

Què en saps de...

Què és la informàtica i de què s'ocupa?

Com es comunica un ordinador amb el seu exterior?

Què són els perifèrics i com es poden classificar?

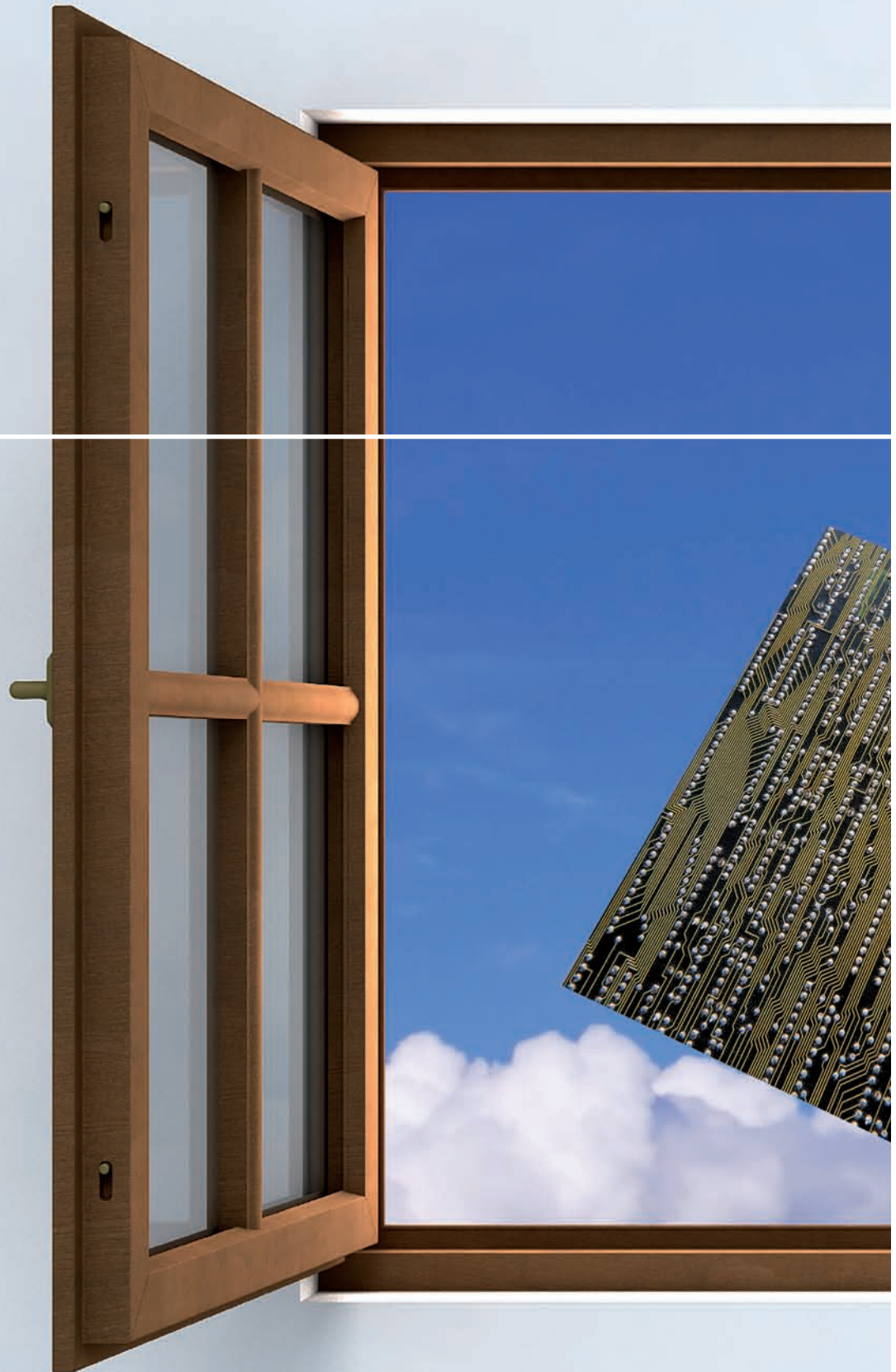
Quines versions de Windows coneixes? Quines s'utilitzen en l'actualitat?

Quins sistemes operatius alternatius a Windows hi ha?

Com desinstal·laries una aplicació en Windows?

Què és un arxiu? I una carpeta? Saps per a què s'utilitzen?

Què és la *Paperera de reciclatge*?



INTRODUCCIÓ A WINDOWS XP

En aquesta unitat estudiarem què és la informàtica, les principals parts que componen un ordinador i una classificació dels perifèrics en funció del flux de dades.

Introduïrem el concepte de sistema operatiu i portarem a terme una classificació dels diferents tipus de *software* que es poden tenir.

Finalment, farem un recorregut ràpid per Windows XP, per recordar els continguts ja vistos durant cursos anteriors en l'àrea de tecnologia.

En aquesta unitat aprendràs a:

- Definir què és la informàtica i a diferenciar entre *hardware* i *software*.
- Distingir els principals elements que componen un ordinador i classificar els perifèrics que es connecten, en funció del flux de dades.
- Diferenciar els diferents tipus de programes que es poden executar, prestant una atenció especial als sistemes operatius.
- Treballar amb Windows XP de manera bàsica.

* Sabies que...

El terme informàtica prové de la paraula francesa *informatique*, que al seu torn procedeix de la contracció de les paraules *information* i *automatique*.

Va ser encunyada l'any 1962 per l'enginyer francès Philippe Dreyfus.

* Sabies que...

Els dos grans avantatges que ofereix la informàtica són la gran velocitat amb la qual fa càlculs complexos i el maneig de grans volums de dades.



Fig. 1.1 Sistema informàtic: component humà, lògic i físic.

QUÈ ÉS LA INFORMÀTICA?

Hi ha diferents accepcions del terme *informàtica*. En alguns llocs, apareix com a ciència (ja que estén el coneixement), en d'altres, com a enginyeria (ja que s'encarrega d'aplicar el coneixement per resoldre problemes que es plantegen) i, en molts d'altres, com a branca de la tecnologia (ja que aplica el coneixement a la construcció de sistemes).

Ens quedarem amb la definició següent, sense oblidar que podrem trobar-nos amb d'altres, segons el punt de vista adoptat.

La **informàtica** és la ciència que estudia el tractament automàtic de la informació mitjançant màquines electròniques.

En el que totes les seves definicions coincideixen és en els dos elements principals sobre els quals actua: d'una banda, màquines electròniques en general (encara que es pot considerar que la principal és l'ordinador), i, de l'altra, la informació que processen aquestes màquines de manera automàtica.

Per processar la informació, aquestes màquines (ordinadors, en general) utilitzen una sèrie de circuits electrònics (*hardware*) i una sèrie de programes (*software*).

Als seus inicis, la informàtica va facilitar els treballs repetitius i monòtons, principalment a l'àrea administrativa. Però avui dia això canvia, fins al punt que la nostra existència és gairebé impensable sense les aportacions de la informàtica. Exemples de camps en els quals s'utilitza són: educació, indústria, recerca, organismes públics, banca, telefonia, Internet, disseny, etcètera.

Entre les nombroses àrees de coneixement que es distingeixen en la informàtica, destaquen:

- Arquitectura d'ordinadors.
- Algorítmia.
- Estructures de dades.
- Llenguatges de programació.
- Enginyeria del *software*.
- Sistemes operatius.
- Xarxes.
- Teoria de la computabilitat.
- Intel·ligència artificial.

Exercicis

1 Accedeix a Internet i visita les pàgines següents:

- <http://www.viquipedia.cat/> (enciclopèdia lliure en català).
- <http://www.google.cat> (cercador d'informació en el Web).
- <http://www.yahoo.cat> (cercador d'informació en el Web).
- <http://www.terra.es> (cercador d'informació en el Web).

- <http://www.enciclopedia.cat> (Diccionari d'Enciclopèdia Catalana).

Busca en cadascuna d'elles la definició del terme *informàtica*. Quines diferències hi trobes?

2 Utilitza la pàgina web de Google per buscar informació sobre les principals àrees de coneixement de la informàtica. De què s'ocupa cada àrea?

HARDWARE I SOFTWARE

En un ordinador es distingeixen dos components: el *hardware* i el *software*.

El **hardware** és el conjunt de tots els elements físics que el componen, mentre que el **software** és el conjunt de programes que dirigeixen les tasques que executen els circuits elèctrics de l'ordinador.

Si comparem un ordinador amb una persona, podríem dir que la seva part física (*hardware*) és com el cos humà —es pot tocar, és tangible—, mentre que la part lògica (*software*) s'assemblaria al que anomenem «ment» de la persona (intangible), i permet que l'ordinador faci la funció que se li encomana.

L'arquitectura que s'utilitza als ordinadors actuals va ser establerta l'any 1945 pel matemàtic hongarès-nord-americà **John von Neumann**. Des del punt de vista físic, segons l'arquitectura de Neumann, en un ordinador es distingeixen els elements següents (fig. 1.2):

- **Unitat central de procés (UCP):** s'encarrega del control de l'ordinador, processant instruccions per a això. Hi podem distingir:
 - **Unitat aritmeticològica (UAL):** s'encarrega del processament de dades i permet fer operacions simples, com ara suma, resta i desplaçament.
 - **Unitat de control (UC):** s'encarrega de dur a terme el control, és a dir, de generar els senyals necessaris per activar els elements de l'ordinador en funció de les instruccions.
 - **Registres:** memòria interna del processador que proporciona les dades a la unitat aritmeticològica i en la qual aquesta emmagatzema el resultat de les seves operacions.

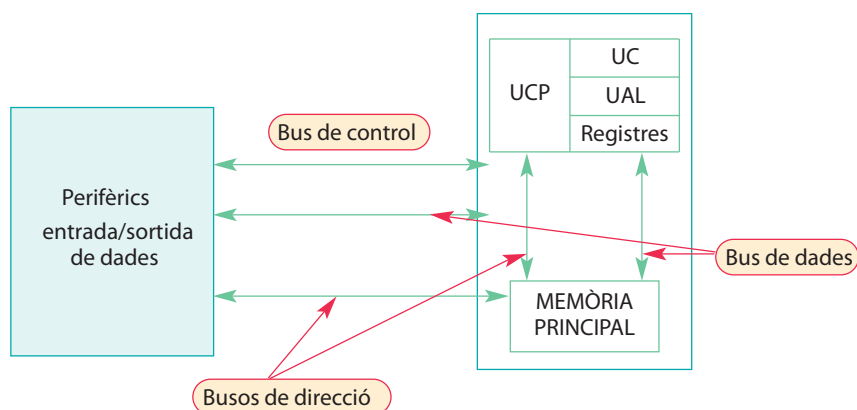


Fig. 1.2 Elements d'un ordinador des del punt de vista físic.

- **Memòria principal:** dispositiu que emmagatzema informació en forma de dades codificades en llenguatge binari (seqüències de 0 i 1) i al qual s'accedeix directament per la UCP. És de lectura i escriptura, però quan l'equip es desconnecta del corrent elèctric, es perd el seu contingut (és volàtil).

Recorda

Ordinador = hardware + software

Sabies que...

Un sistema informàtic és format per tots els elements principals:

hardware + software + persones.



John von Neumann.

Fig. 1.3



Processador Intel Core2 Duo.

Fig. 1.4



Perifèrics d'entrada més comuns (teclat i ratolí).

Fig. 1.5

- **Busos:** canals (cables, circuits electrònics, etc.) pels quals les instruccions, les dades i els senyals de control viatgen entre les diferents unitats físiques de l'ordinador.
- **Perifèrics:** permeten enviar i rebre informació del món exterior a l'ordinador i a la inversa.

La figura 1.6 ens mostra fotografies frontal, posterior i interior d'un ordinador actual. S'hi poden observar els components *hardware* més habituals.

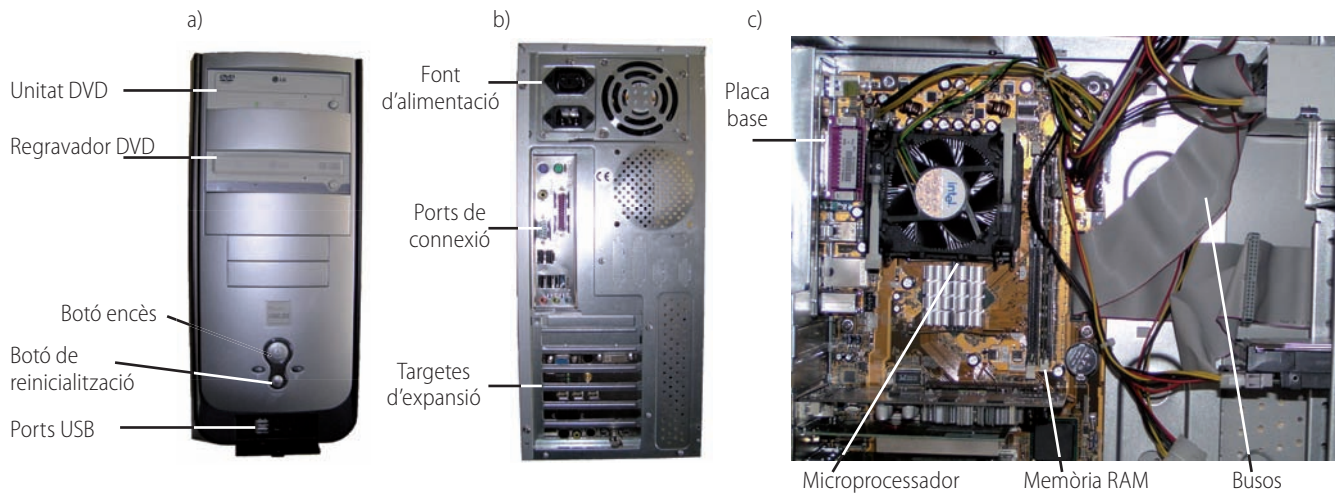


Fig. 1.6 a) Part frontal de la torre d'un ordinador. Cal destacar-hi la unitat de DVD, el regravador de DVD, els botons d'encès, reinicialització i els ports USB. b) Part del darrere de la torre d'un ordinador. S'hi veuen els diferents connectors d'entrada i sortida de perifèrics, així com la font d'alimentació amb el seu ventilador. c) Interior d'un ordinador. S'hi observen les diferents connexions per mitjà dels busos entre les unitats de DVD i la placa base, així com el ventilador del microprocessador, sota del qual es troba la memòria RAM i les diferents ranures d'expansió amb les seves targetes «punxades» com la targeta de vídeo.

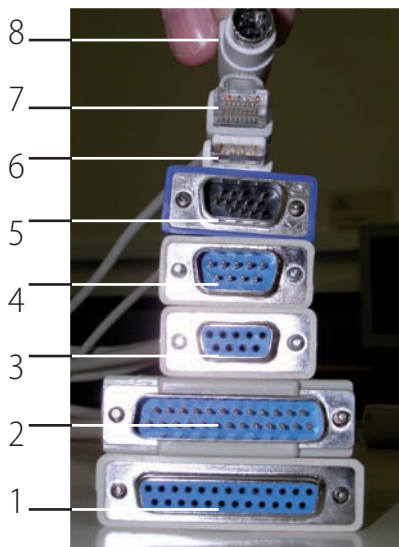


Fig. 1.8 Connectors d'ús comú en un ordinador. 1. Connector paral·lel 25 pins femella; 2. Connector paral·lel 25 pins mascle; 3. Connector sèrie 9 pins femella; 4. Connector sèrie 9 pins mascle; 5. Connector VGA; 6. Connector USB; 7. Connector de xarxa RJ45; 8. Connector PS/2.

Un ordinador necessita comunicar-se amb el món que l'envolta; i, per a això, disposa d'uns dispositius que l'ajuden a connectar-se amb l'exterior. Aquests dispositius reben el nom de perifèrics, i segons com flueixen les dades entre ells i l'ordinador, podem classificar-los en:

- **Perifèrics d'entrada:** són dispositius que permeten que l'usuari introdueixi informació a l'ordinador (les dades flueixen des del perifèric cap a l'ordinador). Alguns exemples de perifèrics d'entrada són: teclat, ratolí, escàner, micròfon o càmera digital.
- **Perifèrics de sortida:** són dispositius que usa l'ordinador per mostrar els resultats a l'usuari (extreure la informació); és a dir, les dades flueixen des de l'ordinador cap a l'exterior. Alguns exemples de perifèrics de sortida són: monitor, impressora, plòter o altaveus.
- **Perifèrics d'entrada i sortida:** compleixen les funcions d'enviar i rebre dades a l'ordinador, o des d'ell. Hi ha alguns perifèrics d'entrada i sortida que s'anomenen d'emmagatzematge (fig. 1.7). Alguns exemples de perifèrics d'entrada/sortida són: mòdem, discos flexibles, llapis de memòria USB, targeta de xarxa, targeta de so, etcètera.



Fig. 1.7 Perifèric d'emmagatzematge (memòria USB).

Hem vist que un ordinador consta d'una sèrie de perifèrics que l'ajuden a connectar-se amb el món exterior mitjançant uns connectors que poden ser interns o externs (figura 1.8); però un ordinador amb els seus perifèrics i endollat al corrent elèctric sense més, ens serveix de ben poc. Necessitem els programes perquè funcioni, és a dir, el *software* o part tova o lògica de l'ordinador.

S'anomena *software* la part intangible d'un ordinador, és a dir, el conjunt de programes i procediments necessaris per fer possible la realització d'una tasca.

Segons l'estàndard 729 d'IEEE, es pot definir **software** com la «suma total dels programes de còmput, procediments, regles, documentació i dades associades que formen part de les operacions d'un sistema de còmput».

Aquesta definició és àmplia, i inclou en el concepte de *software* tot l'intangible: codi font, codi objecte, codi executable i documentació.

Dins del *software* podem fer la classificació següent:

- **Software de sistema:** aïlla en la mesura del possible els detalls específics de l'ordinador particular. Aquest grup de programes és constituït principalment per:
 - Sistema operatiu: és la base *software* de qualsevol ordinador, permet treballar amb l'ordinador i s'hi instal·la la resta de tipus de *software*.
 - *Drivers* o controladors de dispositius: programes que permeten que el sistema operatiu es comuniqui amb els perifèrics.
- **Software de desenvolupament:** programes que permeten crear altres programes (eines que ajuden un programador a escriure un *software* nou). Se solen conèixer amb el nom de llenguatges de programació i n'hi ha una multitud en l'actualitat (per exemple: Java, C#, C++, Pascal, Cobol, PHP, ASP, etcètera).
- **Software d'aplicació:** programes que s'executen sobre el *software* de sistema i permeten que els usuaris facin tasques específiques (processadors de textos, bases de dades, fulls de càlcul, presentacions, Internet, compressors, programes educatius, finances, etcètera).

Sabies que... *

Un **llenguatge de programació** és un codi utilitzat per crear programes d'ordinador. Aquest codi ha de seguir unes normes lèxiques, semàntiques i sintàctiques perquè doni lloc a programes que s'executin sense errors sobre un ordinador.

Sabies que... *

Els ordinadors, per dur a terme les seves funcions, interpreten el **llenguatge màquina**, que és un llenguatge basat en els símbols 0 i 1 (codi màquina). Aquest llenguatge no és directament comprensible per les persones i, per això, s'utilitzen altres llenguatges de més alt nivell.

Codi font: conjunt d'instruccions escrites en un llenguatge de programació determinat (comprensible pels programadors).

Codi objecte: representació intermèdia entre el codi font i el codi executable.

Codi executable: representació del codi font comprensible per l'ordinador (no comprensible pel programador).

Exercicis

■ **3** Esbrina què és la UCP. Enumera els elements que la componen i descriu quines funcions fa.

■ **4** Descobreix quins processadors s'estan instal·lant actualment en els ordinadors que es venen a les botigues d'informàtica.

■ **5** Explica quina és la funció dels perifèrics i com els classificaries.

■ **6** Com es pot classificar el *software*? Quines diferències trobes entre els diferents grups?

■ **7** Amplia la informació sobre les aplicacions que apareixen en «Software d'aplicació» i que no coneixes.

QUÈ ÉS UN SISTEMA OPERATIU?

El primer programa que necessitem és un que ens ajudi a controlar tant l'ordinador com els perifèrics, si no, difícilment ens hi entendrem.



Fig. 1.9 La importància del sistema operatiu.



Fig. 1.10 Algunes possibilitats que ens ofereix un ordinador.

* Sabies que...

La diferència existent entre un **SO** centralitzat/distribuït és:

Centralitzat: si permet utilitzar els recursos d'una sola computadora a la vegada.

Distribuït: si permet utilitzar els recursos (memòria, UCP, disc, perifèrics, etc.) de més d'una computadora al mateix temps.

Podem veure el **sistema operatiu (SO)** com un conjunt de programes que permeten la comunicació de l'usuari amb l'ordinador (proporciona una interfície) i en gestiona els recursos de manera eficient (UCP, memòria, emmagatzematge, etcètera).

Els sistemes operatius actuals són complexos, a causa que han de fer moltes tasques. Per aquesta raó, quan es procedeix a crear un sistema operatiu es divideix en elements més petits que duguin a terme tasques concretes. Aquesta divisió se sol fer seguint aquestes **agrupacions**:

- Gestió de processos.
- Gestió de memòria.
- Gestió d'arxius i directoris.
- Gestió de l'E/S (Entrada/Sortida).
- Seguretat i protecció.
- Comunicació i sincronització entre processos.
- Intèrpret d'ordres.

Els sistemes operatius es poden classificar atenent a diferents criteris:

- Nombre de processos que pot executar simultàniament (monotasca o multitasca).
- Nombre d'usuaris que poden treballar a la vegada (monousuari o multiusuari).
- Forma d'utilitzar els recursos (centralitzat o distribuït).

Els tres sistemes operatius més utilitzats en l'actualitat són: Windows, GNU/Linux i MacOS (figures 1.11, 1.12 i 1.13, respectivament). En els apartats següents d'aquesta unitat, es repassen les operacions més comuns que es fan sota el SO Windows XP.

@ Web

<http://www.microsoft.cat>
<http://www.gnu.org/home.ca.html>
<http://www.apple.com/>

CD

En el CD trobaràs una versió lliure, gratuïta i live (no necessita instal·lació) de una minidistribució Linux. S'anomena **The free portable privacy machine** i amb ella podràs provar un nou sistema operatiu sense risc de danyar el teu.



Fig. 1.11 Logo Windows.



Fig. 1.12 Logo GNU/Linux.



Fig. 1.13 Logo MacOS.

4

PERSONALITZAR L'ESCRITORI

L'**escriptori** (*desktop*) és la primera pantalla que apareix quan el sistema operatiu arrenca i iniciem una sessió (ens identifiquem en el sistema) amb un usuari determinat.

En la figura 1.14 es pot observar un possible Escriptori, ja que en ser personalitzable, pot canviar d'uns ordinadors a uns altres.

Recorda



Inicialment, els sistemes operatius s'executaven en «mode text» mitjançant línies d'ordres que permetien donar instruccions a l'ordinador.

Avui dia s'utilitzen «entorns gràfics» que fan més atractiu el sistema operatiu a l'usuari, però sense aquest entorn, l'ordinador funciona igual que des de la línia d'ordres.

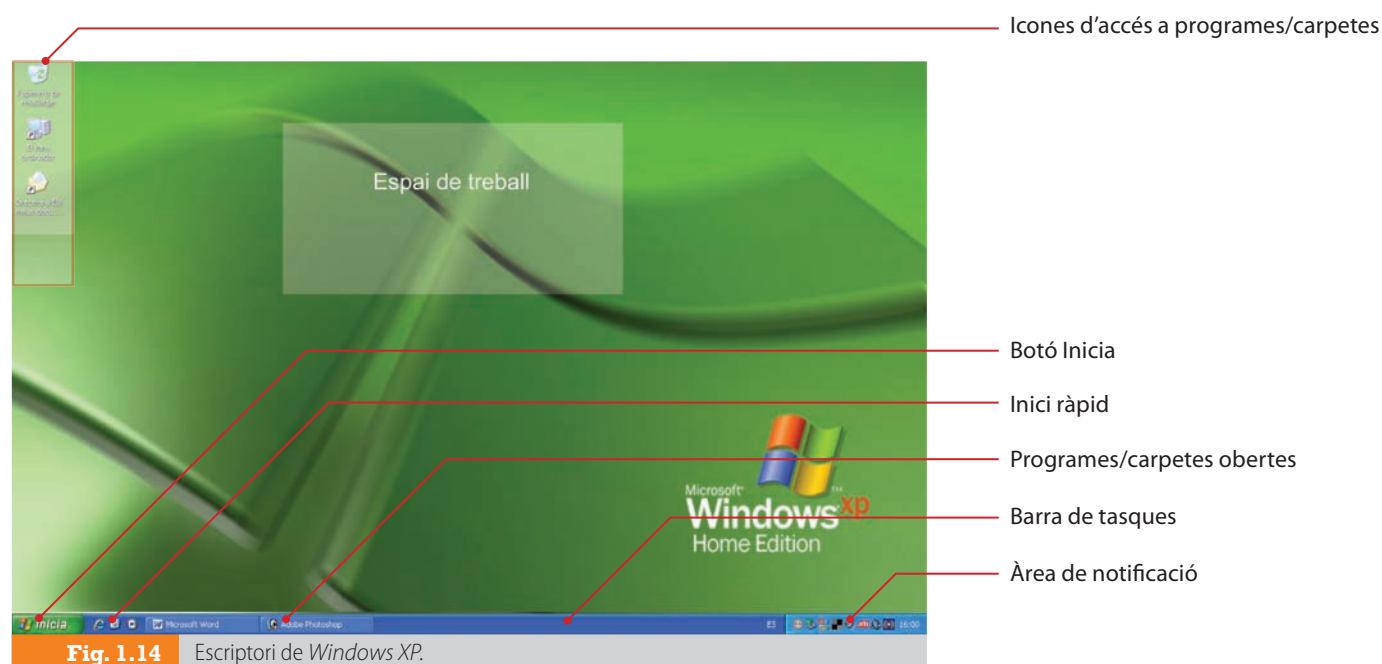


Fig. 1.14 Escriptori de Windows XP.

En l'Escriptori es poden distingir les **parts** següents:

- **Icones d'accés:** permeten obrir els programes i carpetes que enllacen. El nombre que hi apareix és variable i depèn de les que vulgui crear cada usuari.
- **Espai de treball:** zona de la pantalla on s'obren les finestres que ens permetran treballar amb les diferents aplicacions.
- **Barra de tasques:** és la barra que apareix en la part inferior de la pantalla (encara que es pot col·locar en un lateral de l'Escriptori sense més que seleccionant-la i arrossegant-la fins a la posició desitjada). S'hi poden distingir els elements següents:
 - **Botó Inicia:** per mitjà d'aquest botó es pot accedir a totes les opcions que ofereix Windows XP. L'opció *Tots els programes* dóna accés a la resta de programes instal·lats.
 - **Inici ràpid:** conté icones d'accés veloç als programes. Per defecte, sempre hi apareixen dues icones: una que dóna accés a *Internet Explorer* i una altra que permet minimitzar totes les finestres que es tenen obertes per poder veure l'Escriptori o restaurar les finestres a l'estat anterior a la seva minimització.

Recorda



Si hi ha un únic usuari en Windows XP i no té assignada cap clau d'entrada, automàticament, en iniciar-se Windows, ens apareixerà l'Escriptori. En cas de haver-hi diferents usuaris o tenir-los assignades claus, haurem d'iniciar la sessió en Windows introduint una clau vàlida per a l'usuari que seleccionem.

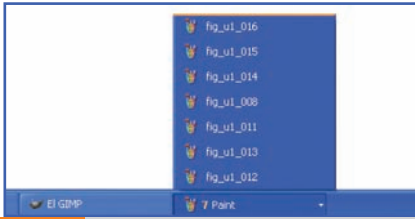


Fig. 1.15 Agrupació de finestres.

- **Programes/carpetes obertes:** apareix una llista de botons que permeten accedir/canviar de finestra activa. Quan es tenen obertes diverses finestres (més de sis, per defecte) del mateix programa es poden agrupar (fig. 1.15). En reduir-se el nombre per sota de quatre es desagrupen automàticament.
- **Àrea de notificació:** aquesta zona de la barra de tasques mostra icones que donen accés als diferents programes que es carreguen de manera automàtica quan s'inicia una sessió (data de l'equip, programes de protecció de l'equip contra programes maliciosos, extreuire *hardware* amb seguretat, etcètera).

A continuació, veurem una sèrie de pràctiques que ens permetran aprendre a personalitzar l'Escriptori que ofereix Windows XP per defecte.



CD

En el teu CD tens una **evolució històrica** de les icones en els sistemes operatius. Observa-la i podràs veure les diferències de les icones amb el pas dels anys i segons el tipus de sistema operatiu.

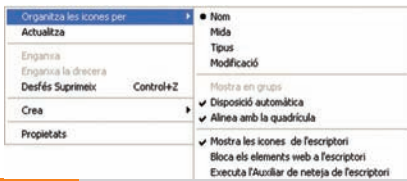


Fig. 1.16 Organitzar icones.

PRÀCTICA 1. ORGANITZAR LES ICONES DE L'ESCRITORI

Les icones que apareixen en l'Escriptori es poden organitzar de manera manual o automàtica.

Per organitzar-les de manera manual, seguirem aquests passos:

1. Seleccionem la icona que volem canviar de lloc.
2. Hi fem clic a sobre amb el botó esquerre del ratolí i sense deixar anar l'arrossegarem al lloc on volem col·locar-la.
3. Alliberem el botó esquerre del ratolí.

Per organitzar-les **de manera automàtica**, farem el següent:

1. Premem amb el botó dret del ratolí sobre qualsevol part de l'Escriptori on no hi hagi cap element.
2. En el menú que apareix, hi seleccionarem l'opció *Organitzar icones per*.
3. Es desplega un submenú en el qual elegirem el tipus d'organització que volem: *Nom*, *Mida*, *Tipus* o *Modificació* (fig. 1.16).

PRÀCTICA 2. CREAR ICONES DE DRECERA A L'ESCRITORI

Les icones que apareixen en l'Escriptori es poden crear de diferents maneres, aquí en veurem les més comunes.

Opció *Mostrar a l'escriptori*

En l'Escriptori es tenen accessos especials a *El meu ordinador*, *Els meus documents* i *Llocs de la xarxa* que podem crear així:

1. Despleguem el botó *Inicia* fent-hi clic a sobre amb el botó esquerre del ratolí.
2. Premem amb el botó dret del ratolí l'element del qual es vol crear la drecera.
3. Seleccionem en el menú contextual que apareix l'opció *Mostra a l'escriptori* (fig. 1.17).

Opció *Envia a* → *Escriptori (crea la drecera)*

Per crear dreceres a l'Escriptori, de les aplicacions que apareixen en els diferents submenús de Windows, seguirem aquests passos:

- 1. Despleguem el botó *Inicia* fent-hi clic a sobre amb el botó esquerre del ratolí.
- 2. Despleguem la llista *Tots els programes* per accedir a les diferents aplicacions instal·lades.
- 3. Premem el botó dret del ratolí sobre l'opció que dóna accés a la utilitat de la qual es vol crear la drecera (fig. 1.18).

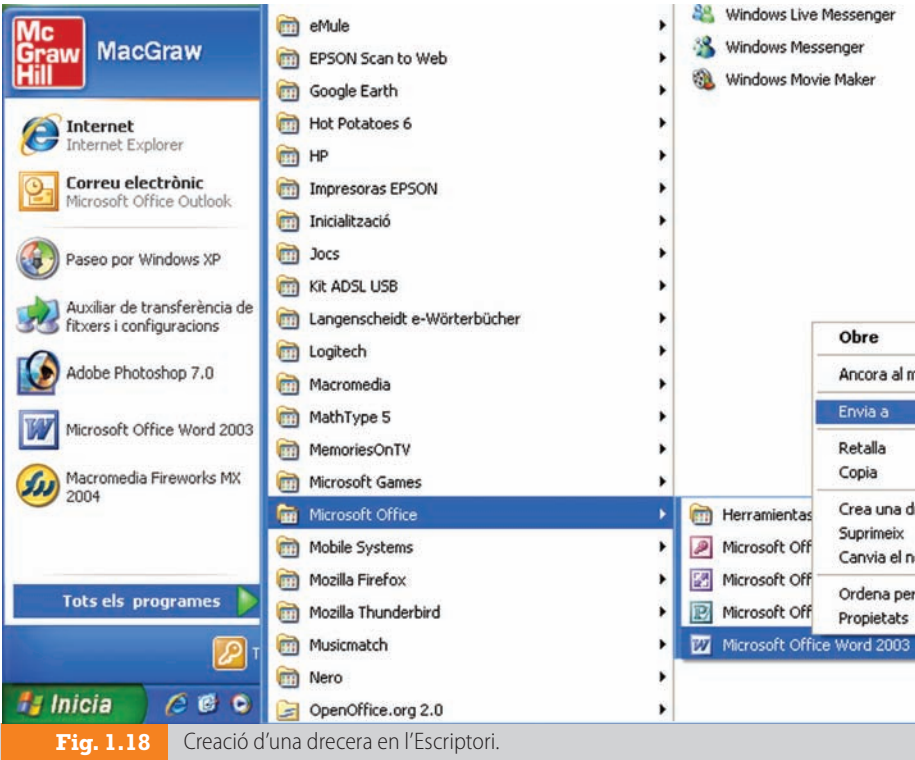


Fig. 1.18 Creació d'una drecera en l'Escriptori.

- 4. En el menú contextual que apareix, elegirem el submenú desplegable *Envia a*.
- 5. Finalment, seleccionarem *Escriptori (crea la drecera)*, d'entre les opcions que se'ns presenten.

Opció *Crea* → *Drecera*

Windows XP ofereix la possibilitat de crear manualment icones d'accés als programes instal·lats, indicant la localització de l'arxiu executable i el nom que li volem assignar. Per a això, farem el següent:

- 1. Premem el botó dret del ratolí sobre qualsevol posició de l'àrea de treball de l'Escriptori on no hi hagi cap element.
- 2. En el menú contextual que apareix, despleguem el submenú *Crea*.
- 3. Hi seleccionarem l'opció *Drecera*.
- 4. En la finestra que apareix, farem clic sobre el botó *Navega* (fig. 1.19).
- 5. Hi apareix una nova finestra (*Cerca de carpetes*) en la qual localitzarem l'aplicació de la qual es vol crear la drecera.

Recorda



Segons el tipus de Menú Inicia que tinguem, el que porta Windows XP per defecte, o el clàssic, apareixerà el terme Tots els programes o Programes.

Per canviar el Menú Inicia, pots prémer el botó dret del ratolí sobre el botó Inicia seleccionar l'opció Propietats que apareix en el menú contextual i, en la finestra que apareix en la pestanya Menú inicia, canviar-lo.

Sabies que...



Windows XP és el sistema operatiu de Microsoft que va substituir Windows 98/ Millenium/2000. No sols presenta una aparença atractiva, sinó que ofereix moltes millores respecte de les versions anteriors. A més, és un sistema operatiu multitasca i multiusuari.

Recorda



Una **drecera** és qualsevol vincle amb un element al qual es pot tenir accés des de l'ordinador o una xarxa.

Es poden crear dreceres a programes, arxius, carpetes, unitats de disc, pàgines web, impressores o altres equips de la xarxa.



Tingues en compte

En l'Escriptori de Windows ens interessarà crear dreceres a:

- Programes utilitzats habitualment.
- Unitats de disc del nostre equip.
- Impressores.
- Carpeta de documents personals.



Recorda

Si elimines una drecera, no elimines l'objecte al qual permet accedir. El programa, arxiu, carpeta, recurs web, etc. segueix existint.

Si s'elimina un objecte de l'equip, les dreceres que s'hagin creat sobre ell no s'eliminen. Simplement, fallaran si intentem utilitzar-les.

Una vegada seleccionada, premem sobre el botó *D'acord*.



Fig. 1.19 Opció per crear una nova drecera.

6. Desapareixerà la finestra *Cerca de carpetes* i tornarà a la finestra anterior, en la qual apareix la ubicació de l'element seleccionat. Premem sobre el botó *Endavant* per continuar.
7. Apareix una nova finestra en la qual indicarem el nom que volem donar a la drecera (fig. 1.20). Finalment, premem el botó *Final*, i després d'això es tancarà la finestra i s'haurà creat la drecera a l'Escriptori.



Fig. 1.20 Escriure un nom per a la drecera.

PRÀCTICA 3. CANVIAR LES PROPIETATS D'UNA DRECERA

Una vegada creades les dreceres a l'Escriptori, es poden canviar les seves propietats. Per a això, seguirem aquests passos:

1. Premem el botó dret del ratolí sobre la icona de la drecera de la qual es volen modificar les propietats.
2. Seleccionem l'opció *Propietats* en el menú contextual que hi apareix.

3. En la finestra nova, en modificarem les propietats (fig. 1.21).

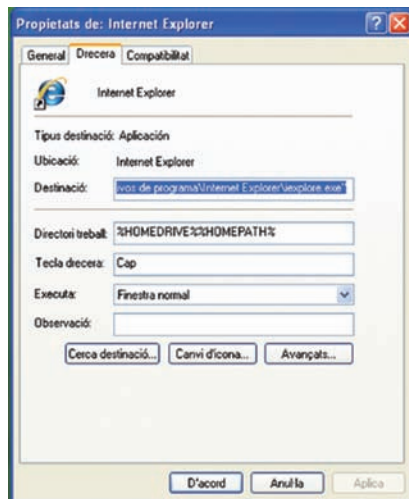


Fig. 1.21 Propietats d'Internet Explorer.

4. Finalment, hem de fer clic sobre el botó *D'acord*.

PRÀCTICA 4. MOSTRAR LA BARRA D'INICI RÀPID I AFEGIR NOUS ELEMENTS

La barra d'Inici ràpid, quan s'instal·la Windows XP en un ordinador, no apareix per defecte, per mostrar-la, seguirem aquests passos:

1. Premerem el botó dret del ratolí sobre la barra de tasques.
2. En el menú contextual que hi apareix, elegirem l'opció *Propietats*.
3. En la finestra que sorgeix, marcarem *Mostra l'inici ràpid* (fig. 1.22).

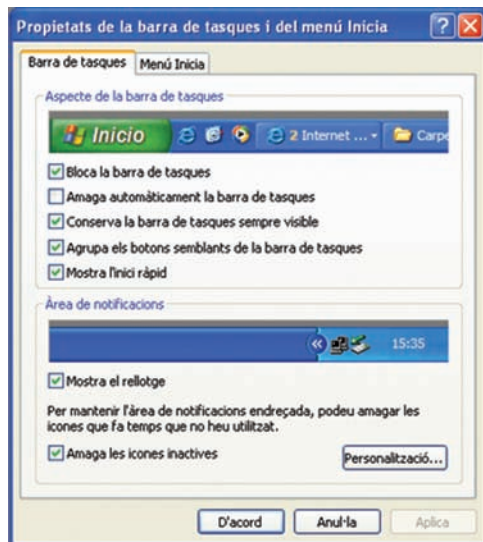


Fig. 1.22 Propietats de la barra de tasques i del menú Inicia.

4. Farem clic en el botó *D'acord*, per acabar.

Una vegada visible la barra d'*Inici ràpid*, hi podrem incorporar dreceres seguint aquests passos:

Sabies que... *

Una drecera és un objecte que té el seu propi menú contextual.

El seu full de Propietats té tres pestanyes:

- *General*: conté dades sobre l'arxiu de la drecera.
- *Drecera*: proporciona informació sobre la drecera i permet establir-ne algunes característiques.
- *Compatibilitat*: permet canviar la manera com s'executa el programa al qual s'accedeix mitjançant la drecera.

Tingues en compte

La barra d'Inici ràpid és una barra d'eines que podem personalitzar, i en la qual es pot elegir la presentació de l'escriptori o iniciar programes amb un sol clic.

Recorda

La finestra de Propietats de la Barra de tasques i del Menú Inicia ens permet configurar l'aparença de la barra de tasques, l'àrea de notificacions i el Menú Inicia que utilitzarem.



Recorda

No sols es poden arrossegar icones que apareguin en l'Escriptori, també es poden arrossegar les diferents opcions que apareixen en els diferents menús de programes que presenta Windows XP.

1. Seleccionarem la icona de la qual volem crear una drecera i l'arrossegarem fins a col·locar-la a sobre de la barra d'Inici ràpid (fig. 1.23).



Fig. 1.23 Arrossegar sobre Inici ràpid.

2. Una vegada sobre la barra d'*Inici ràpid*, deixarem de prémer el botó esquerre del ratolí o, el que és el mateix, deixarem anar l'element arrossegat. Es crearà la drecera en la barra.

PRÀCTICA 5. CANVIAR EL FONS DE PANTALLA

Es pot entendre com a **fons de pantalla** la imatge que apareix en l'Escriptori.

S'han d'eleger fons de pantalla que no estiguin molt carregats i que siguin agradables a la vista.

Per canviar el fons de pantalla, farem el següent:



Tingues en compte

Si es vol afegir un fons diferent dels que hi ha a la llista de Fons, es pot prémer el botó Navega, localitzar la imatge que volem posar com a fons i afegir-la

1. Premerem el botó dret del ratolí sobre alguna part de l'Escriptori on no hi hagi cap element.
2. Apareixerà un menú contextual en el qual cal seleccionar l'opció *Propietats*.
3. Veurem la finestra que es mostra en la figura 1.24 i hi seleccionarem la pestanya *Escriptori*.



Fig. 1.24 Propietats de la pantalla.

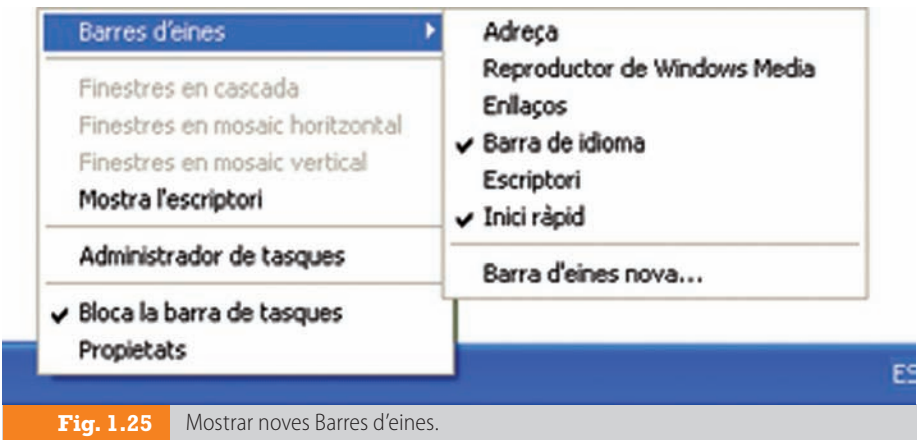
4. Seleccionarem de la llista *Fons* un dels que hi surten.
5. En *Posició*, seleccionarem el valor *Expandida*.
6. Premerem el botó *D'acord* per establir el fons seleccionat.

A través de la resta de pestanyes, es té accés a la configuració d'altres propietats relacionades amb la pantalla (estalvi de pantalla, resolució, nombre de colors, etcètera).

PRÀCTICA 6. VISUALITZAR NOVES BARRES D'EINES

Per afegir noves barres d'eines a la barra de tasques, seguirem aquests passos:

- 1. Premerem el botó dret del ratolí sobre una posició de la barra de tasques on no hi hagi cap element (cap barra ni drecera).
- 2. En el menú contextual que apareix, farem clic sobre l'opció *Barres d'eines* (fig. 1.25).
- 3. En el menú desplegable que es mostra, marcarem les opcions corresponents a les barres d'eines que es vulguin visualitzar. Aquestes opcions apareixeran marcades si s'estan visualitzant, i desmarcades en cas contrari.



Recorda

Per ocultar una barra d'eines, cal seguir els mateixos passos que es descriuen en aquesta pràctica, però en el tercer pas cal seleccionar una opció de la llista que ja es trobi marcada.

Quan visualitzem les barres d'eines que hem seleccionat, és possible que no vegem els botons que hi ha en un dels seus extrems o en tots dos. Això succeeix quan dues barres d'eines, acoblades una al costat de l'altra, ocupen més espai del disponible en pantalla.

Llavors, veurem una fletxa amb dues puntes, que ens indica que allí hi ha més opcions. Si la premem, veurem un submenú que ens mostrarà els botons que no estan visibles en la barra.

Exercicis

8 Mostra la barra de tasques d'Escriptori. Quines opcions presenta? Què podem fer amb ella?

9 Afegeix els elements següents a la barra d'inici ràpid: la calculadora i el bloc de notes, tots dos es troben dins de *Tots els programes* → *Accessoris*. Què succeeix si s'agreguen més dreceres de les que pot mostrar? Com s'accedeix a les opcions que no es mostren?

10 Crea en l'Escriptori diverses dreceres a les utilitats que trobis més interessants en el grup de programes *Accessoris*. Organitza aquestes

dreceres creades de manera que quedin alineades a la part dreta de l'Escriptori.

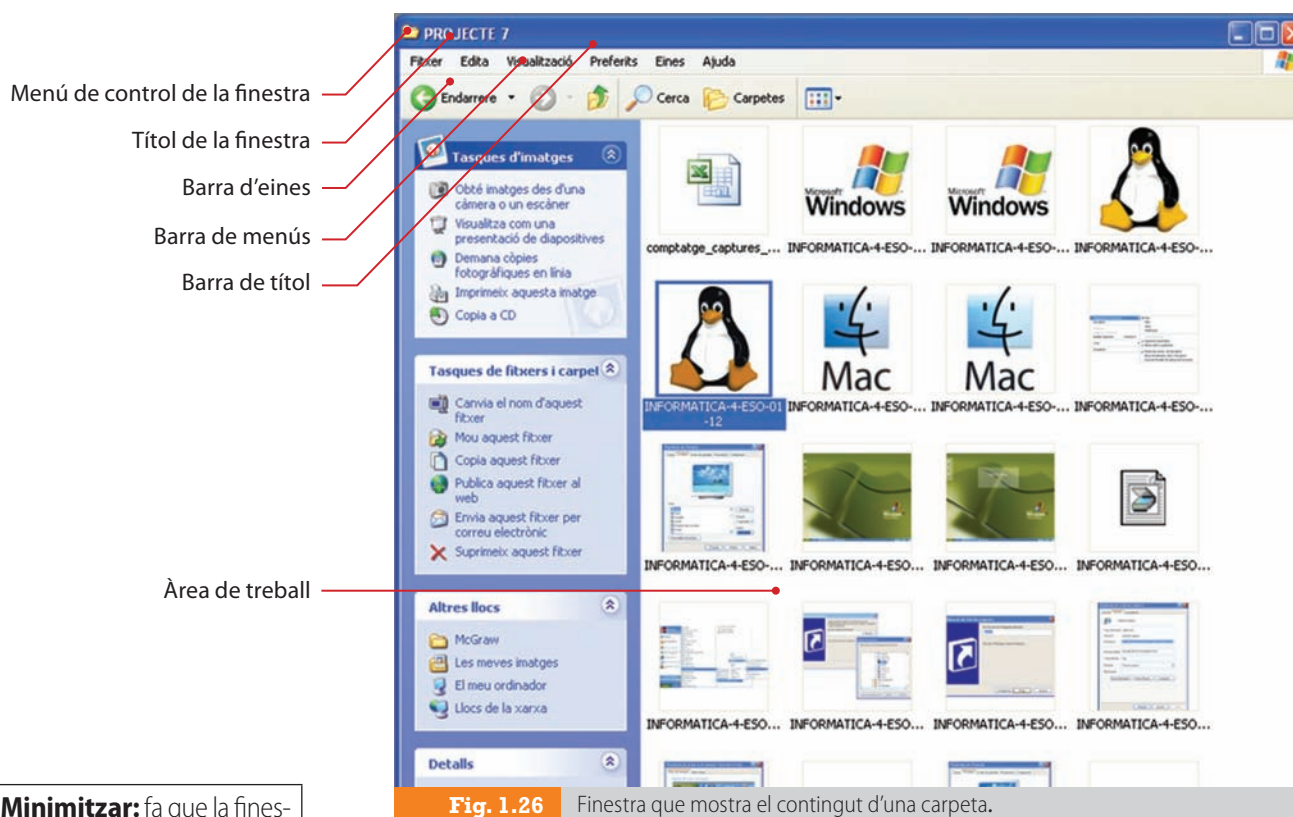
11 Canvia l'estalvi de pantalla que tens assignat per defecte, per un altre que t'agradi més. Fes que fins a passats 15 minuts no s'activi. Per a què s'utilitza el botó *Configuració* que apareix en la finestra?

12 Pots canviar la barra d'inici/tasques de posició en l'Escriptori? Com la canvies de posició? On es pot col·locar? Quina posició és la més adient segons les teves preferències?

TREBALLAR AMB FINESTRES

Windows és un sistema operatiu basat en finestres, les quals s'utilitzen com a mitjà de comunicació amb l'usuari. Mitjançant aquestes finestres ens mostra tot tipus d'informació, i s'hi inclouen multitud de controls (caixes de text, botons, etiquetes, caselles de selecció, llistes desplegable, etcètera).

En la figura 1.26 podem veure la finestra de l'Explorador de Windows, que ens mostra el contingut d'una carpeta que hi ha en un dels discos de l'equip.



	Minimitzar: fa que la finestra desaparegui de la pantalla i aparegui en la barra de tasques.
	Restaurar: fa que la finestra recuperi la mida que tenia abans de ser maximitzada.
	Maximitzar: augmenta la mida de la finestra, de manera que passa a ocupar tota la pantalla.
	Tancar: tanca la finestra (fa que desaparegui de la pantalla).

Taula 1.1 Botons per canviar la mida de la finestra.

En la finestra anterior es distingeixen les parts següents:

- **Barra de títol:** és la banda horitzontal de color blau que es mostra en la part superior de la finestra. S'hi distingeixen, al seu torn: el menú de control de la finestra, el títol de la finestra i una sèrie d'icones que ens permeten canviar la mida de la finestra (taula 1.1).
- **Barra de menús:** apareix immediatament sota de la barra de títol i conté totes les opcions que es poden dur a terme sobre la finestra oberta, agrupades en submenús.
- **Barra d'eines:** se situa sota la barra de menús i conté una sèrie d'icones que permeten accedir a les opcions més utilitzades dels diferents menús.
- **Barra de direccions:** es troba situada entre la barra d'eines i l'àrea de treball. Mostra i permet indicar la ruta d'accés a l'objecte o objectes que es mostren a l'àrea de treball.
- **Barres de desplaçament:** situades a la dreta i a la part inferior de l'àrea de treball, permeten el desplaçament per aquesta àrea cap a algunes de les seves zones que no es mostren (tant horitzontalment com verticalment).

- **Barra d'estat:** situada a la part inferior de la finestra, mostra informació que depèn de l'objecte seleccionat en cada moment.
- **Àrea de treball:** situada al centre de la finestra. S'hi distingeixen dues parts, una situada a la dreta que mostra informació i les operacions que es poden fer sobre l'objecte seleccionat, i una altra a l'esquerra, que mostra l'objecte o objectes.

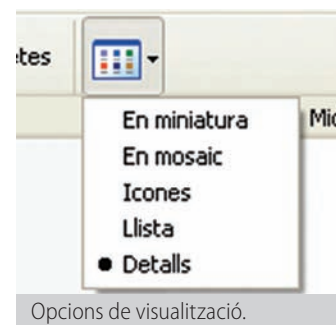
PRÀCTICA 7. CANVIAR LA FORMA DE VISUALITZAR ARXIS I CARPETES

Windows ofereix diferents vistes (formes de visualitzar arxius i carpetes), cadascuna de les quals ofereix informació diferent. Per canviar d'una visualització a una altra seguirem aquests passos:

1. Obrirem la carpeta *Els meus documents*, localitzada en l'Escriptori.
2. Farem clic sobre la icona  que apareix en la barra d'eines.
3. Seleccionarem a la llista que s'obre una de les opcions que apareixen (fig. 1.27). Automàticament, la manera com es visualitzen els arxius i carpetes canvia.

Tingues en compte

També podem accedir a l'opció que es mostra en la pràctica 7, desplegant el menú Visualització de la barra de menús i seleccionant-hi una de les opcions que apareixen (En miniatura, En mosaic, Icones, Llista o Detalls).



Opcions de visualització.

Fig. 1.27

PRÀCTICA 8. REDIMENSIONAR LES FINESTRES

Per canviar la mida d'una finestra, farem clic amb el botó esquerre del ratolí sobre una de les icones que apareixen en la part superior dreta de la barra de títol (taula 1.1). També podem utilitzar les opcions que apareixen en el menú de control de la finestra.

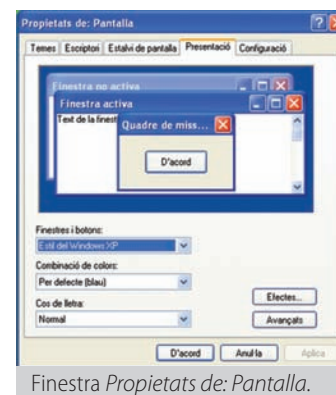
Si volem donar una mida específica a la finestra cal:

1. Situar el cursor del ratolí en un dels extrems de la finestra.
2. Quan el cursor del ratolí tingui la forma $\leftarrow \rightarrow$, premerem el botó esquerre del ratolí i l'arrossegarem fins a la posició desitjada. Si la posició on es col·loca el ratolí és una cantonada de la finestra, se'n canvia tant la mida horitzontal com la vertical.
3. Deixarem anar el botó esquerre del ratolí per establir la mida final.

PRÀCTICA 9. CANVIAR L'APARENÇA DE LES FINESTRES

Les finestres de Windows poden ser personalitzades per mostrar-se segons les preferències de l'usuari. Per a això, farem el següent:

1. Farem clic amb el botó dret del ratolí sobre l'Escriptori en una àrea on no hi hagi cap element.
2. Hi apareix un menú contextual en el qual seleccionarem l'opció *Propietats*. Hi apareix la finestra *Propietats de: Pantalla* i hi seleccionarem la pestanya *Presentació* (fig. 1.28).
3. Des d'aquesta finestra podem canviar l'estil dels botons i les finestres, la combinació de colors i la mida de les fonts. Per a això, marcarem un dels valors que apareixen en les llistes.



Finestra Propietats de: Pantalla.

Fig. 1.28



Tingues en compte

També podem accedir a la finestra de Propietats de: Pantalla mitjançant l'opció Pantalla que apareix en el Tauler de control.



Recorda

El Tauler de control és ple d'eines per canviar l'aparença i el comportament de Windows.

Per accedir-hi, prem sobre Inicia i, seguidament, selecciona l'opció Tauler de control.



Sabies que...

Si la barra de tasques està oculta i es prefereix que sempre estigui visible, cal fer clic amb el botó dret del ratolí en Inicia, seleccionar Propietats i desactivar, en la fitxa Barra de tasques, la casella de verificació Amaga automàticament la barra de tasques.

- Si volem canviar els efectes que es poden aplicar a les finestres, hem de prémer el botó *Efectes*. En la nova finestra, elegirem les opcions que vulguem (fig. 1.29).

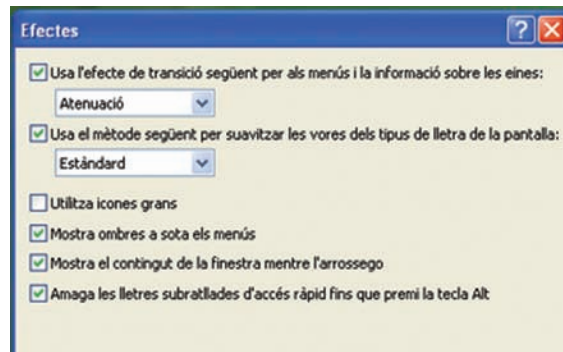


Fig. 1.29 Efectes.

- Si volem canviar de manera individual la configuració de cadascun dels elements que apareixen en les finestres, farem clic sobre el botó *Avançats*.
- En la finestra que hi apareix (fig. 1.30), seleccionarem elements individuals fent clic sobre ells en les diferents finestres de la part superior o bé seleccionarem els elements de la llista desplegable *Element*.

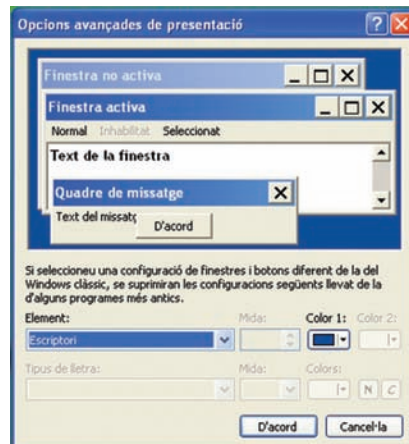


Fig. 1.30 Finestra Opcions avançades de presentació.

- Per canviar un element, seleccionarem de la llista *Element* el que vulguem i canviarem les propietats que apareixen actives en seleccionar-lo (dependran de l'element seleccionat).
- Per acabar i aplicar els canvis, premerem el botó *D'acord*.

PRÀCTICA 10. CANVIAR ENTRE FINESTRES

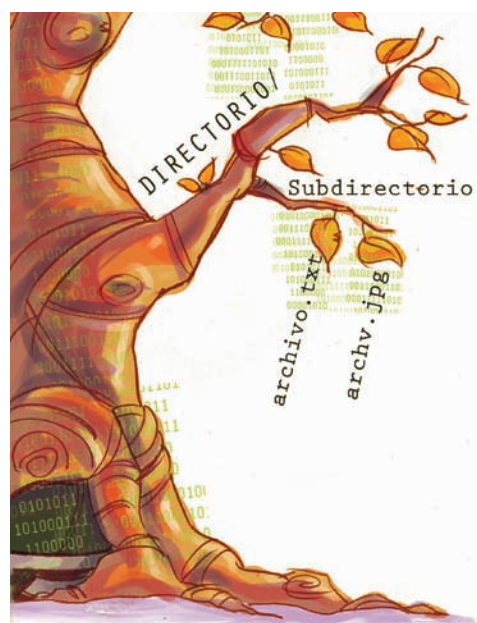
En treballar amb Windows, tindrem més d'una finestra oberta o aplicació executant-se. De vegades, caldrà canviar entre elles, per a la qual cosa podrem usar una de les opcions següents:

- Fer clic amb el botó esquerre del ratolí sobre el botó de programa localitzat en la barra de tasques.
- Pot succeir que la barra de tasques estigui configurada perquè s'oculti automàticament. En aquest cas, pot ser més còmode utilitzar la combinació de tecles **[Alt + Tab]**. Per cada pulsació simultània d'aquesta combinació de tecles, se circula d'una finestra a una altra.

TREBALLAR AMB ARXIS I CARPETES. L'EXPLORADOR DE WINDOWS

Tot treball que es faci diàriament en Windows passa, normalment, per desar i recuperar informació. Aquesta informació s'emmagatzema en unes estructures que s'anomenen arxius. Com més es treballa, més arxius s'acumulen en el sistema, per la qual cosa resulta necessari organitzar-los d'alguna manera que ens en faci més fàcil la localització i maneig (carpetes o directoris).

Un **arxiu** no és res més que un conjunt d'informació relacionada d'una manera determinada, que es desa amb un nom perquè, amb posterioritat, pugui ser recuperada.



Estructura d'arbre d'arxius/carpets.

Fig. 1.31

Alguns exemples d'arxius podrien ser: un examen de matemàtiques fet amb Word, un missatge de correu electrònic preparat amb Outlook Express, etc. Els arxius s'identifiquen per un nom que pot contenir qualsevol caràcter (excepte els caràcters: /, \, *, :, ?, ", <, > i |) i està limitat a una mida màxima de 256 caràcters. Aquests noms identifiquen l'arxiu i el seu contingut d'una manera significativa. Per anomenar els arxius se sol seguir el format nom-arxiu.extensió, en el qual l'extensió indica el tipus d'arxiu. Així, l'extensió «txt» s'utilitza per a fitxers de text, l'extensió «jpeg» per a gràfics en format JPEG, etcètera.

En Windows, els arxius s'organitzen en carpetes que en faciliten l'organització. Les carpetes poden contenir, al seu torn, altres carpetes i arxius. El sistema de fitxers s'estructura en una espècie d'arbre en el qual les carpetes són les branques i els arxius les fulles.

Per treballar amb arxius i carpetes, Windows XP proporciona un accessori denominat *Explorador del Windows* (també anomenat *Administrador d'arxius*).

L'*Explorador del Windows* mostra l'estructura jeràrquica (en forma d'arbre) d'arxius, carpetes, unitats de disc, unitats de xarxa, equips de xarxa, etc., de manera que permeten copiar, moure, canviar el nom i buscar arxius i carpetes.

En les pràctiques següents aprendrem a utilitzar l'*Explorador del Windows*.

PRÀCTICA 11. INICIAR L'EXPLORADOR DEL WINDOWS

Els passos que seguirem són:

1. Premerem el botó *Inicia*.
2. Desplegarem *Tots els programes*.
3. Hi seleccionarem el grup de programes *Accessoris*.
4. Hi seleccionarem l'opció *Explorador del Windows*.

Recorda



En Windows XP es pot escollir entre tres sistemes d'arxius diferents: NTFS, FAT i FAT32. És recomanable utilitzar NTFS, ja que és més eficaç que FAT o FAT32, ja que inclou funcions addicionals que en milloren la fiabilitat i el rendiment.

Recorda



Pots crear una drecera en l'Escriptori a l'Explorador del Windows seguint els passos que es descriuen en la pràctica 2.

En la barra d'eines de l'Explorador del Windows hi ha una sèrie de botons molt utilitzats i que són:

*** Sabies que...**
Quan accedim a El meu ordinador, Els meus documents, Les meves imatges, etc., el que realment succeeix és que s'inicia l'Explorador del Windows i ens mostra la informació que contenen aquestes carpetes.

	Permet anar a la localització anterior a la qual ens trobem.
	Permet avançar cap a la localització següent. Aquesta opció només està activa si s'ha executat l'ordre Endarrere.
	Permet pujar un nivell en la jerarquia de carpetes, és a dir, permet anar a la carpeta que conté la carpeta en la qual ens trobem.
	Mostra a la part dreta de l'àrea de treball una llista d'opcions que es poden utilitzar per localitzar objectes en l'equip (arxius, carpetes, equips, persones, etcètera).
	Fa que a la part dreta de l'àrea de treball es visualitzi la jerarquia de carpetes de l'equip, que comença en l'Escriptori.
	Permet canviar la forma de visualitzar la informació que té l'Explorador del Windows.

PRÀCTICA 12. PERSONALITZAR LA BARRA D'EINES

A més dels botons anteriors, és possible afegir-ne altres a la barra d'eines. Els passos que seguirem per afegir-hi un separador i tres botons nous són:

- 1. Seleccionar l'opció Personalització... localitzada dins del menú Visualització/Barres d'eines.
- 2. Apareix la finestra que es mostra en la fig. 1.32 (a). En la llista de l'esquerra, marcarem les opcions que hi volem afegir. Hi seleccionarem Separador i premerem el botó Afegeix.



Fig. 1.32(a) Personalitzar la barra d'eines.



Fig. 1.32(b) Personalitzar la barra d'eines.

- 3. Hi seleccionarem l'opció Talla i premerem el botó Afegeix.
- 4. Hi seleccionarem l'opció Copia i premerem el botó Afegeix.
- 5. Hi seleccionarem l'opció Enganxa i premerem el botó Afegeix. Tindrem una finestra similar a la que es mostra en la fig. 1.32 (b).
- 6. Finalment, premerem el botó Tanca. La barra d'eines tindrà un aspecte similar al que es mostra en la fig. 1.33.

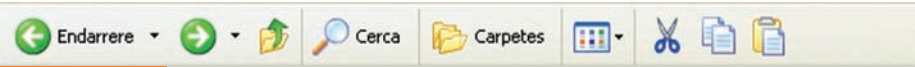


Fig. 1.33 Barra d'eines personalitzada.

PRÀCTICA 13. SELECCIONAR MÉS D'UN FITXER O CARPETA A LA VEGADA

Per seleccionar un únic fitxer o carpeta en l'Explorador del Windows només cal fer clic sobre la seva icona. Si volem seleccionar més d'un fitxer o carpeta, o combinacions d'ells, hi ha dues possibilitats:

- Si els fitxers i carpetes es troben contigus: mantindrem premuda la tecla **Mayús** (o **Shift**) i farem clic amb el botó esquerre del ratolí en la primera i en l'última icona dels fitxers o carpetes que volem seleccionar.
- Si els fitxers i carpetes no es troben contigus: mantenint premuda la tecla **Ctrl** anirem fent clic amb el ratolí sobre les icones que representen els fitxers o carpetes que cal seleccionar.

PRÀCTICA 14. ELIMINAR FITXERS O CARPETES

L'itinerari per esborrar un fitxer o carpeta és el mateix, procedirem així:

1. Seleccionarem els fitxers o carpetes que s'han d'esborrar, segons es descriu en la pràctica 13.
2. Seguirem una de les opcions següents:
 - a) Premerem la tecla **Supr.**
 - b) Seleccionarem l'opció *Suprimeix* en el menú *Fitxer*.
 - c) Premerem el botó suprimeix  de la barra d'eines si amb anterioritat l'hem personalitzat (pràctica 12).
3. Hi apareixerà un quadre de diàleg en el qual haurem de confirmar que volem eliminar el fitxer o la carpeta prement el botó *Sí*.

PRÀCTICA 15. CREAR FITXERS O CARPETES

Els passos que seguirem per crear un fitxer o carpeta són:

1. Ens ubicarem en la carpeta on es vol crear la nova carpeta o fitxer. Per moure'ns per la jerarquia, utilitzarem el panell lateral esquerre de l'Explorador del Windows.
2. Seguirem una de les dues opcions següents:
 - a) Farem clic amb el botó dret del ratolí sobre qualsevol part de l'àrea de treball on no hi hagi cap element. Hi apareixerà un menú contextual en el qual seleccionarem l'opció *Crea*.
 - b) Seleccionarem l'opció *Crea* que apareix en el menú *Fitxer*.
3. Triarem el tipus de fitxer que es vol crear (dependrà dels programes instal·lats a l'equip) o l'opció *Carpeta* per crear-ne una (fig. 1.34).
4. A l'àrea de treball apareixerà una icona en mode edició per poder donar el nom al fitxer o carpeta que s'està creant (fig. 1.35).
5. Una vegada hem posat el nom, premerem amb el ratolí en alguna posició de l'àrea de treball on no hi hagi cap element.
6. Ja tenim una nova carpeta (o fitxer, segons hàgim elegit).

Sabies que...



Quan eliminem els fitxers, van a la Paperera de reciclatge. Si volem que s'eliminin directament, sense passar-hi, cal mantenir premuda la tecla **Mayús** (o **Shift**) al mateix temps que executem una de les opcions.



Fig. 1.34



Creació una carpeta.

Fig. 1.35

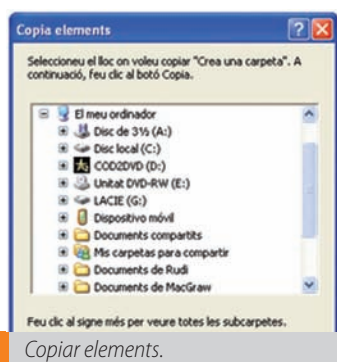


Fig. 1.36 Copiar elements.

* Sabies que...

Altres camins per poder fer aquestes operacions són:

1. Seleccionar el fitxer o carpeta que s'ha de moure o copiar segons es descriu en la pràctica 13.
2. Seleccionar l'opció Mou a la carpeta o Copia a la carpeta en el menú Edita.
3. En la finestra que apareix (fig. 1.36), seleccionar la posició de la jerarquia de carpetes on es vol copiar o moure.
4. Pulsar el botó Copia a o Mou a, segons l'operació que s'ha de fer.

PRÀCTICA 16. MOURE I COPIAR FITXERS O CARPETES

Les opcions moure i copiar s'executen de manera similar, però entre elles hi ha una gran diferència: en el cas de **moure**, allò que es fa és canviar d'ubicació el fitxer o carpeta, mentre que **copiar** crea una nova còpia en un altre lloc (o en el mateix) del fitxer o carpeta. Els passos que seguirem són:

1. Seleccionarem el fitxer o carpeta que s'ha de moure o copiar (pràctica 13).
2. Si volem **copiar**, hem de seguir una d'aquestes opcions:
 - a) Seleccionarem l'opció *Copia* en el menú *Edita*.
 - b) Premerem amb el botó dret del ratolí sobre qualsevol dels objectes seleccionats i en el menú contextual que hi apareix elegirem l'opció *Copia*.
 - c) Premerem la combinació de tecles [Ctrl + c].
 - d) Utilitzarem el botó que apareix en la barra d'eines.
3. Si volem **moure**, tenim les opcions següents:
 - a) Seleccionarem l'opció *Retalla* en el menú *Edita*.
 - b) Premerem amb el botó dret del ratolí sobre qualsevol dels objectes seleccionats i en el menú contextual que hi apareix elegirem l'opció *Retalla*.
 - c) Premerem la combinació de tecles [Ctrl + x].
 - d) Utilitzarem el botó que apareix en la barra d'eines.
4. Seleccionarem la posició de la jerarquia de carpetes on es vol copiar o moure.
5. Executarem l'opció **enganxar** seguint una d'aquestes opcions:
 - a) Seleccionarem l'opció *Enganxa* en el menú *Edita*.
 - b) Premerem amb el botó dret del ratolí sobre qualsevol part de l'àrea de treball on no hi hagi cap objecte i en el menú contextual que hi apareix elegirem l'opció *Enganxa*.
 - c) Premerem la combinació de tecles [Ctrl + v].
 - d) Utilitzarem el botó que apareix en la barra d'eines.

PRÀCTICA 17. CANVIAR EL NOM A FITXERS O CARPETES

Els passos que seguirem per canviar el nom a un fitxer o carpeta són:

1. Seleccionarem el fitxer o carpeta al qual es vol canviar el nom.
2. Seguirem una de les opcions següents:
 - a) Seleccionarem l'opció *Canvia el nom* en el menú *Fitxer*.
 - b) Premerem amb el botó dret del ratolí sobre l'element seleccionat i en el menú contextual que hi apareix seleccionarem l'opció *Canvia el nom*.
 - c) Fem clic sobre el nom del fitxer o carpeta.
3. Mentre el cursor parpelleja, en canviarem el nom.
4. Premerem **Enter** o bé farem clic en qualsevol posició de l'àrea de treball.

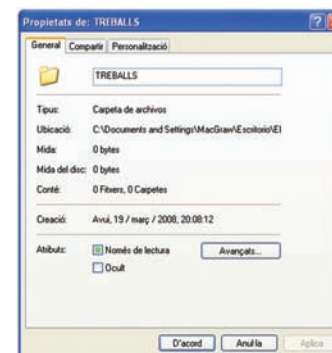
CD

Per manejar carpetes i arxius d'imatges, específicament, hi ha una eina gratuïta anomenada **Picasa 2** que et permet veure, organitzar, editar i compartir fotografies. La trobaràs en el CD.

PRÀCTICA 18. VEURE O CANVIAR LES PROPIETATS DE FITXERS O CARPETES

Tant els fitxers com les carpetes tenen les seves pròpies característiques: mida, ubicació, data de creació, últim accés, atribut, etc. Per poder veure o canviar aquestes propietats, farem el següent:

1. Premerem amb el botó dret del ratolí sobre la icona del fitxer o carpeta del qual se'n vol modificar les propietats.
2. Seleccionarem l'opció *Propietats* en el menú contextual que apareix.
3. En la finestra que es mostra, en modificarem les propietats (fig. 1.37).



Propietats d'una carpeta.

Fig. 1.37

La informació que mostra la pestanya **General** és la següent:

- Tipus: detalla el tipus d'element amb el qual es treballa. Si és un fitxer, indicarà amb quin programa s'obre.
- Ubicació: indica la localització on està desat.
- Mida: mostra la mida en megabytes i en bytes. La mida de les carpetes depèn de la mida dels arxius que conté.
- Conté: si es tracta d'una carpeta, indica el nombre d'objectes que hi ha a l'interior.

- Creació: indica la data en què es va crear l'arxiu o la carpeta.
- Modificat: desa la data de l'última modificació.
- Últim accés: desa la data de l'última vegada que es va obrir l'arxiu.
- Atributs: són els permisos que es tenen sobre l'arxiu o carpeta. L'atribut de *Només lectura* permet llegir i no esborrar, l'atribut *Ocult* fa la carpeta o arxiu invisibles, i l'atribut *Modificat* indica si ha estat modificat després de la seva creació.

4. Farem clic sobre el botó *D'acord* per acabar.

En el text ombrejat, podem veure la informació que mostra la pestanya *General*. La pestanya *Compartir* conté informació sobre els permisos que s'ofereixen als altres usuaris de la xarxa sobre les nostres carpetes o fitxers, mentre que la pestanya *Personalitzar* permet canviar propietats de la carpeta o fitxer.

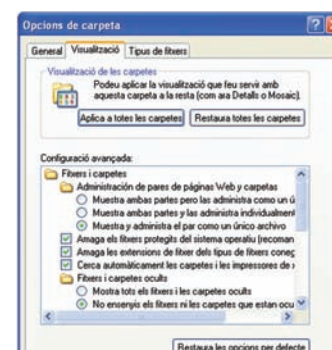
PRÀCTICA 19. OPCIONS DE CARPETA. MOSTRAR FITXERS O CARPETES OCULTES

Des d'*Opcions de la carpeta* podrem canviar l'aparença de l'Escriptori i les carpetes, especificar la manera com s'obriran i canviar el programa que obre un fitxer determinat.

Per canviar la configuració de les *Opcions de la carpeta*, obrirem aquesta possibilitat en el *Tauler de control*, o bé, des d'una finestra de carpeta, farem clic en el menú *Eines* i hi seleccionarem *Opcions de la carpeta*.

Els passos que seguirem per mostrar fitxers o carpetes ocultes mitjançant les opcions de carpeta són:

1. Obrirem l'*Explorador del Windows*.
2. Seleccionarem *Opcions de la carpeta* en el menú *Eines*.
3. En la finestra que s'obre, seleccionarem la pestanya *Visualització* (fig. 1.38).
4. Seleccionarem l'opció *Mostra tots els fitxers i les carpetes ocults*.
5. Farem clic sobre el botó *D'acord*.



Opcions de carpeta.

Fig. 1.38

PAPERERA DE RECICLATGE

La *Paperera de reciclatge* és una zona reservada en el disc dur (carpeta especial del sistema) per desar els fitxers i carpetes que s'eliminen i que permet la seva posterior recuperació, si s'escau. El lloc on veurem restaurats els fitxers o carpetes prèviament eliminats serà el mateix on eren quan es van eliminar.

La *Paperera de reciclatge* manté una còpia dels elements eliminats fins que no es buidi o bé se li esgoti l'espai assignat. Per treballar amb la *Paperera de reciclatge* s'utilitza una finestra similar a la de l'*Explorador del Windows*.

Es representa en l'Escriptori mitjançant dues icones diferents, segons continuï objectes eliminats o no (fig. 1.39 i 1.40).



Fig. 1.39 Paperera buida.



Fig. 1.40 Paperera no buida.



Recorda

És possible marcar una opció per no moure els elements eliminats a la Paperera, i eliminar-los de forma permanent de l'equip. Es recomana no marcar l'opció, ja que això mateix es pot fer mantenint premuda la tecla **Supr** (o **Shift**) en eliminar l'arxiu o carpeta.



Tingues en compte

Windows assigna una Paperera de reciclatge per a cada partició o disc dur de l'equip.

PRÀCTICA 20. CANVIAR LES PROPIETATS DE LA PAPERERA DE RECICLATGE

Per modificar les propietats de la *Paperera de reciclatge* seguirem aquests passos:

1. Premerem amb el botó dret del ratolí sobre la icona que representa la *Paperera de reciclatge* en l'Escriptori.
2. En el menú contextual que apareix, seleccionarem l'opció *Propietats*.
3. Apareix la finestra que es mostra en la fig. 1.41.

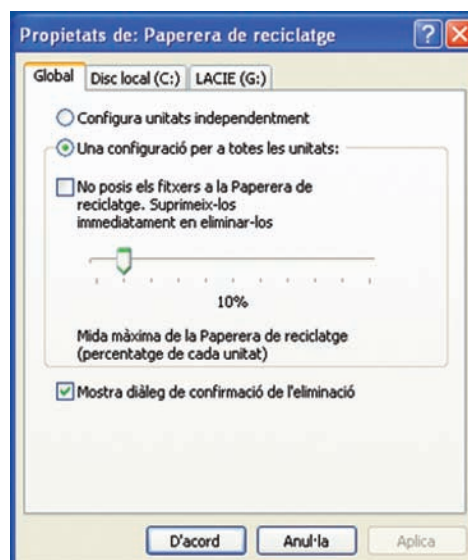


Fig. 1.41 Propietats de la Paperera de reciclatge.

4. Hi podem decidir si volem configurar de manera individual les unitats de disc que tinguem a l'equip o de manera conjunta; en el cas de seleccionar la manera individual se'ns activaran les opcions que apareixen en cadascuna de les pestanyes de cada unitat. Addicionalment, podem definir la mida en disc que li volem assignar, així com si volem que se'ns mostri un missatge cada vegada que eliminem un fitxer o carpeta. Es tracta de donar els valors adaptats a les preferències personals.
5. Per acabar, farem clic sobre el botó *D'acord*.

PRÀCTICA 21. RESTAURAR FITXERS I CARPETES

Els fitxers o carpetes que es trobin en la *Paperera de reciclatge* poden ser recuperats al mateix lloc d'on es van eliminar. Per a això, seguirem els passos següents:

- 1. Obrirem la *Paperera de reciclatge* fent doble clic sobre la seva icona.
- 2. S'obrirà una finestra com la que es mostra en la fig. 1.42.

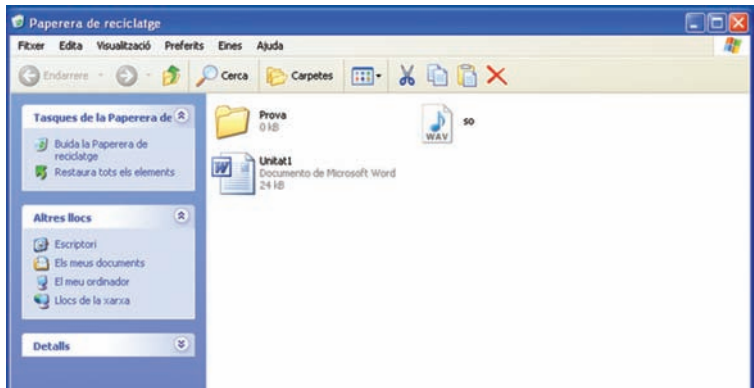


Fig. 1.42 Finestra que mostra el contingut de la *Paperera de reciclatge*.

- 3. Si volem restaurar tots els elements que hi ha en la *Paperera de reciclatge*, seleccionarem l'opció *Restaura tots els elements* que apareix en el lateral esquerre de l'àrea de treball (fig. 1.42).
- 4. Si volem restaurar solament un element dels que hi ha a la *Paperera*, hi farem clic a sobre i en el menú contextual que apareix seleccionarem l'opció *Restaura* (fig. 1.43). També es pot seleccionar l'opció *Restaura* que apareix en el menú *Fitxer*.



Fig. 1.43 Restaurar un element de la *Paperera de reciclatge*.

- 5. L'element o elements restaurats apareixeran al lloc des del qual es van eliminar i desapareixeran de la *Paperera de reciclatge*.

PRÀCTICA 22. ELIMINAR FITXERS I CARPETES DE LA PAPERERA DE RECICLATGE I BUIDAR-LA

Es poden eliminar tots els fitxers buidant la *Paperera* o es poden eliminar de manera individual. Els passos que seguirem són:

- 1. Si es volen eliminar tots els elements que hi ha en la *Paperera de reciclatge*, seleccionarem l'opció *Buida la Paperera de reciclatge* que apareix en el lateral esquerre de l'àrea de treball (fig. 1.42).
- 2. Si es volen eliminar elements individuals, seleccionarem els que es volen eliminar i seleccionarem l'opció *Suprimeix* que hi ha en el menú *Fitxer*. També es pot accedir a l'opció *Suprimeix* prement amb el botó dret del ratolí sobre els elements seleccionats.

Sabies que...



També es poden seleccionar diversos elements dels que apareixen en la *Paperera de reciclatge* i recuperar-los tots a la vegada, seleccionant l'opció *Restaura*.

Recorda



- Els fitxers o carpetes que es troben a la *Paperera de reciclatge* ocupen espai en disc, per la qual cosa pot caldre eliminar-los de forma definitiva.
- Per disposar de més espai en el disc dur, es pot buidar la *Paperera de reciclatge*.

ALTRES TASQUES EN WINDOWS

PRÀCTICA 23. AGREGAR O TREURE PROGRAMES



Tingues en compte

Windows XP ofereix un assistent de recerca que inclou la possibilitat de localitzar en l'equip o a la xarxa, imatges, música, vídeos, documents de diferents tipus, carpetes, usuaris, equips a la xarxa, etcètera.

Per utilitzar la recerca en Windows, desplegem el botó Inicia, seleccionarem l'opció Cerca i en la finestra que apareix, establim els criteris de recerca.



Sabies que...

En Windows hi ha caràcters comodí com:

* correspon a qualsevol seqüència de símbols (inclosa una línia buida).

¿ correspon a qualsevol símbol individual.

Agregar o treure programes ajuda a gestionar els programes i components instal·lats en Windows. Es pot utilitzar per agregar, treure o canviar programes que no vénen amb Windows; per agregar o treure components de Windows i per configurar programes predeterminats per a algunes tasques.

Per instal·lar nous programes cal disposar del CD o DVD original del programa i seguir els passos que ens mostra l'ajudant d'instal·lació que s'executa de manera automàtica en introduir-lo en el lector.

Per treure un programa ja instal·lat amb anterioritat seguirem aquests passos:

1. Desplegem el botó *Inicia* fent-hi clic a sobre amb el botó esquerre del ratolí.
2. Seleccionarem l'opció *Tauler de control*.
3. Hi apareix una finestra com la que es mostra en la fig. 1.44. Farem doble clic sobre l'element *Afegeix o suprimeix programes*.



Fig. 1.44 Finestra Tauler de control.

4. S'obrirà una finestra similar a la que es mostra en la fig. 1.45. Per defecte, apareix seleccionada la pestanya *Canvia o suprimeix programes*. Seleccionarem de la llista de programes instal·lats el que volem desinstal·lar.

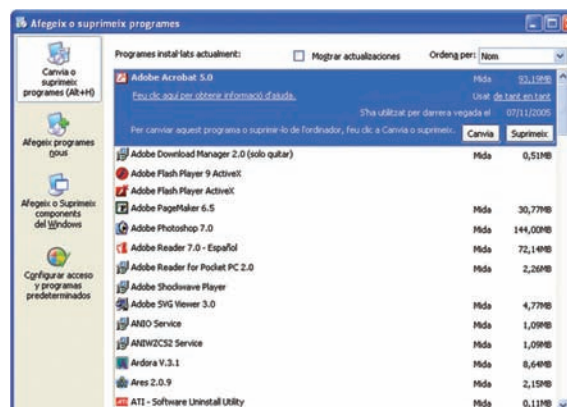


Fig. 1.45 Finestra Afegeix o suprimeix programes.

5. Farem clic sobre el botó *Suprimeix* que apareix en seleccionar el programa.
6. Hi apareix una finestra de diàleg en la qual se'ns pregunta si estem segurs de voler desinstal·lar el programa. Per continuar amb la desinstal·lació premerem sobre el botó *Sí*.
7. El procés continuarà recopilant la informació necessària. En alguns casos, es fa la desinstal·lació de manera automàtica i, en d'altres, es llança un assistent que guia el procés de desinstal·lació, depèn del programa que s'estigui desinstal·lant.

A més de desinstal·lar programes, aquesta utilitat permet agregar nous programes des de disc, CD ROM o Internet (fig. 1.46). Això pot resultar útil en els casos que el fabricant no proporioni un assistent d'instal·lació (encara que avui dia és molt estrany haver d'utilitzar aquesta opció).

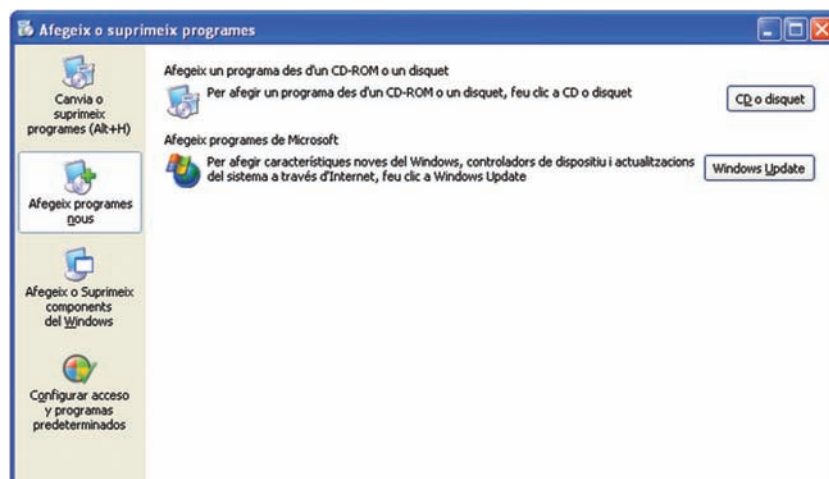
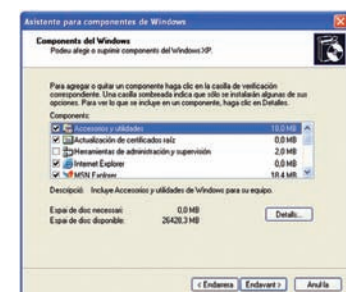


Fig. 1.46 Afegir nous programes.



Afegir o suprimir components de Windows.

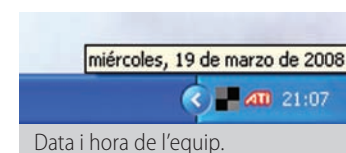
Fig. 1.47

En la instal·lació de Windows XP se seleccionen els components que es volen instal·lar, però posteriorment pot caldre agregar-ne o treure'n alguns. Des d'*Afegir o suprimeix programes* es té accés mitjançant la pestanya *Afegir o Suprimeix components de Windows*. En prémer-la, salta una nova finestra en la qual es poden seleccionar o desmarcar els components que es volen afegir o treure (fig. 1.47).

PRÀCTICA 24. AJUSTAR LA DATA I L'HORA DE L'EQUIP

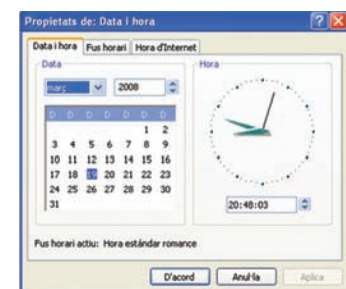
L'hora de l'equip la podem veure a l'extrem dret de la barra de tasques, i si hi col·loquem el botó a sobre ens apareix una finestra flotant que ens mostra la data (fig. 1.48). Per ajustar la data i l'hora de l'equip, farem el següent:

1. Accedirem al *Tauler de control* i hi seleccionarem l'element *Data i hora*.
2. Apareix la finestra que es mostra en la figura 1.49. Apareix seleccionada la pestanya *Data i hora*, en la qual es pot establir l'hora de l'equip, i el dia, any i mes en què ens trobem.
3. En la pestanya *Fus horari* es pot establir la zona horària que es vol utilitzar i si volem que Windows actualitzi de manera automàtica l'hora a l'estiu i hivern.
4. La pestanya *Hora d'Internet* permet actualitzar la data i hora de l'equip de manera automàtica des d'un servidor de temps a Internet.
5. Una vegada fets els canvis necessaris, premerem el botó *D'acord* per tancar la finestra *Propietats de: Data i hora* i aplicar els canvis.



Data i hora de l'equip.

Fig. 1.48



Propietats de: Data i hora.

Fig. 1.49

1

EXERCICIS RESOLTS

RESTAURAR SISTEMA

Windows XP ofereix una eina molt útil que permet corregir errors en el *software* causats per una mala instal·lació d'un programa o per problemes d'incompatibilitat amb la resta del *software* instal·lat. Aquesta eina és *Restaura el sistema*.

Aquesta aplicació la inclou Windows XP i s'instal·la per defecte. El que fa és crear punts de restauració cada cert temps o quan s'instal·la un nou *software* a l'ordinador. Si s'hi instal·la un programa i aquest fa que l'equip funcioni de manera anormal, es pot fer ús de l'opció *Restaura el sistema*, la qual tornarà l'ordinador a un estat de funcionament anterior i, per tant, correcte (triem a quin moment anterior volem tornar).

En restaurar el sistema, no es perden les dades que es tenen a l'equip (documents, imatges, dades personals, etc.), però sí els programes instal·lats després de la data de restauració seleccionada. En instal·lar Windows XP es crea un punt de restauració al qual sempre es pot accedir.

ACCEDIR A L'EINA RESTAURAR SISTEMA

Per accedir a l'eina *Restaura el sistema* executarem els passos següents:

1. Premereu el botó *Inicia*.
2. Seleccionem *Tots els programes*.
3. Desplegarem la llista *Accessoris* i seleccionem *Eines del sistema*.
4. Premereu l'opció *Restaura el sistema*. Apareixerà la finestra que es mostra en la fig. 1.50.

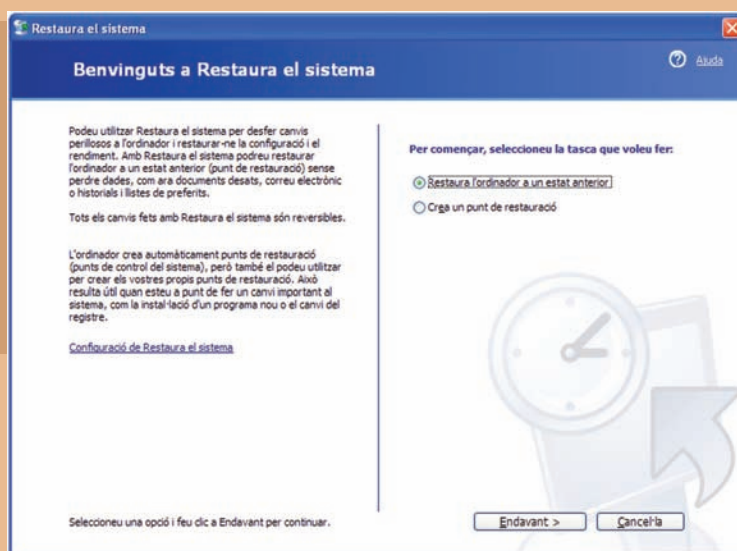


Fig. 1.50 Finestra *Restaura el sistema*.

CREAR UN PUNT DE RESTAURACIÓ MANUALMENT

Accedirem a l'eina *Restaura el sistema* i seguirem els passos següents:

1. Seleccionem *Crea un punt de restauració* (fig. 1.51) i premerem *Endavant*.
2. Hi apareixerà una finestra en la qual introduïrem la descripció que volem donar al punt de restauració i farem clic sobre el botó *Crea*.
3. El procés de creació del punt de restauració començarà. En acabar, es mostrarà una finestra que informa del resultat de la creació, i indica la data i hora de creació.

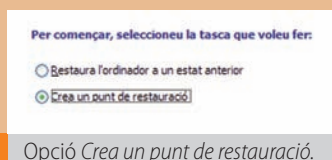


Fig. 1.51 Opció *Crea un punt de restauració*.

RESTAURAR L'EQUIP A UN ESTAT ANTERIOR

Els passos que seguirem són:

1. Accedirem a l'eina *Restaura el sistema*.
2. Seleccionarem l'opció *Restaura l'ordinador a un estat anterior* i premerem el botó *Endavant*.
3. Apareix la finestra que es mostra en la figura 1.52. A la seva part esquerra, hi ha un calendari en el qual alguns dies apareixen en color blau fosc, la qual cosa indica que són els punts de restauració que es poden seleccionar (punts de restauració creats de manera manual o automàtica amb anterioritat). En seleccionar un punt de restauració en el calendari, a la part dreta de la finestra apareixen els punts de restauració d'aquest dia que es poden seleccionar.

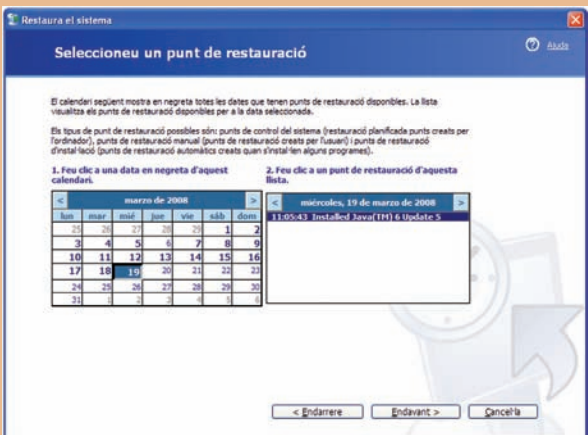


Fig. 1.52 Seleccionar un punt de restauració.

4. Seleccionarem una data en el calendari i un punt de restauració i premerem el botó *Endavant*.
5. Apareix una finestra en la qual es demana confirmar la selecció del punt de restauració per a la qual cosa es farà clic sobre el botó *Endavant*.
6. Començarà el procés de restauració, per a això es tanca la sessió d'usuari oberta i apareix a la pantalla una barra de progrés que indica com va evolucionant la restauració (fig. 1.53).



Fig. 1.53 Avanç del progrés de restauració.

7. Després d'acabar el progrés de restauració, l'ordinador es reinicia i en iniciar la sessió novament apareixerà una finestra en la qual s'indica que la restauració va acabar correctament. Premerem el botó *D'acord* per tancar la finestra i iniciar normalment la sessió.

En iniciar novament l'eina *Restaura el sistema*, apareixerà una nova opció que ens permetrà desfer l'última restauració (fig. 1.54).

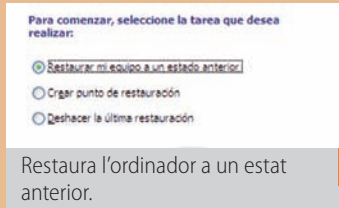


Fig. 1.54

1

EXERCICIS PROPOSATS

1 Consulta a Internet i amplia la informació que hi ha en l'apartat 2 sobre perifèrics.

2 Aconseguix en alguna botiga d'informàtica de la teva localitat o d'Internet un fulletó publicitari d'ordinadors. Analitza les característiques dels equips informàtics que venen i fes una relació dels principals components.

3 Crea dreceres en l'Escriptori als accessoris següents: *Paint*, *WordPad*, *Calculadora* i *Bloc de notes*.

4 Prova amb diferents fons d'Escriptori i escull aquell que més t'agradi. Quines altres possibilitats ens ofereix la finestra *Propietats de: Pantalla*? Com canviaries l'estalvi de pantalla? I la resolució?

5 Entra al menú contextual de l'Escriptori. Quines opcions apareixen? Per a què s'utilitza cada opció?

6 Investiga què és una zona horària. Configura una zona horària diferent de la que té l'equip. Què succeeix en canviar la zona horària?

7 Quina utilitat tenen les pestanyes que hi ha en algunes finestres? Enumera alguns llocs on apareixen.

8 Obre l'*Explorador del Windows*. Personalitza la barra d'eines i fes que es mostrin tots els botons disponibles. Què permet cadascun de ells?

9 Utilitza l'*Explorador del Windows* per moure't per la jerarquia de carpetes que presenta el teu equip, i utilitza per a això tant les opcions que apareixen en els diferents menús com els botons de la barra d'eines. Estan relacionades les opcions que apareixen en els menús amb els botons que hi ha en la barra d'eines?

10 Si necessites tenir visible la mida que ocupa en disc un fitxer determinat, quina vista és la més adient? Sense utilitzar la vista anterior, com se'n podria esbrinar la mida?

11 Busca en el teu equip els fitxers següents: *hosts*, *services*, *ntuser* i *msimn.exe*. Indica'n la localització en la jerarquia de carpetes del teu equip.

12 Dins de la carpeta *Els meus documents*, crea una carpeta amb el teu nom i dins d'aquesta, tantes carpetes com assignatures tinguis amb els noms respectius.

13 Si t'equivoques en anomenar una carpeta, què es pot fer per corregir l'error?

14 Què succeeix si intentem fer una còpia d'una carpeta en el mateix lloc on ja existeix?

15 Raona les diferències que hi ha entre copiar i tallar, i explica per què s'utilitzen.

16 Experimenta amb la *Paperera de reciclatge* (elimina algun fitxer, recupera'n un altre, buida-la, etc.). Per a això, crea diversos fitxers i carpetes de prova. Com pots canviar les propietats de la *Paperera de reciclatge*?

17 Com eliminaries un fitxer o una carpeta de manera permanent sense que passi per la *Paperera de reciclatge*?

18 Fes un recorregut breu per les diferents opcions que mostra el *Tauler de control* i enumera per a què s'utilitza cadascuna.

19 Fes un breu recorregut pels diferents accessoris que proporciona Windows i enumera per a què s'utilitza cadascun.

Per investigar

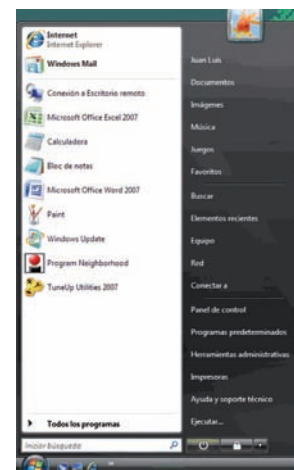
Windows Vista

Al final de gener de 2007, l'empresa Microsoft llança al mercat una nova versió del seu sistema operatiu Windows anomenada Windows Vista i que ofereix multitud de millores respecte del seu predecessor, Windows XP.

Hi ha diferents versions d'aquest sistema operatiu, cadascuna de les quals inclou una sèrie d'utilitats diferents:

Vista Home, Vista Home Premium, Vista Business, Vista Enterprise i Windows Vista Ultimate, encara que no tots els equips estan preparats per treballar amb Windows Vista.

Accedeix a Internet i investiga els requeriments *hardware* d'aquest nou sistema operatiu, i les millores que inclou respecte a la versió anterior, Windows XP.



Botó Inicia de Windows Vista.

Fig. 1.55

Conceptes bàsics

Arrossegar: moure un element per la pantalla seleccionant-lo i mantenint premut el botó esquerre del ratolí.

Barra d'eines: barra que conté el botó *Inicia* i apareix a la part inferior de l'Escriptori.

Carpeta: mitjà per organitzar programes i documents en un disc. Pot contenir fitxers i altres carpetes.

Desinstal·lar: treure fitxers i carpetes associats a un programa, així com els desats en el registre de manera que el *software* deixi d'estar disponible.

Disc: dispositiu d'emmagatzematge que es connecta a l'equip.

Drecera: vincle amb qualsevol element al qual es pot tenir accés de manera directa, ja sigui un programa, fitxer, carpeta, unitat de disc, pàgina web, impressora o un altre equip.

Escriptori: és la primera pantalla que apareix quan el sistema operatiu arrenca i iniciem la sessió (ens identifiquem en el sistema) amb un usuari determinat.

Finestra: part de la pantalla on es poden executar els programes

Fitxers de sistema: fitxers utilitzats per Windows per carregar, configurar i executar el sistema operatiu.

Fons de pantalla: és la imatge que apareix en l'Escriptori.

Hardware: components físics d'un ordinador, inclosos tots els perifèrics, com els mòdems, impressores, etc.

Icona: petita imatge que es mostra a la pantalla per representar un objecte.

Maximitzar: ampliar una finestra a la seva mida màxima.

Minimitzar: reduir una finestra a un botó a la barra de tasques.

Paperera de reciclatge: lloc on Windows emmagatzema els fitxers eliminats.

Quadre de diàleg: finestra secundària que conté botons i diversos tipus d'opcions que permeten fer determinades tasques o executar ordres.

Quadre de text: quadre en el qual s'escriu informació necessària per executar una ordre.

Registre: dipòsit d'informació sobre la configuració de l'equip.

Sistema de fitxers: estructura general amb la qual es dóna nom als fitxers i carpetes i que determina la manera d'emmagatzemar-los i organitzar-los.

Sistema operatiu (SO): conjunt de programes que permeten la comunicació de l'usuari amb l'ordinador (proporciona una interfície) i gestiona els seus recursos de manera eficient (UCP, memòria, emmagatzematge, etcètera).

Usuari: persona que utilitza l'equip.