

vydání pro
Windows 7

NOTEBOOK

PRO SENIORY

Josef Pecinovský

První kroky s notebookem a jak ho ovládat
Zvětšení písma a větší kontrast obrazovky
Internet, e-mail a fotografie
Řešení obtíží a návody pro každou situaci

C PRESS

Josef Pecinovský

Notebook pro seniory **vydání pro Windows 7**

Computer Press
Brno
2012

Notebook pro seniory vydání pro Windows 7

Josef Pecinovský

Obálka: Martin Sodomka

Odpovědný redaktor: Michal Janko

Technický redaktor: Jiří Matoušek

Objednávky knih:

<http://knihy.cpress.cz>

www.albatrosmedia.cz

eshop@albatrosmedia.cz

bezplatná linka 800 555 513

ISBN 978-80-251-3178-7

Vydalo nakladatelství Computer Press v Brně roku 2012 ve společnosti Albatros Media a. s. se sídlem Na Pankráci 30, Praha 4. Číslo publikace 16028.

© Albatros Media a. s. Všechna práva vyhrazena. Žádná část této publikace nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele.

Druhý dotisk 1. vydání

 **ALBATROS MEDIA** a.s.

Obsah

Úvod	7
První kroky	9
Co je to vlastně ten notebook	9
Zapínáme notebook	11
Pracujeme s myší nebo jiným polohovacím zařízením	15
Pracujeme bez myši	16
Pracujeme s připojenou myší	21
Jakým objektům lze pomocí myši velet	24
Nacvičujeme práci s myší	26
Učíme se pracovat s okny	29
Seznamujeme se s klávesnicí	32
Vypínáme notebook	38
Prohlížíme si notebook	41
Co jsme se naučili	46
Aby se nám s notebookem dobře pracovalo	49
Jak udělat poměrně jednoduché úpravy	50
Co když nemůžeme rozeznat, co je vlastně na obrazovce	50
Co když špatně čteme písmena v nabídkách	55
Co když špatně vidíme ukazatel myši	56
Jak pracovat s oknem Ovládací panely	60
Jak nastavit v notebooku bezbariérový přístup	62
Otvíráme okno Centrum usnadnění přístupu	63
Zvětšujeme výřez obrazovky pomocí lupy	65
Píšeme na klávesnici na obrazovce	67
Zvýrazňujeme obrysy na obrazovce funkcí Vysoký kontrast	71
Jak používat Předčítání, program, který umí číst	74
Nastavujeme zřetelnější zobrazení	75
Jak upravit nastavení pro čtení a psaní	76

Jak úspěšně šetřit energii	78
Nastavujeme režim napájení	79
Měníme nastavení tlačítek notebooku	83
Co dělat, když nic nefunguje	85
Co jsme se naučili	87

Jak to udělat, aby byl notebook užitečný 89

Spouštíme programy	91
Spouštíme programy z nabídky Start	92
Spuštění programu z pracovní plochy Windows	96
Spuštění programu z hlavního panelu	97
Spouštíme programy z hlavního panelu	98
Sledujeme spuštěné programy na hlavním panelu	100
Přepínáme mezi spuštěnými programy	101
Čteme informace v oznamovací oblasti	103
Ovládáme programy	104
Zadávat příkazy pomocí nabídek	105
Jak rychle zadávat příkazy pomocí panelů nástrojů	107
Zadávat příkazy pomocí pásu karet	108
Používáme klávesové zkratky	110
Všechna data je třeba ukládat	111
Jak uložit data na pevný disk	112
Kam uložit soubor	117
Stěhujeme soubory mezi složkami	124
Píšeme si krátké poznámky	129
Zásady pro psaní textu	130
Píšeme text	131
Upravujeme text	136
Seznamujeme se s Poznámkovým blokem	138
Píšeme v programu WordPad	140
Píšeme rychlé poznámky	143
Ať notebook počítá	145
Píšeme čísla	145
Počítáme na kalkulačce	147
Instalujeme programy	148
Co jsme se naučili	152

Internet, brána do světa	155
Připojujeme notebook k síti	156
Připojujeme notebook kabelem	158
Připojujeme notebook bez kabelu	159
Jak se vyznat ve světě Internetu	160
Hledáme informace na Internetu	164
Chráníme svůj notebook	170
Jak žít s počítačovými viry	171
Nastavujeme bránu Firewall	174
Elektronická pošta, další brána do světa	177
Jak založit poštovní účet	177
Jak přikládat přílohy ke zprávě elektronické pošty	179
Co jsme se naučili	181
Co můžeme připojit k notebooku	183
Přenosné paměti	183
Vytiskneme své dokumenty	185
Jak převést papírové fotografie do notebooku	189
Co jsme se naučili	191
Zábava na notebooku	193
Prohlížíme digitální fotografie	193
Stahujeme fotografie z digitálního fotoaparátu	193
Prohlížíme si fotografie na obrazovce	195
Přehráváme hudbu z CD	197
Spouštíme film z DVD	198
Sledujeme televizi a posloucháme rozhlas	200
Co jsme se naučili	203
Často kladené otázky	205
Rejstřík	211

Úvod



Úvodem mi dovolu, abych se vám představil. Je to totiž důležité. Patřím k vaší generaci, protože jsem se narodil před více než 60 lety a v době našeho mládí nebylo o počítačích ani vidu, ani slechu. Osud tomu chtěl, že se i přesto počítače staly zdrojem mé obživy. Věřte mi, velmi nelibě nesu, když vidím mnohé své vrstevníky, kteří na tyto přístroje pohlížejí s despektem a tvrdí, že už to není pro ně a že se to nikdy nemohou naučit.

Ale ono to opravdu není tak těžké. Jsme v důchodu a máme dost času, proč bychom se něco nenaučili? Vždyť si možná říkáte: „Když to zvládne můj osmiletý vnouček, já to přece dokážu taky! Jenže jak začít? Ano, vždycky je tady jakýsi přirozený ostych a obava z toho, že si člověk udělá ostudu. Je to zbytečné, protože žádný učený z nebe nespádl.

K počítačům nelze přistupovat s pocitem těch, kteří nevlezou do vody, dokud se nenaučí plavat. A že je nám o pár let víc? To přece vůbec nevádí. Naopak, máme přece více času.

Možná se vám to už stalo, možná, že se vám to i stane. Najednou máte v rodině nový notebook.



Poznámka: Pod pojmem *notebook* se rozumí malý přenosný počítač, připomínající svým vzhledem poznámkový blok nebo zápisník, tedy anglicky *notebook*. Někdy se můžete také setkat s pojmem *laptop* (počítač, který se dá používat na klíně).

V dnešní době je to trochu jiné než za našich mladých časů, kdy domácí přístroje sloužily do doby, až definitivně dosloužily, třeba i desítky let. Dnes stačí dva tři roky, aby přístroj, ač plně funkční, nejenže vyšel z módy, ale dokonce beznadějně zastaral. Navíc už mnohdy zdaleka nestačí požadavkům toho, kdo ho používá.

Takovému stárnutí říkáme stárnutí morální, fyzicky by přístroj jistě ještě sloužil dlouhá léta k plné spokojenosti. Počítače (a mobilní telefony) morálně stárnou snad nejrychleji ze všech produktů moderní elektroniky. A tak se nedivte, když vám syn, vnuk, dcera, vnučka, synovec, neteř (nehodící se škrtněte) položí otázku: „Zbyl mi tady notebook, nechceš ho?“

Běžná reakce staršího člověka v tomto okamžiku předpokládá zděšení, paniku, bezradnost, strach. Okamžitě probíhají hlavou myšlenky typu: „Já tomu přece nerozumím. Co s tím budu dělat? Já vůbec nevím, k čemu by mi to bylo.“

Jestliže v tomto okamžiku budete reagovat odmítavě, právě jste promarnili velkou šanci. Podruhé už se vás nikdo nezeptá a nepotřebný notebook skončí v lepším případě v bazaru, v horším případě ve sběrném dvoře. A to je přece škoda, ne?

Pokud čtete tuto knihu, buď už jste na výše uvedené otázku řekli ano, či už ve vás nějaký ten červík hlodá, nebo snad dokonce již máte podobný přístroj vyhlédnutý ve specializovaném obchodě.

V tom případě vám blahopřeji, překročili jste Rubikon a octli jste se ve světě počítačů.

Teď je tu ještě otázka – co s tou černou placatou krabičkou podniknout? Odpověď by vám měla dát tato kniha.

Všechny postupy v této knize jsou psány pro operační systém Windows 7. Máte-li ve svém notebooku starší operační systém Windows Vista nebo Windows XP, vězte, že se tyto postupy v zásadě neliší. Pokud by rozdíly skutečně měly být markantní, vždy vás na ně v textu upozorním.

První kroky



Úvod máme šťastně za sebou, takže nastal čas, abychom se s notebookem seznámili. V této kapitole si tedy řekneme, jak vlastně notebook vypadá, jak je to v něm zařízeno, popíšeme si jeho možnosti a zkusíme jej zapnout.

Už při čtení této kapitoly se hodí mít notebook před sebou na stole, můžeme si tak hned kontrolovat, jak text v knize odpovídá skutečnosti. Nebudeme jej zatím zapínat, pokud jsme to ještě nikdy nedělali, ostatně k tomu dojde hned na další straně.

Co je to vlastně ten notebook

Už jsme si řekli, že notebook (čteme „noutbuk“) je přenosný počítač. Pokud jen očkem mrkneme na nějaký stolní počítač, zjistíme, že toto zařízení sestává přinejmenším ze čtyř součástí, velké skříně, samostatného displeje, připojené klávesnice a myši; takové složité monstrum je prostě přikováno ke stolu a o nějakém operativním stěhování nemůže být řeč. Hned jsou tedy patrné rozdíly – náš notebook je malý, o něco větší než kniha, a jedná se o jediný kus. V tom je jeho síla a největší výhoda.

Teď se možná hodí krátký odstavec popisující mé zkušenosti se stolním počítačem, který jsem si vzal na dovolenou na pronajatou chalupu, aniž bych se předem přesvědčil, zda tam bude k dispozici vhodný stůl. Žádný takový stůl tam nebyl, tak skříně počítače ležela na zemi, monitor na skříně s botami a klávesnici bylo třeba držet na klíně. Myši se dalo rejdit jen na koleně nebo na polštáři. Už tenkrát jsem svůj vrozený odpor k notebookům silně přehodnotil. Dnes mám počítače dva, jeden doma na stole a právě na něm píši tuto knihu, a druhý v kufříku, který mě provází na všech cestách. Nosím jej na zádech v batohu do zaměstnání, mohu jej vybalit v autobuse, ve vlaku, v restauraci i v hotelovém pokoji. Čas, který jsem dříve marnil

spánkem nebo sledováním krajiny z okna, mohou nyní využít tvůrčím způsobem.

Vše má pochopitelně jistá omezení. Notebook se přece jen někdy pronese, ta svá čtyři kila si s sebou vždycky bere, a zpravidla je dost hladový po elektřině, a té není vždy dostatek.

Ale co je nejdůležitější – notebook, ač docela maličký, dokáže totéž co stolní počítač. Z funkčního hlediska se jedná o naprosto stejný, plnohodnotný přístroj.

K čemu jej vlastně využijeme?

Tady je třeba sdělit důležitou informaci. Počítače nejsou na počítání, tuto činnost přenecháme kalkulačkám. Počítače jsou přístroje na zpracování informací.

Můžeme namítnout, že přece žádné informace, které by bylo třeba zpracovávat počítačem, nemáme. Možná že ne, ale stačí se trochu zamyslet.

Co třeba texty? Pravda, když chceme někomu poslat pohlednici k narozeninám, počítač nám asi moc nepomůže, ale jakmile chceme někomu napsat dopis nebo jiné jednoduché sdělení, už se počítače začínají hlásit o svá práva. Nejenže za pomoci notebooku svůj dopis můžeme vytvořit, ale můžeme jej rovněž odeslat, aniž bychom vstali od stolu, a během několika minut si můžeme na stejné obrazovce číst odpověď od adresáta. Tomuto fenoménu dnešní doby se říká *elektronická pošta*.

Pokud si vedeme deník, píšeme verše, povídky, fejetony nebo romány, je pro nás každý počítač tou nejlepší investicí. K tomu lze využít program zvaný *textový editor*.

Pojďme dál: chceme si přečíst noviny? Vůbec nemusíme běhat do trafiky, tu správnou stránku nám rovněž nabídne notebook. Ano, tady využijeme *Internet*, síť sítí a nekonečný zdroj informací.

A konečně i tu kalkulačku, která vypočtený výsledek ihned zapomene, nám může notebook také nahradit a rodinné účty nám uspořádá přehledně a jasně. A když si chceme zahrát karty nebo šachy a nemáme právě s kým, pak je tu notebook, trpělivý protihráč.

Třeba si položíme otázku – tohle všechno přece dokáže i stolní počítač, proč vlastně používat místo něj to placaté zařízení, připomínající knihu?

Důvod je nasnadě – zatímco stolní počítač zabere celý stůl i blízké okolí, notebook je jediným masivním kouskem hmoty, kterou lze nosit stále s sebou, a v případě potřeby jej lze během pěti vteřin odklidit na jiné místo. Stačí zaklapnout víko.

Pravda, notebook někdy vyžaduje poněkud odlišné postupy.

Především – všechno je maličké. Ty úplně nejmenší počítače dnes vlastně splynuly v jeden přístroj s mobilním telefonem a říká se jim různě, třeba kapesní diáře. Do takové hloubky naše kniha nepůjde.

Budeme se zabývat notebookem rozumné velikosti, tedy velkým asi tak jako kniha formátu A4. Takový notebook má displej (obrazovku) o úhlopříčce 14 palců, tedy necelých 40 centimetrů. To není zas tak málo, stačí, když si připomeneme, že nejstarší televizory měly úhlopříčku asi 25 cm, mnozí z nás si je jistě pamatují.

A abychom si je nečetli, je čas dát se do díla. Vše budeme hned zkoušet.

Zapínáme notebook

Notebook již tedy máme před sebou na stole. Můžeme jej provozovat na baterie, ale určitě bude výhodnější, když jej doma budeme „krmit“ z elektrické sítě.

K notebooku jsme dostali „zdroj“, tedy elektrický kabel končící na jednom konci vidlicí na 230 V a na druhém konci speciální zásuvkou, která pasuje přesně do jednoho otvoru na zadní stěně přístroje.

Nejdříve zastrčíme zásuvku do notebooku a teprve potom zasuneme vidlici do elektrické zásuvky.

Teď už nebudeme váhat a dáme se do práce. Otevřeme víko notebooku – obvykle bývá zajištěno malou západkou, kterou stačí stisknout nebo posunout do strany. Víko by mělo jít otvírat poměrně snadno. Nastavíme je do takové polohy, abychom se na plochu

Kapitola 1 – První kroky

displeje dívali zhruba v pravém úhlu; později nastavení upravíme podle toho, jak bude jas displeje vyhovovat našim očím. Stačí maličký pohyb víkem a jas displeje se začíná markantně měnit.

Podívejme se na obrázek 1.1. Zde můžeme vidět běžný notebook připravený k práci. Rozlišujeme na něm především displej, malou plochou obrazovku. Zatím na nevidíme nic.

Abychom mohli s notebookem pracovat, potřebujeme zařízení, kterým se s ním můžeme dorozumět. Proto je zde k dispozici klávesnice a polohovací zařízení zvané touchpad (čteme „tačped“).

Notebook se zapíná vypínačem a pro informaci jsou tu umístěny kontrolní diody. Kromě toho zde můžeme zaznamenat otvory reproduktorů – notebook není němý a bude si s námi vyprávět, i když ne přímo slovy.



Obrázek 1.1 Typický notebook

Tlačítko pro zapnutí může být umístěno různě, poznáme je podle symbolu kroužku s anténkou tak jako na obrázku 1.2. Lehce, ale důrazně je stiskneme.

Jakmile tak učiníme, začnou se dít velké věci. Nejprve se rozsvítí snad všechna kontrolní světýlka zvaná diody. Mnohá potom budou

svítit trvale nebo probli-
kávat v nepravidelných
intervalech, jiná hned
zhasnou. Seznámíme se
s nimi později.

Velmi důležité je světýlko,
které svítí trvale, když
je notebook zapnutý.
Mnohdy to bývá jediný
signál naznačující, že
notebook „žije“, displej
totiž může pohasnout

a přístroj vypadá jako vypnutý. Hned od první chvíle si musíme ujas-
nit, které světýlko to je, a když přijdeme k odpočívajícímu notebooku,
již budeme vědět, zda stačí lehce sáhnout na myš, to když světýlko
svítí, nebo je nutné notebook budit jinými metodami z hlubokého
spánku (opět vypínačem), to když světýlko zhaslo.

Sledujeme, co se děje na displeji. Na černé obrazovce se po několika
vteřinách rozzáří v plných barvách kontrolní obrazec operačního sys-
tému. Budeme si pamatovat, jak se vše odehrává, tento proces by měl
totiž pokaždé probíhat stejně.

Jestliže při příštím spuštění běží něco jinak, znamená to v lepším pří-
padě, že systém stáhl automatické aktualizace a potřebuje čas, aby se
aktualizoval, v horším případě se ale s notebookem stalo něco neka-
lého, zpravidla to naznačuje výskyt počítačového viru. Ani pak není
třeba panikařit, stačí spustit antivirovou kontrolu. O tom, jak se to
dělá, se lze více dovědět v kapitole o virech.



Obrázek 1.2 Toto je vypínač notebooku



Poznámka: Aktualizace jsou opravy operačního systému, které notebook, je-li připojen k Internetu, automaticky získá na stránkách společnosti Microsoft. O tom, že se systém aktualizuje, dostáváme obvykle informaci. Nemusíme se ale ničeho obávat, z hlediska ovládní se nejedná o žádné změny.



Poznámka: Operační systém je základní program pro počítač. Nám teď bude stačit informace, že bez tohoto programu to nejde a že musíme nějakou chvíli čekat, než bude připraven k práci.



Řešení problému: Co když ale notebook nejde vůbec zapnout? Obrazovka je stále temná a žádná kontrolka nesvítí, možná že některá jen tu a tam problíkává. Pak je tady několik možných cest k nápravě.

- Je pravděpodobné, že není nabitá baterie: to vyřešíme připojením notebooku k elektrické síti.
- Pokud si myslíme, že notebook provozujeme z elektrické sítě, podíváme se, jestli je šňůra v zásuvce a zda jde proud.
- Pokud je v tomto ohledu vše v pořádku a kontrolky na notebooku svítí, je možné (i když málo pravděpodobné), že se notebook nepodařilo probudit. Vyřešíme to tak, že podržíme tlačítko napájení víc než pět vteřin, čímž se notebook úplně vypne. Po krátké době stiskneme tlačítko napájení znovu, notebook by se měl spustit.
- Když nepomůže nic z uvedeného, je notebook v takovém stavu, že už to sami nespravíme. Potřebujeme odbornou pomoc.

Spouštění notebooku trvá necelou minutu. Nakonec by se mělo spouštění zastavit a notebook by nás měl požádat o heslo. Toto heslo nám musí sdělit ten, od koho jsme notebook získali. Napíšeme je pomocí klávesnice – vše bude vypadat podobně jako na obrázku 1.3. Znaky hesla nevidíme, jen několik neutrálních hvězdiček či teček – to aby nám nikdo nemohl číst přes rameno. Vložení hesla potvrdíme stiskem klávesy **Enter**.



Obrázek 1.3 Zadáváme heslo

Pracujeme s myší nebo jiným polohovacím zařízením

Jestliže notebook heslo přijme, obraz na displeji přestane záhy podléhat jakýmkoli změnám a může vypadat asi jako na obrázku 1.4. Notebook čeká, co budeme dělat dál.

Je pravděpodobné, že na svém notebooku vidíme něco úplně jiného, na obrázku je totiž nastavena tapeta z jednoho z obrázků dodávaných spolu se systémem. Jiné budou ikony po levé straně plochy a odlišné budou i miniaplikace, jiná tlačítka bude obsahovat hlavní panel na dolním okraji plochy, pokud vůbec nějaká.



Obrázek 1.4 Úvodní obrazovka operačního systému

Pracujeme s myší nebo jiným polohovacím zařízením

Pod pojmem „polohovací zařízení“ se skrývá velmi užitečná pomůcka, zvaná u stolního počítače myš. Musíme začít právě s ní a ničím jiným, budeme ji totiž potřebovat doslova vždy.

Kapitola 1 – První kroky

Pomocí myši budeme „honit“ pohyblivý grafický symbol na obrazovce zvaný ukazatel myši. Pomocí myši můžeme posunovat obsahem okna nahoru a dolů (rolovat), pomocí myši budeme mačkat tlačítka, aktivovat ikony, přesunovat objekty z místa na místo.

Ovšem je tu problém – ve výchozí situaci žádná skutečná myš k notebooku připojena není, takže si nejdříve řekneme, jak pracovat bez ní.

Pokud již máme skutečnou myš, kterou jsme získali s notebookem, pak ovšem nebudeme váhat a okamžitě ji připojíme, hned budeme mít svět veselejší.

Pracujeme bez myši

Nemáme-li myš, máme touchpad (čteme „tačped“) dotykové polohovací zařízení. Je to plochá prohlubeň na horní desce notebooku, doplněná dvěma nebo třemi tlačítky. Ostatně touchpad si můžeme prohlédnout na obrázku 1.5 a také na svém vlastním notebooku.



Obrázek 1.5 Polohovací zařízení zvané touchpad

Touchpad jako každé polohovací zařízení slouží k tomu, aby prohánělo po obrazovce (displeji) *ukazatel myši*, někdy se také můžeme setkat s pojmem *kurzor myši*. Ukazatel myši se za normálních okolností podobá šipce, ale během práce podléhá mutacím a mění se tu v přesýpací hodiny, někdy v dopravní značku, pak zase v pacičku, jindy zase v šipky směřující do různých světových stran. Několik podob ukazatele myši si můžeme prohlédnout na obrázku 1.10.

Dotkneme-li se plošky, která nebývá větší než 6×6 cm, sejmou maličké senzory elektrickou kapacitu našeho prstu, a tak se určí jeho poloha. Posunujeme-li prst po plošce, začne se stejným směrem pohybovat ukazatel myši. Vše bude vypadat asi takto:

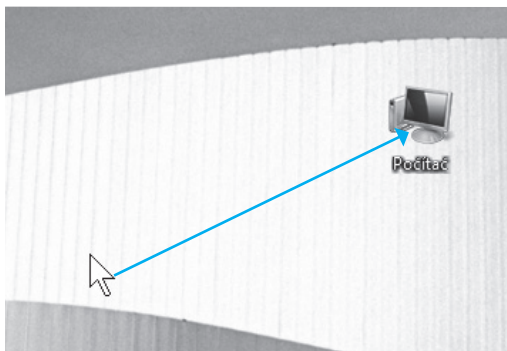
1. Podíváme se na displej a vyhledáme ukazatel myši.
2. Ukazováček položíme na touchpad, ale netlačíme.
3. Postupně posunujeme prst směrem od sebe. Ukazatel myši na obrazovce se dá do pohybu, a protože pohybujeme směrem od sebe, posunuje se nahoru.
4. Zvedneme-li ukazováček, ukazatel myši se zastaví.

Podobně si můžeme zkusit pohyb dalšími směry; povšimneme si, že na přejetí celé plochy displeje je třeba občas prst zvednout a posunout jej zpět. Proto bychom taky třeba s pohybem směrem vzhůru měli začít u dolního okraje plochy.

Ukazatel myši nás z počátku patrně nebude příliš poslouchat, ale není třeba si zoufat. Chce to jen trochu cviku, vytrvejme. Prst v rukavici je zde neúčinný, podobně jako tužka nebo jiné pomocné zařízení. Rovněž mokré nebo zpotené prsty mohou ukazatel myši zcela zmást.

Zkusme si teď něco jiného. Vydejme se pomocí touchpadu za určitým cílem. Tím cílem bude ikona **Počítač** (nebo libovolná jiná) na pracovní ploše.

1. Vyhledáme očima cíl (ikonu) a ukazatel myši.
2. Ukazováček položíme na touchpad, ale netlačíme.
3. Posouváme ukazováček tak, aby se ukazatel myši pohyboval směrem k ikoně.
4. Jakmile ukazatel myši dosáhne cíle, zvedneme prst.
5. Stiskneme levé tlačítko touchpadu. Ikona se zvýrazní; celý postup dokumentuje obrázek 1.6.



Obrázek 1.6 Najetí na ikonu

Tím, že jsme přesunuli ukazatel myši na nějaký objekt, zde tedy ikonu, jsme na něj najeli. Tomuto úkonu se tedy říká *najetí*.

Kapitola 1 – První kroky

Tomu poslednímu pohybu, tedy stisku levého tlačítka, se říká *klepnutí* nebo také *kliknutí*. Tím naznačujeme, že se zajímáme právě o objekt, nad kterým stojí ukazatel myši. Obvykle následuje reakce – naše ikona se zvýraznila. Podobně lze třeba klepnout na okno, se kterým chceme pracovat, nebo na položku nabídky.

Ale my dokážeme ještě něco víc. Zkusíme objekt přesunout. Použijeme stejnou ikonu:

1. Najedeme ukazatelem myši na ikonu.
2. Stiskneme levým ukazovákem levé tlačítko a držíme.
3. Pravý ukazovák položíme na plochu touchpadu.
4. Posunujeme pravý ukazováček po ploše a sledujeme, jak se rozpo-
hybovala ikona.
5. Jestliže ikona dosáhla cílové pozice, uvolníme oba prsty.

Právě takhle budeme přesunovat ikony, okna, různé příčky v oknech. Této operaci se říká *tažení*. Na ploše notebooku, který jsme právě zdědili, můžeme mít pěkný nepořádek. Pomocí tažení lze plochu uklidit a ikony hezky uspořádat.

Ale to pořád ještě není všechno. Každá ikona (nebo skoro každá) v sobě skrývá okno. Zkusme je otevřít.

1. Najedeme ukazatelem myši na ikonu **Počítač**.
2. Zvedneme ukazováček z plochy touchpadu.
3. Dvakrát, rychle po sobě, stiskneme levé tlačítko. Pokud se vše podařilo, otevřelo se okno jako na obrázku 1.7.

To, co jsme právě vykonali, se nazývá *poklepání* nebo také *dvojklik* (někdy můžeme slyšet i anglické *dablklik*), a je to speciální akce určená právě k otvírání oken, a tedy současně i ke spouštění programů.



Upozornění: Poklepání použijeme především na ikony, na ostatní objekty by mohlo působit spíše destruktivně. Ale jsou i výjimky, o nich si povíme dále.

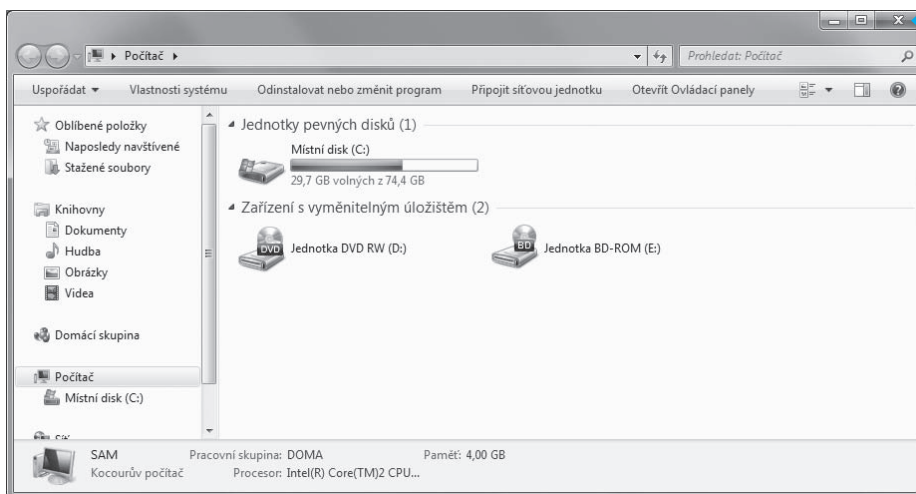
Pracujeme s myší nebo jiným polohovacím zařízením



Důležité: Je třeba, aby oba stisky tlačítka následovaly velmi rychle za sebou, nejdéle do jedné třetiny vteřiny. Jinak si notebook vysvětlí akci jako dvě klepnutí a žádné okno neotevře.



Tip: Pokud by nám poklepání mělo činit potíže, pokusíme se je obejít. Stačí, když na objekt klepneme pouze jednou, objekt se zvýrazní. Poté můžeme stisknout klávesu **Enter**, výsledek bude úplně stejný.



Obrázek 1.7 Poklepáním na ikonu se otevře okno

Pomocí touchpadu je otevření okna jednodušší, než když držíme v ruce skutečnou myš; ukazatel myši pod touchpadem nemůže nikam ujet.

Teď okno zavřeme, protože je nebudeme potřebovat. Přitom si znovu zopakujeme najetí a klepnutí, ale už bez podrobného návodu. Objekt, na který je třeba klepnout, je zavírací tlačítko v záhlaví okna.

Porád jsme ale ještě nevyčerpali možnosti touchpadu. Vyzkoušíme si poslední operaci.

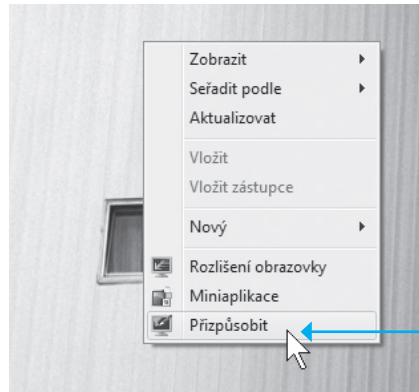
Kapitola 1 – První kroky

1. Najedeme na prázdné místo na ploše.
2. Stiskneme tentokrát *pravé* tlačítko touchpadu. Otevře se seznam příkazů, kterému říkáme místní nabídka.
3. Jeden z řádků této nabídky je zvýrazněn. Přesunem ukazováčku po ploše touchpadu můžeme zvýrazněný pruh přesunovat nahoru nebo dolů.
4. Najedeme na příkaz **Přizpůsobit** jako na obrázku 1.8.
5. Stiskneme levé tlačítko myši, tím je příkaz aktivován a okamžitě se vykoná – otevře se okno.

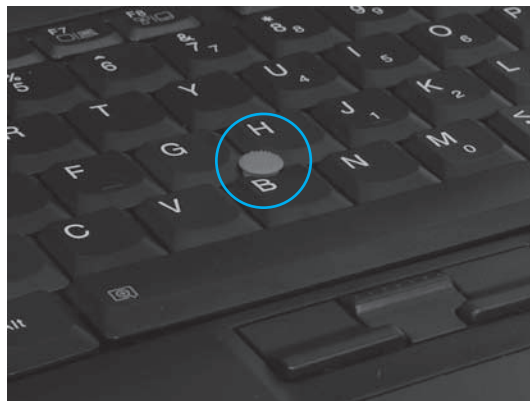
Místní nabídka je velmi užitečná, obsahuje ty nejdůležitější příkazy, které se týkají daného místa na obrazovce. Ostatně, můžeme si vše sami vyzkoušet. Příkaz není třeba zadávat, místní nabídka se skryje, kdykoli klepneme mimo ni.

Okno, které se otevřelo (**Přizpůsobit vzhled a zvuky**), opět zavřeme stiskem zavíracího tlačítka.

Některé notebooky mají ještě uvnitř klávesnice zvláštní zařízení nazývané *pointing stick* (čteme pojn-tink styk) – viz obrázek 1.9. Pro toto zařízení zatím neexistuje legální český název, ale nabízí se třeba *polohovací kolíček*. Ovládá se jím ukazatel myši pohybem vychýlením ze svislé osy. Je třeba si dát pozor, protože ukazatel myši získá



Obrázek 1.8 Jak používat místní nabídku



Obrázek 1.9 Polohovací kolíček

neuvěřitelnou hbitost. Pokud se „polohovací kolíček“ stiskne, má fungovat jako levé tlačítko myši, ale to je jen v oblasti teorie. Každému totiž ukazatel myši ujede, proto používáme tlačítka touchpadu.

Teď bychom si ještě měli něco říct o tom, co vlastně znamenají ty různé tvary ukazatele myši. Jeho vzhled naznačuje, co se právě děje nebo jaká činnost se od nás očekává.

- Za normálních okolností vypadá ukazatel myši jako šipka směřující doleva nahoru. Můžeme jím volně pohybovat.
- Přesýpací hodiny – čekáme, notebook dělá důležitou operaci a na náš příkaz teď nemá čas.
- Dopravní značka – sem se nesmí! Notebook neposlechne a akci nám nedovolí dokončit.
- Dvojitá šipka – objektem (obvykle nějakým rozhraním) lze posunovat, třeba okrajem okna nebo příčkou.
- Čtyřsměrná šipka – objekt lze přesunout na jiné místo.
- Pacička – na tomto místě je umístěn hypertextový odkaz, který obvykle otevře jiné okno. Setkáme se s ním nejčastěji při prohlížení stránek Internetu.



Obrázek 1.10 Různé formy ukazatele myši

Pracujeme s připojenou myší

Myš není velká investice, ty nejlevnější se dají koupit za 60 Kč, ale tady bychom měli trochu apelovat na zdravý rozum. Tak bohatí, aby-chom si mohli kupovat tak levné věci, určitě nejsme. Běžné náklady činí asi 200 Kč, pokud si nedopřejeme některé luxusní modely v ceně několika tisíc.

Skutečnou myš připojíme k rozhraní USB, eventuálně k rozhraní PS/2, záleží na tom, jakou koncovku najdeme na konci kabelu. Postup připojení, jak naznačuje obrázek 1.11, je jednoduchý, tady není možné udělat chybu.



Obrázek 1.11 Jak připojit myš k notebooku

Staré myši mívaly na spodní straně kuličku, ale s těmi se už asi nese-
tkáme. Novější myši vydávají barevné světlo a mají snímač, který
vnímá změnu polohu myši oproti podložce. Tou podložkou může být
cokoli, tedy především deska stolu nebo skutečná podložka pod myš.
Ve velké nouzi si můžeme pomoci kolenem. Neúčinné bývá zrcadlo
a některé hladké plochy, kde se nemá světlo o co opřít.

V souladu s pohybem myši se začne pohybovat ukazatel myši na
obrazovce; myš je mnohem pohodlnější a také rychlejší než touchpad,
uděláme-li rozmáchlý pohyb, dojedeme snadno k okraji obrazovky.
Ale jistě se tohle zvířátko velmi brzy naučíme krotit.

Myš je třeba uchopit tak, aby byla rukou zcela kryta, ukazováček je
pak umístěn na levém tlačítku, prostředníček na pravém tlačítku, asi
tak, jak ukazuje obrázek 1.12. Ke stisknutí tlačítka pak stačí vlastně
jen nepatrný pohyb.

Podobně jako s touchpadem rozeznáváme i při práci s myší čtyři
základní úkony – najetí, tažení, klepnutí a poklepání. Práce s myší
je mnohdy jednodušší, jen v případě poklepání může dojít ke
komplikacím.



Obrázek 1.12 Jak správně držet myš

- Pro *najetí* na objekt stačí uchopit myš a přesunovat ji po podložce. Myš je velmi citlivá, i malý pohyb přestěhuje ukazatel myši o velký kus.



Důležité: Kdyby se ukazatel myši pohyboval opačným směrem, je třeba myš obrátit ocáskem od sebe.

- *Klepnutí* spočívá ve stisku levého tlačítka myši – tady je důležité nesplést si prsty. Levé tlačítko by mělo být pod ukazovákem.
- *Klepnutí pravým tlačítkem* myši je zase úkolem pro prostředníček, je zbytečné přehmatávat.
- *Tažení* je práce pro jednu ruku:
 1. Najedeme myší na objekt.
 2. Stiskneme ukazovákem levé tlačítko a držíme.
 3. Přesuneme za trvalého držení levého tlačítka objekt do jiné pozice.
 4. Uvolníme stisk tlačítka.

Kapitola 1 – První kroky

- Pro *poklepání* je třeba dvakrát rychle po sobě stisknout levé tlačítko myši, což může být problém; nesmíme totiž dopustit, aby myš pod rukou ujela, což se bohužel začátečníkům často stává.

Poklepání lze nahradit klepnutím a stiskem klávesy **Enter**.



Řešení problému: Může se stát, že pohybujeme myši a ukazatel myši se ani nehne. Tento problém může mít více příčin:

- Je dobré se přesvědčit, je-li kabel myši připojený a dostatečně zasunutý.
- Myš může být umístěna na nevhodné podložce, jako je sklo nebo reflexní fólie.
- Myš „umřela“, což znamená, že její vnitřní orgány zcela selhaly. Neopravujeme, ale vyměňujeme! Během akutního stavu choroby používáme touchpad.
- Myš, která je připojena přes jiné rozhraní než USB, vyžaduje nejdříve restartování notebooku.

Jakým objektům lze pomocí myši velet

Myš má dvě tlačítka a jedno kolečko, touchpad mívá jen tlačítka.

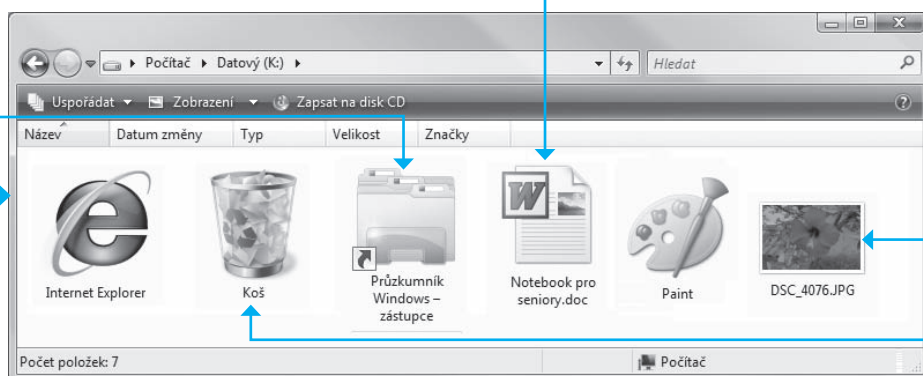
Kolečko myši je určeno k rolování obsahu oken na obrazovce, takže na prázdné úvodní obrazovce Windows s ním příliš úspěšní nebudeme. Ale jakmile si otevřeme například internetovou stránku, může kolečko myši nastoupit do akce.

Touchpady žádné kolečko nemívají. Někdy mají prostřední tlačítko. Toto tlačítko poslouží shodně jako kolečko myši, když je stiskneme – při pohybu myši nebo prstu na touchpadu začne stránka automaticky rolovat, více se ale o tom lze dočíst v kapitole o Internetu.

Tím jsme se dostali k pojmům **ikona** a **tlačítko**. Někdy se tyto pojmy zaměňují a všemu se říká ikona; v této knize budeme však přísně rozlišovat.

Ikona je objekt na obrazovce, tvořený z piktogramu (obrázku) a popisku. Několik takových ikon předvádí obrázek 1.13. Zleva můžeme vidět dvě ikony, které lze spatřit i na pracovní ploše Windows, tedy **Internet Explorer** a **Koš**, potom je zde ikona programu **Průzkumník Windows**, se kterým se seznámíme později. Tyto tři ikony patřily programům. Podobně se však tváří i dokumenty, jak lze vidět na ikoně souboru s textem knihy, kterou právě čteme – **Notebook pro seniory**. Ikony umístěné vpravo patří obrázkům, standardně by se obrázky měly představovat ikonou programu, který je otvírá, v našem případě je to tedy Malování, ale systém nám tady pomůže a na místě ikony zobrazí malý náhled, miniaturu, jako je tomu u šesté ikony.

Povšimneme si třetí ikony zleva, je opatřena v levém dolním rohu šipkou. Není to pravá ikona, je to tzv. **zástupce**, který na daném místě zastupuje objekt (program) ve skutečnosti umístěný jinde (na jiném místě disku). Pro nás to ale neznamená nic, můžeme s ním zacházet úplně stejně jako s běžnou ikonou.



Obrázek 1.13 Několik ikon

Tlačítko je naopak orámovaný objekt, ve kterém je umístěn buď piktogram, nebo popisek, jen zřídka je zde umístěn jak text, tak i popisek. Několik tlačítek lze vidět na obrázku 1.14. Běžně se s podobnými tlačítky setkáme později v otevřených oknech. Pro nás je nyní důležité tlačítko **Start**, které najdeme na úvodní obrazovce Windows v levém dolním rohu. Je to brána k programům notebooku.

Kapitola 1 – První kroky



Obrázek 1.14 Několik typických tlačítek

Platí, že pro aktivaci ikony je třeba poklepat, pro aktivaci tlačítka stačí klepnout.

S poklepáním mívá mnoho lidí (i mladších) problém. Je třeba, aby oba stisky levého tlačítka myši následovaly bezprostředně po sobě, v intervalu asi 0,3 vteřiny. Tady na tom budeme lépe, když použijeme touchpad, ten totiž na rozdíl od běžné myši nikam mezi oběma stisky neujede.



Poznámka: Úkon, kterým aktivujeme tlačítko, tedy klepnutí, se v běžné mluvě nazývá stisknutí tlačítka. Proto budu v dalším textu psát „stiskneme tlačítko“ namísto „klepneme na tlačítko“.

Nacvičujeme práci s myší

Pro nácvik práce s myší je nejvhodnější hra Solitaire, kterou jsme získali spolu s notebookem a která je určitě nainstalovaná. Když jí věnujeme půlhodinku, přestanou pro nás být touchpad i myš nepřátelským zařízením.



Poznámka: V dalším textu se bude hovořit pouze o myši, čímž se rozumí jakékoli polohovací zařízení, jež máme k dispozici.

Je ale třeba nejdříve program spustit. K tomu použijeme myš:

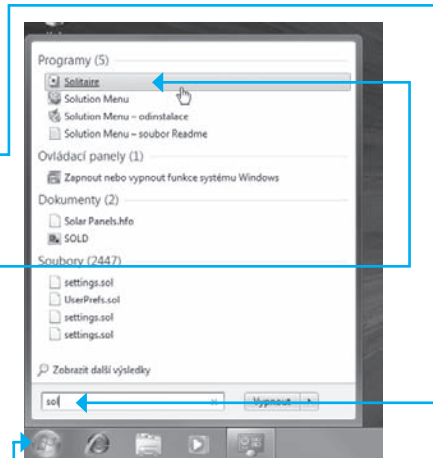
1. Najedeme do levého dolního rohu obrazovky, kde se zobrazuje kulaté tlačítko **Start**.
2. Stiskneme levé tlačítko myši, otevře se nabídka **Start**.



Tip: Kdyby nám tato operace měla činit potíže, stiskneme klávesu , eventuálně současně klávesy levý **Alt** + **Esc**, což je poněkud těžší.

3. Kurzor, tedy blikající čárka, se zobrazuje v poli **Prohledat programy a soubory**. Z klávesnice napíšeme tři znaky – **sol**. Tím se vyhledají všechny programy, jež začínají těmito znaky, a vytvoří nad tlačítkem **Start** seznam. Mezi nimi je i hra **Solitaire**.

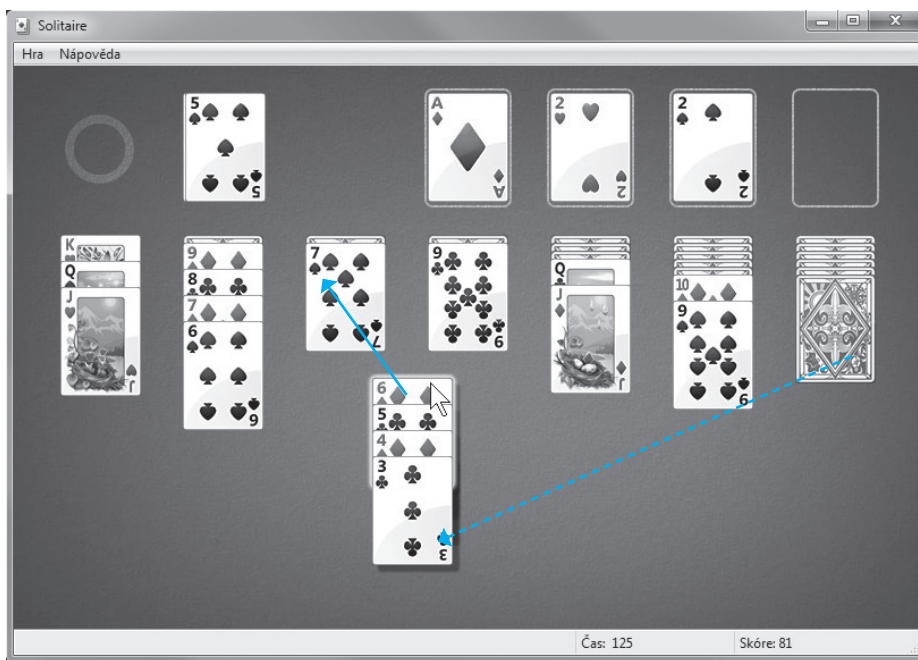
4. Buď najedeme na tuto položku myší a stiskneme levé tlačítko, nebo prostě stiskneme klávesu **Enter**. Pokud je vše v pořádku (a mělo by být), za chvíli se otevře okno aplikace Solitaire, které vypadá jako na obrázku 1.16, kde už je ale rozehraná hra.



Obrázek 1.15 Spuštění hry Solitaire

Není to nic jiného než prostá a známá karetní hra Patience. Pravidla zmíníme jen stručně, ostatně jsou nám k dispozici, pokud stiskneme klávesu **F1**. Pro nás je důležité, že tato hra umožňuje přesunovat karty tažením myší, tedy při stisknutém levém tlačítku, a umístit je do vymezeného prostoru, a to poklepáním.

- Je třeba shromáždit karty stejné barvy počínaje esem a konče králem do čtyř polí v pravém horním rohu.
- Karty na ploše a v balíku se obračejí klepnutím.
- Kartu přesuneme na jinou pozici (střídavě červenou a černou sestupně) tažením.

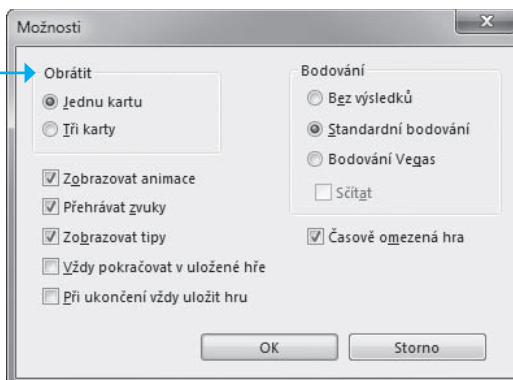


Obrázek 1.16 Hra Solitaire (Patience)

- Kartu přesuneme do cílového umístění poklepáním.

Z počátku se nám budou karty obracet po třech, což je nepraktické, protože málokdy vyhrájeme. Nechme si karty obracet po jedné. K tomu je ale třeba trochu změnit nastavení:

1. Stiskem klávesy **F5** otevřeme dialogové okno pro nastavení – viz obrázek 1.17. Jsme-li šikovnější, můžeme myší klepnout na položku **Hra** v nabídce okna a pak v rozevřené nabídce na položku **Možnosti**.
2. Vlevo nahoře najdeme položku **Obrátit** a pod



Obrázek 1.17 Jak nastavit obracení karet po jedné

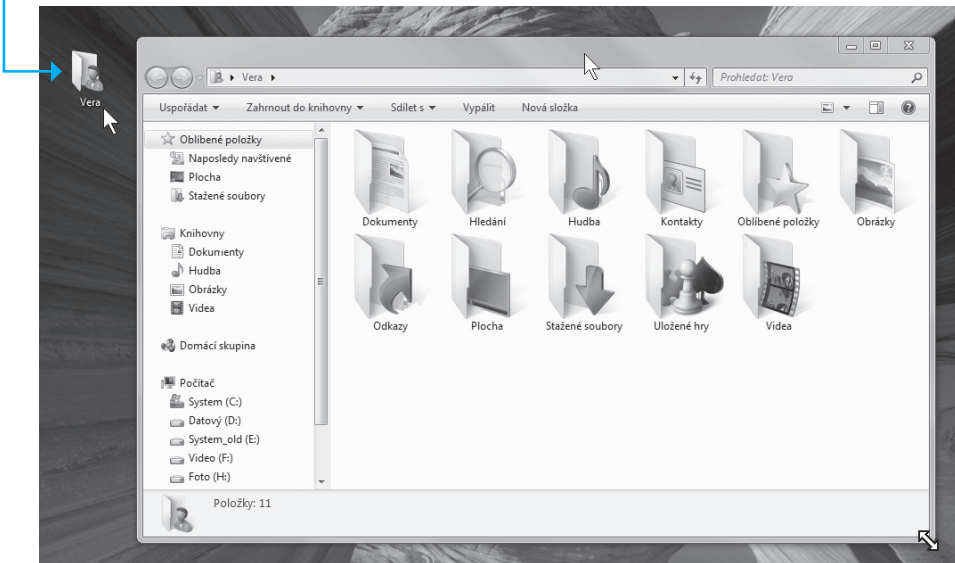
ní je prázdný kroužek **Jednu kartu**; na tento kroužek klepneme, kroužek se zvýrazní.

3. Stiskneme klávesu **Enter** nebo tlačítko OK, okno se zavře. Od tohoto okamžiku se budou karty obracet po jedné.

Učíme se pracovat s okny

Velmi důležitá je práce s okny, a tak jí tady věnujeme pár stránek a trochu toho vzácného času. Chceme-li pracovat s jakýmkoli programem, je znalost ovládání oken nezbytná. Proto je naprosto nutné, abychom dokázali s okny hladce manipulovat, aby nám nepřekážela, ale pomáhala. K tomu, co budeme dělat, se hodí jakékoli otevřené okno, třeba již zmíněné okno náležející programu Průzkumník.

Toto okno otevřeme z pracovní plochy Windows, když poklepeme na ikonu dokumentů. S největší pravděpodobností nese naše jméno nebo jméno toho, kdo je k počítači právě přihlášen – viz obrázek 1.18.



Obrázek 1.18 Ikona dokumentů a otevřené okno



Tip: Pokud by nám poklepání dělalo potíže, stačí na ikonu klepnout a pak stisknout klávesu **Enter**.

Každé okno má záhlaví; tahem za záhlaví lze okno snadno přesunout:

1. Najedeme na záhlaví okna mimo prostor tří tlačítek po pravé straně.
2. Uchopíme okno za záhlaví, což znamená, že stiskneme levé tlačítko myši a držíme.
3. Tažením přesuneme myš na jiné místo – celé okno sleduje pohyb myši. Ukazatel myši přitom stále vypadá jako šipka.
4. Pokud jsme dosáhli cílové pozice, uvolníme stisk myši.

Tady je mnohem jednodušší práce s touchpadem než se skutečnou myší, zejména pokud použijeme obě ruce.

Velikost okna není pevná, můžeme ji takřka libovolně změnit.

1. Najedeme na okraj okna, nejvhodnější je pravý dolní roh.
2. Uchopíme okraj okna, což znamená, že stiskneme levé tlačítko myši a držíme. Ukazatel myši se změní ve dvojitou šipku.
3. Tažením přesuneme myš na jiné místo, okraj okna sleduje pohyb myši.
4. Pokud jsme dosáhli žádaného tvaru, uvolníme stisk myši.

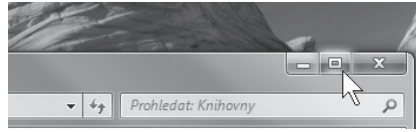
Okno nemůže být větší než obrazovka a ani je nelze libovolně zmenšit, ostatně vyzkoušejme si krajní polohy sami.

Pro manipulaci s oknem jsou důležitá tři tlačítka v pravé části záhlaví – viz obrázek 1.19. Každé tlačítko samo o své funkci leccos prozradí, když na ně najedeme a necháme myš chvíli v klidu.

- Tlačítko **Minimalizovat** zmenší okno na nejmenší možnou míru, takže se prakticky z obrazovky ztratí.
- Tlačítko **Maximalizovat** zvětší okno tak, že vyplní celou obrazovku. Pak na jeho místo nastupuje tlačítko **Obnovit**, jehož

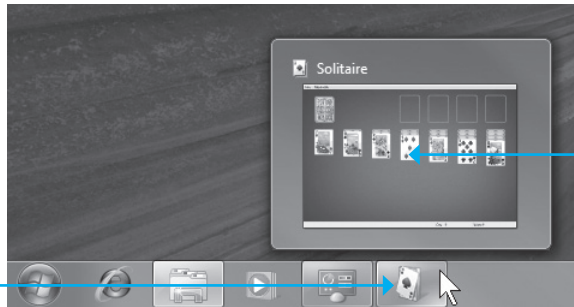
stiskem opět okno zmenšíme do původní velikosti.

- Tlačítko **Zavřít** okno definitivně zavře, což se současně rovná ukončení programu.



Obrázek 1.19 Tlačítka v záhlaví okna

Teď je jistě na místě položit otázku, kam se podělo minimalizované okno. Na spodní straně pracovní plochy najdeme tmavý pruh. Je to **hlavní panel**. Minimalizované okno se doslova sbalí do tlačítka, které má na tomto panelu přiděleno.











Obrázek 1.20 Minimalizované okno je sbalené do tlačítka na hlavním panelu

Když na toto tlačítko najedeme myší, zobrazí se malý náhled okna a popisek; klepnutím okno obnovíme na původní místo a do stejné velikosti.

Zkusme si ještě další možné manipulace s oknem, kromě toho, že se naučíme další triky, procvičíme si práci s myší.

- Přesunujeme-li okno tahem myši za záhlaví a dorazíme k hornímu okraji obrazovky, systém to bude považovat za pokyn k maximalizaci; uvolníme-li teď myš, okno zcela zaplní obrazovku.
- Pokud na záhlaví okna poklepeme, okno se maximalizuje. Když poklepeme na záhlaví maximalizovaného okna, obnoví se na původní místo a do původní velikosti.
- Jestliže uchopíme libovolné okno za záhlaví a „zatřepeme“ jím, tedy uděláme několik rychlých krátkých pohybů myši při stisknutém levém tlačítku, minimalizují se všechna ostatní okna, právě kromě tohoto jediného. Dalším „zatřepáním“ se všechna okna opět obnoví.

K manipulaci s oknem lze využít i klávesové zkratky, tedy současný stisk dvou kláves. Lze k tomu použít kombinace stisku klávesy Windows (najdeme ji mezi **Alt** a **Ctrl**) a kurzorových šipek. Při těchto operacích se okno „přilepí“ k levému nebo pravému okraji obrazovky a zabere přesně její polovinu.

- Okno umístíme k levému okraji stiskem kláves +.
- Okno umístíme k pravému okraji stiskem kláves +.
- Okno lze maximalizovat stiskem kláves +.
- Okno můžeme minimalizovat stiskem kláves +.

Uvedených zkratkou využijeme tehdy, chceme-li na obrazovku vedle sebe rozmístit dvě okna. Jestliže si nejsme jisti, k čemu takto rozmístěná okna využijeme, tak si jen připomeňme situaci, kdy nutně potřebujeme k nějaké operaci nápovědu. Okno nápovědy obvykle zakrývá okno, ve kterém pracujeme...

Seznamujeme se s klávesnicí

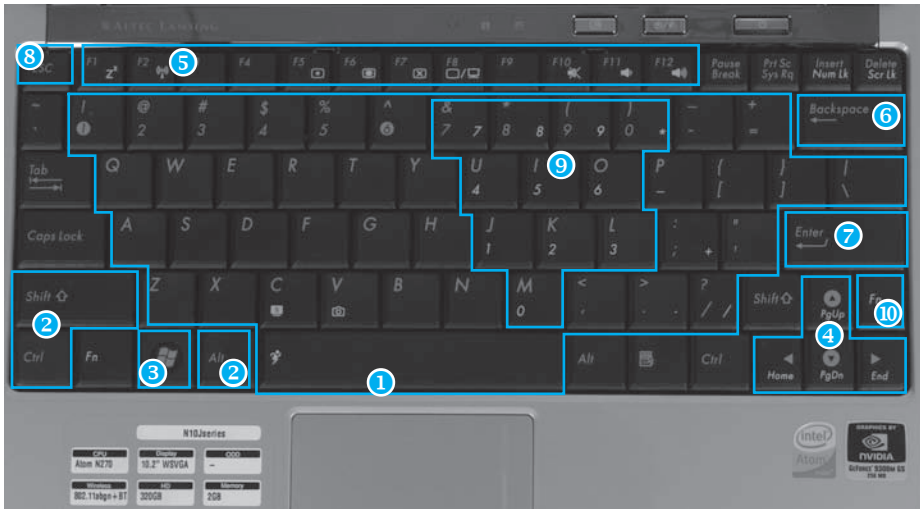
S myší už pracovat umíme, ale je tu ještě další důležitá součást notebooku, bez které se neobejdeme – klávesnice. Jako autor se musím potýkat s nepěkným problémem – klávesnice různých notebooků vznikají metodou lidové tvořivosti, prostě každá je jiná.

Klávesnice, jak známo, slouží k psaní textu a vkládání čísel do tabulek, ale je to také důležitý nástroj pro ovládání počítače. Stiskem různých kombinací kláves můžeme dosáhnout nečekaných efektů, proto si budeme pamatovat, že na klávesnici nebudeme sahat bezmyšlenkovitě.

Vyzkoušejme si klávesnici ihned – budeme k tomu potřebovat malý a jednoduchý textový editor zvaný Poznámkový blok:

1. Najedeme na tlačítko **Start** v levém dolním rohu obrazovky a stiskneme je.
2. Klepneme do pole **Zahájit hledání**.
3. Pomocí klávesnice napíšeme slovo **notepad**.

4. Stiskneme klávesu **Enter**, otevře se okno Poznámkového bloku – viz obrázek 1.22.



Obrázek 1.21 Klávesnice notebooku

Typickou klávesnicí notebooku si můžeme prohlédnout na obrázku 1.21. Dalo by se říct, že klávesy lze rozdělit do několika skupin, které však nejsou nijak výrazně odděleny, na rozdíl od klávesnic stolního počítače.

- Především jsou tu významové klávesy ❶, tedy takové, kterými píšeme znaky; ty vyplňují větší část klávesnice a jejich rozmístění je odvozeno od běžného psacího stroje.
- Přeradovače ❷ jsou klávesy, které znásobují možnosti významových kláves a nepoužívají se samostatně, ale současně se stiskem jiné klávesy. Jsou to klávesy **Ctrl** (Control), **Shift** (přerádit, čteme „šift“) a **Alt** (Alternate); pravý **Alt** má poněkud jiné funkce než levý. K těmto klávesám lze ještě přiřadit klávesu **Windows** ❸, poznáme ji podle loga operačního systému.
- Kurzorové klávesy ❹, tedy takové, které pohybují kurzorem (a nejen kurzorem) po obrazovce. Jde především i čtyři klávesy

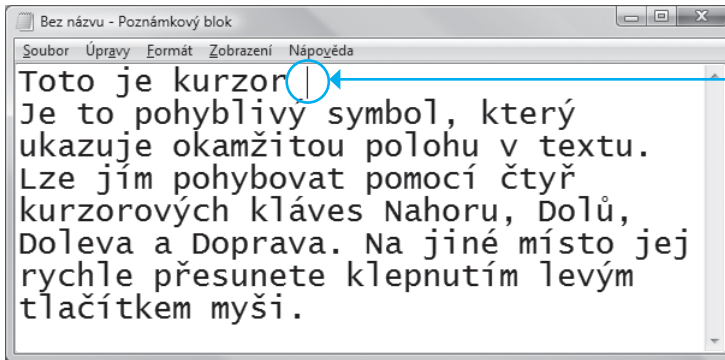
se šipkami (↑, ↓, ← a →) a pak (Pg Up), (Pg Dn), (Home), (End), (Insert) a (Delete).

- Funkční klávesy 5, označené symboly (F1) až (F12), mají přiřazeny různé funkce, které se mohou v různých programech lišit. Obecně platí, že klávesa (F1) vyvolá nápovědu a klávesa (F10) otevře roletu nabídky.
- Backspace 6, klávesa určená pro mazání znaků směrem doleva.
- Enter 7, klávesa určená pro potvrzení příkazu.
- Esc 8, klávesa, která ruší příkaz, jenž se ještě nevykonal.
- Numerické, číselné klávesy 9, nejsou na klávesnici samostatně, ale jako alternativa k běžným významovým klávesám; chceme-li psát čísla, je třeba současně stisknout klávesu Fn.
- Fn 10, speciální klávesa, kterou na stolních počítačích nenajdeme. Její pomocí se píše znaky označené stejnou barvou jako klávesa Fn, zpravidla jsou umístěny uprostřed kláves. Jsou to především číslice, matematická znaménka, ale takto můžeme třeba se stiskem klávesy (F1) uložit počítač ke spánku, jak se píše dále.

Ti, kdo znají psací stroj, jsou na tom teď dobře, mohou psát jedna radost. Jsou ale mezi námi i takoví, kteří nikdy u psacího stroje nesešli. Ale ani těm není tajemství psaní textu zapovězeno, jen si budou muset trochu zvykat.

Rozmístění kláves je odvozeno z běžných psacích strojů, kde si stále ještě neseme dědictví starého Rakouska (záměna kláves (Y) a (Z) oproti zbytku světa). Teď jde o to, jak se na klávesnici vyznat.

Následující text je stoprocentně platný jen tehdy, je-li v notebooku aktivní česká klávesnice. Chová-li se klávesnice jinak, požádejme někoho zkušeného, ať nám českou klávesnici nastaví. Chceme-li skutečně klávesnici nastavit sami, hledejme v této knize příslušný postup v kapitole Píšeme si krátké poznámky.



Obrázek 1.22 Jednoduchý text v okně textového editoru; kurzor je na konci prvního řádku

V okně Poznámkového bloku, které je zatím prázdné, bliká tenká svislá čárka zvaná kurzor.

Pokud v okně Poznámkového bloku nic neblíká, není toto okno patrně aktivní. Tuto skutečnost změňíme tak, že na okno kdekoli klepneme.

Pomalu začneme zkoušet, jak se jednotlivé klávesy chovají a co dovedou:

- Psaní malých písmen je velmi jednoduché, prostě stiskneme klávesu a znak se napíše; kurzor přitom poskočí o jednu pozici doprava, takže jej stále tlačíme před sebou.
- Chceme-li napsat velké písmeno, je to o něco složitější. Podržíme stisknutou klávesu **(Shift)** a teprve potom stiskneme významovou klávesu.



Důležité: Pokud bychom podrželi klávesu déle, než je třeba, zapne se opakovací efekt a na ploše editoru se objeví řada stejných znaků. Zvláště drsně působí v tomto ohledu stisk klávesy **(Enter)**. Někdy se toho ale dá dobře využít, pokud třeba chceme napsat řadu podtržítek jako místo pro podpis.

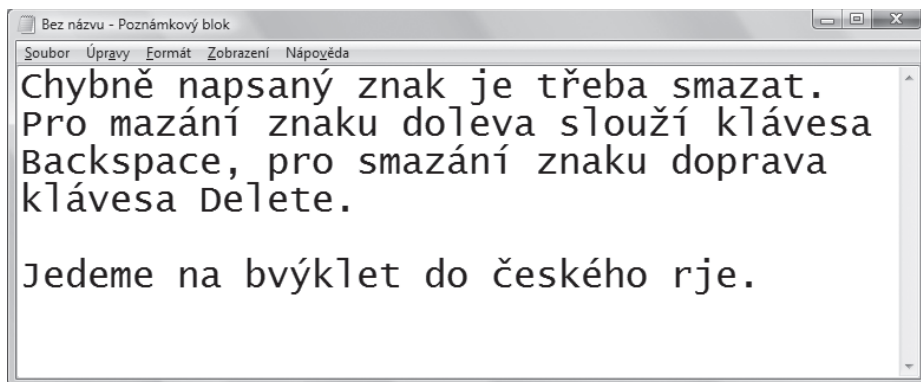
- Pro trvalé psaní velkých písmen nám dobře poslouží stisk klávesy **(Caps Lock)**. Je-li tato klávesa stisknuta, svítí kontrolka označená stejným názvem – někdy se totiž podaří tuto klávesu

stisknout omylem a pak při psaní notebook vyvádí nepolechu. Dalším stiskem téže klávesy režim **Caps Lock** zrušíme.

- Písmena s háčky a čárkami se píší z horní řady kláves – **ě**, **š**, **č**, **ř** atd.
- Chceme-li psát číslice, použijeme horní řadu kláves a přitom podržíme stisknutou klávesu **Shift**.
- Některé znaky, jako třeba ó nebo ň, na klávesnici nenajdeme. Ty se píší poněkud složitěji; zkusme si společně napsat znak **ň**.
 1. Stiskneme klávesu **Shift** a držíme ji stisknutou.
 2. Druhou rukou stiskneme klávesu s háčkem, je umístěna vpravo nahoře vedle velké klávesy se šipkou.
 3. Uvolníme stisk klávesy **Shift**, zatím to vypadá, že se nic nenapsalo. Stiskneme klávesu **N**, teprve teď se v okně Poznámkového bloku objeví znak ň.
- Proto je třeba napsat diakritické znaménko jako první a teprve potom napsat znak. Když stiskneme klávesu opatřenou symboly háčku a čárky, nestane se nic a znak se napíše až po napsání písmene. Háček píšeme se stisknutou klávesou **Shift**.
- Při psaní písmene velké Ó postupujeme podobně jako při psaní znaku Ň, ale v bodě 1 vynecháme stisk klávesy **Shift**. Píšeme-li malé ó, klávesu **Shift** vůbec nepotřebujeme.
- Kdybychom chtěli napsat slovenský znak ô (například kôň), musíme na to trochu jinak:
 1. Stiskneme klávesu Pravý **Alt** a držíme ji stisknutou.
 2. Druhou rukou stiskneme klávesu **3** (mohou na ní být uvedeny i znaky **š** a **#**).
 3. Uvolníme stisk klávesy Pravý **Alt**.
 4. Napíšeme znak o. Žádaný znak ô je na světě.
- Pro psaní mezer nám dobře poslouží **Mezerník**, je to ta dlouhá klávesa úplně dole.

O tom, že budeme dělat chyby, nelze ani na okamžik pochybovat. Chybných znaků se musíme zbavit. Na obrázku 1.23 je napsána kratičká věta a jsou v ní napáchány hned čtyři chyby. Na tomto modelovém příkladu si ukážeme, jak se jich zbavit.

Nejdříve odstraníme znaky b a k ve slově výlet, jsou tu navíc, a Český ráj opatříme velkým písmenem, přesně podle pravidel. Potom doplníme chybějící písmeno á ve slově ráje.



Obrázek 1.23 Jak opravovat chyby

Platí, že k přesunu kurzoru na žádané místo klepneme, nebo využijeme kurzorové klávesy (↑), (↓), (←) či (→).

1. Postavíme kurzor mezi znaky b a v.
2. Stiskneme klávesu **(Backspace)**, znak b zmizí.
3. Přesuneme kurzor mezi znaky ý a k.
4. Stiskneme klávesu **(Delete)**, znak k bude odstraněn.
5. Přesuneme kurzor před znak č.
6. Stiskneme klávesu **(Delete)**, znak č zmizí.
7. Napíšeme velké Č: podržíme stisknutou klávesu **(Shift)**, napíšeme háček a stiskneme klávesu **(C)**. Pak klávesu **(Shift)** uvolníme.
8. Přesuneme kurzor mezi znaky r a j.
9. Napíšeme znak á. Tím by měl být text „Jedeme na výlet do Českého ráje“ bez chyby.

Kapitola 1 – První kroky



Tip: Kdo chce, může přesunovat kurzor klepnutím na dané místo v textu, je to rychlejší.

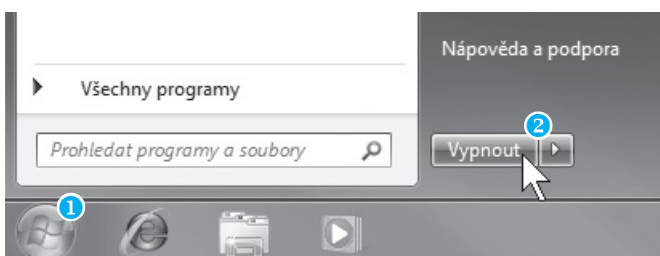
Domnívám se, že pro tuto chvíli nám letmé seznámení s klávesnicí stačí, již umíme napsat běžný text. Podrobněji se s klávesnicí seznámíme v kapitolách – Píšeme si krátké poznámky a Ať notebook počítá.

Vypínáme notebook

Umíme-li notebook zapnout, je třeba jej také umět vypnout. U počítače platí, že akci zrušíme zpravidla stejným způsobem, jakým jsme ji spustili, u našeho notebooku to platí taky. Znamená to, že stiskem tlačítka, jímž jsme přístroj zapnuli, jej i vypneme.

Jenže ouha – v žádném případě to zatím nedoporučuji dělat. Této klávese se zpravidla přiřazuje režim spánku, a my vlastně vůbec nevíme, jakou akci bychom tím způsobili. Pravda, nic by se nestalo, ale spící notebook je něco jiného než vypnutý notebook. Spící notebook stále spotřebovává proud a mohl by také vybit baterii, což je někdy značná nepříjemnost.

Chceme-li notebook zcela vypnout, je třeba využít nabídku **Start** – viz obrázek 1.24.



Obrázek 1.24 Vypnutí notebooku z nabídky Start

1. Nejdříve ukončíme všechny spuštěné programy (v našem případě by se mělo jednat o Solitaire a Poznámkový blok), a to stiskem červeného tlačítka v záhlaví okna.

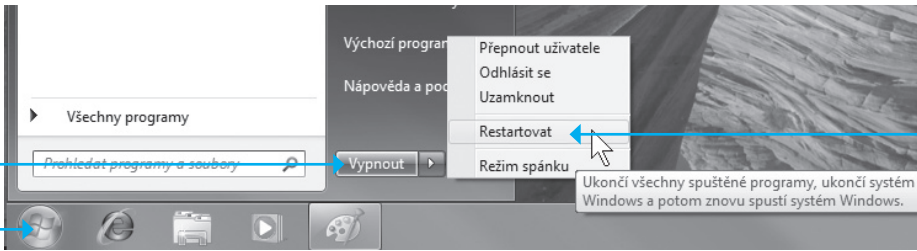
2. Najedeme na tlačítko **Start** ❶ v levém dolním rohu obrazovky a stiskneme je. Otevře se nabídka **Start**.
3. Bez stisku jakéhokoli tlačítka jedeme myší doprava, až na tlačítko **Vypnout** ❷.
4. Stiskneme levé tlačítko myši. Notebook se začne vypínat.
5. Je možné, že během vypínání dostaneme nějakou otázku, co se týče neuložených dat, a to v případě, že se nám nepodařilo zavřít všechna okna. Pak je třeba reagovat podle okamžité situace.
6. Po několika dalších vteřinách se notebook vypne a všechno zhasne; jen pokud se dobíjí baterie, může svítit kontrolka nabíjení.



Důležité: Je však třeba si uvědomit, že máme v rukou počítač, což není nějaký tranzistorový přijímač. Neuváženým vypnutím můžeme napáchat značné škody, a to především sami sobě. Jde totiž o to, že v okamžiku vypnutí můžeme mít spuštěné některé programy, což by mnohdy tak nevadilo, ale hlavně mohou existovat tzv. neuložená data.

Znamená to, že k vypnutí notebooku je nejlepší přistoupit až ve chvíli, kdy jsou ukončeny všechny programy. O to se musíme rovněž postarat sami. Budeme vědět, že všechny programy jsou ukončeny tehdy, když na liště u dolního okraje plochy (hlavním panelu) není žádné tlačítko orámované. Proto je chybné vypínat notebook v situaci jako na obrázku 1.25, kde je orámované tlačítko programu Malování, který uživatel zapomněl ukončit.

Z nabídky **Start** máme možnost notebook restartovat. To se dělá například po instalaci důležitých doplňků nebo některých programů, k čemuž budeme vyzváni, anebo tehdy, když se začne notebook hádat sám se sebou a prostě se chová jinak, než by měl. Je to vlastně první pokus o nápravu nějakého nestandardního stavu.



Obrázek 1.25 Takto lze notebook restartovat

K restartu počítače lze přistoupit rovněž až tehdy, jsou-li ukončeny všechny aplikace a uložena rozpracovaná data. Příkaz k restartování najdeme také v nabídce **Start**, znázorňuje jej obrázek 1.25.

1. Najedeme na tlačítko **Start** v levém dolním rohu obrazovky a stiskneme je. Otevře se nabídka **Start**.
2. Bez stisku jakéhokoli tlačítka jedeme myší doprava, až na šipku vedle tlačítka **Vypnout** a ještě kousek dál na tlačítko s trojúhelníčkem. Rozevře se další nabídka pěti různých akcí.
3. Najedeme myší na položku **Restartovat**.
4. Stiskneme levé tlačítko myši.
5. Další proces probíhá nejdříve shodně s vypnutím notebooku, ale jakmile je vše zcela „uklizené“, začne se notebook znovu spouštět.

Někdy potřebujeme notebook jen přenést na jiné místo, vzdálené pár minut. Pak by bylo skoro škoda jej vypínat, protože nový start trvá dost dlouho. Notebook můžeme na chvíli uspat.

Platí, že nejrychleji spustíme režim spánku, když zavřeme víko notebooku. Přitom vůbec není nutné, aby byly programy ukončeny.

Když spící notebook opět otevřeme, vypadá jako vypnutý, ale jakmile jej zapneme stiskem napájecího tlačítka, naskočí po několika vteřinách stejná obrazovka jako ve chvíli, kdy jsme víko zavírali.

O tom, jak nastavit režim spánku nebo hibernace, se podrobně hovoří v kapitole Jak úspěšně šetřit energií.



Důležité: Je třeba si dát pozor, jak na zavření víka notebook reaguje, záleží opět na tom, jak je nastaven. Pokud po zavření víka neusne, nemůžeme jej zatím tímto způsobem uspávat. Potom je třeba spustit režim spánku z nabídky **Start**, podobným postupem jako při restartování. Mnohé naznačuje obrázek 1.25.

Prohlížíme si notebook

Do notebooku vidět není, pro většinu z nás to je kus hranatého plastiku s obrazovkou a klávesnicí. Podívejme se teď na notebook trochu podrobněji, má jistá specifika.

Je-li notebook maličký, jsou i jeho vnitřnosti maličké. Jsou tedy vlastně miniaturami těch, které lze najít ve stolním počítači. To by tolik nevadilo, protože co je menší, nemusí být horší. Největší nevýhoda notebooku spočívá v tom, že jsou to vlastně hotové počítače, na rozdíl od stolních počítačů, které jsou stavebnicemi. Pokud uživatel stolního počítače zjistí, že má malou kapacitu disku, neváhá, za pár tisíc si koupí další disk a do skříně počítače jej jednoduše přidá. To u notebooku nelze – není prostě kam. Nanejvýš lze starý disk nahradit novým, ale pak je původní disk degradován do výslužby.

To je však daň za to, že notebook je přenosný, proto si nezoufáme. Máme počítač, který může být všude s námi!

Teď jde o to, že bychom se měli se svým přístrojem seznámit, abychom věděli, co kde najdeme, jak se co jmenuje a k čemu to lze použít. A nechceme přece vypadat před přáteli nebo kolegy jako úplní nedouci.

Podívejme se nyní na zadní stěnu notebooku, tak jak nám ji ukazuje obrázek 1.26. Rozlišuje se zde především:

- Přípojka pro zdroj elektrické energie ze sítě ❶.
- Do síťové zásuvky ❷ lze zasunout kabel síťového připojení.
- K rozhraní USB ❸ připojíme fotoaparát, přenosnou paměť, videokameru, čtečku karet, přehrávač MP3, tiskárnu, myš a další a další zařízení.



Obrázek 1.26 Zadní stěna notebooku

Je velmi dobré vědět, jak to uvnitř počítače všechno vlastně pracuje, a to nejen pro okamžiky, kdy se děje něco zlého, ale i pro běžnou práci s daty. Hrubý popis notebooku máme za sebou, teď se trochu podíváme na detaily. Zde jsou stručně v několika bodech popsána nejdůležitější zařízení:

- **Rozhraní** – ke každému počítači lze připojit další (periferní) zařízení. Tím je třeba tiskárna, klávesnice, myš, projektor atd. K tomu, aby bylo možné cokoli připojit, je třeba mezi počítač a toto zařízení zařadit elektronickou součástku, zvanou právě rozhraní. Nemusíme pro to vyvíjet žádnou aktivitu, tato rozhraní už jsou v našem notebooku instalována a jediné, co z nich spatříme, jsou zásuvky, které toto propojení umožňují. Najdeme je na zadní straně notebooku, právě pod panty dvířek. Každé je jiné, takže zde nemůže dojít k omylu.



Obrázek 1.27 Zásuvky rozhraní USB s přenosnou pamětí

Toto je pouze náhled elektronické knihy. Zakoupení její plné verze je možné v elektronickém obchodě společnosti eReading.