

CHƯƠNG 2

HỆ ĐIỀU HÀNH MICROSOFT WINDOWS

Windows là phần mềm hệ điều hành của hãng Microsoft. Với giao diện đồ họa thông qua hệ thống thực đơn và các hộp hội thoại đa dạng, hệ điều hành Windows dễ sử dụng và tương đối dễ học. Các hệ thống máy vi tính hiện nay thường dùng hệ điều hành Windows (Việt Nam là một trường hợp). Đến nay, hãng Microsoft đã phát triển các hệ điều hành Windows3x, Windows9x, Windows 2000, Windows ME, Windows XP và Windows 2003.

Windows là hệ điều hành đa tác vụ, nghĩa là có thể thực hiện đồng thời nhiều công việc. Ví dụ, vừa nghe nhạc, vừa sử dụng phần mềm Excel để tính toán, hay phần mềm Winword để soạn thảo văn bản.

Ngoài ra hệ điều hành Windows còn có chức năng Plug and Play (cắm và chạy) tự động cài đặt các thiết bị được gắn thêm vào hệ thống, cũng như các tiện ích để nối kết mạng và Internet.

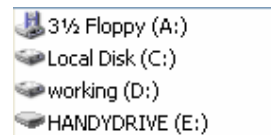
1. KHÁI NIỆM VỀ Ổ ĐĨA, TẬP TIN VÀ THƯ MỤC

1.1. Ổ đĩa (drive) :

Để quản lý các ổ đĩa hệ thống máy tính thường đặt tên cho mỗi ổ đĩa bao gồm 1 ký tự chữ (bắt đầu từ ký tự “A”, và tiếp tục với các ký tự kế tiếp – thường do hệ thống tự đặt tên) và dấu hai chấm (:).

Trong hệ điều hành Window ổ đĩa còn có nhãn (do người sử dụng hoặc máy tạo).

Ví dụ : Data (C:), Local Disk (D:), ...



1.1.1. Các ổ đĩa mềm :

Để đọc các đĩa mềm, máy tính phải được gắn ổ đĩa tương ứng với loại đĩa. Một hệ thống máy tính có thể có tối đa 2 ổ đĩa mềm và dành 2 tên ổ đĩa **A:** và **B:** để đặt tên cho 2 ổ đĩa mềm này.

1.1.2. Các ổ đĩa cứng :

Máy tính thường được gắn 1 đĩa cứng để tiện làm việc, tuy vậy trên các máy tính hiện nay có thể gắn được 4 đĩa cứng. Khi một đĩa cứng được gắn vào máy tính, nó sẽ được gán một tên gọi để phân biệt với các ổ đĩa khác.

Ổ đĩa cứng được đặt tên từ ký tự C trở đi (C:), có thể có thêm các ổ đĩa D:, E:, ...

Thường 1 máy tính PC có thể gắn 1-2 đĩa cứng vật lý, nhưng tên các ổ đĩa cứng có thể nhiều hơn vì trên 1 đĩa cứng chúng ta có thể phân thành nhiều vùng đĩa (partition), và mỗi vùng đĩa này được gọi là một đĩa “logical”, được đặt tên theo quy ước của ổ đĩa cứng.

1.1.3. Các ổ CD :

Tương tự như ổ đĩa mềm, muốn đọc (và ghi) thông tin trên đĩa CD, máy tính phải có ổ đĩa tương ứng. Trên một máy tính, thường có thể gắn 1-2 ổ đĩa CD. Tên của ổ đĩa CD thường bắt đầu với chữ cái kế tiếp các chữ cái đặt tên cho đĩa cứng (và dấu :).

Ví dụ : Nếu tên các ổ đĩa cứng là C:, D:, thì tên của ổ đĩa CD thường sẽ là E:, ...

Ghi chú : Tên ổ đĩa, tên tập tin, tên thư mục trong hệ điều hành Windows hay DOS không phân biệt chữ thường và chữ hoa.

1.2. Tập tin (file) :

1.2.1. Khái niệm :

Tập tin là tập hợp các thông tin có liên quan với nhau, thường được lưu trữ trên bộ nhớ ngoài. Cụ thể chúng chính là các chương trình, dữ liệu được lưu trữ trên đĩa. Để phân biệt giữa các tập tin với nhau, mỗi tập tin có một tên.

1.2.2. Quy tắc đặt tên tập tin :

<tên tập tin> ≡ <tên chính>[.<mở rộng>]

Trong đó phần tên chính (*filename*) là bắt buộc phải có, phần mở rộng (*extension*) có thể có hoặc không.

Trong môi trường Windows, tên tập tin có thể dài đến 255 ký tự. Phần mở rộng, nếu có, bắt đầu từ dấu chấm cuối cùng tính từ trái qua phải. Tên tập tin không nên sử dụng các ký tự có dấu tiếng Việt, vì có thể không đọc được trên các máy tính khác.

Lưu ý : Các ký tự không được dùng để đặt tên tập tin là / \ : * ? “ | < >

Ví dụ : TONG KET HOC KY 1.DOC, BaoCaoThang012001.XLS

Phần mở rộng thường dùng để định *loại tập tin* (file type):

- Các tập tin có phần mở rộng là EXE, COM (trong Window thể hiện là kiểu Application) thường là các tập tin *chương trình*.
- Các tập tin có phần mở rộng là SYS thường là các tập tin *hệ thống* chứa các thông tin liên quan đến phần cứng, khai báo thiết bị.
- Các tập tin có phần mở rộng là DOC, TXT, HTM thường là các tập tin *văn bản*.
- Các tập tin có phần mở rộng là PAS, PRG, C, Java, ... là các tập tin *chương trình nguồn* của ngôn ngữ PASCAL, FOXPRO, C, Java, ...

Ghi chú : Trong môi trường DOS, phần tên chính chỉ có tối đa 8 ký tự và phần mở rộng tối đa là 3 ký tự đầu tiên. **Ví dụ** : BAITAP01.TXT, README.DOC, CONFIG.SYS

MS-DOS và Windows dành những tên sau để đặt tên cho một số thiết bị ngoại vi, không dùng những tên này đặt cho tên tập tin.

Tên dành riêng	Thiết bị
CON	Console (màn hình)
LPT1 (PRN)	Parallel Port 1 (Máy in song song 1)
LPT2, LPT3	Parallel Port 2,3 (Máy in song song 2, 3)
COM1 (AUX)	Serial Port 1 (Cổng nối tiếp 1)
COM2	Serial Port 2 (Cổng nối tiếp 2)
CLOCKS	Đồng hồ của máy
NUL	Thiết bị giả (Dummy device)

❖ **Ký tự đặc biệt ? và ***

- **Ký tự ?** : là ký tự được hệ điều hành sử dụng để bao gồm tất cả các tập tin có tên tại vị trí ? là một ký tự bất kỳ, còn các vị trí khác trong tên tập tin phải đúng với yêu cầu.

Ví dụ : Có các tập tin BAITAP01.TXT, BAITAP02.TXT, BAITAP11.TXT, BAIHOC01.TXT, BAIHOC02.DOC, BAIHOC20.DOC

Ký hiệu tập tin BAITAP?.TXT sẽ bao gồm tập tin BAITAP01.TXT và BAITAP02.TXT.

Ký hiệu tập tin BAI???01.TXT sẽ bao gồm tập tin BAITAP01.TXT và BAIHOC01.TXT

- **Ký tự *** : là ký tự được hệ điều hành sử dụng để bao gồm tất cả các tập tin có tên bắt đầu tại vị trí dấu * trở về sau là các ký tự bất kỳ, còn các vị trí phía trước ký tự * trong tên tập tin phải đúng với yêu cầu.

Ví dụ : Với các tập tin trên, ký hiệu tập tin **BAITAP*.TXT** sẽ bao gồm các tập tin BAITAP01.TXT, BAITAP02.TXT, BAITAP11.TXT; ký hiệu tập tin **BAI*.TXT** sẽ bao gồm các tập tin BAITAP01.TXT, BAITAP02.TXT, BAITAP11.TXT, BAIHOC01.TXT; ký hiệu tập tin ***.DOC** sẽ bao gồm tất cả tập tin có phần mở rộng là DOC (BAIHOC02.DOC, BAIHOC20.DOC), và ký hiệu tập tin ***.*** sẽ bao gồm tất cả các tập tin *trong thư mục tương ứng*.

1.3. Thư mục (Folder / Directory) :

Thư mục là phân vùng hình thức trên đĩa để việc lưu trữ các tập tin được tổ chức một cách có hệ thống. Người sử dụng có thể phân một đĩa ra thành nhiều “ngăn” riêng biệt, mỗi ngăn là một thư mục. Trong một thư mục có thể chứa các tập tin hay/và thư mục con; các thư mục con hoặc mặc định theo hệ thống (ví dụ thư mục “COMMAND” trong thư mục “WINDOWS”) hoặc tùy theo người sử dụng.

Tên của thư mục (*Folder/Directory Name*) được đặt theo đúng quy luật đặt tên của tập tin, thường tên thư mục không đặt phần mở rộng.

Trong một thư mục, tên của các tập tin và thư mục con là duy nhất (không được giống nhau)

Mỗi đĩa trên máy tương ứng với một thư mục và được gọi là thư mục gốc (*Root Directory*). Trên thư mục gốc có thể chứa các tập tin hay các thư mục con (*Sub Directory*). Các thư mục con này lại có thể chứa các tập tin và thư mục con khác, cấu trúc này được gọi là cây thư mục.

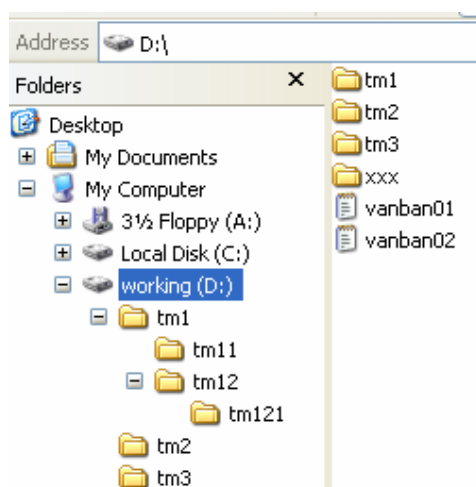
Thư mục gốc là thư mục cao nhất được tổ chức trên 1 ổ đĩa và được tạo ra trong quá trình định dạng đĩa bằng lệnh Format, không thể xóa thư mục này. Ký hiệu : \

Thư mục hiện hành (*Current Directory*) là thư mục mà tại đó chúng ta đang chọn hay đang làm việc (*Working Directory*). Ký hiệu : . (một dấu chấm)

Thư mục cha (*Parent Directory*) là thư mục cấp ngay trên của một thư mục. Ký hiệu : .. (hai dấu chấm)

Thư mục rỗng (*Empty Directory*) là thư mục trong đó không chứa tập tin hay thư mục con nào.

Theo sơ đồ cấu trúc của cây thư mục (Hình 2.1), chúng ta thấy thư mục gốc D:\ có các thư mục **tm1, tm2, tm3, xxx** và tập tin **VanBan01.txt, VanBan02.txt**.



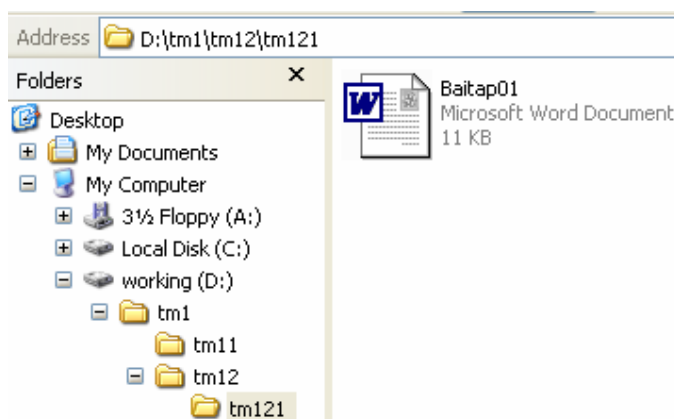
Hình 2.1. Cây thư mục trên ổ đĩa D:

* **Đường dẫn (Path)** :

Chúng ta thường tổ chức các thư mục trên đĩa để việc quản lý các tập tin được dễ dàng hơn. Tuy nhiên khi đó người sử dụng muốn truy nhập đến một tập tin hay một thư mục con, không chỉ đơn giản là đưa ra tên của nó (vì có thể có nhiều tập tin hay thư mục con trùng tên trên các thư mục khác nhau) mà phải xác định thật rõ ràng vị trí (địa chỉ) của nó trên đĩa. Đường dẫn của một tập tin hay thư mục là vị trí của nó trong hệ thống ổ đĩa và thư mục của máy tính đang sử dụng.

Ví dụ : Đường dẫn của tập tin **BaiTap01.doc** được xác định như sau (Hình 2.2):

D:\TM1\TM12\TM121\



Hình 2.2. Đường dẫn của tập tin BaiTap01.doc

* **Pathname** (tên tập tin có đường dẫn) gồm có:

[<Tên ổ đĩa>:][<Tên thư mục>\] <Tên tập tin>

Ví dụ : Tên tập tin có đường dẫn của tập tin **BaiTap01.doc** là :

D:\TM1\TM12\TM121\BaiTap01.doc

- **Đường dẫn tuyệt đối** (địa chỉ tuyệt đối) : đường dẫn đầy đủ bao gồm từ tên ổ đĩa. Ví dụ trên là đường dẫn tuyệt đối của tập tin **BaiTap01.doc**.


- Đường dẫn tương đối (địa chỉ tương đối) : đường dẫn của một đối tượng (thư mục hay tập tin) nhìn từ thư mục hiện hành. Ví dụ, nếu *thư mục hiện hành là TM11*, đường dẫn tương đối của tập tin **BaiTap01.doc** như sau :


..\TM12\ TM121\BaiTap01.doc

2. SỬ DỤNG CHUỘT (MOUSE) :

Công cụ làm việc chính trong Windows là chuột và bàn phím. Mặc định nút trái của chuột là *nút chính*, tuy vậy chúng ta có thể khai báo nút phải là nút chính (khi nút trái bị hư hay cho người thuận tay trái) trong mục **Mouse** của cửa sổ **Control Panel** (sẽ thảo luận sau). Thao tác trên nút chính thường để thực hiện hành động, còn thao tác trên *nút phụ* (thường là nút phải) sẽ xuất hiện một thực đơn tương ứng với vị trí của chuột và chúng ta có thể chọn một hành động thích hợp.

Sau đây là một số dạng con trỏ chuột :

 khi chọn lệnh hoặc khi di chuyển trong vùng làm việc.

 khi đang thực hiện lệnh.

↔, ↕, ↻ khi đang thay đổi kích thước cửa sổ.

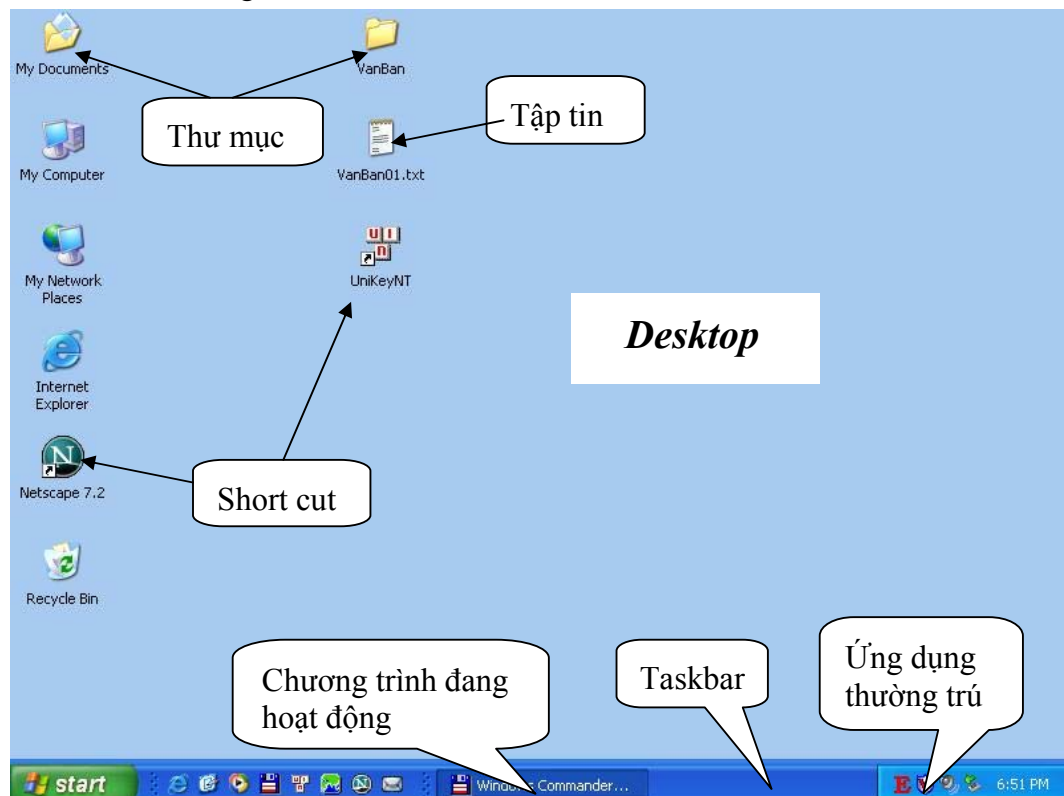
Các thao tác cơ bản với chuột :

a. **Nhấp chuột (click)** : bấm nút chính của chuột một lần rồi thả ra.

b. **Nhấp phải chuột (right click)** : bấm nút phụ của chuột một lần rồi thả ra.

c. **Nhấp đúp chuột (double click)** : bấm nhanh hai lần liên tiếp nút chính của chuột rồi thả ra.

d. **Rê chuột (drag & drop)** : bấm-giữ nút chính và di chuyển chuột, thả nút chuột tại vị trí mong muốn.



3. CÁC THÀNH PHẦN CƠ BẢN CỦA WINDOWS

3.1. Màn hình nền Windows :

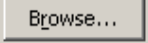
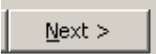

Màn hình giao diện của Windows gọi là màn hình nền (*desktop*). Trên màn hình nền thường có các **biểu tượng** (*icon*) và **thanh tác vụ** (*Taskbar*).

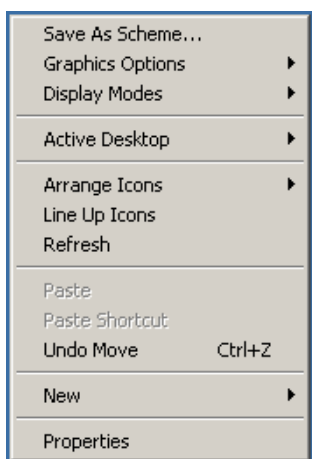
3.1.1. Các biểu tượng

Các biểu tượng hoặc là các đại diện của *thư mục*, *tập tin* hay một đối tượng khác của Windows hoặc là các *nối kết* (*shortcut*) đến 1 thư mục hay 1 tập tin xác định (thường là nối kết đến 1 chương trình ứng dụng). Số lượng các biểu tượng tùy theo các chương trình được cài đặt, ta có thể thêm hoặc xóa bớt các biểu tượng này.

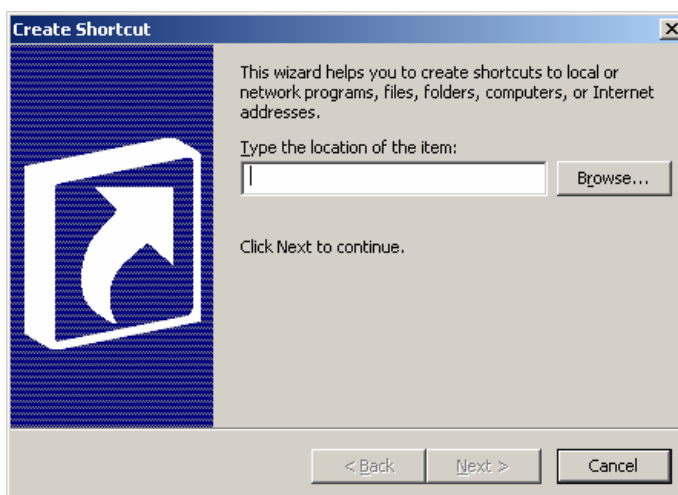
Trong môi trường Windows, các hoạt động thường được thực hiện thông qua các biểu tượng, cũng có thể thực hiện với hệ thống thực đơn và các tổ hợp phím.

Thao tác tạo Shortcut trên desktop:

Bước Thực hiện
1. Click chuột phải lên màn hình, một menu hiện lên.
2. Chọn trên menu: New -> Shortcut , một Shortcut mới hiển thị trên desktop, và một hộp thoại tạo Shortcut hiện thị
3. Chọn nút  , hộp thoại hiển thị hệ thống file và folder giúp người sử dụng dễ dàng tìm kiếm vị trí tập tin muốn tạo Shortcut
4. Chọn một tập tin (thường là chương trình ứng dụng) với vị trí của nó trong hệ thống thư mục muốn tạo shortcut. Sau đó click nút  . Hộp thoại đặt tên cho Shortcut xuất hiện
5. Đặt tên cho Shortcut, và chọn nút 



Hình 2.3: Menu khi click phải chuột lên Desktop



Hình 2.4 : Hộp thoại tạo Shortcut

Thao tác sắp xếp các biểu tượng trên desktop:

Bước Thực hiện

1. Click chuột phải lên màn hình, một menu hiển thị lên
2. Chọn *Arrange Icon*

3.1.2. Thanh tác vụ

Dưới đáy màn hình là thanh tác vụ (*taskbar*), vị trí này có thể thay đổi. Phía trái Taskbar là nút **Start**, nhấp vào nút Start này, hay bấm tổ hợp phím **Ctrl-Esc**, sẽ xuất hiện thực đơn chính để khởi động hầu hết các công việc trong Windows (để chạy các ứng dụng, kiểm tra các tham số của hệ thống, cũng như để tắt máy ...)

Phần kế bên nút Start là các biểu tượng nhằm khởi động nhanh một số chương trình thường sử dụng (có thể có hoặc không tùy theo phiên bản của Windows và cách cài đặt).

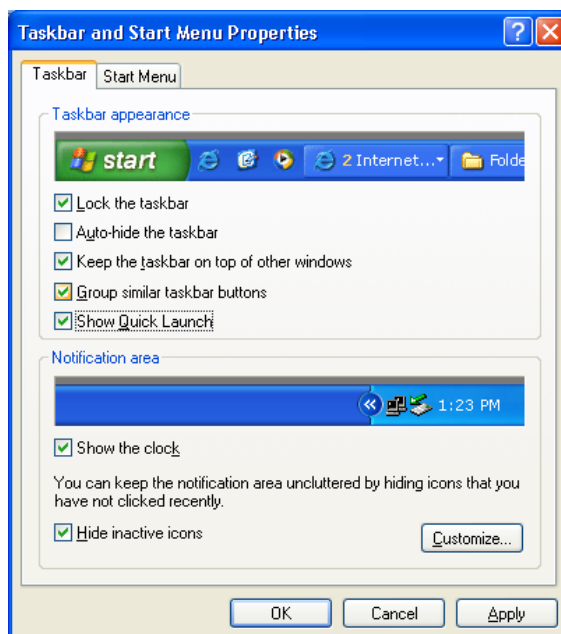
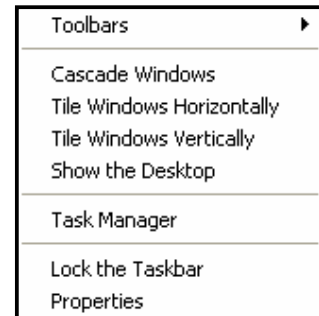
Kế tiếp là các ứng dụng đang được mở ra trong môi trường Windows. Để làm việc với một trong các ứng dụng đã được mở này, chúng ta click vào ô có tên của ứng dụng đó trên thanh Taskbar, hay click lên cửa sổ của nó, hay sử dụng tổ hợp phím **Alt-Tab** làm xuất hiện một khung chứa biểu tượng của các chương trình đang hoạt động để chúng ta có thể chọn 1 biểu tượng của chương trình tương ứng.

Phía phải Taskbar là biểu tượng của các ứng dụng thường trú (thường được khởi động từ khi mở máy).

Thao tác thiết lập lại thuộc tính cho taskbar:

Bước Thực hiện

1. Right-click trên thanh taskbar. Một menu hiển ra.
2. Chọn *Properties*
Hộp thoại thuộc tính của **Taskbar** hiển thị.
Dùng chuột để thanh đổi các thuộc tính của taskbar.

**Thẻ *Taskbar***





- Lock the taskbar: không cho dịch chuyển hoặc thay đổi thanh taskbar
- Auto hide the taskbar: tự động ẩn thanh taskbar khi di chuyển mouse ra ngoài thanh này.
- Show quick launch: hiển thị các Icon nhỏ gần menu Start kết nối internet hoặc các ứng dụng khác
- Show the clock: hiển thị đồng hồ ở góc dưới bên phải.

Thẻ *Start Menu*



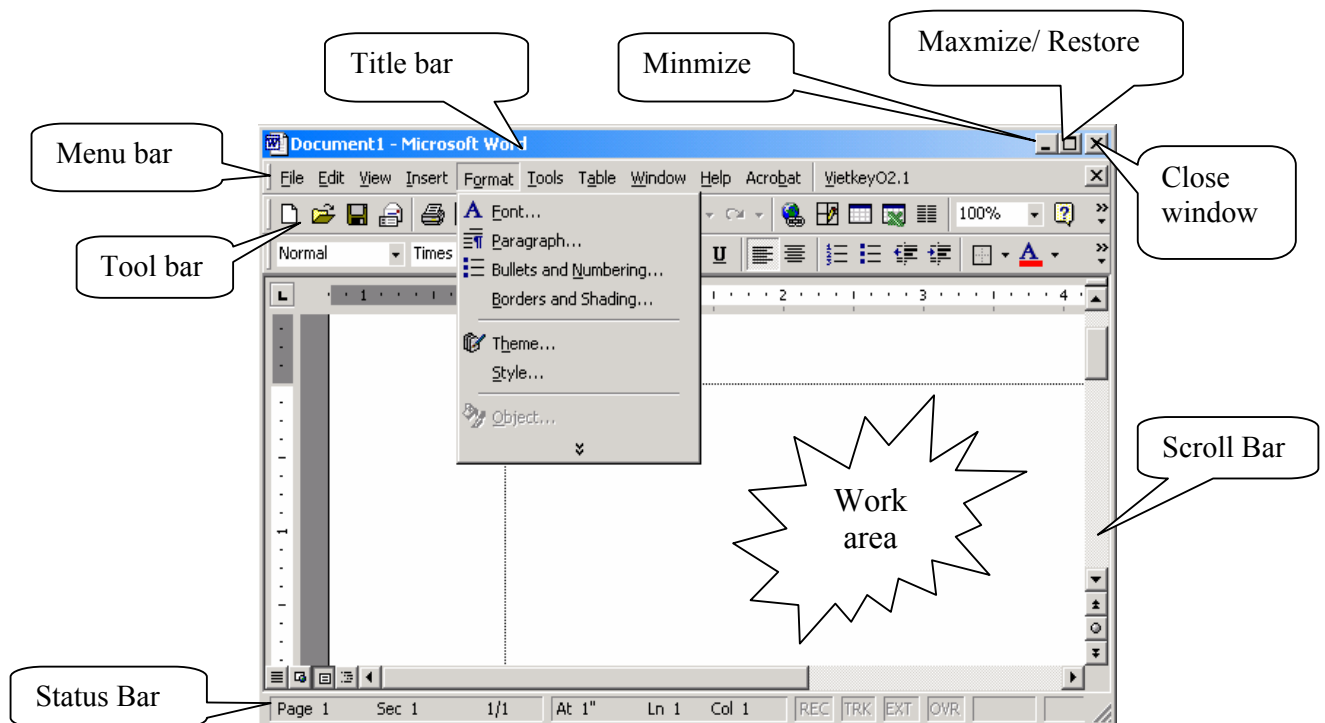
- **Start menu** : Kiểu hiển thị của Windows XP thuận tiện cho việc kết nối internet và email...
- **Classic Start menu**: Hiển thị menu Start trở lại các kiểu Windows 98 hoặc Windows 2000

3.2. Cửa sổ ứng dụng (Application Window):

Khi khởi động một ứng dụng, thường xuất hiện một **cửa sổ** tương ứng của ứng dụng đó. Phía trên cùng cửa sổ là **thanh tiêu đề** (title bar), ghi **tên của ứng dụng** và **tên tập tin** đang được mở ra. Phía phải thanh tiêu đề có ba nút để điều khiển cửa sổ: **nút Minimize**  để cực tiểu hóa cửa sổ ứng dụng đưa về thành một biểu tượng trên thanh Taskbar, **nút Maximize** để phóng to cửa sổ ra toàn màn hình (khi nút có một hình chữ nhật ) hoặc thu nhỏ cửa sổ về kích thước trước khi phóng to (khi trên nút có hai hình chữ nhật ) và **nút Close**  để đóng cửa sổ ứng dụng. Các thao tác trên có thể thực hiện thông qua một **hộp điều khiển** (control menu box) ở đầu góc trái thanh tiêu đề bằng cách click vào biểu tượng của nó.

Để hiệu chỉnh kích thước của cửa sổ, di mouse đến các cạnh hay các góc của cửa sổ cho đến khi xuất hiện mũi tên hai chiều, rê mouse đến vị trí mong muốn.

Trong một số cửa sổ có **thực đơn ngang** (*menu bar*) gồm danh sách các mục (lệnh), mỗi mục ứng với một **thực đơn dọc** (*menu popup*) và nằm ngay sát dưới thanh tiêu đề. Để mở thực đơn dọc của một mục, nhấp chuột vào tên mục hoặc gõ Alt+kí tự đại diện (được gạch dưới) của tên mục này.



Nếu cửa sổ không đủ rộng để hiện tất cả các thông tin, *thanh cuộn* sẽ xuất hiện ở cạnh bên phải và cạnh đáy của cửa sổ, ta có thể kéo nút cuộn hoặc nhấp các nút mũi tên trên thanh cuộn để hiện thông tin cần xem.

Để di chuyển cửa sổ, rê chuột tại *thanh tiêu đề* của cửa sổ để di chuyển.

3.3. Hộp thoại (*Dialog box*):

Hộp thoại trong Windows giúp cho người dùng có thể thực hiện các lựa chọn và ra quyết định hành động. Dòng trên cùng của hộp thoại là thanh tiêu đề ghi tên hộp thoại. Trên hộp thoại thường có các thành phần thường gặp sau :

- * *Nút đóng hộp thoại* : nằm ở cuối góc phải thanh tiêu đề.
- * Có nhiều dạng để chọn 1 giá trị nào đó :

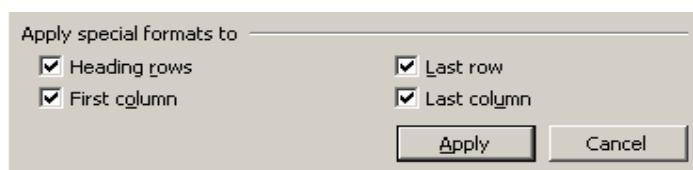
3.3.1. Dạng khung chọn (**push button**) :

Là những khung hình chữ nhật trên đó có ghi chữ. Các nút thường dùng :


<input type="button" value="OK"/>	khẳng định các lựa chọn.
<input type="button" value="Cancel"/>	hủy bỏ các sửa đổi và thoát khỏi hộp thoại.
<input type="button" value="Options..."/>	nút có chữ với 3 dấu chấm, khi chọn sẽ sinh ra hộp thoại mới.

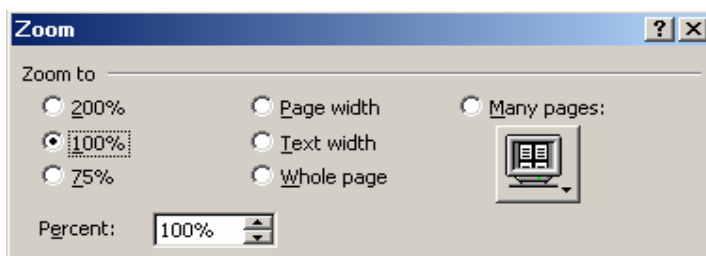
3.3.2. Dạng ô đánh dấu (**check box**) :

Là các ô nhỏ với tính chất ghi bên cạnh, nhấp vào ô này sẽ thay đổi trạng thái “chọn” hay “không chọn” tính chất tương ứng. Ký hiệu cho biết tính chất ghi bên cạnh được chọn. Trong một hộp thoại có thể có nhiều ô đánh dấu.



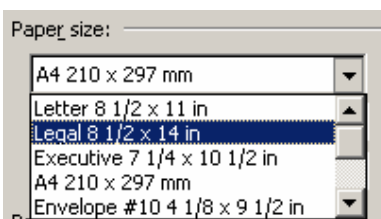
3.3.3. *Dạng nút đài (radio button) :*

Là những ô hình tròn bên cạnh có chữ, để lựa chọn một giá trị chúng ta nhấp vào ô có giá trị tương ứng, nút được chọn sẽ có một chấm to màu đen . Mỗi tính chất có thể xuất hiện nhiều nút đài tương ứng với nhiều giá trị, chúng ta chỉ có thể chọn được một giá trị mà thôi. Trong một hộp thoại có thể chọn giá trị cho nhiều tính chất.



3.3.4. *Dạng danh sách kéo xuống (combo box) :*

Là những nút mà bên phải nút có mũi tên. Khi click vào mũi tên này, sẽ xuất hiện một thực đơn cho phép ta lựa chọn một mục.



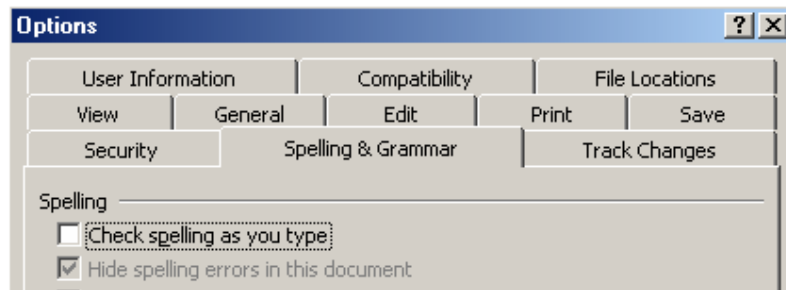
3.3.5. *Dạng hộp văn bản (text box) :*


Giống như dạng danh sách kéo xuống nhưng linh động hơn là chúng ta có thể nhập các ký tự vào khung chọn. Ví dụ hộp văn bản sau để ghi tên tập tin văn bản đang soạn.



3.3.6. *Các trang (tab) :*

Một số hộp thoại được tổ chức thành nhiều trang như một cuốn tập, tên các trang nằm ở phần phía trên hộp thoại. Mỗi trang lại tương ứng với các mục lựa chọn riêng, có thể coi mỗi trang như là một hộp thoại con.

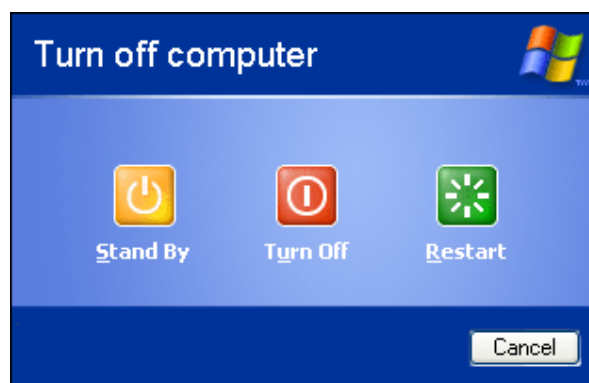


Nút trợ giúp  : nằm ở phía trên bên phải cửa sổ, khi click nút này, dấu chấm hỏi sẽ dính vào con trỏ chuột, di chuyển con trỏ chuột tới bất kỳ mục nào trong hộp thoại và click thì ta sẽ được hướng dẫn trực tiếp của chính mục này.

4. THOÁT KHỎI WINDOWS VÀ TẮT MÁY :

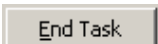
Với hệ điều hành Windows, một khi muốn tắt máy chúng ta **tuyệt đối không nên tắt máy bằng cách ngắt dòng điện**, mà nên thực hiện theo quá trình sau.

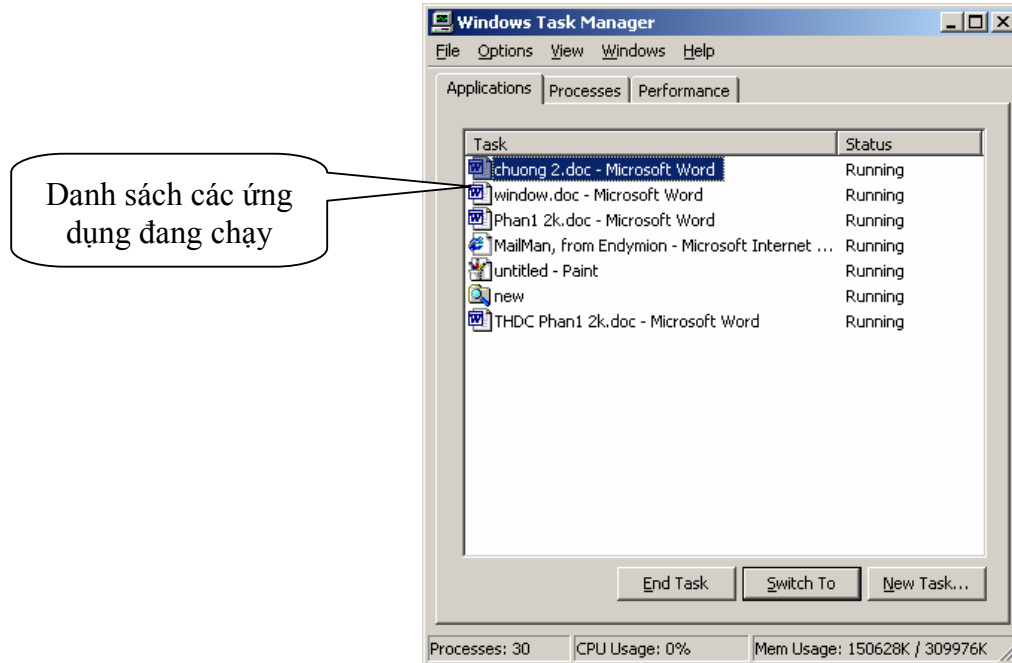
Bước Thực hiện
1. Click nút Start trên thanh tác vụ, xuất hiện 1 thực đơn dọc
2. Chọn mục Turn of Computer , một hộp thoại xuất hiện
3. Thao tác trên hộp thoại Turn off <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Nếu muốn tắt máy, chọn Turn off 3.2. Nếu muốn tắt máy và khởi động lại, chọn Restart 3.3. Nếu muốn máy ở chế độ tạm nghỉ (ở trạng thái này gần như máy ngừng hoạt động đĩa cứng, màn hình, khi gõ lại phím bất kỳ máy sẽ trở lại bình thường), chọn Stand by. <p>Nhấn nút OK để thực hiện.</p>



Lưu ý: Trong một số tình huống, máy sử dụng hệ điều hành Windows bị treo do một ứng dụng nào đó, nên thực hiện thao tác sau để tắt các ứng dụng đó

Bước Thực hiện

1. Nhấn tổ hợp phím Ctrl+Shift+Esc(Ctrl + ALT + DEL), màn hình quản lý các ứng dụng sẽ hiển thị.
2. Chọn ứng dụng nghi ngờ làm treo máy, sau đó nhấn 



Màn hình quản lý các ứng dụng.

5. KHỞI ĐỘNG MỘT CHƯƠNG TRÌNH ỨNG DỤNG.

- Nhấp đúp biểu tượng nối kết với ứng dụng trên desktop.
- Vào **Start\Programs**, chọn tên ứng dụng.
- Vào **Start\Run**, chọn tên chương trình ứng dụng.
- Nhấp đúp tên ứng dụng trong cửa sổ Explorer.

* Kích hoạt ứng dụng đã được khởi động :


- Click tên ứng dụng trên thanh tác vụ.
- Click vào cửa sổ của ứng dụng.
- Bấm-giữ phím **Alt**, bấm phím **Tab** để chọn.

6. TRÌNH ỨNG DỤNG WINDOWS EXPLORER

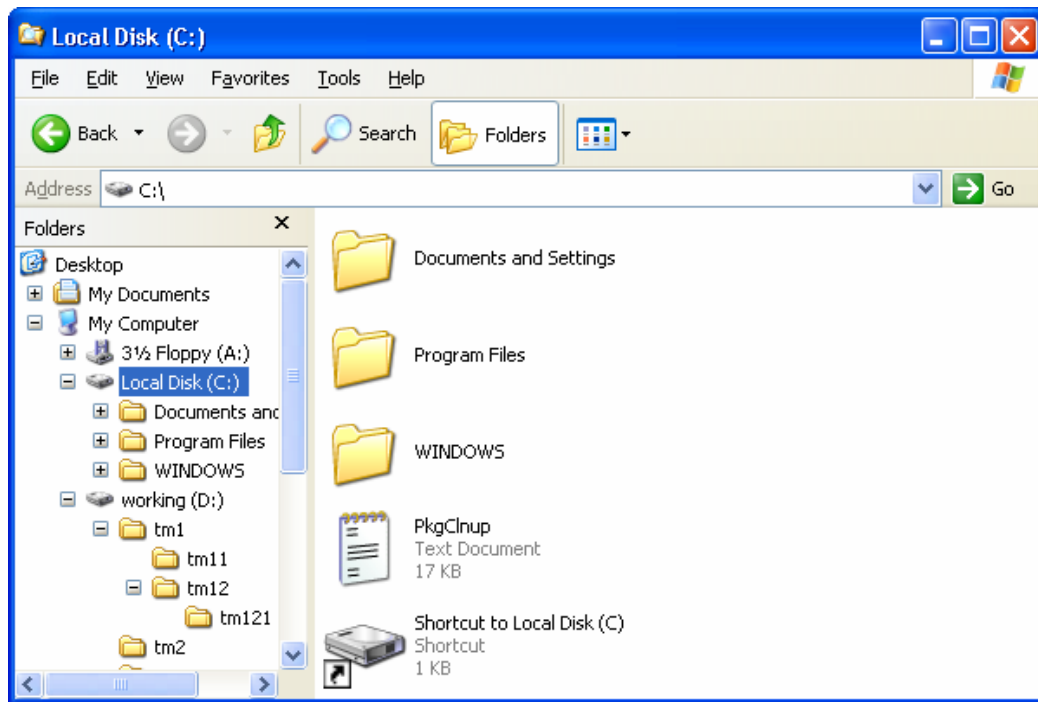
Ứng dụng này dùng để quản lý hệ thống file và folder trên máy tính

6.1. Khởi động Windows Explorer

Ngoài 3 cách khởi động như đã nêu trên, chúng ta có thể khởi động Windows Explorer bằng cách :

- Right click trên nút *Start* hay trên biểu tượng *My Document* rồi chọn **Explore**.
- Nhấn tổ hợp phím “”+ E

6.2. Cửa sổ làm việc của Windows Explorer



Chia làm 2 vùng:

* Vùng bên trái (**All Folders**) : cho thấy cấu trúc của ổ đĩa, thư mục trên toàn bộ hệ thống máy tính.

* Vùng bên phải (**Contents of ...**) : thể hiện chi tiết bên trong của folder được chọn bên trái.

6.3. Thể hiện cửa sổ Windows Explorer nhiều cách nhìn

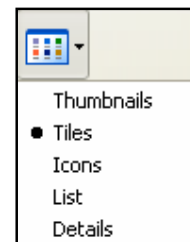
Thumbnails : Hiển thị hình ảnh hoặc nội dung file thu nhỏ.

Tiles : Hiển thị hình thức biểu tượng, kích thước lớn.

Icon : Hiển thị hình thức biểu tượng, kích thước nhỏ.

List : Hiển thị kiểu liệt kê danh sách.

Details : Hiển thị tên file / folder, dung lượng file, kiểu file, ngày tháng tạo hay sửa đổi sau cùng.



6.4. Các lệnh dùng trên folder và file

6.4.1. Chọn folder hoặc file

- Click vào biểu tượng của folder hoặc file để chọn được 1 folder hoặc file, có thể dùng mũi tên của bàn phím di chuyển đến, hoặc gõ ký tự đầu của tên folder.
- Chọn nhiều folder hoặc nhiều file
- Chọn rời rạc: kết hợp với Ctrl và click mouse để chọn
- Chọn liên tục 1 dãy: kết hợp với shift bấm ở đầu và cuối dãy.
- Chọn tất cả : vào **Edit** menu - chọn **Select all** hoặc **Ctrl- A**
 - * Bỏ chọn : bấm mouse vào khoảng trống trên màn hình.

6.4.2. Tạo một folder mới

Cách 1: từ menu File chọn - New chọn Folder. Nếu muốn tạo folder con trước bấm đôi vào folder đã có để vào trong sau đó tiến hành chọn File menu và tiến hành như trên.

Cách 2: nhấp phải mouse trên vùng muốn tạo folder con chọn New Folder và tạo folder mới.

6.4.3. Đổi tên (folder - file - shortcut)



- Cách 1: Chọn vào folder nhấp phải mouse chọn Rename, sau đó nhập vào tên mới, bấm enter.

- Cách 2: Chọn vào folder, vào menu File chọn Rename, sau đó nhập vào tên mới, bấm enter.

- Cách 3: chọn vào folder bấm nút F2 đánh vào tên mới và Enter.

6.4.4. Di chuyển (folder - file - shortcut)



- Cách 1: Chọn 1 hoặc nhiều đối tượng - bấm và rê mouse đến nơi cần di chuyển đến thả ra.

- Cách 2: Chọn 1 hoặc nhiều đối tượng - Nhấn Ctr - X (cut) - hoặc bấm vào biểu tượng  cắt và đến nơi cần di chuyển chọn Paste  hoặc Ctrl-V.

- Cách 3: Chọn 1 hoặc nhiều đối tượng - có thể nhấp phải mouse chọn Cut và rồi Paste vào thư mục muốn chuyển đến.

6.4.5. Copy (folder - file - shortcut)

- Cách 1: Chọn 1 hoặc nhiều đối tượng - bấm và rê mouse kết hợp với nút Ctrl đến nơi cần di chuyển đến thả ra. (Không giữ Ctrl trong cùng một ổ đĩa thực hiện di chuyển, khác ổ đĩa thì copy).

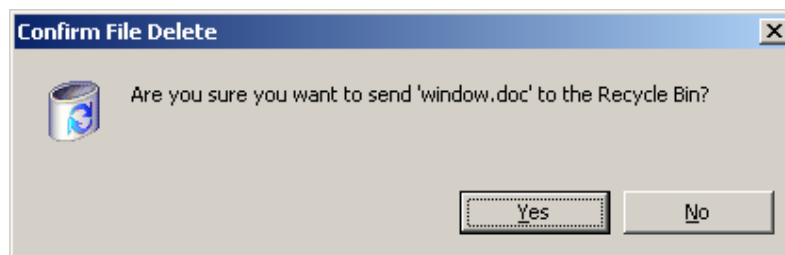
- Cách 2: Chọn 1 hoặc nhiều đối tượng - Nhấn **Ctrl - C (copy)** - hoặc bấm vào biểu tượng  cắt và đến nơi cần di chuyển chọn Paste  hoặc **Ctrl-V**

- Cách 3: Chọn 1 hoặc nhiều đối tượng - có thể dùng mouse phải chọn Copy và rồi Paste vào thư mục muốn copy vào.

6.4.6. Xóa (folder - file - shortcut)

- Chọn các đối tượng cần xóa


- Cách 1: bấm nút Delete trên bàn phím máy sẽ xuất hiện hộp thoại:



chọn Yes để xóa, No để bỏ lệnh.

Thực ra lệnh xóa này chuyển đối tượng vào Recycle Bin (sọt rác) và có thể lấy lại được.

- Cách 2: Nhấp phải mouse chọn Delete

- Cách 3: chọn trên công cụ 

- Cách 4: Kéo thả vào Recycle Bin.

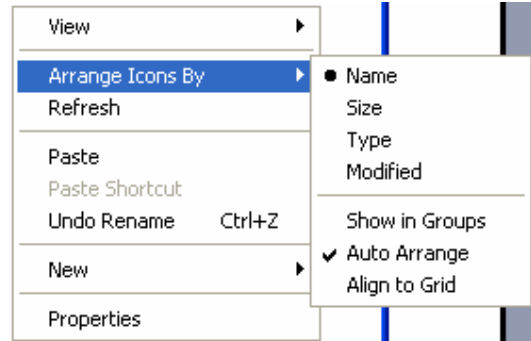
* Phục hồi đối tượng bị xóa còn nằm trong sọt rác: bấm đôi vào biểu tượng sọt rác (Recycle bin) chọn đối tượng - chọn Restore. Nếu chọn Empty Recycle Bin sẽ xóa sạch không thể khôi phục lại được.

* Có thể mở menu Edit và chọn Undo Delete.

6.4.7. Sắp xếp

Nhấp phải mouse trên vùng các biểu tượng chọn Arrange có 5 cách sắp xếp như sau:

- **by name**: Tên sắp xếp theo thứ tự
- **by type**: Sắp phân mở rộng theo ABC
- **by modify**: sắp theo ngày hiệu chỉnh.
- **Auto Arrange** sắp xếp tự động.



6.5. Các lệnh của đĩa mềm

6.5.1. Định dạng đĩa mềm

Khi định dạng dữ liệu trên đĩa xóa sạch không thể khôi phục được.

Trên màn hình Windows Explorer bấm nút phải trên biểu tượng ổ đĩa A: chọn **Format**

- **Capacity** : Dung lượng đĩa (thường là 1.44 MB)

- **Format type**: chọn kiểu định dạng đĩa

+ **Quick** : Định dạng nhanh

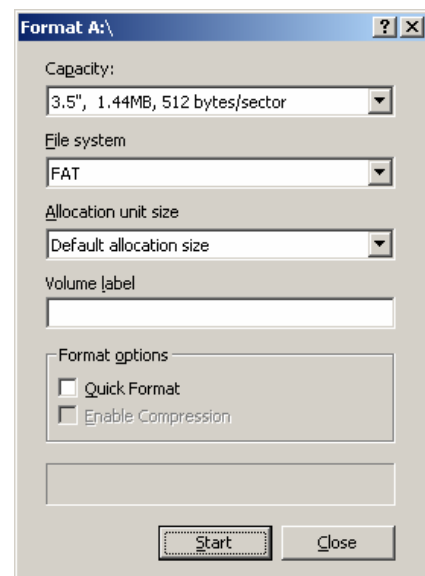
+ **Full**: thực hiện kiểm tra lại có thể khôi phục lại được

+ **Copy system files only**: chỉ chép vùng hệ thống khởi động cho đĩa mềm.

- **Label**: đặt tên cho đĩa

- **Display summary when finished**: cho hiện ra bảng tổng kết về tình trạng đĩa sau khi định dạng.

- **Copy system files**: format xong chép các tập tin hệ thống lên đĩa. Các đĩa này có thể dùng để khởi động máy tính.



6.5.2. Chép hai đĩa mềm

- Dữ liệu trong đĩa gốc sẽ được chép hoàn toàn qua 1 đĩa thứ hai. Dữ liệu đã có sẵn, nếu có, trên đĩa thứ hai này sẽ bị xóa sạch.

- Đưa đĩa nguồn (đĩa có dữ liệu muốn chép) vào ổ đĩa và right-click trên biểu tượng ổ đĩa A:, chọn **Copy Disk**, sau đó máy đọc và tiến hành chèn đĩa thứ hai (thường là đĩa trắng hay đĩa đã có dữ liệu nhưng không cần nữa) vào khi máy yêu cầu.

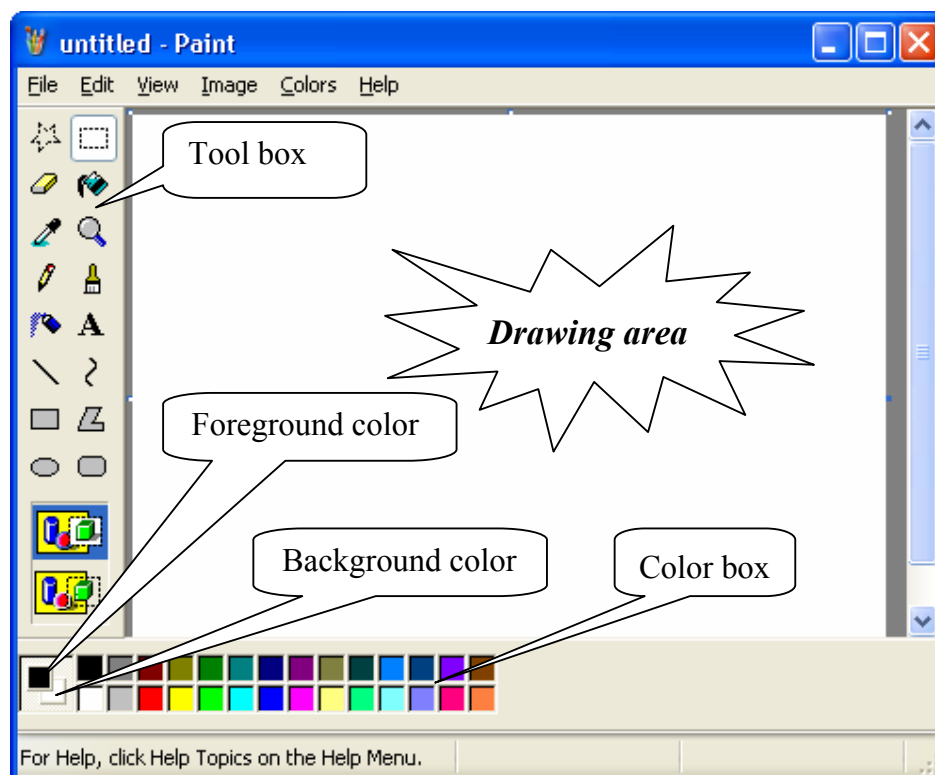
6.5.3. Đổi tên đĩa:

Bấm nút phải mouse trên biểu tượng đĩa A: chọn *Properties* Trong ô *Label disk* ta nhập vào tên mới và bấm *Apply*.




7. CHƯƠNG TRÌNH ỨNG DỤNG MSPAINT










Paint là chương trình ứng dụng dùng để vẽ hình. Không giống như soạn thảo văn bản, mỗi nét vẽ hay mỗi chữ đánh lên màn hình Paint đều biến thành điểm ảnh (pixel). Có thể mở các hình có sẵn hiệu chỉnh lại hoặc thêm dòng văn bản. Paint không phải là chương trình xử lý ảnh chuyên nghiệp.

7.1. Cửa sổ Paint



7.1.1. Thanh công cụ

Biểu tượng	Tên gọi	Chức năng
	Free form select	Tạo mẫu cắt có dạng đường tùy ý
	Select	Tạo đường cắt dạng hình chữ nhật
	Eraser	Cục tẩy xóa hình

	Fill With color	Tô màu trong đường bao khép kín
	Pick Color	Lấy màu từ trong hình vẽ đã có
	Magnifier	Phóng lớn hình ảnh
	Pencil	Vẽ đường tự do
	Brush	Cọ vẽ tự do
	Text	Công cụ nhập text
	Curve	Vẽ đường cong
	Polygon	Vẽ hình đa giác
	Round Rectangle	Vẽ hình chữ nhật góc tròn
	Air Brush	Bình phun màu
	Line	Vẽ đoạn thẳng gấp khúc
	Rectangle	Vẽ hình chữ nhật, bấm Shift : hình vuông
	Ellipse	Vẽ hình elip, bấm Shift : hình tròn

7.1.2. Hộp màu (color box)

Nhấp phải mouse trên bảng màu để chọn **màu nền**. (Background color)

Nhấp mouse trên bảng màu để chọn **màu vật vẽ**.

7.2. Vẽ hình

7.2.1. Các bước để vẽ hình

Bước 1: Chọn một công cụ vẽ thích hợp. Mỗi công cụ vẽ sẽ có một hiệu quả riêng biệt. Ví dụ để vẽ đoạn thẳng thì dùng công cụ **Line**, để vẽ hình chữ nhật dùng công cụ **Rectangle**.

Chú ý: Hình dáng của mouse có khác nhau khi chọn loại công cụ vẽ.

Bước 2: Chọn độ dày nét vẽ, dạng cọ vẽ hoặc loại hình chữ nhật từ nhóm biểu tượng ở dưới thanh công cụ.

Bước 3: Chọn màu nền và chọn màu cho từng vật vẽ.

Bước 4: Vẽ hình bằng cách kéo mouse trong vùng vẽ.

Vẽ sai: nhấn Ctrl +Z (Undo) khôi phục lại bước vẽ trước đó.

7.2.2. Sử dụng công cụ vẽ

a. Pencil (bút chì):

Kéo mouse vẽ tự do, kết hợp với Shift để vẽ đường thẳng hoặc nghiêng 45 độ.

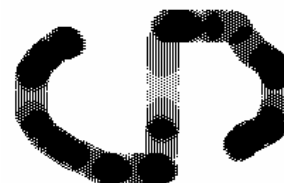


b. Brush (cọ vẽ): Vẽ tương tự như bút chì, nhưng có thể chọn đường nét theo bảng kiểu đường nét



c. AirBrush (bình phun màu tự do):

Cách vẽ đè kéo mouse, trước khi phun cần chọn màu.



d. Line (vẽ từng đoạn thẳng):

Khi dùng công cụ này chọn thêm phần nét vẽ, khi vẽ kết hợp với Shift để vẽ đường đứng, nằm ngang, hoặc nghiêng 45° .

e. Curve (vẽ đường cong)

Cách vẽ đường cong như sau:

- Vẽ đoạn thẳng nối hai điểm đầu và cuối.
- Đặt mouse gần giữa đoạn thẳng để kéo và uốn cong - bước này tiến hành *hai lần* mới xong.



f. Vẽ hình chữ nhật (Rectangle)

Dùng công cụ vẽ hình chữ nhật, công cụ này có hai loại một loại vẽ hình chữ nhật rỗng, loại còn lại vẽ hình chữ nhật có màu nền chọn.

Kết hợp với Shift để vẽ hình vuông.

g. Vẽ hình elip (Ellipse)

Chọn công cụ hình Ellipse, công cụ này tương tự Rectangle cũng có hai loại để vẽ hình ellipse và hình tròn.

h. Vẽ đa giác (Polygon)

- Vẽ các hình đa giác tiến hành các bước sau:
- Chọn một trong ba loại (tương tự như Rectangle)
- Kéo mouse để vẽ cạnh đầu tiên của đa giác (xem như được hai đỉnh).
- Di chuyển mouse sang vị trí khác nhấp mouse để nối đỉnh kế tiếp, cứ mỗi lần nhấp mouse như thế được một đỉnh mới.
- Tại đỉnh cuối cùng, nhấp đúp để nối với điểm đầu tiên, tạo thành một đa giác.

i. Text (công cụ tạo chữ)

Quá trình vẽ chữ được thực hiện các bước sau:

Bước 1: Chọn vào công cụ Text

Bước 2: Vẽ 1 khung hình chữ nhật cho đoạn chữ tại vị trí tùy chọn.

Bước 3: Chọn fonts chữ, kích cỡ và hình thức cho đoạn chữ trong hộp công cụ **Text Toolbar** (vào mục **View** trên thanh thực đơn ngang để tắt mở các hộp công cụ).

Bước 4: Nhập vào nội dung đoạn text

Bước 5: Khi nhập xong xung quanh đoạn chữ vừa đánh có một khung và có các 8 nút bao quanh từ đây bấm mouse trái vào các nút này có thể hiệu chỉnh chữ cho vừa ý.

Bước 6: Nhấp mouse ra ngoài màn hình có đoạn text được nhập.

Chú ý: Khi đã qua bước 6, không hiệu chỉnh đoạn text vừa nhập được nữa.

7.2.3. Hiệu chỉnh hình vẽ

a. Xóa (Eraser- cục tẩy)

- Bấm đê mouse trái kéo đi xóa bất kỳ đường vẽ nào nó đi qua.
- Bấm đê mouse phải kéo sẽ xóa đi màu đang chọn ở bảng màu.

b. Công cụ phóng lớn hình (Magnifier)

Phóng lớn một vùng hình vẽ để hiệu chỉnh bức vẽ cho rõ đẹp hơn. Tỷ lệ 1x, 2x, 6x, 8x phóng lớn 1, 2, 6, 8 lần.

7.2.4. Mẫu cắt

a. Tạo mẫu cắt

- Biểu tượng hình chữ nhật (*Select*) để chọn vùng cắt là 1 hình chữ nhật.
- Biểu tượng hình sao (*Free-Form Select*) để chọn vùng cắt là 1 đa giác bất kỳ.

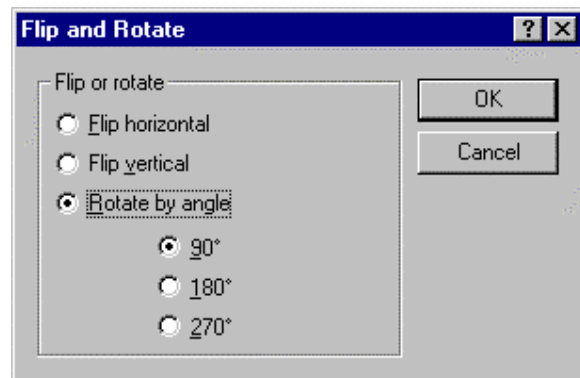
b. Di chuyển / Sao chép mẫu cắt:

Bấm-giữ mouse trên mẫu cắt và rê đến vị trí tùy chọn.

- Nếu nhấn Ctrl khi kéo đi tạo ra thêm 1 bản copy.
- Nếu nhấn Shift khi kéo tạo ra dấu vết của nó trên đường di chuyển.

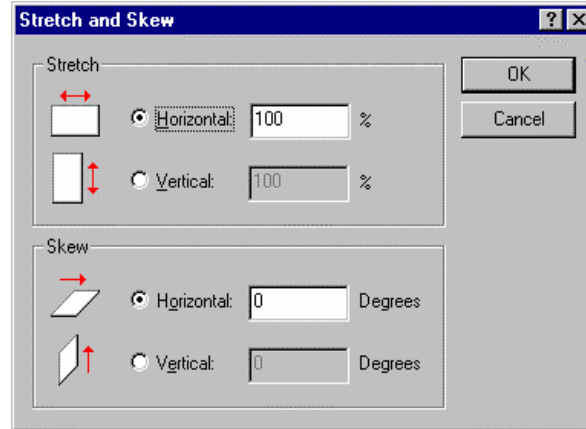
c. Lật - xoay mẫu cắt

- Chọn hình vẽ / mẫu cắt
- Vào mục **Image** trên menu - chọn **Flip/Rotate**
- Flip Horizontal:** Đối xứng theo chiều ngang.
- Flip Vertical:** đối xứng theo chiều đứng
- Rotate by Angle:** xoay mẫu cắt theo góc độ chọn trong bảng.



d. Co giãn, kéo lệch

- Chọn hình vẽ / mẫu cắt.
- Vào mục **Image** trên menu – Chọn **Stretch/Skew**.
- Stretch Horizontal**: Co giãn hình vẽ / mẫu cắt theo chiều ngang
- Stretch Vertical**: Co giãn hình vẽ / mẫu cắt theo chiều đứng.
- Skew Horizontal**: Kéo phần trên hình vẽ / mẫu cắt theo chiều ngang
- Skew Vertical**: Kéo phần bên phải hình vẽ / mẫu cắt theo chiều đứng.



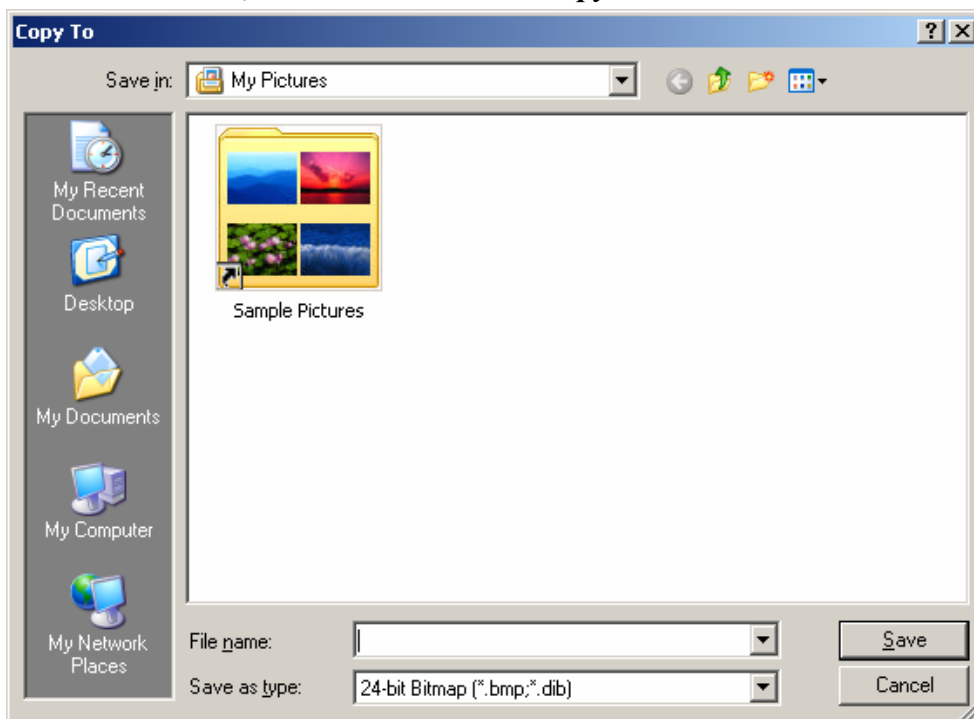
e. Đổi màu

- Chọn hình vẽ / mẫu cắt
- Vào mục **Image** – chọn **Invert colors** : Đảo màu trong hình vẽ.

f. Các lệnh Edit

- Cut** : Đưa mẫu cắt vào bộ nhớ (clipboard) có thể dùng menu Edit-Cut
- Copy**: Đưa hình ảnh được chọn vào bộ nhớ
- Paste**: Dán hình ảnh được lưu trong bộ nhớ ra màn hình.
- Lưu mẫu cắt vào đĩa** :

Chọn mẫu cắt, vào mục **Edit** – chọn **Copy to**



Trong khung **Save in** : chọn **folder** để lưu trữ hình ảnh.

Trong khung **File name** : nhập tên cho file cần lưu.

Bấm ô **Save**.

□ **Lấy một hình từ đĩa vào hình vẽ:**

Chọn menu **Edit** - chọn **Paste From**: chọn tên file hình ảnh từ hộp thoại.

Khai báo mục **Look in** và **File name** như sau :

Look in : Chọn folder chứa file hình ảnh.

File name : chọn tên của hình cần đưa ra màn hình.

Chọn file và bấm **Open**

Phần mở rộng của các file hình ảnh của Paint mặc định là .BMP (bitmap). Tuy vậy Paint cũng có thể làm việc với các kiểu tập tin hình ảnh khác như .JPG (dạng nén), .TIF, ...

8. CONTROL PANEL

Các ứng dụng trong **Control Panel** điều khiển cấu hình hoạt động của Windows.

Để kích hoạt cửa sổ **Control Panel**, vào **Start - Settings - Control Panel**



Trong cửa sổ **Control Panel** có nhiều mục với chức năng khác nhau. Sau đây là một số các mục thường được điều chỉnh cho phù hợp với môi trường làm việc.

8.1. Hiệu chỉnh ngày, giờ (Date - time)

Đây là ngày giờ theo đồng hồ của máy tính. Chúng ta có thể thay đổi ngày giờ của hệ thống bằng cách sau:

Hệ điều hành Windows

- Nhấp đúp vào biểu tượng đồng hồ trên thanh Taskbar.
- Hoặc chọn mục **Date/Time** trong Control Panel.

Date:

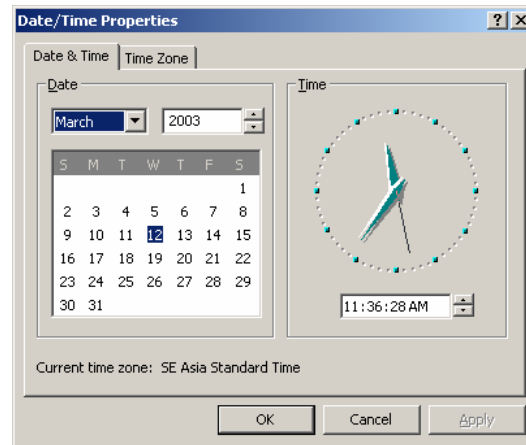
Thay đổi tháng, năm và ngày chọn vào ô ngày - bấm Apply.

Time:

Thay đổi giờ : bằng cách hiệu chỉnh từng ô giờ, phút, giây - với ngày tính năng chọn cho mỗi ngày là 24 giờ chọn AM và PM cho thích hợp. *Ví dụ:* 7 giờ tối thì nhập vào 19 giờ.

Ngoài ra chúng ta có thể thay đổi múi giờ cho thích hợp với từng địa phương.

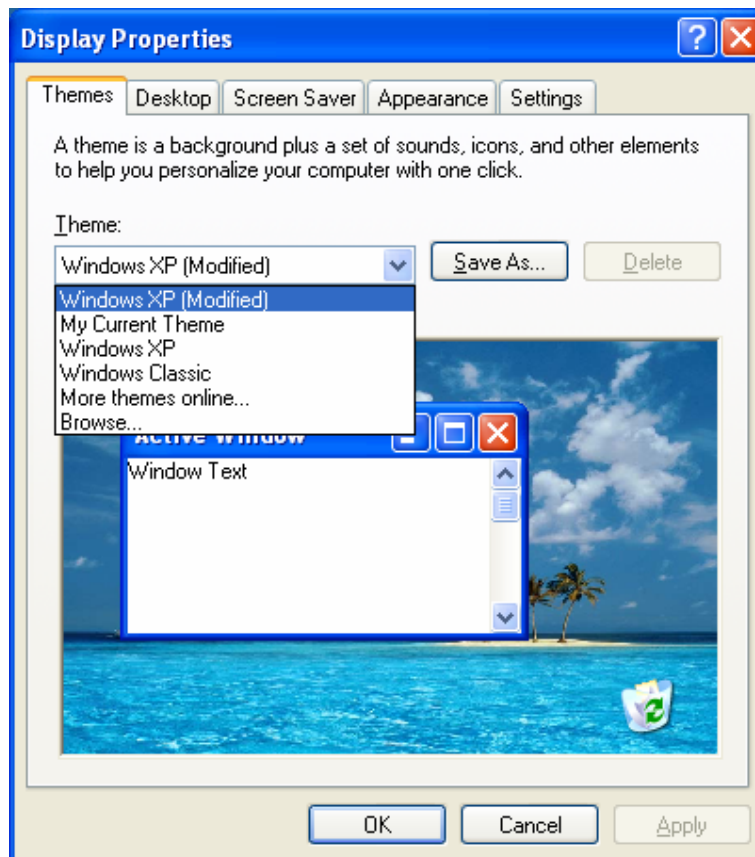
Lưu ý: Những user bình thường không hiệu chỉnh được các tham số này.



8.2. Cách thể hiện trên màn hình (Display properties)

Khởi động: Nhấp đúp vào biểu tượng **Display** trong **Control Panel** hoặc bấm phải mouse trên màn hình và chọn **Properties**.

Cấu hình cho màn hình nền desktop gồm nhiều thẻ :

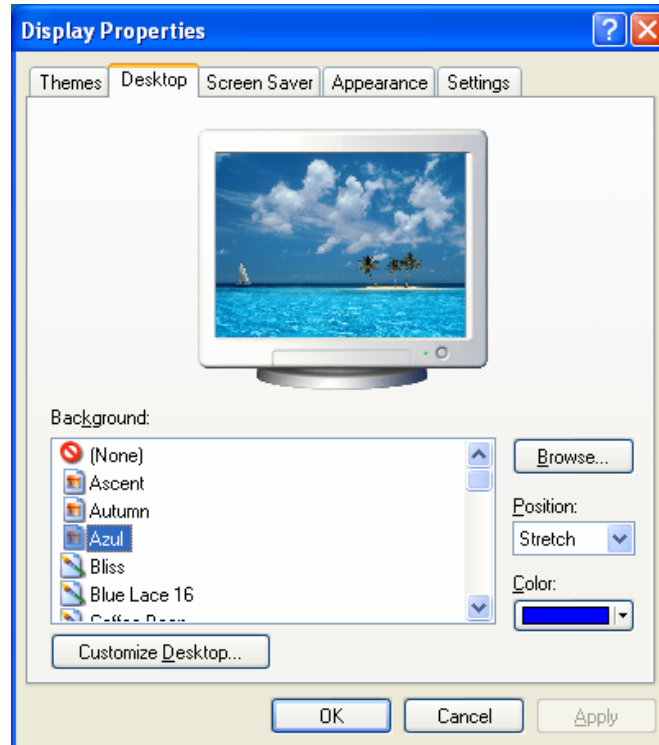


8.2.1. Themes

Để chọn một các kiểu hiển thị giao diện kiểu Windows XP hoặc Windows trước đây.

8.2.2. Desktop

Chọn trang trí cho nền desktop:



Khung **Background**: Để chọn 1 tập tin hình ảnh làm nền màn hình desktop. Sau khi chọn loại ảnh, click ô **Apply** để thay đổi.

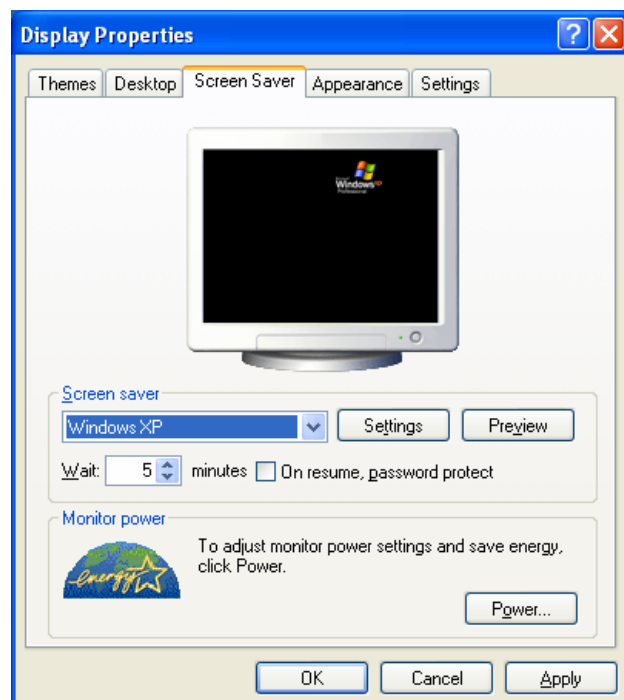
8.2.3. Screen Saver

Thiết lập màn hình lúc đang tạm ngưng làm việc sau 1 thời gian tùy chọn. Màn hình sẽ hiện một hình ảnh động tùy chúng ta chọn. Ý nghĩa các mục :

ScreenSaver: chọn mẫu hình ảnh di chuyển.

Wait: đặt khoảng thời gian nghỉ không gõ phím để bật lên chế độ ScreenSaver.

Password protected: đặt mật khẩu chống kẻ lạ xâm nhập vào máy khi chúng ta tạm nghỉ.

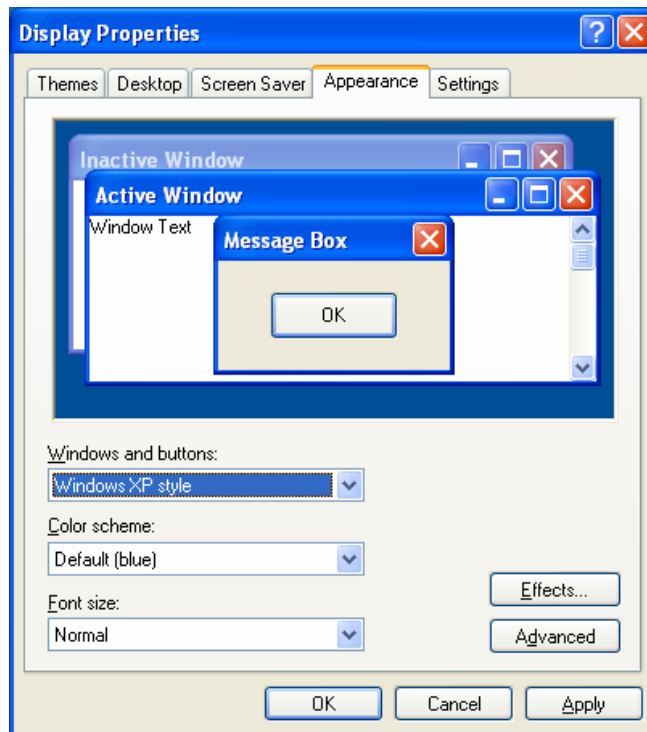


8.2.4. Appearance

Chọn cách thể hiện màu, font chữ và nền cho cửa sổ.

Scheme: chọn tên bộ màu thể hiện cho cách đặt màu cho tất cả các thành phần của cửa sổ.

Sau khi thay đổi để trở lại bình thường chúng ta chọn Windows Standard.



8.3. Keyboard:

Điều khiển bàn phím.

Repeat delay: khoảng thời gian giữa hai lần gõ phím liên tiếp. Có thể thay đổi từ Long đến Short.

8.4. Fonts

Đây là mục thêm và bỏ đi các font chữ có trong máy tính.

Để thêm font chữ chúng ta chọn **File- Install new fonts**, sau đó chọn thư mục chứa font chữ với các file *.ttf, rồi chọn các font mong muốn để thêm vào.

Xóa font : chọn ngay biểu tượng của font chữ đó và bấm Delete.

8.5. Mouse

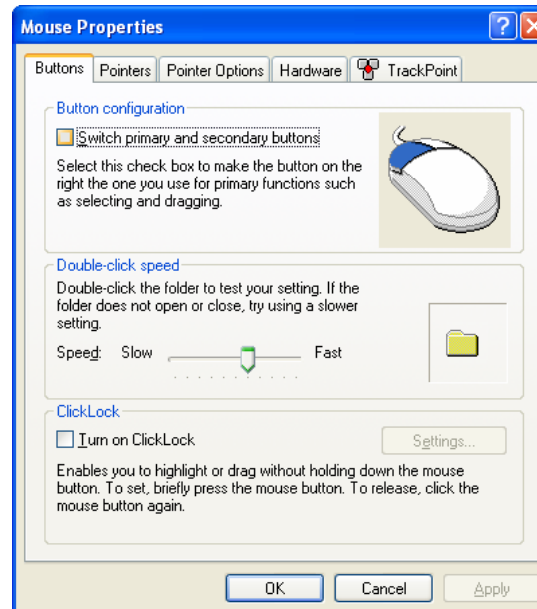
Kích hoạt biểu tượng mouse trong cửa sổ Control Panel. Trong hộp thoại **Mouse properties** ta có thể điều chỉnh các tính năng sau:

The Buttons

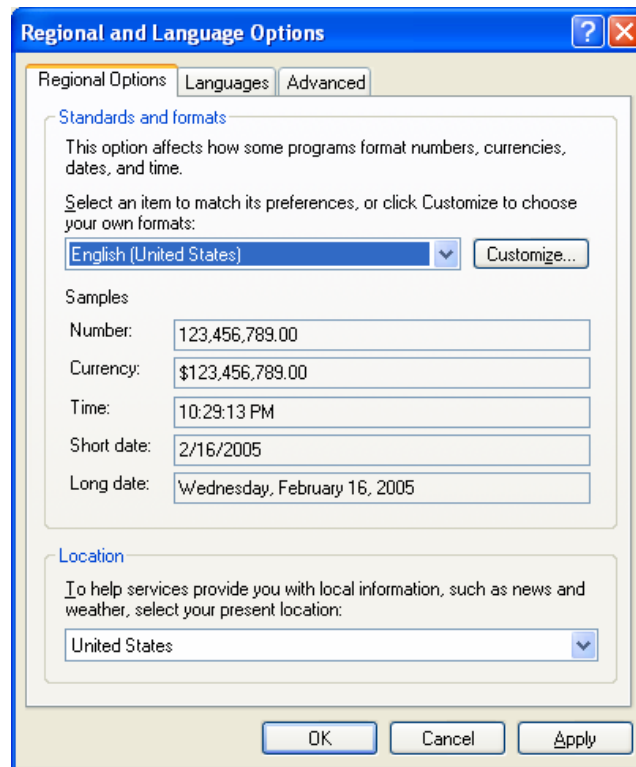
- Button configuration: có Right handed : Đổi chức năng nút mouse trái thành chức năng của nút phải và ngược lại mouse phải thành trái. Đổi ngược lại ta chọn (Left handed).
- Double click speed: tốc độ bấm đôi. Khi tăng lên Fast chúng ta phải bấm đôi thật nhanh thì mới khởi động được chương trình.

The Motion

- Pointer speed: điều chỉnh tốc độ di chuyển của mouse trên khoảng từ Slow đến Fast.
- Pointer Trail: chọn vào Show pointer trail: khi kéo mouse trên màn hình sẽ có vết đường đi nó đi qua.



8.6. Regional and Language Options



8.6.1. Regional options

Thay đổi tên nước mà máy tính đang sử dụng - Múi giờ. Khi chọn một nước sẽ có sự thay đổi ở các thẻ trong mục *Customize*. Có thể chọn khuôn dạng *Vietnamese*, nếu đã được cài đặt. Nếu giữ khuôn dạng mặc định *English (United State)*, chúng ta **cần phải** khai báo lại các tham số sau cho phù hợp với quy định của Việt Nam. Click khung **Customize** để kiểm tra và khai báo lại các tham số sau :

8.6.2. Number

Decimal symbol (dấu phân cách số lẻ thập phân) : Chọn **dấu phẩy** (,).

Digit grouping symbol (dấu phân cách hàng ngàn) : Chọn **dấu chấm** (.)

No of digits after decimal (số ký số sau dấu phân cách thập phân) : 2

No of digits in group (số ký số trong 1 nhóm) : 3.

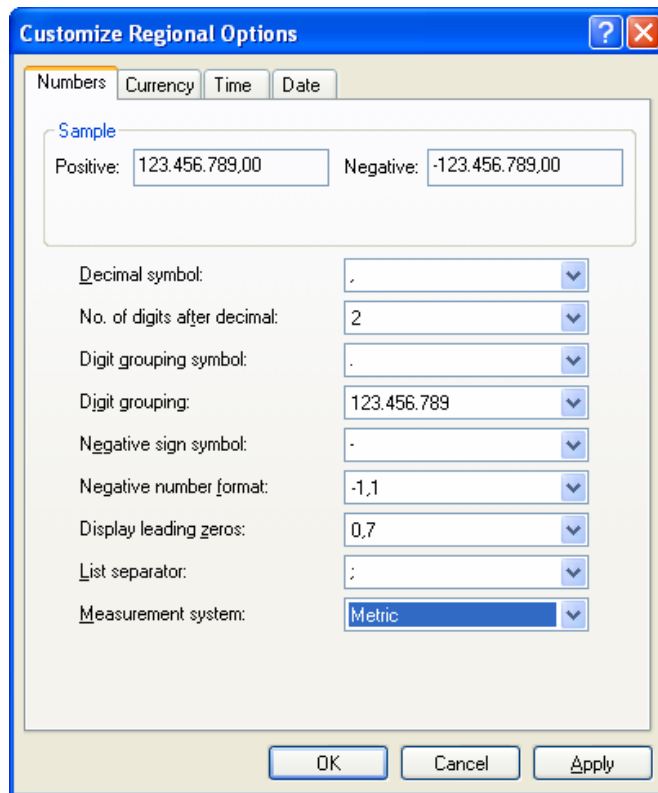
Negative sign symbol (dấu số âm) : dấu trừ (-)

Negative number format: (cách hiển thị số âm) : dấu trừ (-) ở phía trước.

Display leading zeroes: (hiển thị phần số lẻ thập phân) : 0,7

Measurement system (hệ thống đo lường) : chọn **Metric**.

List separator: dấu phân cách giữa các đối số trong công thức, nhóm số. Nên chọn 1 ký hiệu khác với dấu phân cách số lẻ thập phân và dấu phân cách hàng ngàn, thường là **dấu chấm phẩy** (;).

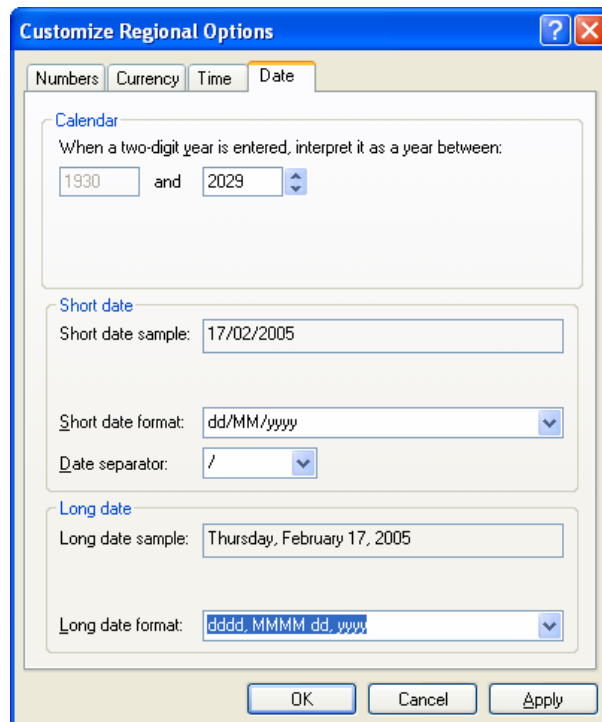


8.6.3. Time

Thay đổi cách hiển thị giờ hh:mm:ss (giờ: phút: giây)

8.6.4. Date

Chọn cách hiển thị ngày tháng: **dd/MM/yyyy** (17/02/2005), hoặc **dd-MMM-yyyy** (17-Feb-2005)



8.6.5. Currency

- *Current symbol* : Khai báo thêm hay chọn đơn vị tiền tệ.

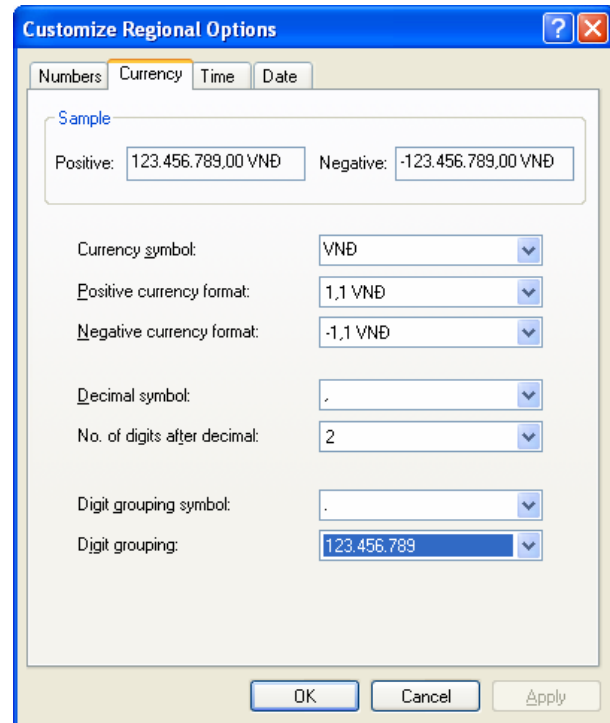
Ví dụ : VNĐ

- *Position current format* (vị trí của đơn vị tiền tệ (trước, sau, ...)) : chọn ở **phía sau**.

- *Negative currency format* (kiểu biểu diễn số âm của đơn vị tiền tệ) : **dấu trừ ở trước và đơn vị tiền tệ ở sau..**

- *Decimal symbol* (dấu phân cách số lẻ thập phân) : chọn **dấu phẩy** (,).

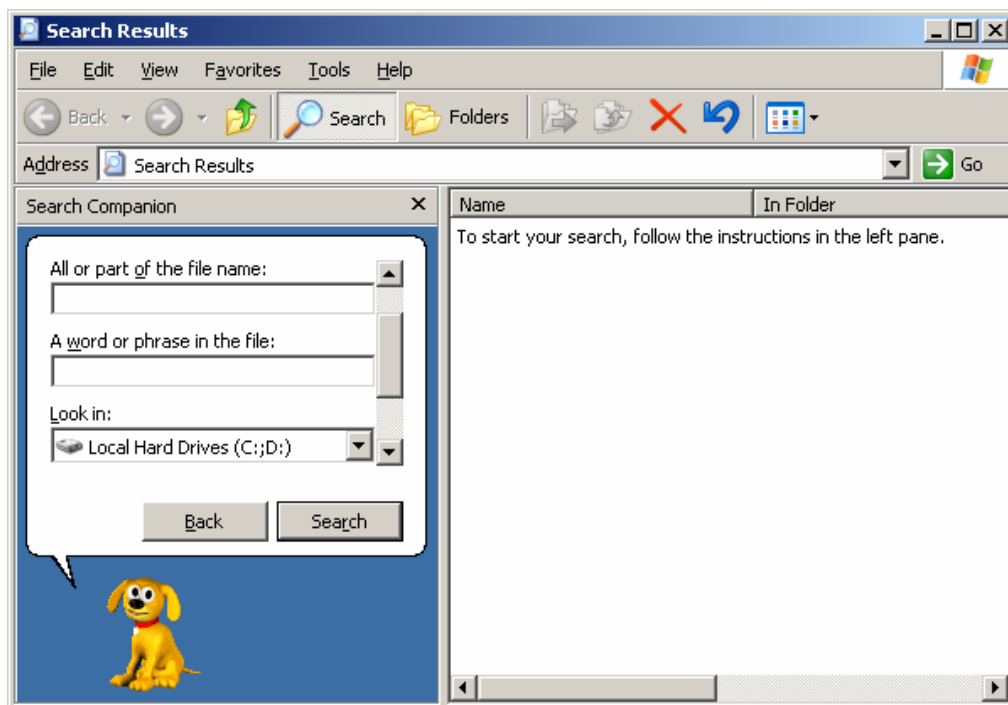
- *Digit grouping symbol* (dấu chấm phân cách hàng ngàn) : chọn **dấu chấm** (.)



9. MỘT SỐ ỨNG DỤNG KHÁC

9.1. Tìm kiếm file - folder

Chọn **Start - Search – For Files or Folders / All files and folders**



Search for files or folders name : gõ vào tên của file cần tìm có thể dùng dấu * thay thế cho một nhóm ký tự và dấu ? thay thế cho một ký tự trong tên file hoặc folder.

Ví dụ cần tìm tập tin BAITAP.DOC ta có thể gõ lệnh tìm như sau:

baitap.* (tìm tất cả các tập tin có phần tên là baitap), hoặc **bai*.doc** (tìm tất cả các tập tin có phần tên có 3 ký tự đầu là BAI và phần mở rộng là DOC).

Containing text: có thể nhập thêm 1 đoạn văn bản có trong file cần tìm.

Look in: xác định vị trí muốn tìm kiếm, ổ đĩa hay thư mục. (*cần lưu ý*)

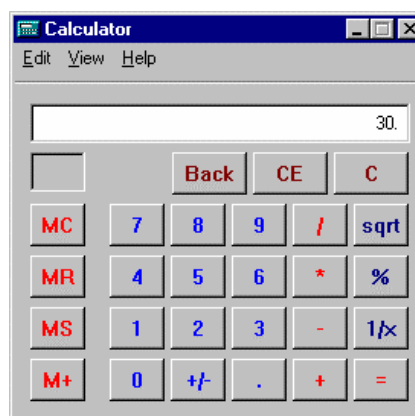
Options: có thể cho biết thêm một số thông số khác về *ngày soạn thảo* tập tin, *kiểu*, *kích thước* ... để giới hạn việc tìm kiếm.

9.2. Máy tính tay (calculator)

Khởi động: **Start - Programs - Accessories - Calculator.**

Mọi thao tác tính toán giống như máy tính tay. Trong máy có thể hiển thị hai máy tính: Standard và Scientific

Sau khi tính toán có thể copy (Ctrl_c) và paste kết quả ra chương trình soạn thảo văn bản (Ctrl_V).



10. BẢO VỆ DỮ LIỆU – CHỐNG VIRUS MÁY TÍNH

10.1. Bảo vệ dữ liệu.

Dữ liệu lưu trữ trong máy tính được chứa trên các đĩa cứng, đĩa mềm, hoặc đĩa CD-ROM. Dữ liệu được lưu theo những dạng đặc biệt có tính logic rất cao, khi một phần của đĩa không đọc được gây ra dữ liệu trên đĩa hoàn toàn bị mất.

Dữ liệu bị mất có nhiều nguyên nhân, chủ yếu là các nguyên nhân sau:

- Do người sử dụng xoá. Hoặc ghi dữ liệu khác đè lên file dữ liệu đã có vùng có dữ liệu.
- Do hệ thống không đọc được dữ liệu, cúp điện đột ngột, điện áp không ổn định, do thiết bị lưu trữ hư hỏng...
- Do virus tấn công vào các bản đồ lưu trữ thông tin hệ thống đĩa làm dữ liệu còn nhưng không thể đọc được.

Cách bảo vệ dữ liệu:

- Lưu dữ liệu ở nhiều nơi trên đĩa, lưu trên nhiều đĩa.
- Hệ thống máy tính phải có trang bị các khóa phần mềm, khoá phần cứng không cho người không thẩm quyền truy cập.
- Các hệ cơ sở dữ liệu lớn cần có hệ thống lưu trữ chuyên dụng.
- Cần thận khi sử dụng các chương trình lạ, đĩa lạ.

10.2. Virus máy tính là gì?

Đây là một chương trình ứng dụng thường rất nhỏ, được nạp vào bộ nhớ hoặc ký sinh trên file nào đó trong máy tính bị nhiễm. Có khả năng lây lan sang máy tính khác thông qua các tập tin hay đĩa đã bị nhiễm.

Hiện nay máy tính rất dễ bị nhiễm virus qua đường e-mail với các tập tin đính kèm, hay truy cập đến địa chỉ web đã bị nhiễm virus.

Tác hại: Làm hư hỏng phần mềm, nhất là phần khởi động máy tính làm máy tính không khởi động được. Virus rất đa dạng có thể gây đờng máy, có khi không gây hại gì cả, có loại hẹn đến ngày giờ nhất định tung ra phá máy tính.

Triệu chứng: máy hay bị treo trong khi chạy chương trình, máy không khởi động được, máy chạy chậm hơn bình thường. Hoặc xuất hiện các thông báo lạ lúc đó chúng ta cần đến các chương trình kiểm tra - diệt virus máy tính.

Kiểm tra diệt virus máy tính

- Cần có đĩa mềm chứa chương trình chống virus máy tính chuyên nghiệp như:

- D2.COM (VN)
- BKAV.EXE (VN) www.bkav.com.vn
- SC.EXE (VN)
- SCAN (nước ngoài)

...

Các chương trình này chép ở các dịch vụ copy phần mềm máy tính hoặc ở trang web <http://www.vnn.vn/vnn1/>, <http://www.hcmuaf.edu.vn/ttth/virus/>

- Khởi động máy tính bằng đĩa mềm sạch (đảm bảo không có virus)
- Từ dấu nhắc DOS gõ lệnh có chứa trên đĩa chống virus. Ví dụ : D2 (Enter)

Và theo các hướng dẫn trên màn hình thực hiện việc kiểm tra virus trên máy tính.

Phòng chống virus xâm nhập vào máy

- Không dùng đĩa lạ nghi ngờ có virus trước khi đưa vào máy cần khởi động chương trình chống virus kiểm tra.

- Không sao chép các phần mềm lạ - trò chơi điện tử ở các máy mà chúng ta không tin thật sự nơi đó không có virus máy tính. Cần phải kiểm tra virus trước khi chép vào máy.

- Khi chép file từ máy mạng hoặc Internet cần kiểm tra virus thật kỹ.

- Khi đã bị lây nhiễm virus cần tìm ra và diệt thật “sạch” rồi mới vào sử dụng lại các chương trình đã có trên đĩa, nếu có điều kiện nên format toàn bộ đĩa và cài đặt lại từ đầu.

Hiện nay có nhiều chương trình phòng chống virus, trong đó thường dùng nhất là McAfee VirusScan, Norton AntiVirus, BKAV for Windows, D2, ... Cần cập nhật để có thể phòng chống các virus mới.

