

Travail à faire Replacer les éléments suivants dans le texte ci-dessous : AZERTY, clavier, hardware, interface graphique, machine à écrire, MENU, QWERTY, réseau, software, souris, système d'exploitation.

Comme vu précédemment, **WINDOWS** est un [] (OS – Opérating System) c'est-à-dire un ensemble de programmes qui gèrent les éléments matériels [] et les logiciels [] installés sur un ordinateur afin de permettre à l'utilisateur de pouvoir travailler.

Il permet également de faire fonctionner un ordinateur en relation avec d'autres ordinateurs en [].
WINDOWS, comme les autres systèmes d'exploitation présente une [] sous forme d' [] (« images »).
 Pour pouvoir piloter et entrer des données, il faut utiliser un [] et une [].

Le CLAVIER

Le clavier français est le clavier [] contrairement aux autres pays qui utilisent le clavier [].
 Il est un héritage de la [] dont la trace la plus perceptible est la touche verrou [2] pour verrouiller en majuscules.



TOUCHES D'ALLUMAGE OU DE SAISIE

- ① [] : permet d'allumer le PC ou de forcer son extinction par un appui prolongé sur la touche **en cas de blocage**. Pour une fermeture standard, il faut passer par la commande WINDOWS – Marche-Arrêt.
- ② [] : quand il est activé [touche 2A], un voyant s'allume. Il permet de saisir directement des chiffres sans utiliser les touches « Majuscules » [1 et 2] contrairement à un clavier qui n'en dispose pas.
- ③ [] : permettent de naviguer dans un [] (liste de commandes) ou dans un document, de ligne en ligne (verticalement) ou de lettre en lettre (horizontalement).
- ④ [] : permet essentiellement d'introduire un espace entre chaque mot (et pas plus) ou d'arrêter / reprendre la lecture sur une vidéo (sur DAILYMOTION ou YOUTUBE, par exemple).
- ⑤ [] : permet de passer de champ en champ (d'un espace de saisie à un autre) dans un document ou de matérialiser des espaces longs dans un traitement de texte.
- ⑥ [] : permet de sortir d'un menu, une application, une fenêtre.
- ⑦ [] : permet de capturer (copier) une image de l'écran dans le **PRESSE-PAPIER**, zone tampon de la mémoire vive qui stocke les informations destinées à être collées.
- ⑧ [] : si activé, permet d'insérer des caractères sans effacer.
- ⑨ [] : permet de **supprimer du texte en avançant**.
- ⑩ [] : permet de **supprimer du texte en reculant**.
- ⑪ [] : permet principalement d'**activer une commande** ou de **passer à la ligne** dans un document texte (« retour de chariot »).

Travail à faire Replacer les éléments suivants dans le texte ci-dessous : *fenêtre active, multi-fenêtrage, multitâche.*




TOUCHES DE CARACTÈRES SPÉCIAUX

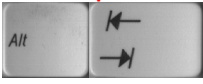
- ① : permet d'écrire en majuscules ou de saisir des chiffres sans utiliser le pavé numérique, quand le clavier n'en dispose pas. Elle permet d'accéder aux caractères **en haut, à gauche** de certaines touches.
- ② : permet de verrouiller le clavier en majuscules pour faciliter la frappe de majuscules, en continu. Un voyant s'allume quand cette touche est activée.
- ③ : permet la saisie des caractères situés **en bas et à droite** de certaines touches.
- ④ : permet la saisie des caractères situés **en bas et à gauche** de certaines touches.


TOUCHES DE RACCOURCIS CLAVIER

- 1 : touche n'ayant une utilité propre qu'une fois combinée à d'autres touches.
- 2 : ouvre le menu « Démarrer » ou permet des raccourcis, combinée à d'autres touches.
- 3 : touche n'ayant une utilité propre qu'une fois combinée à d'autres touches.

 WINDOWS, comme son nom le suggère, est un OS qui fonctionne en c'est-à-dire qu'il est capable d'afficher **plusieurs fenêtres simultanément** sur le même écran.



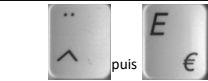










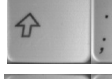
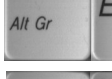

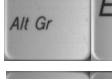


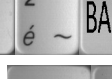


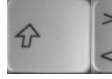
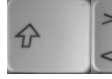






Le raccourci  facilite de basculer de la (à l'écran) à une autre. Il est aussi préemptif en pouvant exécuter ou arrêter un travail en cours, en tâche de fond.

 permet d'accéder au GESTIONNAIRE DES TÂCHES et d'arrêter un programme bloqué.

Quelques COMMANDES utiles au CLAVIER

Saisie de CARACTÈRES SPÉCIAUX

Raccourcis		Commandes		Touches		Résultats	
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Travail à faire Replacer les éléments suivants dans le texte ci-dessous : *boule, boutons, dispositif de pointage, menu contextuel, molette, pavé tactile, touchpad, trackball, trackpoint, ZOOM.*

La SOURIS

La souris est un comportant au moins 2 et une . Avant d'être optique, elle comportait une et a été conçue, dans les années 1960, comme un inversé.

Sur les ordinateurs portables, elle est remplacée par le ou ou encore par un [Cf. **Séance 01**]

SOURIS



1 : sélectionne, lance, valide une action.

2 : ouvre le .

IMPORTANT Le **MENU CONTEXTUEL** s'ouvre lorsqu'un utilisateur effectue un clic droit un objet de l'interface graphique (BUREAU, ICÔNE,...), ce qui ouvre une liste d'options variable selon l'objet ciblé.

3 : roue crantée cliquable permettant de faire défiler les pages ou pour d'actionner le d'avant ou en arrière.

4 : permet de diminuer ou d'augmenter la sensibilité de la souris pour que le pointeur se déplace plus ou moins vite sur l'écran.

5 : boutons additionnels permettant d'ajouter des fonctionnalités à la souris pour le jeu ou le travail.

TRACKBALL



BON À SAVOIR Il est conseillé de disposer d'une souris pour travailler sur son ordinateur portable.

Il en existe de toutes sortes, filaires, sans fil (à piles ou rechargeables) et de toutes tailles, à partir de quelques €. L'intérêt majeur est d'avoir **plus de liberté de mouvement.**

À avoir comme accessoire dans sa sacoche, tout le temps !

IMPORTANT Quelques autres matériels à avoir dans sa SACOCHE ou À LA MAISON !

à prévoir avec l'utilisation de l'ordinateur !



1 2 limitent la **fatigue musculaire** surtout lors de séances prolongées de travail ou de jeu [EPI – Équipement de Protection Individuelle]

3 limitent la **fatigue oculaire** et la détérioration de la vue en protégeant de la **lumière bleue** des écrans. [EPI – Équipement de Protection Individuelle]



4 pour sauvegarder ses fichiers personnels et de travail en cas d'impossibilité d'accéder à l'ENT (Espace Numérique de Travail). Le format USB 3 devient incontournable car il permet des vitesses intéressantes de lecture et d'écriture (10 X plus rapide que l'USB 2) avec un bon rapport qualité-prix.

5 indispensables pour écouter du son sans déranger son voisin, une paire d'écouteurs personnelle permet non seulement le respect des règles élémentaires d'hygiène, il facilite aussi la concentration. Si ils disposent d'un micro, il sera possible de commander l'ordinateur ou de saisir du texte à la voix.

Travail à faire Replacer les éléments suivants dans le texte ci-dessous : bulle d'aide, contexte, menu contextuel (5 fois), lien hypertexte, ligne, objets, paragraphe, point d'insertion, pointeur, ratio, zone de sélection.



A l'écran, la souris est visible sous la forme d'un [] qui peut prendre différentes formes, selon le contexte.

On appelle [] les conditions, les circonstances dans lesquelles évolue quelque chose, quelqu'un.

Principales formes de pointeur



- Un clic permet de sélectionner une icône ;
- Un double-clic permet de lancer un programme associé ;
- Un clic droit permet d'accéder au [] ;
- Une [] peut s'ouvrir au survol.



Elle apparaît dans la zone de paragraphe d'un document WORD

- Un clic permet de sélectionner une [] ;
- Un double-clic permet de sélectionner un [] .



Elle apparaît là où il y a un [] ou hyperlien pour passer automatiquement d'un document à un autre.

- Un clic permet d'accéder directement au document ;
- Un clic droit permet d'accéder au [] .



Pour déplacer un objet dans un document texte, une feuille de calcul, un diaporama, ...

- Un clic permet de sélectionner l'objet puis de le déplacer ;
- Un clic droit permet d'accéder au [] .



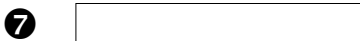
ou [] que l'on peut déplacer librement à l'aide de la souris.

- Un clic permet de sélectionner le point d'insertion ;
- Un clic + 1 balayage permet de sélectionner plusieurs mots ;
- Un clic droit permet d'accéder au [] .



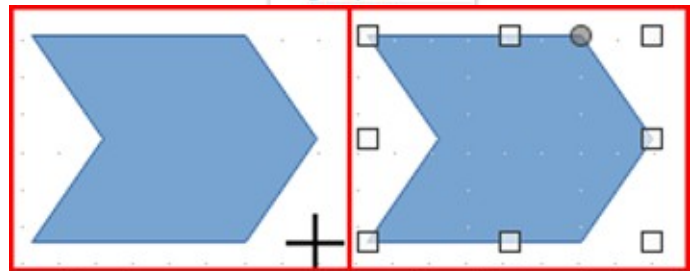
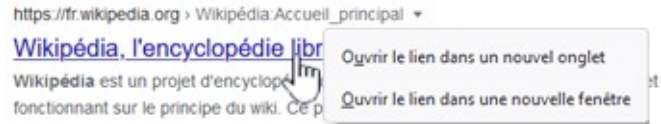
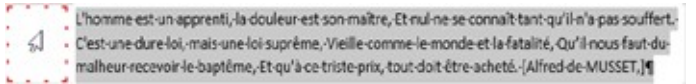
Permet de dessiner des [] dans un traitement de texte, dans un diaporama, dans un logiciel de dessin, ...

- Un clic + 1 balayage permet de dessiner une forme ou une sélection ;
- Un clic droit permet d'accéder au [] .



réduisent ou augmentent la taille d'objets ou d'images.

La flèche la plus utile est [] combinée avec [] qui permet de redimensionner objet ou image en fonction de son [] c'est-à-dire le rapport largeur-hauteur pour éviter de la déformer.



Quelques raccourcis clavier-souris

Raccourcis	Commandes	Raccourcis	Commandes
	[]		[]
	[]		[]