

WINDOWS 95

Osnovni kurs

CIM College



Sadr`aj

SADR@AJ	1
UVOD	4
PRVI WINDOWS KORACI	4
Osnovni izgled ekrana	4
Radna povr{ina (Desktop)	5

Komandna linija (Taskbar)	5
Način rada pod WINDOWS 95	5
Upotreba miša	6
Upotreba tastature	6
Pokretanje programa	6
Osnovni elementi prozora	7
Dijalog prozori	9
Nazivi datoteka	9
Rad sa više prozora	9
Izlazak iz Windows-a	10
Help sistem	10
Pomoć u aplikacijama	11
YU KARAKTERISTIKE	12
Instalacija fontova	12
Podređavanje tastature	12
Ostale nacionalne karakteristike	13
EXPLORER	13
Rad sa datotekama	13
Otvaranje objekata	14
Kopiranje i premećtanje	14
Promena naziva i uklanjanje objekta	15
Pronalaženje datoteka	15
Formatiranje disketa	15
Osobine objekata (Properties)	15
Priprema slika	16
Paint	16
PODE[AVANJE SISTEMA	16
Komandni panel	16
Taskbar	16

Pode{avanje Start menija	17
Control Panel	17
Datum i vreme	17
Pode{avanje ekrana	18
Background	18
Screen saver	18
Appearance	19
Settings	19
Pode{avanje mi{a	20
Rad sa fontovima	20
Vrste fontova	21
Pregled fontova	21
Instalacija fontova	21
RAD SA [TAMPA^EM	22
Izbor i instalacija {tampa~a	22
Pode{avanje {tampa~a	23
Rukovanje papirom	23
ODR@AVANJE DISKA	23
Backup	23
Restauracija sa~uvanog sadr`aja	24
Provera i pore enje sadr`aja	24
Pode{avanje opcija	24
Provera konzistentnosti podataka	25
RAZMENA PODATAKA	25
Zajedni~ka oglasna tabla	25
Clipboard	25
KORI[]ENJE DOS PROGRAMA	26
RA^UNARSKE MRE@E	26

Postavljanje parametara mre`e	26
Organizacija mre`e	27
ZAKLJU^AK	27

Uvod

WINDOWS 95 je novija verzija operativnog sistema ameri~kog proizvođa~a Microsoft namenjena personalnim ra~unarima sa **IBM PC** arhitekturom i procesorom **Intel 80386** ili novijim. Radi se o specijalnom programu koji obezbeđuje osnovne funkcije upravljanja ra~unarskim komponentama i pod ~ijom kontrolom se izvr{avaju svi drugi korisni~ki programi namenjeni raznim potrebama (aplikacije).

Obzirom da operativni sistem upravlja funkcionisanjem ra~unara, stvara potrebnu radnu okolinu za sve ostale programe i ostvaruje vezu između ra~unara i korisnika prijemom komandi i prikazivanjem rezultata rada, poznavanje njegove upotrebe je do presudnog zna~aja za potpuno iskori{avanje mogu}nosti ra~unara. Ovladavanje operativnim sistemom treba da bude prvi korak u obuci za rad na ra~unarima i temelj svih kasnijih saznanja vezanih za specifi~ne oblasti njihove primene u svakodnevnim poslovima.

Osnovna uloga operativnog sistema je da bude prevodilac između ~oveka i ma{ine, {to razumljiviji prema ~oveku, a {to efikasniji prema spletu digitalne elektronike i precizne mehanike koja sa~injava ra~unar. Dizajneri su novim izgledom poku{ali da re{e zadatak {to prirodnijeg predstavljanja ra~unarskih resursa korisniku na jednostavan na~in. Re{enje koje je ponu}eno predstavlja rezultat obimnih istra`ivanja i ispitivanja velikog broja uzoraka iz raznovrsnih ciljnih grupa korisnika.

Prvi Windows koraci

Osnovni izgled ekrana

Ekran je u **WINDOWS 95** podeljen na dva osnovna dela. Najveći deo predstavlja radnu površinu (Desktop) na kojoj se odvijaju sve aktivnosti programa. Drugi deo je mnogo manji i nalazi se na dnu ekrana. On se zove Taskbar i predstavlja liniju sa koje se pokreću aplikacije, prelazi iz jedne u drugu, prikazuje status rada i drugo.

Radna površina (Desktop)

Desktop je osnovna radna površina na kojoj se odvijaju sve aktivnosti aplikacija. Može se posmatrati kao obična pozadina svih ostalih objekata na ekranu, ali desktop predstavlja mnogo više od toga. To je objekat sa svojim osobinama, koje se mogu prilagođavati potrebama i na sebi može "držati" razne druge objekte u obliku njihovih grafičkih simbola, ikona ili otvorenih prozora u kojima se zadaju komande aplikacije i ispisuju rezultati njenog rada.

Objekti koji se mogu naći na desktop-u su ikone aplikacija (ili njihovi prozori kada su aktivne), datoteka, kataloga (folders), zatim pokazivači na njih, pokazivači na uređaje, mreže i drugi. Međutim, na desktop-u se obično uvajaju samo objekti koji se najčešće koriste. U računaru može biti na stotine programa i datoteka, pa bi desktop bio nepregledan ako bi sve stavljali na njega. Uostalom, nikada ne držimo na stolu sav kancelarijski materijal, već ponešto odložimo i u fioke dok nam ne zatreba.

Komandna linija (Taskbar)

Taskbar se može posmatrati kao centralna komandna tabla sa koje se pokreću aplikacije, prelazi iz jedne u drugu, dobija status rada i slično. Inicijalno se nalazi na dnu ekrana i uvek je vidljiv, jer se postavlja iznad svih aktivnih prozora i aplikacija, mada se njegov položaj, veličina i druge osobine mogu po potrebi promeniti.

Taskbar se sastoji od tri osnovna segmenta. U levom uglu je dugme Start preko koga se pokreću sve instalirane aplikacije i zadaju razne sistemske komande. U desnom uglu se statusno polje (notification area) preko koga se prati stanje sistema, odnosno raznih programa koji se izvršavaju u pozadini, bez otvaranja prozora i dugmeta na taskbar-u. Tu se može nalaziti časovnik, komanda za podešavanje jačine zvuka (sličica zvučnika), komanda za praćenje toka (tampanja) (sličica (tampanje u toku), tok modemske ili faks veze (sličica modema), simbol za izbor aktivnog tastaturnog rasporeda ukoliko je instalirano više njih itd. Ako par sekundi zadržite pokazivač iznad ovi sličica, dobićete dodatne informacije, a dvostrukim klikom se pokreće aplikacija za upravljanje njihovim radom.

Centralni deo taskbar-a rezervisan je za dugmad trenutno aktivnih aplikacija. Pri pokretanju aplikacija ovde se pojavljuju njihovi grafički simboli u obliku dugmeta (tastera), što omogućava da se na jednom mestu prate svi pokrenuti programi i da se jednostavnim pritiskom na dugme nekog od njih izabere ona sa kojom se trenutno radi. Ovaj deo taskbar-a se, dakle, može posmatrati kao birani kanal na televizoru.

Način rada pod WINDOWS 95

Osnovna ideja operativnih sistema koji su grafički orijentisani je što prirodnija upotreba računara. Glavni cilj je koristiti kompjuter na vizuelno jasan

na~in, slede}i logiku upotrebe raznih drugih predmeta i alatki iz svakodnevnog `ivota. Komande koje korisnik upu}uje ra~unaru treba da se unose na "pokaziva~ki" na~in koji se koristi i u stvarnom svetu. Zbog toga je izmi{ljen mi{, jednostavni pokaziva~ki ure|aj na kome je zasnovan dobar deo upravljanja *Windows* operativnim sistemom. Drugi uredjaj koji se koristi za komandovanje je tastatura, neophodna za uno{enje tekstova, brojnih podataka i sli~no.

Upotreba mi{a

Osnovni zahvati koji se izvode mi{em su:

- pomeranje pokaziva~a: pokaziva~ mi{a je na ekranu prikazan u obliku strelice i slu}i operativnom sistemu kao indikacija objekta na koji korisnik `eli da primeni neku akciju.

- izbor objekata ili klik levim tasterom: izvodi se kratkim pritiskom i otpu{tanjem levog tastera mi{a. Ova akcija deluje isklju~ivo na objekat iznad koga se trenutno nalazi pokaziva~.

- alternativna akcija ili klik desnim tasterom: Ovom akcijom obi~no ispisujete pomo}ne liste komandi za objekat na kome se trenutno nalazi pokaziva~, pa se naziva dugmetom za meni objekta.

- aktiviranje objekta ili dvostruki klik: levi taster mi{a se pritisne dva puta uz vrlo malu pauzu izme|u. Slu}i za aktiviranje akcija predstavljenih u obliku ikone. Dakle, jedan klik na ikonu je obi~no dovodi u fokus, a klik-klik pokre}e akciju koju doti~na sli~ica simbolizuje.

- prevla~enje objekta: pokaziva~ se dovede na objekat, pritisne se (i ne pu{ta!) levi taster i pri tome se pomera mi{. Pokaziva~ na ekranu onda sa sobom "nosi" izabrani objekat, sve dok se taster ne pusti, kada se objekat odvoji od pokaziva~a i "padne" na desktop. Korisiti se za preme{tanje objekata.

Upotreba tastature

Ra~unarska tastatura se koristi na sli~an na~in kao pisa}a ma{ina. Me|utim, ona sadr`i vi{e specijalnih tastera:

- funkcijski tasteri F1-...-F12 - oni su programabilni, svaka aplikacija ih koristi za sopstvene potrebe. Obi~no F1 se koristi za pozivanje sistema za davanje uputstva u radu, tzv. help.

- Esc- ovaj taster se nalazi u gornjem levom uglu tastature i naj~e}e ozna~ava odustajanje od zapo~ete operacije.

- Enter- taster za prelazak u novi red pri kucanju, a u komandnom modu se koristi za potvrdu zadate ili izabrane naredbe.

- Strelice - kursorski tasteri kojima se kontroli}e kretanje pokaziva~a (cursor).

- Shift, Ctrl i Alt - ova tri specijalizovana tastera pro{iruju mogu}nosti tastature. Pritisak na njih modifikuje dejstvo ostalih tastera.

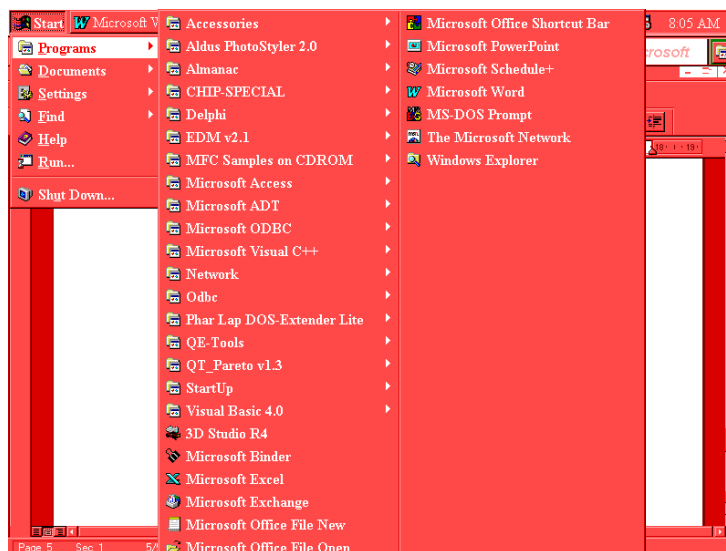
Pokretanje programa

Dugme Start u levom donjem uglu ekrana slu}i za pokretanje instaliranih aplikacija i aktiviranje sistemskih komandi. Dovedemo pokaziva~ mi{a na to dugme i pritisnemo levi taster. Kao rezultat pojavi}e se lista

komandi odnosno meni. Sada iz menija treba izabrati neku stavku ili odustati od izbora. Odustajanje se vrši tako što kliknemo mišem negde na praznom prostoru desktop-a, ili pritiskom na taster Esc.

Ako dovedemo pokazivač na stavku Programs Start menija, posle par sekundi pojavljuje se nova lista. Sadržaj dobijene podliste zavisi od instaliranih programa.

Ako izaberemo stavku Accessories i pojavljuje se treća lista koja sadrži same programe. Dovedemo pokazivač do programa *WordPad* i kliknemo levim tasterom. Upravo smo pokrenuli program *WordPad* pod **WINDOWS 95** operativnim sistemom.



Pritiskom na kombinaciju tastera Ctrl+Esc aktivira se Start meni (što je alternativa pritisku mišem na Start dugme). Korišćenjem kursorских strelica, i Enter tastera krećemo kroz liste i podliste Start menija.

Osnovni elementi prozora

Windows je operativni sistem u kome se istovremeno može pokrenuti više programa (multitasking). Svaka aplikacija dobija svoj pravougaoni prostor na ekranu koji se naziva prozor (window). Velikinu i položaj tog prozora korisnik slobodno podešava.

Važna osobina *Windows*-a je i jednobraznost svih aplikacija koje se pod njim startuju. Zbog toga ćete, pošto ovladate upotrebom jednog programa, vrlo lako koristiti i svaki drugi, uz malo poznavanje engleskog jezika i proučavanje specifičnosti date aplikacije.

Svaki prozor ima naslovnu liniju (title bar) sa nazivom aplikacije (caption) koja se u njemu izražava. Hvatanjem naslova uz pomoć kursora miša i njegovim prevlaćenjem titlavi program se pomera po ekranu. Ivice prozora imaju posebnu ulogu: njihovim prevlaćenjem se menjaju dimenzije standardnih prozora. Dovedite pokazivač na neku od horizontalnih ili vertikalnih ivica, njegov oblik će se promeniti u dvostrane strelice, koje pokazuju smer mogućeg prevlaćenja. Ukoliko se u tom položaju pritisne levi taster miša i miš pomera, izabrana ivica prati smer pomeranja. Otpuštanjem tastera prozor se skalira na novu veličinu. Uglovi prozora, kao spojevi dve ivice, omogućavaju da se dimenzija prozora istovremeno menjaju i po horizontali i po vertikali.

Tri dugmeta u gornjem desnom uglu prozora imaju specijalnu namenu. Klik mišem na prvo dugme sleva umanjuje prozor, a prisustvo aplikacije označava se dugmetom na taskbar-u. Klik na to dugme vratiće prozoru njegovu prvobitnu poziciju i dimenzije.

Srednje dugme u desnom gornjem uglu prozora uve}ava prozor na sav raspolo`iv prostor na ekranu. Ponovni pritisak na isto dugme vra}a prozor na iste dimenzije.

Tre}e dugme , na kome je stilizovano "X", slu`i za zatvaranje aplikacije i time se prekida dalji rad sa tim programom.

U levom gornjem uglu prozora nalazi se grafi~ki simbol aplikacije koja se u njemu izvr}ava. Klikom na taj simbol dobija se lista sa komandama koje smo upravo opisali. *Restore* vra}a dimenzije prozora na po~etne, *Move* preme}ta prozor na novu lokaciju, *Size* menja dimenzije prozora, *Minimize* minimizira prozor, *Maximize* ga uve}ava na celu povr}inu desktop-a, dok se izborom komande *Close* zatvara aplikacija i time zavr}ava njeno izvr}avanje.

Kod *Windows*-a se ista stvar obi~no mo`e postiji na vi}e razli~itih na~ina, pa su tako i sve opisane operacije pristupa~ne i preko tastature.

Da bismo objasnili osnove rada sa **WINDOWS 95** programom, startova}emo program *WordPad* (u Start meniju aktiviramo stavku Programs, zatim u otvorenoj listi stavku Accessories i na kraju u novootvorenoj listi stavku *WordPad*). Centralni deo aplikacije zauzima radni prostor (application workspaces) u kome se unose podaci. Kod programa za obradu teksta, na primer, radni prostor sadr`i sam tekst koji se unosi (unesite nekoliko re~enica u pokrenuti *WordPad*). Tekst se pojavljuje na mestu kursora koji ima oblik vertikalne trep}u}e crtice. Dokument mo`e biti mnogo ve}i od prozora u kome se unosi. Za pregled celog dokumenta koriste se kliza~i (scroll bars) uz donju i desnu ivicu prozora.

Meniji su pregledno organizovane liste komandi koje se u datom trenutku mogu izabrati. U svim *Windows* aplikacijama ispod naslovne linije prozora nalazi se linija sa listama komandi. Liste se otvaraju klikom na neki od naziva u meniju. Komande ispisane blejim slovom u datoj situaciji se ne mogu aktivirati. Pojedine stavke mogu biti nazivi novih lista komandi, koje se dalje mogu otvarati kaskadno- prepozanaju se po maloj strelici desno od naziva. Neke komande u listi su prekida~i koji mogu biti uklju~eni (checked) {to se ozna~ava "{triklom" ili isklju~eni (unchecked).

Dobar deo komandnih listi (menija) karakteri}e ve}inu aplikacija, pa je snala`enje olak}ano.

U nazivima lista i samih komandi uvek postoji po jedno podvu~eno slovo, na osnovu koga se ta komanda bira sa tastature. Uz pritisak taster Alt otkuca se neko od podvu~enih slova u meniju, ~ime se otvara lista sa tim nazivom.

Pojedine komande izvr}avaju se jako ~esto, pa nije racionalno tra`iti ih po menijima i listama. Zbog toga je ostavljena mogu}nost upotrebe kontrolne table sa dugmi}ima, koja se postavi ispod menija: pritisak na dugme direktno poziva naredbu ~iji je stilizovani grafi~ki simbol na njemu nacrtan.

U mno}tvu grafi~kih simbola ~esto nije lako pogoditi {ta koji od njih ozna~ava- najzad, neki simbol ne mora vas asocirati na ono na {ta je asocirao autora programa. Zbog toga aplikacije pisane za **WINDOWS 95** podr`avaju prikaz kratkih napomena (tooltip) koje se pojave ako pokaziva~ mi}a stoji par sekundi iznad nekog objekta (npr. dugmeta), bez klika.

Naziv komande nije uvek dovoljan da korisnik zaklju~i ~emu ona slu`i, pogotovu ako tek ovladava novim programom. Dodatnu pomo} pru`a linija za poruke (message bar) koja se nalazi na dnu prozora ve}ine aplikacija. Kada se pokaziva~ mi}a zadr`i iznad nekog dugmeta na toolbar-u, ne}e se samo pojaviti tooltip prozor~i} ve} i re~enica u statusnoj liniji koja }e pojasniti ulogu

dotinog tastera. Sli-no va`i i za {etnju kroz menije - statusna linija, poput vodi-a, obja{njava ~emu trenutno izabrana komanda slu`i.

Najpotrebnije komande se obi-no mogu zadavati i sa tastature, kori{enjem kombinacije tastera koja se zove hot key. U te svrhe se obi-no koriste funkcijski tasteri ili slova u kombinaciji sa Ctrl ili Alt modifikatorima. Ove kombinacije su u menijima nazna~ene desno od imena pridru`ene komande.

Dijalog prozori

Ve}ina aplikacija se izvr{ava u jednom prozoru, ali za potrebe raznih unosa podataka koriste se i dodatni dijalog prozori. U nekim slu~ajevima to }e biti op{ti dijalog prozori koje kontroli{e sam **WINDOWS 95** (izbor datoteke, pode{avanja {tampa~a, liste osobina objektat...), {to zna-i da se poslovi iz svih aplikacija obavljaju na isti na~in. Postoje, naravno, i dijalog prozori specifi~ni za konkretne aplikacije.

Nazivi datoteka

Naziv datoteke se sastoji iz dva segmenta razdvojena ta~kom. Prvi deo je samo ime, a iza ta~ke se nalazi tzv. ekstenzija koja se mo`e posmatrati kao prezime ili tip. Tip odre|uje vrstu dokumenta i naj~e}e se sastoji od tri slova: svi doklumenti treba da imaju ekstenziju .DOC, programi se prepoznaju po .EXE, slike po .BMP ili .PCX itd. Naziv datoteke mo`e biti dug do 255 karaktera i mo`e se sastojati od slova, razmaka i nekih specijalnih simbola (!@#%&^&``~{ }[]+=;), mada specijalne simbole treba izbegavati. U nazivima se razlikuju velika i mala slova.

Rad sa vi{e prozora

WINDOWS 95, kao {to smo videli, omogu}ava istovremeno pokretanje vi{e aplikacija, od kojih svaka mo`e otvoriti jedan ili vi{e prozora.

Pokrenimo nekoliko programa: komandom *Start->Programs->Accessories->WordPad* aktiviramo *WordPad*, zatim sa *Start->Programs->Accessories->Paint* pokrenemo program za crtanje *Paint* i najzad sa *Start->Programs->Accessories->Games->Free Cell* pokrenemo igru sa kartama. Prozori sve tri startovane aplikacije nalaze se istovremeno otvoreni na desktop-u i delimi~mo (ili potpuno) se pokrivaju, poput razbacanih listova papira po stolu. Uvek se samo jedna "nalazi u fokusu" i ona prima komande koje trenutno upu}uje korisnik. Aplikacija koja je trenutno u fokusu i na koju se odnose sve komande sa tastature ima promenjenu boju naslovne linije prozora, a njeno dugme na taskbar liniji je "pritisnuto".

Dovo|enje prozora u fokus se posti`e na vi{e na~ina, a osnovni su:

- klik mi{em na dugme `eljene aplikacije u taskbar delu.

- dr`anjem tastera Alt i pritiskanjem Tab-a prebacuje se fokus izme|u svih aktivnih aplikacija, uz mali dijalog sa njihovim simbolima koji se tom prilikom pojavi.

-klik mi{em na bilo koji vidljivi deo prozora (ako prozor nije potpuno zaklonjen).

Prozori mogu da se raspore|uju ru~no, na na~in koji smo ve} opisali, ili se mo`e narediti njihovo automatsko slaganje (window arrange). Klikom

desnim tasterom miša na prazan deo taskbar linije u dnu ekrana dobija se lista komandi.

Naredbom Cascade svi otvoreni prozori se preurede tako što se kaskadno poređaju jedan iza drugog. Tile Horizontally je presložiti prozore tako da se rasporede po horizontali jedan do drugog, dok je ih Tile Vertically složiti po vertikali. Najzad, Minimize All Windows je sve otvorene prozore minimizovati. Prethodno izveden zahvat nad prozorima može da se poništi Undo komandom.

Izlazak iz Windows-a

Operativni sistemi namenjeni izvršavanju više aplikacija i procesa istovremeno zahtevaju propisnu proceduru isključivanja računara. Za razliku od DOS-a, pod **WINDOWS 95** se ne sme jednostavno ugasiti ili resetovati računar!

Propisana procedura regularnog izlaska iz **WINDOWS 95** je: Start->Shut Down... sa Taskbar komandne linije. Postoje četiri načina za izlazak iz **WINDOWS 95**:

- Shut down the computer izvodi pripremu za isključivanje računara. Važno je da se to uradi na kraju rada.

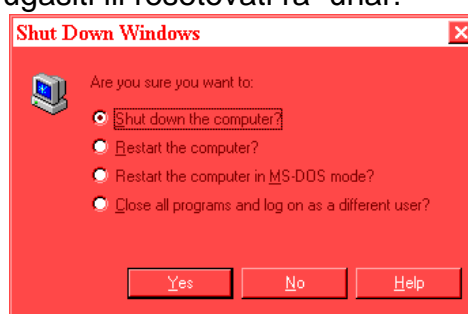
- Restart the computer izvodi restartovanje, odnosno obaranje operativnog sistema i njegovo ponovo startovanje sa diska.

- Restart the computer in MS-DOS mode izaziva prelaz iz grafičkog okruženja u DOS mod, tekst okolinu koja veoma liči na prethodne verzije DOS-a.

- Close all programs and log on as a different user takođe vrši restart operativnog sistema, uz mogućnost prijavljivanja drugog korisnika za rad na mreži.

Pošto se izabere jedna od četiri ponuđene opcije i klikne na dugme Yes, počinje Shut Down procedura koja najpre proziva sve aktivne aplikacije i upućuje im zahtev da završe sa radom i uklone se. Ukoliko neka od njih zahteva intervenciju korisnika pre isključivanja (recimo postoje podaci koji nisu snimljeni), biće prikazan odgovarajući dijalog.

Kada se pojavi poruka It's now safe to turn off your computer, računar se može bezbedno isključiti.



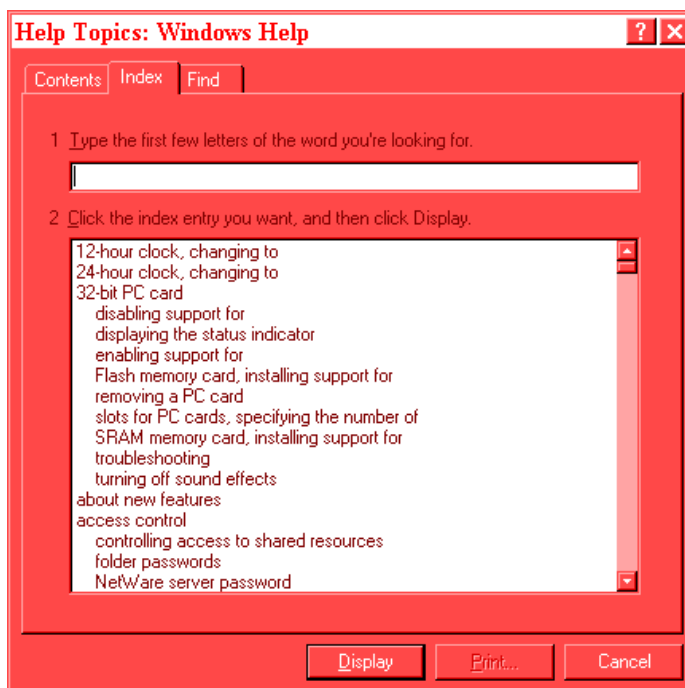
Help sistem

Jedan od najjačih **WINDOWS 95** oružja je moćan sistem za pružanje pomoći korisniku (help). Sistem za pomoć se sastoji od integrisanih baza podataka sa uputstvima na razne teme i aplikacije koja upravlja prikazom help-a i obezbeđuje da se u svakom trenutku dođe odgovarajuća pomoć.

Windows

help sistem je hipertekstualan. To znači da su teme unutar help-a međusobno povezane, tako da upućuju jedna na drugu, a korisnik bira redosled ispisivanja objašnjenja.

Generalno, sistem za pomoć se poziva preko *Start->Help* komande sa taskbar-a. Pojavljuje se prozor sa općtom



listom sadržaja uputstva. Da bi se prešlo na detaljnije teme, treba odabrati neki od naslova iz liste dvostrukim klikom miša ili dovođenjem kurzora i pritiskom na Enter. Time se tema “otvara”, što simbolizuje otvaranje stilizovane knjige uz naziv teme.

Tema može imati nove pod teme (knjižice), i tako dok se ne dođe do konkretnog odgovora na konkretna pitanja (listovi sa upitnikom).

Za reči podvučene isprekidanom linijom može se dobiti pojašnjenje preko malog pop-up prozora koji se pojavi kada se na njih klikne (pokazivač iznad ovakvih reči menja oblik u “ruku”). Treba zapaziti i dugme Related Topics u dnu prozora sa objašnjenjem. Klikom na njega se dobija lista srodnih tema iz koje se može ići dalje u pretraživanje.

U vrhu prozora sa objašnjenjima nalaze se komande za dobijanje osnovne liste tema (Help Topics), povratak na prethodno objašnjenje (Back) i podešavanje opcija (Options), gde se mogu izabrati slova za ispis ili narediti da prozor sa uputstvima uvek bude ispred ostalih (Keep Help on Top). Objašnjenje se takođe može iskopirati (Copy) na Clipboard (o njemu kasnije) ili odštampati (Print), a mogu se dodati i sopstvene beleške (Annotate).

Pomoć u aplikacijama

Pored općteg helpa na nivou operativnog sistema, skoro svaka aplikacija ima i sopstveni sistem davanja uputstva za rad u njoj. Ovaj sistem se poziva iz menija, preko liste Help koja se nalazi na desnoj strani menu bar linije. Izborom Help Topics, Contents ili slične komande iz ove liste dobija se sadržaj aplikativnog uputstva. Način upotrebe je potpuno isti, s tim što su teme u ovom uputstvu usko vezane za konkretnu aplikaciju.

Yu karakteristike

Da bi se računar optimalno koristio, treba ga prilagoditi našim uslovima i standardima. Osnovno je obezbediti ispravno prikazivanje svih naših slova na ekranu i u izlaznim dokumentima i obezbediti raspored slova na tastaturi koji odgovara našim navikama. Poželjno je i da prikazivanje datuma, vremena, sortiranje podataka i oznaka valuta u finansijskim programima odgovaraju našim standardima. **WINDOWS 95** ovo omogućava, ali ne za sve zemlje sveta u jednom paketu. Postoji više verzije operativnog sistema koje su prilagođene raznim tržištima. Osnovna američka verzija obezbeđuje podršku za zapadnoevropske zemlje, Rusiju, Grčku i Sloveniju. Podrška za Jugoslaviju se nalazi u tzv. panevropskoj verziji paketa koji se nabavlja na poseban zahtev pa to treba naglasiti isporučiocu softvera pri kupovini.

Instalacija fontova

Verzija **WINDOWS 95** namenjena američkom tržištu može se prilagoditi našim uslovima, ali tek uz pomoć dodatnih alata domaćih autora i doinstalacije Multilanguage Support modula koji se standardno isporučuje. Osnovne kolekcije slova koje se instaliraju iz američke verzije paketa ne sadrže u sebi naša karakteristična slova. Međutim, postoje i proširene kolekcije istih fontova koje se dobijaju instalacijom Multilanguage Support modula. Ako to niste uradili u toku instalacije, pokrenite *Start->Settings->Control Panel* sistemske aplikacije i izborom *Add/Remove Programs->Windows Setup* opcije.

Na listi raspoloživih modula **WINDOWS 95** treba odabrati Multilanguage Support modul i pritiskom na dugme Details pojaviće se lista raspoloživih internacionalnih podrški.

Treba odabrati *Central European Language Support* (kodna strana 1250) i *Cyrilic language support* (kodna strana 1251). Ove dve kolekcije u sebi ne sadrže našu zemlju, ali sadrže fontove sa našim latiničnim (CP1250) i ćirilicnim slovima (CP1251) (to je dovoljno bitno za početak).

Izborom tastera OK i još jednom OK dodaće se međunarodna podrška za ove zemlje i postojeće *True Type* fontovi proširiti dodatnim slovima. Ovi fontovi su modifikacija postojećih i biraju se tokom rada u nekoj aplikaciji preko *Script* opcije ili dodatka u nazivu. Za rad sa latinicom treba odabrati *Central European (CE)* verziju fonta, a za rad sa ćirilicom *Cyrillic (Cyr)*.

Podređavanje tastature

Da bi se naša slova mogla i otkucati, treba prilagoditi tastaturu, odnosno dodeliti YU slova nekim tasterima, uz privremeno isključivanje manje važnih slova iz standardnog rasporeda tastature.

Iz Control Panel aplikacije se pokrene opcija Keyboard i odabere Language panel. Na Language listi bi trebalo da se nalazi standardni tastaturni raspored, a novi se dodaje pritiskom na taster Add i izborom opcije Slovenian iz padajuće liste. Na taj način dobijaju se dva raspoloživa rasporeda na tastaturi koji se po potrebi prebacuju odabranom kombinacijom tastera (npr. Left Alt+Shift) ili klikom na mali indikator sa skrivenim nazivom zemlje na taskbar-u.

Ostale nacionalne karakteristike

Podre{avanje ostalih YU karakteristika (format datuma, vremena...) se obavlja iz Control Panel-a, preko opcije Regional Settings. Potpuno pode{avanje se najlak{e izvodi u panevropskoj verziji **WINDOWS 95**, tako {to se izabere Srbija u kontrolnom panelu. U ameri~koj verziji se mo`e ru~no podesiti na~in ispisa za neke od formata koji nam najvi{e odgovara u panelima Number (prikaz brojeva), Currency (prikaz nov~anih suma), Time (prikaz vremena) i Date (prikaz datuma). Me{utim, ovo re{enje nije ba{savr{eno, jer se recimo ne mogu dobiti nazivi dana u sedmici na na{em jeziku.

Tako{e ne postoje na{a slova u sistemskim fontovima za ispis menija, naziva, terminal prozora i sl. Ovo se mo`e re{iti ubacivanjem *.FON datoteka iz neke Windows CEE verzije ili editovanjem postoje}ih.

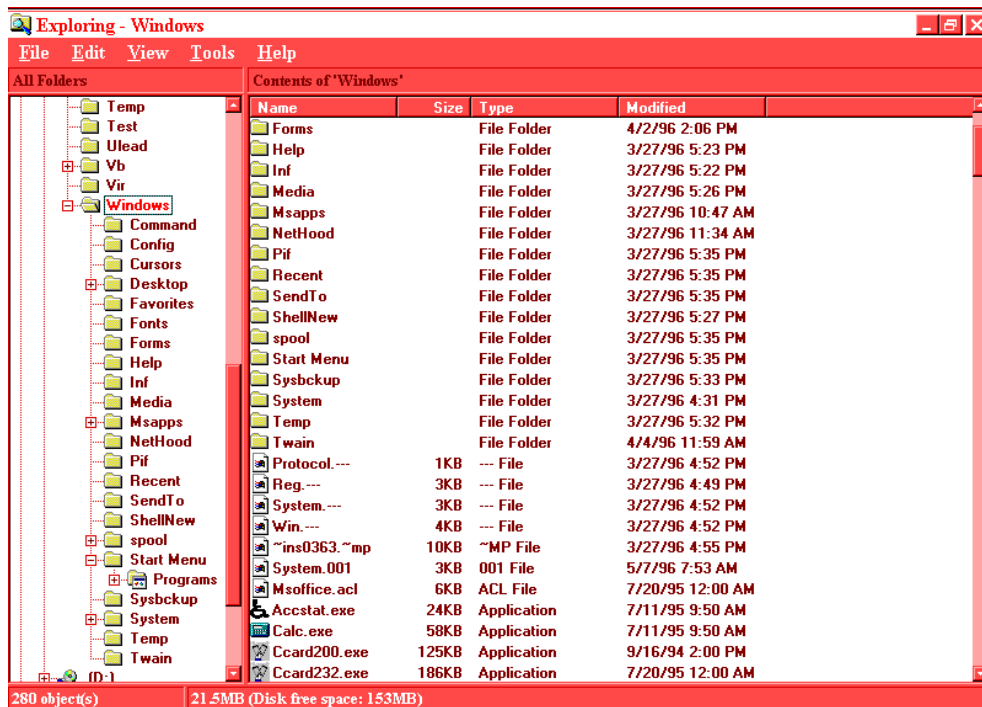
Explorer

Explorer je osnovna sistemska aplikacija koja slu`i za organizovanje podataka na ra~unaru, kopiranje i preme{tanje datoteka i kataloga, osnovni pregled sadr`aja, formatiranje disketa, razna pode{avanja perifernih ure{aja i uop{te - odr`avanju sistema. *Explorer* se pokre}e iz *Start* menija izborom opcije *Programs*, a zatim *Explorer*. Alternativno, mo`e se pokrenuti i dvostrukim klikom na *folder* na desktopu.

Rad sa datotekama

Explorer se sastoji iz dva panela, gde levi slu`i za hijerarhijski pregled i izbor objekata (diskovi, katalogi, mre`ni serveri, svi objekti na desktopu itd.), dok se u desnom panelu prikazuje sadr`aj trenutno izabranog objekta (katalogi, radne stanice, datoteke, ...). Format sadr`aja prikazivanja se mo`e izabrati preko opcije *View* u meniju. Iz istog menija, opcijom *Arrange Icons*, mo`e se izabrati na~in slaganja ikona koji mo`e biti prema nazivu, tipu, veli~ini ili datumu poslednje izmene.

Levi panel je organizovan u obliku stabla prema logi~noj hijerarhiji objekata. Ukoliko neka grana na stablu sadr`i "podgrane" koje nisu prikazane, pored nje se nalazi mali znak (+). Klikom na plus otvara se slede}i hijerarhijski nivo, i znak plus prelazi u minus (-) preko kog se nivo mo`e ponovo sa`eti; isti efekti se posti`u i dvostrukim klikom na objekat. Ukoliko prikazano stablo postane previ{e razgranato klikom na objekat u levom panelu njegov sadr`aj se prikazuje u desnom.



Otvaranje objekata

Objekti u desnom panelu "otvaraju" se dvostrukim klikom mi{a. Zavisno od tipa objekta, "otvaranje" podrazumeva ulazak u sledeji hijerarhijski nivo ukoliko se radi o katalogu, izvr{avanje ukoliko je objekat neki program ili u~itavanje u odgovaraju}u aplikaciju ukoliko se radi o nekoj vrsti dokumenata ili crte`a. Operativni sistem }e poku{ati da prepozna tip dokumenata na osnovu svoje liste, pokrenu}e aplikaciju koja odgovara prepoznatom tipu i u~itati dokument; isti efekat posti`e se i preko menija. Ukoliko ne prepozna tip datoteke, *Explorer* }e prikazati dijalog za ru~no dodeljivanje doti~nog tipa nekoj od instaliranih aplikacija.

Kopiranje i preme{tanje

Kopiranje ili preme{tanje se svodi na prevla~enje objekta (recimo datoteke) na neki drugi objekat. Tipi~no se datoteka ili katalog iz desnog panela prevu~e na neki disk (npr. A) ili drugi katalog u levom panelu. Za lak{e snala`enje mogu se pokrenuti dva *Explorer* prozora, tako {to se dvaput izabere *Explorer*, a zatim preme{ta objekt iz jednog u drugi.

Ukoliko se objekat prevu~e na drugu lokaciju istog diska, on }e biti prenesen a ne kopiran. Preme{tanje podrazumeva kopiranje na novu lokaciju i brisanje polaznog objekta na postoje}oj; ako `elite da napravite kopiju datoteke, to treba da naglasite tako {to dr`ite pritisnut Ctrl.

^esto se mi{em uhvati pogre{an objekat i krene u prevla~enje. Ukoliko se na pola puta uo~i gre{ka i objekat jednostavno pusti, on }e biti prekopiran ili preme{ten na mesto na kome je kursor trenutno, {to mo`e da zbuni po~etnika! Prekid operacije treba izvoditi pritiskom na taster Esc. Zbog svega toga je preporu~ljivo, da kod ovih operacija preme{tanja i kopiranja koriste desni taster mi{a, ~ime }e pre svake operacije biti upitani za potvrdu preko posebnog dijaloga.

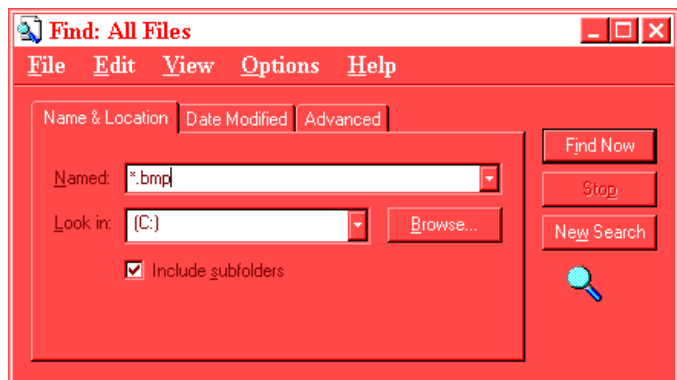
Promena naziva i uklanjanje objekta

Promena naziva objekta (*rename*) izvodi se klikom na ve} selektovani objekat, pritiskom na F2 ili izborom iz menija. Brisanje (ta~nije, preme{tanje u *Recycle Bin*) izvodi se pritiskom na taster Del, klikom desnim tasterom i izborom *Cut* opcije ili iz osnovnog menija. Mogu se brisati datoteke i katalogi, a ne i ostali objekti. Pritom se brisanje svodi na preme{tanje objekta u specijalni katalog *Recycle Bin*, gde se ~uvaju dok na disku ima mesta za slu~aj da ih treba vratiti nazad.

Pronala`enje datoteka

Jedna od najmo}nijih opcija *Explorer*-a je pretra`ivanje diskova (*search*). Mogu se tra`iti datoteke i katalogi na lokalnom ra~unaru, ali i na ra~unarima unutar mre`e i datoteke na njima. Pretra`ivanje se zadaje komandom *Tools -> Find* i izborom objekta: datoteka ili katalogi, ra~unari u mre`i MS *Network* servis. Najinteresantnije je pronala`enje datoteka.

U prvom panelu *Name & Location* zadaje se oblast pretra`ivanja u polju *Look in*. Mo`e se odabrati ceo sadr`aj svih diskova u ra~unaru ili samo neki od njih ili pojedini direktorijum sa ili bez poddirektorijuma. U polju *Named* mo`e se zadati naziv ili bar deo naziva datoteke ili kataloga koji se tra`i.



U slede}em panelu *Date Modified* odre|uje se kriterijum pretra`ivanja prema datumu poslednje izmene datoteke. Mogu se tra`iti sve datoteke izme|u zadatih datuma, tokom prethodnih x meseci ili dana.

U tre}em panelu se zadaju jo{ neki dodatni kriterijumi, koje ne}emo navoditi.

Formatiranje disketa

Izborom objekta tipa disk i klikom na desni taster mi{a dobija se meni iz koga se mogu izvesti neke specifi~ne operacije kao {to je formatiranje diskete. *Format* naredbom se dobija dijalog prozor za pode{avanje raznih parametara formatiranja. To su kapacitet diskete, brzo brisanje liste sadr`aja ili potpuno formatiranje sa proverom ispravnosti cele diskete, kopiranje sistemskih podataka na disketu bez formatiranja ili sa formatiranjem ~ime se dobija startna *boot* disketa sa koje se mo`e podi}i sistem.

Pored disketa mogu se formatirati i particije na disku, osim one koja sadr`i sam *Windows*.

Osobine objekata (Properties)

Za svaki objekat može se dobiti lista njegovih osobina bez obzira da li je u pitanju datoteka, katalog, disk i dr. Klikne se desnim tasterom miša na objekat i odabere komanda *Properties* ili pozove komanda iz menija.

Dobija se dijalog koji sadrži zavisi od konkretnog objekta koji je u pitanju. Pored navođenja raznih informacija o datoteci mogu se podesiti njeni atributi ili saznati verzija i proizvođač.

Priprema slika Paint

Program *Paint* služi za pregled slika, jednostavno crtanje, pripremu manje složenih ilustracija i {ema za dokument, izradi tapeta za radnu površinu ekrana i slično. On radi sa grafičkim datotekama u BMP, RLE i PCX formatima, takozvanim bit mapiranim zapisima slike, zasnovanim na opisu boje svake od tačaka koja sačinjava crtež. Format BMP je standardni format direktnog zapisa, RLE format podrazumeva kompresiju pa datoteka zauzima manje prostora na disku, dok je PCX standardni format za PC grafiku nastao iz programa PC *Paintbrush*. *Paint* može da snima BMP format datoteka u crno-belom formatu ili u 16, 256 i 16.7 miliona boja.

Osnovni alati za crtanje se biraju iz "kutije za alat", pritiskom na odgovarajuće dugme. Naziv alata se dobija tako što se kursor zadrži par sekundi iznad njega, a kratki opis funkcije se pojavljuje u poslednjem redu prozora. Tu su komande za izbor dela slike proizvoljnog ili pravougaonog oblika koji se onda može premestiti ili obraditi na drugi način, kanta za popunjavanje zatvorenih površina, gumica za brisanje dela slike, pipeta za izbor neke od postojećih boja na crtežu i lupa za uvećanje slike radi preciznije obrade.

Slede alati za crtanje: olovka koja se koristi kao i prava, četka za izvlačenje debljih linija i "malanje", prskanje sprejom i upis teksta na sliku, pri čemu se pojavljuje dodatni dijalog za izbor tipa i veličine slova. Postoje alati za crtanje elementarnih geometrijskih figura kao što su prava i kriva linija, pravougaonik, poligon, elipse i krugova uz pritisnut Shift i na kraju pravougaonik sa zaobljenim uglovima.

Podređavanje sistema

WINDOWS 95 je prilagodljiv operativni sistem. To znači da se prema potrebama i ukusu korisnika mogu podesiti načini prikaza, sadržaji lista komandi, nacionalne karakteristike, osobine i performanse priključnih uređaja i razne druge opcije.

Komandni panel Taskbar

Komandni panel **WINDOWS 95** operativnog sistema se inicijalno nalazi u donjem uglu ekrana i kao što je rečeno, služi za pokretanje aplikacija, prikaz aktivnih i njihovo biranje.

Način funkcionisanja, položaj i veličina *taskbar*-a može se prilagoditi potrebama. Komandom *Start -> Settings -> Taskbar* se dobija dijalog za podešavanje *taskbar* osobina. Isti dijalog se može dobiti desnim klikom miša na slobodan deo *taskbar*-a i izborom opcije *Properties* iz liste.

Podešavanje Start menija

Osnovna lista iz koje se pokreću sve instalirane aplikacije, dobija se pritiskom na dugme *Start* na levom delu *taskbar*-a. Iz nje se može pokrenuti traženje neke datoteke, kataloga računara itd.

Svi ostali instalirani programi se mogu pokrenuti iz *Start* liste i to na dva načina: izborom *Run* opcije i ukucavanjem komande ili izborom iz *Programs* liste instaliranih aplikacija.

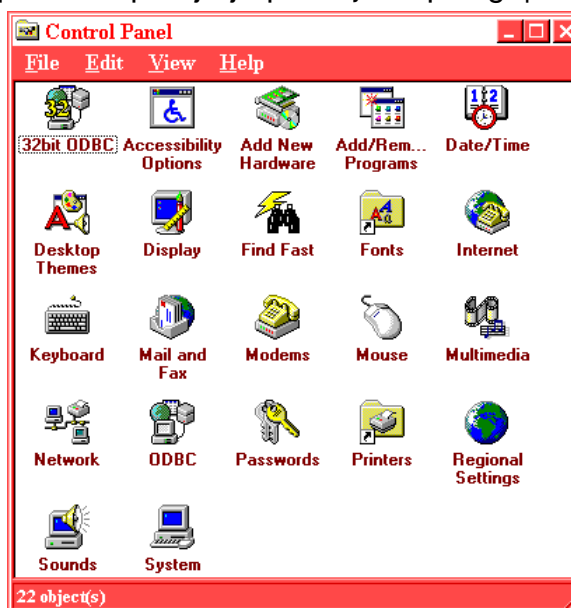
Komanda *Run* prikazuje dijalog za zadavanje naziva programa ili podacima za koje postoji definisana aplikacija kojom se obrađuju. Ukoliko se tačan naziv ne zna dugmetom *Browse* se može potražiti konkretna datoteka.

Za pokretanje instaliranih aplikacija u računaru predviđen je jednostavniji metod - biranjem iz liste *Programs* mišem ili kursorskim tasterima. Njen sadržaj se može ađurirati na više načina: instalaciona procedura operativnog sistema je tokom ubacivanja novog programa u računaru automatski dodati i odgovarajuću stavku u *Programs* listu.

Control Panel

Pri razvoju **WINDOWS 95** posebna paleta je posvećena prilagođavanju ukusu korisnika i njegovom načinu organizovanja radne okoline - može se podesiti veliki broj parametara koji utiču na performanse pojedinih komponenti računarskog sistema. Skoro sva podešavanja obavljaju se posredstvom sistemске aplikacije zvane *Control Panel*.

Control Panel je specijalni objekat u kome su koncentrisani sistemski programi za konfigurisanje. Kada se otvori pojavljuje se prozor paleti sadržaj zavisi od instaliranih uređaja, odnosno programskih modula samog **WINDOWS 95**.



Datum i vreme

Ispod ikone *Date/Time* krije se program za podešavanje sistemskog datuma i vremena, kao i vremenske zone. Sistemsko vreme koriste svi programi, pa je bitno da ono bude ispravno podešeno. Posebna paleta "usaglašavanje vremena" posvećuje se višekorisničkim sistemima i mrežama.

Sama upotreba ove aplikacije je veoma jednostavna: izabere se dan, mesec, i godina i u odgovarajućem polju unese tačno vreme. Interesantna je i mogućnost podešavanja vremenske zone koja je važna ukoliko se šalje elektronska pošta.

Podešavanje ekrana

Veoma važan konfiguracioni program bavi se podešavanjem parametara ekrana. Podeljen je u četiri "lista" za podešavanje dezena podloge (*Background*), zaštite ekrana kada se računar ne koristi (*Screen saver*), načina prikaza elemenata prozora (*Appearance*) i izbor grafičke rezolucije (*Settings*).

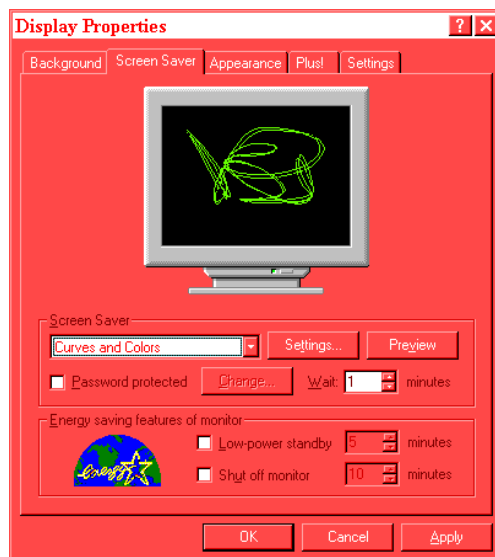
Background

Ako grafički operativni sistem pokuša da simulira radni sto, onda možemo reći da ova opcija služi za izbor stolnjaka. Naime, podešava se izgled pozadine ekrana iznad koje se otvaraju prozori aplikacija. Pozadina može da bude jednobojna, prosta (rafurom ili sastavljena od grafičkih elemenata poput tapeta). Dezeni se biraju iz jedne od dve padajuće liste na kojoj su nabrojane sve mogućnosti. Tu je i mali prikaz ekrana na kome se može proveriti kako će on izgledati pre nego što se izbor primeni na stvarni ekran.



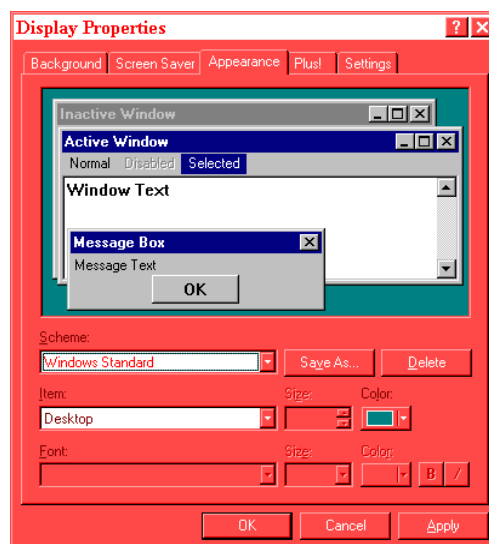
Screen saver

Ova opcija je postala popularna poslednjih godina iako u suštini nije neophodna. Naime, ako je slika prikazana na ekranu uglavnom statična, osvetljeni su uvek isti delovi ekrana pa se ekranski premaz na tim mestima više troši. Da bi se ekran (takođe, treba ga zatamniti kada se računare ne koristi ili bar pustiti neku animaciju koja ravnomerno opterećuje ekran. Ovo se automatizuje tako što operativni sistem prati aktivnosti korisnika i ukoliko je on neaktivan tokom zadatog perioda, automatski uključuje odabranu animaciju. Izlazak iz *Screen saver* moda, tj. "buđenje" računara postiže se pritiskom bilo kog tastera ili pomerenjem miša, posle čega se vraća normalni ekran.



Appearance

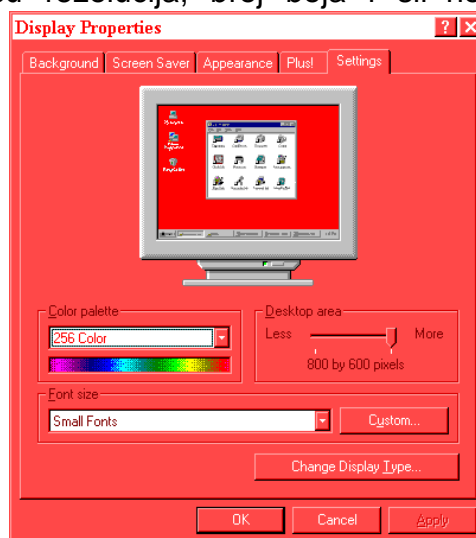
U ovom panelu se podežava vizuelni izgled svih standardnih grafičkih elemenata **WINDOWS 95**. To su delovi prozora, okviri, naslovi aktivnih i neaktivnih aplikacija, ikone, meniji, boja pozadine i mnogi drugi. Dakle, ono što se podeši u ovom panelu uglavnom definiše izgled svega što radi pod **WINDOWS 95**.



Settings

Ovo je najvažniji panel *Display* aplikacije: u njemu se biraju sistemske osobine grafičkog podsistema kao što su rezolucija, broj boja i slika. Rezolucija u kojoj radimo definiše "finoću" prikaza preko broja tačica od kojih se slika na ekranu sastoji: ako se izabere više tačica, one će biti sitnije pa će slika biti finija, ali će rad biti sporiji jer računar mora da obrađuje više podataka.

Izbor rezolucije, dakle, zavisi od modela grafičke karte i kvaliteta monitora. Tipično se rezolucija podešava na 640 tačica po horizontali i 480 tačica po vertikali ili 800x600 tačica; ove vrednosti podržavaju praktično sve danas raspoložive grafičke kartice i monitori.



Drugi bitan kvalitet prikaza je broj boja koje se istovremeno mogu prikazati na ekranu, što opet zavisi od tipa grafičke kartice. Svaki model omogućava rad sa 16 i 256 boja, mada ima kartica sa većim brojem boja.

WINDOWS 95 će tokom instalacije "prepoznati" tip grafičke kartice i monitora, ali je njegov izbor potrebno proveriti; po potrebi se u odgovarajućem prozoru podešavaju precizne vrednosti. Pošto podesite sve što je potrebno, izaberite *OK* ili odustanite sa *Cancel*; promena grafičkog moda često zahteva resetovanje računara, na šta će vas upozoriti i sama aplikacija.

Podešavanje miša

Preko *Mouse* ikone pokreće se sistemska aplikacija za podešavanje ponašanja miša, koja se sastoji iz četiri panela. U prvom, bira se normalan ili levoruki položaj tastera, čime se zamenjuju funkcije levog i desnog tastera miša. Preko klizača se podešava dozvoljena brzina dvoklika, vreme koje sme da protekne između dva pritiska na levi taster miša.

U *Panel Motion* panelu podešavate osetljivost miša, odnosno koeficijent koji određuje koliko se pomera pokazivač na ekranu u odnosu na pomeranje miša na stolu.

Panel *General* služi za izbor modela miša koji se koristi i eventualnih dodatnih opcija koje određeni model i njegov drajver podržavaju: pretvaranje pokazivača u lupu za zumiranje, fina kontrola položaja, prelazak na suprotnu ivicu ekrana pri izlasku sa njega i slika.

Rad sa fontovima

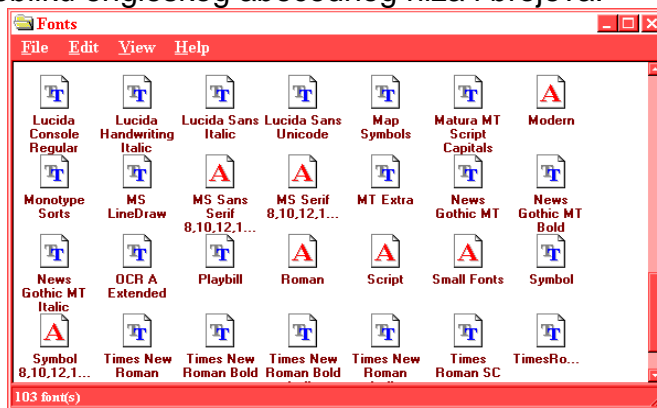
Font Manager je sistemska aplikacija namenjena pregledu, instalaciji i uklanjanju raznih oblika slova (*fonts*) koji se mogu koristiti pod **WINDOWS 95** i svim njegovim aplikacijama.

Vrste fontova

Osnovni prozor *Font Manager*-a sadrži listu trenutno instaliranih fontova u obliku malih ili velikih ikona i naziva. Prema ikoni se može prepoznati i tip fonta: posebno su značajni *True Type* fontovi (ikona sa natpisom TT) u kojima je svako slovo definisano matematičkim formulama koje opisuju krive linije oblika slova. Druga vrsta fontova su bitmapirani, predstavljeni ikonom sa slovom A. Kod njih su sva slova definisana sličicama, pa se prikazuju bez ikakvog proračunavanja.

Pregled fontova

Font za pregled bira se dvostrukim klikom miša na njegovu ikonu, dovoljenjem kursora do nje i pritiskom na *Enter* ili iz menija. Pojavljuje se novi prozor u kome su prikazana osnovne karakteristike dotičnog fonta. Najpre je dat naziv, preko koga se font referencira u aplikacijama. Sam izgled slova je dat u obliku engleskog abecednog niza i brojeva.



Instalacija fontova

Fontove koje želite koristiti morate najpre da instalirate tj. uključite u operativni sistem posredstvom *Font Manager* aplikacije. Instalacija se izvodi preko *File -> Install New Fonts* komande u meniju; pojavljuje se dijalog u kome treba najpre locirati disk i katalog u kome se nalaze datoteke sa novim fontovima. Klikom levog tastera miša na željeni font on se označava i pritiskom na dugme *OK* instalira i pojavljuje u listi *Font Manager*-a. Odjednom može da se izabere više fontova koji će onda biti instalirani u paketu: kliknete na svaki od njih redom držeći pritisnut taster *Ctrl*.

Nepotrebni fontovi se uklanjaju tako što se selektuju i izbere *File -> Delete* komanda iz menija. Treba biti pažljiv da se ne ukloni neki od bitnih sistemskih fontova bez kojih računara ne može ispravno funkcionisati.

Rad sa {tampa~em

Podrška {tampa~a je ugrađena u sam operativni sistem **WINDOWS 95** koji pruža usluge te vrste svim ostalim aplikacijama. To znači da se izbor i konfigurisanje {tampa~a obavlja odgovarajućim **WINDOWS 95** konfiguracionim programom, a sve aplikacije zatraže uslugu {tampanja kada je potrebna, bez ikakvih dodatnih podešavanja.

Kod nekih aplikacija se nudi poseban dijalog za podešavanje opcija (broj kopija, {tampanje celog dokumenata ili njegovog dela, parnih i neparnih strana i slično). Neki slovenski programi su posebno osetljivi po pitanju kvaliteta {tampanja. Ipak, za najveći broj primena, sva aktivnost oko izbora i podešavanja {tampa~a obavlja procedurom operativnog sistema, koja se pokreće tokom instalacije **WINDOWS 95**.



Izbor i instalacija {tampa~a

Komandom *Start -> Settings -> Printers* dobija se katalog sa listom trenutno podržanih {tampa~a, odnosno njihovih drajvera. Svaki ima svoju ikonu na kojoj je eventualno posebnim simbolom naznačeno da se radi o mrežnom {tampa~u (konektor i kabl), {tampanju u datoteku (disketa) i slično.

Ikona *Add Printer* služi za pokretanje sistemске aplikacije koja vodi kroz postupak instaliranja podrške za novi {tampa~. Procedura je slična drugim podešavanjima: pritiska se dugme *Next* za prelazak na sledeći korak i usput bira po neka opcija, a na prethodni dijalog se vraća sa *Back*.

Najpre će se postaviti pitanje da li instalirani {tampa~ lokalni ili mrežni. Opisamo postupak instaliranja lokalnog {tampa~a.

Sledi ključni dijalog - izbor proizvođača i konkretnog modela {tampa~a koji je u pitanju. Pogrešan izbor i podešavanje će doneti mnoge neочеekivane probleme u radu, {tampanje raznih brljotina, nekontrolisano izbacivanje papira, {tampanje samo dela strane i itd.

Najpre se u levoj listi odabere proizvođač, a onda u desnoj neki od modela. Ukoliko instalirani model ne postoji na listi, odaberite neki koji ima slične karakteristike. Ukoliko se uz {tampa~ dobili diskete sa *Windows* drajverima možete kliknuti na *Have Disk* i upotrebiti te drajvere umesto sistemskih.

Sledi zadavanje komunikacijskog porta na koji je {tampa~ priključen. U najvećem broju slučajeva koristi se prvi paralelni port (LPT1) koji je namenjen {tampa~ima, mada neki modeli mogu koristiti i serijski port. Dugmetom *Configure Port* se eventualno podešavaju neke osobine porta i način njegovog tretiranja. Sledi zadavanje imena pod kojim će se {tampa~ javljati u listi raspoloživih.

Pritiskom na dugme *Finish* dovršava se instalacija kopiranjem potrebnih veznih programa iz paketa **WINDOWS 95** ili aktiviranjem postojećih, ukoliko su već instalirani.

Podetavanje {tampa~a

Parametri {tampa~a i na~in njegovog kori{enja dobijaju se komandom *File -> Properties* ili desnim klikom mi{a na ikonu {tampa~a i izborom stavke *Properties* iz liste. Ovi parametri zavise od konkretnog modela koji je u pitanju. Najva`nije opcije standardnog laserskog printera prikazane su na slici.

Rukovanje papirom

Rezultat {tampanja je ispisan papir. Zato u ovom panelu treba podesiti njegove dimenzije (*Paper size*), jer se umesto *Letter* formata kod nas naj~e}e koristi A4. Ispis na papir mo`e biti "normalan" (*Portrait*) ili "po du`ini" (*Landscape*).

Na~in doturanja papira {tampa~u se zadaje u listi *Paper source*, a mo`e biti ru~ni ili uvla~enjem iz kasete. Ekonomi~ni mod {tampe pri kome se {tedi toner ali dobijaju i ne{to bleje kopije se bira u listi, kao i podrazumevani broj kopija.

Odr`avanje diska

Najvrednija stvar na ra~unaru su podaci uneti od strane korisnika; uostalom, ra~unari se i nabavljaju da bi se obra`ivali podaci. Podaci se memori{u u jedinicama memorije od kojih je, zbog kapaciteta i brzine, najzastupljeniji hard disk, mada se koriste i drugi ure|aji (diskete, trake, CD-ROM itd).

Odr`avanju hard diska treba strogo posvetiti zna~ajnu pa`nju. Sama struktura zapisivanja podataka je prili~no slo`ena i osetljiva na gre{ke koje u najve}em broju slu~ajeva nastaju nepropisnim zatvaranjem datoteka sa upisanim podacima. Do toga mo`e do}i u slu~aju nestanka struje, resetovanja ra~unara, zaglavljanja aplikacije ili neke gre{ke u njoj. Mogu}i su i problemi u samim ure|ajima i njihovim veznim adapterima (kontrolerima), ali kod dobro komponovanog i pode{enog sistema problemi tog tipa nisu naro~ito verovatni. Ipak, treba preduzeti sve da se oni preduprede a njihove eventualne posledice umanje.

Pogledajmo, dakle, {ta se sve mo`e u~initi upotrebom raspolo`ivih WINDOWS 95 sistemskih aplikacija za bezbednost podataka, ispravno i efikasno funkcionisanje hard diska.

Backup

Osnovni postupak za o~uvanje bezbednosti podataka u svim uslovima i njihovu za{titu od svih mogu}ih problema postie se jedino redovnim pravljenjem rezervnih kopija sadr`aja hard diska ili bar datoteka sa unetim podacima. Za tu namenu predvi|en je sistemski program *Backup* koji se pokre}e preko *Start->Programs->System Tools->Backup*.

Aplikacija se sastoji iz tri osnovna panela za pravljenje kopija (*Backup*), njihovo restauriranje (*Restore*) i poreljenje sadr`aja originala i kopija (*Compare*).

Kopija podataka kreira se u svega par koraka, na panelu *Backup*. Najpre se odaberu diskovi, katalozi i datoteke koje treba prebaciti, sa ekrana koji podseja na *Explorer*: u levom delu je hijerarhijska lista objekata, a u desnom njihov sadržaj. Selekcija za *backup* postiže se klikom miša na prazan kvadrat uz objekat, pri čemu on postaje zatamljen (*check-iran*) (to označava da je odabran).

Kada je izbor načinjen, pritiskom na *Next Step* prelazite na izbor uređaja za *backup*. Može se odabrati bilo koji raspoloživi uređaj ili katalog sa liste u levom delu, recimo neki drugi hard disk, mrežni server ili flopi preko koga će se podaci kopirati na diskete.

To je ujedno i pravi trenutak da se lista datoteka za kopiranje na ciljni uređaj snimi u posebnu konfiguracionu datoteku, *File -> Save* komandom iz menija. Pri sledećem pravljenju *backup*-a nećete morati ponavljati isti postupak, već ćete sa *File -> Open File Set* učitati datoteku.

Ostaje još da pritisnete *Start Backup* i procedura počinje ... potrajaće zavisno od količine podataka i brzine prenosa.

Restauracija sačuvanog sadržaja

Sačuvani podaci se, u slučaju potrebe, mogu vratiti na disk preko *Restore* panela. Sličan je prethodnom, osim (to treba izabrati lokaciju gde se nalazi kopija (obično datoteka ima ekstenziju *.QIC*). U desnom prozoru biće prikazan njen sadržaj odakle se mogu odabrati katalozi i datoteke koje se vraćaju nazad.

Provera i poređenje sadržaja

Treći panel *Compare* služi za poređenje sadržaja diska i prethodno napravljenih *backup* kopija. U levom delu se odabere uređaj na kome se nalazi kopija. U sledećem koraku (*Next*) se odabere sadržaj kopije koji se poredi sa originalom na disku i pokrene procedura dugmetom *Start Compare*. Po završetku poređenja biće generisan izveštaj.

Podređavanje opcija

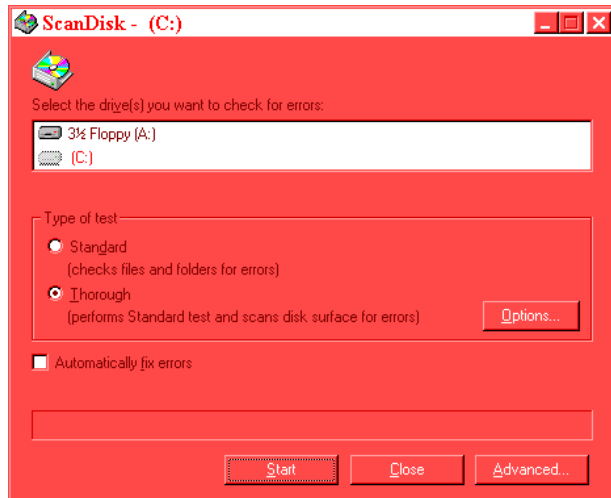
Pre rada sa *backup* aplikacijom treba podesiti razne parametre njenog ponašanja, (to se obavlja u dijalog prozoru *Settings -> Options* koji se sastoji od četiri panela. U *General* panelu se samo uključuje zvučna signalizacija toka rada i specificira da li će novi izveštaj o toku *backup* procedure prebrisati prethodni. Mnogo je interesantniji *Backup* panel za podređavanje opcija same procedura pravljenja kopija. Pored standardnog kopiranja svih odabranih datoteka postoji i inkrementalno ili diferencijalno kopiranje. Izborom ove opcije ne kopiraju se sve datoteke na medijum za *backup*, već samo one koje su izmenjene u odnosu na prethodno kopirani sadržaj.

Restore panel služi za određivanje opcija pri vraćanju podataka iz arhive na diskove. Najpre u *Restore backed up files* to treba odabrati da li se podaci vraćaju na svoje originalne lokacije, tj. U kataloge iz kojih su snimljeni, na neko drugo mesto ili sve u isti katalog. Može se zadati da se samo starije verzije automatski zamenjuju, za (ta je bitno da sistemsko vreme računara uvek bude ispravno podešeno, a može se i zabraniti bilo kakvo prepisivanje postojećih disketa.

Provera konzistentnosti podataka

Osnovni alat za proveru ispravnosti strukture zapisa podataka na disku je sistemska aplikacija *Scan Disk*; osim pasivne provere, ovaj program je otkloniti većinu jednostavnih problema. Nekonzistentnosti u zapisu najčešće nastaju neregularnim završetkom rada računara, zbog grešaka u programima i samom operativnom sistemu ili zbog problema i nepodešenosti u samom uređaju. Ovi problemi se manifestuju kao nepropisno zatvorene datoteke i fajlovi se veličina ne slaže sa deklarisanim zauzetim prostorom, neispravan sadržaj kataloga, itd.

Sve ove probleme *ScanDisk* otkriva i popravlja, a uzgred i testira ispravnost diska, označava nepouzdana delove, restaurira oštećene podatke i slično. Zato je poželjno to često ga aktivirati, recimo jednom dnevno, pri uključivanju računara. *ScanDisk* se startuje preko Startup-



>Programs->SystemTools->ScanDisk. Iako program može da se koristi u paraleli sa drugim aplikacijama, preporučuje se njegovo korišćenje onda kada su ostale aplikacije zatvorene.

Razmena podataka

Operativni sistem **WINDOWS 95** u isto vreme može da izvršava više poslova, što znači da se istovremeno mogu pokrenuti više aplikacija. Jedna od njegovih prednosti su velike mogućnosti razmene podataka između tih programa: dokumenti ili njihovi delovi mogu da se prenose iz jedne aplikacije u drugu na jednostavan način i da se pri tome u najvećoj mogućoj meri očuva njihov sadržaj, format i osobine. Može se razmenjivati i tekst ali i formatirani tekst, slike, tabele i slično.

Zajednička oglasna tabla Clipboard

Najjednostavnija je razmena preko zajedničke "oglasne table" koja se zove *Clipboard*. To je u stvari jedan segment memorije (bafer) u koji svaka aplikacija može da pošalje podatke ili da iz njega učitava, ako ih tamo ima.

Selektujete, recimo deo dokumenta i onda ga komandom *Edit -> Copy* ili *Edit -> Cut*, prekopirate ili prebacite u *Clipboard*, odakle se može preneti na drugo mesto komandom *Edit -> Paste*. Pošto *Cut*, *Copy* i *Paste* komande ima svaka *Windows* aplikacija koja radi sa dokumentima i podacima, one su uniformno rešene na nivou operativnog sistema, što omogućava prenos podataka između potpuno različitih aplikacija. Dovoljno je u jednoj poslati neki sadržaj na *Clipboard*, preći u drugi i učitati ga.

Clipboard u jednom trenutku može da čuva samo jedan segment podataka, pa poslati sadržaj ostaje na njemu sve dok ne stigne neki novi ili dok se *Clipboard* posebnom komandom ne obriše. Može se, iz jedne aplikacije nešto upisati a onda to iskoristiti u više drugih programa.

Ponekad je korisno pregledati šta se nalazi na *Clipboard*-u, za šta je obezbeđena sistemsko aplikacija zvana *Clipboard Viewer*. Pored uvida u trenutni sadržaj *Clipboard*-a, ovde se omogućuje snimanje tog sadržaja u posebnu .CLP datoteku, odakle se kasnije može ponovo učitati u *Clipboard*.

Korišćenje DOS programa

DOS radna okolina za **WINDOWS 95** predstavlja samo jednu od aplikacija koje se trenutno izvršavaju. Pokreće se komandom *Start -> Programs -> MS-DOS Prompt*. Pojavljuje se prozor sa komandnom linijom koji je praktično isti kao radni ekran standardnog DOS-a.

Ovaj prozor može biti unutar *desktop*-a ili na celoj površini ekrana uz prebacivanje grafičke kartice u tekstualni mod, kada je radna okolina još sličnija, a emulacija potpunija. Prelaz između ova dva moda obavlja se kombinacijom tastera Alt+Enter.

Izlazak iz "DOS-a", odnosno završetak rada njegove emulacije, regularno se izvodi kucanjem komande *Exit*, a u slučaju potrebe se može prekinuti i standardnim komandama za prekid **WINDOWS 95** aplikacija. Nasilni prekid treba izbegavati, jer DOS programi koji se eventualno izvršavaju ne mogu da prime i obrade poruku operativnog sistema da se rad aplikacije završava, što može da dovede do gubitka nesnimljenih podataka.

Računarske mreže

Trend povezivanja personalnih i rugin računara u računarske sisteme je prisutan već nekoliko godina, a u poslednje vreme se sve više radi i na globalnom povezivanju u mreže na svetskom nivou; najpoznatija globalna mreža zove se *Internet*.

Windows 95 sadrži doradenu i veoma jednostavnu za upotrebu podršku u uspostavljanju lokalnih mreža računara i povezivanje sa različitim mrežnim sistemim, koja je standardno ugrađena u osnovni paket operativnog sistema.

Za razliku od ranijeg koncepta računarskih centara, današnja tehnologija personalnih računara uvodi koncept distribuiranih sistema. To znači da svaki korisnik ima kompletan računar sa svim potrebnim resursima. Povezivanje u mreže je u takvoj situaciji neophodno da bi se ostvarila brza i automatizovana razmena podataka između pojedinih računara, saradnja na zajedničkim poslovima, korišćenje zajedničkih baza podataka i aplikacija ... ukratko, obezbedile sve funkcije računarskih sistema, uz brojne prednosti i fleksibilnost personalnih računara.

Postavljanje parametara mreže

Računar može resurse bilo koje vrste mogu i drugi koristiti naziva se **server**. Računar koji mu pristupa da bi se neki resurs koristio naziva se **klijent** ili radna stanica. *Windows 95* obezbeđuje da svaki računar može po potrebi biti server, klijent ili oboje istovremeno. Korisnik jednog računara može

pristupati disku računara nekog drugog korisnika, a da istovremeno treći računar mreže koristi njegov štampač. Sve se odvija transparentno, bez ometanja rada njegovih aplikacija. Da bi sve ovo funkcionisalo, svi računari moraju biti fizički povezani i moraju biti podešeni razni organizacioni i komunikacioni parametri.

Organizacija mreže

Svaki računar mreže (*node*) mora da ima jedinstveno ime kojim se predstavlja (*computer name*). Ukoliko je u mreži više desetina računara, treba obezbediti i organizaciju, što se pod *Windows 95* realizira udruživanjem pojedinih računara u radne grupe prema nekom kriterijumu, a sve grupe zajedno čine jedinstvenu lokalnu mrežu. Svaki računar po potrebi, može da bude član više grupa istovremeno.

Ovi podaci se unose u panelu *Identification* aplikacije za mrežna podešavanja. U polju *Computer name* treba uneti jedinstveni naziv konkretnog računara na osnovu koga će se on prepoznavati u mreži, a u polju *Workgroup* naziv grupe kojoj pripada. Najzad, u polju *Computer Description* se može uneti proizvoljni komentar koji će videti ostali računari mreže; on služi da pojasni lokaciju dotičnog računara, resurse kojima raspolaže ili nešto slično.

Zaključak

Microsoft WINDOWS 95 operativni sistem i njegove prateće aplikacije predstavljaju impozantnu kolekciju softvera stvaranu i doterivanu godinama. Uz njega ide i mnogo raznih dodataka, specifičnih opcija i rešenja potrebnih alata, koje nismo obradili u ovom uputstvu, a tu su i razne "trike" za brže izvođenje nekih specifičnih operacija, uz upotrebu modifikatora koje bi navođenje samo povećalo količinu informacija koju treba u startu zapamtiti.

Ukoliko ste sagledali mogućnosti računara pod *WINDOWS 95*, ovladali osnovnim tehnikama njegovog korišćenja i sami došli na neke ideje kako da ga iskoristite kao pomoć u svakodnevnim poslovima - postigli smo željeni cilj. Puno uspeha u radu!