

Iniciando com o Windows

- **Justificativa**

Para seu Computador funcionar de fato, ou seja, servir à você, precisará de “rodar” programas que sejam de seu interesse. Quando dizemos “rodar” estamos utilizando um termo da informática que significa **Executar**, fazer funcionar um programa ou *software*.

Existem termos comuns à informática, padrões para a comunicação dos programas com o operador e mais alguns detalhes que apesar de simples, ajudam muito o usuário.

- **Objetivos**

Ao final deste módulo você deverá ser capaz de:

- a) Conceituar programas (*Software*) .
- b) Relacionar as principais classes de programas e identificar as suas aplicações.
- c) Reconhecer a unidades de armazenamento e as letras que as identificam.
- d) Identificar os principais elementos da janela principal do Windows.
- e) Identificar os principais elementos da janela de um aplicativo Windows.
- f) Executar, minimizar, restaurar e encerrar um aplicativo Windows.
- g) Alternar entre aplicativos abertos.
- h) Desligar corretamente o computador.
- i) Relacionar o termos “copiar”, “recortar” e “colar” com as respectivas ações no computador.
- j) Nomear arquivos e reconhecer a importância das extensões.

- **Instruções para o aluno**

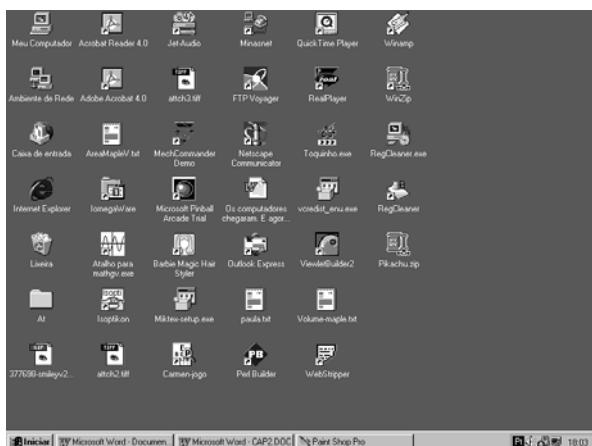
- a) Leia atentamente todo o material
- b) Sublinhe as idéias importantes. Esta é uma técnica de assimilação muito útil.
- c) Anote as dúvidas para serem discutidas em sala, com os demais colegas e o professor.
- d) Faça o exercício do final de módulo. No caso de ainda persistirem alguma dúvida, leia novamente o texto.
- e) Ao longo do texto aparecerá uma corujinha em diversas situações. Ela sempre chamará a sua atenção para um destaque. Leia atentamente.

1 - Tipos de softwares

São incontáveis as quantidades de softwares existentes atualmente. São programas com as mais diversas funções. Por exemplo, existem programas que controlam as obturações realizadas em um paciente por um dentista, programas que exibem um cadastro de clientes de uma empresa, emitem cobrança, imprimem cartas de convite, etc., etc.

Dentre os diversos grupos de softwares existentes, vamos nos ater a dois: Sistema Operacional e Aplicativos.

2 - Sistemas Operacionais



Tela do Windows 95

Um **Sistema Operacional** é o chefe dos **Softwares**. Sem ele nenhum software pode ser executado.

Ele é uma espécie de “gerente” do computador, responsável por controlar a máquina para os outros programas rodarem. Ele gerencia seus discos e arquivos, controla como o monitor exibe a imagem, define as prioridades de impressão de uma impressora, reserva um espaço da memória para cada programa, enfim, organiza tudo para nós rodarmos nossos programas.

Existem alguns tipos de Sistemas Operacionais: **MS-DOS (Microsoft Disc Operation System)**, **Windows 95**, **Windows 98**, **Windows ME**, **NT**, **Windows 2000** (todos da **Microsoft**), **OS2-Warp** (da **IBM**), **Unix**, **Mac OS** (da **Apple**, para computadores **Machintosh**), dentre outros.

Cada **Sistema Operacional** tem uma finalidade e é produzido para um determinado tipo de computador. O Windows 95/98, por exemplo, é o principal Sistema Operacional para PCs, e o mais vendido hoje em dia.

3 - Softwares Aplicativos

São programas que cumprem finalidades específicas para determinados grupos de pessoas ou interesses individuais. Uma empresa, por exemplo, pode criar um software para controlar o número de empregados, seus endereços, etc.

Alguns Aplicativos complementam o Sistema Operacional, mas a maior parte deles apenas utiliza o Sistema Operacional para desenvolver suas funções.

Na maioria têm funções específicas muito importantes.

Dentre os diversos tipos de aplicativos existentes podemos citar:

- **Editores de textos:** o Word da Microsoft, o WordPro da Lotus, OpenOffice Writer, etc...
- **Planilhas eletrônicas:** o Excel, o Lotus 123, o QuatroPro, OpenOffice Calc, etc...
- **Editores Gráficos:** CorelDraw, PaintShop Pro, PhotoShop, etc...
- **Software para apresentação:** PowerPoint, Corel Presentation, OpenOffice Impress, etc...
- **Navegadores para internet:** Internet Explorer, o Netscape Navegador, o Opera, Mozilla, etc...
- **Linguagem de programação:** Pascal, Basic, Cobol, Visual Basic, Delphi, etc...
- **Leitores de email:** Outlook Express, Netscape Message, o Eudora, etc...

Poderíamos listar vários e vários tipos e dezenas de exemplos para cada um deles, mas não é este o nosso objetivo.

4 - Iniciando o Windows

Para iniciar o Windows basta apenas ligar seu Computador. O **Sistema Operacional Windows** carrega automaticamente ao ser ligado.

Se você possuir alguns periféricos, se estiverem ligados, eles irão dar sinais de que estão sendo também ativados: impressora (o cabeçote faz barulho em algumas), CD-ROM (a luz de leitura acende), etc.

Na medida que o Windows é carregado, a luz indicadora de leitura de seu HD irá ficar piscando.

Após alguns segundos, a tela do Windows aparecerá em seu monitor. Não se preocupe com o tempo que isso irá demorar. É normal uma certa demora.

Preste atenção se alguma mensagem de erro aparece no monitor. Se aparecer, é sinal de que algo não deu certo. Caso contrário, o Windows foi carregado corretamente.

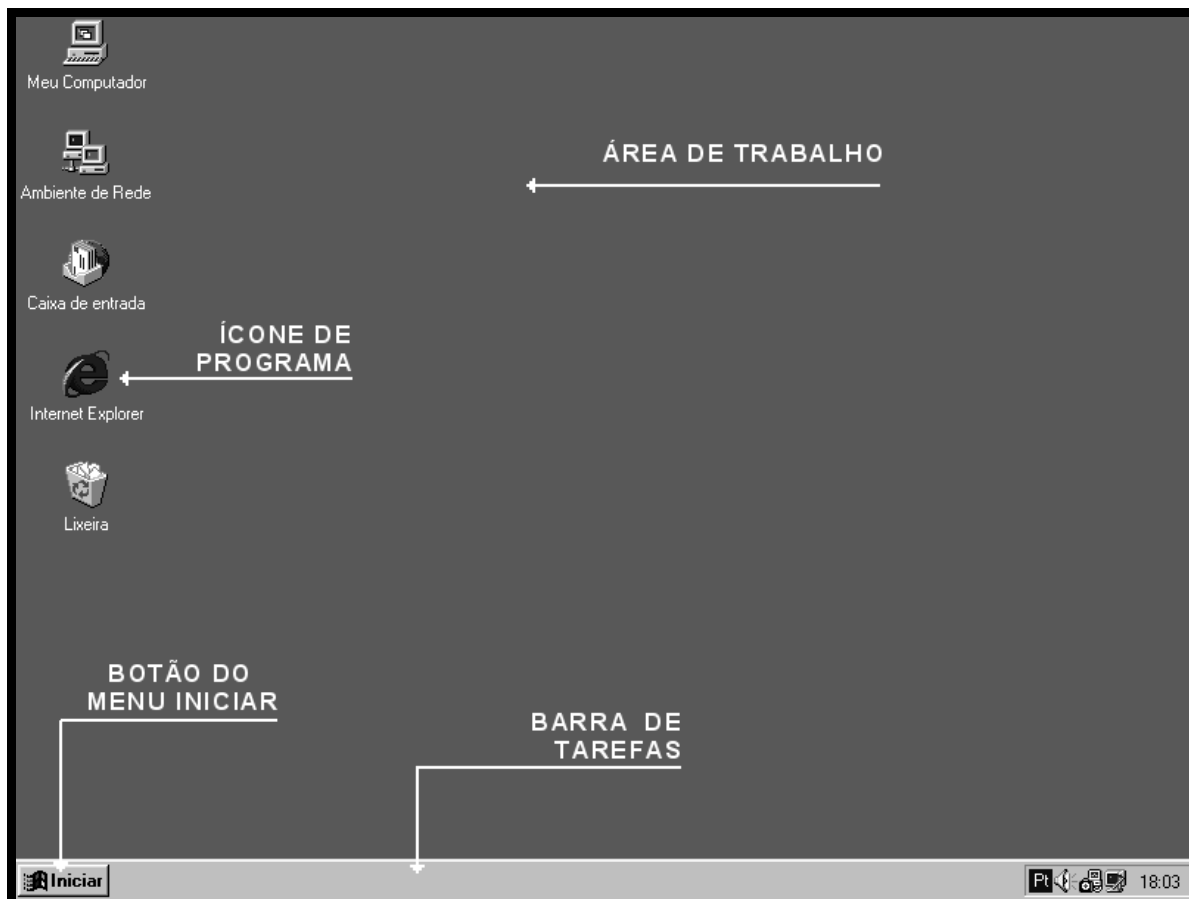


IMPORTANTE!!!

Quando trabalhamos com computador é muito importante prestar atenção nas mensagens que aparecem na tela. Procure lê-las e entendê-las.

5 - A Tela do Windows

Chamamos de **Tela do Windows** o aspecto que a tela de seu monitor fica após o Windows ser carregado. Ela é parecida com a figura abaixo, podendo variar dependendo dos software instalados:



Vamos detalhar, a seguir, os principais componentes da tela do Windows.

6 - Objetos ou Ícones



O primeiro elemento da **Área de Trabalho** do Windows são os **Objetos** ou **Ícones**. Com eles abrimos os programas que estiverem representados na tela. Para isso, basta ir com o ponteiro do mouse sobre o objeto e clicar duas vezes.

Normalmente criamos estes ícones na **Área de trabalho** para agilizar o uso do Windows.

7 - Barra de Tarefas

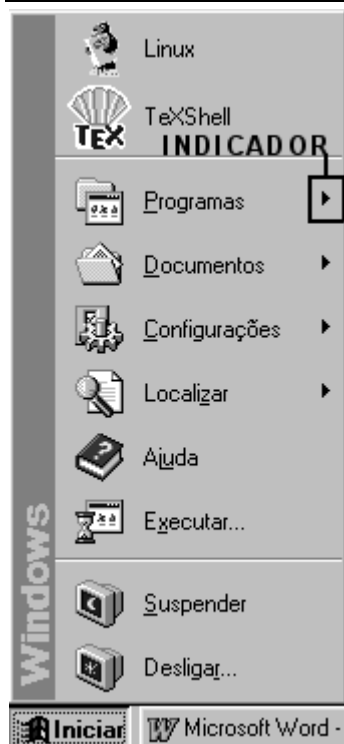
A **Barra de Tarefas** é a barra localizada no canto inferior da tela. Sempre que você abrir algum programa, o Windows irá inserir na **Barra de Tarefas** um **Botão** representativo do programa, independente de qual você está trabalhando.

Botão é uma forma gráfica do Windows representar na tela um botão de verdade. Estes botões aparecerão sob muitos aspectos e em muitos programas, e sempre que quiser ativá-los, basta clicar uma vez neles com o ponteiro do mouse.

No exemplo abaixo, existem quatro programas abertos: **Word (Editor de texto)**, aberto duas vezes; o **PaintShop Pro(Editor gráfico de imagens)** e o **CD Player (Programa que toca CD musical)**, existindo um botão na **Barra de Tarefas** para cada um.



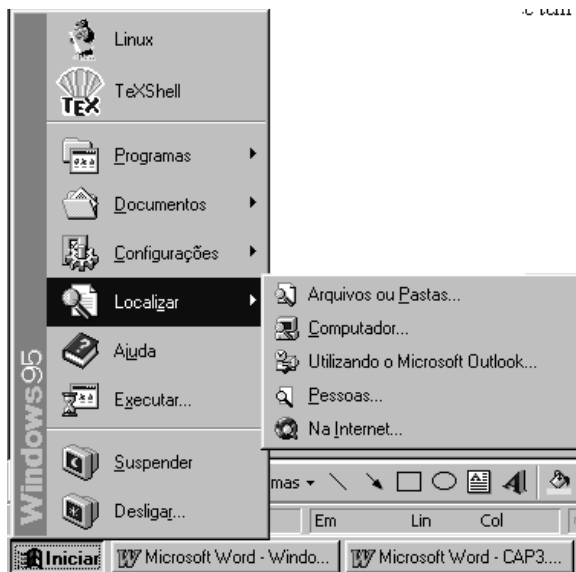
7 - O Botão Iniciar



O **Botão Iniciar** é o principal botão na **Barra de Tarefas**. A partir dele podemos “navegar” por entre uma série de menus que se abrirão quando deslizamos o mouse sobre eles.

Para ativar o **Botão Iniciar** basta clicarmos nele uma vez. O menu se expandirá.

Observe o destaque que demos ao indicador de sub-menu, na figura ao lado. Se levar-mos o apontador sobre a opção que tem este indicador, um novo sub-menu irá aparecer.



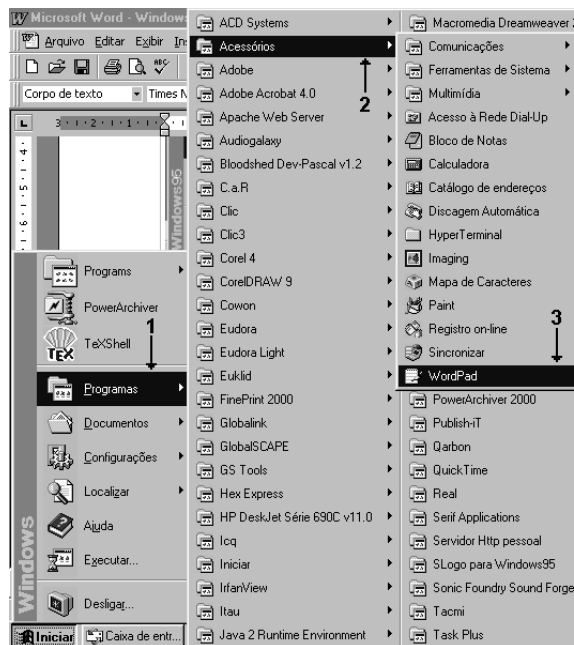
8 - Iniciando Programas

Para iniciar um Programa basta ir movimentando o mouse sobre os **Itens de Menu** até encontrar o programa desejado.

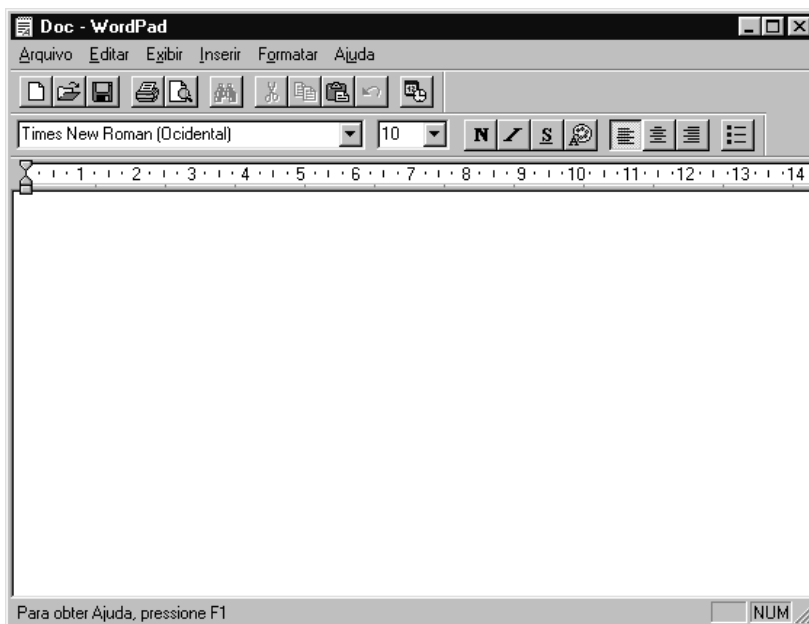
Veja o exemplo a seguir, para iniciar o programa **WordPad**.

Após clicar no botão Iniciar, siga os passos:

- 1 – Aponte para a opção **Programas**, observe que irá abrir um sub-menu.
- 2 – Aponte para a opção **Acessórios**. Novamente abrirá um sub-menu.
- 3 – Aponte para **Word Pad** e dê um clique com o mouse.







O resultado de todas estas operações é a execução do **Word Pad**.

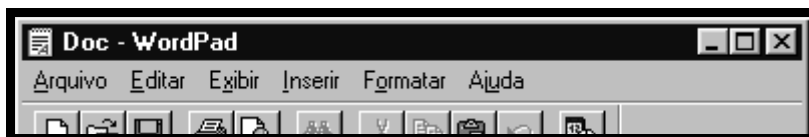


9 - Botões Fechar, Restaurar, Minimizar e Maximizar

Repare que o **Word Pad** foi aberto como **Janela**, no meio de nossa **Área de Trabalho**. Entretanto, temos como aumentar sua janela para toda a tela. Essa operação chama-se **Maximizar**. Veja estas operações que podemos fazer com nossas janelas:

NOME DA OPERAÇÃO:	O QUE ELA FAZ:
MAXIMIZAR 	Faz a janela do programa ocupar toda a Área de Trabalho de nosso monitor
MINIMIZAR 	Faz a janela do programa virar apenas um botão na Barra de Tarefas. O programa não é fechado, mas desaparece da tela.
RESTAURAR 	Faz o programa virar uma janela em nossa Área de Trabalho
FECHAR 	Faz o Windows encerrar o programa, tirando-o da memória.

Essas operações são feitas com os botões que se localizam na parte superior direita da janela do programa:



Não confunda Minimizar com Fechar.

Minimizar é diferente de **Fechar**. **Fechar** encerra o programa, retirando-o da memória. Quando você fecha um programa tudo o que você estava fazendo nele se perde, e existem programas que não avisam isso!

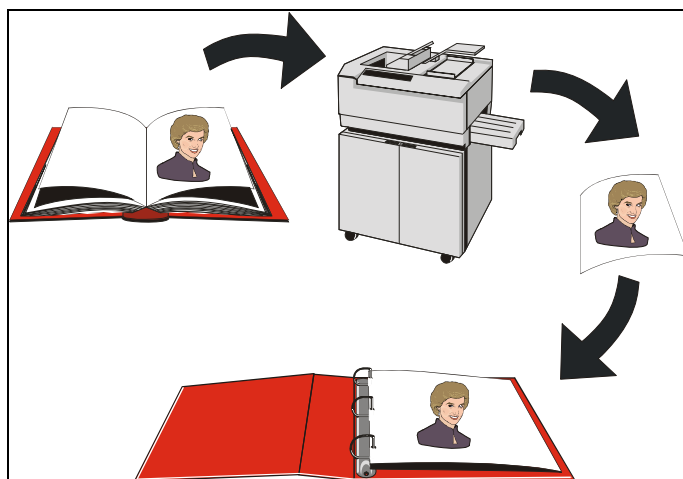
Tome cuidado para não confundir **Fechar** com **Minimizar**. Quando for **Fechar** verifique se tudo o que você estava trabalhando nele foi devidamente encerrado e guardado.

10 - Copiar; Recortar ou mover e Colar

Dando prosseguimento ao nosso estudo sobre o Windows, veremos um recursos impressionante pela facilidade que nos proporciona. Vamos ver entender estes recursos através um uma comparação:

Copiar

Supondo que sejamos fã de um determinado artista e um amigo nosso tem uma revista com uma reportagem interessante. Pedimos a ele que nos empreste a revista e tiramos um xerox da reportagem e colamos no nosso álbum. Temos a reportagem sem ter retirado a original do seu lugar.



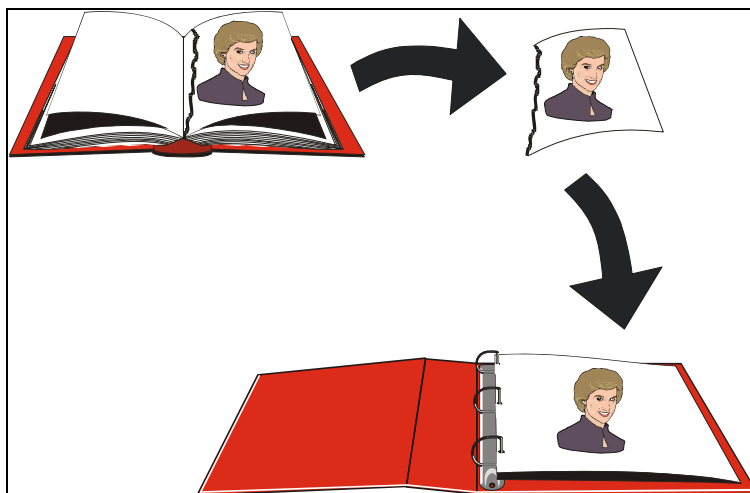
Vamos agora passar para o computador, supondo que escrevi um trabalho no WordPad e que vou entregar uma cópia para o professor. Eu mantenho o arquivo original no meu computador e tiro uma cópia em um disquete e entrego a ele.

Mover ou recortar

Usando novamente o exemplo da reportagem acima.

Vamos supor que eu comprei uma outra revista com uma outra reportagem.

Só que esta revista é minha. Eu então recortei a reportagem e coleí-a no meu álbum, ou dito de outra forma, eu movi a reportagem da revista para o meu álbum.



Veja a diferença.

Aqui eu retirei de um lugar e coloquei em outro.

No computador, isto acontece quando eu retiro o arquivo, por exemplo, o trabalho e coloco no disquete e entrego ao professor e não tenho mais nenhuma cópia no meu computador.

11 - Aprendendo um pouco mais sobre arquivos

Na apostila sobre Hardware falamos um pouco sobre o que é arquivo. Já discutimos também a sua importância dentro da informática.

Uma das coisas mais importantes para trabalhar com arquivo, é saber dar nome a eles. Procure identifica-los de forma simples com a menor quantidade de letras possível (até pouco tempo atrás, só podíamos usar 8 caracteres). Veja a tabela a seguir com os caracteres que devem ser evitados:

Ponto “.”	Exclamação “!”	Virgula “,”	Ponto e virgula “;”
Interrogação “?”	Igual “=”	Os acentos e aspas	Cifrão “\$”

O nome do arquivo segue o padrão “*nome.ext*”, onde:

nome – é o nome do arquivo. Ele é que irá identificar o conteúdo do arquivo, e

ext – é a extensão. Ela identificará o tipo do arquivo.

Existe uma convenção dos tipos mais comuns de arquivos, das extensões e dos programas que geram estes arquivos. Veja a tabela a seguir:

EXTENSÃO	TIPO DO ARQUIVO	PROGRAMAS MAIS COMUNS
txt	Texto, sem formatação.	Bloco de notas do windows
doc	Documento	Wordpad e Microsoft Word. Este tipo de arquivo já está sendo usado por outros programas também.
bmp	Imagem do windows	Editor gráfico, o mais simples deles é o Paintbrush, do windows.
jpg e gif	Imagens	Editor gráfico. O programa Paintbrush que vem com o Windows98 ou superior, trabalha com estes padrões de arquivos.
xls	Planilha eletrônica	Microsoft Excel

Existem várias outras extensões vinculadas a outros programas.



Lembre-se!

Não utilize o caractere ponto (“.”) no nome do arquivo.

Ele é usado para separar o nome do arquivo, da extensão.

Veja o exemplo:

carta-27-01-03.doc , onde “*carta-27-01-03*” é o nome do arquivo e “*doc*” é a extensão indicando que o arquivo foi criado pelo Microsoft Word.