

INFORMATIQUE	INITIATION AU SYSEME D'EXPLOITATION	N.Menu 2000 / DGEO2
CHAPITRE 3	MICROSOFT WINDOWS	P. 1

## Chapitre 3

### 3.1 Initiation aux système d'exploitation Microsoft Windows

Les pages qui vont suivrent sont une initiation aux techniques de base d'utilisation des systèmes d'exploitation Microsoft Windows 95, Windows 98, Windows NT. Même si ces 3 systèmes ne sont pas identiques, le maniement de base reste le même.

Comme la plupart des OS (Operating System = système d'exploitation) récent, Windows est un système fortement basé sur l'interaction homme-machine.

Par exemple, l'écran de windows contient des représentations graphiques ou pictogrammes appelés icônes. Elles servent à visualiser intuitivement les différents objets informatiques manipulable par l'utilisateur

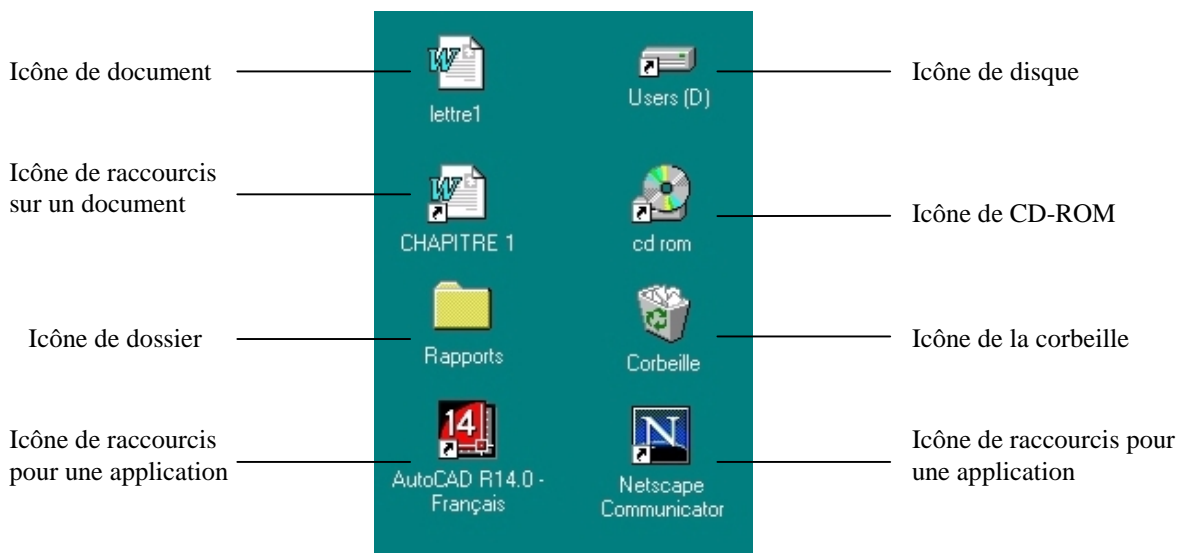


Fig. 1.1 Exemples d'icônes

#### 3.1.1 La Souris

La souris est l'outil le plus utilisé avec les OS possédant une interface graphique.

La souris est représenté à l'écran par un curseur (qui peut prendre différentes formes) que l'on déplace pour désigner ou pointer l'objet voulu.

Les boutons de la souris permettent d'exécuter des actions sur les objets ; on distingue les manipulations suivantes :

- le click
- le double clique
- faire glisser

<b>INFORMATIQUE</b>	INITIATION AU SYSEME D'EXPLOITATION	N.Menu 2000 / DGEO2
CHAPITRE 3	MICROSOFT WINDOWS	P. 2

Ces manipulations associées aux touches « shift », « ctrl », « alt » engendrent des actions sensiblement différentes.

### 3.1.2 Le Clavier

Le Clavier est utilisé pour entrer du texte. On entre généralement le texte dans un champ dans lequel un curseur indique l'endroit où sera insérer le texte.

Au clavier, le fait de presser simultanément plusieurs touches particulières (« ctrl », « shift », « alt », « altgr »,...) engendre des actions spécifiques.

### 3.1.3 Caractères

La plupart des touches du clavier on pour effet d'insérer le caractère correspondant dans le texte. Les majuscules ou les caractères spéciaux sont obtenus par la combinaison de touches particulières.

Ces caractères peuvent être :

- alphabétiques : a...z, A...Z ;
- numériques : 0...9 ;
- signes spéciaux : +, -, /, \*, =, &, \$, %, @, «, », ?, etc...

La touche « Caps Lock » verouille toutes les touches alphabétiques en majuscules ; la touche « Num Lock » permet l'utilisation du pavé numérique.

### 3.1.4 Contrôles

Certaines touches ont un effet particulier lorsqu'elles sont insérées dans un champ texte ; par exemple :

- « Space » : Insertion d'un espace dans le texte ;
- « Enter » : Insertion d'un saut de ligne dans le texte ;
- « Tab » : Décalage du curseur d'un champ vers la droite ;
- « Delete » : Effacement du caractère à droite du curseur ;
- « Backspace » : Effacement du caractère à gauche du curseur ;

### 3.1.5 Commandes

Le clavier peut également être utilisé pour accéder à certaines commandes. De fait Windows peut être utilisé sans souris bien que cela soit hautement inapproprié !

Dans certains cas néanmoins, les raccourcis claviers (combinaisons de touches spécifiques effectuant des commandes) sont très pratiques ; par exemples

- « Ctrl » + « c » : Copie une sélection dans le presse-papier ;

<b>INFORMATIQUE</b>	INITIATION AU SYSEME D'EXPLOITATION	N.Menu 2000 / DGEO2
CHAPITRE 3	MICROSOFT WINDOWS	P. 3

- « Ctrl » + « x » : Coupe une selection dans le press-papier ;
- « Ctrl » + « v » : Colle le contenu du press-papier à l'endroit voulu ;
- « Ctrl » + « s » : Enregistre le document actif ;
- ..... ;

### 3.1.6 Les Fichiers

Un fichier est le mécanisme de base de stockage des données sur un ordinateur. Il peut être de plusieurs sorte :

- Application
- Document
- Raccourcis,...

Les fichiers sont classés à l'aide de dossiers.

Chaque dossier peut contenir un nombre quelconque de fichiers ainsi que d'autres dossiers.

Un disque contient des dossiers (et des fichiers).

Un ordinateur contient des disques.

Un réseau contient des ordinateurs.

#### Les noms de fichiers

Un nom de fichier possède la forme suivante :

*nom\_du\_fichier . type*

où nom\_de\_fichier peut contenir au maximum 256 caractères alphanumérique et type peut contenir au maximum 3 caractères alphanumérique

Pour attribuer la bonne icône au bon fichier, Windows se base sur le type. Il est donc important de respecter les extensions standard des fichiers. Par exemple :

- . exe : fichier d'applications compilés ;
- . dll : fichiers d'applications ;
- . doc : document Microsoft Word ;
- . xls : document Microsoft Excel ;
- . dwg : document AutoCAD ;
- . txt : document texte ;
- . .... ;

<b>INFORMATIQUE</b>	<b>INITIATION AU SYSEME D'EXPLOITATION</b>	<b>N.Menu 2000 / DGEO2</b>
CHAPITRE 3	MICROSOFT WINDOWS	P. 4

### 3.1.7 La configuration

Le bureau permet également d'accéder au panneau de contrôle, dont le but est de gérer la configuration du système sur lequel vous travaillez. Ne modifiez pas la configuration de votre ordinateur, car celle-ci est effectuée par votre administrateur système.

### 3.1.8 Les menus

Un menu est une liste de commande sélectionnables par l'utilisateur à l'aide de la souris. Il en existe 2 types :

- Les menus déroulants
- Les menus locaux

### 3.1.9 Menu déroulants

Un menu déroulant se trouve toujours dans la barre des menus d'une fenêtre, comme l'illustre la figure x.x. Pour utiliser un menu déroulant, il suffit de cliquer sur son titre, puis sur la commande désirée.

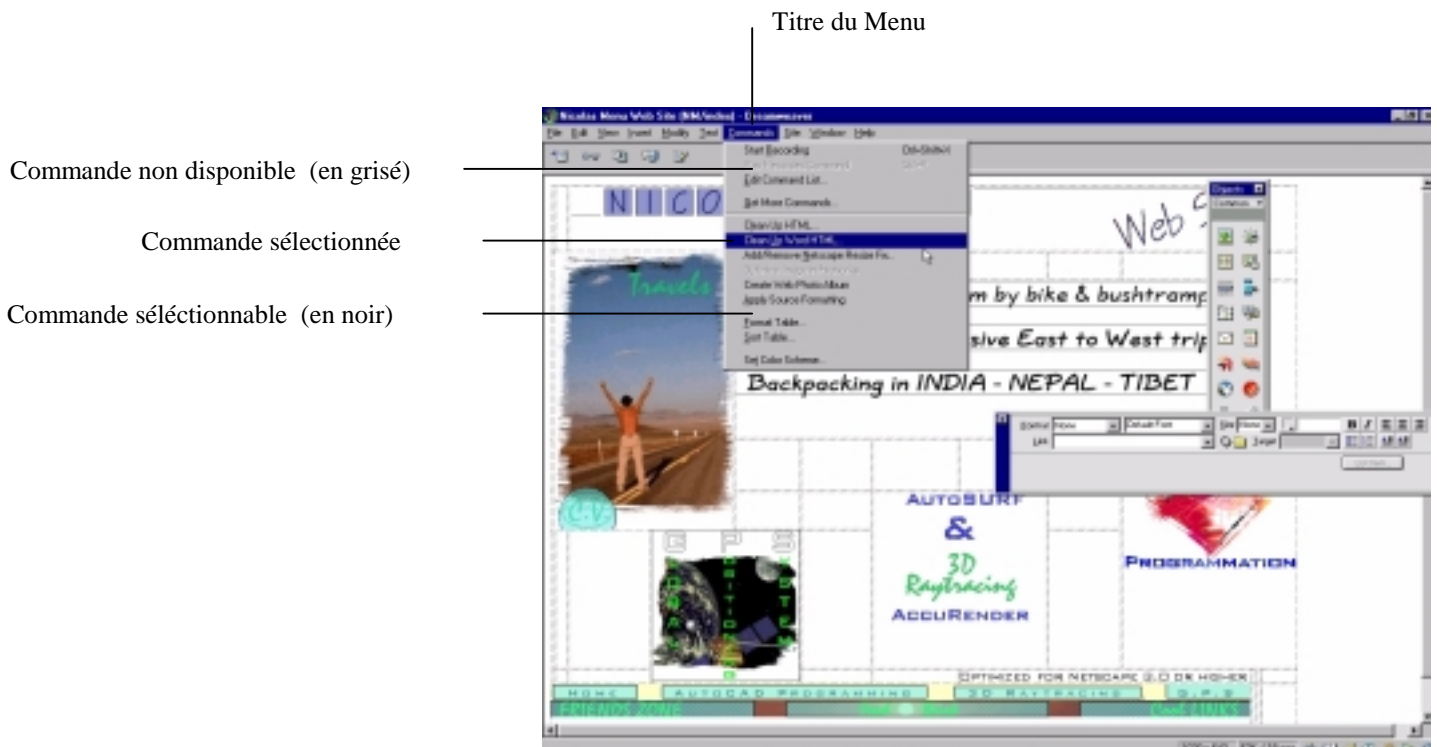


Fig. X.X Menus déroulant (déroulé)

INFORMATIQUE	INITIATION AU SYSEME D'EXPLOITATION	N.Menu 2000 / DGEO2
CHAPITRE 3	MICROSOFT WINDOWS	P. 5

### 3.1.10 Menu locaux

Un menu local contient l'ensemble des commandes applicables à un objet donné ; pour y accéder, cliquez sur l'objet à l'aide du bouton de droite de la souris.

### 3.1.11 Les fenêtres

Une fenêtre est une zone rectangulaire à l'écran, dont le contenu est partiellement ou totalement affiché, suivant sa taille.

La figure ci dessous présente les différents composants d'une fenêtre

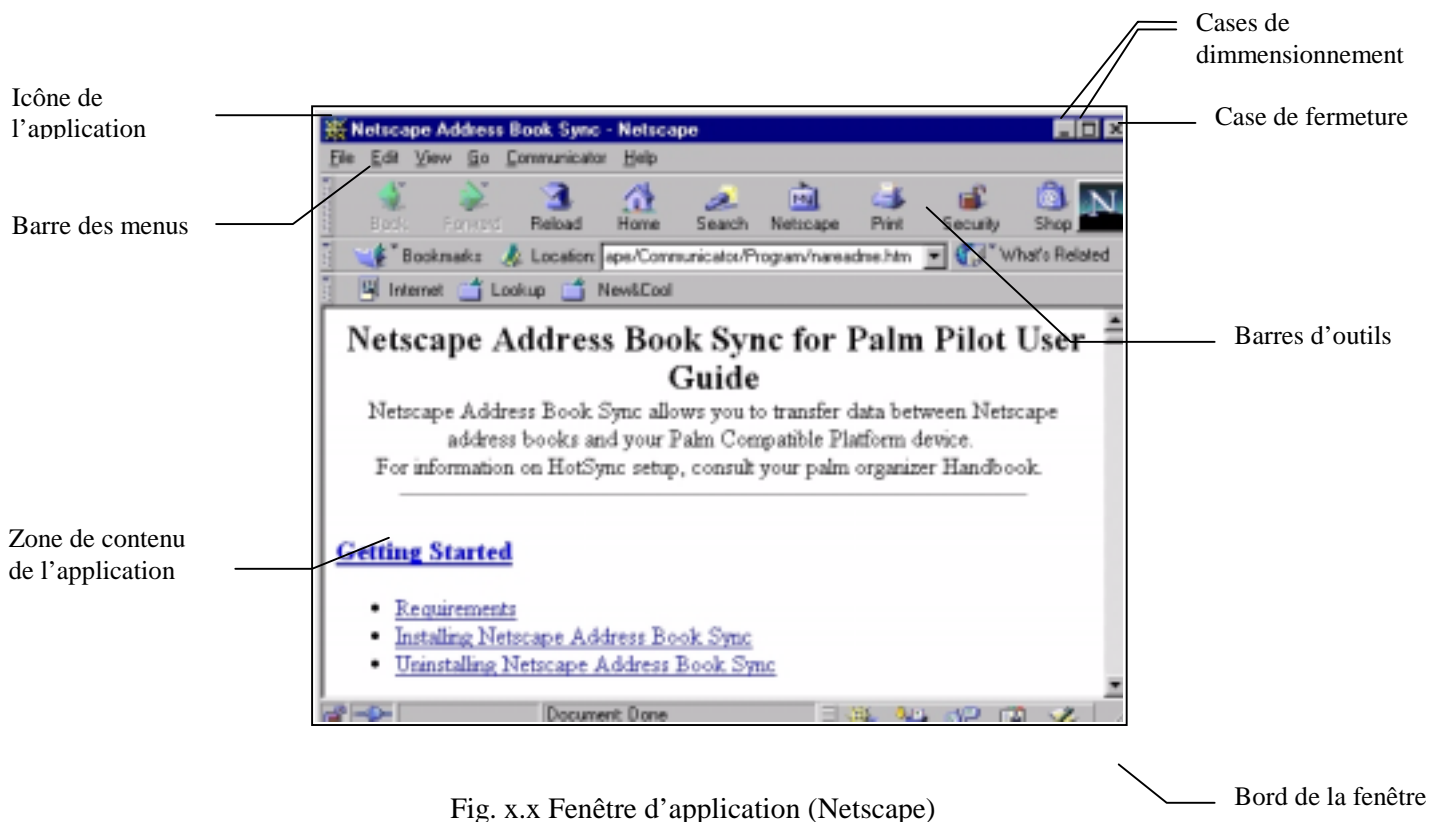


Fig. x.x Fenêtre d'application (Netscape)

### Activation d'une fenêtre

Pour pouvoir manipuler une fenêtre, il faut que celle-ci soit *active*. Une seule fenêtre peut être active à un moment donné. Pour activer une fenêtre on peut :

- cliquez à l'intérieur de la fenêtre à activer
- cliquer sur son icône dans la barre des tâches

### Déplacement d'une fenêtre

Pour déplacer une fenêtre, déplacez sa barre de titre

<b>INFORMATIQUE</b>	INITIATION AU SYSEME D'EXPLOITATION	N.Menu 2000 / DGEO2
CHAPITRE 3	MICROSOFT WINDOWS	P. 6

## **Redimensionnement d' une fenêtre**

Pour agrandir ou rétrécir une fenêtre, il suffit de faire glisser sa bordure.

De plus, vous pouvez utiliser les symboles  pour réduire la fenêtre au minimum ou au contraire,  pour l'agrandir en plein écran.

## **La barre des menus**

La plupart des fenêtres contiennent une *barre de menus*, réunissant divers menus dont le contenu varie selon les applications. La barre de menus contient en général au moins les menus Fichier, Edition et Aide.

## **Les ascenseurs**

Les ascenseurs permettent de faire défiler le contenu d'une fenêtre au cas où celui-ci n'est pas intégralement affiché.

### **3.1.12 Les icônes**

Les fichiers, dossiers et autres objets informatiques sont généralement représentés sur le bureau par des *icônes*.

On trouve sur le bureau les icônes suivantes

- l'ordinateur (fichiers locaux, configuration)
- le réseau (fichiers éloignés)
- la poubelle

Chaque icône possède un menu local accessible en cliquant sur celle-ci avec le bouton de droite.

## **Ouvrir une icône**

Pour ouvrir une icône, il suffit de double-cliquer sur celle-ci. Apparaît alors le contenu associé à l'icône en question.

## **Sélectionner des icônes**

Pour sélectionner une seule icône, cliquez sur celle-ci. Pour en sélectionner plusieurs, cliquez sur les icônes tout en maintenant la touche Shift ou Ctrl appuyée.

## **Copier des icônes**

Pour copier ou déplacer des icônes, il faut les sélectionner, puis les faire glisser à l'endroit voulu tout en pressant la touche « Ctrl » si on veut que les icônes soient copiées et « Shift » pour les déplacer (et même « Ctrl » + « Shift » pour créer un raccourci)

<b>INFORMATIQUE</b>	INITIATION AU SYSEME D'EXPLOITATION	N.Menu 2000 / DGEO2
CHAPITRE 3	MICROSOFT WINDOWS	P. 7

### **Effacer une icône**

Pour effacer une icône, vous pouvez déplacer celle-ci sur la poubelle ou selectionener l'icône a effacer puis pressez la touche « Delete » (presser simultanément la touche « Shift » + « Delete » efface l'objet de manière définitive, sans passer par la corbeille.)

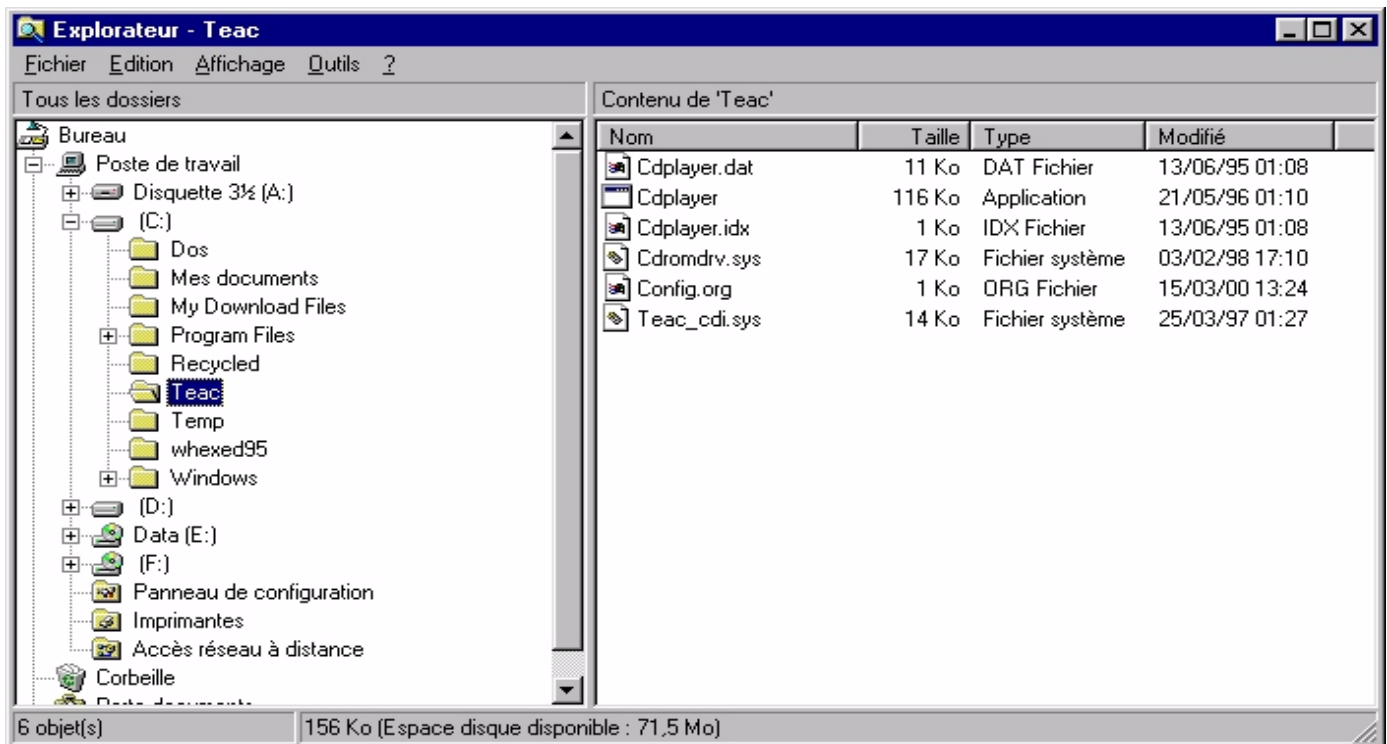
### **Modifier le nom d'une icône**

Pour modifier le nom (le libellé) d'une icône, sélectionner l'icône puis cliquez une seconde fois sur celle-ci. Un champ texte vous permet alors de modifier le nom.

## 3.2 L' Explorateur

L'explorateur est un programme incontournable de Windows, c'est un programme de gestion de fichiers. C'est donc par lui principalement que vous créez des dossiers, déplacez des fichiers, les renommez, les effacez,...

C'est lui également qui vous fournira de précieux renseignements sur vos fichiers (leur taille, date de modifications,...)



L'Explorateur de Windows

### 3.2.1 Notions de base sur l'explorateur

La partie de gauche présente une vue générale de l'arborescence (machines, disques, dossiers, système,...) alors que la partie de droite présente le contenu du dernier objet sélectionné (à gauche), tout en y incluant des informations complémentaires (taille, type de fichier, date de modifications,...)

Dans la barre de menus, vous y trouverez entre autre les menus Fichier, Affichage et Outils.

- Le menu Fichier : Permet par exemples de créer de nouveaux dossiers, d'effacer, renommer, afficher les propriétés d'objets sélectionnés,...
- Le menu Affichage : Permet de gérer la manière dont l'explorateur doit afficher son contenu.
- Le menu Outils : Permet essentiellement de rechercher des fichiers selon différents critères.