körnek rajzold meg négy, egymással 45° -os szöget bezáró átmérőjét!
3. Mentsd a képet! A fájl neve MERTAN legyen!
4. Töröld a képet a rajzlapról!

b) Rajzolás koordináták figyelésével

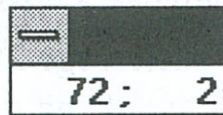
A rajzoló terület képpontokból tevődik össze. A képpontok oszlopokat és sorokat alkotnak. A legelső oszlop 0-s sorszámmal van ellátva, a következő 1-essel, az azt követő 2-essel stb. Ugyanígy vannak sorszámozva a sorok is. Minden képpontnak két koordinátája van. Az első koordinátája azt mondja meg, hogy a képpont hányadik oszlopban foglal helyet; a második pedig azt, hogy hányadik sorban.

Az alábbi ábra a képpontokat nagyítva szemlélteti:



Pl. a besatírozott képpont a 3-as oszlopban és az 5-ös sorban foglal helyet, tehát a koordinátái: (3; 5).

Ha a **Nézet** menüpont **Mutató helye** almenüpontja be van kapcsolva, akkor látni lehet annak a képpontnak a koordinátáit, ahol az egérmutató jelenleg tartózkodik (feltéve, hogy az egérmutató a rajzlapon van). A koordináták egy parányi párbeszédpanelben jelennek meg:



A párbeszédpanel szerényen a rajzoló területen kívül helyezkedik el, hogy ne akadályozza a rajzolást.

A fenti ábra azt az esetet szemlélteti, amikor az egérmutató a (72; 2) koordinátájú képponton tartózkodik.

A koordináták figyelésével az egérkurzort a rajzlapnak a kívánt képpontjára vihetjük.

Feladatok

1. Kapcsold be a **Nézet** menüpont **Mutató helye** almenüpontját!
2. Vidd az egérmutatót a rajzoló területre! Mondd meg, hogy mik a koordinátái annak a képpontnak, ahol az egérmutató jelenleg tartózkodik!
3. Mozgasd az egérmutatót egy-egy képpontnyival különböző irányokba, s figyeld meg, hogy közben miként változnak a koordináták!
4. Vidd az egérmutatót a (124; 62) koordinátájú képpontra!

Példa

Ha olyan szabályos háromszöget akarunk rajzolni, amelynek az alapja 100 képpont hosszúságú, és egyik csúcspontjának koordinátái (200; 200), akkor a következőképpen járunk el:

- a) Az egyik csúcspontot elhelyezzük a (200; 200) koordinátájú képpontban.
- b) A másik csúcsot elhelyezzük a (300; 200) koordinátájú képpontban. Ezzel biztosítottuk, hogy ennek a két csúcspontnak a távolsága 100 képpont legyen.
- c) A harmadik csúcspontot elhelyezzük a (250; 287) koordinátájú képpontban. Ezzel azt biztosítjuk, hogy ennek a csúcspontnak az előző kettőtől való távolsága 100 képpont legyen. (Ellenőrizd Pitagorasz tételével ennek az állításnak az igazságát!)

Feladatok

1. Rajzolj olyan szabályos háromszöget, amelynek az oldalai 80 képpontnyiak! Az egyik csúcspont a (250; 150) koordinátájú képpontban legyen! (Mielőtt hozzáfogsz a rajzoláshoz, számold ki a többi csúcspont koordinátáit is Pitagorasz tételével!)
2. Mentsd a képet! A fájl neve HAROMSZ legyen!
3. Töröld a képet a rajzlapról!

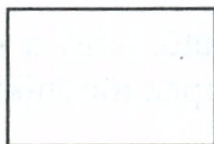
c) Rajzolás nagyított állapotban

A kép tetszőleges része nagyítható, és a nagyításban minden képpont jól látható. Ez azért jó, mert olyan finomításokat végezhetünk a képen, amilyeneket másképpen nemigen tudnánk.

(1) Nagyított állapot létrehozása

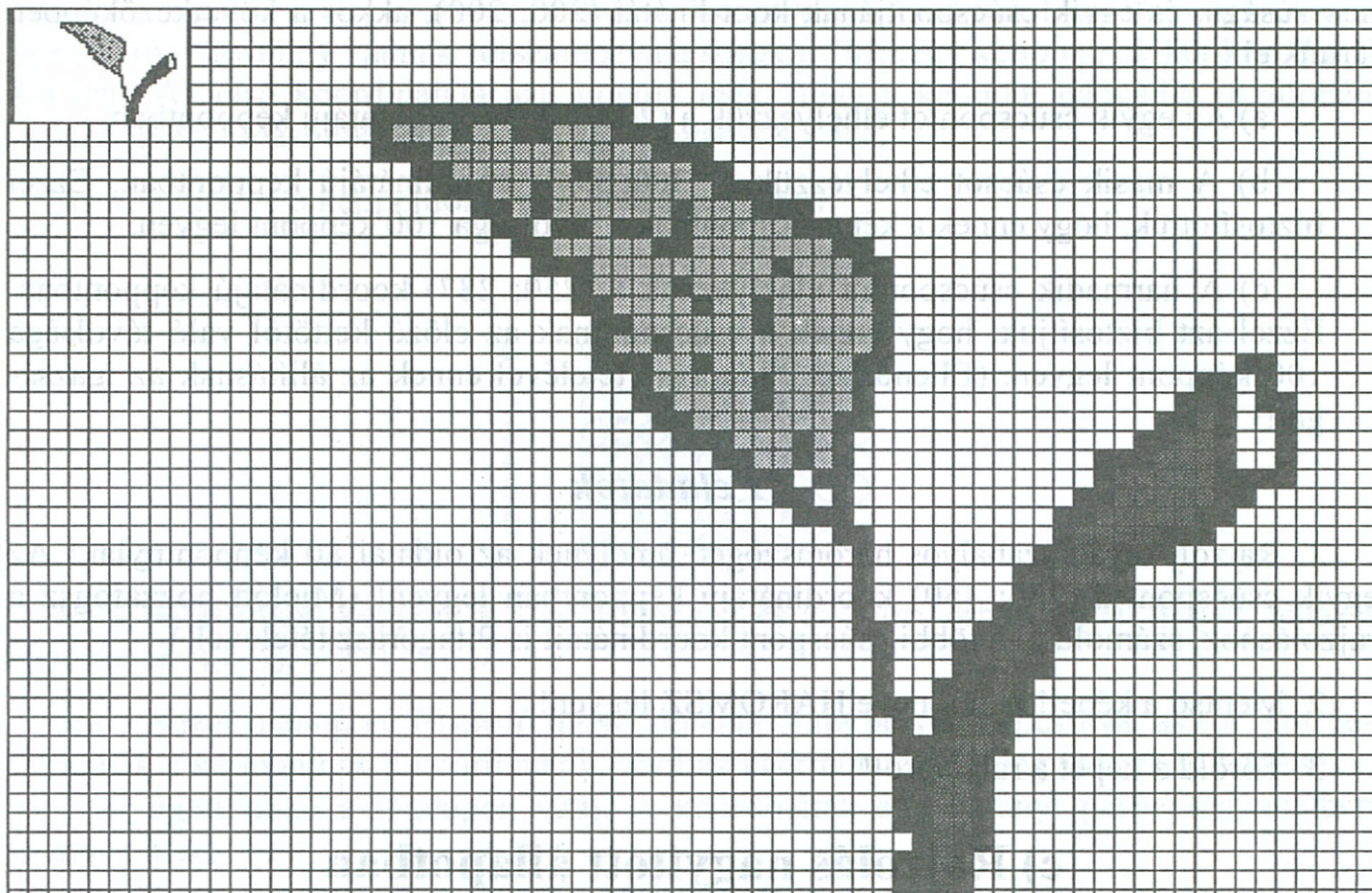
Nagyított állapotot így hozunk létre:

- a) Kiválasztjuk a **Nézet** menüpont **Közelít** almenüpontját.
- b) Az egérmutatót a rajzoló területre visszük. Itt az egérmutató keret alakot vesz fel:



- c) A keretet arra a képrészletre visszük, amit nagyítani akarunk.
- d) Kattintunk. Ennek hatására a kerettel megjelölt képrészlet akkorára nagyítódik, hogy az egész rajzoló területet betöltsi. A nagyított képrészlet azonban normál méretben is látható, mégpedig a rajzoló terület bal felső sarkában.

Ha az alma szárát és levelét nagyítjuk, akkor így néz ki a rajzoló terület:



Megjegyzés

Ha a festőhenger alkalmazásakor a festék szétfolyt, akkor nagyítással könnyen ellenőrizhetjük, hogy az alakzat hol nem zárt rendesen.

(2) A rajzeszközök használata nagyított állapotban

Nagyított állapotban csak két rajzeszközök használható:

— az ecset

— a festőhenger

1) Az ecset ilyenkor arra használható, hogy a képpontok színét egyesével változtassuk meg. A változtatás a következőképpen történik:

a) A rajzeszközök közül kiválasztjuk az ecsetet.

b) Beállítjuk az előtérszínt és a háttérszínt. A háttérszínt olyanra érdemes beállítani, amilyen a rajzlap színe; az előtérszínt pedig olyanra, amilyre a képpontok színét éppen változtatni akarjuk.

c) Az egérmutatót a rajzoló területre visszük. Itt az egérmutató nyíl alakot vesz fel. Most az alábbi lehetőségekkel rendelkezünk:

— Azok a pontok, amelyekre kattintunk, olyan színűek lesznek, amilyenre az előtérszín be van állítva.

— Azok a pontok, amelyekre az egér jobb oldali gombjával kattintunk, olyan színűek lesznek, amilyenre a háttérszín be van állítva. Ha tehát a háttérszínt a rajzlap színére állítottuk be, akkor ezek a képpontok törlődnek.

— Azok a képpontok, amelyek fölött az egérmutatót úgy húzzuk el, hogy közben az egér bal oldali gombját tartjuk nyomva, olyan színűek lesznek, amilyenre az előtérszín be van állítva.

— Azok a képpontok, amelyek fölött az egérmutatót úgy húzzuk el, hogy közben az egér jobb oldali gombját tartjuk nyomva, olyan színűek lesznek, amilyenre a háttérszín be van állítva. Ha tehát a háttérszínt a rajzlap színére állítottuk be, akkor ezek a képpontok törlődnek.

Miközben pontonként rajzolunk, a bal felső sarokban nyomon követhetjük a változásokat normál nézetben.

2) A festőhenger ilyenkor éppúgy használható, mint egyébként.

Megjegyzés

Nagyított állapotban könnyen zárttá tehetünk egy alakzatot az ecsettel. Utána pedig a festőhengerrel befesthetjük a belsejét.

(3) A nagyított állapot megszüntetése

Ha már nincs szükségünk a nagyított állapotra, akkor a **Nézet** menüpont **Távolít** almenüpontjának kiválasztásával megszüntetjük a nagyított állapotot.

Feladatok

1. Nyisd meg az ALMA1 nevű fájlban levő képet!
2. Nagyított állapotban történő rajzolással csinosítsd az almát!
3. Nagyítással vizsgálj végig, hogy zárt alakzatot alkot-e az alma
 - a) megehető része
 - b) szára
 - c) levele?

Ha valamelyik rész nem alkot zárt alakzatot, akkor tedd zárttá! Ha pedig azt látod, hogy valamelyik rész nem egyetlen, hanem több zárt alakzattól tevődik össze, akkor alakítsd át egyetlen zárt alakzattá!

4. Fesd be a csinosított almát a festőhengerrel!

5. Mentsd a kép jelenlegi állapotát! A fájl neve ALMA4 legyen!

6. Ha az eddig elkészített képek valamelyikével elégedetlen vagy, akkor a most megismert módszerekkel tedd csinosabbá, majd mentsd a csinosabb változatot!

Megjegyzés

A pontos munka most tárgyalt módszereit a továbbiakban is érdemes minél többször alkalmazni, még ha azt nem is hangsúlyozzuk ezután. Igényes képet ugyanis nem lehet ezek nélkül a módszerek nélkül készíteni.

12. fejezet

Műveletek végzése képrészletekkel

A kép tetszőleges részletével különféle műveleteket (törlést, másolást, áthelyezést stb.) végezhetünk. A művelet elvégzése előtt ki kell jelölni azt a képrészletet, amely részt vesz majd a műveletben. A kijelölt részlet szaggatott körvonalat kap.

a) Képrészlet kijelölése

Képrészlet kijelölése az általános ollóval vagy a téglalapvágó ollóval lehetséges. A téglalapvágó ollóval csak téglalap alakú részletet lehet kijelölni, az általános ollóval viszont bármilyen alakút.

1) A téglalapvágó ollóval így történik a kijelölés:

a) A rajzeszközök közül kiválasztjuk a téglalapvágó ollót.

b) Az egérmutatót a rajzoló területre visszük. Itt az egérmutató célkereszt alakot vesz fel.

c) A célkeresztet a kijelölendő képrészlet egyik csúcspontjába visszük.

d) Az egér bal oldali gombjának nyomva tartása közben a célkeresztet a kijelölendő képrészletnek az előzővel szemközti csúcspontjába húzzuk. Ha azt akarjuk, hogy a kijelölt képrészlet négyzet alakú legyen, akkor eközben a Shift billentyűt is nyomva tartjuk.

e) Felengedjük az egér gombját.

2) Az általános ollóval így történik a kijelölés:

a) A rajzeszközök közül kiválasztjuk az általános ollót.

b) Az egérmutatót a rajzoló területre visszük. Itt az egérmutató célkereszt alakot vesz fel.

c) A célkeresztet a kijelölendő képrészlet leendő határvonalának tetszőleges pontjára visszük.

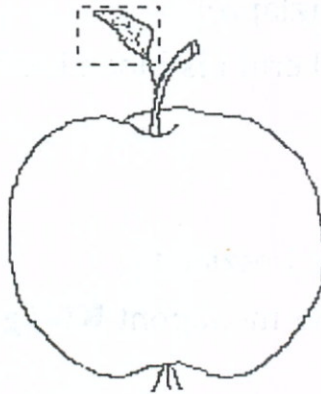
d) Az egér bal oldali gombjának nyomva tartása közben a célkeresztet végighúzzuk a kijelölendő részlet (így kialakuló) határvonalán.

e) Amikor már körbejelöltük a képrészletet, akkor felengedjük az egér gombját.

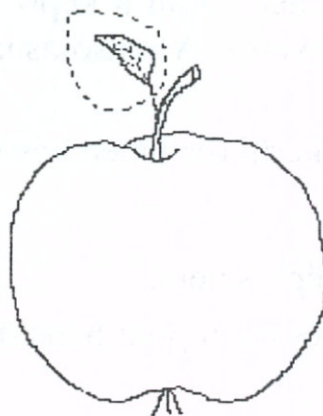
Példa

Az alma levelét így jelöljük ki

a) a téglalapvágó ollóval:



b) az általános ollóval:



b) A kijelöltség megszüntetése

Ha meg akarjuk szüntetni a képrészlet kijelöltségét, akkor tetszőleges rajta kívüli területre kattintunk. A kijelöltség megszüntetésére pl. olyankor van szükség, amikor tévesen végeztük el a kijelölést.

Feladatok

1. Nyisd meg a POLC1.BMP dokumentumot!

2. Jelöld ki

- a könyvespolcot
- a könyvespolc felső harmadát
- a televízió képernyőjét
- a szobaantennát!

c) Képrészlettel végezhető műveletek

(1) Kivágás a vágólapra

A kivágás olyan művelet, melynek során a képrészlet eltűnik a rajzlapról, és rákerül a vágólapra. A rajzlapon olyan színnel töltődik fel a helye, amilyenre a háttérszín be van állítva. Ha tehát azt akarjuk, hogy a helyén ne maradjon folt, akkor a háttérszín a rajzlap színére kell beállítani. A kivágásnak két következménye van:

- a képrészlet törlődik a rajzlapról
- a képrészlet a vágólapra kerül (és innen később máshová vihető).

A kivágást így végezzük el:

- a) Beállítjuk a háttérszínét.
- b) Kijelöljük a kivágandó képrészletet.
- c) Kiválasztjuk a **Szerkesztés** menüpont **Kivág** almenüpontját.

(2) Másolás a vágólapra

A másolás olyan művelet, melynek során a képrészlet úgy kerül a vágólapra, hogy közben nem tűnik el az eredeti helyéről. A másolásnak tehát csak egy következménye van:

- a képrészlet a vágólapra kerül (és innen később máshová vihető).

A másolást így végezzük el:

- a) Kijelöljük a másolandó képrészletet.
- b) Kiválasztjuk a **Szerkesztés** menüpont **Másol** almenüpontját.

(3) Beillesztés a vágólapról

A beillesztés olyan művelet, melynek során a vágólap tartalmát a kívánt helyre viszzük.

A beillesztést így végezzük el:

a) A gördítősávokkal láthatóvá tesszük a rajzlapnak azt a részét, ahová be akarjuk illeszteni a vágólap tartalmát.

b) Beállítjuk a háttérszínét. A beillesztés során a háttérszín fontos szerepet játszik. Hogy milyent, azt azonnal megtudjuk.

c) Kiválasztjuk a **Szerkesztés** menüpont **Beilleszt** almenüpontját. Ennek hatására a képrészlet a vágólapról egyelőre a rajzlap bal felső sarkába kerül, egy szaggatott vonallal határolt téglalapba.

d) Az egérmutatót a téglalap belsejébe viszzük. Itt az egérmutató balra dőlt nyíl alakot vesz fel.

e) A nyilat az egér valamelyik gombjának nyomva tartása közben elkezdjük húzni. A képrészlet a nyíllal együtt „utazik”. Pontosabban szólva:

— ha az egér jobb oldali gombját tartjuk nyomva a húzás közben, akkor a képrészlet minden pontja „utazik”, ezáltal a másolás „lefedést” okoz.

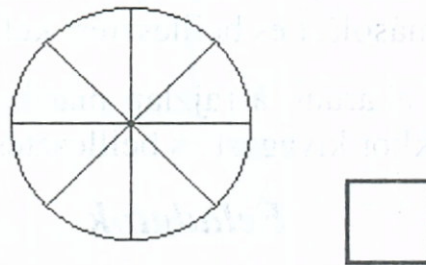
— ha pedig az egér bal oldali gombját tartjuk nyomva a húzás közben, akkor a képrészletnek csak azok a pontjai „utaznak”, amelyeknek a színe eltér a beállított háttérszíntől. Ha tehát a háttérszín a rajzlap színére van beállítva, akkor a másolás „átlátszóan” történik.

f) Ha az „utazó” képrészlet már a kívánt helyen van, akkor elengedjük az egér gombját.

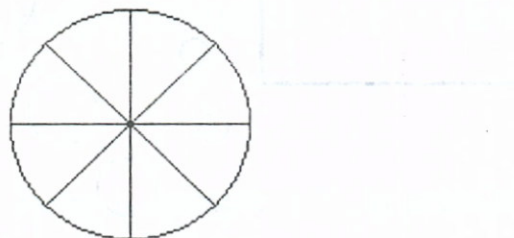
g) Az „utazó” képrészlet helyét azzal véglegesítjük, hogy a képrészleten kívüli területre kattintunk.

Példa

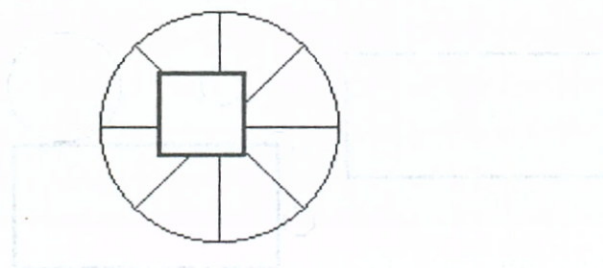
Induljunk ki az alábbi képből:



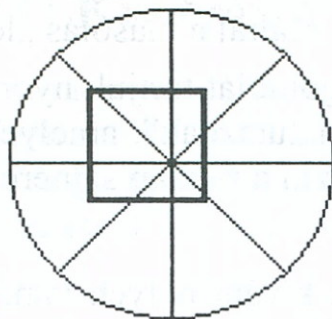
a) Ha a négyzetet úgy vágjuk ki, hogy előzőleg a háttérszín a rajzlap színére állítjuk be, akkor a négyzet a vágólapra kerül, a képről pedig úgy törlődik, hogy a helyén nem marad folt:



b) Ha a vágólap tartalmát (vagyis a négyzetet) lefedően illesztjük be a kör belsejébe, akkor így módosul a kép:



c) Ha viszont a vágólap tartalmát (vagyis a négyzetet) átlátszóan illesztjük be a kör belsejébe, akkor így módosul a kép:



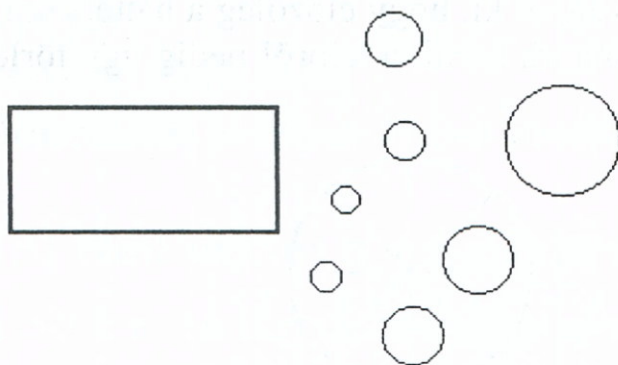
Megjegyzés

Az elmondottak következményei:

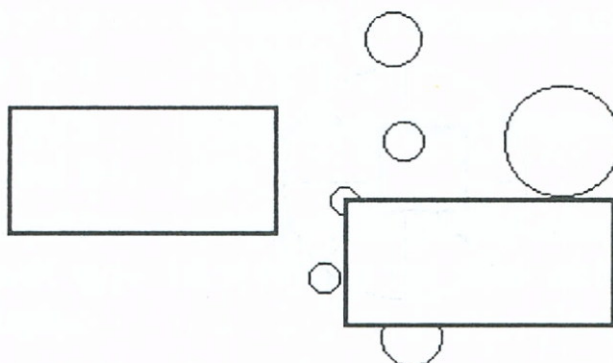
1. Ha egy képrészletet törölni akarunk a rajzlapról, akkor ki kell vágni.
2. Ha egy képrészletet úgy akarunk a rajzlap másik helyére vinni, hogy az eredeti helyén is megmaradjon, akkor másolást és beillesztést kell végezni.
3. Ha egy képrészletet úgy akarunk a rajzlap másik helyére vinni, hogy az eredeti helyén ne megmaradjon meg, akkor kivágást és beillesztést kell végezni.

Feladatok

1. Rajzolj egy téglalapot, és rajta kívül köröket:

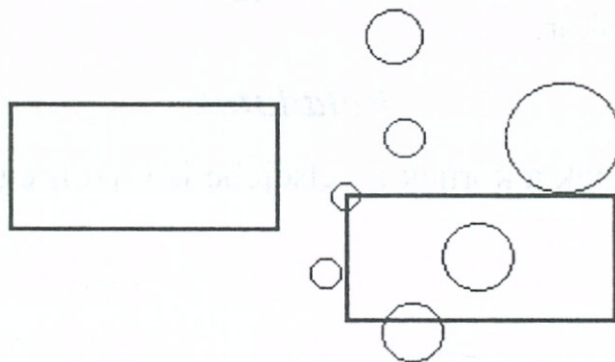


2. Vidd a téglalapot a körökre lefedéssel úgy, hogy az eredeti helyén is megmaradjon:

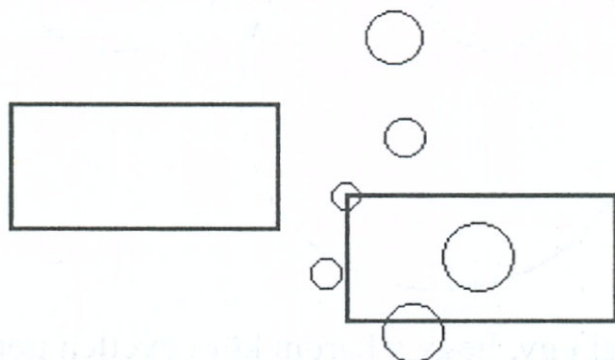


3. Mentsd a képet! A fájl neve BUBOREK1 legyen!

4. Töröld a képet a rajzoló területről!
5. Rajzold le újra az eredeti képet!
6. Vidd a téglalapot a körökre átlátszóan úgy, hogy az eredeti helyén is megmaradjon:



7. Töröld a rajzlapról a legnagyobb kört:



8. Mentsd a képet! A fájl neve BUBOREK2 legyen!

(4) Mozgatás

A mozgatás olyan művelet, melynek során képrészletet a vágólap megkerülésével vihetünk máshová a rajzlapon belül.

A mozgatás így történik:

a) Gondoskodunk róla, hogy a mozgatandó képrészlet és annak új helye teljes egészében látható legyen a rajzoló területen.

b) Kijelöljük a mozgatandó képrészletet.

c) Az egérmutatót a képrészlet belsejébe visszük. Itt az egérmutató nyíl alakot vesz fel.

d) A nyilat az egér valamelyik gombjának nyomva tartása közben elkezdjük húzni. A képrészlet a nyíllal együtt „utazik”. Ha eközben még a Ctrl billentyűt is nyomja tartjuk, akkor a képrészlet az eredeti helyén is megmarad.

e) Ha a mozgatott képrészlet már a kívánt helyen van, akkor elengedjük az egér gombját.

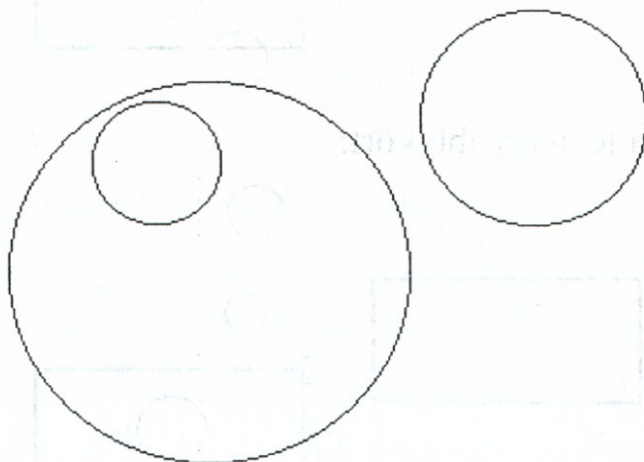
f) A mozgatót azzal véglegesítjük, hogy a képrészleten kívüli területre kattintunk.

Megjegyzés

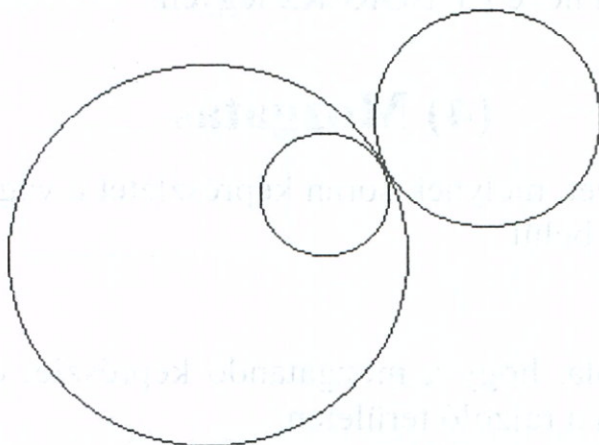
Az átvitelt a háttérszín és az egér gombjai ugyanolyan módon befolyásolják most is, mint a vágólap alkalmazásakor.

Feladatok

1. Rajzolj egy kört! Ennek a körnek a belsejébe is rajzolj egy kört, meg rajta kívül is egyet:



2. A köröket mozgasd el úgy, hogy a három kör egyetlen pontban érintse egymást:



(5) Tükrözés

Képrészletet tengelyesen tükrözhetünk. A tükrözés tengelye a képrészlet függőleges vagy vízszintes középvonala lehet. Az előbbi esetben vízszintes tükrözésről beszélünk, az utóbbi esetben pedig függőleges tükrözésről.

A vízszintes tükrözés így történik:

a) Kijelöljük a tükrözendő képrészletet.

b) Kiválasztjuk a **Kivágás** menüpont **Vízszintesen tükröz** almenüpontját.

c) Ekkor a tükrözés már megtörtént, de a tükrözött képrészlet még kijelölve marad, hogy mozgathassuk.

d) Ha már nem akarjuk mozgatni, akkor a képrészleten kívüli pontra kattintunk.

A függőleges tükrözés hasonlóan történik.

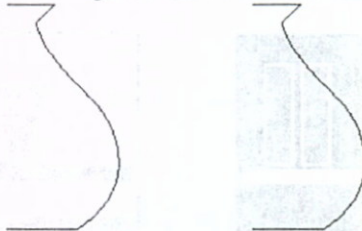
Példa

Tengelyesen szimmetrikus vázát a következőképpen rajzolhatunk:

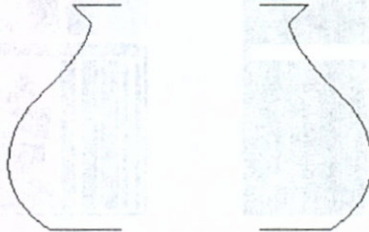
a) Megrajzoljuk az egyik felét:



b) A másik felét másolással állítjuk elő:



c) Az eredeti fél vázát vízszintesen tükrözzük:



d) Mozgatással egymáshoz passzítjuk a váza két felét:



Feladat

1. Rajzolj halat! Előbb csak a felső felét rajzold meg, majd függőleges tükrözéssel hozd létre a másik felét is! Rajzolj rá szemet és pikkelyeket is! A háttérét ferd be kékre! Az ívrajzóval rajzolj bele a képbe hullámokat is!

2. Mentsd a képet! A fájl neve HAL legyen!

3. Töröld a képet a rajzlapról!

(6) Invertálás

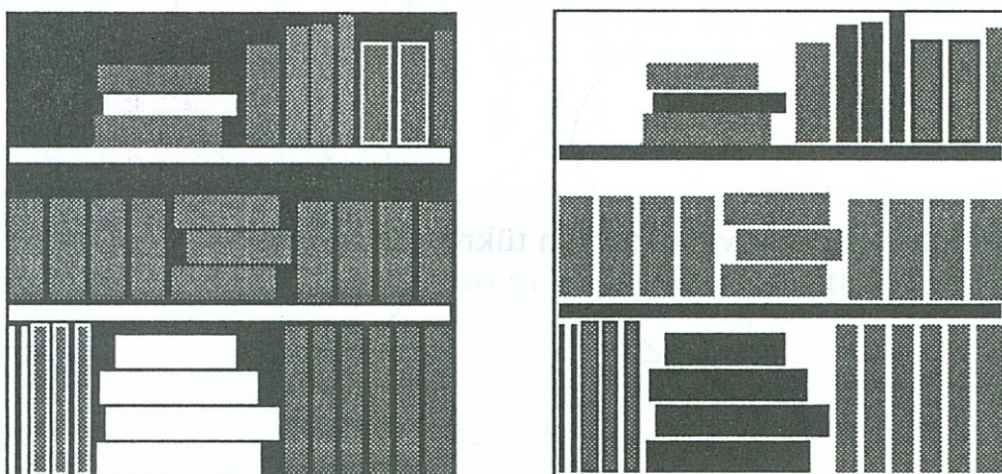
Az invertálás olyan művelet, melynek során a képrészlet színei invertálódnak (pl. a fekete átváltozik fehérre, a fehér pedig feketére).

Az invertálást így végezzük el:

- a) Kijelöljük az invertálandó képrészletet.
- b) Kiválasztjuk a **Kivágás** menüpont **Invertál** almenüpontját.
- c) Ekkor az invertálás már megtörtént, de a képrészlet még kijelölve marad, hogy mozgathassuk.
- d) Ha már nem akarjuk mozgatni, akkor a képrészleten kívüli pontra kattintunk.

Példa

Íme egy könyvespolc eredeti színeiben és invertálva:



Feladatok

1. Nyisd meg a POLC1 nevű fájlban levő képet!
2. Invertáld a könyvespolcot!
3. Invertáld ismét a könyvespolcot! Mi történik a kétszeri invertálás hatására?
4. Invertáld a polcon levő televíziót!

(7) Átméretezés

Az átméretezés olyan művelet, melynek során a képrészlet megváltozott méretű változatai jönnek létre a rajzlap új helyein. Azt, hogy az eredeti képrészlet törlődjön-e, a **Kivágás** menüpont **Az eredeti törlésével** almenüpontjával szabályozzuk.

Az átméretezés így történik:

- a) Kiválasztjuk az átméretezendő képrészletet.

b) Ha azt akarjuk, hogy az eredeti képrészlet törlődjön, akkor bekapcsoljuk a **Kivágás** menüpont **Az eredeti törlésével** almenüpontját; és a háttérszint olyanra állítjuk be, amelyen színnel ki akarjuk tölteni a törlés nyomán keletkező űrt.

c) Kiválasztjuk a **Kivágás** menüpont **Átméretez** almenüpontját. Ez az almenüpont egy kapcsoló, és most bekapcsolt állapotba kerül.

d) Az egérmutatót a rajzoló területre visszük. Az egérmutató itt célkereszt alakot vesz fel. A célkereszttel a szokásos módon kijelöljük azt a téglalapot, amibe bele akarjuk helyezni a képrészlet megváltozott méretű változatát. Ha azt akarjuk, hogy a képrészlet ne veszítse el eredeti arányait, akkor a téglalap kijelölése során a Shift billentyűt is nyomja tartjuk.

A d) pont megismétlésével az átméretezés akárhány példányban megvalósítható mindaddig, míg a **Kivágás** menüpont **Átméretez** almenüpontja be van kapcsolva.

e) Ha már nem akarunk több átméretezést végezni, akkor kikapcsoljuk a **Kivágás** menüpont **Átméretez** almenüpontját.

f) Ennek hatására az eredeti képrészlet (illetve annak helye) szaggatott határvonalat kap. Ha a szaggatott határvonalon kívülre kattintunk, akkor végleg befejeződik az átméretezés.

Feladatok

1. Csökkentsd a televízió szélességét!
2. Növeld a televízió szélességét úgy, hogy a lábai lelógjanak a könyvespolcra!
3. Növeld hozzá a könyvespolcot a televízióhoz!
4. Mentsd a képet POLC2 néven!
5. Töröld a képet a rajzlapról!

(8) Megdöntés

A megdöntés olyan művelet, melynek során a képrészlet megdöntött változatai jönnek létre a rajzlap új helyein. Azt, hogy az eredeti képrészlet törlődjön-e, a **Kivágás** menüpont **Az eredeti törlésével** almenüpontjával szabályozzuk.

A megdöntés így történik:

a) Kiválasztjuk a megdöntendő képrészletet.

b) Ha azt akarjuk, hogy az eredeti képrészlet törlődjön, akkor bekapcsoljuk a **Kivágás** menüpont **Az eredeti törlésével** almenüpontját; és a háttérszint olyanra állítjuk be, amelyen színnel ki akarjuk tölteni a törlés nyomán keletkező űrt.

c) Kiválasztjuk a **Kivágás** menüpont **Megdönt** almenüpontját. Ez az almenüpont egy kapcsoló, és most bekapcsolt állapotba kerül.

d) Az egérmutatót a rajzoló területre visszük. Az egérmutató itt célkereszt alakot vesz fel. A célkeresztet a rajzoló területnek arra a pontjára visszük, ahová a megdöntött változat bal felső sarkát el akarjuk helyezni. Ezután az egér bal oldali gombjának nyomva tartása közben balra vagy jobbra húzzuk a célkeresztet, aminek hatására a téglalap megdől. Amikor elértük a kívánt dőlési szöveget, akkor elengedjük az egér gombját.

A d) pont megisméltésével a megdöntés akárhány példányban megvalósítható mindaddig, míg a **Kivágás** menüpont **Megdönt** almenüpontja be van kapcsolva.

e) Ha már nem akarunk több megdöntést végezni, akkor kikapcsoljuk a **Kivágás** menüpont **Megdönt** almenüpontját.

f) Ennek hatására az eredeti képrészlet (illetve annak helye) szaggatott határvonalat kap. Ha a szaggatott határvonalon kívülre kattintanunk, akkor végleg befejeződik a megdöntés.

Feladatok

1. Nyisd meg a FIAT nevű fájlban levő képet!
2. Megdöntéssel hozd létre a FIAT autógyár emblémáját:



3. Mentsd a képet, de a rajzlapról még ne töröld!
4. A betűk megdöntöttségét szüntesd meg oly módon, hogy visszafelé döntöd őket:



(9) Tárolás

Nem csak teljes képet, hanem képrészletet is tárolhatunk fájlban.

Képrészletnek fájlban való tárolása így történik:

- a) A téglalapvágó ollóval kijelöljük a fájlban tárolandó képrészletet.
- b) Kiválasztjuk a **Szerkesztés** menüpont **File-ba másol** almenüpontját.
- c) Ekkor megjelenik a „File-ba másol” párbeszédpanel. A párbeszédpanel kitöltése ugyanúgy történik, mint a „Ment új néven” párbeszédpanelé.

Feladatok

1. Tárold a FIAT szó egyes betűit külön-külön fájlban! A fájlok neve rendre FIAT1, FIAT2, FIAT3, FIAT4 legyen!
2. Töröld a képet a rajzlapról!

(10) Beillesztés fájlból

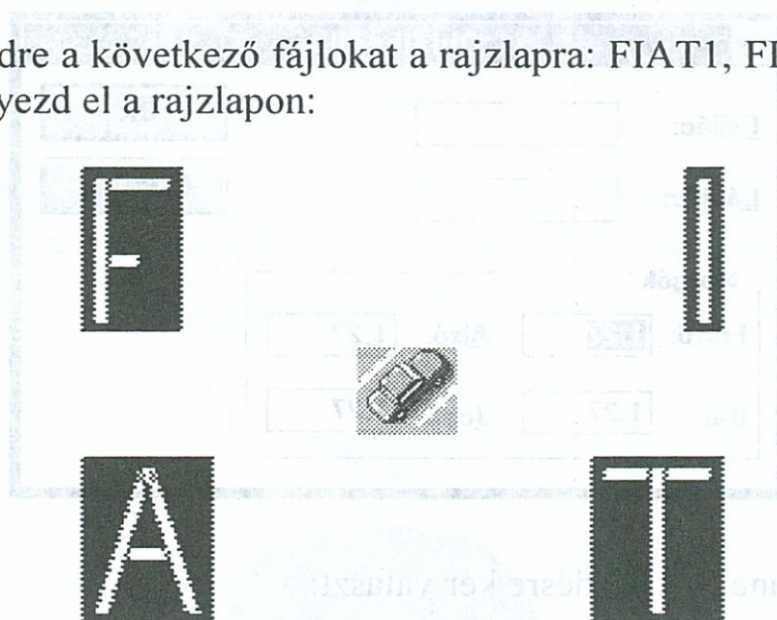
A rajzlapra nem csak a vágólapról, hanem fájlból is illeszthetünk be képet. A fájlból való beillesztés csak annyiban különbözik a vágólapról történő beillesztéstől, hogy ilyenkor a **Szerkesztés** menüpont **File-t beilleszt** almenüpontját kell kiválasztani (az ekkor megjelenő „File beillesztése” párbeszédpanelt ugyanúgy kell kitölteni, mint a „File megnyitása” párbeszédpanelt).

Feladatok

1. Illeszd be a rajzlap közepére a C: meghajtó WINDOWS katalógusában található CARS.BMP fájlban levő képet:



2. Illeszd be rendre a következő fájlokat a rajzlapra: FIAT1, FIAT2, FIAT3, FIAT4. Tartalmukat így helyezd el a rajzlapon:



Megjegyzés

Ha akkora képrészlettel akarunk műveletet végezni, amelyik nem fér rá egyszerre a rajzoló területre, akkor a következőképpen járunk el:

- a) Kiválasztjuk a **Nézet** menüpont **Távolít** almenüpontját. Ennek hatására (kicsinyítve ugyan, de) az egész kép egyszerre láthatóvá válik a rajzoló területen.
- b) Kijelöljük a kívánt részletet. (Ilyen esetben a kijelölés csak a téglalapvágó olóval lehetséges, és a kijelölt rész folytonos határvonalat kap.)

c) Elvégezzük a kívánt műveletet.

d) Kiválasztjuk a **Nézet** menüpont **Közelít** almenüpontját. Ennek hatására megszűnik a kép kicsinyítettsége.

13. fejezet

Felkészülés a nyomtatásra

A kép nyomtatása előtt a következő beállításokat kell elvégezni:

- *a nyomtató beállítása*
- *az oldal beállítása.*

A nyomtató beállítása ugyanúgy történik, mint a Write esetében.

Az oldal beállítás viszont a következőképpen történik:

- Kiválasztjuk a **File** menüpont **Oldalbeállítás** almenüpontját.
- Ekkor megjelenik az „Oldalbeállítás” párbeszédpanel:

The image shows a dialog box titled "Oldalbeállítás" (Page Setup). It has two text input fields: "Fejléc:" (Header) and "Lábléc:" (Footer). Below these is a section titled "Margók" (Margins) containing four input boxes: "Felső:" (Top), "Alsó:" (Bottom), "Bal:" (Left), and "Jobb:" (Right). All four margin boxes contain the value "1,27". To the right of the dialog are two buttons: "OK" and "Mégsem" (Cancel).

A párbeszédpanel két kérdésre kér választ:

1) *Mekkorák legyenek a margószélességek?*

Erre a kérdésre a „Margók” keretben adunk választ.

2) *Mi legyen a fejléc és a lábléc tartalma?*

A választ a „Fejléc” és a „Lábléc” mezőkbe gépeljük be. A begépelés során speciális jeleket is alkalmazhatunk. Minden speciális jel két karakterből áll, és az első karaktere &. A második karakter lehet p, f, d, t, l, r vagy c.

Az alábbi táblázat bemutatja, hogy az egyes speciális jelek milyen hatással vannak a fejléc illetve lábléc tartalmára:

Jel	Hatása
&p	Helyére az oldalszám íródik (egyoldalas képnél nincs jelentősége).
&f	Helyére a dokumentumfájl azonosítója kerül.
&d	Helyére a nyomtatás dátuma kerül.
&t	Helyére a nyomtatás ideje kerül.
&l	Az utána levő karaktersorozat balra zárt lesz.
&r	Az utána levő karaktersorozat jobbra zárt lesz.
&c	Az utána levő karaktersorozat középre zárt lesz.

c) Ha befejeztük a párbeszédpanel kitöltését, akkor megnyomjuk az **OK** parancsgombot.

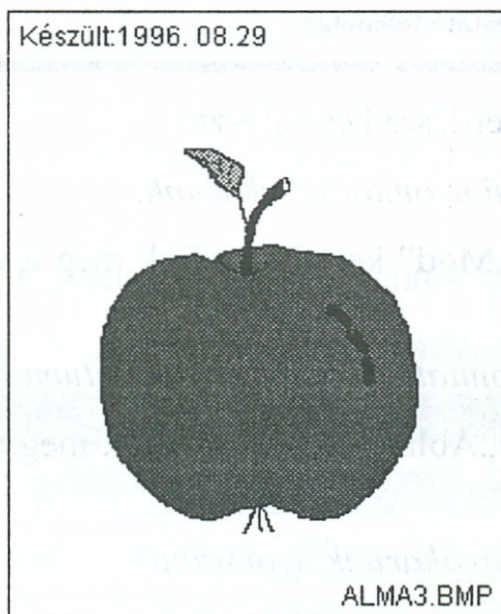
Példa

Tegyük fel, hogy az ALMA3.BMP kép nyomtatására készülünk. Ha a „Fejléc” a és a „Lábléc”mezőbe ezt gépeljük be:

Fejléc:

Lábléc:

akkor a fejléc bal oldalán meg fog jelenni a „Készült:” felirat és a nyomtatás dátuma, a lábléc jobb oldalán pedig meg fog jelenni a dokumentumfájl azonosítója:



Megjegyzés

El kell döntenünk, hogy a nyomtatás során igénybe akarjuk-e venni a Nyomtatásvezérlő alkalmazást. A Write tanulmányozása során már megtárgyaltuk, hogy ezt a döntésünket miként tudatjuk a Windows-zal.

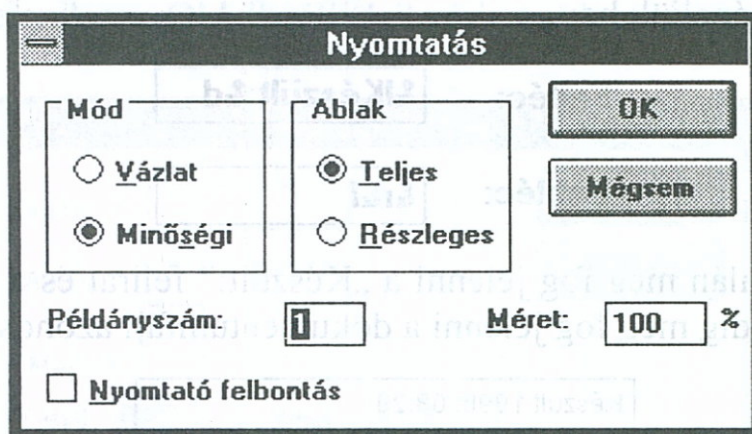
Feladat

Tudasd a Windows-zal, hogy a nyomtatás során nem fogod igénybe venni a Nyomtatásvezérlőt!

14. fejezet A kép nyomtatása

A kép nyomtatása a következőképpen történik:

- Kiválasztjuk a **File** menüpont **Nyomtat** almenüpontját.
- Ekkor megjelenik a „Nyomtatás” párbeszédpanel:



A párbeszédpanel öt kérdésre kér választ:

1) *Milyen minőségű nyomtatást akarunk?*

Erre e kérdésre a „Mód” keretben adjuk meg a választ a megfelelő választókör besatírozásával.

2) *Ki akarjuk-e nyomtatni a teljes dokumentumot, vagy csak egy részét?*

Erre e kérdésre az „Ablak” keretben adjuk meg a választ a megfelelő választókör besatírozásával.

3) *Hány példányban akarunk nyomtatni?*

Erre a kérdésre úgy válaszolunk, hogy a „Példányszám” mezőbe begépeljük a példányszámot.

4) *Akarjuk-e, hogy a nyomtató felbontása érvényesüljön a nyomtatás során?*

Ha akarjuk, akkor beikszeljük a „Nyomtató felbontás” kapcsolónégyzetet. Ezzel azt akadályozzuk meg, hogy a nyomtató a képernyő (övétől eltérő arányú) felbontását próbálja meg utánozni, és ezáltal olyan képet nyomtasson, amely elveszíti a képernyőn látható arányokat.

5) *Az eredetihez képest milyen méretben akarjuk a képet nyomtatni?*

Erre a kérdésre úgy válaszolunk, hogy a méret mezőbe begépeljük a nagyítás (vagy kicsinyítés) arányát százalékban kifejezve. Ha a mező tartalma 100, akkor a kép eredeti méretben lesz nyomtatva. 100-nál nagyobb szám nagyítást eredményez, 100-nál kisebb pedig kicsinyítést.

c) Ha befejeztük a párbeszédpanel kitöltését, akkor megnyomjuk az **OK** parancsgombot.

d) Ha az „Ablak” keretben a „Részleges” választókört satíroztuk be, akkor a nyomtatás megkezdése előtt az egész kép megjelenik a képernyőn, s nekünk kell kijelölnünk a nyomtatandó részét.

15. fejezet

Bővítsük a színskálát!

Ha olyan igényesek vagyunk a színekkel, hogy már nem elegendők a paletta által kínált színek, akkor keveréssel magunk is létrehozhatunk új színeket. Az új színt a paletta valamely színe helyére helyezhetjük el. Arra is lehetőség van, hogy a paletta jelenlegi színeit egy fájlban tároljuk, s onnan később bármikor visszahívhatjuk őket.

a) Új szín létrehozása

Új színt így hozunk létre:

a) A palettán arra a színre kattintunk, amelynek a helyére akarjuk tenni a létrehozandó színt.

b) Kiválasztjuk az **Egyebek** menüpont **Színek keverése** almenüpontját.

c) Ekkor megjelenik a „Színek keverése” párbeszédpanel:



A párbeszédpanel egyrészt tájékoztat minket arról, hogy az a szín, amelynek a helyére az új színt el akarjuk helyezni, a piros, a zöld és a kék fénynek milyen arányú keverékéből tevődik össze. Másrészt választ kér arra a kérdésre, hogy az új színt a piros, a zöld és a kék fénynek milyen arányú keverékéből akarjuk létrehozni?

A választ a három egyedi gördítősáv alkalmazásával vagy begépeléssel adjuk meg. Közben a párbeszédpanel jobb oldalán levő téglalapban megfigyelhetjük, hogy milyen az új szín.

d) Ha megnyomjuk az **Alaphelyzet** parancsgombot, akkor a párbeszédpanelen visszaáll a piros, a zöld és a kék fény eredeti aránya.

e) Ha befejeztük a színkeverést, akkor megnyomjuk az **OK** parancsgombot.

b) A paletta mentése

A paletta jelenlegi állapotát így mentjük:

a) Kiválasztjuk az **Egyebek** menüpont **Paletta mentése** almenüpontját.

b) Ekkor megjelenik a „Paletta mentése új néven” párbeszédpanel. Ennek kitöltése az ismert módon történik. A paletta jelenlegi állapotát tároló fájl kiterjesztése PAL lesz.

c) Paletta betöltése

A paletta betöltése azt jelenti, hogy a palettának egy előzőleg mentett állapotát állítjuk vissza.

Palettát így töltünk be:

a) Kiválasztjuk az **Egyebek** menüpont **Paletta betöltése** almenüpontját.

b) Ekkor megjelenik a „Paletta betöltése” párbeszédpanel. Ennek kitöltése az ismert módon történik. A „Filenév” mezőben a betöltendő palettát tartalmazó fájl nevét kell megadni.

Feladatok

1. Mentse a paletta jelenlegi (még eredeti) állapotát! A fájl neve EREDETI legyen!
2. Hozz létre néhány új színt! A palettán a kedved szerint helyezd el őket!
3. Mentse a paletta jelenlegi állapotát! A fájl neve KEVERES legyen!
4. Az új színek felhasználásával készíts egy képet szabadon választott témára!
5. Mentse a képet SZABAD néven!
6. Töltsd be az EREDETI nevű fájlban tárolt palettát!
7. Lép ki a Paintbrush-ból!

**Ez a könyv a Windows világába vezeti be azokat,
akik még nem rendelkeznek
számítástechnikai alapismeretekkel.**

A fejezetek végén példák és feladatok találhatók.

Stílusa közérthető.

**Általános- és középiskolai oktatásra, valamint magántanulásra
és tanfolyami képzésre egyaránt használható.**

A sorozat következő kötete:

Katona Viktor: *Második Windows könyvem*

A PC-sorozat kötetei:

Katona Viktor: *Első PC-könyvem*

(Alapismeretek, DOS, szövegszerkesztés, Norton Commander)

A lemezmellékleten Adamát Lajos Sch. P.:

Magyar nyelvű HELP a Norton Commanderhez

Katona Viktor: *Második PC-könyvem*

(Adatbázis-kezelés kezdőknek)

A lemezmellékleten: Adatbázisfájlok és feladatgyűjtemény

Katona Viktor: *Harmadik PC-könyvem*

(Windows alapismeretek, szövegszerkesztés, rajzolás)

Katona Viktor: *Negyedik PC-könyvem*

(Word for Windows)