

Подорож у Світ Комп'ютерних Програм

Ваш путівник по цифровому всесвіту

Сьогодні ви:

-  З'ясуєте, для чого призначені програми.
-  Згадаєте основні об'єкти вікна програми.
-  Навчитесь виконувати операції над вікнами.

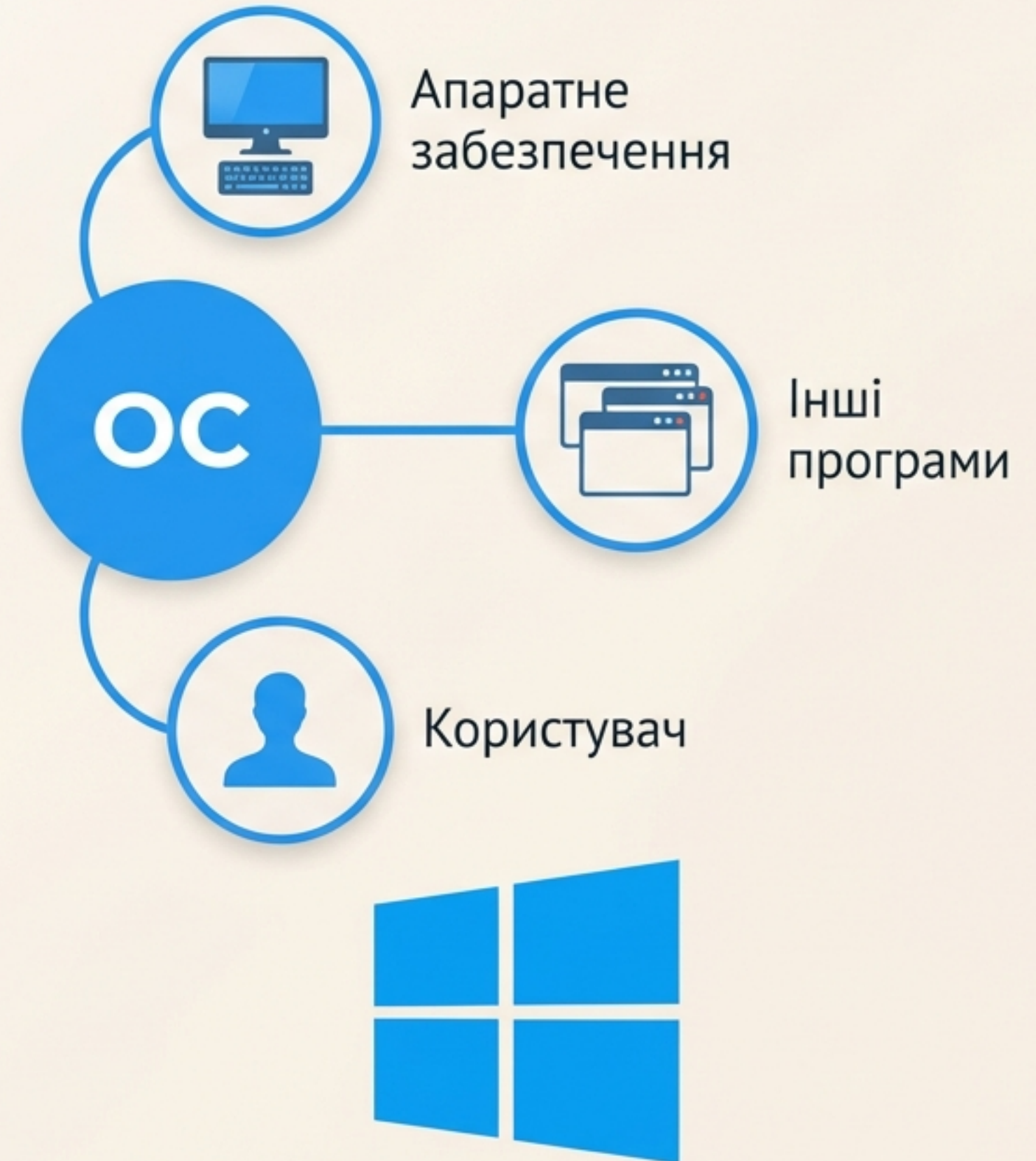


З чого все починається? Операційна система.

Комп'ютер не може працювати без програм. Перше, що завантажується після його ввімкнення — це **операційна система**.

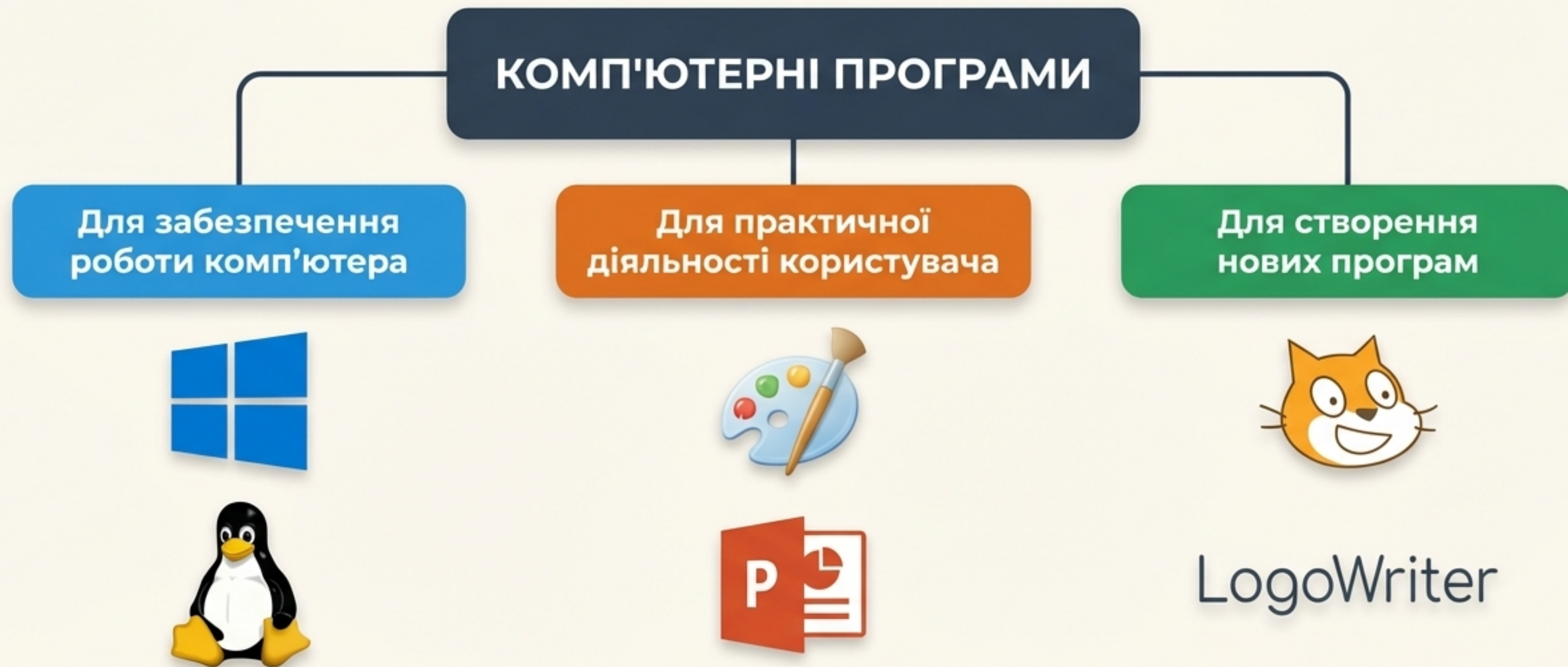
Вона, як головний диригент, забезпечує:

- Взаємодію всіх пристроїв комп'ютера.
- Роботу інших програм.
- Діалог інших програм.
- Діалог комп'ютера з користувачем.



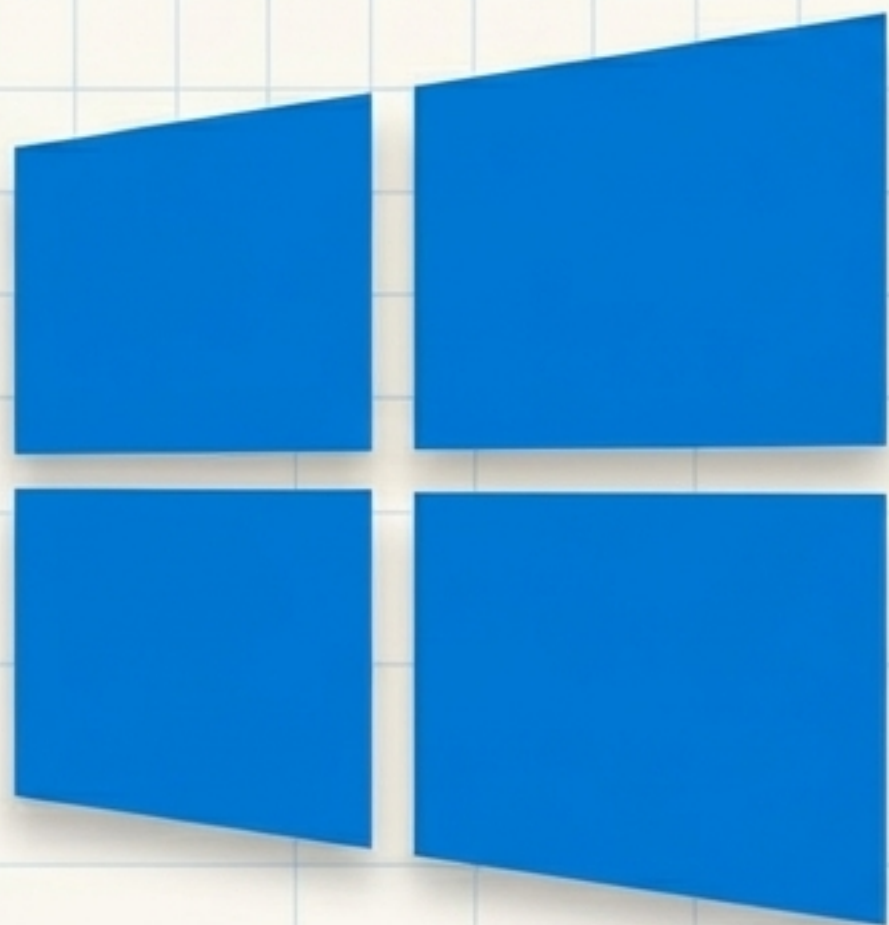
Карта Світу Програм

Усі комп'ютерні програми можна поділити на три великі групи за їх призначенням.



Територія 1: Системні Програми

Це «фундамент» вашого комп'ютера. Операційні системи, такі як **Windows** та **Linux**, керують усім обладнанням і дозволяють іншим програмам працювати.



З журналу дослідника: Чому саме пінгвін?

Чи відомо тобі, чому символом операційної системи Linux став пінгвін?

Кажуть, що одного разу її творця, Лінуса Торвальдса, у зоопарку вкусив пінгвін. Саме цей випадок і надихнув його обрати пінгвіна на ім'я Тух як талісман для своєї системи.



Територія 2: Інструменти для Творчості та Роботи

Це програми для практичної діяльності користувача. Вони допомагають нам малювати, писати, створювати презентації, грати та багато іншого.



Paint

Створюйте та редагуйте малюнки.

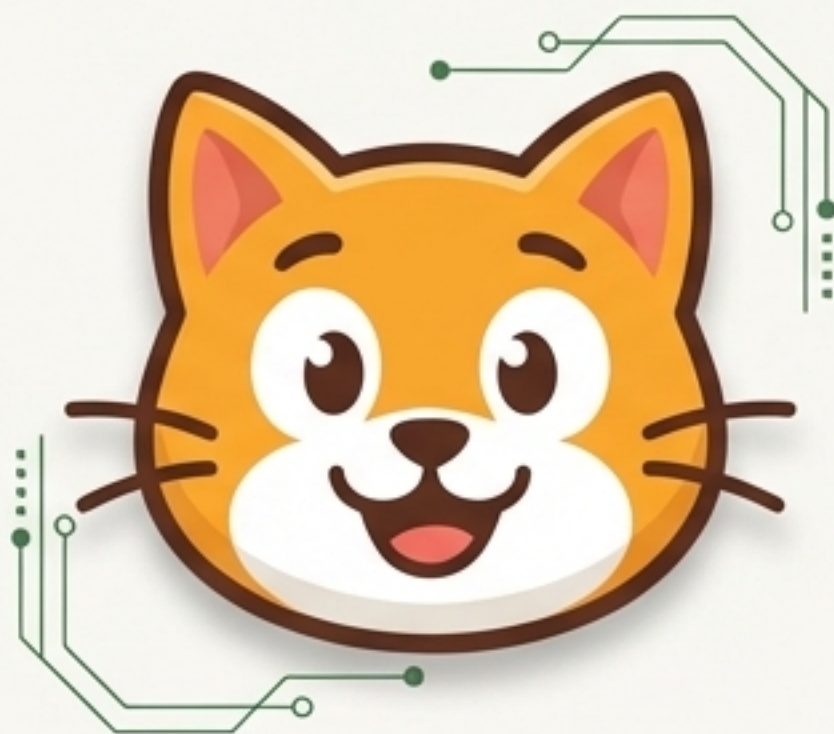


PowerPoint

Розробляйте вражаючі презентації.

Територія 3: Майстерні для Створення Нового

Існують спеціальні програми, що дозволяють створювати абсолютно нові програми, ігри та анімації. Це середовища програмування.



Scratch

Конструйте власні інтерактивні історії та ігри.

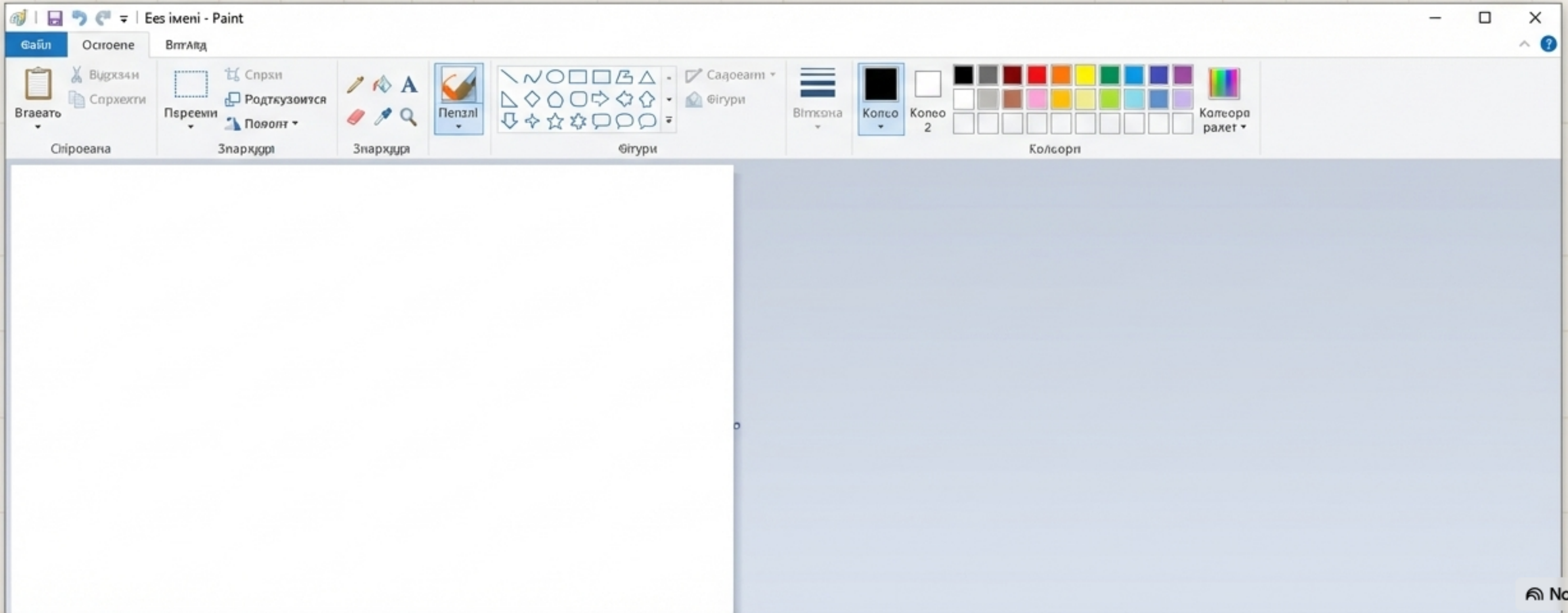


Logo

Вивчайте основи програмування, керуючи «черепашкою».

Вхід у програму: Вікно

Після запуску будь-якої програми на екрані з'являється її **вікно**. Це прямокутна ділянка екрана, у якій відображається вся робота програми. Хоча програми різні, їхні вікна мають багато спільних об'єктів.



Анатомія Програмного Вікна

2. Рядок заголовка:

Показує назву документа та програми.

3. Стрічка:

Містить усі інструменти та команди.

1. Вкладки:

Групують команди за призначенням (Файл, Основне, Вигляд).

4. Робоче поле:

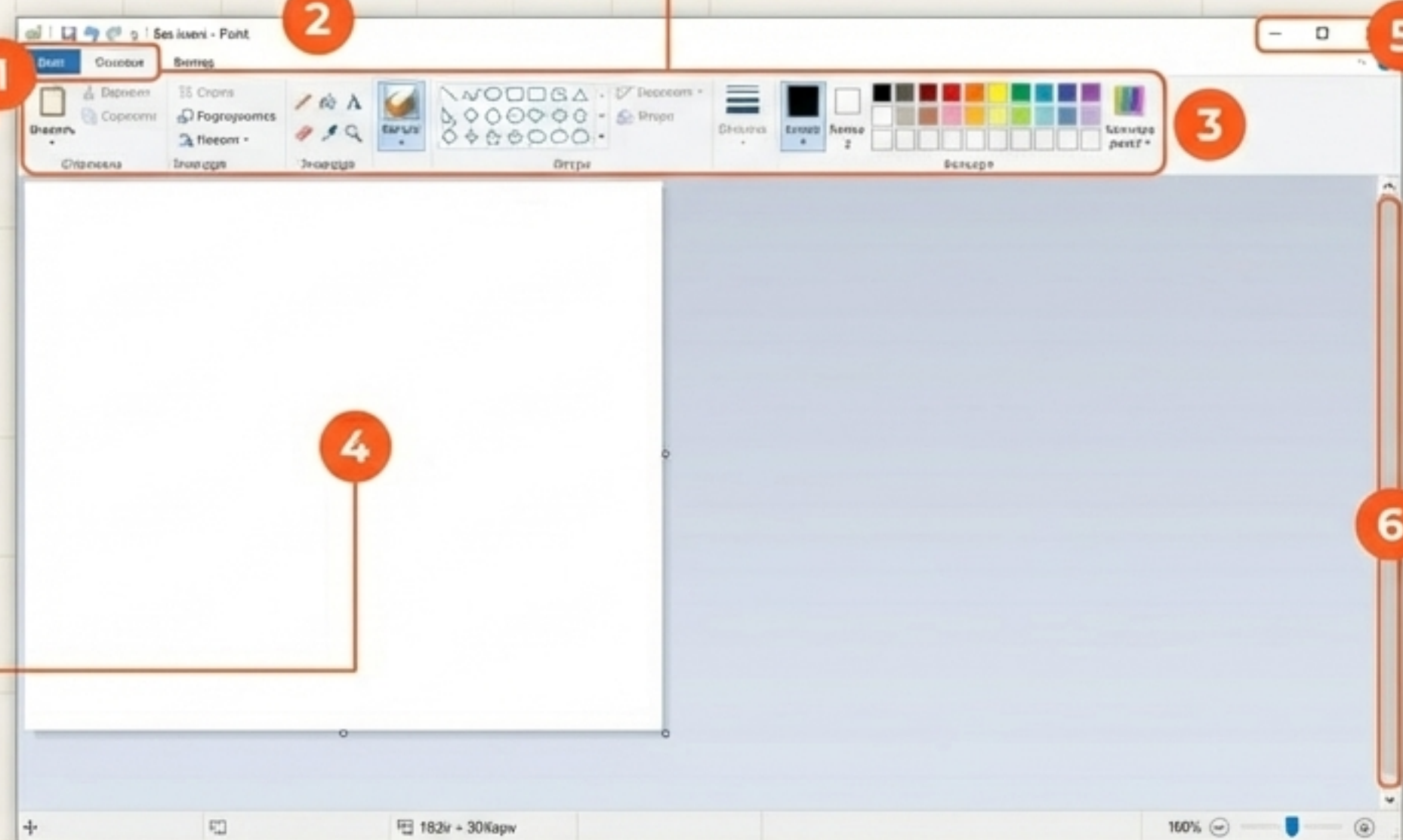
Основна область для вашої роботи.

5. Кнопки керування вікном:

Дозволяють керувати станом вікна.

6. Смуга прокручування:

Для перегляду вмісту, що не вміщується на екрані.



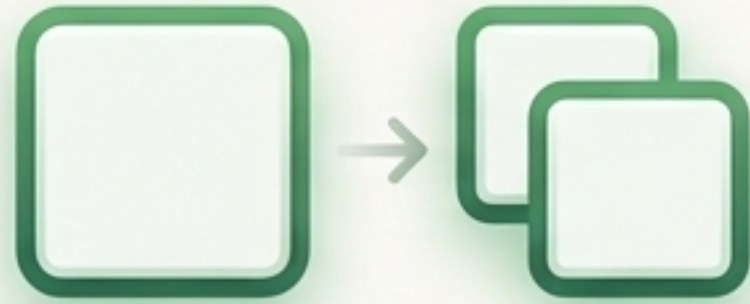
Три Головні Кнопки Керування

Ці три кнопки у правому верхньому куті вікна дають вам повний контроль.



Згорнути

Прибирає вікно з робочого стола, але залишає програму активною на панелі завдань.



Розгорнути / Відновити

Розгортає вікно на весь екран або повертає його до попереднього розміру.



Закрити

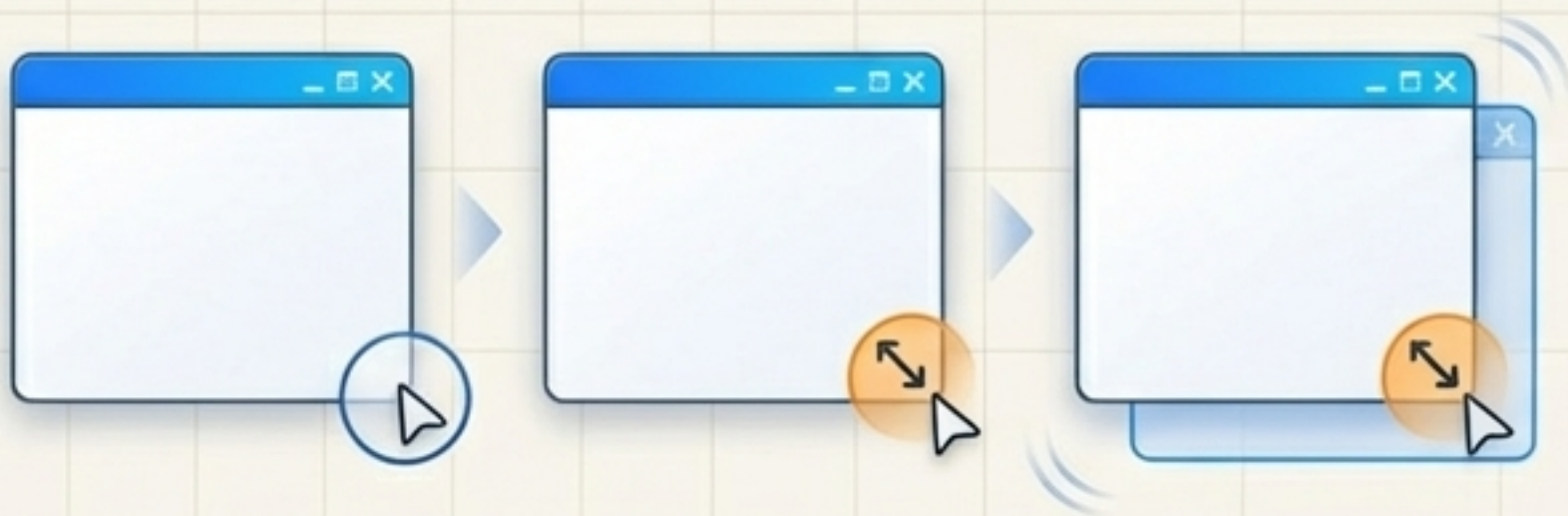
Завершує роботу програми та закриває її вікно.

Налаштування Вашого Простору: Розмір та Розташування

Ви можете змінювати розміри вікон та перетягувати їх, щоб організувати робочий стіл так, як вам зручно.

Як змінити розмір вікна

1. Наведіть вказівник на межу або кут вікна (він перетвориться на двонапрямлену стрілку).
2. Натисніть ліву клавішу миші та потягніть.



Як перетягнути вікно

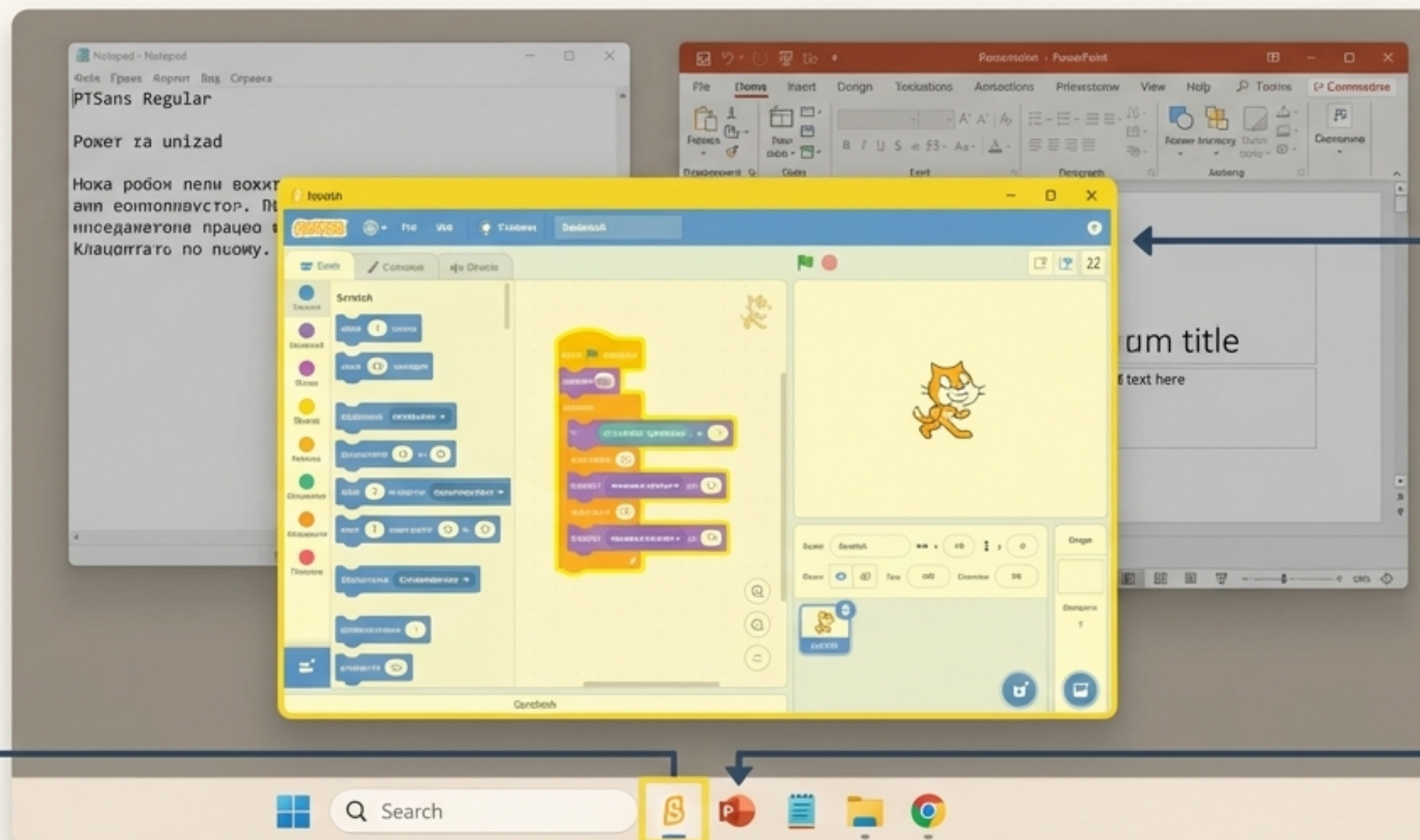
1. Наведіть вказівник миші на рядок заголовка.
2. Натисніть ліву клавішу миші та, не відпускаючи її, перетягніть вікно.



Робота в Багатозадачному Режимі

На робочому столі можна відкрити декілька вікон одночасно. Вікно, з яким ви безпосередньо працюєте, називається **активним**. Щоб зробити інше вікно активним, просто клацніть по ньому.

Значок активної програми на панелі завдань

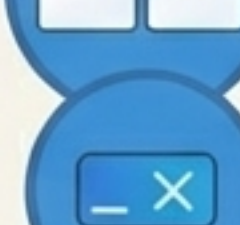


Активне вікно програми

Значки відкритих програм на панелі завдань

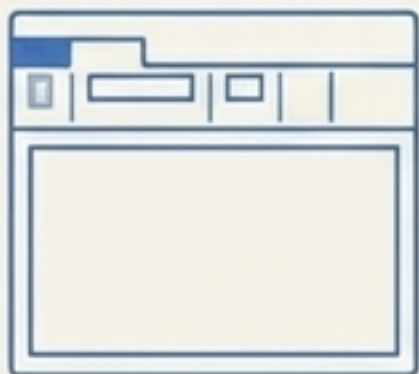
Ваша Перша Експедиція: Практичне Завдання

Час застосувати ваші нові навички! Слідуйте цим крокам, щоб стати майстром керування вікнами.

1.  Відкрийте програму (наприклад, Блокнот або Paint).
2.  Змініть розмір вікна, потягнувши за його вертикальну межу, горизонтальну межу та кут.
3.  Перетягніть вікно в лівий верхній кут робочого стола.
4.  Клацніть кнопку **Згорнути**. Потім клацніть значок програми на панелі завдань.
5.  Перевірте, як працює кнопка **Розгорнути / Відновити**.
6.  Відкрийте ще одну програму та розмістіть два вікна так, щоб вони не закривали одне одного.
7.  Закрийте вікна всіх програм.

Підсумки Експедиції: Що ви відкрили для себе?

Перевірте свої знання. Чи можете ви відповісти на ці запитання?



Які основні об'єкти вікна програми ви тепер знаєте?



Для чого призначені кнопки керування вікном (згорнути, розгорнути, закрити)?



У яких випадках вам може знадобитися змінити розмір вікна, і як це зробити?

Наступна Пригода Чекає!

Ваша подорож у світ програм* тільки починається. Ось два завдання для майбутніх дослідників:

Творче завдання

Намалюйте вікно вашої улюбленої комп'ютерної гри. Підпишіть назви відомих вам об'єктів вікна (рядок заголовка, робоче поле тощо).



Логічна задача

Розгляньте малюнок. Яку найменшу кількість квадратних вікон, різних за розміром, можна додати, щоб вони повністю зайняли весь екран?

