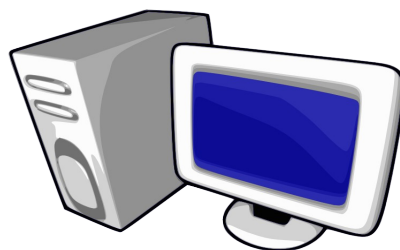


# @telier d'initiation

## LES PREMIERS PAS

### Présentation du PC et de la Souris

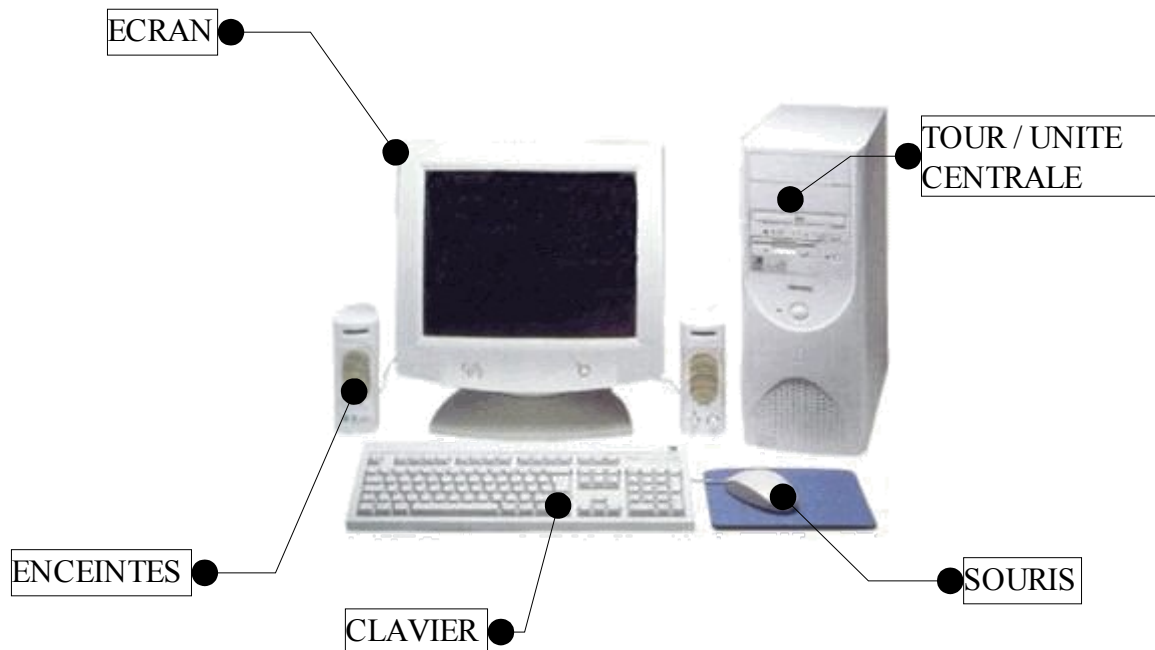


## STRUCTURE GENERALE DE L'ORDINATEUR

### L'ORDINATEUR

L'ordinateur (Personal Computer) est comme un bureau que l'on a chez soi. On y range ses papiers personnels, ses documents, on y écrit le courrier, on y téléphone, etc... Le PC fait tout cela et bien plus encore.

Il se compose de différents éléments :



En plus :

Le lecteur de CD/DVD, le lecteur de cartes numérique, de disquettes, l'imprimante, la webcam, etc... sont également des périphériques...

Un ordinateur doit être équipé au minimum de :

- une tour (boîtier/Unité centrale)
- un écran (moniteur)
- un clavier
- une souris.

Pour être qualifié d'ordinateur « multimédia » il doit être équipé en plus d'une paire d'enceinte (ou haut-parleurs).

### LES DIFFERENTS PERIPHERIQUES

**La tour**, (boîtier) contient tous les composants électroniques permettant à l'ordinateur de fonctionner.

C'est sur la tour que tous les périphériques (souris, clavier, etc...) sont branchés. Elle peut être verticale ou horizontale.

**L'écran**, (moniteur) est un périphérique de sortie permettant à l'ordinateur de communiquer visuellement avec son utilisateur.

**Le clavier**, est un périphérique d'entrée, permettant à l'utilisateur de communiquer avec l'ordinateur. Par son intermédiaire, l'utilisateur peut entrer des ordres (commandes) qui seront interprétés par l'ordinateur, taper du texte, des chiffres...

**La souris**, est un périphérique d'entrée, permettant à l'utilisateur de communiquer avec l'ordinateur à l'égal du clavier. Toutefois, la souris est beaucoup plus intuitive. Le pointeur de souris (curseur) est visible à l'écran. La souris permet de « toucher » l'écran du doigt afin d'appuyer sur différents boutons, dessiner, jouer...

**Une paire d'enceintes**, est un périphérique de sortie permettant à l'ordinateur de communiquer avec l'utilisateur de manière sonore. Le but principal est de rendre l'ordinateur plus vivant en associant à différentes actions des « retours » sonores.

L'imprimante, le scanner, le graveur, l'appareil photo sont également des périphériques que l'on ajoute au fur et à mesure des besoins.

L'ordinateur (Personal Computer) est hiérarchisé de la façon suivante. L'Unité Central (UC) est au centre de l'organisation ou grave différents périphériques. Il existe deux types de périphériques :

- les périphériques d'entrée (clavier, souris, micro, webcam, lecteur CD/DVD, scanner)
- les périphériques de sorties (écran, enceintes, casque, graveur CD/DVD)

## LES DIFFERENTS SYSTEMES D'EXPLOITATION

Le **système d'exploitation** (noté OS, abréviation du terme anglais Operating System), est chargé d'assurer la liaison entre les ressources matérielles, l'utilisateur et les applications (aussi appelées logiciels).

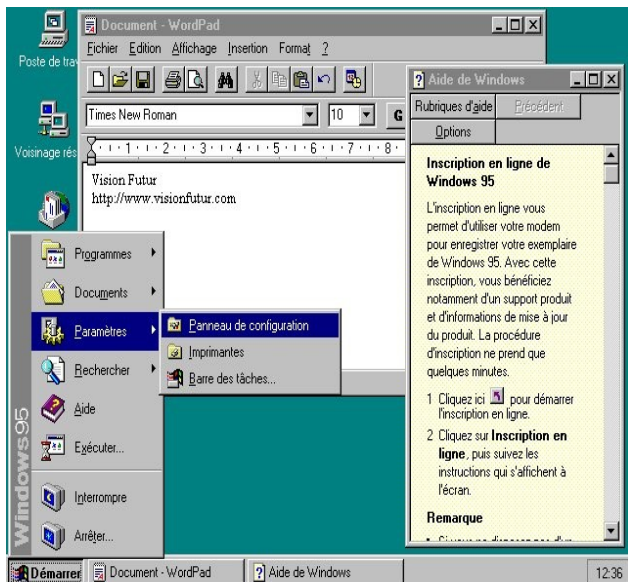
Le système d'exploitation permet ainsi de « dissocier » les programmes et le matériel, afin notamment de simplifier la gestion des ressources et offrir à l'utilisateur une interface graphique.

Il existe aujourd'hui 3 systèmes d'exploitation différents les uns des autres, l'utilisation de chacun reste similaire.

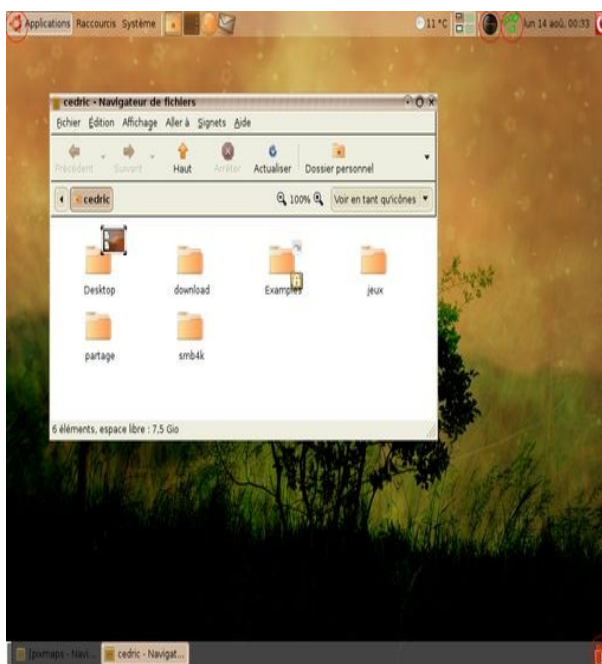
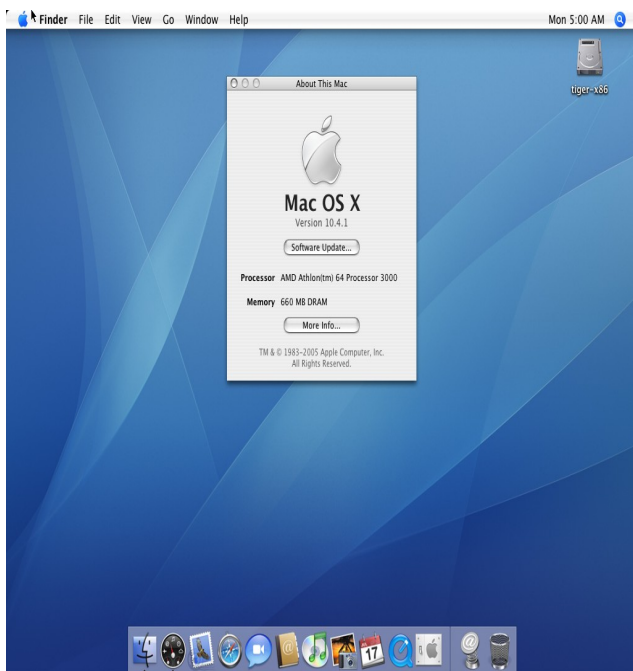
On trouve pour chaque système d'exploitation, versions différentes (ex : windows 95, 98, NT, XP et depuis février 2007 Windows Vista).

La version de votre système d'exploitation est généralement inscrite au démarrage de

votre ordinateur. Il est important de la connaître car pour tout achat de logiciel ou de matériel informatique, vous devez vérifier que le produit est compatible avec votre système d'exploitation.



Windows 95, 98 et 2000 Windows XP



MacOS - X Linux - Gnome 2.16

## DEMARRER ET ARRETER L'ORDINATEUR

### DEMARRER L'ORDINATEUR

#### Etape 1 :

Allumer l'écran à l'aide du bouton « power » ou avec le sigle identique à tout matériel électronique, à savoir, un cercle avec une barre verticale par le haut.



Bouton pour allumer

#### Etape 2 :

Vérifier que vous n'avez pas de disquettes dans votre lecteur de disquettes, sinon vous aurez un message d'erreur sous Dos.

#### Etape 3 :

Allumer l'unité centrale appelée également « tour », avec le bouton « power », (généralement le plus gros) ou avec le sigle.



Bouton pour allumer

**Attention, il existe plusieurs forme de tours, il se peut que la votre ne se présente pas debout à côté de votre ordinateur, mais plutôt sous l'écran. Ce n'est pas grave, le fonctionnement reste le même.**

Après avoir allumé ces 2 éléments, vous allez voir défiler plusieurs éléments à l'écran. L'ordinateur démarre et vous lui laissez terminer l'opération avant de faire quoi que ce soit

(un sablier va tourner à la place du pointeur souris durant cette étape). Quand apparaît le bureau de l'ordinateur ou une fenêtre de choix d'utilisateur, vous pouvez commencer. Il se peut que vous ayez à donner un nom d'utilisateur et un mot de passe que l'on vous aura créé ou que vous connaîtrez.

Bureau de Windows

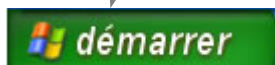


## COMMENT ETEINDRE L'ORDINATEUR

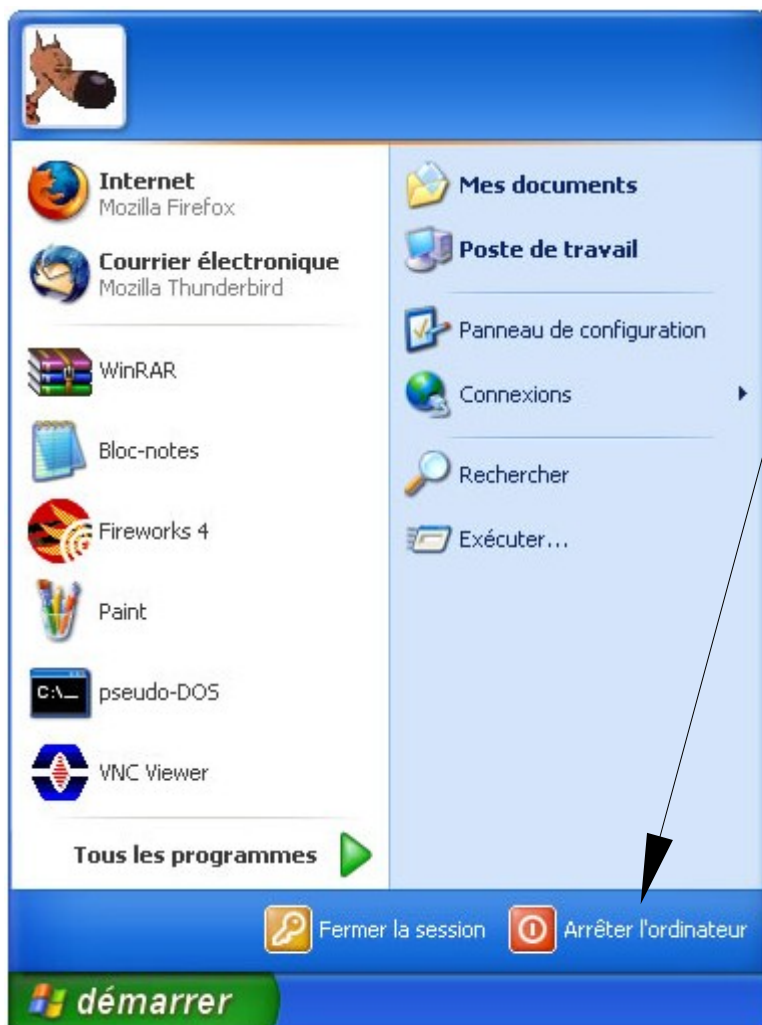
Il est important de bien suivre les différentes étapes pour éteindre votre ordinateur, il en va du bon fonctionnement de celui-ci.

### Etape 1 :

Sur le bureau de l'ordinateur, vous avez un bouton *Démarrer*, il faut cliquer dessus pour faire apparaître le menu Démarrer.



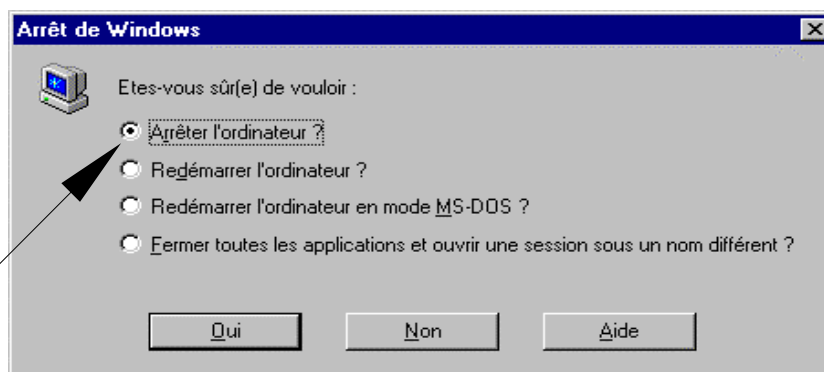
## Etape 2 :



Dans le menu qui s'est ouvert, il faut sélectionner le mot Arrêter... (En plaçant sa souris sur le mot et en cliquant dessus avec le bouton gauche, une fois qu'il est en surbrillance, c'est-à-dire sélectionné).

## Etape 3 :

Les anciennes versions de Windows



Vous arrivez enfin sur un dernier écran qui vous propose plusieurs possibilités, si vous désirez vraiment éteindre votre ordinateur, il suffit de sélectionner, en cochant la bonne case : « arrêter » et valider en cliquant sur OK.

La version de Windows XP

Confirmer en cliquant sur Arrêter



#### **Etape 4 :**

Votre écran va vous préciser de patienter avant l'arrêt de votre ordinateur.

**Pour les anciennes versions de Windows**, l'ordinateur vous indiquera « vous pouvez désormais éteindre votre ordinateur » et seulement lorsqu'il vous l'indique, alors vous pouvez appuyer sur le bouton power de votre tour (le même que pour allumer votre ordinateur). Votre ordinateur va alors s'éteindre.

**Pour les version de Windows XP**, votre ordinateur s'éteint tout seul, c'est-à-dire que vous n'avez plus à appuyer sur le bouton power, il le fait automatiquement.

#### **Etape 5 :**

Eteindre votre écran, en appuyant sur le bouton power de l'écran (comme pour l'allumer)





## A QUOI CORRESPOND UNE ICONE ?

Une icône est un petit dessin correspondant à un dossier ou un logiciel ou un fichier.

## QU'EST-CE QU'UN DOSSIER ?

C'est le contenant, appelé aussi répertoire, et sa représentation graphique du dossier est une chemise jaune.

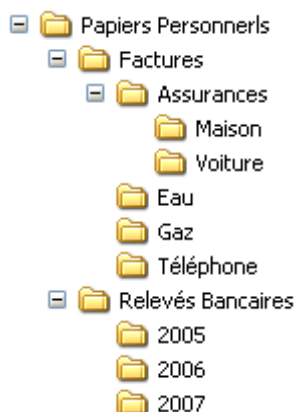


Un dossier est une pochette vide dans laquelle on peut disposer les documents créés à l'aide de l'outil informatique.

Comme les systèmes de dossier utilisés dans la vie courante pour ranger ses propres documents administratifs, celui-ci peut contenir :

- des sous-dossiers
- des feuilles que nous nommerons par la suite des fichiers.
- Etc...

Un exemple d'architecture de dossier :



Remarques :

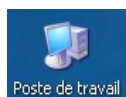
Nous pouvons organiser notre ordinateur de la même façon que nos papiers administratifs. Si l'on prend l'exemple ci-dessus, le dossier « eau » est un dossier situé à l'intérieur de « factures » qui lui-même est un dossier de « papiers personnels ».

## Exceptions :

Il existe des icônes qui ne sont pas des pochettes jaunes, mais qui sont quand même des répertoire, donc des dossiers.

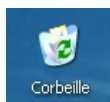
Ex :

- Le poste de Travail :



Il présente l'ensemble des disques sur l'ordinateur.

- La corbeille : Elle représente le dossier où se trouvent les documents supprimés.

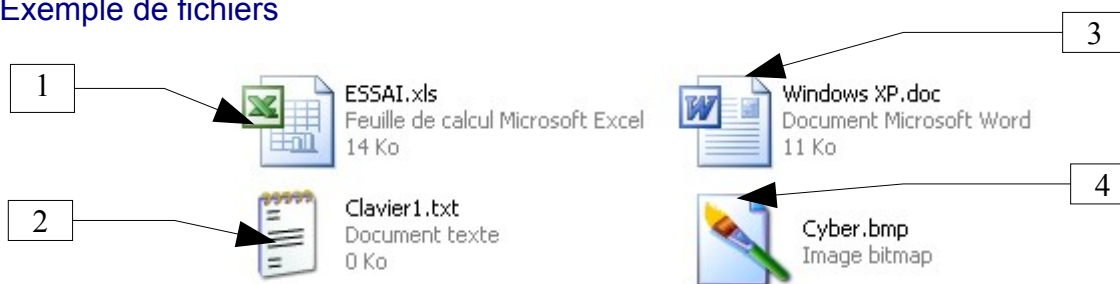


## QU'EST-CE QU'UN LOGICIEL ?

C'est une application qui permet d'effectuer une ou plusieurs tâches. Ainsi, un logiciel de traitement de texte ne va pouvoir effectuer que du traitement de texte.

## QU'EST-CE QU'UN FICHIER ?

Exemple de fichiers



Un fichier est un document que l'on produit sur notre ordinateur à l'aide d'un logiciel. Par exemple, une lettre que l'on tape sous un traitement de texte est un fichier, comme un tableau que l'on met en page sous tableur.

Nous reconnaissons la provenance des fichiers en fonction de leur extension :

1. essai.xls
2. clavier1.txt
3. windowsXP.doc
4. cyber.bmp

### **Attention :**

Nous pouvons ranger les fichiers dans les dossiers, mais pas l'inverse. Les dossiers sont des contenants, alors que les fichiers représentent le contenu.

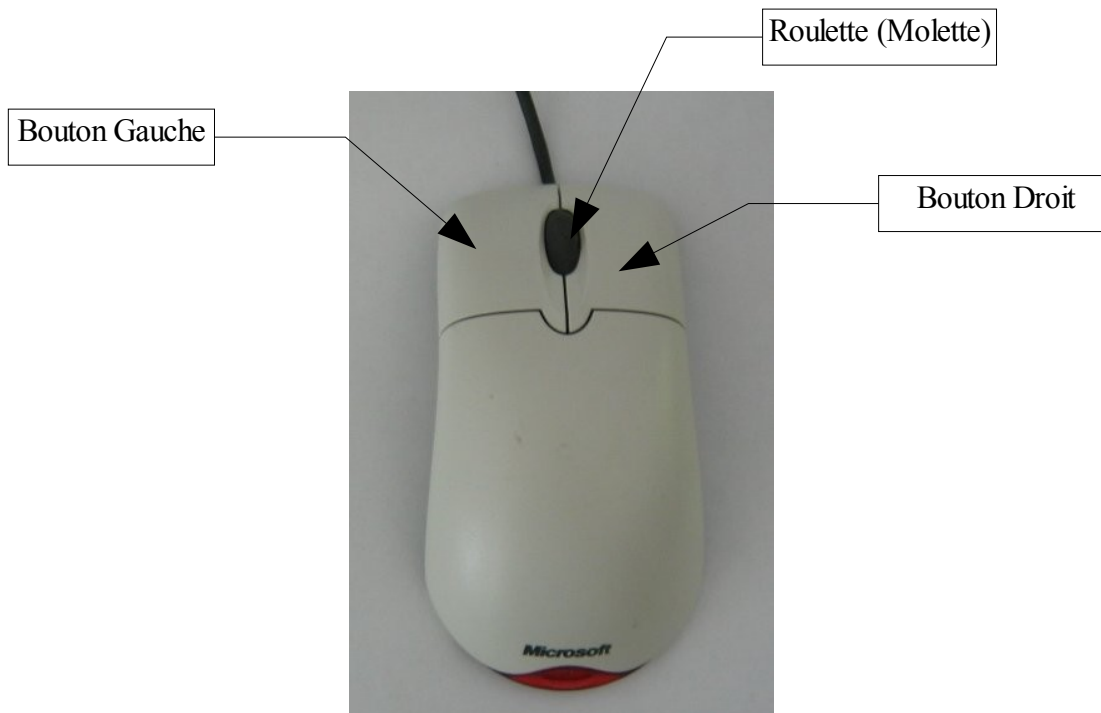
### **Remarque :**

Si on ouvre un fichier, l'application correspondant à ce fichier s'ouvrira automatiquement. Ex : Si on ouvre un fichier avec une extension .doc, alors, l'application Word, se lancera afin de lire le fichier.

### **Remarque :**

Si l'extension est .doc, le fichier est un document texte créé avec le logiciel Word.  
Si l'extension est .xls, le fichier est un tableau créé avec le logiciel Excel.

## MANIEMENT DE LA SOURIS



La souris est sans doute le périphérique le plus intuitif vous permettant de communiquer avec votre ordinateur. Elle se présente sous la forme d'un boîtier comprenant de un à trois boutons.

Sur l'écran de l'ordinateur **un curseur ou pointeur de la souris** (généralement une flèche) suit les mouvements de la souris. Ces mouvements sont mesurés selon deux axes par le roulement d'une bille ou par un faisceau laser. Ainsi, lorsque l'on déplace la souris sur la surface de son tapis (ou de la table) on peut voir le curseur reproduire ce même déplacement à l'écran, on peut donc imaginer la souris comme un périphérique servant à « toucher » l'écran.

### Conseil d'utilisation :

Il existe différents types de souris (avec boule, optique, sans fil). Aussi, sa prise en main doit être de façon naturelle.

Quelques repères : Le fil doit être en direction opposée de vous même (en général vers l'écran). La paume de la main se pose naturellement, et l'index se place au dessus du bouton gauche et le majeur sur le bouton droit. Le pouce et l'auriculaire maintiennent la souris de chaque côté.

Avec la souris, vous pouvez effectuer **cinq opérations** principales :

## Le clic

Par une pression sur le bouton gauche de votre souris sur un élément, il vous permet d'effectuer un choix sur un élément, une commande, un menu, sélectionner, ...

## Le clic droit

Par une pression sur le bouton droit de votre souris sur un élément, il vous permet d'ouvrir un menu contextuel concernant l'élément.

## Le double-clic

Par deux pressions rapides sur le bouton gauche de la souris, le double-clic vous permet d'ouvrir un élément, un logiciel, ...

## Le cliquez déplacez

Cliquez avec le bouton gauche sur un élément (icône, dossier, ...) et restez appuyé. Déplacez votre souris, l'élément se positionnera à l'endroit où vous relâchez le bouton de votre souris.

## La roulette ou molette

Arrivée récemment dans le monde des souris, la souris à roulette facilite grandement la lecture de documents longs et de sites web. Habituellement les documents et sites web sont trop grands pour être affichés d'un seul tenant à l'écran. Ils sont donc associés à un ascenseur permettant de **faire défiler** leurs contenus progressivement. Toutefois cela a rapidement obligé les utilisateurs à constamment se concentrer sur l'ascenseur plutôt que sur le document.

Ainsi la roulette corrige le problème en proposant de faire défiler les documents par une simple rotation de cette dernière.

## Remarques :

Pour sélectionner (Mettre en surbrillance), il faut faire un clic sur l'élément.

Pour ouvrir un élément (dossier, fichier, etc...) il faut faire un double-clic.

## LE GESTIONNAIRE DE FENETRE

Ouvrir le « poste de travail »

## STRUCTURE D'UNE FENETRE ET DE SES DIFFERENTS ELEMENT

Qu'est-ce qu'une fenêtre ? Ce que l'on appelle « **fenêtre** », c'est le cadre qui entoure un logiciel. Elle est presque toujours composée de plusieurs barres de titre comportant le nom du logiciel qui se trouve à l'intérieur et des différents boutons servant à manipuler la

fenêtre.

Il ne faut pas confondre la fenêtre et le logiciel ! Le logiciel se trouve DANS la fenêtre



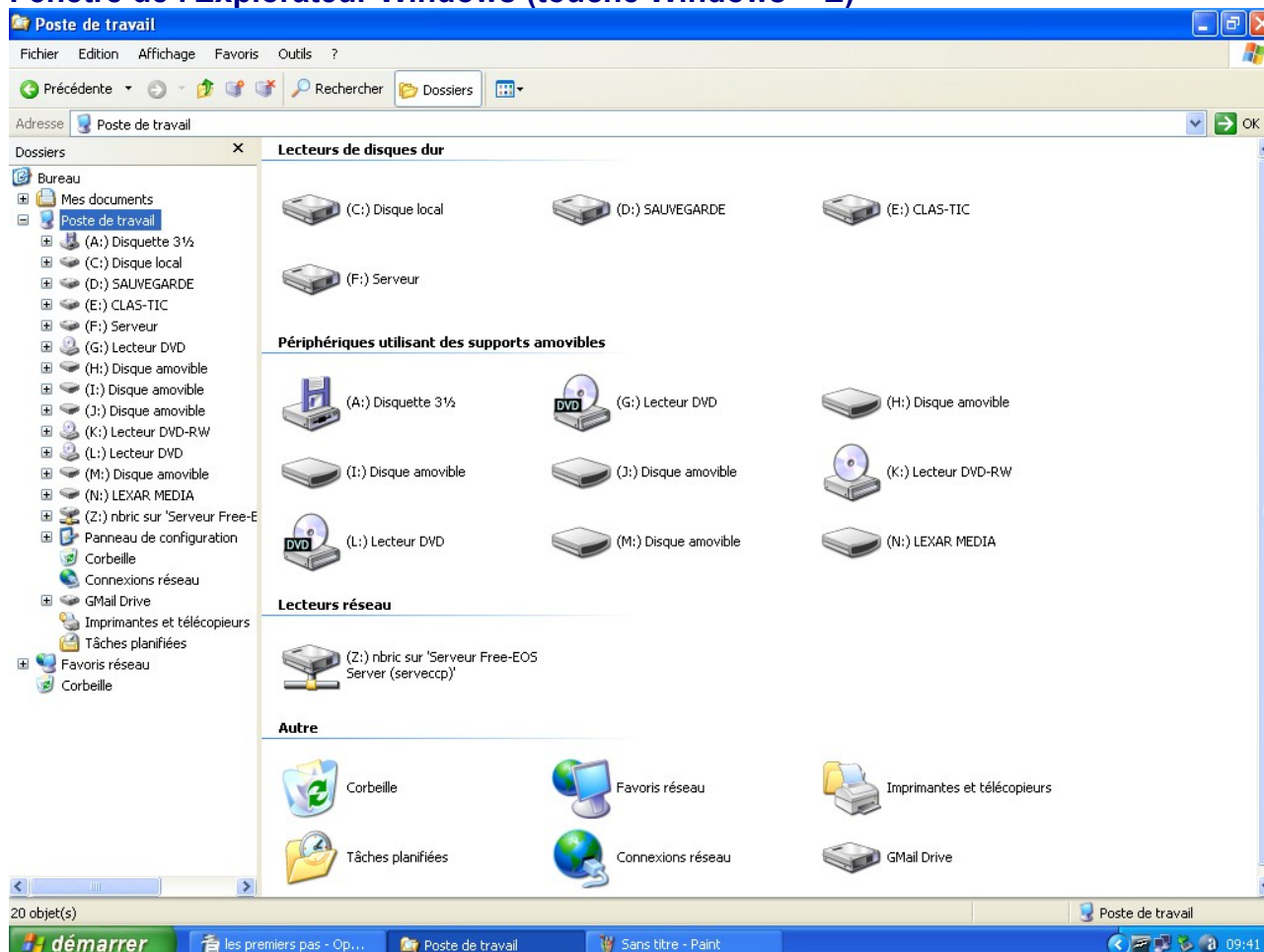
*Nom de l'application et son icône*

La **barre des titres** est en générale la première barre. Elle est composée du nom de l'application ainsi que son icône (à Gauche). Et à droite, se trouve 3 sigles communs à toutes les fenêtres.



- 1) Réduction : pour réduire la fenêtre dans la barre des tâches
- 2) Agrandissement : permet d'agrandir ou de réduire la taille de la fenêtre
- 3) Fermer ou Quitter : permet de fermer la fenêtre

## Fenêtre de l'Explorateur Windows (touche Windows + E)



L'explorateur Windows permet de visualiser le contenu de vos différents lecteurs tels que Cd-Rom, disquette, disque dur, ...

## La gestion de plusieurs fenêtres :

Plusieurs fenêtres peuvent être ouvertes en même temps pour vous permettre de faire fonctionner plusieurs logiciels à la fois. Pour chaque fenêtre ouverte, un bouton lui correspondant se crée dans la barre de tâches qui se situe normalement en bas de votre écran.



Dans cet exemple trois fenêtres sont ouvertes en même temps, une fenêtre OpenOffice.Org (Traitement de texte), une fenêtre Explorateur Windows (gestion de votre fichiers et dossiers), une fenêtre Paint (Logiciel de dessin). Cliquez sur le bouton correspondant à votre fenêtre pour le faire apparaître ou disparaître sur votre écran. Ces boutons vous permettent donc de naviguer d'une fenêtre à l'autre.

## MENU DEMARRER

Cliquez sur le bouton « Démarrer », un menu apparaît. Dans ce menu se trouve tout ce que l'on cherche. On a accès à l'ensemble des possibilités de l'ordinateur.

Tous les Programmes/Accessoires/Paint  
Présenter le logiciel PAINT

Exercice : Utiliser la souris  
Ecrire son nom  
Dessiner un maison