



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
PRÓ – REITORIA DE ADMINISTRAÇÃO E PLANEJAMENTO
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

TREINAMENTO EM INFORMÁTICA
MÓDULO I

MACAPÁ-AP
2011



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
PRÓ – REITORIA DE ADMINISTRAÇÃO E PLANEJAMENTO
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

**TREINAMENTO EM INFORMÁTICA – INTRODUÇÃO AO
PROCESSAMENTO DE DADOS, HARDWARE E WINDOWS XP**



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
PRÓ – REITORIA DE ADMINISTRAÇÃO E PLANEJAMENTO
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

SUMÁRIO

1. MÓDULO I.....	5
1.1. I.P.D – INTRODUÇÃO AO PROCESSAMENTO DE DADOS.....	5
1.1.2. O que é um computador.....	5
1.1.3. Usuários e Profissionais.....	5
1.1.4. Software e Hardware.....	5
1.2. SISTEMA OPERACIONAL.....	9
1.3. Windows XP.....	10
1.3.1. Botão Iniciar.....	12
1.3.2. Barra de Tarefas.....	12
1.3.3. Ícones da Área de Trabalho.....	12
1.3.4. Menu Iniciar.....	13
1.3.5. Todos os Programas.....	14
1.3.6. Logon e Logoff.....	15
1.3.7. Desligando o Windows XP.....	16
1.3.8. Atalhos do Teclado.....	17
1.3.9. Meu Computador.....	19
1.3.10. Exibir um conteúdo de uma pasta.....	20
1.3.11. Criando Pastas.....	21
1.3.12. Renomeando Pastas ou Arquivos.....	21
1.3.13. Excluir Pastas ou Arquivos.....	21
1.3.14. Propriedades de Discos ou Arquivos.....	22
1.3.15. Windows Explorer.....	23
1.3.16. Lixeira do Windows.....	24
1.3.17. Esvaziando a Lixeira.....	25
1.3.18. Pesquisando Pastas ou Arquivos.....	25
1.3.19. Atalhos.....	27
1.3.20. Calculadora.....	28
1.3.21. Bloco de Notas.....	29
1.3.22. WordPad.....	29
1.3.23. Paint.....	34

1.3.24. Windows Media Player.....	35
1.4. EXERCÍCIO I.....	38
1.5. EXERCÍCIO II.....	38
1.6. EXERCÍCIO III.....	39
1.7. REFERÊNCIAS.....	40

1. MÓDULO I

1.1. I.P.D – INTRODUÇÃO AO PROCESSAMENTO DE DADOS

Com o passar dos anos, a informática evoluiu muito, desde o primeiro computador que ocupava vários andares de um prédio, até os poderosos Notebooks e palmtops. Embora tenhamos diversos modelos de computadores, um microcomputador é formado basicamente por 04 partes: Monitor, Gabinete, Teclado, Mouse e um componente importantíssimo nesse conjunto, um módulo isolador de energia que vai prevenir qualquer dano ao seu micro.

1.1.2. O que é um computador?

É uma máquina onde são inseridos programas e informações (também chamado de dados), que após manipulados pelos usuários retornarão mais informações, ou resultados. Esses resultados nem sempre são o que o usuário deseja, mas não é culpa do computador, e sim do usuário que não soube manipular ou escolher o equipamento ou programa adequado.

1.1.3. Usuários e Profissionais

Uma das primeiras coisas que você precisa entender é a diferença entre usuário e profissional de Informática. O usuário é aquele que usa o computador como uma ferramenta para ser mais produtivo no trabalho, nos estudos, ou no seu dia a dia. Todos devem se preocupar em serem usuários competentes.

O profissional de Informática, além de ser um usuário competente, tem conhecimentos a mais, que lhe permitem dar manutenção em computadores, administrar redes, desenvolver programas, criar sites de Internet, etc..

1.1.4. Software e Hardware

- **Software:** Corresponde a parte lógica do computador, que são os programas. Então software é tudo aquilo que você não pode pegar.

Exemplo: Windows XP, Dos, Editores Gráficos, Editores de Textos, etc.

- **Hardware:** É a parte física do seu computador, que são as peças. Também podemos dizer que hardware é tudo aquilo em seu computador que você pode pegar.

Exemplo: Monitor, Teclado, Mouse, Placas, etc.

- **Monitor de Vídeo:** É um dispositivo de saída de dados. Nele podemos visualizar as informações que o computador exibe. O monitor é semelhante a uma televisão e como a mesma existe vários modelos e tamanhos, que servem para dar um conforto a mais ao usuário, porém, todos tem a mesma função.
- **Gabinete:** O gabinete é considerado a estrutura do computador, pois nele são acoplados e fixados todos os componentes do PC. Por isso antes de comprar um gabinete é necessário analisar se ele comporta espaço para os componentes que serão integrados. O usuário refere-se ao gabinete pelo nome de CPU (Unidade Central de Processamento), quando na verdade no termo técnico CPU é Microprocessador no qual será explicado mais adiante.
- **Teclado:** É semelhante a uma máquina de escrever, só que com algumas teclas a mais. É um dispositivo de entrada que permite a introdução de dados para dentro da máquina. Não importa o tipo, nem marca, pois todos os teclados têm a mesmas funções. Um teclado se divide em 04 tipos de teclas: teclado alfanumérico, teclado numérico, teclas de controle e teclas de função. Cada uma das partes é responsável por um tipo de ação no teclado.
- **Mouse:** É outro dispositivo de entrada, onde através da movimentação do cursor na tela, nos permite abrir programas e executar funções sem ter que digitar nada.
- **Discos:** São dispositivos de armazenamento, onde são guardados todas as informações processadas dentro de seu computador. Quando se digita algo para posteriormente utilizá-lo, deve-se gravá-lo em algum disco.

Exemplos: Disquete, Disco Rígido (HD), Pen Drive, CD, etc.

- **Drives:** Os drives são os dispositivos que permitem a colocação de um disco no seu computador para que você possa levar as informações de um lugar para outro.

Exemplos: CD e DVD.

- **CPU, memória e periféricos**

O computador é um conjunto de peças de hardware. Vamos ver quais são as partes mais importantes do computador.

- **CPU:** A CPU (Unidade Central de Processamento) é o cérebro do computador. É a CPU que comanda todas as funções do computador. A Informática como a conhecemos hoje só se tornou possível graças ao grande desenvolvimento alcançado pelas CPU's. A CPU é um circuito eletrônico muito poderoso que recebe dados, processa e devolve dados processados. Por exemplo, quando você digita uma letra no teclado e na mesma hora ela já aparece no monitor, aparentemente esse processo aconteceu automaticamente, mas na verdade a letra foi digitada no teclado, passou pela placa mãe onde o processador e as demais placas são conectadas e assim chega ao processador, que por sua vez converte o sinal recebido e distribui para a placa de vídeo para que o caracter digitado possa aparecer no monitor. É evidente que esse processo acontece rapidamente e é por isso que o usuário nem percebe. Uma CPU pode conter milhões de transistores no seu circuito, mas apesar disso não ocupa muito espaço. As CPUs são montadas em pequenas placas de silício chamadas chips. Os chips são menores que uma caixa de fósforos.
- **Memória:** A CPU processa dados. Dados brutos entram na CPU e dados processados saem dela. Esses dados precisam ser armazenados. O computador tem dispositivos capazes de reter informações. São as memórias. Normalmente num computador existem vários tipos de memória para armazenar dados.

1. **ROM:** É sigla para **Read Only Memory** (memória somente de leitura). Já pelo nome, é possível perceber que esse tipo de memória só permite leitura, ou seja, suas informações são gravadas pelo fabricante. O CD-ROM é memória RAM.
2. **RAM:** É a sigla para **Random Access Memory** (memória de acesso aleatório). Este tipo de memória permite tanto a leitura como a gravação e regravação de dados.
- **Periféricos:** Considera-se que as partes principais do computador são a CPU e as memórias. As demais partes são chamadas periféricos que ligados aos componentes centrais do computador completam suas funções. Exemplos de periféricos: mouse, teclado, monitor, scanners, webcam e impressora.

Alguns periféricos são também chamados de dispositivos de entrada, saída e armazenamento, conforme sua função. Os dispositivos de entrada de dados são aqueles que permitem a entrada de dados no computador, como teclados, mouse, etc. Os dispositivos de saída de dados são aqueles que nos mostram de alguma forma o resultado de um processamento, como monitor de vídeo, impressora, etc. Os dispositivos de armazenamento de dados são aqueles que guardam as informações, ou dados, para serem utilizados depois, a exemplo temos: HD, CDs, DVDs, etc.

- **Unidades de medidas**

Em nosso dia-a-dia usamos várias unidades de medidas para tornar mais fácil nossas tarefas tais como: Metros, Dúzia, Kg, etc.

Mas no nosso computador como medimos algo?

Simples o nosso computador trabalha com sistema binário, onde só existem dois números: 0 e 1. Esta unidade mínima de informação recebe o nome de bit e vale 0 ou 1. Mas com a unidade bit só podemos representar dois valores que são 0 ou 1, então como faremos para representar os demais?

Para que possamos representar outros valores foi criado o byte, que nada mais é do que oito bits juntos. Assim podemos dizer que oito bits é igual a um byte. Então chegamos à conclusão que um byte corresponde a uma letra ou número que nós conhecemos. Só que na informática essas letras e números são chamados de caracteres ou símbolos. Os computadores utilizam uma tabela que combina números binários com símbolos: a tabela **ASCII** (American **S**tandard **C**ode for Information Interchange).

Bit : A menor Unidade de informação - Abreviatura de *Binary DigiT*.

Byte: Conjunto de oito bits.

1 Byte = 8 bits

1 Kilobyte ou Kbyte ou KB = 1024 bytes

1 Megabyte ou Mbyte ou MB = 1024 Kilobytes

1 Gigabyte ou Gbyte ou GB = 1024 Megabytes

1 Terabyte ou Tbyte ou TB = 1024 Gigabytes

É também através dos bytes que se determina o comprimento da palavra de um computador, ou seja, a quantidade de bits que ele utiliza na composição das instruções internas, como por

Exemplo:

8 bits - palavra de 1 byte

16 bits - palavra de 2 bytes

32 bits - palavra de 4 bytes

1 Kilobit ou Kb = 1024 bits

1 Megabit ou Mb = 1024 Kilobits

1 Gigabit ou Gb = 1024 Megabits

1.2. SISTEMA OPERACIONAL

O que é um sistema operacional? Todo computador precisa dele. É o primeiro programa que instalamos num micro e o primeiro a ser carregado na memória quando o computador é ligado. O sistema operacional é um programa especial que gerencia as funções básicas do computador. O sistema operacional define padrões para a operação dos demais programas usados no micro, tornando mais fácil a comunicação entre programas e equipamentos.

Se um computador tiver apenas o sistema operacional instalado será de pouca utilidade, pois, são os outros programas que executam as tarefas práticas que precisamos. Contudo, sem sistema operacional nenhum programa funciona.

Se um computador tiver apenas o sistema operacional instalado será de pouca utilidade, pois, são os outros programas que executam as tarefas práticas que precisamos. Contudo, sem sistema operacional nenhum programa funciona.

O Windows XP, da empresa Microsoft, é um sistema operacional para computadores pessoais. Antes dele tivemos o Windows 2000 Professional, o Windows 2000 Server, o Windows Me, o Windows 98, o Windows 95 e o Windows 3.1. Na família Windows, temos ainda o Windows Vista, o Windows 2003 Server, o Windows 7 e o Windows 2008 Server.

Existem outros sistemas operacionais, como o MAC-OS da Apple, o OS/2 da IBM, o Netware da Novell e uma variedade de sistemas UNIX, criados a partir do UNIX original da AT&T.

Curiosidade: O Linux é um sistema operacional da família UNIX, distribuído gratuitamente. O Linux é muito poderoso e está em constante evolução, pois, seus códigos são públicos e os programadores podem modificá-los livremente.

Versões de Sistema Operacionais pertencentes à Microsoft: Uma nova versão nada mais é do que o mesmo programa aperfeiçoado.

Exemplo: foi criado na década de 80, para os microcomputadores um sistema operacional chamado MS-DOS, que funcionava através de comandos que tinham que ser digitados. Para melhorar o visual do sistema operacional, foi criado o

Windows 3.x com uma interface gráfica que simulava um sistema operacional, juntaram-se os dois e fizeram o Windows 95 com visual diferente, mas com recursos mais aperfeiçoados e novos recursos. Então a partir de julho de 1998 aperfeiçoaram o Windows 95 e chegaram ao novo sistema operacional chamado de Windows 98, em 2000 com alguns ajustes lançaram o sistema operacional Windows ME, XP, Vista e hoje chega ao mercado o Windows 7.

1.3. WINDOWS XP



Figura 3 – Inicialização do Windows XP



Figura 4 – Área de trabalho do Windows XP

1.3.1. Botão Iniciar



Figura 5 - Botão Iniciar

Na instalação padrão, o botão Iniciar fica no canto inferior esquerdo da Área de Trabalho. Clicando nele, acessamos o menu Iniciar que nos leva à maioria dos recursos do computador.

1.3.2. Barra de Tarefas



Figura 6 Barra de Tarefas do Windows XP

A Barra de Tarefas contém o botão Iniciar e mais alguns itens que aparecem quando os programas estão em funcionamento. Na instalação padrão, a Barra de Tarefas aparece na borda inferior da tela.

1.3.3. Ícones da Área de Trabalho



Figura 7 - Ícones da Área de Trabalho

Figuras que representam recursos do computador, um ícone pode representar um texto, música, programa, fotos e etc. Você pode adicionar ícones na área de trabalho, assim como pode excluir. Alguns ícones são padrão do Windows: Meu Computador (2), Meus Documentos (1), Meus locais de Rede (3), Internet Explorer (4).

Na sua Área de trabalho talvez os ícones não sejam os mesmos, mas não se preocupe, pois os ícones podem ser alterados facilmente pelo usuário.

1.3.4. Menu Iniciar



Figura 8 - Menu Iniciar

No Windows XP, você pode optar por trabalhar com o novo menu Iniciar ou, se preferir, configurar o menu Iniciar para que tenha a aparência das versões anteriores do Windows (95/98/Me). Clique na barra de tarefas com o botão direito do mouse e selecione propriedades e então clique na guia Menu Iniciar:



Figura 9 - Propriedades do menu Iniciar

Menu Iniciar: Oferece a você acesso mais rápido a e-mail e Internet, seus documentos, imagens e música e aos programas usados recentemente, pois estas opções são exibidas ao se clicar no botão Iniciar. Esta configuração é uma novidade do Windows XP

Menu Iniciar Clássico: Deixa o menu Iniciar com a aparência das versões antigas do Windows, como o Windows ME, 98 e 95.

1.3.5. Todos os Programas

O Menu **Todos os Programas**, ativa automaticamente outro submenu, no qual aparecem todas as opções de programas. Para entrar neste submenu, arraste o mouse em linha reta para a direção em que o submenu foi aberto. Assim, você poderá selecionar o aplicativo desejado. Para executar, por exemplo, o Paint, basta posicionar o ponteiro do mouse sobre a opção Acessórios. O submenu Acessórios

será aberto. Então aponte para Paint e dê um clique com o botão esquerdo do mouse.

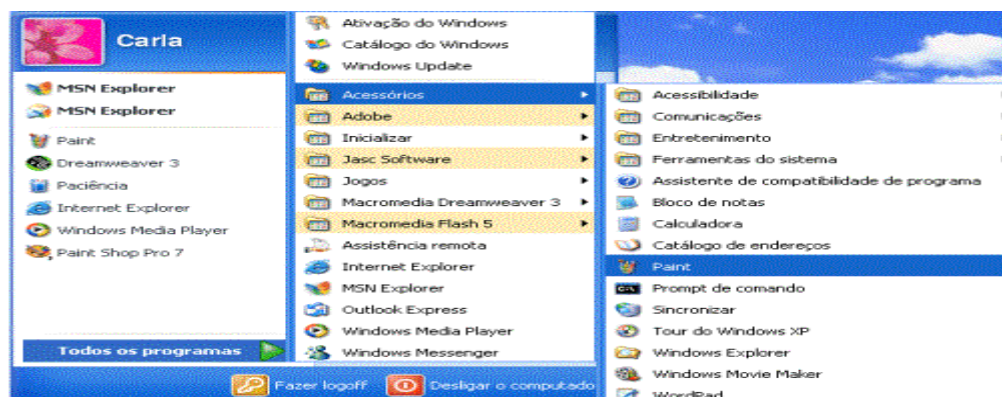


Figura 10 – Executando o Paint

1.3.6. Logon e Logoff



Figura 13 - Tela de Logon e Logoff do Windows XP

Abre uma janela onde você poderá optar por fazer logoff ou mudar de usuário. Veja a função de cada um:

Trocar usuário: Clicando nesta opção, os programas que o usuário atual está usando não serão fechados, e uma janela com os nomes dos usuários do computador será exibida para que a troca de usuário seja feita. Use esta opção na seguinte situação: Outro usuário vai usar o computador, mas depois você irá continuar a usá-lo. Então o Windows não fechará seus arquivos e programas, e quando você voltar ao seu usuário, a área de trabalho estará exatamente como você deixou.

Fazer logoff: este caso é também para a troca de usuário. A grande diferença é que, ao efetuar o logoff, todos os programas do usuário atual serão fechados, e só depois aparece a janela para escolha do usuário.

1.3.7. Desligando o Windows XP

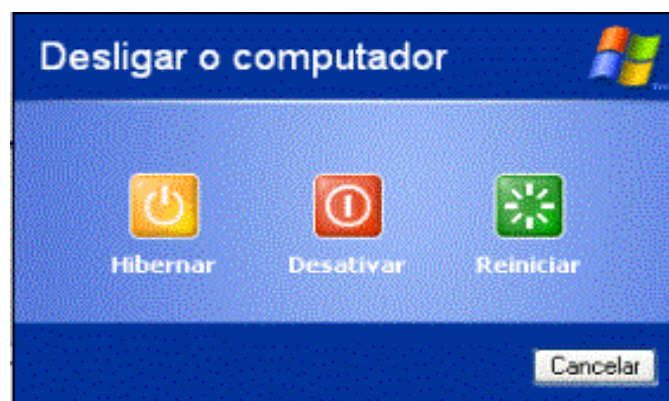


Figura 12 - Desligando o Windows XP

Clicando-se em Iniciar, desligar, teremos uma janela onde é possível escolher entre três opções:

Hibernar: Clicando neste botão, o Windows salvará o estado da área de trabalho no disco rígido e depois desligará o computador. Desta forma, quando ele for ligado novamente, a área de trabalho se apresentará exatamente como você deixou, com os programas e arquivos que você estava usando, abertos.

Desativar: Desliga o Windows, fechando todos os programas abertos para que você possa desligar o computador com segurança.

Reiniciar: Encerra o Windows e o reinicia.

1.3.8. Atalhos do Teclado

WINKEY = Abre o menu Iniciar. Use as setas para navegar nas opções, e dê ENTER para abrir um item.

WINKEY + D = Mostrar área de trabalho.

WINKEY + M = Minimizar tudo.

SHIFT + WINKEY + M = Desminimizar tudo.

WINKEY + R = Executar.

WINKEY + E = Abre o Windows Explorer.

WINKEY + PAUSE BREAK = Propriedades do sistema.

WINKEY + F = Pesquisar arquivos ou pastas.

WINKEY + U = Gerenciador de utilitários.

WINKEY + L = Bloquear computador ou trocar de usuário, sem fazer logoff.

CTRL + ESC = Abre o menu Iniciar.

CTRL + ALT + DEL = Gerenciador de tarefas, permite fechar programas travados. No Windows NT/2000/XP/Vista etc. pode abrir a janela "Segurança do Windows", com opções para trocar senha, fazer logoff ou abrir o gerenciador de tarefas.

CTRL + SHIFT + ESC = Gerenciador de tarefas (com a vantagem de abri-lo direto, e não a tela de segurança, em algumas versões de Windows).

ALT + LETRA SUBLINHADA DE MENUS OU BOTÕES: Acessa o Menu ou botão. Use as setas de direção do teclado para se mover, ENTER para confirmar ou a barra de espaços para marcar ou desmarcar as caixinhas de marcação.

ALT + TAB = Alterna as janelas abertas. Segure ALT e vá teclando TAB até selecionar a janela desejada, e então solte tudo.

SHIFT + ALT + TAB = Alterna as janelas abertas, só que selecionando as anteriores, e não as próximas. Ao usar o ALT + TAB, você pode teclar ou soltar SHIFT quando precisar.

ALT + ESC = Alterna diretamente para a janela anterior na barra de tarefas.

CTRL + TAB = Alterna as guias (abas) das janelas que tem abas, avançando, e em alguns programas, alterna os documentos abertos.

SHIFT + ALT + TAB = Alterna as janelas abertas, só que selecionando as anteriores, e não as próximas. Ao usar o ALT + TAB, você pode teclar ou soltar SHIFT quando precisar.

ALT + ESC = Alterna diretamente para a janela anterior na barra de tarefas.

CTRL + TAB = Alterna as guias (abas) das janelas que tem abas, avançando, e em alguns programas, alterna os documentos abertos.

SHIFT + CTRL + TAB = Alterna as guias, voltando para as anteriores, em vez de avançar.

ALT + F4 = Fecha a janela ativa. Se nenhuma janela estiver aberta, abre a caixa de diálogo "Desligar o computador".

ALT + ESPAÇO = Abre o Menu de controle da janela ativa (= clicar na barra de título com o botão direito do mouse ou, mais precisamente, clicar no ícone que fica à esquerda, na barra de título dos programas). Dica: use para maximizar, minimizar ou restaurar janelas pelo teclado.

F10 = Seleciona os menus do programa atual. Use as setas de direção do teclado para se mover por eles.

SHIFT + F10 = Corresponde a clicar com o botão direito no objeto selecionado ou em foco. Use as setas para escolher um item do menu, e ENTER para "clicá-lo". Pode-se usar diretamente a tecla que tem um menu com uma setinha, é a chama "tecla de atalho de aplicativo", que normalmente fica entre as teclas WINKEY DIREITA e CTRL de alguns teclados.

PRINT SCREEN = Copia uma imagem da tela atual para a área de transferência. Basta colar no seu programa gráfico preferido (pode ser o Paint), ou num editor que aceite imagens (como o Word). Ideal para pegar ilustrações de tela sem precisar de programas de terceiros.

ALT + PRINT SCREEN = Copia uma imagem apenas da janela ativa, e não da tela inteira (janela ativa é a janela que está em primeiro plano).

1.3.9. Meu Computador

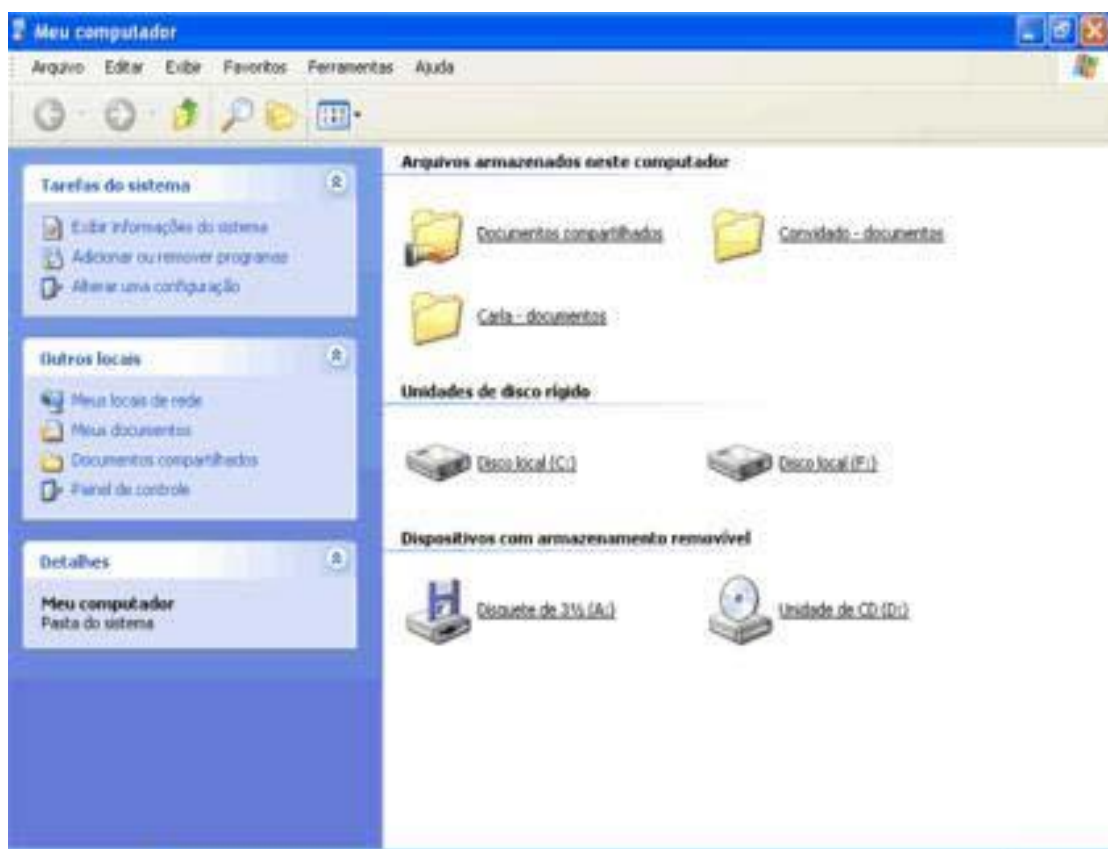


Figura 13 - Meu Computador

No Windows XP, tudo o que você tem dentro do computador – programas, documentos, arquivos de dados e unidades de disco, por exemplo – torna-se acessível em um só local chamado Meu Computador.

Quando você inicia o Windows XP, o Meu computador aparece como um ícone na parte esquerda da tela, ou Área de Trabalho.

O Meu computador é a porta de entrada para o usuário navegar pelas unidades de disco (rígido, flexíveis e CD-ROM). Normalmente, nas empresas existem vários departamentos como administração, compras, estoque e outros. Para que os arquivos de cada departamento não se misturem, utilizamos o Meu computador para dividirmos o Disco em pastas que organizam os arquivos de cada um dos departamentos. Em casa, se mais de uma pessoa utiliza o computador, também criaremos pastas para organizar os arquivos que cada um cria.

1.3.10. Exibir o conteúdo de uma pasta

Para você ter uma idéia prática de como exibir o conteúdo de uma pasta (estas são utilizadas para organizar o disco rígido, como se fossem gavetas de um armário), vamos, por exemplo, visualizar o conteúdo de pasta Windows. Siga os seguintes passos:

1. Dê um clique sobre a pasta correspondente ao disco rígido (C:)
2. Será aberta uma janela com título correspondente ao rótulo da unidade de disco rígido C:. Nesta janela aparecem as pastas correspondentes às “gavetas” existentes no disco rígido C:, bem como os ícones referentes aos arquivos gravados no “raiz” (pasta principal) da unidade C.
3. Dê um clique sobre a pasta Windows. Ela será aberta como uma janela cujo título é Windows, mostrando todas as pastas (“gavetas”) e ícones de arquivos existentes na pasta Windows.

1.3.11. Criando Pastas

Como já mencionado anteriormente, as pastas servem para organizar o disco rígido. Para conseguirmos esta organização, é necessário criarmos mais pastas e até mesmo sub-pastas destas.

Para criar uma pasta siga estes passos:

1. Abra a pasta ou unidade de disco que deverá conter a nova pasta que será criada.
2. Clique no menu **Arquivo / Novo / Pasta**.
3. Aparecerá na tela uma Nova Pasta selecionada para que você digite um nome.

1.3.12. Renomeando Pastas ou Arquivos

Para renomear um arquivo ou uma pasta, basta clicar sobre o ícone desejado (selecionar o ícone). Depois clique no menu **Arquivo** e escolha a opção **Renomear**. Digite o novo nome e pressione a tecla “Enter”.

1.3.13. Excluir Pastas ou Arquivos

Apenas selecione o ícone desejado. Depois pressione a tecla “DELETE”, e assim que aparecer uma caixa de diálogo pedindo confirmação clique no botão “Sim” para que envie para a lixeira o ícone selecionado.

Depois abra a Lixeira, para podê-los eliminar de uma vez ou para recuperá-los.

1.3.14. Propriedades de Discos, Pastas ou Arquivos

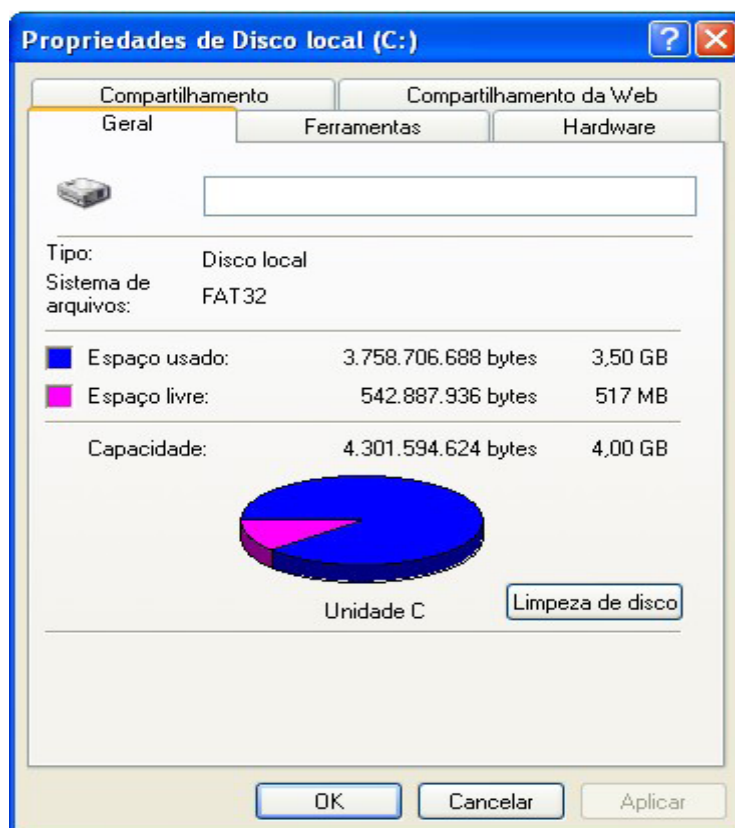


Figura 14 - Propriedades de Disco local (C:)

Esta opção mostra informações gerais sobre o seu disco, pasta ou arquivos, como por exemplo, a capacidade de um disco e a quantidade de bytes que está sendo utilizado, como também o que está livre. Também mostra quantos bytes há dentro de uma pasta e para arquivos mostra a sua capacidade em bytes, onde se localiza, e qual o seu tipo.

Para entrar nessa opção, clique sobre o ícone desejado, como por exemplo, a unidade de disco rígido (C:). Depois clique no Menu **Arquivo** e escolha a opção **Propriedades**.

1.3.15. Windows Explorer

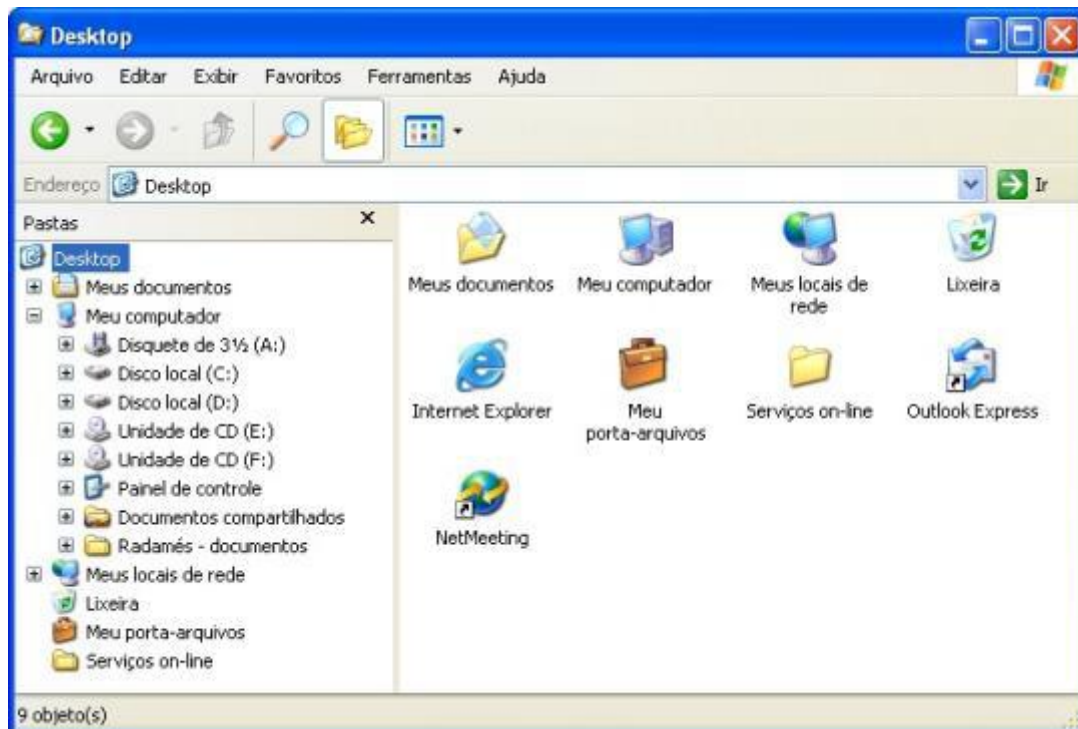


Figura 15 - Janela do Windows Explorer

O Windows Explorer tem a mesma função do Meu Computador: Organizar o disco e possibilitar trabalhar com os arquivos fazendo, por exemplo, cópia, exclusão e mudança no local dos arquivos. Enquanto o Meu Computador traz como padrão a janela sem divisão, você observará que o Windows Explorer traz a janela dividida em duas partes. Mas tanto no primeiro como no segundo, esta configuração pode ser mudada.

Podemos criar pastas para organizar o disco de uma empresa ou casa, copiar arquivos para disquete, apagar arquivos indesejáveis e muito mais.

No Windows Explorer, você pode ver a hierarquia das pastas em seu computador e todos os arquivos e pastas localizados em cada pasta selecionada. Ele é especialmente útil para copiar e mover arquivos.

Ele é composto de uma janela dividida em dois painéis: O painel da esquerda é uma árvore de pastas hierarquizada que mostra todas as unidades de disco, a Lixeira, a área de trabalho ou Desktop (também tratada como uma pasta); O painel da direita exibe o conteúdo do item selecionado à esquerda e funciona de maneira idêntica às janelas do Meu Computador (no Meu Computador, como padrão ele traz a janela

sem divisão, as é possível dividi-la também clicando no ícone Pastas na Barra de Ferramentas) Para abrir o Windows Explorer, clique no botão Iniciar, vá a opção Todos os Programas / acessórios e clique sobre Windows Explorer ou clique sob o botão iniciar com o botão direito do mouse e selecione a opção Explorar.

Preste atenção na Figura anterior que o painel da esquerda, na figura todas as pastas com um sinal de + (mais) indicam que contêm outras pastas. As pastas que contêm um sinal de – (menos) indicam que já foram expandidas (ou já estamos visualizando as sub-pastas).

1.3.16. Lixeira do Windows

A Lixeira é uma pasta especial do Windows e ela se encontra na Área de trabalho, como já mencionado, mas pode ser acessada através do Windows Explorer. Se você estiver trabalhando com janelas maximizadas, não conseguirá ver a lixeira. Use o botão direito do mouse para clicar em uma área vazia da Barra de Tarefas. Em seguida, clique em Minimizar todas as Janelas. Para verificar o conteúdo da lixeira, dê um clique sobre o ícone e surgirá a seguinte figura:

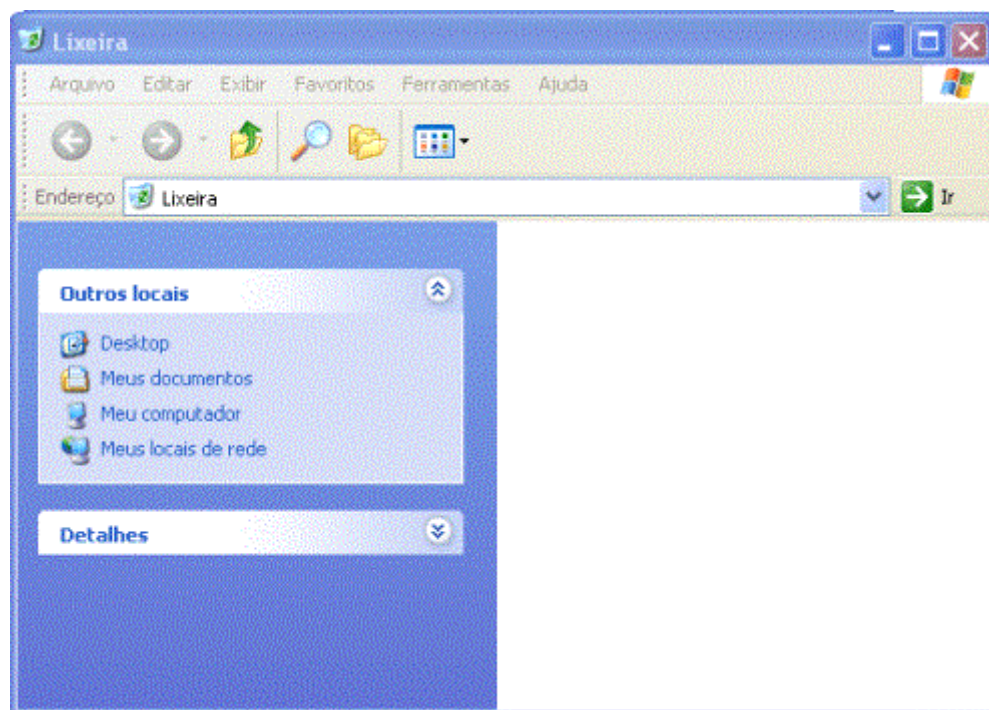


Figura 16 - Lixeira do Windows XP

1.3.17. Esvaziando a Lixeira

Ao Esvaziar a Lixeira, você está excluindo definitivamente os arquivos do seu Disco Rígido. Estes não poderão mais ser recuperados pelo Windows. Então, esvazie a Lixeira somente quando tiver certeza de que não precisa mais dos arquivos ali encontrados.

1. Abra a Lixeira

2. No menu ARQUIVO, clique em Esvaziar Lixeira.

Você pode também esvaziar a Lixeira sem precisar abri-la, para tanto, basta clicar com o botão DIREITO do mouse sobre o ícone da Lixeira e selecionar no menu de contexto Esvaziar Lixeira.

1.3.18. Pesquisando pastas ou arquivos

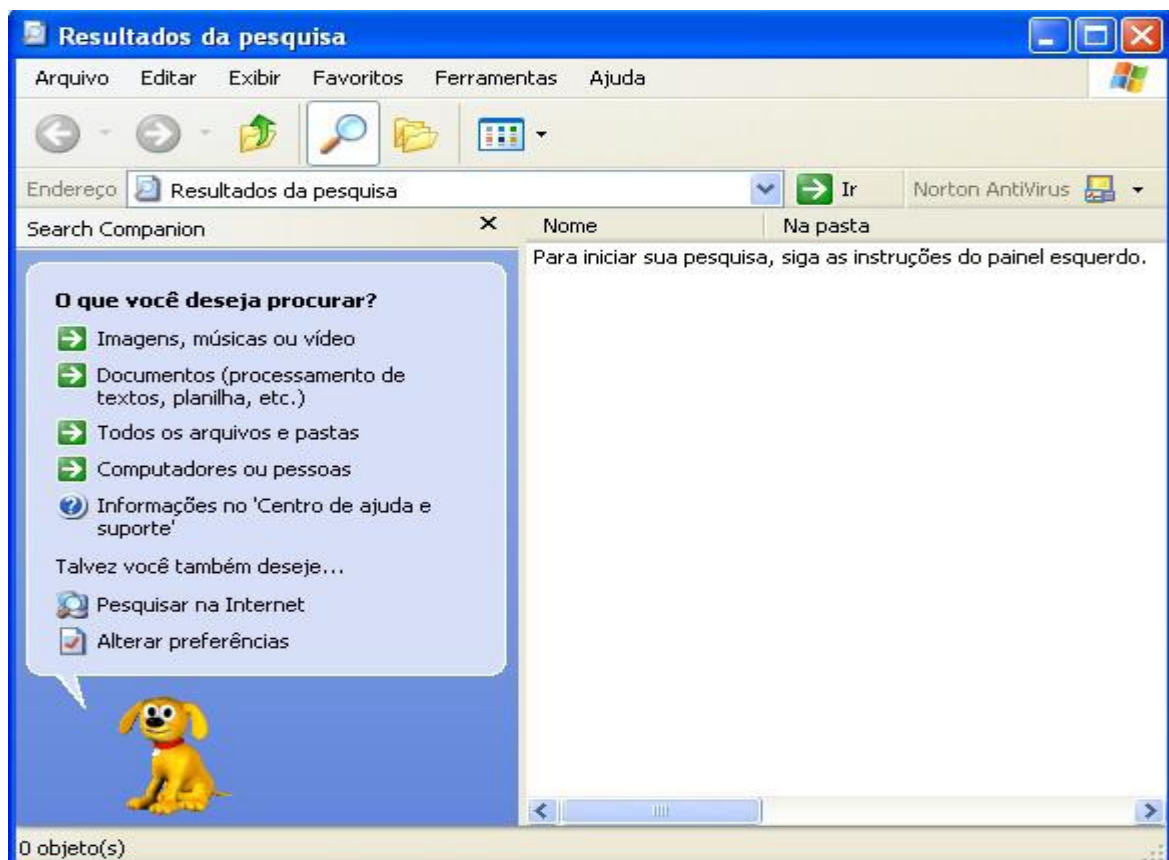


Figura 17 – Janela Pesquisar

Muitas vezes você cria um documento e esquece em que pasta o arquivou. Nesta hora o comando Pesquisar vai ajudá-lo a encontrar o documento perdido. A janela

Pesquisar serve para encontrar várias coisas. No momento, vamos nos concentrar em localizar arquivos e pastas.

Para procurar um arquivo ou pastas, faça os seguintes procedimentos:

1. Clique no botão Iniciar.
2. Clique no comando Pesquisar.
3. Clique na opção Todos os arquivos ou pastas...
4. Digite o nome do arquivo na caixa de texto Todo ou parte do nome do arquivo.
5. Na caixa Examinar em selecione o local em que será feita a pesquisa.

Clique no botão Pesquisar.

O Windows vasculha o local selecionado e apresenta uma lista de arquivos encontrados com as características pedidas, dando vários detalhes, inclusive o caminho dos arquivos.

Curingas. Se você não lembra exatamente do nome do arquivo desejado, ou quer localizar vários arquivos ao mesmo tempo, use curingas na pesquisa. São curingas no Windows o asterisco (*) e o ponto de interrogação (?).

O asterisco substitui uma palavra no nome do arquivo. Por exemplo: Você quer encontrar todos os arquivos de som que existem no seu computador. Arquivos de som tem a terminação. wav. Faça a busca digitando *.wav no campo do nome do arquivo. O Windows localizará todos os arquivos que terminam em .wav no local selecionado.

O ponto de interrogação substitui um caractere no nome do arquivo. Por exemplo: Você quer localizar o arquivo Despesas doméstica, mas não lembra se usou o acento agudo no nome do arquivo e está na dúvida se *Despesas* se escreve com s ou z. Digite Despe?as Dom?sticas na caixa de texto Nome



Figura 18 – Formulário de busca

1.3.19. Atalhos

Atalhos são pequenos arquivos do Windows que abrem recursos do computador. Atalhos podem executar programas, exibir pastas ou abrir documentos. Usamos atalhos para facilitar o acesso aos recursos que gostamos de ter à mão.

Vamos exemplificar. Digamos que você use com frequência a pasta Documentos pessoais e quer acessá-la rapidamente. Uma idéia é colocar um atalho para ela na Área de Trabalho. Faça assim:

1. No Explorer, clique com o botão direito do mouse na pasta Documentos pessoais. Surgirá o menu de contexto.
2. Escolha Copiar.
3. Selecione a Área de Trabalho.
4. No menu Editar, escolha Colar atalho.

O atalho para a pasta surgirá na Área de Trabalho do micro. Dê um duplo clique no atalho para visualizar a pasta.

1.3.20. Calculadora

A calculadora do Windows contém muito mais recursos do que uma calculadora comum, pois além de efetuar as operações básicas, pode ainda trabalhar como uma calculadora científica. Para abri-la, vá até acessórios.

A Calculadora padrão contém as funções básicas, enquanto a calculadora científica é indicada para cálculos mais avançados. Para alternar entre elas clique no menu **Exibir**.



Figura 19 - Calculadora no Modo Padrão



Figura 20 - Calculadora no Modo Científica

1.3.21. Bloco de notas



Figura 21 - Bloco de Notas

O programa bloco de notas é o editor de texto mais simples do computador. Com ele redigimos textos básicos, sem formatação. Os arquivos criados pelo bloco de notas tem extensão .txt, também conhecidos como arquivos de texto puro.

O bloco de notas é usado principalmente por técnicos de informática para criar arquivos de texto puro.

1.3.22. WordPad

O Windows traz junto dele um programa para edição de textos. O WordPad. Com o WordPad é possível digitar textos, deixando-os com uma boa aparência.

Como mencionado no parágrafo anterior, o WordPad é um editor de textos que nos auxiliará na criação de vários tipos de documentos. Mas poderíamos dizer que o Wordpad é uma versão muito simplificada do Word. Os usuários do Word vão se sentir familiarizados, pois ele possui menus e barras de ferramentas similares. Porém o Word tem um número muito maior de recursos. A vantagem do WordPad é que ele já vem com o Windows. Então, se você não tem em seu computador o Microsoft Word, poderá usar o WordPad na criação de seus textos.

Tipos de documentos que podemos criar com o WordPAD:

1. Fax
1. Memorandos
3. Avisos
4. Lista de compras

Agora, principalmente se você não tiver o Microsoft Word® instalado no seu computador, o WordPad será sua principal ferramenta de criação de textos.

2. Para Abrir o WordPad, localize o item Acessórios no Menu Iniciar. Ao abrir o programa a seguinte janela será exibida:

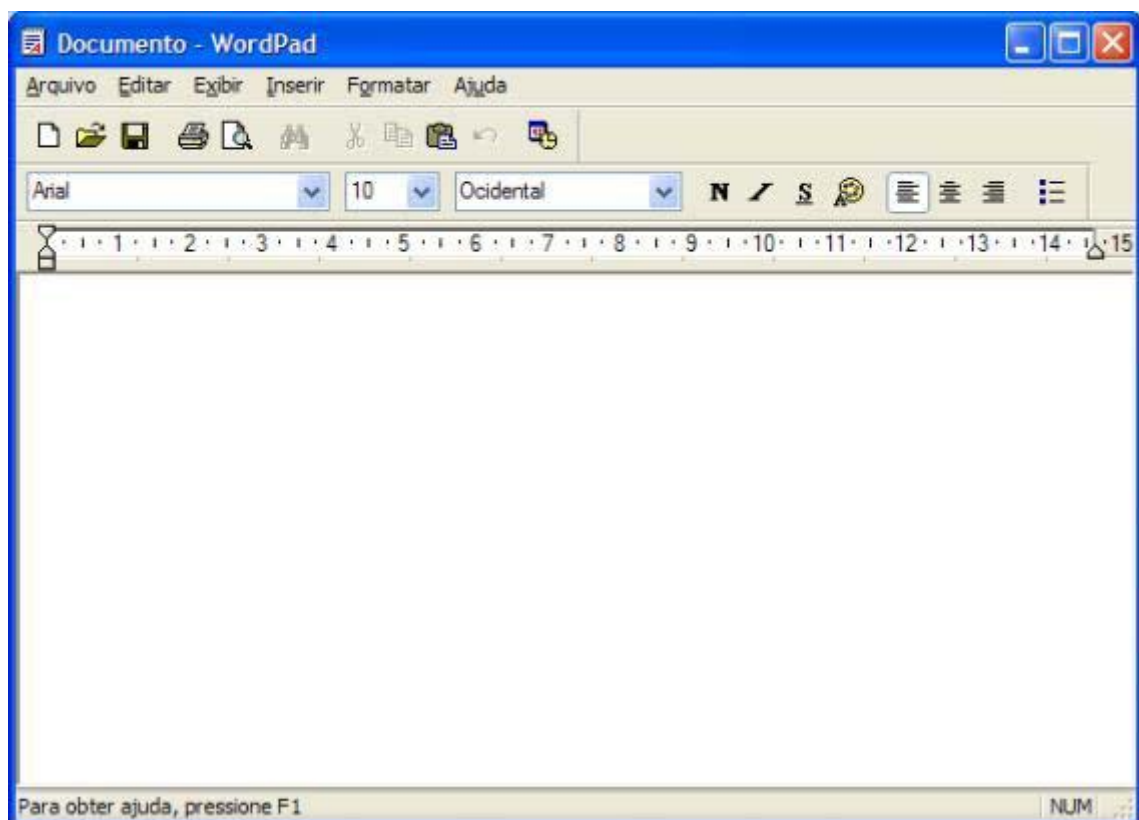


Figura 22 - Janela do WordPad

Funções dos botões (conforme sequência dos ícones na Figura 23):

1. Novo documento
2. Abrir documento
3. Salvar
3. Visualizar
4. Localizar (esmaecido)
5. Recortar (esmaecido)
6. Copiar (esmaecido)
7. Colar
8. Desfazer
9. Inserir Data/Hora

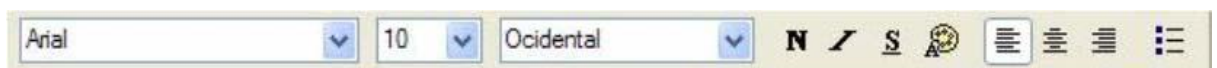


Figura 24 - Barra de Formatação

Logo abaixo da barra padrão, temos a barra de Formatação, ela é usada para alterar o tipo de letra (fonte), tamanho, cor, estilo, disposição de texto e etc.

Funções dos botões (conforme sequência dos ícones na Figura 24):

1. Alterar fonte
2. Alterar tamanho da fonte
3. Lista de conjunto de caracteres do idioma
4. Negrito
5. Itálico
6. Sublinhado

7. Cor da fonte
8. Texto alinhado á esquerda
9. Texto Centralizado
10. Texto alinhado a direita
11. Marcadores

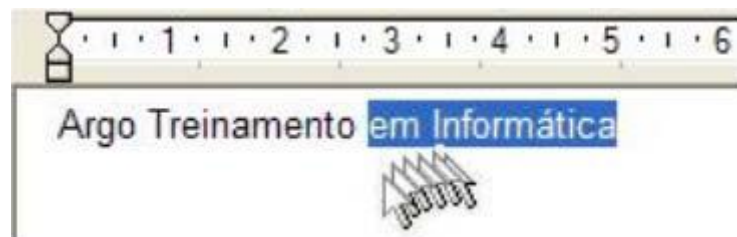


Figura 25 - Formatando o Texto

Para que possamos formatar (alterar a forma) de um texto todo, palavras ou apenas letras, devemos antes de tudo selecionar o item em que iremos aplicar a formatação. Para selecionar, mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse e arraste sobre a(s) palavra(s) ou letra(s) que deseja alterar.

Feito isto, basta apenas alterar as propriedades na barra de formatação.

Você pode ainda formatar o texto ainda pela caixa de diálogo para formatação, para isso clique em: Menu **Formatar** / **Fonte**, a seguinte tela será apresentada:

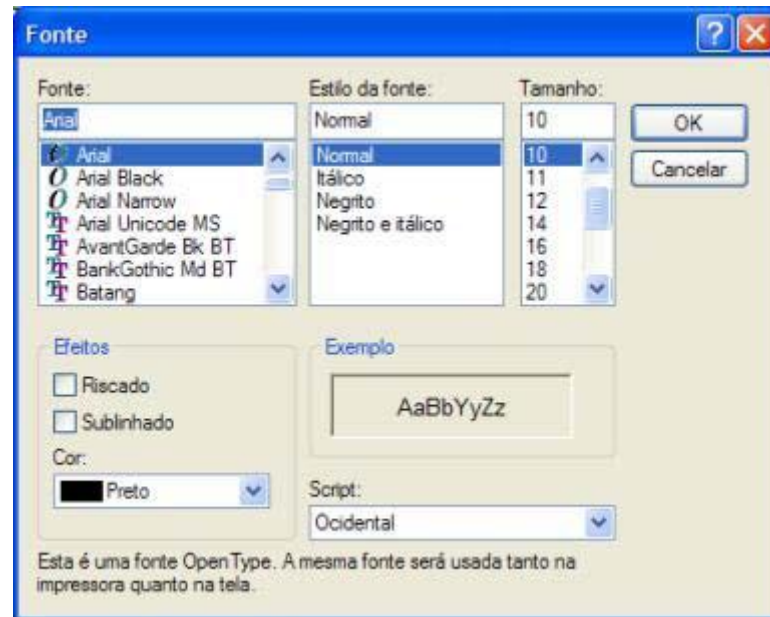


Figura 26 - Formatar Fonte

Aqui, você também poderá fazer formatações do texto, bom como colocar efeitos como Riscado e sublinhado.

Com o Neste menu (Formatar), temos também a opção de formatar o parágrafo, definindo os recuos das margens e alinhamento do texto.

Com o Neste menu (Formatar), temos também a opção de formatar o parágrafo, definindo os recuos das margens e alinhamento do texto.



Figura 27 - Formatar Parágrafo

1.3.23. Paint

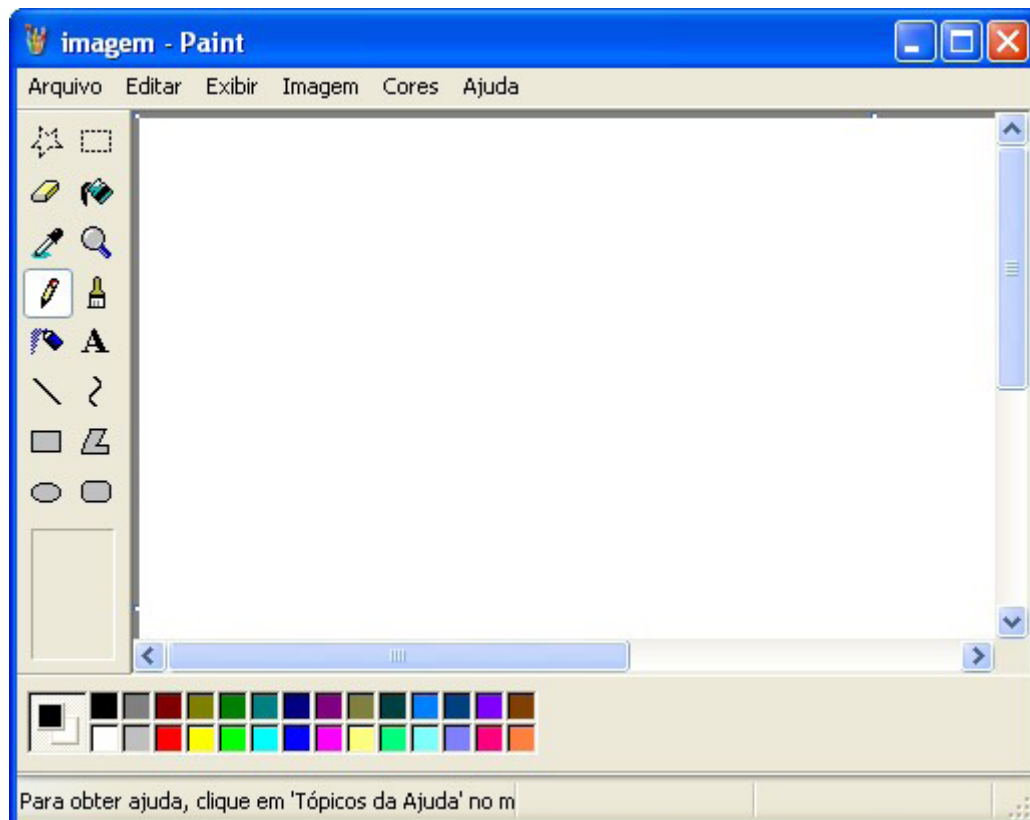


Figura 28 - Janela do Paint

O Paint é um acessório do Windows que permite o tratamento de imagens e a criação de vários tipos de desenhos para nossos trabalhos.

Através deste acessório, podemos criar logomarcas, papel de parede, copiar imagens, capturar telas do Windows e usa-las em documentos de textos.

Uma grande vantagem do Paint, é que para as pessoas que estão iniciando no Windows, podem aperfeiçoar-se nas funções básicas de outros programas, tais como: Abrir, salvar, novo, desfazer. Além de desenvolver a coordenação motora no uso do mouse.

Para abrir o Paint, siga até os **Acessórios** do Windows.

Na Janela, temos os seguintes elementos:

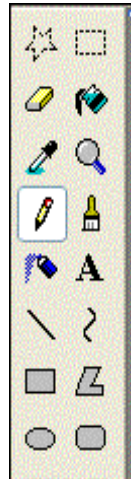


Figura 29 - Caixa de Ferramentas do Paint

Nesta Caixa, selecionamos as ferramentas que iremos utilizar para criar nossas imagens. Podemos optar por: Lápis, Pincel, Spray, Linhas, Curvas, Quadrados, Elipses e etc.

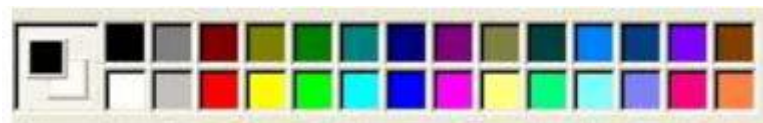


Figura 30 - Caixa de Cores do Paint

Nesta caixa, selecionamos a cor que iremos utilizar, bem como a cor do fundo em nossos desenhos.

1.3.24. Windows Media Player

O Media Player é um dispositivo polivalente que reproduz vários tipos de arquivos de mídia, tais como: som .wav, vídeo .avi, áudio midi, áudio CD, arquivos do Active movie, arquivos MP3 e até sintoniza rádios pela Internet.

O Media Player tem grande integração com a Internet e sua janela exibe páginas web como se fosse um navegador de Internet.

Vamos ver com mais detalhe o que você pode fazer com o Windows Media Player.

Em execução

O item Em execução mostra informações sobre a mídia que está sendo executada no momento, seja uma estação de rádio da Internet, uma faixa de CD musical, um arquivo MP3.

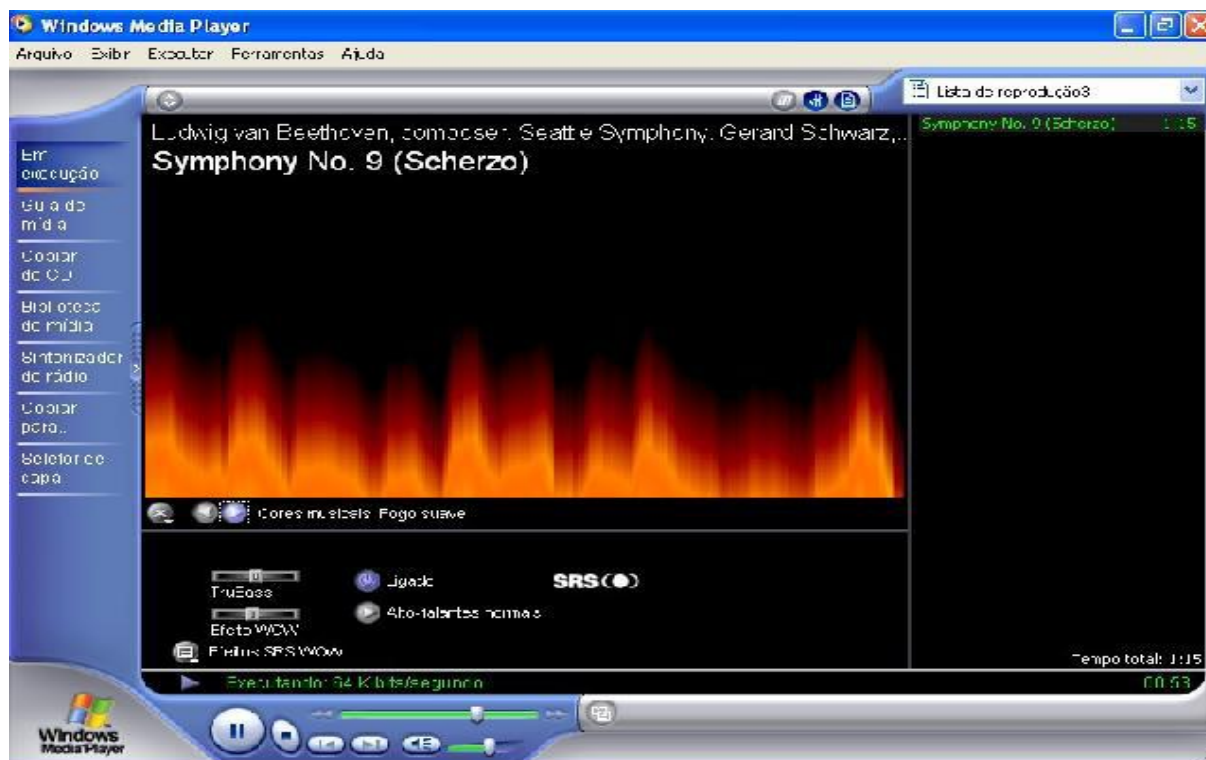


Figura 31 - Janela do Windows Media Player

Guia de mídia

O guia de mídia traz informações do site www.windowsmedia.com para a janela do Media Player. Você encontra novidades sobre música, rádio, vídeo e acontecimentos.

Copiar de CD

Aqui você pode copiar e executar faixas de CD musical a partir do drive de CD-ROM do computador.

Biblioteca de mídia

Nesse item ficam organizados os dados sobre as mídias que você tem no computador. É o local para organizar sua coleção de mídias.

Você pode também, criar listas de execução, para executar em sequência as suas mídias preferidas.

Sintonia de rádio pela Internet

Com o micro conectado à Internet você pode sintonizar uma rádio que transmita pela web. Na instalação padrão do Windows em português, algumas rádios brasileiras já aparecem listadas, mas você pode procurar outras rádios na rede e adicioná-las na sua lista de rádios favoritas.

Copiar para

Este item do Media Player serve para transferir arquivos de mídia do seu computador para um dispositivo portátil de reprodução, como um MP3 player. Desta forma, você carrega seu player portátil com suas mídias favoritas.

Seletor de capa

O Media Player pode trocar de cara. Você escolhe a capa do programa. Na instalação padrão algumas capas, ou skins, estão disponíveis para você escolher.



Figura 32 - Windows Media Player com Capa

1.4. EXERCÍCIO I

1 - Relacione as 2 colunas abaixo:

- | | |
|-----------------------|---|
| a) CPU | () Dispositivo de Saída |
| b) Teclado e Mouse | () Dispositivo de Armazenamento |
| c) Vídeo e impressora | () Unidade Central de Processamento |
| d) HD | () Sistema Operacional |
| e) Windows XP | () Dispositivo de Entrada |

2 - Qual a diferença entre Memória RAM e Memória ROM?

3 - O que é Sistema Operacional e quais suas funções?

4 - O que são Pastas, qual a sua função e importância?

5 - Sabendo que um Byte (caractere) representa 8 Bits. Quantos Bits e quantos Bytes possui a frase “eu amo informática!”.

Bits:_____.

Bytes:_____.

1.5. EXERCÍCIOS II

1. Abra o Paint e faça um desenho de uma bandeira do Brasil
2. Salve o desenho na área de trabalho com o seguinte nome: “Bandeira Brasileira”
3. Agora mude alguns atributos de seu desenho tais como: largura, altura, cores, etc. Salve novamente o arquivo (atualize).

1.6. EXERCÍCIO III

1 - Abra o WordPad e digite o seguinte texto abaixo. Formate o mesmo com as ferramentas que aprendeu, e salve o arquivo como “pensamento”.

Um sonho começa a ser realidade quando homens e mulheres sonham juntos, olham para além das limitações e ousam caminhar caminhos novos, às vezes pedregosos, às vezes escorregadios, sempre desafiante. Não obstante, nenhuma dificuldade, nenhum obstáculo é mais angustiante do que caminhar solitário.....sem mãos que se tocam,sem ombros que se apoiam, sem olhos que se olham....

Abraham Lincoln

1.7. REFERÊNCIAS

Treinamento em Informática: Windows XP / organizador: Rommel Kunze, KCM Editora e Distribuidora, Cuiabá: 2007.