

ECDL – Moduł 2

- Przed przystąpieniem do wykonywania ćwiczenia utwórz pusty dokument w edytorze MS Word, zapisz go w folderze „ecdltest1/Odpowiedz” pod nazwą **ecdltest1_cw1_nazwisko.doc**. Wszystkie rozwiązania umieszczaj w tym dokumencie, rozpoczynając od oznaczenia numeru pytania, np. „1”.
- Wskazówek i wyjaśnień szukaj w przypisach na dole strony¹.
- Wklejone obrazki podpisz etykietami „Zrzut” i opisz (napisz co przedstawiają)².
- Odpowiedzi w pliku „info.txt” również poprzedzaj numerem pytania, a kończ pustym wierszem.

Ćwiczenie 1

1. Odszukaj plik "sysinfo.rtf", otwórz go i zapisz jako "sysinfo.doc" w folderze "Odpowiedz". Sprawdź konfigurację jednostki, na której pracujesz, a następnie wypełnij tabelkę zawartą w pliku "sysinfo.doc":
2. Wklej³ zrzuty⁴ okien „Menedżera zadań” pokazującego listę uruchomionych aplikacji, procesów oraz informacje o wydajności.
3. Wklej zrzut z zakładki „Ogólne” „Właściwości systemu” (pk⁵ na ikonie „(Mój) Komputer” → Właściwości → Ogólne).
4. Wklej okno „Menedżera urządzeń” (pk na ikonie „(Mój) Komputer” → Właściwości → Sprzęt → Menedżer urządzeń).
5. Wklej zrzut przedstawiający listę programów uruchamianych automatycznie podczas startu systemu („Menu Start” → Uruchom → msconfig → Enter → Uruchamianie). Uwaga: do uruchomienia programu wymagane są uprawnienia administracyjne.
6. Na dysku D: utwórz jeśli nie istnieje folder „ECDL”, a w nim podfolder „Ćwiczenie1”.
7. W folderze „ecdltest1\Odpowiedz” utwórz pusty plik tekstowy o nazwie „info.txt”.
8. W pliku „info.txt” wpisz w osobnych wierszach następujące informacje:
 - a) nazwisko
 - b) rozmiar w MB lub GB folderu "ecdltest1",
 - c) ilość podfolderów w powyższym katalogu
9. W folderze „Odpowiedz” zapisz zrzut przedstawiający uporządkowaną nierosnąco listę plików większych niż 50 KB zawartych w folderze „ecdltest1”, zrzut ten wklej również do dokumentu **ecdltest1_cw1_nazwisko.doc**
10. W folderze „Odpowiedz” utwórz drzewo folderów według zapisów:
 - a) Odpowiedz\obrazy\systemowe
 - b) Odpowiedz\obrazy\inne

-
- 1 Jeżeli nie wiesz, jak coś zrobić, sięgnij w pierwszym rzędzie do systemowej pomocy! Naciśnij klawisz F1 i wpisz hasło związane z poszukiwaną informacją, np. „informacje o systemie”. Jeżeli nadal nie wiesz, wykorzystaj Internet. W ostatecznej ostateczności użyj nauczyciela, ale pamiętaj: **czego dowiesz się sam, tego się nauczysz**.
 - 2 Po wstawieniu pierwszego zrzutu (obrazka) kliknij go prawym klawiszem i wybierz Podpis → Nowa etykieta, wpisz „Zrzut” i naciśnij ENTER, uzupełnij opis w polu „Zrzut 1”. Od tej pory kolejne obrazki będą podpisywane jako „Zrzut nr” + opis.
 - 3 Pamiętaj o uniwersalnych skrótach edycyjnych: CTRL+C – kopiuj, CTRL+X – wytnij, CTRL+V – wklej.
 - 4 Jeżeli nie zaznaczono inaczej, należy wklejać zrzuty tylko okien aplikacji, nie całego ekranu. Zrzut aktywnego okna wykonujemy klawiszami PRTSCR+ALT, całego ekranu – PRTSCR (PrintScreen). Zrzuty zapisywane są w systemowym schowku.
 - 5 pk – oznacza „prawy klik”.

Czego dowiesz się sam, tego się nauczysz!

- c) Odpowiedz\dokumenty\tekstowe
 - d) Odpowiedz\bufor
 - e) Odpowiedz\błędy
 - f) Odpowiedz\kopia
11. Skopiuj do katalogu 10d z poprzedniego ćwiczenia wszystkie pliki tekstowe mniejsze niż 100 KB zawarte w katalogu "ecdlttest1". Wklej zrzut pokazujący pliki te posortowane niemalejąco.
 12. Do katalogu 10c przenieś z katalogu 10d tylko pliki nie większe niż 3 KB.
 13. Do katalogu błędy skopiuj wszystkie pliki tekstowe zawarte w katalogu systemowym i podfolderach zawierające tekst „DEVICE”.
 14. Do katalogu 10a skopiuj pliki graficzne (uwzględnij trzy najpopularniejsze formaty grafiki rastrowej⁶) zawarte w katalogu "ecdlttest1", których nazwa zawiera skrót "agp".
 15. W pliku „info.txt” dopisz w nowym wierszu dane największego obrazka z katalogu 10a:
 - a) pełną ścieżkę dostępu do pliku
 - b) szerokość i wysokość w pikselach
 - c) rozdzielczość
 16. W katalogu "Odpowiedz" utwórz archiwum o nazwie „kopia_txt” w formacie .zip zawierające wszystkie pliki z katalogu 10d. W pliku „info.txt” dopisz w nowym wierszu:
 - a) pełną ścieżkę dostępu do archiwum
 - b) rozmiar na dysku (!) archiwum w KB
 17. Zawartość archiwum rozpakuj do katalogu 10f. Wklej zrzut całego ekranu pokazujący zawartość tego katalogu.
 18. Wklej zrzut okna informującego o drukarkach zainstalowanych w systemie (Menu Start [→ Panel sterowania] → Drukarki i faksy). W pliku info.txt dopisz w nowym wierszu nazwę drukarki domyślnej.
 19. Zawartość pliku „info.txt” umieść w pliku odpowiedzi w jednokomórkowej tabeli zachowując oryginalną czcionkę (Wstaw → Plik).
 20. Wydrukuj plik odpowiedzi przy użyciu drukarki pdf. Opcjonalnie skopiuj otrzymany plik pdf do lokalizacji sieciowej wskazanej przez prowadzącego zajęcia.
 21. Zapamiętaj to co robiłeś, pomyśl, ilu rzeczy się nauczyłeś i ile powtórzyłeś, uśmiechnij się :-). Potwierdź swoje umiejętności zdaniem egzaminem z modułu 2. W przypadku niepowodzenia powrót do punktu 1.

6 Grafiki rastrowa – inaczej bitmapowa, składa się z punktów, których ilość w poziomie i pionie określa rozmiar obrazka w pikselach, natomiast ilość tych punktów przypadająca na cal określa rozdzielczość obrazka. Grafika rastrowa źle znosi powiększanie, pomniejszanie nie powoduje spadku jakości. Wyróżniamy formaty bezstratne (np. .bmp), które zajmują sporo miejsca na dysku, oraz stratne (.jpg, .gif, .png), w których pierwotne dane podlegają stratnej kompresji (są usuwane).