

**Хід виконання лабораторної роботи № 1.2.**  
**(Команди і підменю головного меню ОС Windows'XP).**

1. За допомогою команди **Выполнить... (Run)** виконайте програму з відомою назвою, а саме: **progmán.exe**

Натисніть на кнопку **Пуск (Start)**. Виберіть команду **Выполнить**. У текстовому полі введіть назву програми **msinfo32** і натисніть на кнопку **ОК**. В результаті відкривається вікно “Сведения о системме”, в якому відображаються наступні відомості: а) ресурси апаратури; б) компоненти; в) програмне середовище тощо.

За допомогою команди **Выполнить** можна відкрити **Web – сайт** для дистанційного навчання, наприклад: **http://michaelo.ucoz.ru**.

2. Відшукайте папку чи файл за відомою назвою, а саме: папку з іграми, яка називається **Игры**.

Виберіть пункт **Поиск (Найти/Find)**. У діалогове поле введіть назву **Игры** і виберіть диск, на якому шукатимете папку. Натисніть **ОК**. Якщо папка буде знайдена, то на екрані ви побачите її назву і властивості. Відкрийте папку (натисніть двічі на її назві). Закрийте усі вікна. Якщо папки на диску немає, побачите напис: **найдено..0**, — повторіть пошук на іншому диску.

3. Викличте **Панель управління** за допомогою пункту меню **Настройка (Settings)**. **Перевірте, яке обладнання входить до складу обчислювальної системи.**

Запишіть в робочий зошит склад обладнання персонального комп'ютера і закрийте вікно.

4. Помандруйте по довідковій системі з метою дізнатися, що робити, якщо на диску не вистачає вільного місця і, зокрема, що таке **кошик** або **панель задач**.

Виконайте пункт **Справка (Help/Вызов справки)** — отримаєте зміст довідки. Виберіть у змісті останній пункт **Разрешение вопросов, для кошика**, і відкрийте його (двічі натисніть на ньому мишею). Виберіть третій пункт **Недостаточно места на диске** і виведіть його текст на екран (двічі натисніть мишею). Прочитайте усі поради. Поряд з ними є *кнопки* для надання глибшої інформації. Натисніть на першу кнопку **Очистить корзину**. Наведіть курсор на *гіпертекстове посилання* (підкреслене і виділене іншим кольором слово) **кошик** і клацніть. Закрийте вікно довідки.

Для випадку з панелею задач – **Справка** ⇒ **Знакомство с компьютером** ⇒ **Работа с программами** ⇒ **Переключение между программами** ⇒ **Панель задач**

5. Користуючись пунктом **Программы (Programs)**, у папці з назвою **Стандартные (Accessories)** знайдіть і виконайте програму **Калькулятор**.

Перемножте 456 на 123 і обчисліть квадратний корінь результату. Натисніть на пункті **Вигляд** меню програми **Калькулятор** і виберіть **інженерний (науковий) калькулятор**. Перемножте тепер 423 на 0,123 і на номер варіанта та обчисліть синус результату.. Надайте звичайного вигляду калькулятору і закрийте його вікно.

6. Запустіть програму **Сеанс MS-DOS**.

Программы ⇒ Сеанс MS-DOS

- переключіться із віконного режиму у повноекранний шляхом натиску комбінації клавіш **Alt+Enter**;
- у командній стрічці наберіть назву внутрішньої команди **MS-DOS dir**; на екран буде виведено зміст папки (каталогу); для отримання довідкової інформації про можливі способи використання цієї команди наберіть **dir /?** (команда, пропуск, символ косої риски і знак питання);
- ознайомтесь з командами: **md, cd, sору**, використовуючи довідку.

A. Запустіть програму-оболонку типу **Volcov Commander**.

CD\ і натисніть на клавішу введення (Enter) ⇒ CD VC, і натисніть на клавішу введення ⇒ DIR/W, і натисніть на клавішу введення ⇒ VC.COM, і натисніть на клавішу введення.

Усі ці поетапні операції ви здійснюєте з метою ознайомлення, на даному прикладі, з головними програмами, які зберігаються у файлах з розширенням EXE або COM.

Вийдіть з програми-оболонки (натисніть на клавішу **F10** і підтвердіть вихід клавішею введення).

**7. Вийдіть із сеансу MS-DOS.**

У командному рядку введіть команду **exit** і натисніть на клавішу введення — повернетеся в середовище Windows.

**8. Запустіть програму Графічний редактор Paint.**

Для запуску програми виконайте такі дії:

Пуск ⇒ Програми ⇒ Стандартные (Accessories) ⇒ Paint. Значки зліва від області рисування – це набір інструментів (Tool Box), а внизу – палітра кольорів (Color Box) у якій верхній прямокутник змінює колір об'єкту, а нижній – фон.

Побудуйте рисунок запропонований викладачем. Вид вказівника мишки залежить від інструменту, який ви виберете для виконання роботи.

A. Виберіть інструмент для малювання (Rectangle). Для цього натисніть кнопку із його зображенням у наборі інструментів.

B. Виберіть тип прямокутника у спеціальній області під набором інструментів: інструмент, який малює кольором фон.

C. Виберіть колір зображення – червоний. Для цього натисніть на потрібному кольорі у палітрі. Якщо ви не знайшли потрібний колір у палітрі, його можна створити при допомозі команди Изменить палитру... в меню Палитра: Палитра ⇒ Изменить палитру ⇒ Определить цвет ⇒ клацніть в області Дополнительные цвета (Custom Colors), в яку ви розташуете свій колір ⇒ Определить цвет (Define custom colors) ⇒ Переміщайте вказівник-перехрестя і вказівник яскравості до того часу, поки ви не отримаєте потрібний вам колір, перевіряючи його у вікні Цвет/Заливка (Color/Solid) ⇒ Добавить в набор (Add to Custom Colors) ⇒ ОК.

D. Виберіть колір фону. Для цього виберіть його у палітрі і натисніть праву кнопку мишки.

E. Далі будуйте рисунок.

F. Збережіть файл на диску:

Файл ⇒ Сохранить (Save) або Сохранить как (Save As) ⇒ Имя файла ⇒ Витріть слово Безымянный і напишіть своє ім'я файлу ⇒ Сохранить.

G. Побудуйте новий рисунок, вибравши колір фону, наприклад, салатовий. У новому документі він завжди білий.

Натисніть лівою клавішею мишки на потрібному кольорі у палітрі, у наборі інструментів виберіть інструмент Заливка (Fill with Color), для отримання результату натисніть мишкою в області рисування.

H. Здайте розміри рисунку.

Рисунок (Image) ⇒ Атрибуты (Attributes) ⇒ Ширина 480 ⇒ Высота 300 ⇒ Единицы ⇒ Точки ⇒ Палитра ⇒ Цветная

I. У тому випадку, коли зображення рисунку буде більше за область рисування, здійсніть перегляд за допомогою таких можливостей:

- скористайтесь командою Просмотреть (View Bitmap) із меню Вид (View);
- виведіть із екрану панель інструментів і стрічку стану (Status Bar);
- прокрутіть зображення за допомогою смуг прокручування.

Відображення/Знищення можна також здійзнити шляхом використання комбінації клавіш: для набору інструментів – (Ctrl+T) та палітри – (Ctrl+L).

- J. Доповніть рисунок текстом.
- виберіть інструмент Надпись;
  - перемістіть мишку в область рисування по діагоналі, що створить рамку потрібного розміру для тексту. Позиція вставки у лівій частині рамки покаже вам місце, куди буде вводиться текст;
  - введіть текст;
  - змініть атрибути тексту за допомогою панелі інструментів Шрифты (Fonts) програми Paint, а саме Arial (Кирилиця), 12, К. Якщо панель Шрифты не з'явилась, виберіть команду Панель атрибутов текста (Text Toolbar) в меню Вид (View). Виберіть шрифт, розмір, накреслення (напівжирне, курсив, підкреслене або будь-яке їх поєднання);
  - натисніть на клавішу мишки поза рамкою тексту або виберіть будь-який інший інструмент.
- K. У тому випадку, коли ви допустили помилку, виправте її за допомогою інструменту Ластик:
- натисніть на зображенні Ластик у наборі інструментів;
  - виберіть один із розмірів, які з'являються під набором;
  - перемістіть вказівник мишки туди, де потрібно витерти, і переміщуйте вказівник.
- L. Змініть колір зображення і фон на колір будь-якого об'єкту вашого рисунку:
- натисніть на інструменті Выбор цвета (піпетка) лівою клавішею мишки;
  - натисніть на об'єкті або області рисунку, колір яких ви будете використовувати як новий колір зображення;
  - для зміни кольору фону клацніть на інструменті Выбор цвета, а тоді правою клавішею мишки на об'єкті або області рисунку, колір яких ви будете використовувати як новий колір фону.
- M. Виберіть фрагмент і здійсніть його копіювання.
- Натисніть на інструменті Выделение ⇒ Перемістіть вказівник мишки до будь-якого краю вибраного об'єкту, і натиснувши праву клавішу мишки, обведіть вказівником мишки навколо об'єкту ⇒ Відпустіть кнопку ⇒ Правка (Edit) ⇒ Копировать (Copy) ⇒ Правка ⇒ Вставить (Paste).
- N. Побудуйте коло і здійсніть його розмноження.
- Побудуйте коло використовуючи панель інструментів ⇒ Выделение ⇒ Виберіть значок прозорого режиму під набором інструментів (другий) ⇒ Розмістіть вказівник всередині області, і утримуючи клавішу Shift під час перетягування.
- Швидкість переміщення вказівника визначає кількість копій фрагменту, які залишаються під час розмноження.
- O. Якщо потрібно, ознайомтеся з довідкою, як користуватися панеллю інструментів графічного редактора, викликавши довідкову систему (F1 або ?).
- 9. У папці Стандартные (пункт Программы) відшукайте папку Игры, а в ній гру Сапёр. Спробуйте виграти.**
- Ознайомтеся з правилами гри, користуючись довідковою системою програми. Спробуйте виграти.
- 10. У папці Стандартные знайдіть ігри і запусіть гру Пасьянс (Косинка).**
- Ознайомтеся з правилами гри, користуючись довідковою системою програми. Спробуйте виграти.
- 11. Внесення об'єктів у головне меню.**
- Більшість елементів головного меню можна налаштувати. Перетягування будь-чого у меню – найпростіший спосіб його доповнення. На вашому робочому столі є ярлик програми Проводник(Explorer). Нехай він буде присутній і у головному меню:
- Натисніть на ньому лівою клавішею мишки ⇒ Утримуючи її, перемістіть ярлик на кнопку Пуск(Start) ⇒ Коли головне меню відкриється, перенесіть ярлик із робочого стола у верхню

частину головного меню або у будь-яке інше місце підменю Программы(Programs) або Избранное(Favorites). По мірі пересування мишки буде переміщуватись темна смуга виділення, по якій ви зможете визначити, де виявиться цей пункт, коли ви відпустите мишку.

### Контрольні запитання

1. Яке призначення головного меню?	2. Яке призначення пункту Виконати?
3. Яке призначення пункту Пошук?	4. Як отримати довідкову інформацію?
5. Яке призначення пункту Налаштовування?	6. Як можна скоригувати системний час?
7. Яке призначення пункту Документи?	8. Як відкрити головне меню Windows 95?
9. Яке призначення пункту Довідка?	10. Як запустити програму, якщо відома її назва?
11. Яке призначення панелі керування?	12. Яке призначення пункту Програми?
13. Як правильно вимикати комп'ютер?	14. Як запустити програму на виконання?
15. Як треба пересувати курсор миші у рядку головного меню, щоб відкрити потрібне підменю?	16. З яких пунктів складається головне меню?
16. З яких пунктів складається головне меню?	17. Як запустити гру?
18. Як закрити гру?	19. Як відшукати потрібну папку за відомою назвою?
20. Як відкрити знайдену папку?	21. Що таке кошик?
22. Що таке гіпертекстове посилання?	23. Як закрити вікно?
24. Як відшукати файл за відомою назвою?	25. Назвіть три властивості (характеристики) файлу чи папки?
26. Які є види калькулятора?	27. Як розпочати сеанс MS-DOS?
28. Як запустити графічний редактор?	29. Як запустити ігри Сапер і Пасьянс?
30. Як закінчити сеанс MS-DOS і повернутися в Windows 95?	31. Яке призначення програми Paint?
32. Як отримати довідку про програму?	33. Як запустити програму Калькулятор?
34. Яке призначення команди <b>exit</b> ?	35. Як запустити програму Paint і як вийти з неї?

### Список використаної літератури

1. Руденко В.Д., Макаруч О.М., Патланжоглу М.О. Практичний курс інформатики /За ред. Мадзігона В.М.- К.: Фенікс, 1997.- 304 с.
2. Зарецька І.Т., Колодяжний Б.Г. Інформатика.- Харків:ФАКТ, Київ: ГАЛА, 1998.- 384 с.
3. Інформатика: Комп'ютерна техніка. Комп'ютерні технології. Посіб./За ред.О.І.Пушкаря. – К.: Академія, 2001.- 696 с.