

BİLGİSAYAR-1

DERS NOTLARI

İÇİNDEKİLER

.....	1
İÇİNDEKİLER	2
GİRİŞ	4
BİLGİSAYARIN DÜNÜ VE BUGÜNÜ	4
1. BÖLÜM	5
BİLGİSAYARA GİRİŞ	5
BİLGİSAYARIN KULLANIM ALANLARI	5
KAPASİTE KAVRAMI	6
BELLEK ÇEŞİTLERİ	6
1) İÇ BELLEK BİRİMİ	6
2) DIŞ BELLEK BİRİMLERİ:	7
BİLGİSAYARIN TEMEL BİLEŞENLERİ	7
BİLGİSAYAR DONANIMI	7
MİKRO İŞLEMCİ	8
ANA KART	8
BELLEK – RAM	9
HARD DİSK	9
MONİTÖR-EKRAN	9
EKTRAN FİLTRESİ	10
GRAFİK (EKTRAN) KARTI	10
KLAVYE	11
FARE – MOUSE	11
DİSKET SÜRÜCÜ	11
CD-ROM SÜRÜCÜ	11
DVD-ROM SÜRÜCÜ	12
CD-WRITER SÜRÜCÜ	12
SES KARTI	12
FAX-MODEM KARTI	12
TV/RADYO KARTI	13
ETHERNET KARTI	13
YAZICI (PRİNER)	13
ÇİZİCİ	13
TARAYICI (SCANNER)	13
KAMERA	14
KESİNTİSİZ GÜÇ KAYNAĞI (UPS)	14
KASA	14
YAZILIM	14
İŞLETİM SİSTEMİ	15
İşletim Sisteminin Donanım Açısından Görevi	15
İşletim Sisteminin Yazılım Açısından Görevi	15
Bir İşletim Sisteminin Temel Görevleri	15
İşletim Sistemi Gerekli mi?	16
Windows İşletim Sisteminin Özellikleri Nelerdir?	16
2. BÖLÜM	17
WINDOWS XP	17
WINDOWS XP BAŞLADIĞINDA NELER OLUR?	17
FARE (MOUSE)	18
Fare Teknikleri:	19
KLAVYE	22
Klavye Düzeni	22

Sık Kullanılan Kısayol Tuşları.....	23
MASAÜSTÜ.....	24
Görev Çubuğu.....	25
Başlat Düğmesi.....	25
Simgeler.....	25
BİLGİSAYARIN KAPATILMASI.....	25
BAŞLAT MENÜSÜ.....	26
Başlat Menüsü Sol Sütunu.....	26
Başlat Menüsü Sağ Sütunu.....	27
PENCERELER.....	31
Başlık Çubuğu.....	32
Program Menüsü Satırları.....	32
Araç Çubukları.....	33
Taşı.....	33
Boyut.....	33
Kaydırma Çubukları.....	33
DOSYALAR.....	34
KLASÖRLER.....	35
Klasör Oluşturma.....	35
Klasör Özellikleri.....	35
DOSYA VE KLASÖRLERE AİT ORTAK ÖZELLİKLER.....	36
Dosya veya Klasör Silme.....	36
Dosya veya Klasörün Adını Değiştirmek.....	36
Dosya ve Klasörün Adı Kuralları.....	37
Dosya ve Klasör Kopyalama veya Taşıma.....	37
Dosya ve Klasör Gibi Öğeler İçin Kısayol Oluşturmak;.....	37
Dosya veya Klasörleri Diskete Kopyalamak.....	38
GERİ DÖNÜŞÜM KUTUSU.....	39
Geri Dönüşüm Kutusundaki Bir Nesnenin Geri Yüklenmesi.....	39
Geri Dönüşüm Kutusunun Tamamen veya Kısmen Boşaltılması.....	40
MASAÜSTÜNÜ DÜZENLEMEK.....	40
Masaüstü (Arkaplan) Resmi.....	41
Ekran Koruyucu.....	42
Tarih Ve Saati Değiştirmek.....	42
Klavye Düzenini Değiştirmek (F Veya Q Klavye).....	43
PAİNT İLE RESİM YAPMAK.....	44
Paint'i başlatmak için;.....	44
Araç Kutusu Kullanımı.....	45
NOT DEFTERİ.....	50
Metin dosyalarını düzenlemek için Not Defteri'ni kullanma.....	50
Not defteri'ni başlatmak:.....	50
Not Defteri'nde belirli karakterleri ve sözcükleri bulma.....	50
Not Defteri'nde metni kesme, kopyalama, yapıştırma veya silme.....	51
Metni pencere boyutuna kaydırma.....	51
Belgeye saati ve tarihi ekleme.....	51
HESAP MAKİNESİ.....	51
Hesap Makinesi'ni kullanma.....	51
Hesap Makinesi'ni başlatmak:.....	51
Basit bir hesaplama gerçekleştirme.....	51
İstatistiksel bir hesaplama gerçekleştirme.....	52
SİSTEM ARAÇLARI.....	52
BİRLEŞTİRME İŞLEMİ.....	52
WINDOWS UPDATE.....	53
SİSTEMİ GERİ YÜKLEMEK.....	53

GİRİŞ

BİLGİSAYARIN DÜNÜ VE BUGÜNÜ

Hayatımızda olmazsa olmazlardan biri haline gelen bilgisayarların, icadından bugüne kadar geçirdiği evrim, yenilikler ve hayatımızdaki yeri, fakat tüm bilgi teknolojileri sektörünün temelini oluşturan bu gelişmeler, aslında bize geleceği görmemizde yardımcı olacak gibi görünüyor. Bugün ise bilgisayarın kullanılmadığı alan hemen hemen yok denecek kadar azdır. Evlerde, eğitimde, ekonomik araştırmalarda, askeri alanda, imalatta, kamusal hizmetlerde, iletişimde, ticaret ve yönetimde, masaüstü yayıncılıkta ve bunun gibi birçok sektörde kullanılan bilgisayarlar, hayatı ve iş yaşamını biz insanoğlu için çok daha kolay bir hale getiriyor. Günümüzde yolda yürürken İnternet'e bağlanabiliyor, gelen e-postalarımızı cep telefonumuz yardımıyla okuyabiliyor, istediğimiz her yerde diz üstü bilgisayarımızla çalışabiliyor ve kablosuz teknolojiler sayesinde hemen hemen her türlü uygulamayı lokasyon bağımlılığı olmadan gerçekleştirebiliyoruz. İlerleyen satırlarda, tüm bunları mümkün kılan gelişmelere göz atacağız.

Tarihin ilk bilgisayarı ENIAC (Electronic Numerical Integrator Analyzer and Computer) varlığını, 2. Dünya Savaşı'na borçlu. O tarihlerde düşmanın şifreli haberleşmesini çözmek amacıyla olan ABD, hem böyle bir işi gerçekleştirmek hem de balistik hesaplamalardaki bir takım problemlerin önüne geçmek istiyordu. ENIAC, 1945 Kasım ayında, savaşı birkaç ayla ıskalamış olsa da çalışır hale gelmişti.

ENIAC, otuz saniye içinde hedefe varacak olan bir havan topunun havadaki seyrini 20 saniye içinde hesaplayabilme gibi şu an için 'zavallı' sayılabilecek kadar yetenekliydi. Saniyede beş bin toplama yapabilen ENIAC, aynı süre içinde 357 çarpma, 38 de bölme ile o günler için büyük bir başarı sayılabilir. Otuz metre uzunluğunda, 3 metre boyunda ve 30 ton ağırlındaki bu bilgisayarın içinde 28 bin vakum tüpü, 70 bin direnç, 10 bin kapasitör, 6 bin anahtar ve 1500 röle bunuyordu.

ENIAC, 9x15 metrelik bir odayı doldurmakta; hesaplama vurumları 1500 elektromekanik röleden geçip, 18.000'den çok radyo lambasından akıyordu, ENIAC'ı çalıştırmak için 150.000 watt enerji gerekiyordu. Ortalama bir masa lambasının 20 watt'la çalıştığını varsayarsak ENIAC'ı çalıştırmanın, tam 7500 masa lambasını çalıştırmakla eşit bir güç gerektirdiğini söyleyebiliriz. ENIAC çalışmazsa (ki bunu sıklıkla yapıyordu) bir mühendis ekibi bu problemi çözmek için 6000 kabloyu elle fişe takarak ENIAC'ı yeniden kurmak zorundaydı, bilgisayar toplarken bunalyorsanız, birde bunu gözünüzün önüne getirin.

1. BÖLÜM

BİLGİSAYARA GİRİŞ

Bilgisayar, kendisine verilen bilgileri alan, saklayan, üzerinde işlemler yapan, gerektiğinde de bu bilgileri yazıcı gibi birimlerle çıktı olarak veren elektronik bir makinedir.

En basit tanımla bilgisayar, kendisine verilen bilgileri kullanarak yeni bilgiler elde edebilen bir makinedir.

Bilgisayar donanım ve yazılım olmak üzere iki kısımdan oluşur.

Donanım, bilgisayarın gözle görülen birimleri olup klavye, fare, yazıcı, kablolar, elektronik devreler vb. kısımlardan oluşur.

Bir bilgisayar sistemi, beş temel birimden oluşur. Bu birimler aşağıdaki gibidir.

Aritmetik ve mantık birimi - Kontrol birimi - Bellek birimi - Giriş birimi - Çıkış birimi

Yazılım, donanımı kullanabilmek ve bilgisayarı çalıştırabilmek için kullanılan programlar topluluğudur. Bu programlar örnek olarak işletim sistemi (Windows, Linux), kelime işlemci (Word, Not defteri, WordPad), oyun programları (Tetris, Mayın Tarlası, Solitaire) verilebilir

Günümüzde bilgisayarlar, birçok alanda kullanılmaktadır. İnsanlar yaptıkları işleri daha hızlı, doğru ve kolay yapmak için bilgisayarlardan faydalanmaktadırlar. Bilgisayar tek başına hiçbir şey yapamaz. Bu nedenle insan olmadan bilgisayar bir işe yaramaz.

BİLGİSAYARIN KULLANIM ALANLARI

1. Eğitim

Bilgisayar eğitim alanında, bilgisayar derslerinde ve diğer derslerde yardımcı olarak kullanılabilir. Öğrenci kayıt işlemlerinde de kullanılabilir.

2. Bankacılık

Bir merkezde oluşturdukları veri tabanı aracılığıyla tüm bankalar arasındaki iletişimi sağlamaktadır. ATM'lerle para çekilebilmekte ve bankacılık işlemleri yapılabilmektedir.

3. Bilimsel Araştırmalar

Uzay, Matematik, Kimya, Fizik gibi bilim dallarında yapılan deney ya da işlemlerin kontrolü bilgisayarla yapılabilmektedir.

4. Ticaret

Şirket ve firmalarda müşterilerle ilgili işlemler, muhasebe ve stok kontrolleri bilgisayarla yapılabilmektedir.

5. Tıp

Birçok tanı ve tedavisinde bilgisayardan yararlanabilir.

6. Yayıncılık

Dergi, gazete, kitap, poster ve broşür gibi belgeler bilgisayarda hazırlanabilmektedir.

7. Askeri Alanda

Bu alanda, bilgisayar eğitim ve kontrol amaçlı kullanılabilir. Füze askeri-uyduların kontrolü de bilgisayarla yapılabilir.

8. Mühendislik ve Mimari Alanlarda

Tasarım, çizim gibi işlemlerde bilgisayar kullanılabilir.

Bu alanlar çoğaltılabilir. Bilgisayar yaşıntımızın her alanında kullanılmaktadır.

KAPASİTE KAVRAMI

Bilgisayarın en küçük kapasite birimi Bit'tir. En küçük bilgi kapasite birimi ise Byte'dır. 1 byte 8 bit'ten oluşur. Bir karakter için gerekli kapasite alanı 8 bit =1 byte'dır.

Kapasite birimleri;

8 Bit	1 Byte (B)
1024 B	1 Kilo Byte (KB)
1024 KB	1 Mega Byte (MB)
1024 MB	1 Giga Byte (GB)
1024 GB	1 Tera Byte (TB)

BELLEK ÇEŞİTLERİ

Bellekler genel olarak iki gruba ayrılır:

- 1) İç bellek birimi
- 2) Dış bellek birimi

1) İÇ BELLEK BİRİMİ

a) ROM (Read Only Memory): Sadece okunabilen bellektir. Bir defa programlandıktan sonra üzerine bilgi yazılamaz. Enerjisi kesildiğinde içindeki bilgiler kaybolmaz. ROM bellek anakart üzerine yerleştirilmiştir ve genellikle üretici firmalar sistem bilgilerini (bilgisayarın açılması için gerekli olan bilgiler) bu tip belleğe yüklerler ve bilgisayar her açıldığında bu bellekten sistem bilgilerini okur. ROM bellekler bilgisayardaki diğer donanım elamanlarının çoğunda da kullanılmaktadır. Ayrıca günlük hayatta kullandığımız elektronik eşyaların büyük bir kısmında da ROM bellekler kullanılmaktadır. Örneğin otomatik çamaşır makinelerindeki yıkama programları bir Rom bellek içine yüklenmiştir. Bu tip belleklerin kapasiteleri KB'lar seviyesindedir. (128 KB, 256 KB, 512 KB,...) Rasgele erişimli belleklerdir.

b) RAM (Random Access Memory): Bilgisayarın ana belleğidir. Programlar bu bellek tarafından çalıştırılır. Hem okunabilir hem de yazılabilen belleklerdir. Buradaki okuma, kaydedilen bilgiyi alıp kullanma; yazma ise belleğe bilgi kaydetme anlamındadır. Rasgele erişimli bellektir. Yani bilgiler belli bir sırayla olmaksızın karışık olarak okunup yazılabilir. Enerjisi kesildiğinde içindeki bilgiler kaybolur. Bilgisayarın ana belleğidir. Mikroişlemci RAM belleği geçici bilgi deposu olarak kullanır. Gelen komutlar yoğun olduğundan, mikroişlemci gelen bu komutları unutmaması için geçici olarak RAM bellekte saklar. Bu tip bellekler anakart üzerinde bulunan boş yuvalara isteğe bağlı olarak istenilen ve izin verilen büyüklükte takılabilir. RAM belleğin kapasitesi ne kadar yüksekse bilgisayarımızın performansı da o oranda yüksek olacaktır. Erişim süresi en kısa belleklerden (yaklaşık 5-8 ns). Kapasiteleri MB'lar seviyesindedir (32 MB, 64 MB, 128 MB, 256 MB, 512 MB...).

2) DIŞ BELLEK BİRİMLERİ:

a) Sabit Disk: Hem okunabilir, hem yazılabilir. Rasgele erişimlidir. Bilgisayarların dış depo elemanıdır. Programlar bu bellekte saklanır. Enerjisi kesildiğinde içindeki bilgiler kaybolmaz. Kullanıcı istediği gibi bu tip belleklere bilgi yükleyip silebilir. Kapasiteleri çok büyüktür. (GB' lar seviyesinde; 6,4GB, 13 GB, 20 GB,...) Erişim süreleri milisaniye seviyesindedir.

b) Disket: Hard disk'in tüm özelliklerine sahiptir. Yalnız kapasiteleri çok küçüktür (1,44 MB). En büyük avantajları taşınabilir olmalarıdır. Zaten bu denli küçük kapasiteli bir belleğin güncelliğini kaybetmesini sebebi de budur. Disketler, disket sürücü (FDD – Floppy Disk Drive) adı verilen bir aygıt ile sürülürler, kullanılırlar.

c) CD: Yüksek kapasiteli sadece okunabilen belleklerdir. CD üzerine kayıt lazer teknolojisi ile yapılır. CD içine bir kez kayıt yapılır. Ancak birden fazla kayıt yapılabilen CD'lerde vardır. Bunlara Re-Writeable (Tekrar Yazılabilir) CD adı verilir. Kapasiteleri 650-700 MB tır.

d) DVD: CD' den yaklaşık 7 kat daha fazla veri depolanabilen bellektir.

BİLGİSAYARIN TEMEL BİLEŞENLERİ

Bilgisayarı oluşturan temel olarak 4 bölüm vardır. Monitör, kasa, fare, klavye. Sanıldığına aksine bilgisayarı oluşturan en önemli birim monitör değil kasadır. Bütün önemli parçalar kasa içerisine yerleştirilmiştir. Monitörün görevi sadece ekrana görüntüyü yansıtmaktır. Görüntüyü oluşturan işlemleri yapan bunları saklayan birimlerin tamamı kasa içerisinde bulunur.

BİLGİSAYAR DONANIMI

Yeni bilgisayar almak isteyen birisinin ilk sorduğu şey hangi marka bilgisayar almalıyım olur. Hâlbuki bilgisayarda onun markasından çok özellikleri önemlidir. Çok bilinen marka bir bilgisayar hiç bilinmeyen veya daha az bilinen markalı bilgisayardan daha hızlıdır veya daha iyidir diye bir şey söyleyebilmek kesinlikle mümkün değildir. Bir bilgisayarın kalitesini ve hızını belirleyen birden fazla faktör vardır ve bunlar teknolojiye paralel olarak sürekli değişir. Dolayısıyla bilgisayar alırken markası değil, özellikleri önemlidir. Bir bilgisayarın özelliklerini şöyle sıralayabiliriz.

- Mikro İşlemci (CPU)
- Ana Kart
- Bellek (RAM)
- Hard disk
- Monitör (Ekran)
- Ekran Kartı
- Klavye
- Fare
- Disket Sürücüsü
- Kasa
- Multimedya özellikleri (Ses kartı, CD-ROM, DVD-ROM)
- Fax Modem Kartı



— İsteğe bağlı ek özellikler (Yazıcı, Tarayıcı, TV/Radyo Kartları vb.)

MİKRO İŞLEMCI



Bu parça bilgisayarın beynidir ve mikro işlemciden izinsiz hiçbir işlem yapılamaz. Bilgisayarın hızı mikro işlemcinin isminden sonra zikredilir ve KHz (KiloHertz) = Saniyedeki Bin tane işlem; MHz (MegaHertz) = Saniyedeki Milyon tane işlem; GHz (Gigahertz) = Saniyedeki Milyar tane işlem cinsinden belirlenir. Pentium II 500 MHz, Pentium IV 2,26 GHz, AMD 3,4 GHz gibi. Şu an piyasada bulunan beş değişik nesil işlemci yoğun olarak kullanılmaktadır.

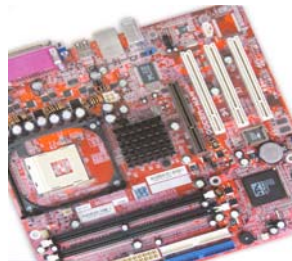
- Pentium, Pentium MMX
- Pentium Pro
- Pentium II, Celeron
- Pentium III
- Pentium IV

Bunlardan Pentium, Pentium II ve Pentium III piyasada sıfır olarak satılmamakta ancak birçok kullanıcı tarafından kullanılmaktadır. En çok satılan işlemciler Pentium III-IV, Celeron sınıfı işlemcilerdir. Pentium Pro işlemciler ise Windows 95-98-Me ile iyi bir performans veremedikleri için kişisel kullanıcı pazarına giremediler.

Diğer firmaların ürettiği, bunlara eş değer işlemciler;

- 686MX K5 (Pentium'a eş değer)
- AMD Duron (Celeron' a eş değer)
- M II, K6-2 (Pentium II'ye eş değer)
- AMD Athlon (Pentium III, ve IV'e eş değer)

ANA KART



Bilgisayarın en önemli parçalarından birisi ana karttır. Mikro işlemci, bellekler, klavye, fare, ekran kartı vb. parçaların % 90'nı ana kart üzerine takılır. Bu yüzden ana kartın kalitesi bilgisayarın hızını da etkileyecektir. Ayrıca bilgisayarda çıkan donanım problemlerinin birçoğu ana karttaki uyumsuzluktan kaynaklanır.

BELLEK – RAM



Bilgisayarın en önemli parçalarından biri de belleğidir. Bilgisayar, bilgileri hard diskte saklar ancak bunlar üzerinde işlem yapmak onları daha hızlı belleğe alır. Belleğin teknik ismi RAM'dir. Alacağınız bilgisayarın mikro işlemcisi ne olursa olsun eğer yeterli belleği yoksa, bir Pentium yerine göre bir 486'dan daha yavaş çalışabilir. Bellek birimi olarak MB (Mega Byte) kullanılır. Bu milyon tane byte anlamına gelir ve milyon tane harf olarak düşünebilirsiniz.

Eğer Windows 95 kullanıyorsanız ve standart işlem yapıyorsanız (Word, Excel gibi programlar kullanıyorsanız) 16–32 MB arası bellek; Windows 98 kullanıyorsanız ve standart işlemler yapıyorsanız (Word, Excel kullanıyorsanız) 32–64 MB arası bellek; Eğer Windows XP kullanıyorsanız ve ileri düzey işlemler yapıyorsanız (Fotoğraf işleme, Autocad-Çizim gibi programlar kullanıyorsanız) 128–256 MB arası bellek; Eğer Windows XP kullanıyorsanız ve yeni çıkan oyunları oynayabilmek istiyorsanız 256–512 MB arası bellek sizin için yeterlidir.

HARD DİSK



Bilgilerinizi kalıcı olarak saklayacağınız yer hard disk'tir. Bu ne kadar büyük ise o kadar çok bilgi saklayabilirsiniz. Bunun birimi MB (Mega Byte - Milyon Byte) veya GB (Giga Byte - Milyar Byte) olarak gösterilir.

Şu da bir gerçek ki hard diskte sadece sizin kaydedeceğiniz bilgiler değil, programlarda bulunacaktır. Yani 1500 MB (1.5 GB) hard diski olan bir bilgisayarda 1.5 milyar harfi kaydedemezsiniz. Bu kapasitenin önemli bir bölümü programlar tarafından kullanılacaktır.

Hard diskler çalıştıkları sürece içindeki disk plakalar döner ve okuma hızı bu dönme hızına bağlı olarak artar. Günümüzde 7200 Rpm (dakikadaki dönme sayısı) hızında hard diskler bulunmaktadır.

MONİTÖR-EKRAN



Bilgisayarın en önemli parçalarından biri monitörü yani ekranıdır. Ekran bilgisayarın çalışma hızını etkilemez ama sizin çalışma hızınızı olumsuz yönde etkiler. Kalitesiz bir monitörün karşısında uzun süre çalıştığınızda baş ve göz ağrısı başlar.

Bir monitörün en tehlikeli kısmı arkasıdır. En çok radyasyon monitörün arkasından yayılır.

Bilgisayar çalışırken monitörün camına parmaklarınızın üst bölümünü hafifçe yaklaştırın eğer elektriklenme hissediyorsanız monitörünüz yüksek radyasyonludur, bir cam ekran filtresi olarak radyasyonu azaltabilirsiniz.

Monitör için diğer önemli faktör, sizin göremediğiniz ama ekranda var olan noktaların sıklığıdır. Ekrandaki görüntü bu noktaların aydınlatılması ile oluşur. Bu noktaların sayısı ne kadar çok olursa görüntü o kadar iyi olur.

Bir diğer faktör de ekranın büyüklüğüdür. Bu büyüklük iki köşe arasındaki mesafenin inç cinsinden değeri ile belirtilir. Şuan için en yaygın olan büyüklük 15-17 inçlik monitörlerdir.

EKRAN FİLTRESİ

Monitörün önündeki radyasyon etkisini en aza indirmek için kullanılır. Ekran filtresi hem radyasyon etkisini azaltır hem de görüntü netliğini olumlu yönde etkiler. Ekran filtresi üzerindeki kablo statik elektriği boşaltmak için kullanılır.

GRAFİK (EKTRAN) KARTI



Bilgisayardaki görüntüleri grafik kartı oluşturur ve monitöre gönderir.

Grafik kartlarının ayırt edici özellikleri;

- Maksimum çözünürlüğü X renk sayısı
- Belleği
- Veri yolu
- MPEG özelliği
- 3D hızlandırıcı özelliği
- TV-OUT özelliğidir.

1 MB belleği olan bir kart;

1. 640x480 çözünürlükte (minimum çözünürlük)16 milyon rengi
2. 800x600 çözünürlükte 65535 rengi
3. 1024x768 çözünürlükte 256 rengi verebilir. Burada verilen değerler en ideal görüntü içindir.
(1 MB kartlar için)

3D özelliğine sahip kartlar ise oyun ve multimedya uygulamalarında önemlidir.

Veri yolu olarak da grafik kartlarında AGP veri yolu yaygındır. AGP veri yolu PCI veri yolundan hızlı olduğu için tercih sebebidir.

Hareketli görüntüler üzerinde çalışıyorsanız MPEG entegresi olan kartlar tercih sebebidir.

Eğer ekrandaki görüntüyü televizyondan almak istiyorsanız TV-OUT özelliği olan kartları kullanmalısınız.

KLAVYE



Bilgisayarda en çok kullanacağımız birimlerden birisi de klavyedir. Veri girişi yapmak için kullanılır. Q ve F olmak üzere ikiye ayrılırlar. İyi derecede daktilo kullanabiliyorsanız F klavye kullanabilirsiniz ama piyasada en çok tutulan türü Q klavyedir. Klavyenin Q veya F olup olmadığını harflerin diziliş sırası belirler.

FARE – MOUSE



Grafiksel işletim sistemlerinde komutlara ulaşmanıza yardımcı olur. Giriş birimidir.

DİSKET SÜRÜCÜ



Bilgisayar içindeki küçük boyutlu dosyaları (max 1.44 MB) bir başka bilgisayara kopyalamak için kullanılan disketlerin okunmasını ve yazılmasını sağlayan aygıt.

CD-ROM SÜRÜCÜ



Büyük kapasiteli Compact Diskleri (CD) okunması için kullanılır. CD- ROM sürücüler sadece okuma için kullanılır. CD-ROM sürücülerin en önemli olan özelliği onların kaç hızlı olduğudur şuanda piyasada en çok kullanılan hız 52x' dir.

DVD-ROM SÜRÜCÜ



Büyük bir hızla yaygınlaşan DVD disklerin okunması için kullanılır. DVD-ROM sürücüler aynı zamanda CD'leri de okuyabilir. Okuma hızları CD-ROM sürücülerinde daha fazladır. 4 hızlı bir DVD sürücü 36 hızlı CD sürücüye eşdeğerdir.

CD-WRITER SÜRÜCÜ



Compact disk (CD) üzerine veri kopyalamak için kullanılır. Compact disk üzerine bir defa kayıt yapılabilir. Ama piyasada defalarca kopyalama yapılabilen Compact disklerde mevcuttur.

SES KARTI



Bir ses kartı olmasa dahi bilgisayarın hoparlöründen kapı gıcirtısı kalitesinde ses gelir. Ancak bilgisayar ortamında müzik dinlemek, ses kaydetmek, vb. işlemler için ses kartı kullanılır.

FAX-MODEM KARTI



Fax-Modem kartı ile yapılabilecekler

İnternete bağlanılabilir.

Bilgisayar ortamında Fax çekilebilir alınabilir.

Başka bilgisayarlara bağlanarak bilgi aktarımı gerçekleştirilir.

Gerekli programlar her iki bilgisayarda olmak şartı ile ucuz telefon görüşmesi yapılabilir.

Gerekli donanım ve yazılımlar vasıtasıyla görüntülü telefon görüşmesi yapılabilir. Fax-Modem kartlarında hız olarak bps (saniyede gönderilen bit sayısı) birimi kullanılır.

TV/RADYO KARTI



Bilgisayar ekranında televizyon, radyo izlemek ve dinlemek için kullanılır.

ETHERNET KARTI

Birden fazla bilgisayarı birbirine bağlamak için kullanılır. Bu sayede bilgisayarlar arasında veri paylaşımı sağlanır.

YAZICI (PRINTER)



Bilgisayar ortamındaki bilgileri kâğıt üzerine aktarmak için kullanılır. Şuan piyasada üç farklı tipte yazıcı kullanılmaktadır.

Nokta vuruşlu yazıcılar

En yavaş en gürültülü ama en ekonomik yazıcılarıdır. Resim veya grafik gibi öğelerin çıktısını almıyorsanız kullanabilirsiniz.

Mürekkep Püskürtmeli Yazıcılar (Buble Jet)

Ev kullanıcıları için ideal yazıcılarıdır. Çok kaliteli çıktılar verebilmektedir. Yazmak için şerit yerine mürekkep kullanılmaktadır.

Lazer Yazıcılar

Profesyonel kullanımlar için kullanılan yazıcılarıdır. Fiyatları diğerlerine göre pahalıdır.

ÇİZİCİ

Mühendislik uygulamalarında harita, inşaat planı vb. işlemlerin çıktısı için kullanılır.

TARAYICI (SCANNER)



Kâğıt üzerindeki bilgileri bilgisayar ortamına aktarmak için kullanılır. Bir tarayıcının özellikleri şunlardır.

- Tarayıcıların türü, (el tipi, sayfa tarayıcı)
- Çözünürlüğü,
- Renk sayısı.

El tipi tarayıcılar artık kullanılmamaktadır.

KAMERA



İnternet üzerinden görüntülü telefon görüşmesi yapmak için ve kendi görüntülerinizi bilgisayar ortamına aktarmak için kullanılır.

KESİNTİSİZ GÜÇ KAYNAĞI (UPS)



Voltaj dengesizliğini önlemek ve elektrik kesildiği anda veri kaybını önlemek için kullanılır.

KASA



Bilgisayarın önemli parçalarını içinde barındırır. Piyasada üç tip kasa vardır.

Slim Kasa, eskiden kullanılan ve monitörün altına yatay olarak yerleştirilebilen kasalardır.

Mini Tower Kasa, piyasa en çok kullanılan kasa tipidir. Bu kasa dik olarak durur ve yapısı itibarıyla masa üstüne veya altına yerleştirilebilir.

Big Tower Kasa, bu tip kasa daha çok içinde çok fazla sayıda donanım parçası bulunan ağırlarda ki ana makinelerde kullanılır.

YAZILIM

İşletim Sistemi (Operating Sistem): Kullanıcı ile bilgisayar arasında iletişimi sağlayan programlardır. Açılışından kapanışına kadar Bilgisayar sisteminin tüm hareketlerini denetler. Sistemde bulunan işlemci, ana bellek, Hard disk vb. kaynakları yönetir. DOS (Disk Operating System), Windows (3.1, 95, 98, CE, ME, XP), Windows NT, MAC OS, UNIX, LINUX ...

Yararlı Programlar: İşletim Sistemi ile verilen format, sıkıştırma, kurtarma vb.

Aygıt Sürücülere (Device Driver): Donanımların çalışması için bilgisayara yüklenen programlar.

Programlama Dilleri: Bir işi bilgisayara yaptırmak ancak belirli kodların belirli bir sıra doğrultusunda kullanılması ile olanaklıdır. Kullanılan bu koda programlama dili denilir. Yazılan kaynak kod program

derleyici veya yorumlayıcı tarafından bilgisayar diline çevrilir. Programlama dillerinden bazıları C, Pascal, Delphi, Java, Visual Basic, Visual C...

Uygulama Programları: Belli bir amacı gerçekleştirmek üzere üretilmiş yazılımlardır. Örneğin, okul yönetim sistemi programları, muhasebe programı, bilgisayar oyunları, programlama dilleri derleyicileri vb.

Uygulama yazılımları belirli uygulamaları çalıştırır. Bilgisayarın çok amaçlı olmasına olanak tanır ve işlerin daha iyi yapılmasına yardımcı olurlar. Kelime işlemci yazılımları mektup, günlük plan, ders notu hazırlamada; tablolama programları öğrenci not ortalaması hesaplama, maaş bordrosu yapmada; veri tabanı yazılımı, öğrenci bilgilerinin saklanması, bulunması, güncellenmesi, düzenlenmesi ve rapor oluşturulmasında kullanılırlar. Elektronik posta yazma, grafik hazırlama, masaüstü yayıncılık, çalışma planı hazırlama, iş akışı çizimi, web sayfası oluşturma programları da uygulama yazılımlarına örnektir.

Ticari yazılımlar: Muhasebe, tahmin yapım, proje yönetmede kullanılırlar.

Eğlence yazılımları: Oyun, ekran koruyucu

Eğitim ve Başvuru Yazılımları: Bilgisayar Destekli Eğitim yazılımları, benzetim (simülasyon) yazılımları, elektronik ansiklopedi, atlas.

Çokluortam (Multimedya) Yazılımları: Bilgisayar tabanlı medya ile bütünleşik olarak hazırlanırlar. Ses, video, animasyon, resim içerirler. Çokluortam ansiklopedileri bunlara örnektir.

Yazılımlar donanıma uyumlu ise çalışır. İşletim sistemi ile yazılımlar uyumlu olmalıdır.

Yazılımlar disket yada CD-ROM kullanılarak kurulur. Yazılımları bilgisayara kurmak için ilk olarak genellikle SETUP, INSTALL ya da KUR adlı kurulum dosyalarını çalıştırmak gerekir.

İŞLETİM SİSTEMİ

İşletim sistemi, bilgisayarların çalışabilmesi için gereken en temel yazılımdır.

İşletim Sisteminin Donanım Açısından Görevi

Bilgisayarlar çeşitli donanımın bir araya getirilmesi ile oluşur. Ancak bir bilgisayarın çalışabilmesi için parçaların uygun şekilde yerleştirilmesi yeterli olmayıp, bilgisayarın kendisine hangi parçaların takıldığını bilmesi (parçaları tanıması) ve bunların birlikte çalışacakları şartların sağlanması gerekir. İşte bu görevleri yerine getiren temel yazılım işletim sistemidir.

İşletim Sisteminin Yazılım Açısından Görevi

Bilgisayarın açılması, bir programın çalışabilmesi, bir belgenin oluşturulabilmesi gibi işlemlerle, kullanıcının klavyeye bastığında bir harfin görülmesi, yazdıklarını disk ya da disket üzerinde saklayabilmesi, dosyalara ad verilmesi, dosyaların silinmesi, yazdırılması ve benzerleri işlemlerin yapılması, işletim sisteminin görevleri arasındadır.

Bir İşletim Sisteminin Temel Görevleri

- Çevre birimleri ile programlar arasında iletişimi sağlamak. Bir tarayıcıya (scanner), yazıcıya ya da CD Rom sürücüyü ulaşılması, bunların kullanılması gibi.
- Sistemin belleğini (memory) yönetmek.

- Disk ve disketler gibi saklama aygıtlarındaki dosyalara belli bir düzen altında erişilmesi için dosya yönetim sistemi sunmak.
- Özellikle çok kullanıcıli sistemlerde kaynaklara güvenli erişimi sağlamak...
- Programlar arasında veri iletişimini sağlamak.
- Kullanıcının girdiği çeşitli komutlara göre programları çalıştırmasını sağlamak olarak sıralanabilir.

İşletim Sistemi Gerekli mi?

Yukarıda da açıklandığı gibi bir bilgisayarın en temel ve basit bir işlevini yerine getirmesi için bir işletim sistemine mutlaka ihtiyaç duyarlar. Bir işletim sistemi olmadan bir bilgisayarın açılabilmesi (başlayabilmesi) dahi mümkün değildir. İşletim sistemi bir binanın temeli gibidir; Temel olmadan binanın üzerine oda veya kat inşası mümkün olmadığına göre, işletim sistemi olmadan dosya ve programlar bilgisayara yüklenemez ve çalıştırılmaz.

En çok karşılaşılan işletim sistemleri;

- DOS (Disk Operation System)
- Windows (95, 98/98SE, NT, XP, ME, XP)
- Unix
- Linux olarak sıralanabilir.

Bu bölümden aşağıdaki iki sonucu çıkartmamız gerekli ve yeterlidir.

1. İşletim sistemi bilgisayarların çalışması için zorunlu bir yazılımdır.
2. Windows XP bir işletim sistemidir.

Windows İşletim Sisteminin Özellikleri Nelerdir?

Windows, kullanıcıya grafik arabirimler ve görsel iletilerle yaklaşarak, programları çalıştırmak, komut vermek gibi klavyeden komut yazma zorunluluğunu ortadan kaldıran bir işletim sistemidir. Windows'ta işlemleri gerçekleştirmek için klavyeden komut girmek yerine aynı işlemler Mouse (fare) kullanılarak gerçekleştirilebilir.

Windows'un ilk işletim sistemi olan DOS'tan farklı olarak Windows'ta aynı anda çok sayıda programla çalışmak mümkündür.

Windows'un program ve uygulamaları standarttır; Herhangi bir Windows programını öğrenmeniz, diğer programların büyük bölümünü öğrendiğiniz anlamına gelecektir.

Windows, dünyada en yaygın kullanılan işletim sistemidir.

2. BÖLÜM

WINDOWS XP



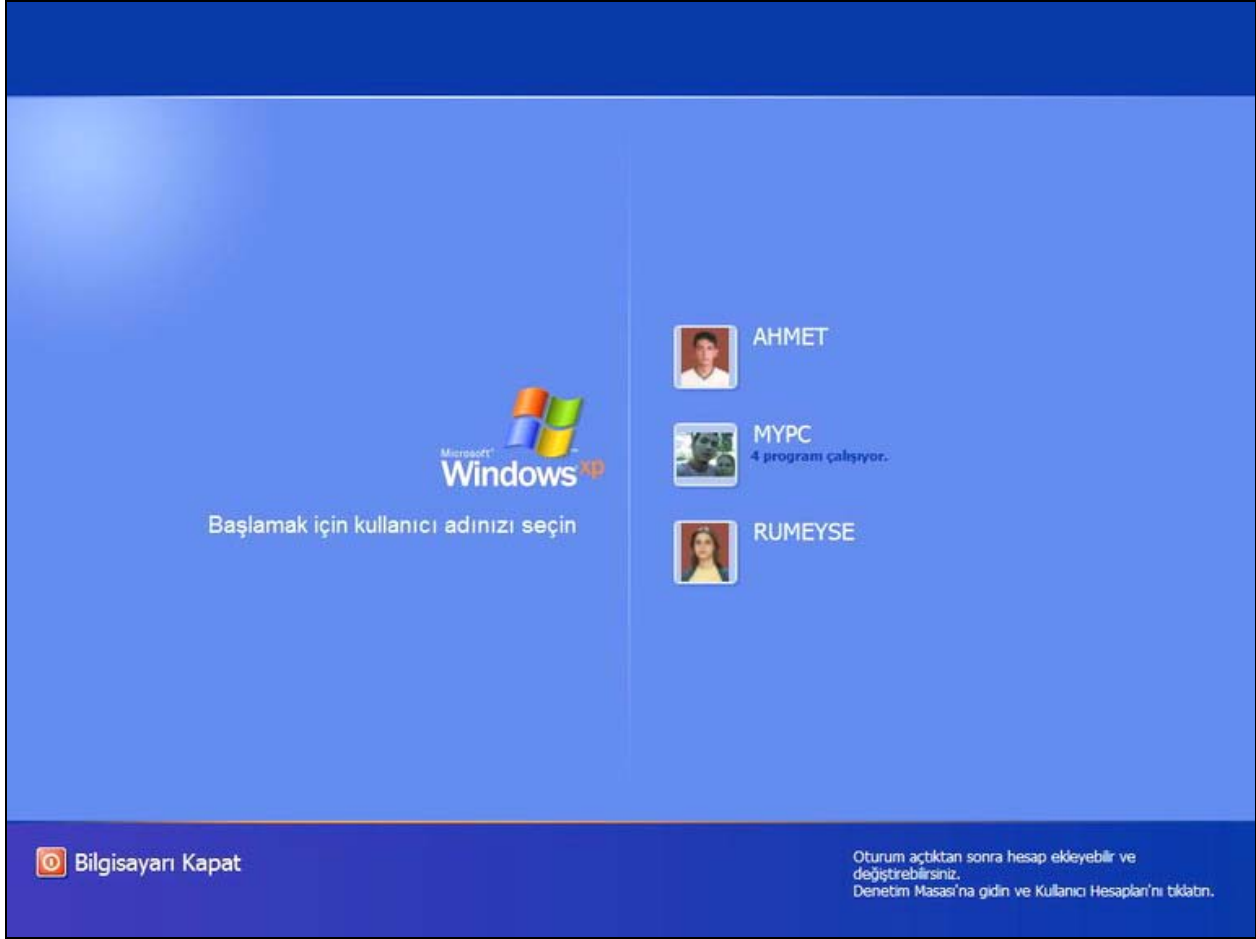
Windows XP' yi başlatmak için bir komut kullanmanız ya da özel bir işlem yapmanız gerekmez. Bilgisayarın fişini takarak açma/kapama tuşuna bir kez basmanız Windows XP işletim sisteminin başlatılması için yeterlidir.

WINDOWS XP BAŞLADIĞINDA NELER OLUR?

Bilgisayarın tuşuna basılmasından birkaç saniye sonra kullanıcıyı aşağıdaki Windows XP sisteme giriş ekranı karşılayacaktır.



İpucu: Aşağıdaki ekran, yalnızca kullanıcının sisteme giriş parolası tanımlaması veya bilgisayarı birden çok kullanıcının kullanması halinde gelir. Birden çok kullanıcı tanımlandığında, hiçbir kullanıcı parola oluşturmasa da, kullanıcının kendi oturumunu seçmesi için aşağıdaki ekran gelecektir. Bilgisayarda tek kullanıcı tanımlı ise ve bir parola belirlenmemişse aşağıdaki ekran yerine doğrudan masaüstü adı verilen ve aşağıda anlatılacak olan ekran gelecektir.

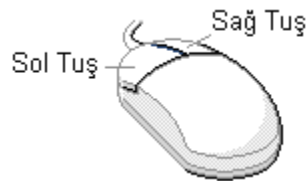


Resimde bilgisayara bir kullanıcının tanımlandığı görülmektedir. Tanımlanacak diğer kullanıcılar ekranın sağ tarafında ve alt alta görülecektir.

Yukarıdaki sisteme giriş ekranından adınızın yazılı olduğu bölümü farenin sol tuşu ile bir kez tıklayın. Parolanızı yazarak ENTER tuşuna basın. Bir veya çok kullanıcı ortamlarda, parola tanımlanmış olsun olmasın yukarıda anlatılan işlemleri yerine getirdikten sonra karşımıza ilk çıkan ekrana masaüstü adı verilir. Masaüstü konusuna geçmeden önce, fare ve klavyeyi biraz yakından tanıyalım.

FARE (MOUSE)

Ekranınızda görünen tüm unsurlar fare aracılığı ile denetlenebilir. Bu, size hiçbir komutu ezberlemeden işlemlerinizi gerçekleştirme olanağı verir. Tüm bilmeniz gereken birkaç fare tekniğidir. Ekranda gördüğünüz ok şeklindeki simgeye imleç (veya fare imleci) adı verilir. Ekrandaki fare imlecinin hareketiyle farenin hareketi doğru orantılıdır; Fare imleci, fareyi hareket ettirdiğimiz yöne doğru (sağa, sola, yukarıya, aşağıya veya çapraz) hareket eder.



Farenin üzerinde (genellikle) iki düğme bulunur. Farenin kablosunu ileri aldığımızda bize göre solda kalan tuş sol fare tuşu veya kısaca sol tuş, diğeri sağ fare tuşu veya sağ tuş'tur.



İpucu: Farenin sol ve sağ tuşlarına birincil tuş, ikincil tuş adı da verilir. Başlangıçta, sol tuş birincil fare tuşu olarak görev yapar. Ancak siz (sağ ya da sol elinizi kullanmanıza göre) hangi düğmenin birincil ya da ikincil düğme olarak görev yapacağını belirleyebilirsiniz. Bunun için Denetim Masasındaki Fare simgesini çift tıklayarak gereken ayarları yapmanız gerekir. Sağ elinizi kullanıyorsanız farenin birincil tuşunu (sol tuş) değiştirmenizi öneririm.

Farenin sol tuşu bir nesneyi seçmek, taşımak ya da bir komutu vermek gibi işler için kullanılır. Sağ tuş ise, imlecin bulunduğu yere göre özelliklere kolayca ve çabucak erişmek için kullanıcıya daima bir menü çıkarır. Bu menüden istenen komut seçilebilir.

Fare Teknikleri:

Farenin kullanımı ile ilgili kullanılan terimlerin açıklaması şöyledir:

Tıklama : Farenin düğmelerinden birisinin bir kez basılıp bırakılmasıdır.

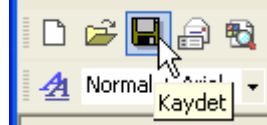
Çift tıklama : Farenin sol tuşunun fare hareket ettirilmeden seri olarak iki kez basılıp bırakılmasıdır. Sağ tuşun çift tıklama işlevi yoktur.

Sürükleme : Bir simgenin üzerine gelinerek tuşlardan birisinin basılı tutularak farenin hareket ettirilmesi sureti ile o simgenin de hareket ettirilmesidir. Bu eylem genellikle bir nesneyi taşımak için kullanılır.

Fare, aşağıda açıklandığı gibi programları çalıştırmak, seçim yapmak, dosya ve klasörleri taşımak v.b. gibi kullanıcının sıkça tekrar ettiği hareketleri klavyeden girdi yapma zorunluluğunu ortadan kaldırarak gerçekleştirmemizi sağlayan bir işaretleme aygıtıdır.

Sol Tuş İle Tek Tıklamak

En sık kullanılan bu fare işlevinin daha iyi açıklanabilmesi için maddelere ayırarak anlatmak uygun olacaktır.

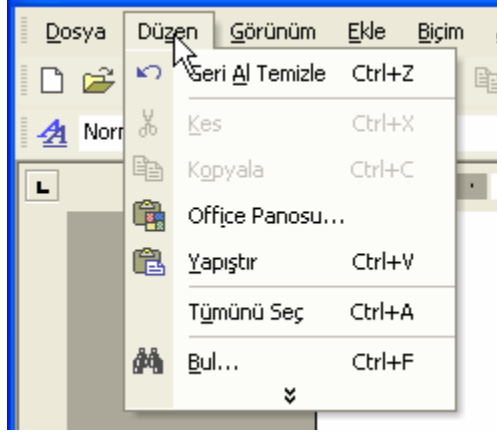


Bir Düğmeye Tıklamak: Windows XP işletim sisteminde düğmeler (buton veya tuş ta denir) sıkça kullanılmaktadır. Bu düğmeler, atandıkları işlevleri yerine getirirler. Masaüstü'nün sol alt köşesinde bulunan Başlat düğmesi, program veya klasörlerin genellikle üst kısmında bulunan araç çubuklarındaki düğmeler, "Evet", "Hayır", "İptal" gibi seçenekler sunan pencerelerdeki bu isimleri taşıyan düğmeler bunlara örnek gösterilebilir. Üstteki resimde görüldüğü gibi bir düğmeye atanan işlevi yerine getirmek için o düğmeyi sol tuş ile bir kez tıklamak yeterlidir. Görev çubuğunun üzerindeki simge veya düğmelere de sol ile bir kez tıklanır.

Simge Seçmek: Masaüstünde, bir klasörde veya bir pencerede bulunan çok sayıda simgelerden birini seçmek için kullanılır. Seçilen simge maviye dönük koyu bir renk alır. Bu seçimden sonra yapılacak işlemler seçilen simgeyi etkiler. Örneğin seçimden sonra Delete tuşuna basılması seçilen simgenin silinmesine neden olacaktır.



İpucu: Aynı anda birden çok simge seçilebilir. Örneğin Winamp programında çalmak üzere birden çok müzik dosyasını seçmek istiyorsanız klavyedeki CTRL tuşuna basın. Bu tuştan elinizi çekmeden sol tuş ile tıklayarak birden çok dosyayı seçin. CTRL tuşundan elinizi çekerek bir dosyaya sol ile tıklarsanız, o zamana kadar yaptığınız çoklu seçim iptal edilir.



Program Menüünden Menü Başlığı Seçmek: Klasörler ve programlarda genellikle Dosya, Düzen, Görünüm... adındaki menü başlıklarını içeren bir Program Menüsü bulunmaktadır. Program Menüündeki bir menü başlığını seçmek için sol tuş bir kez tıklanır. Yukarıdaki ekran görüntüsünü, menü satırından Düzen menü başlığını sol tuş ile bir kez tıkladıktan sonra görebiliriz.



Bir Menüdeki Komut Satırını Çalıştırmak: Değişik görevleri yerine getirmek üzere menülere yerleştirilen satırların her birine Komut Satırı adı verilir. Bir komut satırının işaret ettiği işlevi çalıştırmak için ilgili komut satırını sol tuş ile bir kez tıklamak yeterlidir (Üst resimdeki gibi).

[Seçenek](#)

Bir Link (Bağlantı) veya Bir Alanı Seçmek: İnternet'te veya bazı uygulamalarda (örneğin Windows XP yardım ekranında) seçilebilir bir link veya alana geldiğinizde fare imleci üstteki gibi el şeklini alır. Genellikle altı mavi ile çizili böyle bir alanı seçmek için sol tuş ile tek tıklama yeterlidir.

Sol Tuş İle Çift Tıklamak

Bir simgenin ifade ettiği program ya da dosyaları çalıştırmak veya bir klasörü açmak için kullanılır. Farenin imleci ilgili simge veya klasörün üzerine getirerek sol tuş seri olarak iki kez tıklanarak bırakılır. Çift tıklama sırasında fare kaydırılmamalıdır.



İpucu: Çift tıklamada ilk denediğinizde başarılı olamazsanız yeniden deneyin. Çift tıklamadaki başarı kısa sürede kazanılacaktır.

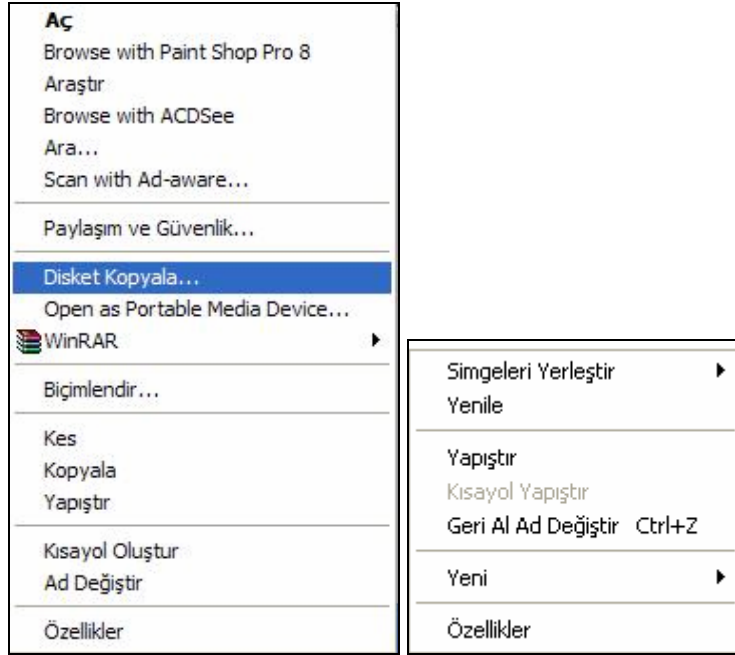


İpucu: İki tıklama arasındaki süre kullanıcı tarafından ayarlanabilir. Bunun için Denetim Masası'ndaki Fare simgesini çift tıklayın. Yukarıdaki Düğmeler sekmesini seçerek Çift Tıklama Hızı bölümündeki çubuğu yavaş veya hızlıya doğru kaydırın. Sağdaki klasör simgesini çift tıklayarak yeni ayarı deneyin. Yeni kullanıcılar için iki tıklama arasındaki sürenin artırılması (hızın daha yavaş ayarlanması) uygun olacaktır.

Sağ Tuş İle Tek Tıklamak

Sağ tuş daima bir menü açar. Bu nedenle sağ tuşa menü tuşu da denir.

Açılan menü, sağ tuş ile tıklandığı anda farenin imlecinin bulunduğu yere göre değişir.

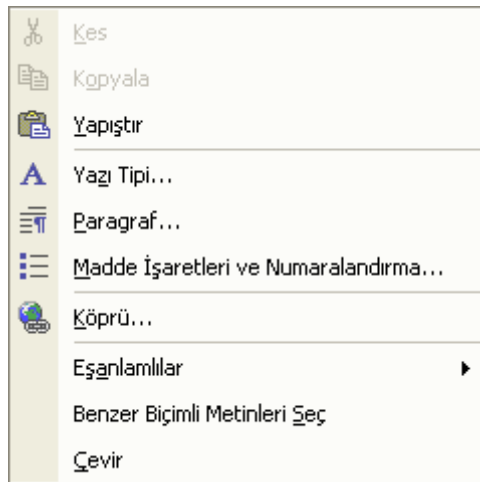


Disket sürücüsü üzerinde

Masaüstünde

Örneğin üst soldaki menüyü A sürücüsü (disket sürücüsü) üzerine sağ ile tıklayınca; Üst sağ taraftaki ekran görüntüsünü ise masaüstünde boş bir alanı tıklayarak görebiliriz.

Her iki menünün altında özellikler isimli komut satırı bulunmaktadır. Bu iki satır birbirinin aynı olarak gözükse de, seçildiklerinde alınacak sonuçlar farklıdır; Soldaki menüden özellikler komut satırı seçilirse (disket sürücüsünün üzeri sağ ile tıklandığı için) disket sürücüsüne ait özellikler ekranı, sağdaki menüden özellikler komut satırı seçildiğinde (masaüstünde boş bir alan sağ ile tıklandığından) masaüstüne ait görüntü özellikleri ekranı açılacaktır.



Üstteki ekran görüntüsünü ise, bu ders notunu hazırladığım Word'de, çalıştığımız sayfayı sağ ile tıkladıktan sonra görebiliriz. Menü incelenecek olursa, çalıştığımız Word dokümanı ile ilgili olduğu görülecektir.

KLAVYE

Program kontrollerini yapmak için genellikle fare yeterli olurken, bir harf veya uzun yazı girişlerinde klavye kullanmak zorunda kalırız.

Windows XP ortamında bir işlemi yapmak için genellikle birçok yola sahibsiniz. Birçok işlemi bir düğmeye tıklayarak ya da değişik tuşlara basarak yapabilirsiniz. Ancak bir metni girmek ya da yazı yazmak gerektiğinde klavye kullanımı kaçınılmazdır.



İpucu: Klavyeler Türkçe F veya Q düzeninde olabilir. Klavyenin düzenini değiştirmek için Denetim Masasından Bölge ve Dil Seçeneklerini tıklayın. Diller sekmesinden Ayrıntıları seçin. Ekle tuşunu tıklayarak istediğiniz klavye düzenini ekleyin. Varsayılan giriş dili bölmesinden etkin olmasını istediğiniz klavye düzenini seçin.

Klavye Düzeni

Aşağıdaki resimde standart bir Türkçe Q klavye görülmektedir. Devam eden listede ise, yaygın olarak kullanılan tuşlar ve işlevleri açıklanmaktadır.



TUŞUN ADI	TUŞUN İŞLEVİ
FONKSİYON TUŞLARI	Klavyenin üst kısmındaki F1' den F12' ye kadar olan tuşlardır. Kullanılan programa göre bu tuşlara değişik görevler atanabilir. Programlanabilir tuşlar denilebilir. F1 tuşu, aktif olan programa ait yardım programını çalıştırmak için kullanılır.
ENTER	Veri girişini tamamlamak, yazılan bir komutu göndermek için kullanılır. Word'de bir paragrafın bitirildiği anlamındadır.
ESC	Veri girişini iptal etmek, iletişim penceresini kapatmak için kullanılır. Bir işlemden kaçış anlamına gelir.
BACKSPACE	ENTER tuşunun üzerindeki sola ok işareti bulunan bu tuş, kursörün bulunduğu noktanın solundaki karakteri siler.
DELETE	Kursörün bulunduğu noktanın sağındaki karakteri siler.
TAB	Alanlar arası geçiş yapar. Word'de paragraf için boşluk bırakır.
OK TUŞLARI	Kursörü bir karakter sağa veya sola, bir satır yukarı veya aşağı taşır.

CAPS LOCK	Klavyeyi büyük veya küçük harf moduna alır. Caps Lock lambası yanıyor ise klavye büyük harf modundadır.
SHIFT	Klavyenin solunda ve ENTER tuşunun altında olmak üzere iki tanedir. Üzerinde yukarıya bakan ok bulunur. Daima basılı tutularak başka bir tuşa basmak sureti ile kullanılır. Basılı tutulma durumu, SHIFT + Basılacak Tuş şeklinde ifade edilir. Örneğin SHIFT + F3 gibi. SHIFT tuşuna basılarak bir harfe basıldığında büyük / küçük harf modunu basılan harf için ters çevirir. Kısayol tuşlarında kullanılır. Klavyenin üst kısmındaki numara tuşlarının üzerindeki karakterleri yazdırır. Örneğin SHIFT + 0, 0 tuşunun üzerindeki = işaretini yazar.
ALT	Daima basılı tutularak başka bir tuşa basmak sureti ile kullanılır. Basılı tutulma durumu, ALT + Basılacak Tuş şeklinde ifade edilir. Örneğin ALT + F4 gibi. Kısayol tuşlarında kullanılır.
NUM LOCK	Klavyenin sol tarafındaki numara tuşlarının kullanılmasını sağlar. Tuşa her basışta aynı adlı LED yanar ve söner. LED yanık ise numaralar, değilse numaraların altındaki yazı veya işaretler aktiftir.
HOME	Kursörü en sola getirir.
END	Kursörü en sağa getirir.
PAGE UP	Bir sayfa yukarı kaydırır.
PAGE DOWN	Bir sayfa aşağı kaydırır.
INSERT	Bilgisayar açıldığında aktif değildir. Basılarak aktif hale getirildiğinde, harf girişinde kursörün sağındaki harfin üzerine yazar. Aktif değilse, sağdaki harfi sağa kaydırarak metnin arasına yazar. Word'de aktif olma moduna Üzerine Yaz (ÜYZ) denir.
PRINT SCREEN	Basıldığında ekranın o anki görüntüsünü kopyalar. Word yada Paint gibi bir programda Yapıştır komutu verildiğinde ekran görüntüsünü yapıştırır. ALT Gr tuşu ile birlikte basıldığında, tüm ekran yerine aktif olan pencerenin görüntüsünü kopyalar.
MENÜ TUŞU	Sağdaki CTRL tuşunun solundaki tuştur. Kursörün bulunduğu noktaya farenin sağ tuşu ile tıklanmış gibi menü açar.
WINDOWS TUŞU (WINKEY)	ALT tuşlarının yanında bulunur. Fare ile başlat düğmesine basılmış gibi başlat menüsünü açar. Bazı kısayol tuşlarında kullanılır.

Sık Kullanılan Kısayol Tuşları

Windows İşletim Sistemi üzerinde çalışan programlarda standart olan ve yaygın olarak kullanılan bazı kısayol tuşlarının listesini aşağıda görmekteyiz.

İŞLEV	KISAYOL TUŞU	İŞLEV	KISAYOL TUŞU
Kopyala	CTRL + C	Küçük / Büyük Harf	SHIFT + F3
Yapıştır	CTRL + V	Uygulamayı Kapat	Alt + F4
Kes	CTRL + X	Bul	CTRL + F
Kaydet	CTRL + S	Değiştir	CTRL + H
Yazdır	CTRL + P	Yardım	F1
Baskı Önizleme	CTRL + F2	Görünümü Yenile	F5
Tümünü Seç	CTRL + A		

CTRL + S veya ALT + F4 gibi arada (+) işareti bulunan kısaltmalar, ilk harflerin işaret ettiği tuşa basılıp bırakılmadan (+) işaretinin sağındaki tuşa (aynı anda) basılacağını ifade eder.

MASAÜSTÜ

Bilindiği gibi bilgisayarınızı ilk açtığımızda, klavyeden herhangi bir komut girmeye gerek kalmadan karşınıza aşağıdaki ekran gelir.



Bu ekrana Windows İşletim Sistemlerinde Masaüstü adı verilir. Bu ekranı evinizdeki ya da işyerinizdeki çalışma masanıza benzetebilirsiniz. Sık sık kullandığımız dosya, klasör ve kısayolları masaüstüne yerleştirebilir, dilediğinizde bunları taşıyabilir veya silebilirsiniz. Masaüstünün görünümünü de dilediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz.

Resimde de görüldüğü gibi masaüstünde değişik simgeler, başlat düğmesi ve görev çubuğu bulunmaktadır.

Görev Çubuğu



Ekranın altını yatay olarak kaplayan mavi renkli Görev Çubuğu (üstte) aktif olan programları gösterir. Çalıştırılan her programın simgesi işletim sistemi tarafından Görev Çubuğu'na yerleştirilir. Böylelikle Görev Çubuğu üzerindeki program düğmelerini (simgelerini) kullanarak istenen programa kolayca geçiş yapılır. İpucu: ALT + TAB tuşları kullanılarak ta programlar arası geçiş yapılabilir.

Başlat Düğmesi

Görev Çubuğunun en solundaki Başlat Düğmesi, sizi Windows XP' deki yolculuğunuza başlatacak en iyi araçtır. Başlat Düğmesine tıklandığında karşımıza Başlat Menüsü çıkacaktır. Başlat Menüsü aşağıda ayrı bir bölüm olarak anlatılacaktır.

Simgeler

Masaüstünde dosya, klasör ve kısayollar bulunur. Bunların her birine simge adı verilir. Görevleri ise ait oldukları programları, klasörleri, dosyaları açmak veya çalıştırmak için kullanılır.

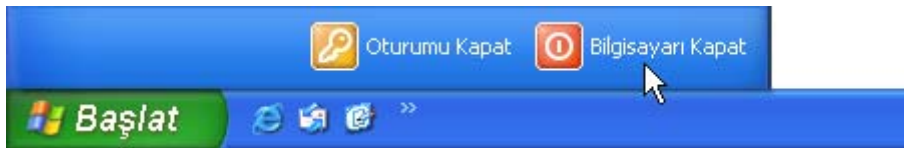
BİLGİSAYARIN KAPATILMASI

Windows XP işletim sisteminde bilgisayarın kapatılması özel bir işlemin yapılmasını gerektirir. Windows XP'nin düzgün olarak kapatılmaması veri kayıplarına veya sistemde kalıcı arızalara neden olabilir.

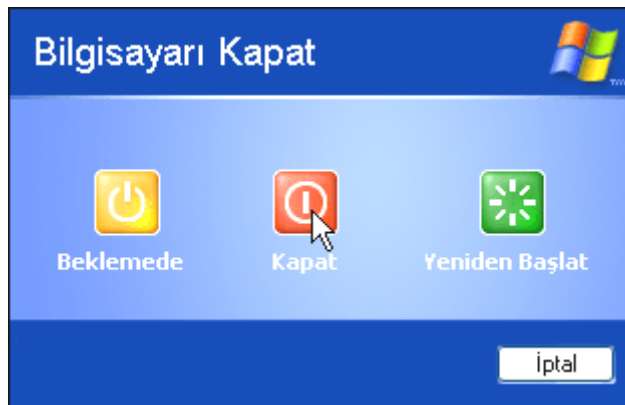
Windows XP' yi (ve bilgisayarınızı) kapatmak için şu işlemleri yapmalısınız:

Başlat düğmesini tıklayın.

Bilgisayarı Kapat düğmesini tıklayın (Alt resim).



Altteki gibi açılacak olan "Bilgisayarı Kapat" adlı ekrandan Kapat düğmesini tıklayın.



İpucu: Bu 3 işlemten sonra bilgisayarınız kendiliğinden kapanacaktır. Ayrıca bilgisayarın kasaındaki açma tuşuna basmanız bilgisayarın arızalanmasına neden olabilir.

İpucu: Beklemede tuşuna basıldığında bilgisayar kendisini minimum güç tüketim moduna alır ancak aktif olan programlar çalışmasına devam eder. Klavyenin herhangi bir tuşuna basıldığında, parola tanımlamışsanız sisteme giriş ekranı, tanımlamamışsanız en son bıraktığınız ekran açılır.

BAŞLAT MENÜSÜ

Windows XP içerisinde nerede olursanız olun, ekranın en altında görev çubuğu görülecektir. Görev çubuğunun solunda bulunan Başlat Düğmesi, bilgisayara yüklü olan tüm program ve Windows XP dahili özelliklerinin menüler halinde görüntülenmesini sağlar.



Başlat Düğmesi tıklandığında üstteki resimde görülen Başlat Menüsü açılır.

Başlat Menüsü veya Windows XP'deki herhangi bir menüde çok sayıda satır bulunmaktadır. Üzerlerine fare ile gelerek sol tuş ile tıklandığında, ilişkilendirildikleri işlevi yerine getiren bu satırlara Menü Satırı adı verilir. Ara, Yardım ve Destek, Denetim Masası,... satırları birer menü satırıdır.

Başlat Menüsü Sol Sütunu

Başlat Menüsünün solundaki sütunun üzerinde, Internet Explorer ve Outlook Express kısayolları bulunmaktadır. Bu bölüme sık kullanılan programların kısayolu eklenebilir.

Soldaki sütunun ortasında da sık kullanılan programların kısayolu bulunur. Üst kısımdan farklı olarak sol sütunun orta kısmı dinamiktir; Windows XP, en sık kullanılan programları gözleyerek kısayollarını buraya yerleştirir. Böylelikle kullanıcı en sık kullandığı programlara buradan kolaylıkla ulaşabilir.

İpucu: Başlat Menüsünü özelleştirebilirsiniz. Bunun için Başlat Tuşunu sağ tıklayın. Açılan menüden özellikleri seçin. Başlat Menüsü sekmesini tıklayarak istediğiniz değişikliği yapın.

Sol sütunun en altında ise Tüm Programlar menü satırı bulunmaktadır.

Tüm Programlar: Bilgisayara yüklenen programları içeren açıklama ve menü satırları ile alt menülerin açılmasını sağlar.

Windows XP' ye kurduğunuz tüm programları, bu seçeneğe bağlı alt menülerde bulacaksınız. Windows XP ilk kurulduğunda daha sade olan Tüm Programlar menüsü, bilgisayara program kuruldukça daha çok menü satırı içerecektir. Diskinizde kayıtlı ama kuruluşu yapılmamış programları da bu menülere yerleştirmeniz mümkündür. Tüm programlar menüsünün içeriği sürekli değişir; Yeni programlar yüklendiğinde veya sistemden silindiğinde içerik değişecektir.

Başlat Menüsü Sağ Sütunu

Şimdi Başlat Menüsünün sağ sütunundaki menü satırlarını yukarıdan başlayarak inceleyelim.



Doğrudan Belgelerim klasörünü açar. Masaüstünde bulunuyorsa Belgelerim simgesinin çift tıklanması ile aynı etkiyi yapar.

Bilgisayarı birden çok kullanıcı paylaşıyorsa, her kullanıcının Belgelerim klasörü farklıdır.



En son açtığınız ve kullandığınız belgelere yeniden ulaşmanızı sağlar.

Windows XP, en son çalıştığınız 15 belgenin kısayolunu (bu belgeye yeniden ihtiyaç duyacağınızı düşünerek) bu bölüme kopyalar. Uzun süre çalışmadığınız belgeleri ise bu bölümde göstermez. Belgeler Word dokümanı, ses veya resim dosyası, sıkıştırılmış bir dosya v.b. şeklinde olabilir.

Bu menüyü kullanma alışkanlığı fazla olmasa da, bir belgeye yeniden ulaşmanın en kolay yolu "En Son Kullandıklarım" menüsüne başvurmaktır.



Belgelerim klasörünün içerisindeki Resimlerim klasörünü açar.



Belgelerim klasörünün içerisindeki Müziğim klasörünü açar.



Sabit disk sürücüler, disket sürücüler, CD-ROM sürücüler gibi bilgisayarınızdaki sürücüler ile scanner (tarayıcı) gibi diğer çevre birimlerine ulaşmanızı sağlar. Masaüstündeki Bilgisayarım simgesi ile aynı işi görür.

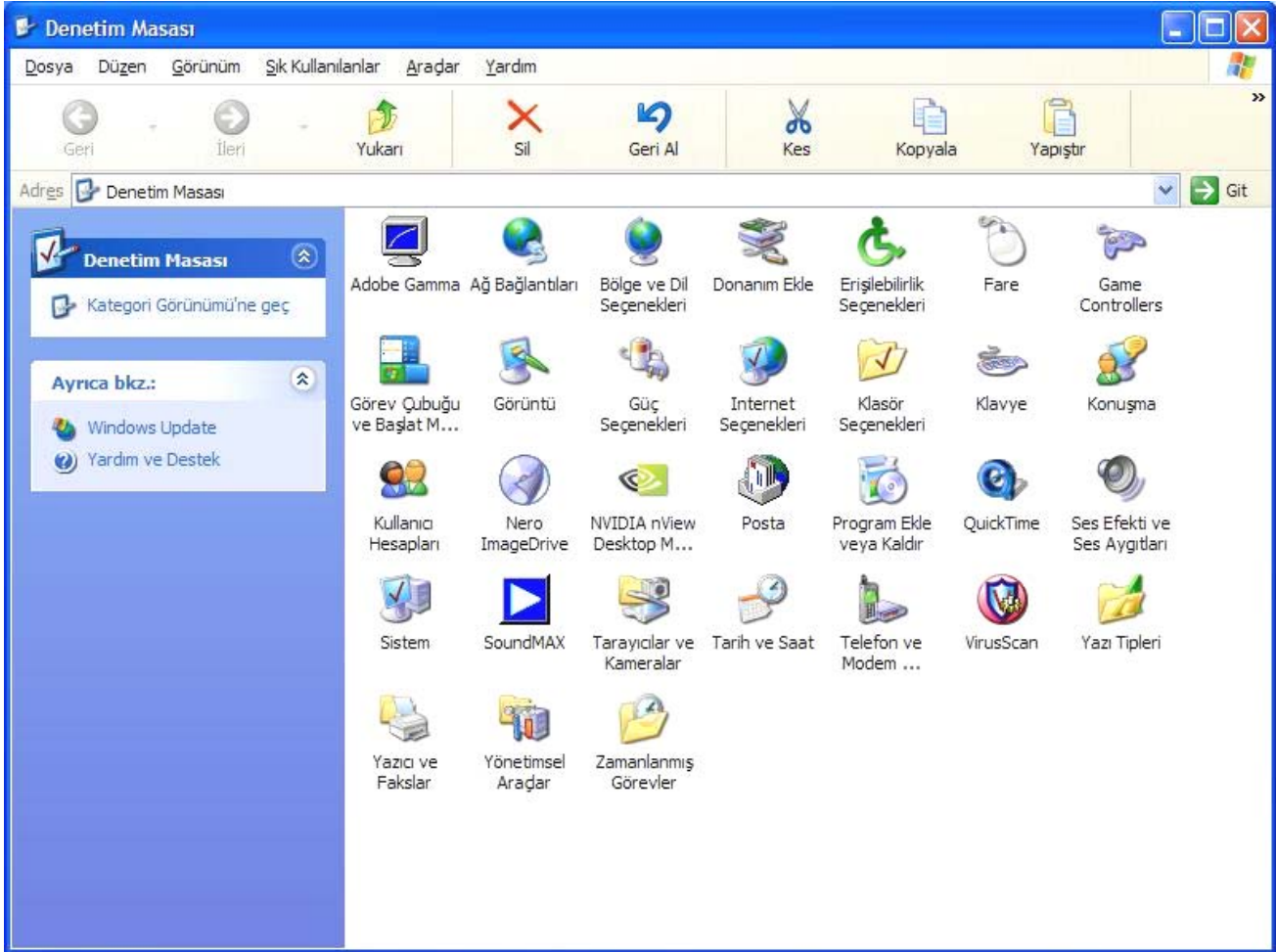


Ağ (Network) ortamında, ağa bağlı bilgisayarlar ve paylaşım açılmış sürücü ya da klasörlerin görülebileceği, bağlantı özelliklerinin görülüp değiştirilebileceği bölümdür.



Denetim Masası, bilgisayardaki birimlerin ayarlanmasını ya da düzenlenmesini sağlayan özel bir bölümdür. Windows XP’ de Denetim Masasının görünümü değiştirilmiş ve görevlerin kategorilendirilmesiyle yeni bir denetim masası geliştirilmiştir. Denetim Masasının sol tarafındaki “Klasik Görünüm’e Geçiş Yap” veya “Kategori Görünümü’ne Geç” tuşlarına tıklanarak Denetim Masasının görünümü değiştirilebilir.

Aşağıdaki resimde Denetim Masasının klasik görünümü yer almaktadır.



Aşağıda Denetim Masasında sık kullanılan simgeler ile işlevi listelenmektedir.

SİMGE	İŞLEVİ
Ağ Bağlantıları	Network ayarlamalarını yapar. Network adaptörünün kurulması, servis ve protokollerin belirlenmesi gibi...
Bölge ve Dil Seçenekleri	Ülke, dil, para birimi, tarih ve zaman formatı gibi ülkeye ve kişiye özel düzenlemeler yapar.
Donanım Ekle	Yeni bir donanımın Windows XP tarafından kurulmasını sağlar.
Erişilebilirlik Seçenekleri	Özellikle özürü kullanıcıların bilgisayarı kullanımını kolaylaştırmak için kullanabilecekleri tuş, ses ve görünüm düzenlemelerini yapar.
Fare	Farenin hızı, imlecinin görünümü, çift tıklama hızı, sol elini kullananlar için tuş değişimi gibi ayarlamaları yapar.
Görüntü	Artalan, ekran koruyucu, ekran çözünürlüğü ve renk derinliği gibi ayarların yapılabileceği bölümdür.

Bu bölüme masaüstünde boş bir alan sağ tıklanarak, Özellikler menü satırı seçildikten sonra Ayarlar sekmesi tıklanarak ta ulaşılabilir.

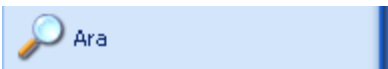
Internet Seçenekleri	Internet Explorer'ın ayarlarını yapar. Bu bölüme Internet Explorer açıldıktan sonra Ayarlar menü başlığından Internet Seçenekleri tıklanarak ta ulaşılabilir.
Klavye Konuşma	Klavyenin hızı, dili gibi özellikler ayarlanır. Metin okuma çevirisi için insan sesi özellikleri ve hızı ile diğer seçeneklerini ayarlar.
Kullanıcı Hesapları	Bilgisayara birden çok kullanıcı tanımlanmasını sağlar. Var olan bir hesaba ilişkin değişiklik ve ayarlamaları düzenler.
Program Ekle veya Kaldır	Bilgisayara yüklenmiş olan programları görüntüler, bunları kaldırır veya yeni program ekler.
Ses Efektleri ve Ses Aygıtları	Olaylara göre değişen sistem ve program seslerini düzenler.
Sistem Tarihi ve Saat	Parametreleri, performansı ve çevre birimlerini kontrol eder. Sistem tarihi, zamanı ve zaman diliminin düzenlenmesini sağlar. Bilgisayarın saatini Internet saatine göre ayarlayabilirsiniz.
Telefon ve Modem Yazı Tipleri	Telefon ülke kodu, bölge kodu, (varsa) dış hatta erişmek için çevrilecek numara ile modem ayarlarını yapar. Yüklü olan yazı tiplerini gösterir, yeni yazı tipi yüklenmesini sağlar.
Yazıcı ve Fakslar	Bilgisayara yazıcı / faks yükler ve kaldırır. Yüklü olanların ayarlarının değiştirilmesini sağlar. Bu bölüme Başlat / Yazıcı ve Fakslar tıklanarak ta ulaşılabilir.
Zamanlanmış Görevler	Belirlenmiş zamanlarda belirlenmiş program ya da programların çalıştırılmasını sağlar.



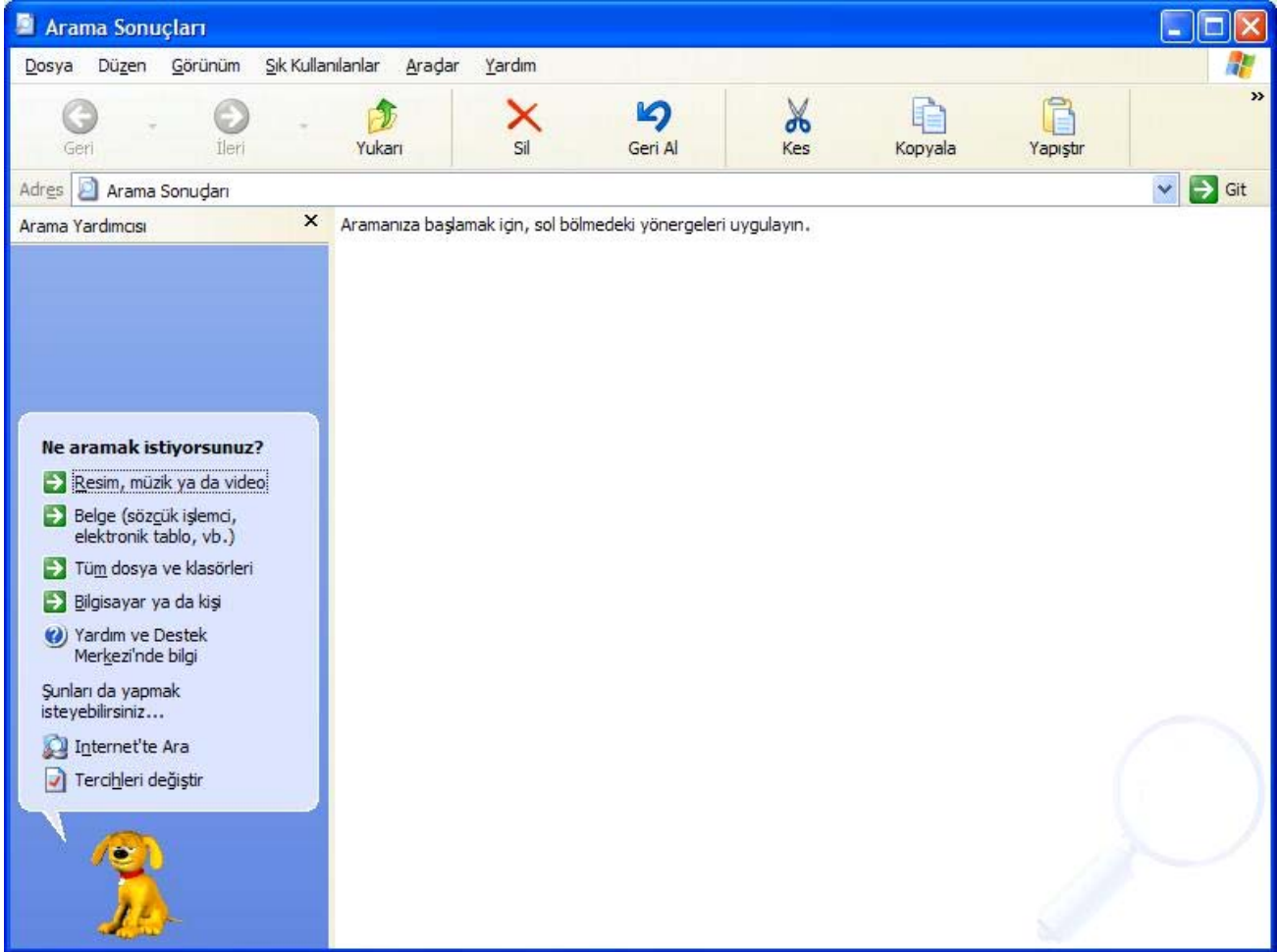
Bilgisayara yeni yazıcı veya faks yükler ve kaldırır. Yüklü olanların ayarlarının değiştirilmesini sağlar. Bu bölüme Denetim Masasından da ulaşılabilir.



Windows XP' de yardım seçenekleri oldukça artırılmıştır. Yardım ve Destek menü satırını tıkladıktan sonra Ara bölümüne istediğiniz bir konuyu yazarak onun hakkında bilgi alabilirsiniz. İnternet üzerinden bir haber grubundan (veya forumdan), Microsoft'tan yardım isteyebilirsiniz. Hatta İnternet üzerindeki bir arkadaşınızdan da, sizin bilgisayarınıza müdahale ederek yardım etmesini de sağlayabilirsiniz.



Ara menü satırı seçildiğinde karşınıza aşağıdaki ekran görüntüsü gelir.



Windows XP, arama işlemini gruplandırarak daha kolaylaştırmıştır. Gruplama işlemi belli alanlardaki dosyaların aranması anlamına gelir. Arama Sonuçları adlı yukarıdaki ekranda arama seçenekleri (grupları) şu şekilde sıralanmıştır:

Resim, müzik ya da video: Bilgisayarda bulunan sadece resim müzik veya video dosyaları arasında arama yapılır; Diğer dosyalar yok sayılır.

Belge (sözcük işlemci, elektronik tablo, vb.): Sadece Word, Not Defteri gibi kelime işlem programları ile, Excel gibi elektronik tablo programları dosyaları aranır.

Tüm dosya ve klasörleri: Grup ayırımı yapılmaksızın bilgisayara yüklü bütün dosya, klasör ve programlar aranır.

Bilgisayar ya da kişi: Ağ üzerindeki bir bilgisayarı veya adres defterine yazılı olan bir kişiyi aramak için kullanılır.

Arama yapılacak grup (kategori) tıklandıktan sonra, arama bölümüne aradığınız dosya, klasör, kişi veya bilgisayar adını yazarak Ara tuşuna basın. Sağdaki pencerede arama kriterlerine uyan öğeler listelenecektir. Listelenen öğelerle dilediğiniz gibi çalışabilirsiniz.

Arama ipuçları

Joker Karakter	Kullanımı
Yıldız işareti (*)	Yıldız işaretini, sıfır veya daha çok karakter yerine kullanın. "Dön" ile başladığını bildiğiniz ancak gerisini hatırlayamadığınız bir dosyayı arıyorsanız şunu yazın: dön* Bunun sonucunda, Dönüşüm.txt, Dönüşüm.doc ve Döngü.xls gibi, "dön" ile başlayan her türden dosyaların tümü bulunur. Aramayı belirli bir türle sınırlamak istiyorsanız, aşağıdakini yazın: dön*.doc Böylece, Dönüşüm.doc ve Döngü.doc gibi, "dön" ile başlayan ama uzantısı .doc olan tüm dosyalar bulunur.
Soru işareti (?)	Addaki tek bir karakter yerine soru işaretini kullanın. Örneğin, dön?.doc yazarsanız, arama sonucunda Döne.doc yada Dön1.doc dosyasını bulur, Dönüşüm.doc dosyasını bulamazsınız.

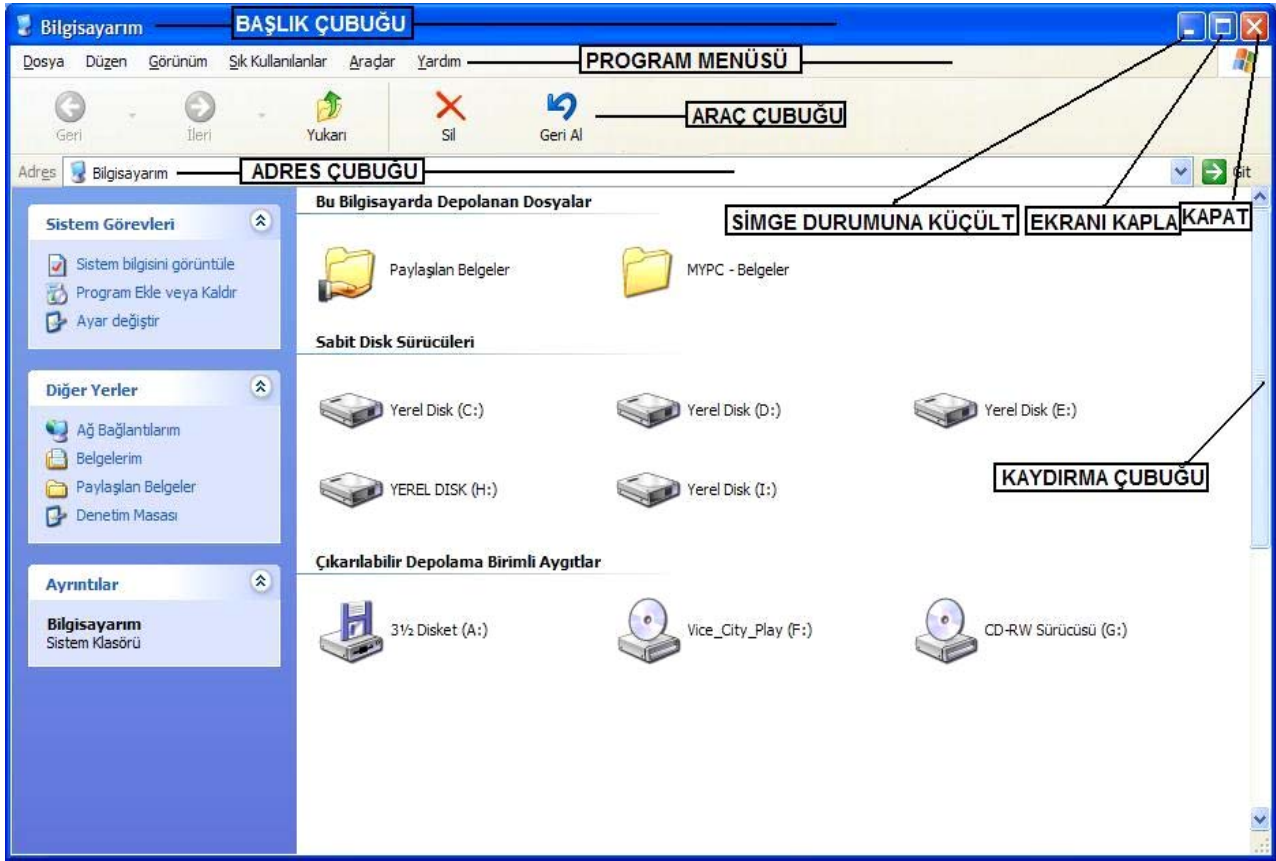
Aşağıda yaygın olarak kullanılan dosyaların uzantıları listelenmektedir.

Dosya Türü	Uzantısı
Word Dokümanı	*.doc
Diğer Yazı ve Metin Dosyaları	*.txt, *.rtf
Excel Dosyası	*.xls
Programlar	*.exe
Müzik Dosyaları	*.mp3, *.wav, *.mid
Resim Dosyaları	*.jpg, *.gif, *.bmp

PENCERELER

Windows XP, adından da anlaşılacağı gibi pencereler üzerine kurulu bir işletim sistemidir. Klasörler ve programlar kullanıcıya bir pencere halinde sunulur.

Windows üzerinde açılan bu pencerede standart bazı özellikler bulunmaktadır. Bu temel özellikleri öğrenmek, yeni karşılaşılsa bile program veya pencerelerle başa çıkmak anlamına gelecektir.



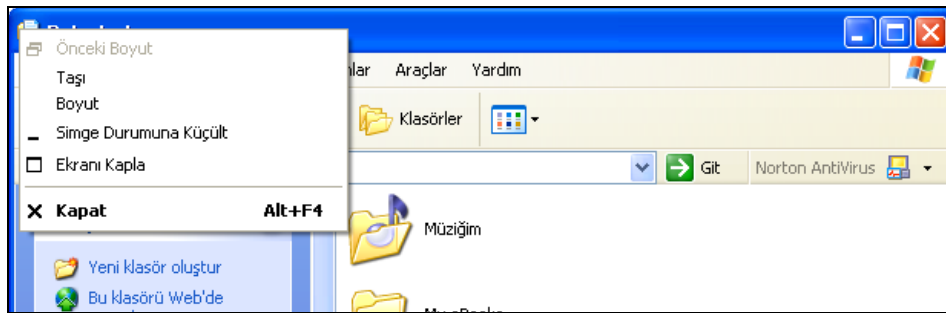
Resim – 1

Yukarıdaki resimde bir pencere yapısı görülmektedir.

Başlık Çubuğu

Windows XP ilk kurulduğunda yukarıdaki gibi mavi renkli olan başlık satırının sağında Kapat, Ekranı Kapa ve Simge Durumuna Küçült düğmeleri, sol tarafında o pencerenin adı bulunur.

Başlık satırının en solundaki simgeye fare ile tıkladığında veya başlık satırının herhangi bir yeri sağ tıkladığında aşağıdaki Denetim Menüsü açılacaktır. Bu menü yardımı ile gerekirse fare kullanmadan klavye ile menüdeki işlemleri gerçekleştirebilirsiniz.



Program Menüsü Satırları

Pencerelerde genellikle Dosya, Düzen, Görünüm olarak başlayan ve Yardım ile biten menü başlıklarının yer aldığı program menüsü vardır. Yukarıdaki (Resim – 1) adı geçen menü başlıklarına tıklanarak açılacak menüden istenen menü satırı seçilebilir.

Araç Çubukları

Araç çubuğu, grafik kullanıcı arabirimindeki (Windows XP' deki) bir programda, ekran düğmeleri veya simgelerinden oluşan bir satır, sütun veya bloktur. Bu düğmeler veya simgeler tıklatıldığında, programın belirli işlevleri veya görevi çalıştırılır. Örneğin, yukarıdaki (Resim – 1) araç çubuğu aracılığı ile klasördeki simgelerin görünümü düzenlenebilir, klasör içerisinde arama yapılabilir, bir düzey yukarıya gidilebilir.

Çoğu kez araç çubuğundaki bir düğme, program menüsündeki bir komuta karşılık gelir. Program menüsünü açarak bir satıra ulaşmak yerine aynı işi gören araç çubuğu düğmesine tıklamak daha kolay ve pratiktir.

Araç çubukları genellikle program menüsünün altında bulundur. Bir pencerede birden çok araç çubuğu yer alabilir. Görünüm menüsünden bir araç çubuğunun görüntülenip görüntülenmeyeceği ayarlanabilir.

Taşı

Her pencerenin başlık satırı olduğunu yukarıda açıklamıştık. Farenin imleci ile başlık satırı gövdesinin herhangi bir yerine gelinerek sol tuş ile tıklanıp bırakmadan fare hareket ettirilir. İstenen yere gelinerek sol tuş bırakılır.

Boyut



Üstteki şekilde görüldüğü gibi fare ile bir pencerenin 4 kenarından birinin üzerine gidildiğinde farenin imleci yatay (resimdeki gibi dikey kenarlarda) veya dikey (yatay kenarlarda) ok şeklini alır. İşte bu anda farenin sol tuşu tıklanarak bırakmadan fare yer değiştirildiğinde pencere alanı dikey veya yatay olarak büyütülüp küçültülebilir.

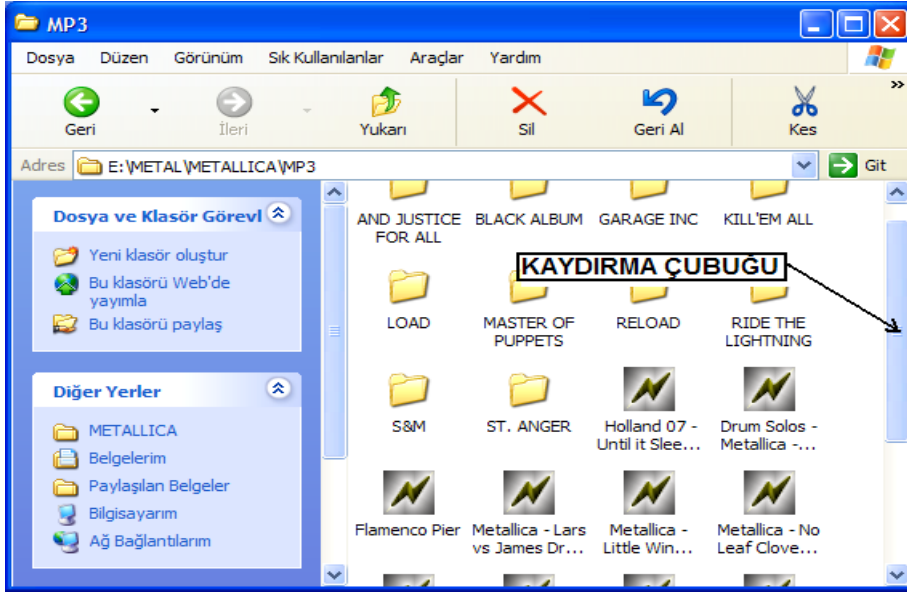
Pencerenin 4 köşesinde ise fare imleci çapraz ok görünümünü alır. Resmin sağ alt köşesinde görülen bu anda, farenin sol tuşu tıklanarak bırakmadan fare yer değiştirilirse, pencere dikey ve yatay olarak yeniden boyutlandırılacaktır.

Kaydırma Çubukları

Kaydırma Çubukları, pencere içerisine sığmayan simgeleri görebilmek ve onlar üzerinde işlem yapabilmek için Windows XP tarafından oluşturulan yardımcı araçlardır.

Yukarıdaki resimde (Resim – 1) görüldüğü gibi bir pencere içerisindeki simgeler pencere alanına sığıyorsa Windows XP tarafından kaydırma çubuğu oluşturulmaz. Çünkü 4 klasör ve 4 dosyadan oluşan pencere alanındaki 8 simgenin tamamı görülebilmektedir.

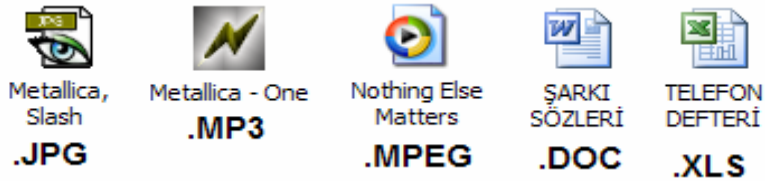
Aşağıdaki ekran görüntüsünü ise, fare ile pencerenin sağ kenarından tutarak biraz daralttıktan sonra alınmıştır. Bu işlemden sonra yan yana sığmayan simgeler Windows XP tarafından alt alta dizildi. Ancak bu halde aşağıya doğru sıralanan simgeler (resimdeki dosyalar) pencereye sığmayınca bir kaydırma çubuğu oluşturuldu.



Kaydırma çubuklarının dikey ve yatay olmak üzere iki türü bulunmaktadır. Bir penceredeki simgeler, aşağıdaki resimdeki gibi dikey olarak pencereye sığmıyorsa pencerenin sağ kenarına Dikey Kaydırma Çubuğu, yatay olarak sığmıyorsa alt kenarına Yatay Kaydırma Çubuğu oluşturulur.

Kaydırma çubuklarının gövdesine farenin sol tuşu ile tıklanarak bırakılmadan fare hareket ettirilirse penceredeki görünmeyen simgelere ulaşılır. Kaydırma çubuğunun iki kenarındaki ok işaretine farenin sol tuşu ile tıklanarak ta aynı sonuca ulaşılabilir.

DOSYALAR



Dosyalar, program veya program yardımcıları gibi uygulamalarla, metin, ses, müzik ve resim gibi verilerin saklandığı diske kaydedilebilen bileşenlerdir.

Windows XP' de çok türde dosya bulunmaktadır. Dosya türleri, genellikle 3 harften oluşan uzantıları ile birbirinden ayrılır. Bu konu yukarıda Başlat Menüsü bölümünde Arama İpuçları başlığı altında anlatılmıştır.

Dosya uzantıları nokta işareti ile dosya adından ayrılır. (Dosya adı.xxx gibi). Windows XP, dosyaların uzantısına bakarak öncelikle onun bir program dosyası mı yoksa bir belge mi olduğuna karar verir. Program dosyaları çoğunlukla .exe uzantısı taşımaktadır. Windows XP bir program dosyasını doğrudan doğruya çalıştırır. Eğer dosya bir belge ise, onun hangi programla açılacağını belirler. Örneğin üstteki resimde .doc olan uzantısından dolayı bu dosya Word ile birlikte açılacaktır.

Dosyaların uzantısı değiştirilebilir. Ancak bu halde Windows XP, dosya uzantısı düzeltilinceye kadar dosyayı açamaz.

KLASÖRLER



Klasörler, Windows XP' de programlar ve dosyalar için bir kapsayıcıdır; Bir çekmeceye benzetebileceğimiz klasörler, bir diskteki program ve belgelerin düzenlenmesine yönelik bir araçtır. Hem dosyalar hem de ek klasörler içerebilir. Windows'ta klasör görünümü yukarıdaki gibidir.

Klasör Oluşturma

Bir klasör oluşturmanın dört yöntemi vardır.

Bulduğunuz klasör içerisinde yeni bir klasör oluşturmak için Dosya menüsünden Yeni program menüsünün üzerine gelin. Açılan menüden Klasörü seçin. Yeni bir klasör simgesi oluşturulacaktır. Yeni klasör şeklinde varsayılan ilk adın yerine dilediğiniz adı yazın. Adlandırma kuralları daha sonra anlatılacaktır.

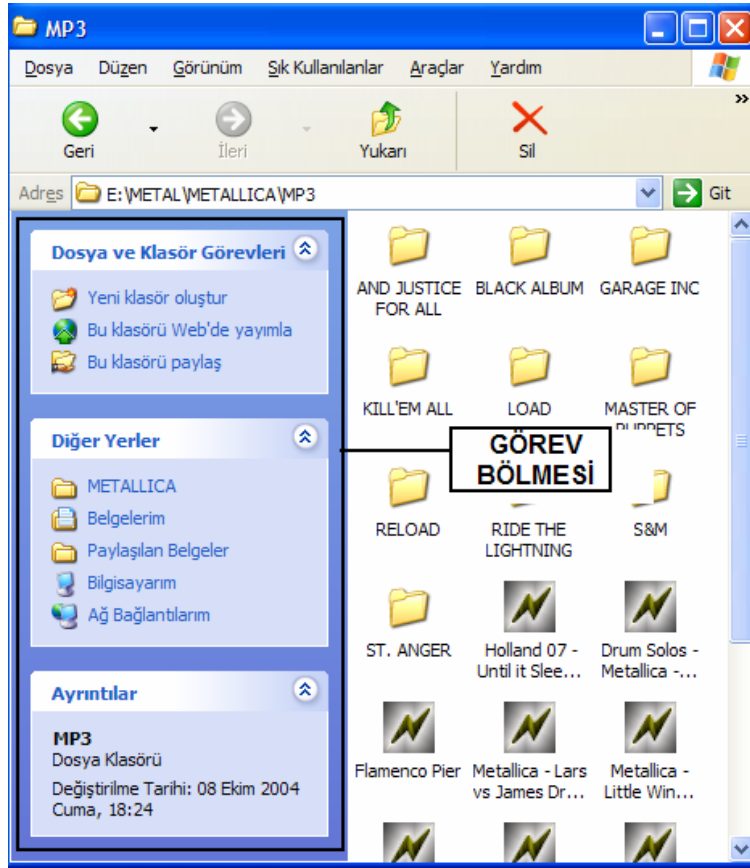
Masaüstünde veya bulduğunuz klasör içerisinde boş bir alanı sağ tıklayın. Açılan menüden Yeni komut satırının üzerine gelin. Yukarıda anlatılan yolu izleyin.

Word'ün Aç ve Farklı Kaydet pencerelerinde olduğu gibi, bazı diyalog kutularının araç çubuğunda bulunan Yeni Klasör Oluştur tuşuna tıklayarak o diyalog kutusunda yeni klasör oluşturulabilir.

Bir klasörü açın. Sol tarafında bulunan Dosya ve Klasör Görevleri'nden Yeni klasör oluştur'u seçin. Yeni klasör oluştur seçeneğinin görülebilmesi için klasörün boş olması veya içindeki bir simgenin seçilmemiş olması gerekir. Seçilmişse, klasörde boş bir alanı tıklayarak seçimi iptal edin.

Klasör Özellikleri

Windows XP ile getirilen yeniliklerden biri, klasör pencerelerinin sol tarafına yerleştirilen Görev Bölmesi'dir. Bir klasörü açtığınızda aşağıdaki resimde görüldüğü gibi değişik görevlerin yer aldığı bir sütun yer alır.



Görev bölmesinde;

Dosya ve klasör görevleri,

Diğer Yerler,

Ayrıntılar adını taşıyan 3 bölüm yer almaktadır. Bu bölümdeki bilgiler seçilen simgeye göre değişiklik gösterir.

DOSYA VE KLASÖRLERE AİT ORTAK ÖZELLİKLER

Dosya ve klasörlerin özellikleri yukarıda anlatıldı. Bu bölümde ise, dosyalar ve klasörler hakkında ortak olan özellikler anlatılacaktır.

Dosya veya Klasör Silme

Bir dosya veya klasörü silmek için üzerine sağ tıklayarak açılacak menüden Sil menü satırını seçin. Ya da dosya veya klasör simgesini, klavyenin ok tuşlarını kullanarak veya farenin sol tuşu ile tıklayarak seçin. Delete tuşuna basın. Karşınıza çıkacak Silme Onayı başlıklı iletişim kutusundan Evet'i tıklayın veya ENTER tuşuna basın. Vazgeçmek istiyorsanız Hayır tuşuna tıklayın.

Dosya veya Klasörün Adını Değiştirmek

Üç değişik yöntemle bir dosya veya klasörün adını değiştirebilirsiniz.

Dosya veya klasörün üzerini sağ tıklayın. Çıkan menüden Ad değiştir'i seçin. Dosya veya klasöre dilediğiniz adı verin.

Klavyenin ok tuşlarını kullanarak veya sol tuş ile tıklayarak dosya veya klasörü seçin. F2 tuşuna basın. Adı değiştirin.

Yukarıdaki yöntemlerden biri ile dosya veya klasörü seçin. Çok az bir süre bekleyerek dosya veya klasörün adını sol ile tek tıklayın.

Dosya ve Klasörün Adı Kuralları

Windows XP' de dosya ve klasörlere 256 karaktere kadar ad verilebilir. Adlarda sadece rakam veya sadece yazı kullanılabilir gibi, karma adlar da kullanılabilir. Küçük ve büyük harfler bir arada kullanılabilir. Ad içerisinde nokta (.), çizgi (-) veya alt çizgi (_) karakteri de kullanılabilir. Haziran-Eylül_2002 Satışlar.doc gibi. Ad içerisinde boşluk kullanabilirsiniz. Şu sembolleri ad içerisinde kullanamazsınız: / \ ? : * " < > |

Dosya ve Klasör Kopyalama veya Taşıma

Dosya ya da klasör kopyalama veya taşımının birçok yöntemi bulunmaktadır. Bunlardan fare ile sürükleyerek bırakma yöntemi yukarıda anlatıldı.

Kopyalama, bir dosya veya klasörün tamamen aynı olan bir örneğini oluşturma, başka bir deyişle o dosya veya klasörü çoğaltma işlemidir. Taşıma ise bir dosya veya klasörün yerinin değiştirilmesi; bulunduğu sürücü veya klasörden silinerek başka sürücü veya klasöre aktarılmasıdır.

Dosya ya da klasörü kopyalamak için;

Kopyalama Yöntemi 1: Herhangi bir klasörde veya Windows Gezini'nde kopyalamak istediğiniz dosya veya klasörü sol ile bir kez tıklayarak seçin.

Düzen menüsünden Kopyala menü satırını seçin. Bu işlemden sonra dosya veya klasör kopyalanmış durumdadır. Dilerseniz rahat çalışmak için açık olan pencereleri kapatabilirsiniz. Şimdi dosya veya klasörü nereye kopyalamak istediğimizi seçelim.

Kopyalamak istediğiniz sürücüyü (A: veya D: sürücüsü gibi) veya klasörü açın. Kopyalanacak klasörün düzen menüsünden Yapıştır menü satırını seçin.

Kopyalama Yöntemi 2: Kopyalamak istediğiniz dosya veya klasörü farenin sağ tuşu ile tıklayın. Çıkan menüden Kopyala menü satırını seçin. Bu işlemden sonra dosya veya klasör kopyalanmış durumdadır. Şimdi dosya veya klasörü nereye kopyalamak istediğimizi seçelim.

Kopyalamak istediğiniz sürücü (A: veya D: sürücüsü gibi) veya klasörün üzerine farenin sağ tuşu ile tıklayın. Dilerseniz sürücü veya klasörü çift tıklayıp açarak, içerisindeki boş bir alanı da farenin sağ tuşu ile tıklayabilirsiniz. Çıkan menüden Yapıştır menü satırını seçin.

Dosya ya da klasörü Taşımak İçin; Dosya veya klasörleri taşımak için, yukarıda açıklanan işlemlerin 2. aşamasında Kopyala yerine Kes menü satırını seçin. Diğer işlemleri aynen uygulayın.

Dosya ve Klasör Gibi Öğeler İçin Kısayol Oluşturmak;



Kısayol, dosya, klasör veya program gibi bir öğeye kolayca ulaşabilmek için oluşturulan küçük bir dosyadır. Bir öğenin sol alt köşesindeki ok işareti, o öğenin bir kısayol olduğunu (Üst resimdeki simgelerde olduğu gibi) gösterir.

Herhangi bir öğeye (bir dosya, program veya klasöre) dilediğiniz klasör içerisinde yada masaüstünde bir kısayol oluşturabilirsiniz. Siz o simgeye çift tıkladığınızda, kısayol oluşturduğunuz asıl öğe kendiliğinden açılacaktır. Böylece, dosya ve klasörleri açmak, programları çalıştırmak için her seferinde o dosya ya da programın olduğu yere gitmeniz gerekmez. Sık sık kullandığınız dosyalar, programlar ve klasörler için masaüstünde bir kısayol oluşturmanızı öneririm.

Kısayol Nasıl Oluşturulur?

Yukarıda anlatıldığı gibi dosya veya klasör gibi bir öğeyi farenin sağ tuşu ile sürükleyip kısayol oluşturulacak yere bırakarak, çıkan menüden Burada Kısayol Oluştur menü satırını seçmek sureti ile istenen yerde kısayol oluşturulabilir.

Diğer bir yol, yukarıda anlatılan dosya veya klasör kopyalama yöntemlerinden birini aynen izlemektir. Ancak kısayol oluşturmak için 4. aşamada Yapıştır yerine Kısayol Yapıştır komut satırı seçilir.

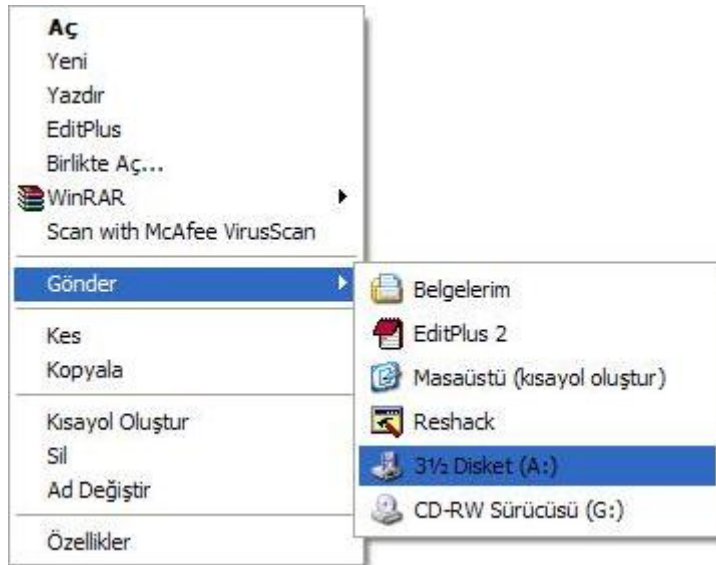
Dosya veya Klasörleri Diskete Kopyalamak

Masaüstünde bulunan Bilgisayarım simgesini çift tıkladığınızda açılan pencerede aşağıdaki simge görülecektir. Diğer Windows işletim sistemlerinde olduğu gibi Windows XP' de de disket sürücüsü A: harfi ile ifade edilir.



Dosya ve klasörlerin kopyalanması açısından bu simge bilgisayarınızdaki herhangi bir klasörden farklı değildir; Üzerine farenin sağ tuşu ile tıklayarak Kopyala veya Yapıştır menü satırlarını seçebilir, bir klasör gibi çift tıklatarak açabilirsiniz

Yukarıda dosya veya klasör kopyalamanın değişik yöntemleri anlatıldı. A: harfi ile ifade edilen disket sürücüsünü bir klasör gibi kabul ettiğinizde, yukarıda anlatılan tüm yöntemler disket sürücü için de geçerlidir; Aynı metotları uygulayarak bilgisayardan diskete veya disketten bilgisayara dosya ya da klasör kopyalayabilir veya taşıyabilirsiniz.



Üstteki resimde görüldüğü gibi diskete dosya kopyalamanın pratik bir yöntemi daha vardır.

Diskete kopyalamak istediğiniz dosya veya klasörün üzerine farenin sağ tuşu ile tıkladığınızda açılan menüden Gönder menü satırının üzerine gelin. Yan tarafa açılan menüden 3½ Disket (A:) menü satırını seçin. Kopyalama işlemi başlayacaktır.

GERİ DÖNÜŞÜM KUTUSU

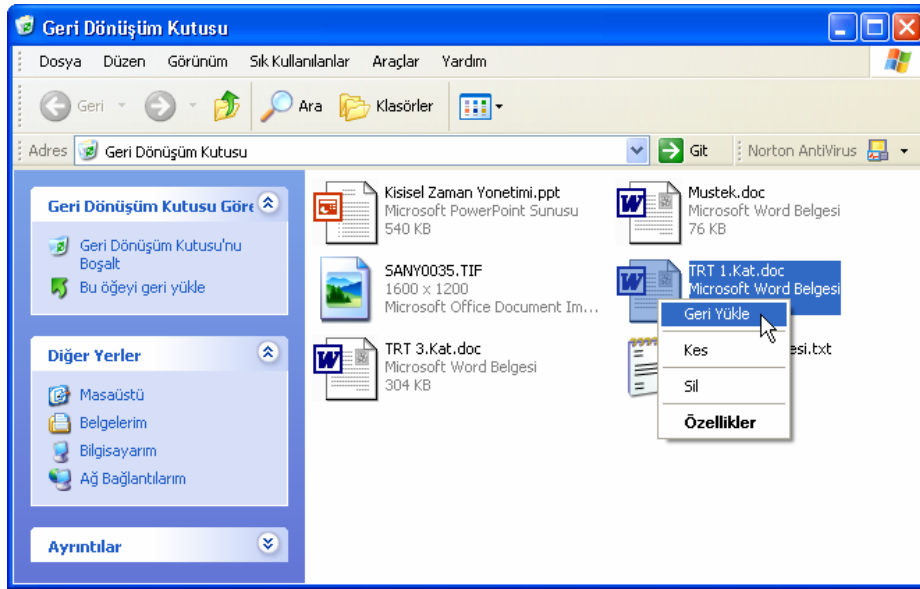
Silmeye çalıştığınız nesnelere (dosya, klasör v.b.) diskten kalıcı olarak silinmez. Masaüstünde bulunan Geri Dönüşüm Kutusu adındaki nesnenin içerisinde saklanırlar. Bunun amacı, sildikten sonra pişman olduğunuz bir nesneyi geri alabilmektir.



Geri dönüşüm kutusunda herhangi bir nesne varsa, sağdaki resimdeki gibi kutu dolu gözükecektir. Hard Diskiniz yeterince büyükse, siz boşaltmadığınız sürece geri dönüşüm kutusunda bulunan nesnelere aylarca hatta yıllarca saklanacaktır. Yeterince büyük değilse, geri dönüşüm kutusu dolduğunda en önce sildiğiniz nesnelere başlanarak sığmayan nesnelere silinecektir.

Aşağıdaki resimde görüldüğü gibi geri dönüşüm kutusunun yapısı herhangi bir klasörden farklı değildir. Masaüstündeki geri dönüşüm kutusu simgesini çift tıkladığınızda içerisinde bulunan, yani daha önce silinmiş olan nesnelere görebilirsiniz.

Geri Dönüşüm Kutusundaki Bir Nesnenin Geri Yüklenmesi



Geri dönüşüm kutusundaki bir nesneyi 4 değişik yolla geri yükleyebilirsiniz. Bunun için öncelikle geri dönüşüm kutusunu çift tıklayarak açmanız gerekir.

Yöntem 1 : Geri yükleyeceğinize nesnenin üzerine sağ tıklayın. Açılan menüden Geri Yükle menü satırını seçin.

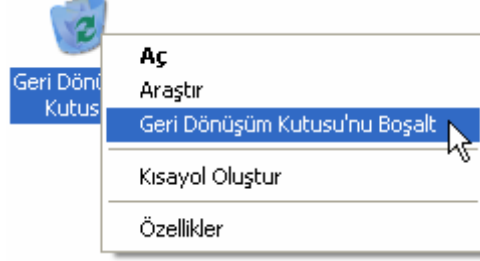
Yöntem 2 : Geri yükleyeceğinize nesneyi seçin. Pencerenin sol üst tarafında bulunan Bu öğeyi geri yükle satırını tıklayın.

Yöntem 3 : Geri yükleyeceğinize nesneyi seçin. Dosya menüsünden Geri Yükle menü satırını seçin.

Yöntem 4 : Kurtarılabilecek nesneyi fare ile sürükleyip bu pencere dışında uygun bir yere bırakarak geri alabilirsiniz.

Geri Dönüşüm Kutusunun Tamamen veya Kısmen Boşaltılması

A – Tamamen Boşaltma



Geri dönüşüm kutusunun içindekileri tümüyle silmek için, geri dönüşüm kutusunu açtıktan sonra Dosya menüsünden Geri Dönüşüm Kutusu'nu Boşalt satırını seçin. Geri dönüşüm kutusunu açmadan, yandaki şekilde görüldüğü gibi simgeyi sağ tıkladığınızda karşınıza gelecek Geri Dönüşüm Kutusu'nu Boşalt satırını seçerek de kutuyu tamamen boşaltabilirsiniz.

B – Kısmen Boşaltma

Geri dönüşüm kutusunu açtıktan sonra silmek (geri dönüşüm kutusundan da boşaltmak) istediğiniz nesneyi sağ tıklayarak, Sil satırını seçin. Bu işlem seçtiğiniz nesnelere birer birer geri dönüşüm kutusundan boşaltacaktır.

Geri dönüşüm kutusundaki bir nesneyi diğer yöntemlerle silmek için, silinecek nesneyi seçtikten sonra Delete tuşuna basabilir veya Dosya menüsünden Sil satırını seçebilirsiniz.

MASAÜSTÜNÜ DÜZENLEMEK



Arka planın rengini veya resmini değiştirebilir, bir ekran koruyucusu kullanabilir, bunun ayarlarını değiştirebilir, kısacası masaüstünü düzenleyebilirsiniz. Bunun için masaüstünün boş bir yerini sağ tuş ile tıklayın (üst resimdeki menü çıkacaktır). Çıkan menüden özellikler satırını seçin. Karşınıza aşağıda görülen Görüntü Özellikleri isimli pencere çıkacaktır. Bu pencereye, denetim masasındaki Görüntü simgesine çift tıklayarak ulaşabilirsiniz.

Masaüstü (Arkaplan) Resmi



Görüntü özellikleri isimli yan tarafta resmi görülen pencere açıldığında üst kısımdan Masaüstü sayfasını (sekmesini) tıklayın. Bu sayfayı kullanarak arka planın rengini ya da resmini değiştirebilirsiniz.

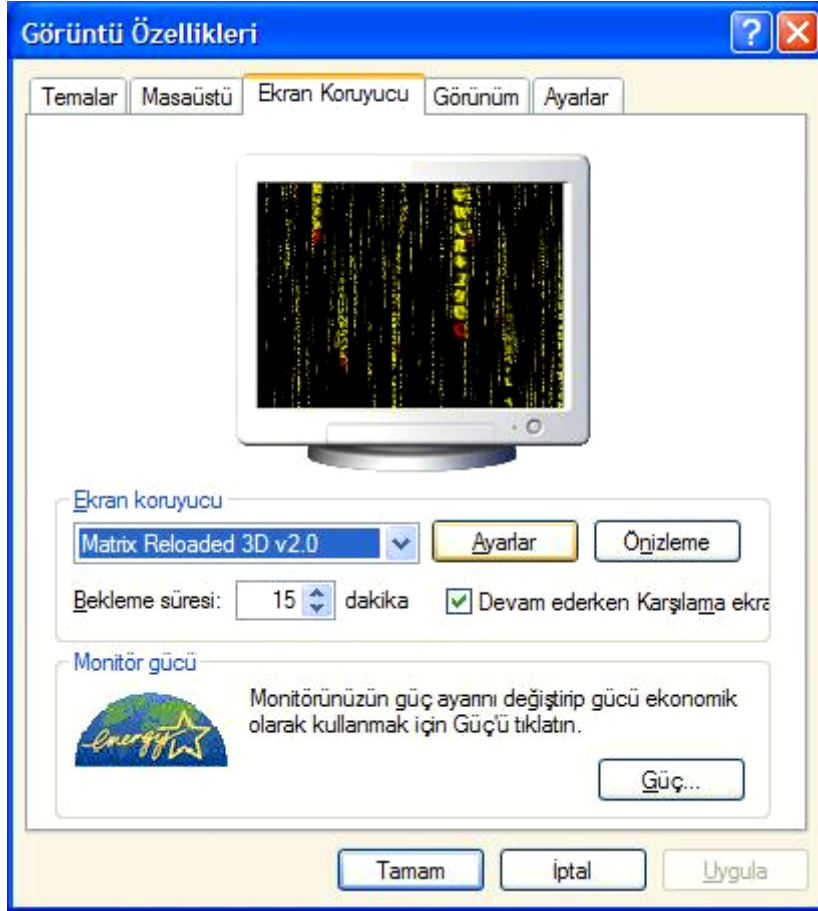
Ay yüzeyi, Ayçiçeği, Azur mavisi gibi Windows XP tarafından hazır olarak verilen resimleri Arka Plan isimli bölümde görmekteyiz. Bu resimlerden birini seçerek Uygula ya da Tamam tuşuna bastığınızda o resmi masaüstüne yerleştirmiş olursunuz.

Bunun yanında kendi çizdiğiniz, scanner'dan taradığınız veya internetten indirdiğiniz bir resim dosyasını da arka plana yerleştirebilirsiniz. Bunun için yukarıdaki pencereden Gözet... tuşuna basın, İstedığınız resmi seçin ve Aç tuşuna basın.

Eğer seçtiğiniz arka plan resmi yeterince büyükse Konum bölümünden Ortala'yı seçerek resmin masaüstünün tam ortasına yerleşmesini sağlayabilirsiniz. Resim küçükse konum bölümündeki Uzat veya Döşe seçeneklerini kullanarak masaüstü doldurabilirsiniz.

Resimde gördüğümüz pencerenin üst kısmındaki monitör resmi üzerinde seçtiğiniz desenin bir örneğini göreceksiniz ve hangisinin size uygun olduğuna kolayca karar verebileceksiniz.

Ekran Koruyucu



Görüntü Özellikleri penceresinden Ekran Koruyucu sayfası seçilerek, bilgisayar belli bir süre kullanılmadığında ekrana gelecek görüntü biçimi ayarlanabilir. Bu süre üstteki resimde 10 dakika olarak ayarlanmıştır.

Ekran koruyucunun iki amacı vardır. Birincisi ekranınızdaki çalışmalarınızı siz bilgisayar başında değilken meraklı gözlerden saklamak, ikincisi, aynı görüntünün uzun sürede ekrana vereceği zararı önlemektir.

Yukarıdaki resimde bilgisayara yüklü bulunan ekran koruyucularını görmek için, Ekran koruyucu alanındaki aşağı açılan listeyi tıklayın. Buradan istediğiniz ekran koruyucusunu seçebilir, üstteki monitör resminden seçiminizi izleyebilirsiniz.

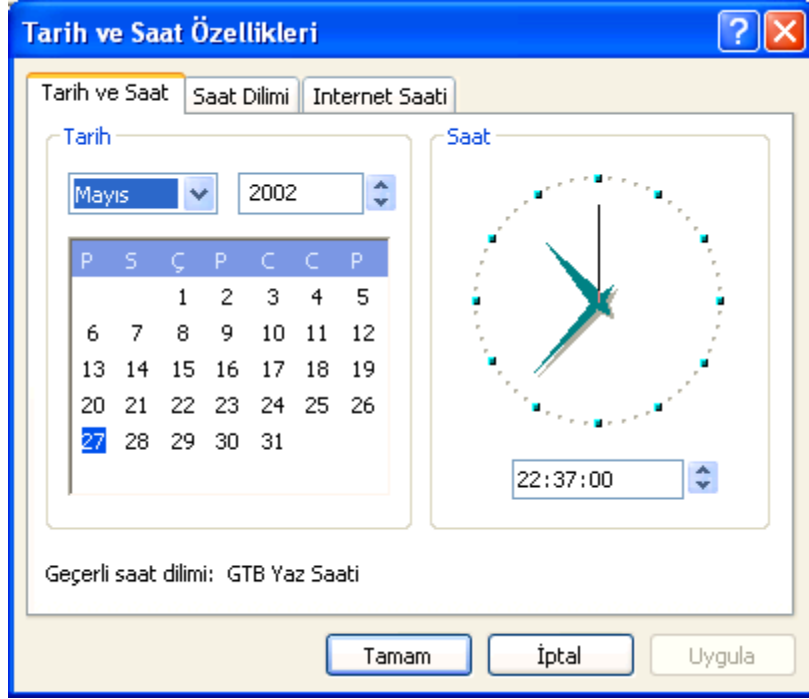
Beğendiğiniz ekran koruyucuyu bulduğunuzda çalışma şeklini belirlemek için Ayarlar düğmesini tıklayın. Ayarlar bölümü seçilen ekran koruyucusuna göre değişebilmektedir.

Tarih Ve Saati Değiştirmek



Tarih ve Saat

Bilgisayarınızın tarihini veya saatini değiştirmek için Denetim Masası'ndan Tarih ve Saat simgesini (üstteki simge) çift tıklayın. Ya da görev çubuğunun sağ tarafında bulunan sistem saatinin üzerine çift tıklayarak ta yandaki pencereye ulaşabilirsiniz.



Tarih ve Saat Özellikleri adını taşıyan bu pencerenin solundaki Tarih bölümünden, istediğiniz ayı, yılı ve günü seçebilirsiniz. Sağ taraftaki Saat bölümünde, istediğiniz saat, dakika ve saniyeyi klavyenin rakam tuşlarını kullanarak değiştirebilir veya saatin sağ tarafında bulunan aşağı ve yukarı küçük ok tuşlarına farenin sol tuşu ile tıklayarak seçilen alandaki sayıyı birer birer artırabilir veya azaltabilirsiniz.

Klavye Düzenini Değiştirmek (F Veya Q Klavye)



Denetim Masası'ndaki Bölge ve Dil Seçenekleri simgesini (üstteki simge) çift tıklayarak klavye düzenini F veya Q olarak ayarlayabilirsiniz.

Bu simgeye çift tıkladığınızda karşınıza aynı adı taşıyan ve aşağıda resmi görülen pencere çıkacaktır. Pencerenin üst tarafında bulunan Diller sayfasına (sekmesine) tıklayın. Ayrıntılar... tuşunu tıklayarak resmi görülen Metin Hizmetleri ve Giriş Dilleri isimli pencerenin açılmasını sağlayın.

Bu pencerede görüldüğü gibi bilgisayara sadece Q klavye düzeni yüklenmiş durumdadır. F klavye düzenini (F klavye kullanıyorsanız Q klavye düzenini) yüklemek için ayarlar penceresindeki Ekle... tuşuna tıklayın. Açılacak Giriş Dili Ekle penceresinden giriş dili olarak Türkçe'yi, klavye düzeni olarak Türkçe F klavyeyi (F klavye kullanıyorsanız Türkçe Q klavyeyi) seçin. Tamam tuşuna basarak Giriş Dili Ekle penceresini kapatın.

Bu işlem sonucunda Türkçe F klavye düzeni bilgisayar yüklenmiş ancak hala varsayılan giriş dili olarak ayarlanmamıştır. F klavye düzenini varsayılan olarak atamak için Metin Hizmetleri ve Giriş Dilleri penceresinin Varsayılan giriş dili bölümünden Türkçe F klavyeyi seçin. Varsayılan klavye düzeni, aynı penceredeki Yüklü hizmetler bölümünde kalın olarak gösterilmektedir. Klavye düzeni değiştirme işlemimiz tamamlandığından açtığımız pencereleri kapatabilirsiniz.

PAİNT İLE RESİM YAPMAK

Paint programı resimler, çizgiler ya da renklerden oluşan çeşitli çizimler yapabileceğiniz bir programdır. Bir logo tasarımı yada bir krokinin çizimi için kullanabilirsiniz. Ardından bu çizimleri kolayca belgelerinize ekleyebilirsiniz.

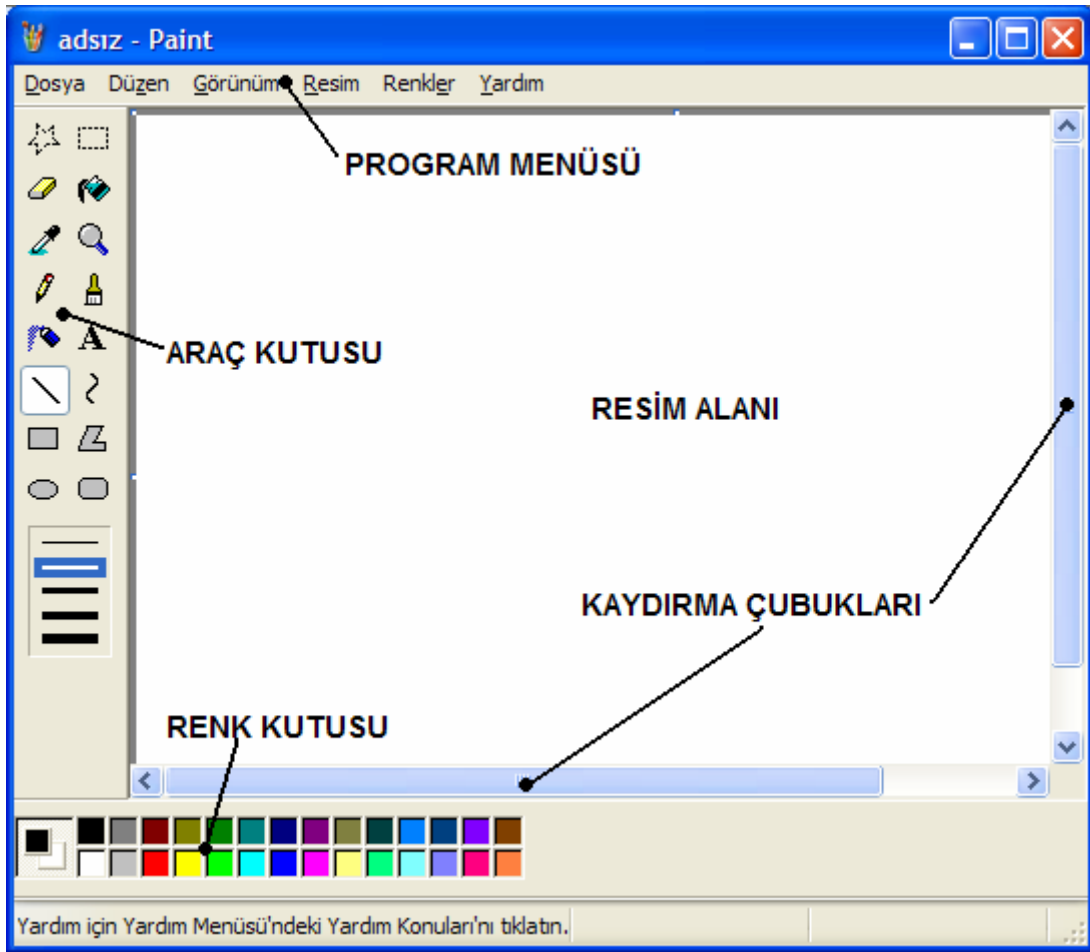
Uzantısı, örneğin .jpg, .gif veya .bmp olan resim dosyalarıyla çalışmak için Paint'i kullanabilirsiniz. Bir Paint resmini, oluşturduğunuz bir başka belgeye yapıştırabilir veya bu resmi masaüstü artalanı olarak kullanabilirsiniz. Ayrıca, Paint'i taranmış fotoğrafları görüntülemek ve düzenlemek için de kullanabilirsiniz.

Paint'i başlatmak için;

1. Başlat menüsüne tıklayın, Programları işaret edin.

Ardından Programlar menüsü açılacaktır. Buradan Donatılar'ı seçin.

2. Paint'e tıklayın. Paint açılacaktır.



Basit bir çizim yapmak için; çalışma ortamının sol tarafındaki çizim araçlarını kullanabilirsiniz. Bu araçlar kalem, fırça gibi çizim yapmanızı sağlar. Çalışma ortamının altında ise renk kutusu vardır.

ARAÇ ÇUBUĞU DÜĞMELERİ



Araç Kutusu Kullanımı

Düz çizgi çizme

Araç kutusunda,  simgesini tıklatın.

Araç kutusunun alt bölümünde, bir çizgi genişliğini tıklatın.

Çizgi çizmek için, işaretçiyi sürükleyin.

Not: Varsayılan artalan ve önalan renkleri, üstteki renk kutusunun içinde görünür. Tıklatarak önalan rengiyle veya sağ tıklatarak artalan rengiyle çizebilirsiniz. Önalan rengi, çizgiler, kenarlıklar ve metin için kullanılır. Artalan rengi, kapalı şekillerin içini ve metin çerçevelerinin artalanlarını doldurmak için kullanılır. Bu renk, silgiyi kullandığınızda da görünür.

Sürüklerken SHIFT tuşunu basılı tutarak, tam bir yatay, dikey veya 45 derecelik çapraz çizgi çizebilirsiniz.

Düzen menüsünü ve sonra her değişiklik için Geri Al'ı tıklatarak en fazla üç değişikliği geri alabilirsiniz.

Serbest şekilli çizgi çizme

Araç kutusunda,  simgesini tıklatın.

Çizgi çizmek için, işaretçiyi sürükleyin.

Eğri çizme

Araç kutusunda,  simgesini tıklatın.

Araç kutusunun alt bölümünde, bir çizgi genişliğini tıklatın.

İşaretçiyi sürükleyerek düz bir çizgi çizin.

Eğrinin ilk kavisinin bulunmasını istediğiniz yeri tıklatın ve sonra eğriyi ayarlamak için işaretçiyi sürükleyin.

Bu adımı ikinci kavis için yineleyin.

Not: Her eğrinin en az bir kavisi olmalıdır, ancak ikiden fazla olamaz.

Elips veya daire çizme



Araç kutusunda,  simgesini tıklatın.

İşaretçiyi çapraz sürükleyin.

Not: Araç kutusunun alt bölümünde bir doldurma biçimi tıklatarak, renkli bir dolgu oluşturabilirsiniz. Çizgi rengini değiştirmek için, renk kutusunda yeni bir renk tıklatın veya doldurma rengini değiştirmek için, yeni bir rengi sağ tıklatın.

Sürüklerken SHIFT tuşunu basılı tutarak, tam bir daire çizebilirsiniz.

Dikdörtgen veya kare çizme

Dik köşeli bir şekil oluşturmak için araç kutusunda  simgesini tıklatın ya da yuvarlak köşeli bir şekil oluşturmak için  simgesini tıklatın.

Dikdörtgen çizmek için, işaretçiyi çapraz olarak istediğiniz yönde sürükleyin.

Kare çizmek için, işaretçiyi sürüklerken SHIFT tuşunu basılı tutun.

Not: Varsayılan artalan ve önalın renkleri, soldaki renk kutusunun içinde görünür. Tıklatarak önalın renğiyle veya sağ tıklatarak artalan renğiyle çizebilirsiniz. Önalın renği, çizgiler, şekil kenarlıkları ve metin için kullanılır. Artalan renği, kapalı şekillerin içini ve metin çerçevelerinin artalanlarını doldurmak için kullanılır. Bu renk, silgiyi kullandığınızda da görünür.

Araç kutusunun alt bölümünde bir doldurma biçimi tıklatarak, renkli bir dolgu oluşturabilirsiniz.

Dörtgenin kenar çizgi genişliği, çizgi araçları için seçilen kalınlıkla aynıdır. Kenar çizgi kalınlığını değiştirmek için, araç kutusundaki çizgi veya eğri aracını tıklatın ve sonra araç kutusunun alt bölümündeki kutuda, istediğiniz kalınlığı tıklatın.

Çokgen çizme

Araç kutusunda,  simgesini tıklatın.

Çokgen çizmek için, işaretçiyi sürükleyin ve her köşede tıklatın ve sonra bitirdiğinizde çift tıklatın.

Not: Yalnızca 45 ve 90 derecelik açılar kullanmak için, sürüklerken SHIFT tuşunu basılı tutun.

Metin yazma ve biçimlendirme

Araç kutusunda,  simgesini tıklatın.

Metin çerçevesi oluşturmak için, işaretçiyi çapraz olarak istediğiniz boyuta sürükleyin.

Metin araç çubuğunda, metin için istediğiniz yazı tipini, boyutunu ve biçimini tıklatın.

Metin çerçevesinin içinde tıklatın, metni yazın ya da yapıştırın ve sonra aşağıdaki işlemlerden birini yapın:

Metin çerçevesini taşıyın veya genişletin.

Metnin rengini değiştirmek için bir renk tıklatın.

Metni renkli bir artalana eklemek için, araç kutusunda  simgesini tıklatın. Daha sonra, artalan rengini değiştirmek için, renk kutusunu sağ tıklatın.


Not: Metin araç çubuğunu, Görünüm menüsünü ve sonra Metin Araç Çubuğu'nu tıklatarak görüntüleyebilirsiniz. Paint penceresinin bir kısmını örterse, araç çubuğunu pencerede istediğiniz yere sürükleyebilirsiniz.

Bir resme, yalnızca Normal (Büyüteçle 1x boyutunda) görünümde metin girebilirsiniz.

Metni resme eklemek için, metin çerçevesinin dışında tıklatın.

Metin aracı seçiliyken, yalnızca metin yapıştırabilirsiniz. Resim yapıştırıramazsınız.

Küçük bir alanı silme

Araç kutusunda  simgesini tıklatın.

Araç kutusunun alt bölümündeki bir silgi şeklini tıklatın.



İşaretçiyi, silmek istediğiniz alana sürükleyin.

Not: Seçili artalan rengi, silinen alanın ne renk olacağını gösterir. Resim kutusundaki başka bir rengi sağ tıklatarak, artalan rengini değiştirebilirsiniz. Artalan rengi, kapalı şekillerin içini ve metin çerçevelerinin artalanlarını doldurmak için kullanılır. Bu renk, silgiyi kullandığımızda da görünür.

Önalan rengini, silmek istediğiniz renge, artalan rengini de değiştirmek istediğiniz renge ayarlayarak, belirli bir rengi (başka hiçbir şeyi değiştirmeden) değiştirebilirsiniz. Sonra, silgiyi tıklattığınız zaman, sağ tıklatarak rengi değiştirebilirsiniz.

Silgi boyutunu Ctrl tuşunu basılı tutup + ve – butonları ile ayarlanabilir.

Geniş bir alanı silme

Dikdörtgen bir alan seçmek için, araç kutusunda  simgesini tıklatın ya da serbest biçimli bir alan seçmek için,  simgesini tıklatın.

Silmek istediğiniz alanı seçmek için işaretçiyi sürükleyin.

Düzen menüsünden Seçileni Temizle'yi tıklatın.

Not: Alan seçildikten sonra klavyeden Delete tuşuna basılır ise silme gerçekleşir.

Resmi tümüyle silme

Resmin herhangi bir parçası seçili ise, seçili alanın dışında tıklatın.

Resim menüsünden Resmi Temizle'yi tıklatın.

Resminizin boyutunu değiştirme



Resim menüsünden Öznitelikler'i tıklatın.

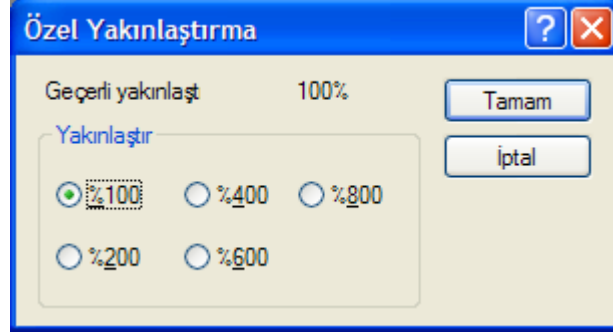
Genişlik ve yükseklik için kullanmak istediğiniz ölçü birimini tıklatın.

Genişlik ve Yükseklik ölçülerini yazın.

Not: Ayrıca resminizin boyutunu, resminizin sağ alt köşesinde bulunan ve alt ve sağ kenarı boyunca yerleştirilmiş üç adet resim yeniden boyutlandırma noktasını sürükleyerek de değiştirebilirsiniz.

Geçerli resminiz yeni boyuttan daha büyükse, daha küçük olan alana sığması için sağ ve alt tarafından kesilir. Geçerli resminiz yeni boyuttan daha küçükse, fazlalık alan seçili artalan rengiyle doldurulur.

Resmi yakınlaştırma veya uzaklaştırma



Görünüm menüsünden, Yakınlaştır'ı seçin ve sonra Normal Boyut, Geniş Boyut veya Özel'i tıklatın.

Not: Bir resme, yalnızca Normal görünümde metin girebilirsiniz.

Görünüm alanının boyutunu genişletme

Görünüm menüsünden Bit Eşlem Göster'i tıklatın.

Resminiz, tüm görünüm alanını doldurur. Resimde herhangi bir yeri tıklatarak, önceki görünüme dönebilirsiniz.

Not: Bu görünümdeyken, resimde değişiklik yapamazsınız.

Ayrıca araç kutusunu, renk kutusunu veya durum çubuğunu gizleyerek de görünüm alanının boyutunu, genişletebilirsiniz. Bunu yapmak için, Görünüm menüsündeki onay imlerini kaldırın.

Kılavuz çizgilerini görüntüleme

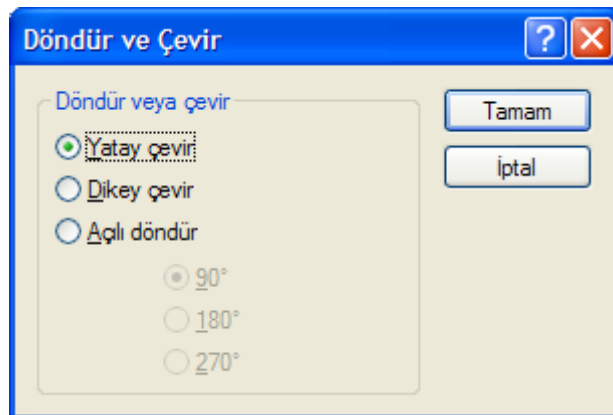
Görünüm menüsünden Yakınlaştır'ı seçin ve sonra Özel'i tıklatın.



Büyüt alanında % 400, % 600veya % 800'ü tıklatın ve sonra Tamam'ı tıklatın.

Görünüm menüsünden, Yakınlaştır'ı seçin ve sonra Kılavuzu Göster'i tıklatın.

Not: Kılavuz çizgilerini, 3. adımı yineleyerek ve Kılavuzu Göster onay imini kaldırarak veya Görünüm'ü tıklatıp Yakınlaştır'ın üzerine geldikten sonra Normal Boyut'u tıklatarak kaldırabilirsiniz.


Resmi ya da nesneyi döndürme veya çevirme




Dikdörtgen bir alan seçmek için, araç kutusunda  simgesini tıklatın ya da serbest şekilli bir alan seçmek için,  simgesini tıklatın.

Döndürmek veya çevirmek istediğiniz nesneyi ya da alanı seçmek için işaretçiyi sürükleyin.

Araç kutusunun alt bölümünde, aşağıdakilerden birini seçin:

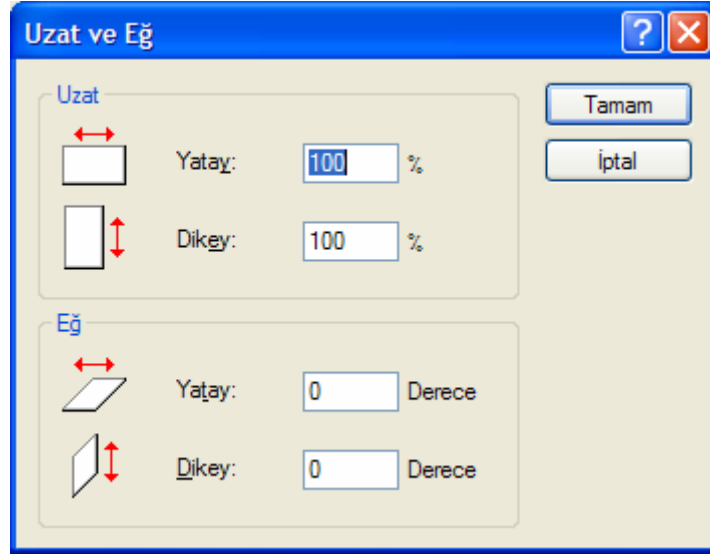
Donuk olarak döndürmek veya çevirmek için,  simgesini tıklatın. Bu seçenek, seçiminizin seçili nesnenin önalan ve artalan renklerini kullanarak var olan resmi örteceğini belirtir.



Saydam olarak döndürmek veya çevirmek için,  simgesini tıklatın. Bu seçenek, var olan resmin seçiminizde gösterileceğini ve seçimin artalan renginin görüntülenmeyeceğini belirtir.

Resim menüsünden Döndür/Çevir'i tıklatın.

İstediğiniz seçeneği tıklatın.

Öğeyi uzatma veya eğme




Dikdörtgen bir alan seçmek için, araç kutusunda  simgesini tıklatın ya da serbest şekilli bir alan seçmek için,  simgesini tıklatın.


Değiştirmek istediğiniz öğeyi seçmek için işaretçiyi sürükleyin.

Resim menüsünden Uzat/Eğ'i tıklatın.

İstediğiniz uzatma veya eğme seçeneğini tıklatın ve bir yüzde ya da derece girin.

Araç kutusunun alt bölümünde, aşağıdakilerden birini seçin:

Donuk olarak uzatmak veya eğmek için,  simgesini tıklatın. Bu seçenek, seçiminizin seçili nesnenin önalan ve artalan renklerini kullanarak varolan resmi örteceğini belirtir.

Saydam olarak uzatmak veya eğmek için,  simgesini tıklatın. Bu seçenek, varolan resmin seçiminizde gösterileceğini ve seçimin artalan renginin görüntülenmeyeceğini belirtir.

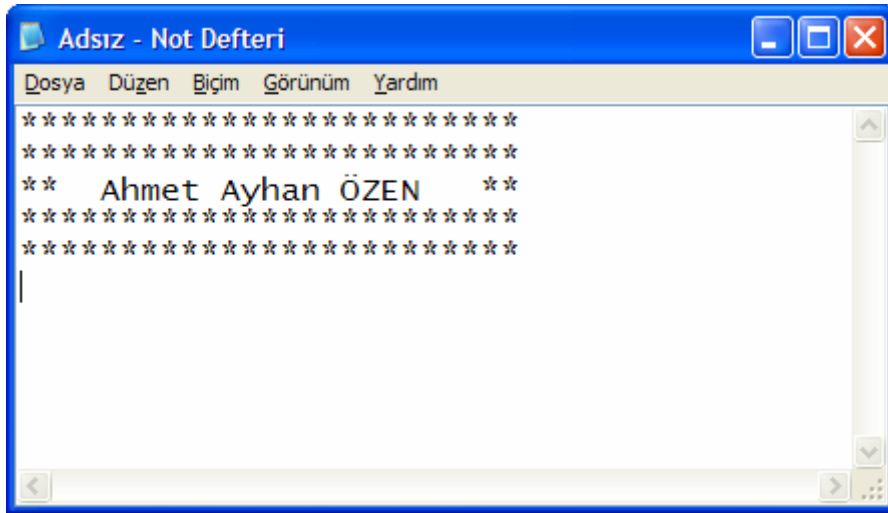
NOT DEFTERİ

Metin dosyalarını düzenlemek için Not Defteri'ni kullanma

Not Defteri'ni, biçimlendirme gerekmeyen ve 64K'dan (kilobayt) küçük boyuttaki dosyaları oluşturmak veya düzenlemek için kullanabilirsiniz. Not Defteri, metni yalnızca ASCII (salt metin) biçiminde açar ve kaydeder. Biçimlendirme gereken veya 64K'dan daha büyük olan dosyaları oluşturmak veya düzenlemek için WordPad'i kullanın.

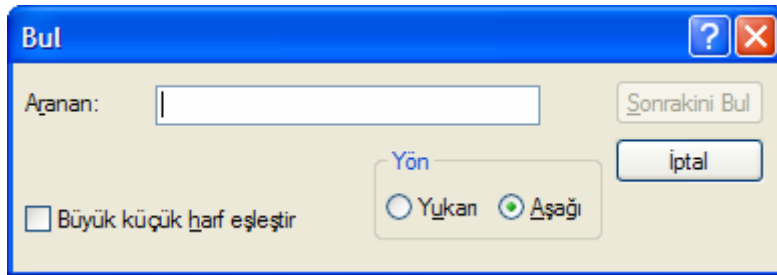
Not defteri'ni başlatmak:

1. Başlat menüsüne tıklayın, Programları işaret edin.
Ardından Programlar menüsü açılacaktır. Buradan Donatılar'ı seçin.
2. Not defteri'ne tıklayın. Not defteri açılacaktır.



Not Defteri'nde belirli karakterleri ve sözcükleri bulma

- Ara menüsünden Bul'u tıklatın.
Aranan kutusuna, bulmak istediğiniz karakterleri veya sözcükleri yazın.
Sonrakini Bul'u tıklatın.



Not Defteri'nde metni kesme, kopyalama, yapıştırma veya silme

Metni kesmek için, metni seçin ve sonra Düzen menüsünden Kes'i tıklatın.

Metni kopyalamak için, metni seçin ve sonra Düzen menüsünden Kopyala'yı tıklatın.

Kestiğiniz veya kopyaladığınız metni yapıştırmak için, metni yapıştırmak istediğiniz yeri ve sonra Düzen menüsünden Yapıştır'ı tıklatın.

Metni silmek için, metni seçin ve sonra Düzen menüsünden Sil'i tıklatın.

Metni pencere boyutuna kaydırma

Düzen menüsünden Sözcük Kaydır'ı tıklatın.

Not: Metni kaydırma, tüm metnin ekranda görünmesini sağlar ancak yazdırıldığında oluşacak görünümü etkilemez.

Belgeye saati ve tarihi ekleme

Saati ve tarihi eklemek istediğiniz yeri tıklatın, Düzenle menüsünden Saat/Tarih'i tıklatın.

HESAP MAKİNESİ

Hesap Makinesi'ni kullanma

Hesap Makinesi'ni, basit hesaplamaları yapmak için standart görünümde veya gelişmiş bilimsel veya istatistiksel hesaplamaları yapmak için bilimsel görünümde kullanabilirsiniz.

Hesap Makinesi'ni başlatmak:

1. Başlat menüsüne tıklayın, Programları işaret edin.
Ardından Programlar menüsü açılacaktır. Buradan Donatılar'ı seçin.
2. Hesap Makinesi'ne tıklayın. Hesap Makinesi açılacaktır.



Basit bir hesaplama gerçekleştirme

Hesaplamadaki ilk sayıyı girin.

Toplama için +, çıkarma için -, çarpma için * veya bölme için / işaretini tıklatın.

Hesaplamadaki bir sonraki sayıyı girin.

Kalan diğer işlemleri ve sayıları girin.

= işaretini tıklatın.

Not: Sayı ve işlemleri girmek üzere sayısal tuş takımınızı kullanabilirsiniz. (Sayıların kullanılabilmesi için klavye üzerinde Num Lock ışığının yanıyor olması gerekir)

İstatistiksel bir hesaplama gerçekleştirme

Görünüm menüsünden Bilimsel'i tıklatın.

İlk veri parçanızı girin.

Sta'yı tıklatın ve sonra Dat'ı tıklatın.

Her girişten sonra Dat'ı tıklatarak kalan verileri girin.

Sta'yı tıklatın.

Kullanmak istediğiniz istatistik işlevinin düğmesini tıklatın.

SİSTEM ARAÇLARI

Windows XP işletim sisteminde, sabit disk üzerinde temizlik ve bakım işlemleri yapmak gibi sistem yönetimi olanakları vardır. Bu işlemler sistem araçlarıyla yapılır.

Windows XP' nin yeni sistem yönetimi (bakımı) özellikleri:

Disk Birleştiricisi

Sabit diskin performansını artırmak için disk alanlarını düzenler.

Disk Temizleme

Kullanılmayan dosyaları silerek disk üzerinde boş alan oluşturur.

Windows Update

Microsoft'un Web sitesine bağlanarak Windows XP'nin en son dosyalarını almayı sağlar.

BİRLEŞTİRME İŞLEMİ

Disk birleştirme işlemi, sabit disk üzerinde bakım yapmak anlamına gelir. Uzun bir süredir kullanılan sabit disk üzerinde çok sayıda dosya yazılmıştır. Zaman içinde tekrar okunan ve yazılan dosyaların disk yüzeyine dağılma riskleri vardır. Bu dağılma zaman içinde sabit diskin okuma/yazma performansını kötü yönde etkiler.

Disk Birleştiricisi programı disk üzerindeki mevcut dosyaları ve kullanılmayan alanları yeniden düzenleyerek sabit diskin etkin bir biçimde kullanılmasını ve dolayısıyla okuma/yazma hızının artırılmasını sağlayarak sistemin hızını artırır.

Disk Birleştiricisi programını çalıştırmak:

1. Başlat'a tıklayın Programlar'ı işaret edin. Arından Donatılar'ı ve Sistem Araçları'nı işaret edin
2. Disk Birleştiricisi'ne tıklayın.

WINDOWS UPDATE

Windows Update, Microsoft tarafından hazırlanmış bir Web sitesine bağlanarak mevcut Windows XP işletim sisteminin güncellenmesini sağlar.

Windows Update'i açmak için ayrıca Başlat düğmesine tıklayın, Ayarlar'ı işaret edin. Ardından Windows Update seçeneğine tıklayın.

SİSTEMİ GERİ YÜKLEMEK

Windows XP' nin en önemli özelliklerinden ve yeniliklerinden birisi sistem arızalarını önlemek için sistemin belli bir zamana ya da olaya geri dönmesini sağlamaktır.

Sistem geri yükleme aracı şunları yapar:

Bilgisayarı bilinen bir iyi duruma geri döndürür.

Geri yükleme sırasında kişisel dosyalarınız kaybolmaz.

Tarihleri ve geri yükleme noktalarını bulur.

Sistem Geri Yükleme spesifik aralıkları saklar. Ayrıca kendinize ait geri yükleme noktasını da oluşturabilirsiniz. Böylece sadece belli bir zamana değil belli bir geri yükleme noktasına geri yükleme yapmanızı sağlar. Örneğin bir .exe dosyayı sildiniz yada program dosyaları zarar gördü. Bu durumda eskiye doğru bir sistem kurtarma işlemi yaparak program dosyaları kurtarılabilir.

Geri yükleme sırasında oluşturulan belgeler, elektronik posta ve diğer özel belgeler kaybolmaz. Sistem geri yükleme sırasında bir takvim belirir. Bu takvimde istenilen tarihler ve ayrıca geri yükleme noktaları görünür. Sistemin geri yüklenmesi Windows ve programların o zamanda ya da o anki duruma geri dönmesi anlamına gelir. Bu arada kullanıcı dosyaları bu geri yüklemeyle etkilenmezler.

Sistemi geri yüklemek için:

Bir geri yükleme noktası oluşturmak için;

1. Başlat'a tıklayın Programlar'ı işaret edin. Ardından Donatılar'ı ve Sistem Araçları'nı işaret edin ve Sistem Geri Yükleme'yi tıklayın.
2. Geri Yükleme Oluşturun seçeneğini seçin ve İleri butonunu tıklayın.
3. Bu geri yükleme noktasını tanımlayacak, örneğin "16 Ağustos – Müzik dinleme programı kurmadan önce" gibi bir ad girin. İleri'yi tıklayın.
4. Tamam düğmesini tıklayarak bu geri yükleme noktasını oluşturun.