

Komputer

W praktyce



Autor: Kompowiec
Autor zdjęcia z okładki: Procolotor



*Stworzone na Wikibooks,
bibliotece wolnych podręczników*

Całość tekstu jest objęta licencją CC-BY-SA 3.0 i jednocześnie GNU General Public License

Spis treści

Rozdział 1 Wstęp.....	3	3.2.3 Wyłączanie komputera.....	7
1.1 Dla autorów.....	3	Rozdział 4 System Operacyjny.....	8
1.2 Autorzy.....	3	4.1 Skąd wziąć system.....	8
Rozdział 2 Do czego przyda nam się komputer.....	4	4.2 Najważniejsze elementy.....	8
2.1 Wykorzystanie komputera w domu.....	4	4.2.1 Poruszanie się po pulpicie.....	8
2.2 Korzystanie z internetu.....	4	4.2.2 Praca z oknami.....	10
Rozdział 3 Nowy komputer.....	5	4.2.2.1 Poruszamy oknami.....	10
3.1 Prosto z pudełka.....	5	4.2.3 Poruszanie się po katalogach.....	10
3.1.1 Rozpakowujemy komputer.....	5	4.3 Dostosowywanie wyglądu.....	11
3.1.1.1 Rozpakowywanie laptopa.....	5	4.3.1 Podstawowe zmiany.....	11
3.1.2 Przygotowanie komputera stacjonarnego do pracy.....	5	4.3.1.1 Funkcje.....	11
3.1.3 Przygotowanie laptopa do pracy.....	5	4.3.2 Compiz Fusion.....	11
3.1.4 Komputerowe ABC.....	6	Rozdział 5 Korzystanie z pakietu biurowego.....	13
3.1.5 Elementy w obudowie komputera.....	6	5.1 Zasady pisania dokumentów.....	13
3.1.6 Towarzysze twojego komputera.....	6	5.1.1 Tworzymy nowy dokument i go zapisujemy.....	13
3.2 Pierwsze uruchomienie.....	7	5.2 Podstawowe operacje na tekście.....	13
3.2.1 Włączanie komputera.....	7	5.2.1 Zaznaczamy tekst.....	13
3.2.1.1 Nietypowe sytuacje.....	7	5.2.2 Przykładowe zastosowania zaznaczania tekstu.....	13
3.2.2 Logowanie do systemu.....	7		

1.1 Dla autorów

Witaj! Jeśli czytasz tę stronę, to zamierzasz edytować niniejszy podręcznik. Podręcznik ma za zadanie nauczyć obsługi komputera i internetu od podstaw. Możesz w każdej chwili pomóc autorom podręcznika. Wystarczy, że znasz język Wiki. Wtedy zmodyfikuj lub stwórz odpowiednią stronę składającą się na podręcznik. Jeśli uważasz, że w spisie treści brakuje czegoś, to dodaj link do tej rzeczy.

1.2 Autorzy

Kompowiec2¹ - Twórca podręcznika

¹ <http://pl.wikibooks.org/wiki/Wikipedysta:Kompowiec2>

2.1 Wykorzystanie komputera w domu

Komputery zagościły w naszym życiu na dobre. Niektórzy nie wyobrażają sobie bez niego życia. Jeśli się wahamy się, czy kupić lub mamy co dopiero nowy komputer (co zrobić z takim komputerem w 2 rozdziale) zobaczymy, do czego może się przydać to urządzenie. Jednak temat nie wyczerpuje całego tematu, bowiem można je wyliczać bez końca. Opisanie zostały tutaj praktyczne rzeczy, które mogą się przydać na co dzień.

Tworzenie dokumentów

Komputer jest dobrym narzędziem do pisania wszelkich tekstów – CV, wnioski, zażalenia... takie dokumenty mają tę przewagę, że można je wielokrotnie edytować na komputerze, są bardziej czytelne i (zwykle) traktuje się je poważniej.

Obliczenia, planowanie wydatków

Komputer to głównie maszyna licząca. Jest więc znakomitym „matematykiem”, w którym możemy obliczyć wszystko – od prostych, nadających się obliczeń na zwykłym kalkulatorze po... przejęciu władzy nad przebiegiem obliczeń (kalkulatory programowalne są bardzo drogie i prawie niedostępne).

2.2 Korzystanie z internetu

Komunikacja ze znajomymi

Komputer może służyć jako narzędzie do komunikacji z rodziną, znajomymi.... mamy conajmniej 2 sposoby. Pierwszy to napisanie listu elektronicznego. Drugi sposób to komunikowanie się „Na żywo” przez komunikator.

Wiedza

Na przeróżnych stronach, różni ludzie mogą pisać swoje porady. I tak na przykład, na stronach o tematyce medycznej, znajdziemy informacje na temat własnej choroby itd. , z kolei na stronach o nauce, możemy się dokształcić, w Google znajdziemy pracę, lub pracę dorywczą... Oczywiście nie tylko możemy się dokształcać z ważnych dziedzin. Możemy także wiedzieć więcej o naszej pasji i hobby.... Ogólnie, skarbnica wiedzy to największa zaleta internetu.

Notatki, listy zakupowe...

Komputer może być wykorzystany do pisania wszystkich tekstów – tak jak wcześniej wspomniane było. Dlaczego by nie pisać także przeróżnych notatek w formie żółtych karteczek? System, który opisujemy, posiada domyślnie taką funkcję (program o nazwie TomBoy).

Multimedia

Wykonane zdjęcia aparatem cyfrowym, telefonem czy innym narzędziem możemy przenieść do komputera. Dzięki temu, możemy poprawić ich jakość, edytować itp. Podobnie jest z muzyką i filmami... Ale co ze starymi filmami na kasetach wideo? Też dodamy do komputera!

Rozrywka

Internet jest też źródłem rozrywki. Istnieje mnóstwo stron na których znajdziemy gry logiczne, zręcznościowe, łamigłówki, i wiele innych kategorii. Można grać samemu (gra jednoosobowa), z komputerem (jeśli gra w którą chcemy zagrać jest wieloosobowa) albo z lepszym duetem, w osobami w internecie.

Informacje z kraju, świata a nawet z miejsca naszego mieszkania

strony z aktualnymi wiadomościami jest dużo. Możemy więc zamienić naszą ulubioną gazetę z kiosku, na elektroniczną (takie zwykle są o połowę tańsze) lub czytać bez żadnego kupowania, za darmo. Ta druga opcja jest z pewnością bardziej rozszerzona o informacje niż pierwsza. Zwykle takie strony które piszą o wszystkim, jest podzielona na kategorie tematyczne. Znajdziemy i prześledzimy więc naszą ulubioną kategorię.

3.1 Wybierz z głową

Komputer dla oszczędnych

Cena jest jednym z głównych kryteriów przy zakupie komputera. Kupujący szuka możliwie najtańszego produktu, spełniającego określone wymagania. Niestety, planując zakup PC, musimy się liczyć ze dość znacznym wydatkiem, jeśli będziemy musieli zainwestować w system Windows. Jeśli jednak się przekonaliśmy do systemu Linux¹, to możemy znacznie zredukować koszty, bowiem praktycznie każdy Linux ma niewygórowane wymagania, wraz z każdą wersją. Jeszcze lepiej mamy, jeśli znamy się na komputerach na poziomie zaawansowanym - wtedy praktycznie jakikolwiek pecet (nawet sprzed 5 lat), laptop czy inny sprzęt możemy wykorzystać do naszych wymagań.

Drugi do domu

W dużej rodzinie, dodatkowy komputer jest tak samo potrzebny jak drugi telewizor. Bardzo często zdarza się, że domownicy w jednym czasie muszą skorzystać z Peceta - w takich wypadkach trudno o zgodę. Jedynym wyjściem z sytuacji jest zakup drugiego komputera. Niekoniecznie musimy inwestować w drugi komputer stacjonarny (zazwyczaj mało kto w domu będzie w tym samym czasie na przykład wykonywać zaawansowane operacje, które potrzebują dużej wydajności). Zazwyczaj wystarczy laptop, który umożliwi podstawowe prace takie jak korzystanie z internetu, użytkowanie z pakietów biurowych lub nawet do grania w proste gierki.

Dla prawdziwych graczy

Nowoczesne, pełne realizmu i przeróżnych efektów specjalnych, gry wymagają od komputera olbrzymiej mocy obliczeniowej. W tym zastosowaniu nie sprawdzi się najtańszy pecet. Taki komputer do gier powinien mieć przede wszystkim nowoczesną kartę graficzną i dużo pamięci operacyjnej.

Jednak, jeśli zależy nam wyłącznie na graniu, komputer się zwykle nie sprawdzi, gdyż im nowsze gry gramy, prędzej czy później będziemy musieli go rozbudować o nowsze części. Dlatego, żeby nie przepłacać warto kupić konsolę, która jest tylko do tego przeznaczona. Nie będzie trzeba jej rozbudowywać i niektóre modele sprawdzą się nawet w sytuacjach multimedialnych.

Do teczki lub plecaka

Notebooki to z założenia przenośne urządzenia, jednak nie każdy model nadaje się do pracy w terenie. Typowy mobilny komputer powinien być niewielki i długo działać na bateriach. Urządzenie służy w takich wypadkach do prostych przyjemności, do załatwiania spraw w internecie.

Piękny dla bogatych

Nowy apartament, a w nim modernistyczne meble i wyszukane tynki strukturalne - tu zwykły pecet czy szary kanciasty laptop nie pasuje swoim wyglądem. Pospolitość nie zadowoli eleganckiej pani prezes - dla niej potrzebny jest sprzęt niekoniecznie wydajny, ale z pewnością ekskluzywny. Jednym ze sposobów posiadania dobrze wykonanego komputera, jest wybór maszyny typu iMac. Jest bardzo drogi, ale jego obudow typu all-in-one z atrakcyjnym desingiem, ezprzewodową klawiaturą i płaską myszką z dotykowym monitorem na peno będzie pasować do nowoczesnego mieszkania.

¹ <http://pl.wikibooks.org/wiki/Linux>

3.2 Prosto z pudełka

3.2.1 Rozpakowujemy komputer

Po wyjęciu komputera z kartonu zbiorczego przystępujemy do rozpakowania poszczególnych komponentów:

1. Ostrożnie, nożem przecinamy taśmę od kartonu jednostki centralnej i otwieramy opakowanie.
2. Wyjmujemy folie lub styropiany....
3. kartonie jednostki centralnej znajdziemy pudełka z akcesoriami i instrukcją obsługi.
4. Wypakowujemy z kartonu jednostkę centralną i resztę akcesorii, następnie zdejmujemy z niej folię i ustawiamy komputer na biurku.

3.2.1.1 Rozpakowywanie laptopa

1. Ostrożnie przecinamy taśmę zabezpieczającą karton notebooka.
2. Wyjmujemy laptop z pudełka oraz dodatkowe akcesoria, takie jak akumulator i zasilacz.

3.2.2 Przygotowanie komputera stacjonarnego do pracy

Podłączenie zestawu komputerowego nie jest trudne. Większość gniazd jest wyprofilowana, żeby nie dało się włożyć wtyczki w nieprawidłowy sposób. w tej części zostało opisane, jak prawidłowo wykonać wszystkie połączenia i przygotować komputer do działania.

1. Do gniazda PS/2 wkładamy wtyczkę myszy. Gniazdo PS/2 jest zielone, wtyczka od myszy też. Jeśli mamy mysz ze złączem USB (czarna wtyczka) , możemy podłączyć ją do tego gniazda. Jeśli mamy mysz z czarną wtyczką, to w komplecie z komputerem może się znajdować taka zielona wtyczka, dostępna oddzielnie. W ten sposób możemy podłączyć mysz do gniazda PS/2.
2. W analogiczny sposób podłączamy klawiaturę do gniazda PS/2, z tą różnicą, że wszystko jest oznaczone fioletowym kolorem (oprócz gniazda USB)
3. Teraz zajmiemy się monitorem. Podłączamy jeden koniec przewodu, do monitora, a drugi do karty graficznej.
4. Podłączamy przewody zasilania do monitora oraz do jednostki centralnej.
5. Wtyczki sieciowe przewodów zasilających wkładamy do gniazdzka sieci elektrycznej lub do listwy zasilającej.
6. Jeśli w komplecie z komputerem są głośniki, podłączamy je do zielonego gniazda mini-jack z tyłu obudowy oraz oczywiście do zasilania.
7. Komputer jest już praktycznie gotowy do pierwszego uruchomienia. Aby włączyć zasilanie jednostki centralnej, wciskamy przełącznik (obok przewodu zasilającego) do pozycji 1.

3.2.3 Przygotowanie laptopa do pracy

1. Delikatnie wkładamy akumulator do odpowiedniego miejsca w obudowie laptopa. Przesuwamy blokadę akumulatora (pozycja oznaczona zamkniętą kłódką), zabezpieczając go w ten sposób przed przypadkowym wysunięciem.
2. Usuwamy wszelkie niepotrzebne naklejki i folie zabezpieczające z obudowy i ekranu.
3. Wtyczkę zasilacza wkładamy do gniazda w tylnej części obudowy laptopa . Drugą wtyczkę umieszczamy w gnieździe sieci elektrycznej lub listwie zasilającej.
4. Komputer jest już gotowy.

3.2.4 Komputerowe ABC

Wybór pierwszego komputera to zawsze duży problem. Co jest niezbędnym wyposażeniem, a z zakupem jakich elementów możemy zaczekać? Elementy komputera, które są niezbędne do pracy zaznaczono na **czzerwono**. Na **niebiesko** zostały zaznaczone elementy które można kupić w drugiej kolejności.

3.2.5 Elementy w obudowie komputera

Procesor

Procesor to mózg komputera. Od jego mocy zależy wydajność całego systemu. Przy dzisiejszym rozwoju technologicznym, szybkość procesora jest mierzona w gigahercach.

Karta graficzna

Karta graficzna jest odpowiedzialna za wyświetlanie obrazu na monitorze. Im wydajniejsza karta graficzna, tym płynniej jest wyświetlana grafika w programach komputerowych.

Napęd CD-DVD

Urządzenie służy do odczytywania płyt komputerowych.

Obudowa komputera mieści wszystkie wyżej wymienione elementy.

Pamięć RAM

Komputer przechwouje w niej wszelkie potrzebne, właśnie analizowane dane. Wyłączenie komputera, powoduje wyczyszczenie zawartości pamięci RAM

Dysk twardy

Dysk twardy to magazyn danych komputerowych. Stanowi on pamięć stałą komputera, co oznacza że zapisane na nim dane nie ulegają stracie po wyłączeniu komputera. Pojemność dysku twardego aktualnie jest mierzona w Gigabajtach i Terabajtach.

Blu-Ray

Następna CD i DVD. Umożliwia zapisanie dużej ilości danych - 25 GB do powyżej 300 GB danych.

Płyta główna

Płyta główna stanowi podstawę, w której montujemy wszystkie najważniejsze części komputera, m.in. te wyżej wymienione. To od jej typu zależy, jakiego użyjemy procesora, i ile kart pamięci uda nam się zainstalować w komputerze.

Karta dźwiękowa

Karta dźwiękowa to głos komputera. Dzięki niej, może on odgrywać różnorodne dźwięki i muzykę.

3.2.6 Towarzysze twojego komputera

Monitor

Komputer używa ekranu monitora, aby przekazywać nam wszelkie informacje i zadawać ważne pytania. Jego wielkość jest mierzona w calach.

Modem

Za pomocą modemu lub przewodu sieciowego, wysyłamy i odbieramy dane z internetu. Jeśli chcemy wykorzystać zasoby sieciowe (opisane w 1 rozdziale) zakup

Urządzenie wielofunkcyjne

Dzięki urządzeniu wielofunkcyjnemu, oszczędzamy miejsce na biurku, i jednocześnie możemy korzystać z conajmniej dwóch urządzeń - Skanera i drukarki. Do zastosowań biurowych powinna wystarczyć. Droższe modele mają jeszcze więcej funkcji - kopiarkę i/lub faks.

Mysz

Myszka jest obecnie nieodzownym elementem każdego komputera. Obsługa systemu linux bez myszki jest co prawda możliwa, ale dla początkującego użytkownika komputera - zbyt trudna.

modemu będzie dla nas konieczny.

Mikrofon

Dzięki mikrofonowi możemy nagrywać do peceta głos lub inne dźwięki z otoczenia. Jeśli mamy połączenie internetowe, możemy

Standardowe wyposażenie myszy jest lewy i prawy przycisk oraz rolka.

Klawiatura

Klawiatura służy głównie do wpisywania tekstu. Pewne typy klawiatur mają dodatkowe klawisze funkcyjne, udostępniające różnych funkcji systemu.

usłyszeć swojego rozmówcę.

Głośniki

Jeśli mamy kartę dźwiękową, musimy posiadać jeszcze głośniki, do odbierania dźwięku.

Kamera internetowa

Kamera internetowa umożliwia przesyłanie obrazu. Dzięki temu możemy zrobić wideokonferencję. Kamery różnią się czułością wyrażaną w luksach, rozdzielczością obrazu i typem połączenia z pecetem.

3.3 Pierwsze uruchomienie

Włączanie i wyłączanie komputera to łatwe czynności, ale tu też obowiązują pewne zasady. Procedura wyłączania komputera też ważna, Jeśli będziemy robić to niewłaściwie, nasze urządzenie może zacząć nieprawidłowo działać.

3.3.1 Włączanie komputera

Włącznik komputera w większości komputerów jest umieszczony w przodzie komputera. Przeważnie jest to największy przycisk. Często jest też opisany dodatkowo angielskim słowem **Power**. Kiedy wszystko podłączyliśmy prawidłowo (jeśli nie, w poprzednich częściach rozdziału zostało to opisane.) Wystarczy nacisnąć ten guzik na obudowie i komputer zacznie uruchamiać wszystkie podzespoły etc. Dioda obok przycisku powinna się zaświecić i zależnie od naszego komputera, usłyszymy szum wentylatorów z obudowy. Zawsze po włączeniu komputera towarzyszy jedno-dwukrotny dźwięk z głośniczka systemowego w obudowie. Oznacza on że właśnie zakończył testy sprzętu². Zaraz po włączeniu komputera, włączmy monitor, aby zobaczyć ekrany startowe, i na końcu - nasz system.

3.3.1.1 Nietypowe sytuacje

Uruchamiając komputer możemy zobaczyć różne komunikaty, przez które komputer nie pozwala się uruchomić.

- Jednym z takich komunikatów jest pojawienie na monitorze **No signal**. Oznacza on, że kabel został źle podłączony lub niewciśnięty.

Wyłączmy więc komputer, klikając znowu na przycisk power, lub jeśli nie reaguje - kliknąć przycisk RESET i po krótkiej chwili kliknąć na przycisk Power. Sprawdźmy kabel od monitora i od karty graficznej. Wkładamy prawidłowo oba kable lub dociskamy i znowu włączmy komputer.

3.3.2 Logowanie do systemu

Książka traktuje o Linux Ubuntu, więc jeśli mamy system Linux Ubuntu (jak go zdobyć - w następnym rozdziale) Możemy skorzystać z tych wskazówek. Jeśli mamy inny (np: Windows) to skorzystaj z Ubuntu, bowiem Windows jest mniej przystosowany do sieci i mniej przyjazny dla początkującego użytkownika niż Linux.

1. Kiedy nasz komputer po wyłączeniu przejdzie wszystkie fazy uruchamiania, na monitorze możemy zobaczymy ekran logowania.
2. Na ekranie znajdują się przyciski podpisane nazwami użytkowników zarejestrowanych na komputerze. Aby skorzystać z komputera pod daną nazwą użytkownika, klikamy na któryś z nich. Jeśli nie ma na nim hasła, po chwili możemy zacząć korzystać z komputera. Jeśli jednak podanie hasła jest konieczne, przejdź do 3 kroku.
3. Zobaczymy kolejny ekran. W środkowym miejscu znajduje się pole tekstowe w którym podajemy hasło.

3.3.3 Wyłączanie komputera

W systemie Linux, do wyłączania komputera służy menu kontekstowe³ znajdujące się w lewym górnym rogu ekranu, w którym znajduje się przycisk podobny na obudowie. Klikamy na niego, rozwinię menu kontekstowe. Z listy wybieramy **Wyłącz komputer**. Zobaczymy komunikat w której klikamy na **Zakończ sesję**

² <http://pl.wikipedia.org/wiki/POST>

³ Jednokrotne naciśnięcie prawego klawisza myszy, otwiera listę opcji dostępnych dla wybranego obiektu

4.1 Skąd wziąć system

Jeśli masz jakiś system na swoim komputerze (przeważnie jest Windows) to spróbuj tych wskazówek:

1. Wejdź na stronę [<http://ubuntu.pl/pobierz.php> Ubuntu]. Jeśli masz procesor 32-bitowy wybierz z górnej listy serwerów. Jeśli 64-bitowy, wybierz ze środkowej. Jeśli sam nie wiesz jaki masz procesor, poszukaj w instrukcji twojego komputera.

Ubuntu 10.04PL Lśniący Lamparcik i386 (x86, wersja 32-bitowa) można pobrać:

- **Zalecane !** (BitTorrent)
- **serwer lustrzany 1** (FTP - [ftp.vectranet.pl](ftp://ftp.vectranet.pl))
- **serwer lustrzany 2** (FTP - [ftp.tpnet.pl](ftp://ftp.tpnet.pl))
- **suma md5** (HTTP)

Ubuntu 10.04PL Lśniący Lamparcik amd64 (x86_64, wersja 64-bitowa) można pobrać:

- **Zalecane !** (BitTorrent)
- **serwer lustrzany 1** (FTP - [ftp.vectranet.pl](ftp://ftp.vectranet.pl))
- **serwer lustrzany 2** (FTP - [ftp.tpnet.pl](ftp://ftp.tpnet.pl))
- **suma md5** (HTTP)

Ubuntu 10.04PL Lśniący Lamparcik Netbook Edition (dla komputerów typu Netbook) można pobrać:

- **Zalecane !** (BitTorrent)
- **serwer lustrzany 1** (FTP - [ftp.vectranet.pl](ftp://ftp.vectranet.pl))
- **serwer lustrzany 2** (FTP - [ftp.tpnet.pl](ftp://ftp.tpnet.pl))
- **suma md5** (HTTP)

2. Po ściągnięciu się obrazu (może to trwać w zależności od łącza - 1-4 godziny) Nagraj go na płytkę CD. System Windows XP domyślnie posiada nagrywarke płyt CD, a obsługa jest dosyć prosta, więc nie będę wnikał w szczegóły.

Jeśli nie masz internetu w swoim komputerze to są jeszcze inne sposoby na zdobycie Ubuntu:

1. Kupić razem z czasopismem (np: Linux magazine, EasyLinux)
2. Pożyczyć od znajomego

Gdy już mamy system Linux Ubuntu, to teraz zajmiemy się jego instalacją¹

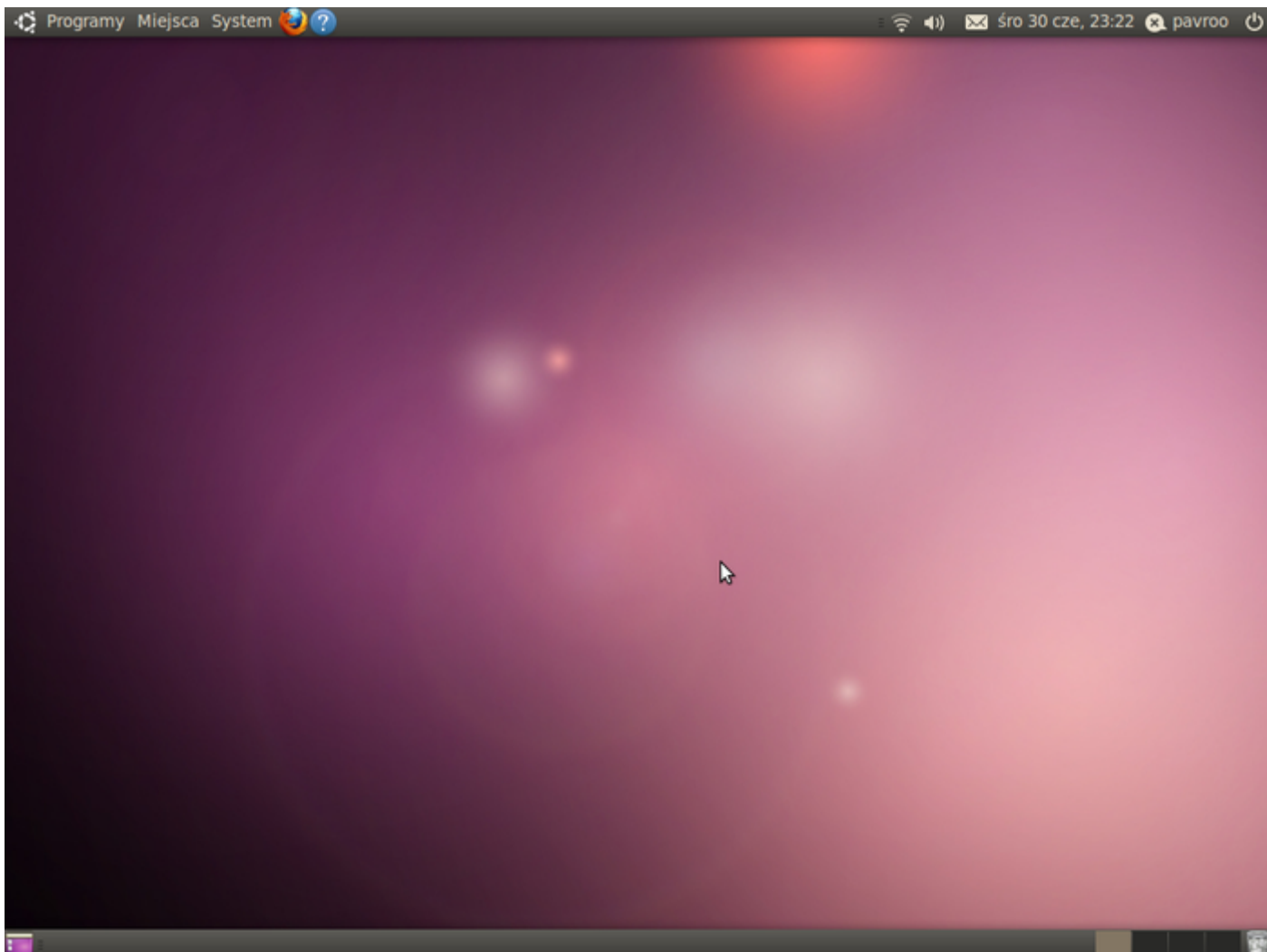
4.2 Najważniejsze elementy

4.2.1 Poruszanie się po pulpicie

Za każdym razem kiedy uruchomimy komputer, zetkniemy się z pulpitem²

¹ http://pl.wikibooks.org/wiki/Ubuntu/Instalacja_systemu

² Na pulpicie znajdują się ikony, inaczej: odsyłacze lub dowiązania, odwołujące się do najważniejszych elementów interfejsu użytkownika, a także do istniejącego w systemie oprogramowania.



Tak nazywamy całe miejsce widoczne na ekranie.

Kiedy potrzebujemy jakiegoś narzędzia (np: edytora tekstu) klikamy w odpowiednim miejscu, wyjmujemy na pulpit i używamy. Mniej więcej tak prezentuje się program³ Oprócz narzędzi potrzebnych w danej chwili, na pulpicie mogą znajdować się inne, często używane programy. Możemy więc zrobić dowiązanie.⁴

Kiedy żaden program nie jest uruchomiony, domyślnie przestrzeń jest pusta. Jednak na całym pulpicie jednak znajduje się jedna ikona⁵ - kosza. Znajduje się w prawym dolnym rogu pulpitu (ekranu). W nim znajdują się umieszczone przez nas wszystkie pliki, które chcieliśmy usunąć. Pliki w koszu nie są od razu kasowane tylko wciąż się tam znajdują, jako pliki nieoficjalnie usunięte. Aby go opróżnić, klikamy na *Opróżnij kosz*'. Pasek menu, znajdujący się w lewym górnym rogu z napisami **Programy Miejsca System**, to pasek menu. Gdy klikniemy na:

- **Programy** - otworzy się menu kontekstowe z listą programów których możemy użyć.
- **Miejsca** - Tam znajdują się podstawowe katalogi w których możemy zacząć zapisywać nasze pliki.
- **System** - Ustawienia systemowe - z podmenu **Preferencje** możesz korzystać bez obaw.

W górnej części panelu, znajduje się (obok zegarka) zasobnik systemowy. Tam znajdują się programy które chcemy aby były włączone, ale nie potrzebujemy ich ciągle na pasku w menu lub na pulpicie. I tak, na przykład działają komunikatory internetowe. Główne okno programu włączamy wtedy, kiedy chcemy do kogoś napisać, lub kiedy ktoś pisze do nas.

³ Programem możemy nazwać zbiór różnych funkcji, które może on dla nas wykonać. Na przykład kalkulator potrafi tylko wykonywać obliczenia (jak sama nazwa wskazuje) Natomiast w programie do edycji fotografii możemy poprawić jego jakość, przyozdobić, zrobić z kilku zdjęć komiks itd...

⁴ W systemie Linux możemy tworzyć dowiązania, odwołujący się do konkretnego programu lub pliku. Aby rozpoznać dowiązanie od zwykłego pliku/programu, wystarczy spojrzeć na ikonkę programu - dowiązania reprezentowane są, jako ikony domyślnie oznaczone strzałką w prawym górnym rogu

⁵ niewielki obrazek widoczny na ekranie, stworzony aby symbolizować określony plik, folder, aplikację itp. i stanowić odsyłacz uruchamiający je.

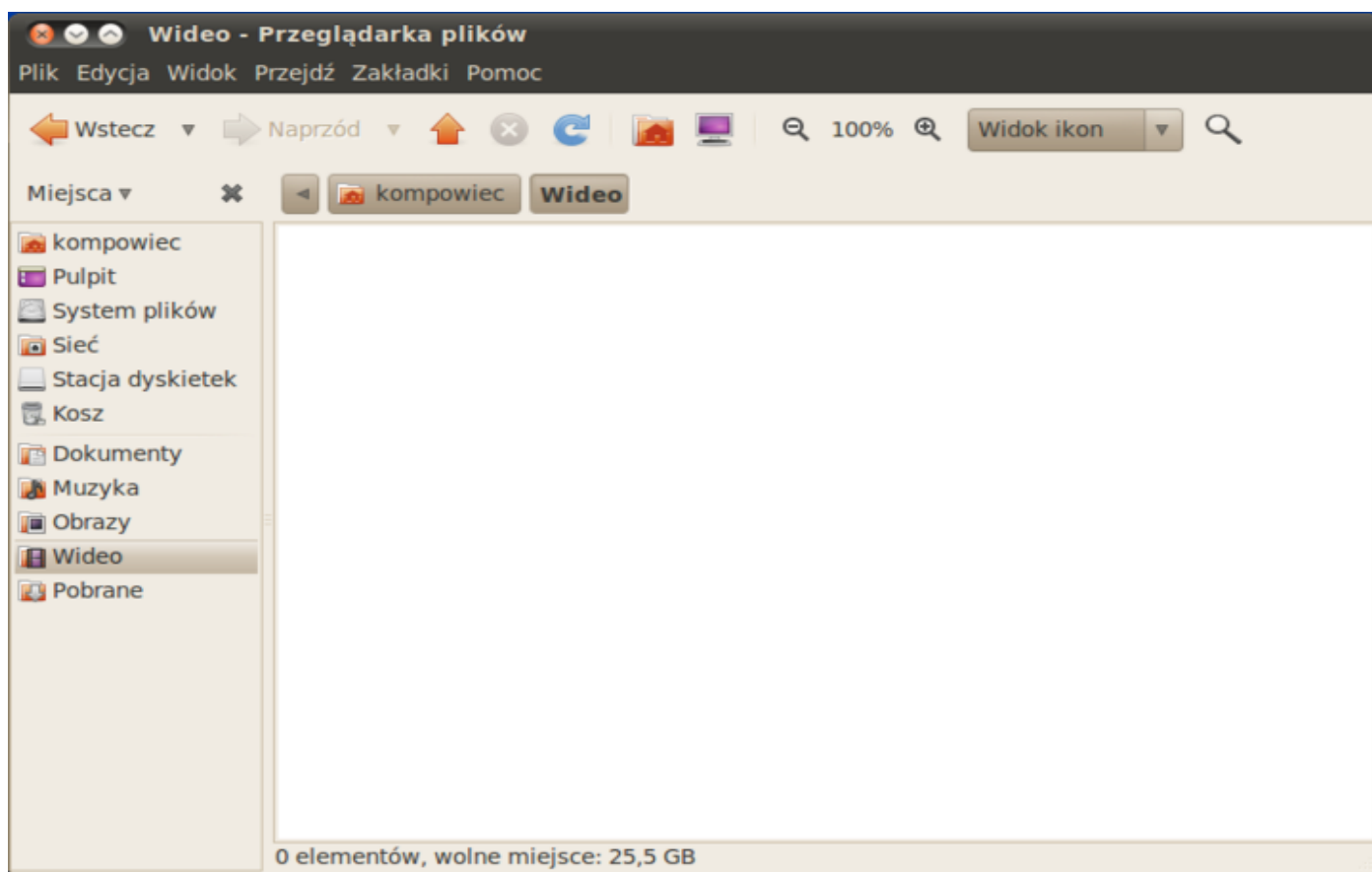
4.2.2 Praca z oknami

W Ubuntu zazwyczaj okno składa się z:

- paska tytułowego (na samej górze okna)
- paska narzędzi (tuż poniżej paska tytułowego)
- obszaru roboczego (w przykładowym obrazku, jest to przeglądanie plików w komputerze)
- paska stanu (znajdujący się na samym dole)

4.2.2.1 Poruszamy oknami

Pasek tytułowy znajduje się u góry każdego okna programu. Widać na nim nazwę otwartego nazwę zmodyfikowanego pliku w programie do edycji (np: w edytorze tekstu) oraz nazwę programu. Po prawo są 3 przyciski - **X** służy do zamykania okna, **_** zminimalizujemy okno, czyli ukryjemy w liście zadań (w dolnym panelu) a z kolei środkowy przycisk, maksymalizuje okno (czyli powiększa na cały ekran). Gdy okno zostanie zmaksymalizowane przycisk zostanie zastąpiony innym symbolem. Gdy w niego klikniemy, okno przywróci do poprzedniego rozmiaru, czyli takiego jaki był ustawiony przez zmaksymalizowaniem. Żeby poruszyć oknem, możemy do tego celu, użyć paska tytułowego, albo klikamy w dowolnym miejscu w oknie, przy wciśniętym klawiszu ALT.



4.2.3 Poruszanie się po katalogach

Odpowiednikami papierowych teczek i segregatorów, są katalogi. Aby zapoznać się z nimi, nie musimy nawet tworzyć nowego katalogu na pulpicie - kilka już się znajduje w pasku menu. Wystarczy do niego wejść. Gdy jesteśmy wewnątrz wybranego przez nas folderu, spróbujmy zrobić podkatalog⁶ Klikamy PPM⁷ i wybieramy z menu kontekstowego pozycję **Nowy katalog** a potem wpisujemy dowolną nazwę folderu. Mamy właśnie nowy katalog. Możemy zapisywać dowolne pliki. Aby nie "zaśmiecać" sobie plikami, które nie są związane z nazwą folderu, stwórzmy nowy katalog. Niekoniecznie musi to być podkatalog, możemy się cofnąć (gdy wcześniej weszliśmy do katalogu) Przyciskiem **Wstecz** w pasku narzędzi, a potem tworzymy nowy katalog.

⁶ podkatalog - inaczej folder w folderze

⁷ PPM oznacza skrót: Prawy Przycisk Myszy

4.3 Dostosowywanie wyglądu

W ładnym systemie przyjemniej się pracuje.

4.3.1 Podstawowe zmiany

Nie wszystkim domyślny wygląd Ubuntu musi się podobać. Wygląd i funkcjonalność możemy dostosować wedle naszych uodobań:

1. Aby zmienić tapetę w systemie, klikamy PPM na dowolnym pustym miejscu na pulpicie, i wybieramy z menu kontekstowego **Zmień tło pulpitu**. Możemy zmienić tapetę na 3 sposoby: pierwszy to wybranie z domyślnych tapet w dystrybucji Linuksa Ubuntu. Druga opcja to wybranie pliku z komputera przyciskiem "dodaj...". Ostatnia to kliknięcie na odnośnik "Więcej teł online".
2. Gdy już mamy tapetę, wybierzmy motyw systemowy⁸. Przejdź do zakładki "motyw" i wybierz ten interesujący. Jeśli żaden Ci się nie podoba, możesz podobnie jak w wypadku zmiany tła, wybrać motyw z sieci.
3. Ostatnia rzecz, to włączenie efektów wizualnych⁹. Przechodzimy do zakładki "Efekty wizualne" i klikamy na "dodatkowe".

4.3.1.1 Funkcje

- CTRL+ALT+kursor w lewo\prawy - Przemieszczanie się pomiędzy pulpitemi
- Super¹⁰+przekręcanie rolką na myszce - przybliżanie/oddalanie ekranu.
- super+LPM - screenshot fragmentu ekranu

4.3.2 Compiz Fusion

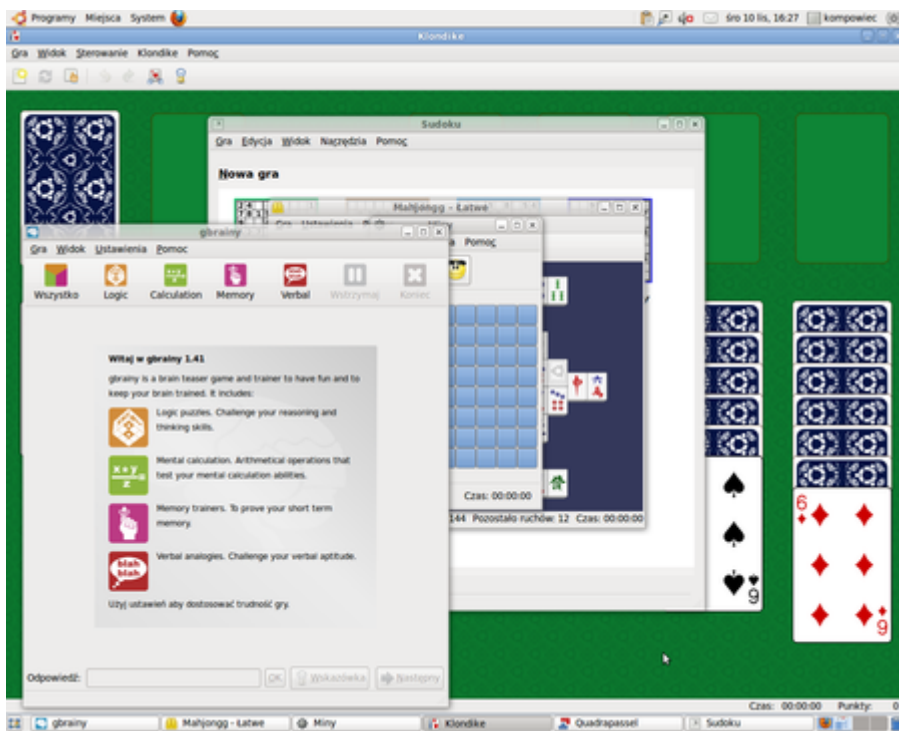
Jak już mówiłem, to tylko kilka funkcji jakie potrafi program Compiz Fusion. Można włączyć jeszcze inne, aby praca na komputerze była łatwiejsza i przyjemniejsza.

1. Program Compiz Fusion uruchamiamy poprzez System-->Preferencje-->Menadżer ustawień Compiz Config
2. Wpisz w pole tekstowe fragment **Szybki Wybór**. Po prawej pojawią się wyniki wyszukiwania. Uruchamiamy opcję.
3. Od teraz, kiedy naciśniesz skrót klawiaturowy super+W, wszystkie dotychczasowo otwarte okna, zostaną rozmieszczone mniej więcej tak:

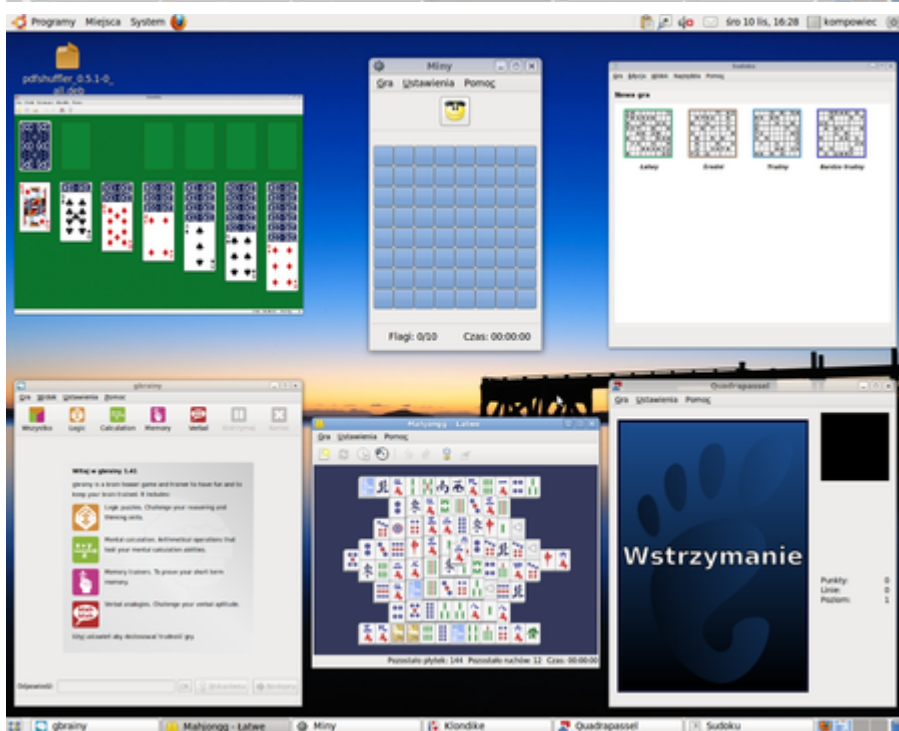
⁸ Zmiana wyglądu belek itp.

⁹ Wbrew nazwie, jednak nie włącza "świecidełek" miłych dla oka, ale włącza przydatne funkcje.

¹⁰ Klawisz super w linuxie oznacza przycisk handlowy Microsoft Windows lub Apple Macintosh



PRZED



PO

Teraz wystarczy wybrać aktualnie interesujące nas okno LPM.

Pokaż mysz

Zapewne nie raz "zgubił" Ci się kursor? Od teraz to nie będzie problemem:

1. powtórz kroki 1-2 z poprzedniej wskazówki z tą różnicą, że wpisujesz w polu wyszukiwarki **Pokaż mysz**.
2. Od teraz, kiedy klikniesz CTRL+K mysz będzie od razu widoczna.

Rozdział 5 Korzystanie z pakietu biurowego

5.1 Zasady pisania dokumentów

Podobnie jak w przypadku tradycyjnego pisania, zadania rozpoczynamy wielką literą. Aby wpisać literę, przytrzymujemy klawisz **Shift** i jednocześnie jakąś literę. Aby oddzielić wyraz odstępem, klikamy na klawisz spacja, (taki długi klocek bez nazwy). Kiedy chcemy zacząć pisać od nowego wiersza, naciskamy klawisz **Enter**. Aby napisać znaki interpunkcyjne, klikamy klawisze po prawo po klawiszu **P** i **L**.

5.1.1 Tworzymy nowy dokument i go zapisujemy

1. Programy-->Biuro--->Edytor tekstu OpenOffice.org
2. Mamy przed sobą elektroniczną kartę papieru. Możemy zacząć pisać, używając klawiatury. Gdy napiszemy to co chcieliśmy, wciskamy skrót klawiaturowy¹ CTRL+S.
3. Pojawi się nowe okno, które nas prosi o to, gdzie zapisać plik. Wybieramy miejsce docelowe²
4. Żeby otworzyć dokument, wchodzimy do miejsca docelowego dokumentu, i go otwieramy.

Po wpisaniu większego fragmentu tekstu, powinniśmy zapisywać aktualny stan dokumentu, żeby w wypadku jakiegoś zawieszenia programu, nie stracić naszej pracy. Aby to zrobić, po zmodyfikowaniu dokumentu naciskamy znowu CTRL+S. Tym razem nie pojawi się okno z prośbą o wybrania miejsca docelowego, a tylko zapisze aktualny stan.

5.2 Podstawowe operacje na tekście

5.2.1 Zaznaczamy tekst

1. Aby zaznaczyć pojedynczy wyraz, klikamy na niego jednokrotnie LPM³ jeśli chcemy całe zdanie, klikamy dwukrotnie.
2. Jeśli chcemy zaznaczyć większy fragment tekstu, przytrzymujemy LPM, i ciągniemy wzdłuż tekstu. Jeśli tekst który chcemy zaznaczyć, jest zamieszczony w kilku wierszach, ciągniemy wzdłuż pionu.

5.2.2 Przykładowe zastosowania zaznaczania tekstu

1. Jeśli jakieś zdanie, ma wielokrotnie powtarzać w dokumencie, zaznaczamy tekst tak jak w poprzedniej wskazówce i wciskamy skrót klawiaturowy CTRL+C
 2. Aby wkleić tekst do dokumentu, najpierw stawiamy migoczącą kreskę w miejsce wklejenia, a potem naciskamy CTRL+V.
 3. Aby wyciąć tekst i wkleić w dalsze miejsce dokumentu naciskamy CTRL+X, następnie migoczącą kreskę stawiamy w odpowiednie miejsce w dokumencie i wklejamy.
 4. Aby usunąć fragment tekstu, zaznaczamy go, i potem w tym miejscu wpisujemy nowy tekst, lub naciskamy **BackSpace**. Inne sposoby to, postawienie migoczącej kreski w miejscu którym chcemy usunąć tekst, i naciskamy **BackSpace**. Jeśli kursor tekstu postawiliśmy od lewej strony tekstu który chcemy usunąć, naciśnij **Delete**
- Więcej o OpenOffice.org Writer znajdziesz w tej książce⁴ Oprócz programu do edycji tekstu, w pakiecie znajdziemy 5 innych programów: Calc⁵, Impress⁶, Base⁷, Draw⁸ i Math⁹. Jednak z nie wszystkich skorzystamy, więc kilka z nich możemy usunąć, a część zostawić. Jednak Writer to nie jedyny godny polecenia program. Calc to jeden z programów, który też warto wykorzystać. jak - tutaj¹⁰

1 Połączenia dwóch lub więcej klawiszy, umożliwiające wykonanie jakiejś opcji używanego programu. Użycie skrótów klawiszowych znacznie przyspiesza lub ułatwia wykonywanie wielu czynności

2 Miejsce docelowe - Miejsce zapisu pliku

3 LPM to skrót od: Lewy Przycisk Myszki

4 <http://pl.wikibooks.org/wiki/OpenOffice.org/Writer>

5 Arkusz kalkulacyjny

6 Program do tworzenia prezentacji

7 Program do tworzenia baz danych

8 Rysunki w OpenOffice.org

9 Program do tworzenia zaawansowanych wzorów matematycznych

10 <http://pl.wikibooks.org/wiki/OpenOffice.org/Calc>