

Initiation à l'outil informatique

Module : Windows



Windows Vista™



*Communauté de Communes
Maremne Adour Côte-Sud*

23 communes

45214 habitants



@telier Multiservices Informatique

TYROSSE

Maxime Samson ou Olivier Horgues
05 58 77 22 39
ami.tyrosse@alpi40.org

SOUSTONS

Vincent Cazenave ou Jérôme Cazalis
05 58 41 37 18
ami.soustons@alpi40.org



L'ordinateur et ses périphériques

L'informatique que l'on connaît à ce jour est la synthèse des inventions et créations, commencées au XVI^{ème} siècle.

LA PETITE HISTOIRE DE L'ORDINATEUR :

Le tout premier ordinateur programmable fut inventé par un mathématicien anglais Charles Babbage, qui en trouva l'idée en construisant, en 1823, une machine à calculer entièrement métallique nommée moteur différentiel. A cette époque, la technologie n'était pas assez évoluée pour permettre la réalisation de tels projets. Mais l'idée qui les sous-tendait (un appareil capable d'exécuter des calculs en fonction d'un programme inséré à l'aide de cartes perforées) comprenait la plupart des principes qui seront utilisés plus tard dans la conception des ordinateurs modernes.

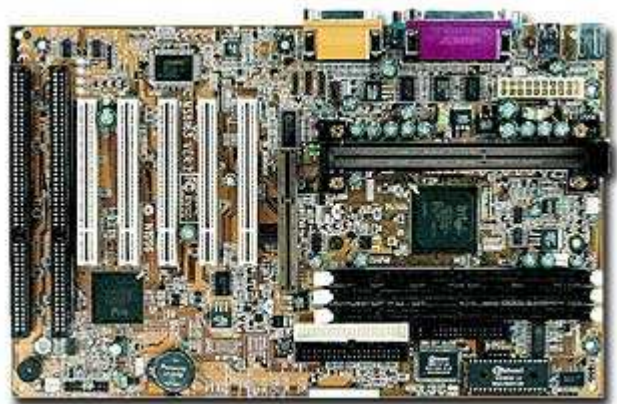
L'arrivée d'Apple Computer : Après la sortie du troisième microprocesseur d'Intel, le 8080, un jeune employé de Hewlett-Packard, Wozniak construisit dans un garage de Cupertino le premier ordinateur personnel populaire qu'il baptisa Apple I en 1976 (ancêtre du **Macintosh**) et d'IBM (fabricant d'ordinateurs centraux) qui en 1980, décida de créer un ordinateur individuel qui fut commercialisé en 1981. C'était le **PC** (Personnel Computer).

L'**Ordinateur** est une machine automatique de traitement de l'information permettant de conserver, d'élaborer et de restituer des données sans intervention humaine en effectuant sous le contrôle de programmes enregistrés des opérations arithmétiques et logiques.

SES COMPOSANTS :

Il renferme la carte mère. C'est un circuit imprimé. Celle-ci, comme son nom l'indique, constitue le cœur de l'ordinateur. Sur elle, viennent se greffer les composants suivants :

- **Horloge système** : elle contrôle et synchronise le microprocesseur et les composants associés. Sa vitesse, encore appelée fréquence, est exprimée en mégahertz (Mhz). Plus cette fréquence est élevée, plus le processeur sera efficace.
- Le **micro processeur** : c'est l'élément principal de l'ordinateur. Il traite et fait circuler les données. Plus cette circulation d'information est rapide, plus l'ordinateur sera jugé performant. L'évolution des technologies permet d'obtenir des vitesses en permanente progression et des technologies spécifiques.

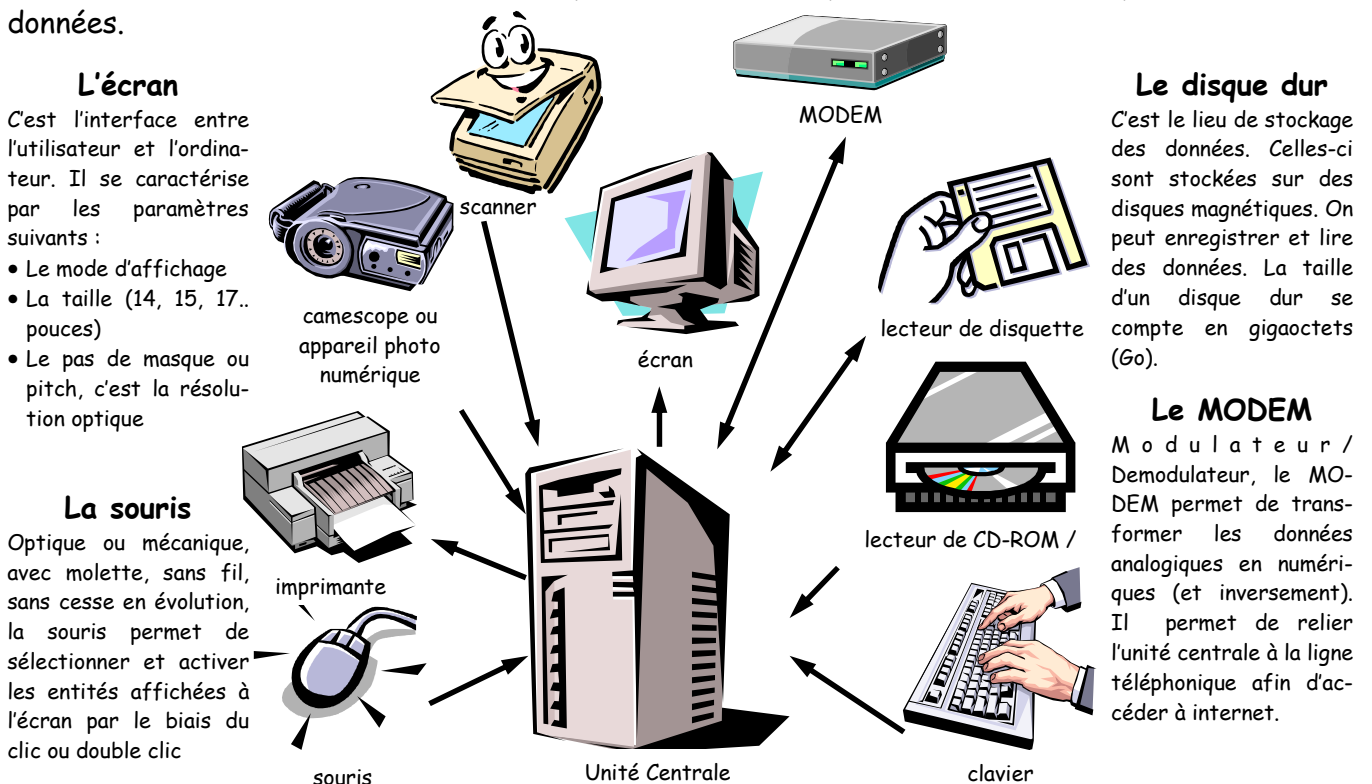


- La **mémoire vive** : on l'appelle aussi mémoire centrale ou RAM (Random Access Memory). C'est un endroit où l'ordinateur stocke temporairement les données et programmes qu'il est entrain d'utiliser. Un temporaire qui dure tant que l'on ne coupe pas le courant. Les puces mémoires (en fait DRAM, D pour dynamique) sont soudées sur la carte mère. La taille mémoire peut s'augmenter par ajout de RAM sous forme de barrettes. Plus de mémoire accélère l'ordinateur, car on évite des appels fréquents au disque dur.
- La **mémoire cache** : la transmission d'informations entre processeur et mémoire vive est souvent bien lente que le potentiel de vitesse du microprocesseur. Pour pallier à cela, les processeurs intègrent une petite zone de mémoire ultra-rapide où sont conservées les instructions et données qui reviennent le plus souvent. Mais cette mémoire interne est de petite taille, quelques dizaines de ko (voire plus)
- **Connecteurs d'extensions** : ce sont des emplacements disponibles sur la carte mère destinés à recevoir des cartes d'usages divers. Il existe plusieurs normes de connexion, dites bus
- **Entrées/sorties** : tous les ordinateurs comportent des ports série, parallèle, USB (Universal Serial Bus) (plus rapide mais pas disponibles sur les anciens PC) pour la liaison avec des périphériques de type imprimante, modem...
- **Mémoire vidéo** : la mémoire dite VRAM, où se stockent les images à afficher à l'écran. Il en faut d'autant plus que ces images doivent s'afficher vite.
- Les **cartes vidéos** : indépendantes, placées sur un connecteur d'extension, elles permettent de décharger le microprocesseur des calculs de l'affichage. Elles contiennent la VRAM et donc cette dernière ne se trouve plus directement sur la carte mère.
- La **carte son** : elle permet d'enregistrer et de reproduire du son de piloter un lecteur de CD-ROM. Elle se branche sur un connecteur d'extension.



SES PERIPHERIQUES :

L'ordinateur est composé d'une Unité Centrale à laquelle viennent se brancher des périphériques d'entrée, de sortie ou entrée/sortie qui permettent d'envoyer, recevoir ou envoyer/recevoir des données.



L'écran

C'est l'interface entre l'utilisateur et l'ordinateur. Il se caractérise par les paramètres suivants :

- Le mode d'affichage
- La taille (14, 15, 17.. pouces)
- Le pas de masque ou pitch, c'est la résolution optique

La souris

Optique ou mécanique, avec molette, sans fil, sans cesse en évolution, la souris permet de sélectionner et activer les entités affichées à l'écran par le biais du clic ou double clic

Le disque dur

C'est le lieu de stockage des données. Celles-ci sont stockées sur des disques magnétiques. On peut enregistrer et lire des données. La taille d'un disque dur se compte en gigaoctets (Go).

Le MODEM

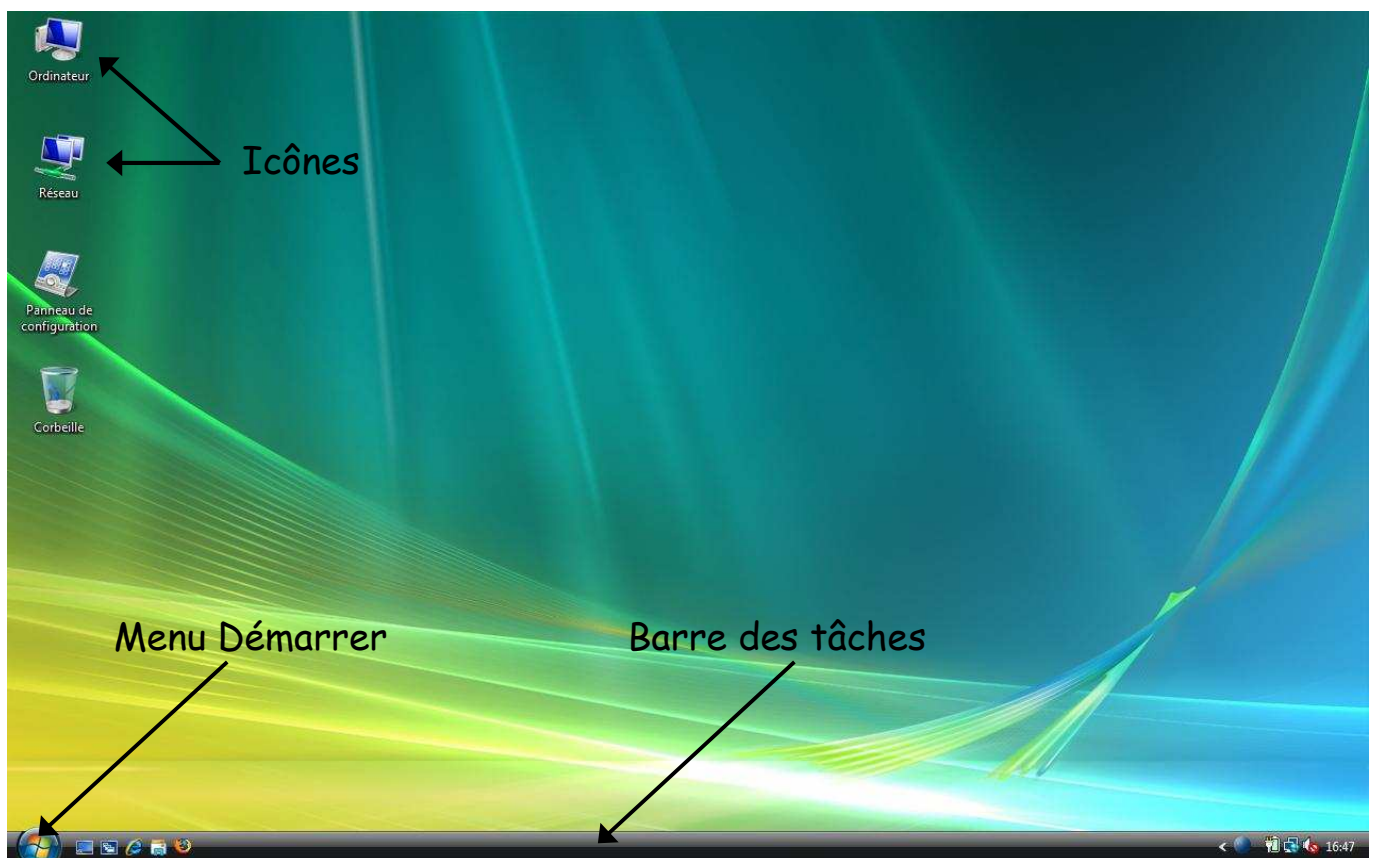
Modulateur / Demodulateur, le MODEM permet de transformer les données analogiques en numériques (et inversement). Il permet de relier l'unité centrale à la ligne téléphonique afin d'accéder à internet.

Le système d'exploitation

Le système d'exploitation est un logiciel, en l'occurrence Windows VISTA, qui permet de gérer les diverses tâches de votre ordinateur et de vous décharger des programmes de routine.

L'ECRAN DE PRESENTATION DE WINDOWS VISTA :


L'écran de présentation de Windows VISTA se compose d'une grande fenêtre dans laquelle se trouvent plusieurs icônes correspondant soit à une fonction, soit à un programme.

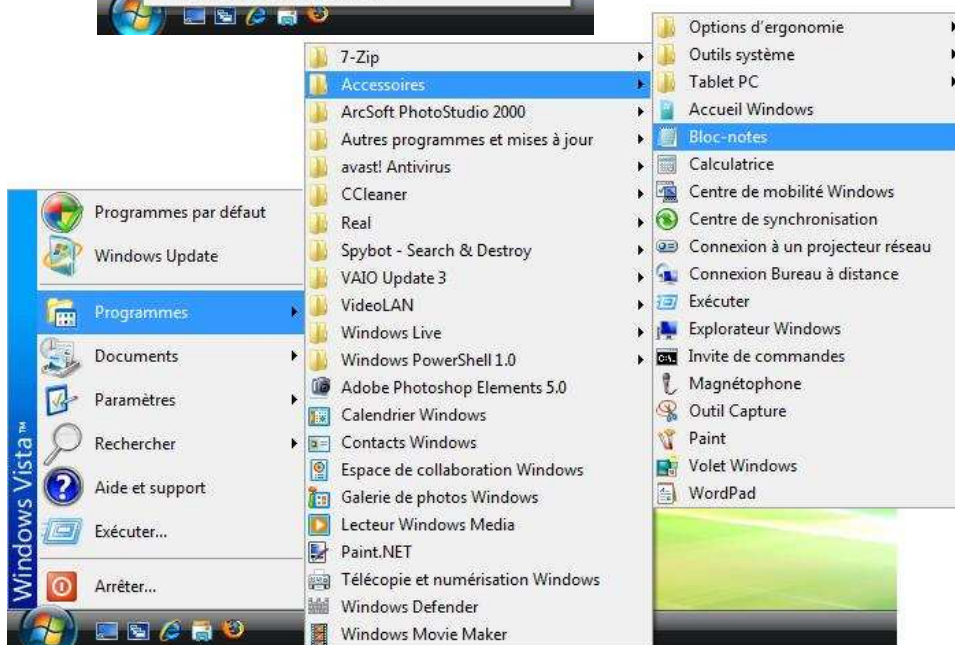
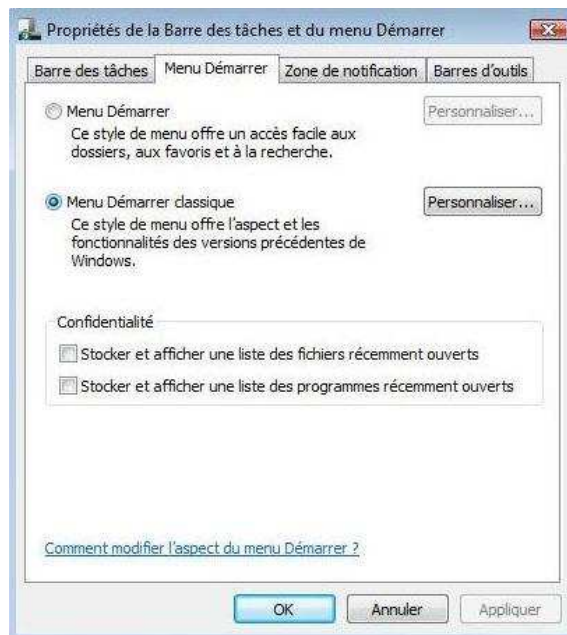
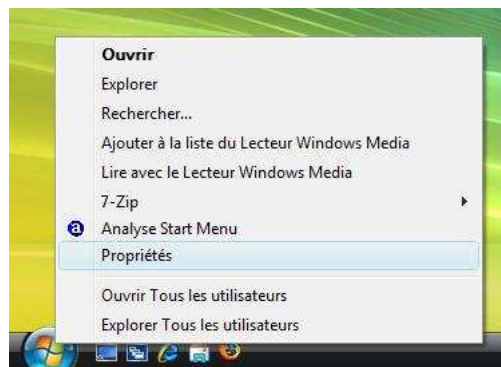



- L'icône **Ordinateur** : en cliquant deux fois (double clic) sur cette icône vous pourrez voir les composants de votre ordinateur et gérer vos fichiers.
- L'icône **Corbeille** : la corbeille est un lieu de stockage temporaire des fichiers supprimés. Il est ainsi possible de récupérer les fichiers effacés par mégarde.
- L'icône **Favoris Réseau** : si votre ordinateur est relié à un réseau, en double cliquant sur cette icône, vous pouvez voir les ressources disponibles sur le réseau.

LE MENU DEMARRER :

Pour un côté pratique notamment par rapport aux utilisateurs des anciennes versions de Windows, nous utiliserons le Menu Démarrer dans sa version classique.

Il vous faut donc faire un clic droit sur **Démarrer**  puis cliquer sur **Propriétés** et sur le bouton à côté de **Menu Démarrer Classique** avant de cliquer sur **OK** pour valider.



Ce menu est très important car il permet de réaliser de nombreuses opérations. En cliquant sur le bouton  **Démarrer**, vous faites apparaître un menu contenant les fonctions suffisantes pour commencer à utiliser Windows.

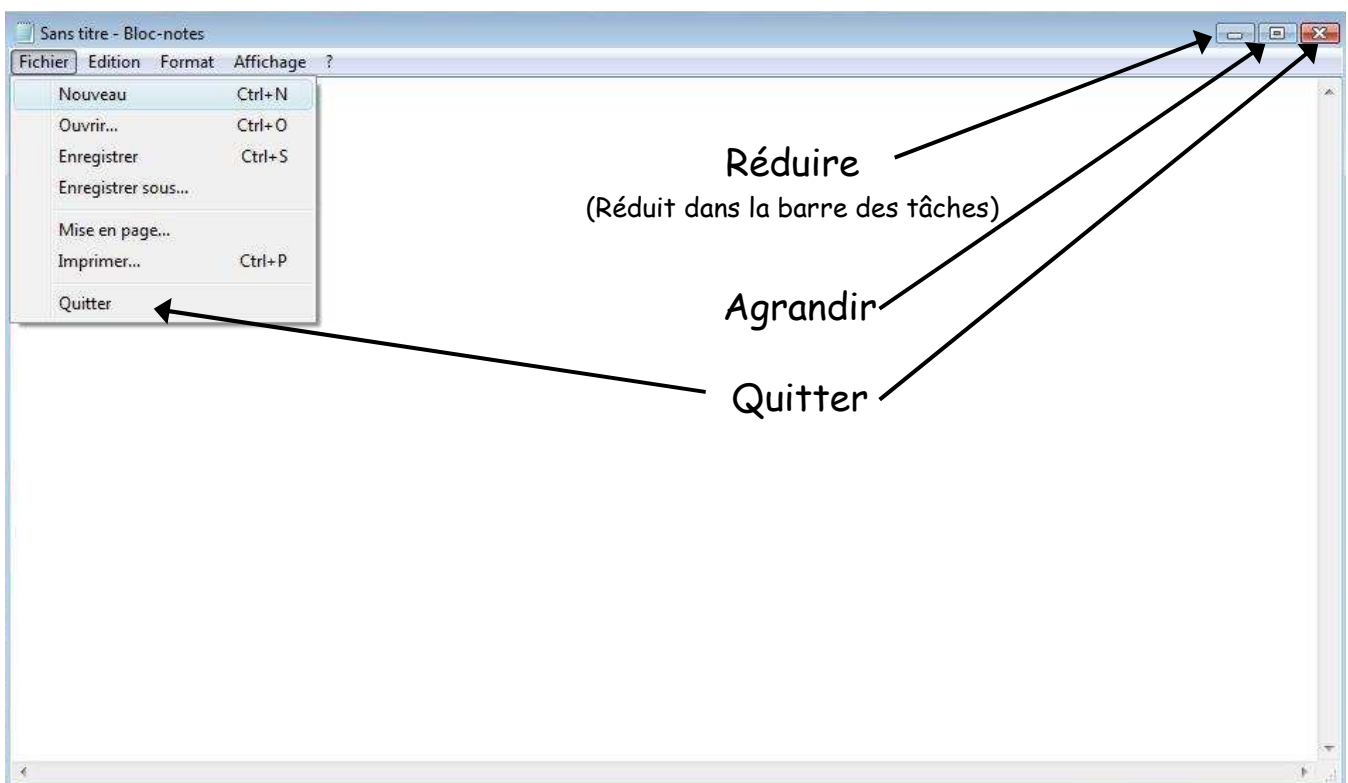
- **Programmes** : affiche la liste des programmes que vous voulez démarrer. Pour sélectionner une des fonctions du menu démarrage, il faut cliquer avec le bouton droit (bouton de validation) une fois que le pointeur (flèche de la souris se déplaçant sur l'écran) se situe sur la fonction en question. La petite flèche noire indique que le menu est déroulant.
- **Documents** : affiche la liste de documents qui ont été ouverts récemment.
- **Paramètre** : affiche la liste des paramètres systèmes que vous pouvez modifier.
- **Rechercher** : vous permet de rechercher un dossier ou un fichier.
- **Aide et support** : vous propose l'aide de Windows.
- **Exécuter** : vous permet de démarrer un programme ou d'ouvrir un dossier.
- **Arrêter l'ordinateur...** : pour arrêter, redémarrer l'ordinateur ou recommencer une autre session (sous un autre nom).

ACTIVITES DE BASE :

Dans cette partie, le démarrage et l'arrêt de programme seront traités. Nous verrons comment ouvrir et sauvegarder un document, comment modifier la configuration de votre système. Nous aborderons aussi l'utilisation de la fonction rechercher, puis le fonctionnement de la commande exécuter et enfin de l'arrêt de l'ordinateur.

- Démarrage et Arrêt d'un programme : pour démarrer un programme, vous devez cliquer sur **Démarrer** pointez sur **Programmes**, pointez sur le dossier, par exemple **Accessoires**, puis cliquez sur nom du programme. Ex : **Bloc-Notes**

Le programme s'exécute. Une nouvelle fenêtre apparaît ; celle du Bloc-Notes. Dans la barre de tâches un nouveau bouton, celui du programme Bloc-Notes apparaît également.



Pour arrêter le programme, deux manières existent :

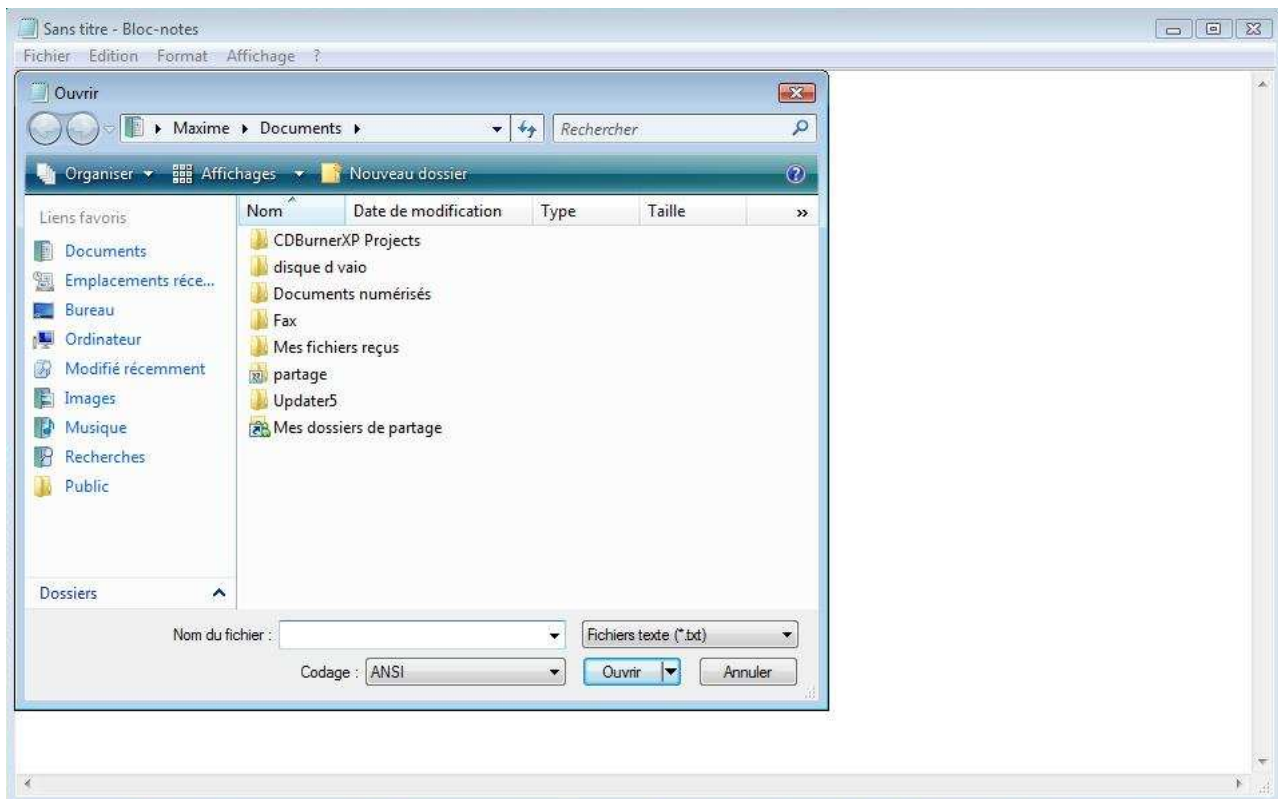
- La première consiste à cliquer sur le bouton fermer (croix blanche sur fond rouge) dans le coin supérieur droit de la fenêtre du programme.
- La deuxième consiste à cliquer sur **Fichier**, dans le coin supérieur gauche de la fenêtre, puis sur **Quitter**.



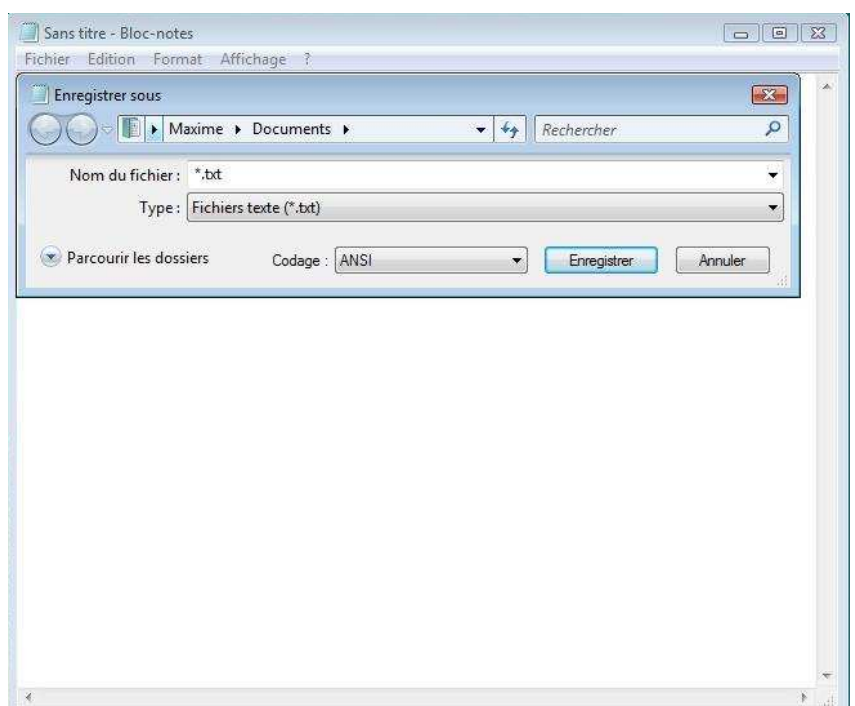
Pour passer d'un programme à un autre, il suffit de cliquer sur le bouton correspondant au programme que l'on veut ouvrir, dans la barre des tâches.

Pour ouvrir et sauvegarder un document, il existe sous Windows plusieurs manières :

- Pour ouvrir un document *récemment ouvert*, vous pouvez utiliser la commande **Documents** du menu **Démarrer**. Pour cela, cliquez sur **Démarrer** puis pointez sur **Documents** et cliquez sur le fichier que vous voulez ouvrir.
- Il est aussi possible d'ouvrir le document directement depuis le programme adéquat, il vous suffit pour cela de cliquer sur la commande **Fichier** puis **Ouvrir**. Si le fichier se trouve dans un dossier différent, cliquez sur la flèche à côté de la zone **Regarder dans**, puis cliquez sur le disque sur lequel se trouve le fichier. Cliquez sur le dossier dans lequel se trouve le fichier puis, cliquez sur **Ouvrir** (ou « double cliquez »). Continuez jusqu'à ce que vous ayez atteint le document désiré.

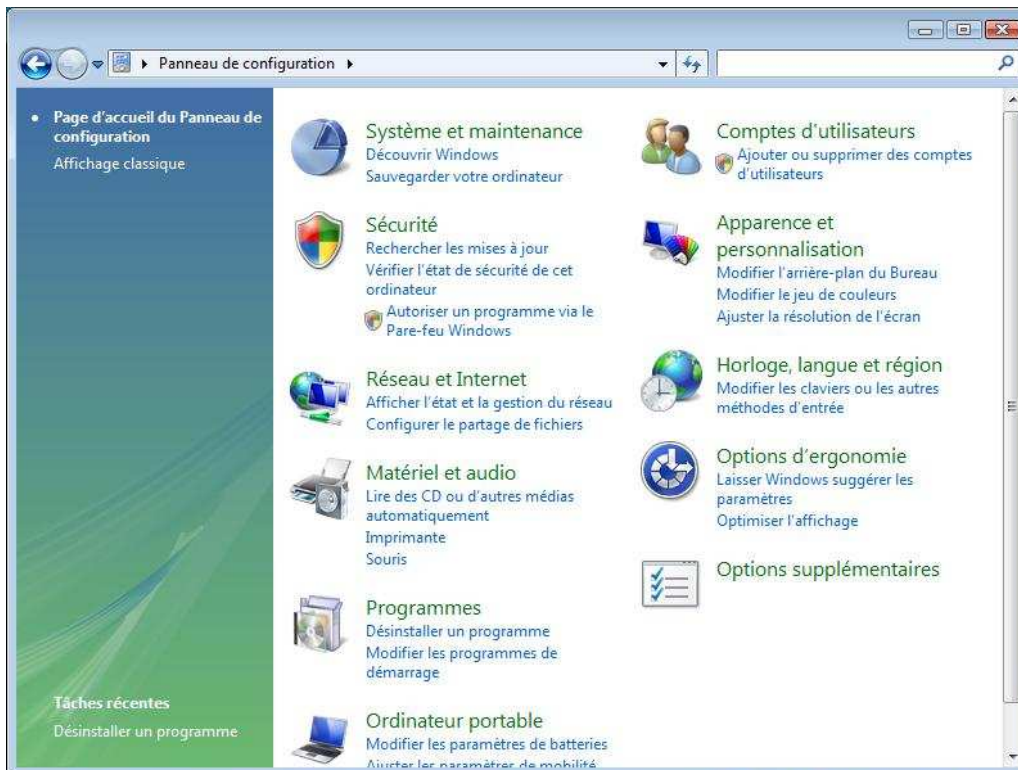


La sauvegarde d'un document se fait directement sous le programme. Il faut cliquer sur la commande **Fichier**, puis sur **Enregistrer** ou **Enregistrer sous...** (sert à sauvegarder sous un nom, un répertoire ou un format différent)



COMMENT MODIFIER LA CONFIGURATION DE VOTRE SYSTEME :

Il faut se placer dans le menu **Démarrer**, pointer la commande **Paramètres**, et cliquer sur **Panneau de Configuration**.



Il suffit de double cliquer sur l'icône correspondant au paramètre que l'on veut modifier, pour voir la fenêtre des paramètres de l'entité que l'on veut modifier, apparaître.

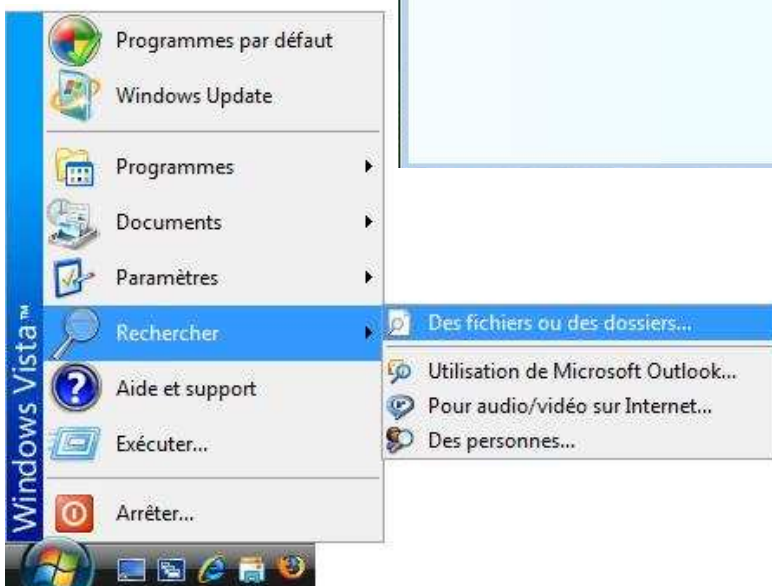
FONCTION RE- CHERCHER



Si vous ne savez pas où se trouve un document ou un dossier, vous pouvez utiliser, dans le menu **Démarrer**, la commande **Rechercher**.

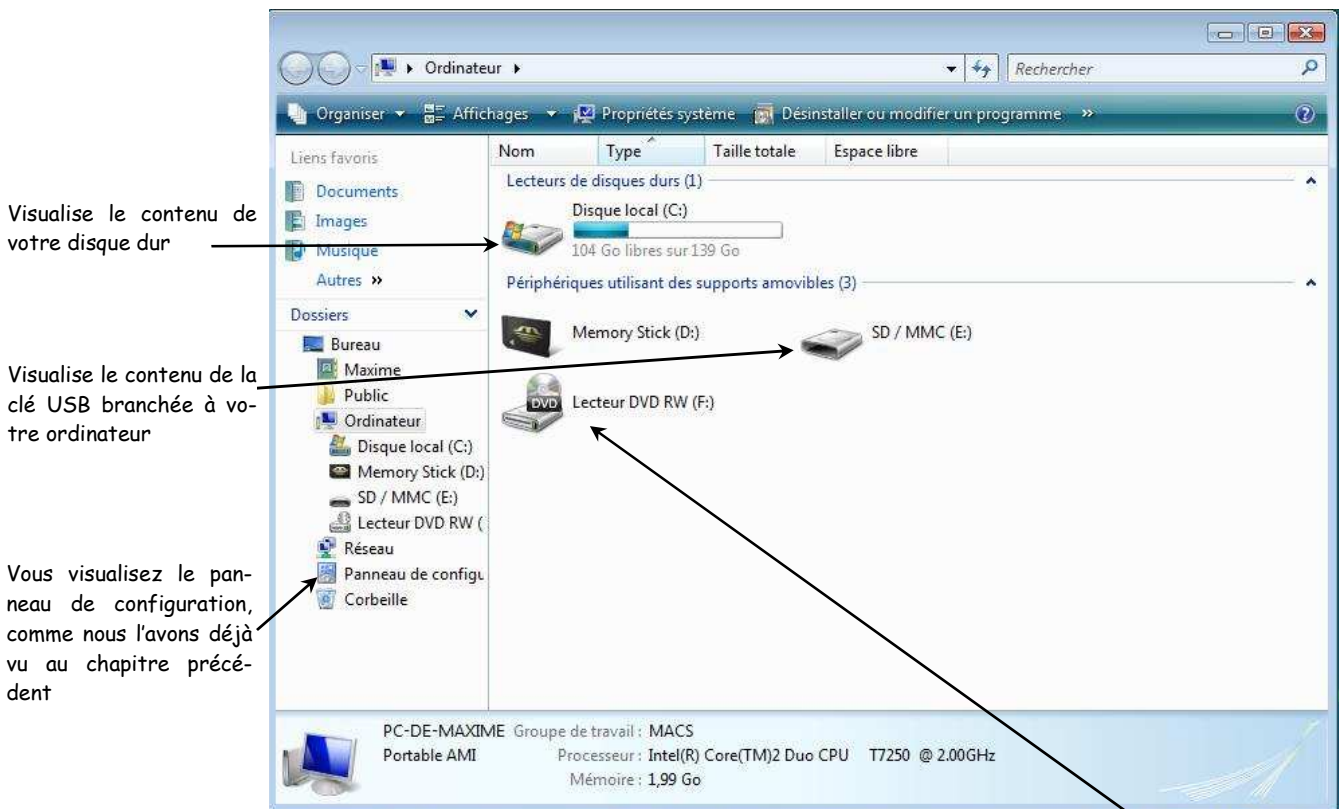
Cela fait, cliquer sur **Des fichiers ou des dossiers...** puis indiquez son nom dans la zone « **une partie ou l'ensemble du nom** ».

Spécifiez éventuellement le lieu de la recherche, cliquez sur la flèche à côté de la zone **Rechercher dans**. Lancez la recherche en cliquant sur **Rechercher**.



ORDINATEUR :

Dans Windows VISTA, tous les fichiers, tous les programmes et tous les documents sont accessibles à partir de l'icône Ordinateur. Double cliquez sur l'icône **Poste de travail**. La fenêtre ci-dessous apparaît. Pour accéder aux éléments contenus derrière les différents icônes du Poste de travail, vous devez double cliquer sur l'icône qui vous intéresse.



Visualise le contenu de votre disque dur

Visualise le contenu de la clé USB branchée à votre ordinateur

Vous visualisez le panneau de configuration, comme nous l'avons déjà vu au chapitre précédent

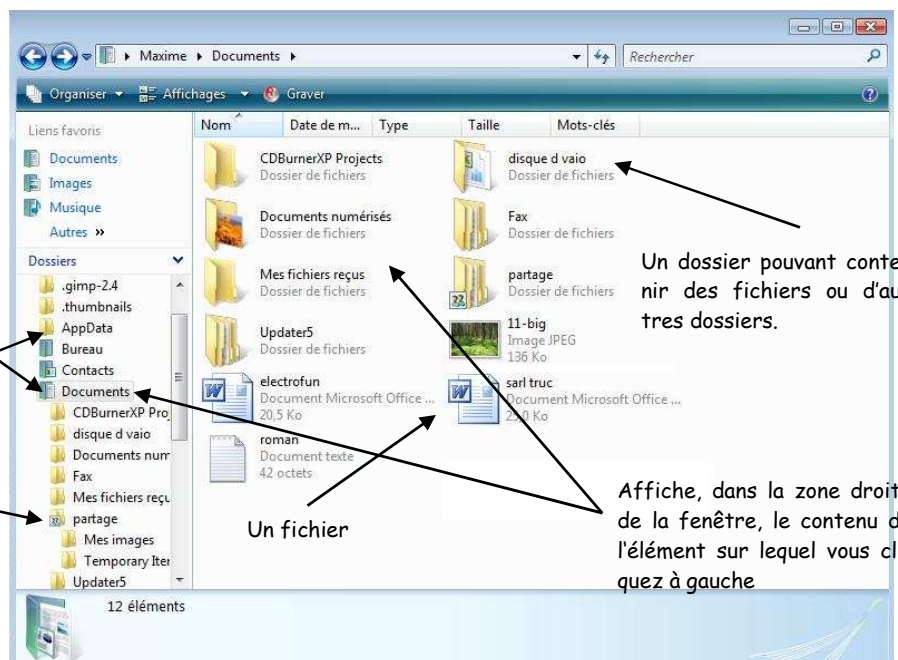
Vous visualisez le contenu de votre CD-ROM qui se trouve dans le lecteur CD-ROM (le cas échéant)

L'EXPLORATEUR WINDOWS :

Pour démarrer ce programme, cliquez sur le bouton **Démarrer**, puis allez sur **Programmes**, **Accessoires** et enfin **Explorateur Windows**.

Ensemble des lecteurs et dossiers disponibles sur votre Ordinateur. Les + signifient que vos dossiers contiennent des sous-dossiers.

Les mains sur les lecteurs ou dossiers signifient que ces éléments sont partagés sur le réseau.



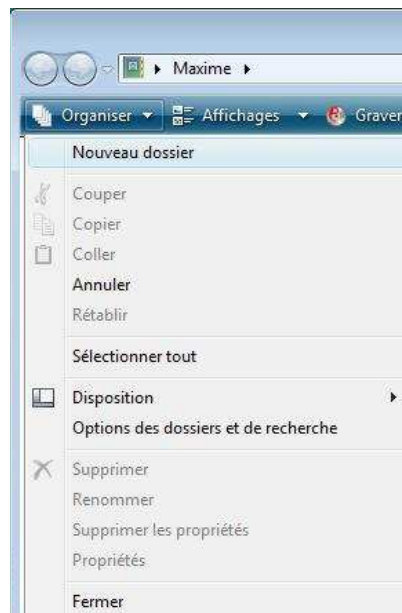
Un dossier pouvant contenir des fichiers ou d'autres dossiers.

Un fichier

Affiche, dans la zone droite de la fenêtre, le contenu de l'élément sur lequel vous cliquez à gauche

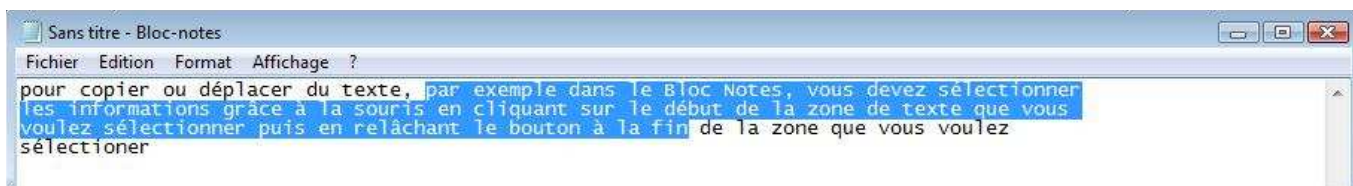
CREATION D'UN DOSSIER :

Il vous faut double cliquer sur **Poste de travail**, puis sur le lecteur de disque ou le dossier dans lequel vous voulez créer votre nouveau dossier. Ensuite, cliquez sur **Organiser**, pointez sur **Nouveau Dossier**. Pour finir taper le nom du nouveau dossier et appuyez sur Entrée.



COPIER, DEPLACER OU SUPPRIMER DES INFORMATIONS :

Vous devez sélectionner les informations grâce à la souris en cliquant sur le début de la zone de texte que vous voulez sélectionner puis en relâchant le bouton à la fin de la zone que vous voulez sélectionner.



Une fois les informations sélectionnées, cliquez sur Edition puis sur Copier ou Couper, suivant le but recherché.

Dans le document où vous voulez insérer les informations, cliquez à l'endroit où vous voulez les faire apparaître. Cliquez sur Edition puis sur Coller. C'est fait !

Remarque : CTRL + C est un raccourci pour **Copier**, CTRL + X pour **Couper** et CTRL + V pour **Coller**

IMPRIMER UN DOCUMENT :

Vous devez ouvrir votre document, puis cliquez sur **Fichier**, **Imprimer**. Cliquez sur **Imprimer** (si une fenêtre s'ouvre), après avoir réglé les paramètres d'impression si nécessaire, ainsi que les pages sélectionnées.

