

Ablakok. Fáj- és mappaműveletek. Paint

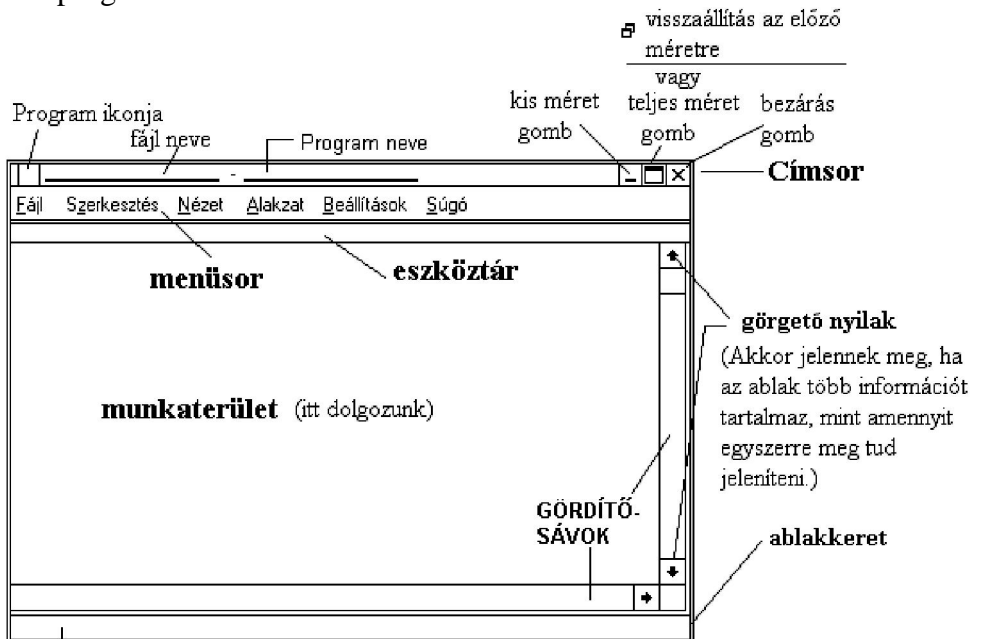
I. Ablakok

I.1. Ablak fogalma

- *Windows* = ablak, rövidítése: *win*
- Program indítás ⇒ „kinyílik” az ablaka

I.2. Ablak részei

A programablak rendszerint az alábbi részekre osztható:






állapotsor (hasznos információk jelennek meg attól függően, milyen műveleteket végzünk.)

Különlegességek (egyéb ablakrészek):

- PAINT: - *eszköztára* baloldalt található,
- *kiegészítő* ablak lehet az eszköztár alatt,
- *színpaletta*

I.3. Az ablakkal végezhető műveletek:

- Mozgatás (a címsort „megfogva”)
- váltás az ablakok között (egyszerre több program futhat illetve több azonos típusú dokumentum lehet megnyitva!)
- méretváltoztatás (Ha az egeret az ablakkeret széleihez vagy

sarkaihoz viszed, nyilak    jelennek meg. Ezek mozgatásával módosíthatod az ablak méretét.)

I.4. Ablakok fajtái

- **programablak**
- **párbeszédablak** – megadhatja, hogy milyen adatokkal, beállításokkal hajtson végre a program egy műveletet. Elemei:


### Fonárendelés	
Cím: <input type="text" value="9999 Mintaváros, Minta utca 99."/>	Sürgösség: <input type="radio"/> Sürgős
Szín: <input type="text" value="piros"/> ▼	<input checked="" type="radio"/> Átlagos
Fonalfajta: <input type="text" value="hímző"/> <input type="text" value="osztott"/> <input type="text" value="gyöngy"/>	<input type="radio"/> Nem sürgős
	Kiegészítők: <input checked="" type="checkbox"/> varrótű
	<input checked="" type="checkbox"/> gombostű
<input type="button" value="OK"/>	<input type="button" value="Mégse"/>

- o **szövegdoxoz**: ide írhatunk adatokat
- o **legördülő lista**: a nyílra kattintva jelenik meg a választási lehetőséget tartalmazó lista
- o **listadoxoz**: választhatunk a doxozban felsorolt elemek közül
- o **rádiógomb**: több lehetőség közül pontosan egy választható
- o **kiválasztó gombok**: egy-egy lehetőség kapcsolható ki- és be
- o **nyomógombok**: lehetőséget adnak a hozzárendelt műveletek elvégzésére

II. Műveletek fájlokkal és mappákkal – 2.

A mappaműveletek általában többféleképpen is elvégezhetők.

II.1. Új mappa készítése

- Intéző (A mappákat tartalmazó részen: jobb egérgomb ⇒ÚJ...)
- Sajátgép (A mappákat tartalmazó részen: jobb egérgomb ⇒ÚJ...)
- Commander program (<F7> gombbal)
- Felhasználói programmal – a „Fájl mentése...” ablakban: 

II.2. Mappa másolása / mozgatása másik mappába

Mozgatás: a mappa új mappába kerül (csak ott lesz meg!)

Másolás: a másolt mappa megmarad az előző helyén is!

- Vágólapon¹ keresztül:
 - a.) másolás: kijelölés ⇒ másolás ⇒ beillesztés
 - b.) kivágás: kijelölés ⇒ kivágás² ⇒ beillesztés
- Intézővel
- Sajátgép
- Commander programmal

II.3. Megnyitás – Mentés – Mentés másként

(tk. 18. 19. és 60. oldal)

- Mentés: felülírja az előzőt ⇒ az előző változat elvész
- Mentés másként: akkor, ha
 - máshova vagy
 - más néven akarjuk menteni ⇒mindkét változat megmarad!

II.4. Átnevezés

A mappáknak, fájloknak új nevet is adhatunk!

¹ **Vágólap:** ideiglenes memóriaterület a memóriában.

² **Kivágás:** a kijelölt fájl (mappa, rajz, szöveg, ...) “eltűnik” az eredeti helyéről, miközben a memóriába kerül!

II.5. Biztonsági mentés

Érdemes rendszeres időnként menteni, hogy munkánk ne vesszen el géphiba vagy váratlan áramszünet esetén. (Ld. tk. 60. old.)

II.6. Fájl „utolsó” mentése?

A program tudja, hogy az utolsó mentés óta módosítottuk-e a munkánkat. Ha nem, figyelmeztet a mentésre.
(Hasonlót ld. a tankönyv 59. oldalán)

III. Paint – 2. óra

III.1. Emlékeztető

Színek használata (rajzolás színe, háttérszín), színmintavétel
Rajz *javítása* – radír, nagyító

III.2. Új anyag

Szövegírás (betűtípus, betűméret, betűstílus)

Kép tulajdonságai – méret (képpont, hüvelyk, cm), színes vagy FF

Szerkesztések: kijelölés, mozgatás, másolás, kivágás, beillesztés;
egy vagy több másolat készítése (65-66. oldal)

Képrészletek (rajzelemek): fájl beillesztése, fájlba másolás (66.o.)

Invertálás: színek megfordítása (háttérszín \Leftrightarrow előtérszín)

HF.

Olvasni:	Írni:	Számítógépen gyakorolni:
12. oldal ism.: 15., 60. oldal 18-19., 64-67. oldal	58/1,2, 4.	64-67. oldal gyakorlatai

Az óravázlat letölthető, kinyomtatható:

www.kig.hu \Rightarrow Felső tagozat \Rightarrow Letöltések \Rightarrow informatika 6. oszt.

Gyakorlat

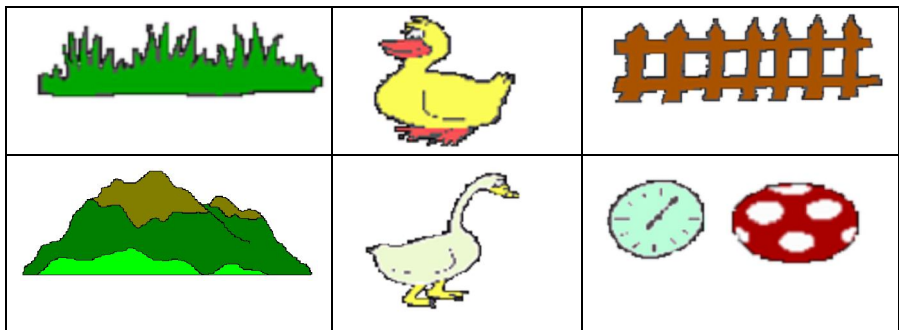
1. Gyakorlatsor: az előző órai rajzelemek módosítása

1. - Nyisd meg az előző órán elmentett *Nap_1.bmp*-et.
 - A napot mozgasd át a kép bal felső sarkába.
 - Módosítsd a kép méretét úgy, hogy mentéskor a lehető legkevesebb helyet foglalja el.
 - Készíts a saját mappádon belül egy **RAJZELEMEK** mappát,
 - ebbe mentsd el *Nap_1k* néven (a *Fájl* ⇒ *mentés másként*!).
2. Egy másik módszerrel készítsd el a *felhő_k* rajzelemet!
 - Nyisd meg a *felhő.bmp*-t!
 - Jelöld „körbe” a „lehető legpontosabban”!
 - Mentse el a **RAJZELEMEK** mappába:
Szerkesztés ⇒ *Fájlba másolás*
3. Ugyanezzel a módszerrel készítsd el a **RAJZELEMEK** mappádba a lehető legkevesebb memóriát igénylő *Fa01_k*, *virág_k*, *vitórlás_k* rajzokat.

2. Gyakorlatsor: új rajzelemek

- | | | |
|-------------|-----------|------------|
| 8. Bokor | 11. Labda | 14. Lány |
| 9. Ház | 12. Kutya | 15. Zászló |
| 10. Kerítés | 13. Fiú | 16. Hegy |

Mintaként néhány rajz: (mindig állítsd be a megfelelő képméretet!)



3. Gyakorlatsor: Ház rajzolása

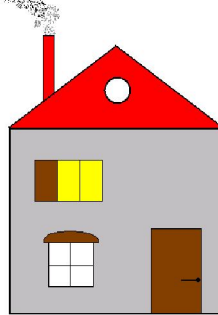
Használd a PAINT rajzeszközeit:

- négyzet
- egyforma téglalapok
- kör, ...

A rajz mérete 300 × 400 képpont legyen!

Mentés helye:
RAJZELEMEK mappa

Ház_01.bmp

**4. Gyakorlatsor: Kép készítése rajzelemek felhasználásával**

Készíts utcasort ábrázoló képet! A kép mérete 800 × 700 képpont legyen!

Munkádat *utca_VezKe.bmp* néven³ mentsd a saját mappádba!

- Használd fel az eddig elkészített rajzelemeidet!
- Adj címet a képnek!
- A rajz jobb alsó sarkába írd fel neved, osztályod és a mai dátumot! Használj a kép stílusának megfelelő betűket!

³ A **VezKe** jelentése: Vez = vezetéknév első három betűje,
Ke = keresztnév első két betűje.