

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

MINISTERE DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE



INSTITUT DE LA FORMATION
PROFESSIONNELLE DE BIRKHADEM

INITIATION A L'INFORMATIQUE

Mars 2004

☐ Rue des Trois Frères Djillali Birkhadem Wilaya d'Alger
Tel : 021 54.21.44/45/46 ; Fax : 021 54.22.00 ; E-mail: ifperf@wissal.dz

Table des matières

1^{ère} Partie : Généralités

I. DEFINITIONS DE BASE.....	4
I.1. Informatique.....	4
I.2. Ordinateur	4
I.3. Information.....	4
I.4. Donnée	4
I.5. Instruction (ou commande)	4
II. SYSTEME INFORMATIQUE	4
II.1. Le Hardware.....	4
II.2. Le Software	10

2^{ème} Partie : Windows XP

I. INTRODUCTION	13
II. PRESENTATION DE WINDOWS XP	13
II.1. Matériel recommandé.....	13
II.2. Présentation du bureau de windows XP	13
II.3. Présentation du poste de travail.....	16
II.4. Présentation de la corbeille	17
II.5. Le panneau de configuration.....	17
III. EXPLORATEUR WINDOWS XP	21
III.1. La sélection	21
III.2. Créer un nouveau dossier	21
III.3. Renommer un fichier ou un dossier	21
III.4. Copier un fichier ou un dossier	22
III.5. Déplacer un fichier ou un dossier.....	22
III.6. Supprimer un fichier ou un dossier	22
III.7. Récupérer un fichier ou un dossier détruit	22
IV. LES ACCESSOIRES WINDOWS	23
IV.1. Utilisation de Paint.....	23
IV.2. Utilisation de la Calculatrice	23
IV.3. Utilisation du Bloc-notes.....	23
IV.4. Utilisation de WordPad.....	23
V. ENTRETENIR ET OPTIMISER SON PC.....	24
V.1. Introduction.....	24
V.2. Libérer de l'espace sur son disque dur.....	24
V.3. Défragmenter et Optimiser ses applications.....	24

*INITIATION A
L'INFORMATIQUE
1^{ière} Partie : Généralités*

I. DEFINITIONS DE BASE

I.1. Informatique

Informatique est un mot créé à partir des mots **Information** et **automatique**, elle définit la science de traitement automatique de l'information.

I.2. Ordinateur

Un ordinateur est une machine automatique de traitement de l'information. Il peut recevoir des données en entrée, effectuer sur ces données des opérations en fonction d'un programme et enfin fournir des résultats en sortie.



I.3. Information

Est un ensemble d'événements qui peuvent être communiqués à l'ordinateur.

I.4. Donnée

Est une information traitée.

I.5. Instruction (ou commande)

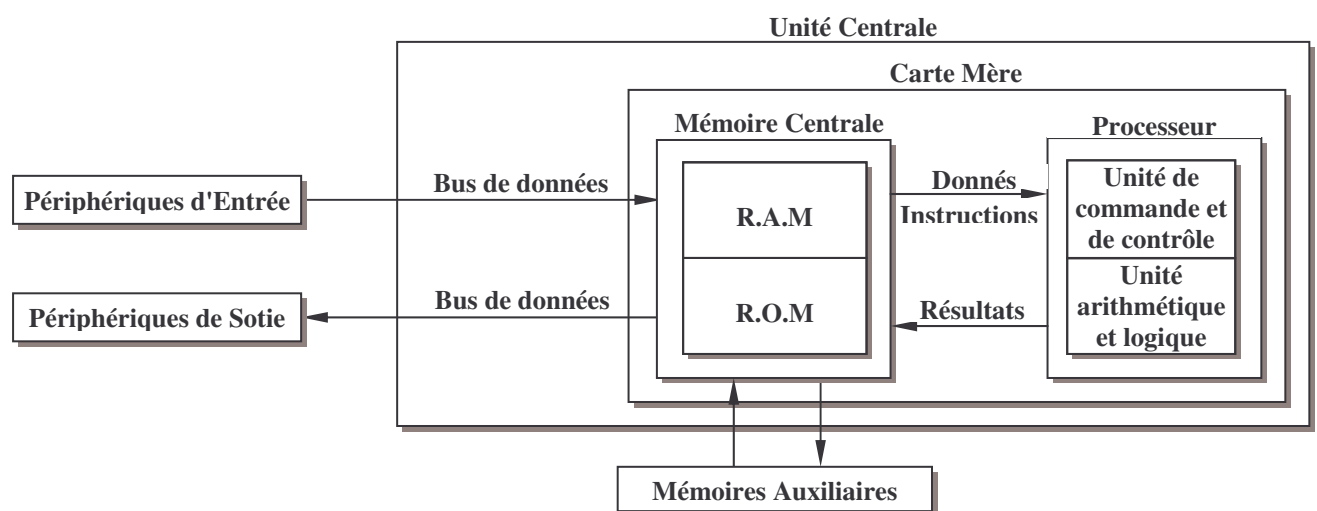
Ordre donné par l'utilisateur à l'ordinateur.

II. SYSTEME INFORMATIQUE

Un système informatique est composé de deux parties: Matériel (Hardware) et Logiciel (Software).

II.1. Le Hardware

II.1.1. Architecture d'un ordinateur



II.1.2. Définition et fonctionnement des différents composants d'un ordinateur

II.1.2.1. L'unité centrale

a. La carte mère :

La carte mère (Mainboard ou Motherboard) est l'un des principaux composants de l'ordinateur. Elle se présente sous la forme d'un circuit imprimé sur lequel sont présents divers composants. En fait, son rôle est de lier tous les composants du PC, de la mémoire aux cartes d'extensions. La carte mère détermine le type de tous les autres composants.

Elle est caractérisée par :

- **Le format :** Il existe différents formats de cartes mères : AT, ATX et NLX Chacun de ceux-ci apporte leurs lots de spécialités, d'avantages ou encore de défauts. Le but de ces divers formats est de permettre un montage aisé des différents composants. Il permet aussi une meilleure circulation d'air afin de refroidir certains composants.
- **La fréquence :** Une carte mère doit absolument pouvoir fournir une fréquence supportée par le processeur choisi.
- **Le voltage :** Une carte mère est disponible dans divers voltages. C'est en fait le type de processeur qui détermine ce choix. Jusqu'à récemment, tous les processeurs étaient à un voltage de 5 V. Suite à des problèmes de dégagement thermique et d'économie d'énergie, il a été décidé de les passer à 3,3V.
- **La pile ou l'accumulateur :** Le BIOS exigeant d'être sous tension en permanence, la carte mère intègre, pour les plus anciennes, une pile. Sur les cartes mères plus récentes, on trouvera un accumulateur généralement situé à côté de la prise clavier. La nouvelle génération de cartes mères possède une pile plate au lithium.
- **Montage et fixation :** La carte mère doit être vissée dans le fond du boîtier, mais elle ne doit en aucun cas être en contact avec les parties métalliques de celui-ci.

b. Le processeur :

Le processeur est un composant électronique qui n'est autre que le cerveau du micro-ordinateur. Il traite les informations introduites dans la mémoire.

- **Le support :** Deux principales de supports processeur peuvent être sur une carte mère c'est le support **Zif** et le **slot1**.
- **Le voltage :** Les processeurs avaient toujours un voltage de **5V**, cette valeur est descendue à 3,3V, voire 3,1V. Ce choix a été poussé par deux raisons : il était nécessaire de diminuer l'important dégagement de chaleur lié à des fréquences élevées, et réduire ainsi la consommation d'énergie.
- **La fréquence :** Est un élément déterminant la vitesse du processeur. Celle-ci est exprimée en mégahertz (Mhz), plus la fréquence est élevée, plus le processeur réagira vite.
- **Le coprocesseur :** Son rôle est de prendre en charge quelques types d'instructions, pour augmenter la vitesse générale du PC.
- **La température :** les processeurs doivent toujours être parfaitement ventilés et refroidis, S'il surchauffe, il peut endommager la carte mère.

Le processeur comprend principalement une unité de commande et de contrôle (U.C.C) et une unité arithmétique logique (U.A.L).

- ☛ **Unité de commande et de contrôle (U.C.C) :** C'est la partie intelligente du microprocesseur. Elle permet de chercher les instructions d'un programme se trouvant dans la mémoire, de les interpréter pour ensuite acheminer les données vers l'U.A.L afin de les traiter.
- ☛ **Unité de arithmétique et logique (U.A.L) :** Elle est composée d'un ensemble de circuits (registres mémoires) chargés d'exécuter les opérations arithmétiques (addition, soustraction, multiplication, division) et les opérations logiques.

c. La mémoire centrale :

La mémoire centrale est un composant de base de l'ordinateur, sans lequel tout fonctionnement devient impossible. Son rôle est de stocker les données avant et pendant leurs traitements par le processeur. Plusieurs types de mémoires sont utilisés, différenciés par leurs technologies (**DRAM, SRAM, ...**), leurs forme (**SIMM, DIMM, ...**) ou encore leurs fonctionnement (**RAM, ROM**).

☛ **ROM (Read Only Memory) :**

Ce type de mémoire est par définition une mémoire ne pouvant être accessible qu'en lecture. En fait, certaines variantes peuvent être lues et écrites mais souvent de manière non permanente. On les utilisera pour stocker des informations devant être rarement mise à jour. De plus, ces données ne seront pas perdues si la mémoire n'est plus alimentée électriquement. Une des utilisations classique de la ROM est le **BIOS** des PC, et l'un des défauts de ce type de mémoire est sa lenteur d'accès.

Il existe plusieurs types de mémoires ROM :

ROM	Mémoire programmée en usine. Elle ne peut en aucun cas être reprogrammée. Elle est souvent utilisée pour stocker des informations statiques (Bios clavier, chipset,...)
PROM (Programmable ROM)	Cette mémoire peut être programmée à l'aide d'un équipement spécifique, mais une seule fois seulement.
EPROM (Erasable Programmable ROM)	Mémoire pouvant être reprogrammée autant de fois que nécessaire à l'aide d'un équipement spécifique. En effet, ils sont effaçables à l'aide d'UV. Afin d'éviter toute altération involontaire des données, cette face est recouverte d'un autocollant métallisé, ne laissant passer aucun UV.
EEPROM (Electrically Erasable PROM)	Mémoire réinscriptible à volonté. Contrairement à l'EPROM, aucun rayon UV n'est requis pour l'effacer. En effet, cette opération peut se faire électriquement. Ce type de ROM est utilisé pour les Bios pouvant être mis à jour par l'utilisateur (<i>Bios Flash</i>).

☛ **RAM (Random Access Memory) :**

Cette mémoire, à l'inverse de la mémoire ROM, peut être lue et écrite de manière standard, tout en étant nettement plus rapide. Il s'agit d'une mémoire volatile ce qui sous entend que son contenu est perdu lorsqu'elle n'est plus alimentée électriquement. Lorsqu'il est sujet de mémoire vive ou de mémoire cache, il s'agit toujours de mémoire **RAM**.

- *Ce type de mémoire se décline en deux grandes catégories :*

SRAM (Static RAM)	Mémoire statique. Cette mémoire à l'immense avantage de pouvoir stocker une valeur pendant une longue période sans devoir être rafraîchie cela permet un temps d'accès très rapide (8-20ns). Ses inconvénients sont son coût et son encombrement très élevés.
DRAM (Dynamique RAM)	Mémoire dynamique. A l'inverse de la mémoire SRAM elle peut être rafraîchie plusieurs fois par secondes, ce qui en augmente le temps d'accès (50-80ns). Par contre son coût est nettement inférieur et son encombrement est faible. Il est facile de la placer sur une barrette DIMM .

- *Les supports mémoires*

La forme sous laquelle se présente la mémoire est un élément aussi important que la technologie utilisée. En effet, chaque carte mère propose un certain nombre de support à un format donné. C'est cet élément qui définit les possibilités d'extension de la mémoire.

Les barrettes SIMM 8bits / 30 pins : La mémoire **SIMM** (Single In-Line Memory Module) de 8 bits se présente sous la forme d'une barrette d'environ 8.5 cm de long, sur laquelle sont fixés des composants électroniques. Elle est aussi souvent appelée barrette SIMM 30 pins.

Les barrettes SIMM 32bits / 72 pins : La mémoire **SIMM** de 32 bits (appelée aussi **SIMM 72 pins**) se présente aussi sous la forme d'une barrette, mais plus longue que les 8 bits (environ 10.5 cm). Au niveau des valeurs, les SIMM 32 bits disponibles sont de 1 Mo, 2 Mo, 4 Mo, 8 Mo, 16 Mo, 32 Mo et 64 Mo. Ces barrettes sont surtout utilisées les Pentium, ainsi que sur les cartes mère 486.

Les barrettes DIMM : Les barrettes **DIMM** (Dual In-Line Memory Module) sont désormais supportées par la plupart des PC récents.

d. Les Bus

Un bus est un ensemble de lignes électriques permettant la transmission de signaux entre les différents composants de l'ordinateur. Le bus relie la carte mère du P.C, qui contient le processeur, à la mémoire et aux cartes d'extensions.

Il y a 3 types de bus :

- ☛ **Le bus de données :** C'est un groupe de lignes bidirectionnelles sur lesquelles se font les échanges de données (Data) entre le processeur et son environnement (mémoires, unités d'entrée/sortie).

- ☛ **Le bus d'adresse** : Il est constitué d'un ensemble de lignes directionnelles, donnant au processeur le moyen de sélectionner une position de la mémoire.
- ☛ **Le bus de contrôle** : Le bus de contrôle transmet un certain nombre de signaux de synchronisation qui assurent au microprocesseur et aux différents périphériques en ligne un fonctionnement harmonieux.

II.1.2.2. Mémoires auxiliaires

Comme la mémoire R.A.M perd ces informations après arrêt de l'ordinateur, il est donc important d'utiliser des mémoires qui permettent de conserver, d'une façon permanente ces informations. Ces Mémoires dites auxiliaires ou externes par opposition aux mémoires internes.

a. Les disquettes :

Elles sont composées d'un disque magnétique protégé par une pochette carrée. Le micro-ordinateur doit être équipé d'un lecteur de disquettes pour lire et écrire les informations sur des disquettes. Actuellement le modèle existant est le : 3¹/₂ (Pouce=Inch=2.54cm).

La capacité d'une disquette varie entre 1.2 Mo, 1.44 Mo, et 2 Mo

Pour protéger une disquette 3¹/₂ contre l'écriture et l'effacement, faites coulisser sa languette incorporée de manière à faire apparaître le trou de protection contre l'écriture.

b. Les disques durs :

Le disque dur est incorporé au PC. Il est donc mieux protégé et permet la lecture/écriture d'une manière beaucoup plus rapide (jusqu'à 40 fois) que la disquette. La capacité des disques durs a augmenté ces dernières années d'une manière fulgurante. De 2 G.O en moyenne à la fin des années 90, elle est passée aujourd'hui à plus de **80GO**.

c. Le CD-ROM :

Unité de lecteur qui permet un stockage important d'informations (plus de 600 Mo), le CD-ROM (Compact Disk Read Only Memory) offre des performances (en termes de rapidité) presque identiques à celle d'un disque dur.

Actuellement, il sert surtout à véhiculer des images, des sons, de la vidéo (types de données très gourmandes en mémoire). Le graveur vous permet d'enregistrer des données sur un CD-ROM.

d. Disquette Zip :

Les premières disquettes Zip sont sorties en 2000, elles ressemblent aux disquettes classiques mais elles sont un peu plus épaisses, avec une capacité nettement supérieure de 100Mo, 250Mo et même de 750 Mo (Sorti en 2003). Et cela pour véhiculer des fichiers volumineux et même les sauvegarder.

Pour lire une disquette Zip il vous faut un lecteur spéciale (lecteur Zip), Il est impossible de lire une disquette classique 3.5" avec ce lecteur.

e. Le diskflash :

C'est l'unité de transfert de données d'un ordinateur vers un autre, il est caractérisé par :

- Installation facile par port USB.
- Ecriture 230kb/sec ~ 750Kb/s.
- Fonctionne sans pile.
- Dimension 24X63X12mm.
- Poids 18g.
- Existe en 128Mb / 256Mb / 512Mb.
- Lecture 570Kb/s ~ 1000Kb/s.
- Compatible : Windows 98/98SE/2000/ME/XP.



II.1.2.3. Les périphériques

On distingue trois types de périphériques : les périphériques d'entrée, les périphériques de sortie et les périphériques d'entrée / sortie qui sont aussi des dispositifs de communication.

a. Les périphériques d'entrée
















☞ Le clavier :

Le clavier est l'unité d'entrée la plus importante du PC.

- Il comporte des touches alphabétiques, numériques, des touches de ponctuation, une barre d'espace. Le tout semblable à une machine à écrire traditionnelle.
- Il comporte également des touches numériques, des touches de direction et des opérateurs arithmétiques (+, -, *, /) dans le pavé numérique. Ces touches peuvent se transformer en touches de direction, si la touche **Verr Num** est désactivée.
- Il y a les touches spéciales **Alt**, **Alt Gr** et **Ctrl** qui, combinées avec les touches alphabétiques, numériques ou de fonction, permettent de réaliser des actions particulières dans une application.
- Pour taper en majuscule et les chiffres du pavé alphabétique, activez la touche **Caps Lock** (celle qui éventuellement est indiquée par cadenas).
- Pour taper en minuscule et les signes ² & é « ' (- è _ ç à)=, activez la touche **Shift** ou ↑.
- Pour taper les signes ~ # { [| \ ' ^ @] }, activez la touche **Alt Gr** en même temps que la touche concernée.
- La touche **Return** ordonne à la machine de lire les ordres entés au clavier et de placer le curseur au début de la ligne suivante.
- La touche **Del** ou **Suppr** efface un caractère à partir de la position courante du curseur tout en déplaçant les caractères de droite vers la gauche.
- La touche **Inser** insère un caractère au milieu d'un mot à la position courante du curseur. En fin, les touches de fonctions **f1**, **f2**, **f3** jusqu'à **f12** ont un rôle à jouer dans la plupart des applications. Un clavier classique comporte 102 touches. Il existe des claviers « **azerty** » adaptés à la langue française, des claviers « **qwerty** » adaptés à la langue anglaise.

☞ La souris :

La souris (mouse en anglais) est un petit boîtier relié au PC par un câble. Elle comporte deux à trois boutons. La souris nous permet de faire :

Sélection normale	
Aide à la sélection	
Traitement en arrière-plan en cours	
Occupé	
Précision de la sélection	
Sélection de texte	
Écriture manuscrite	
Non disponible	
Redimensionnement vertical	
Sélection de lien	
Redimensionnement horizontal	
Redimensionnement diagonal 1	
Redimensionnement diagonal 2	
Déplacer	
Autre sélection	

- **Cliquer** : Appuyer sur le bouton gauche de la souris et relâcher immédiatement.
- **Double-cliquer** : Cliquer deux fois rapidement sur le bouton gauche de la souris.
- **Glisser** : Presser le bouton gauche de la souris et le maintenir enfoncé pendant le déplacement.
- **Pointer** : Déplacer la souris (sans appuyer sur le bouton) jusqu'à ce que le pointeur touche l'élément désiré.
- **Sélectionner** : Cliquer sur le début du mot (paragraphe) qu'on veut sélectionner et glissez la souris vers la fin du mot (paragraphe).
- **Cliquer sur le bouton droit** : Pour pouvoir afficher et utiliser le menu contextuel.

Remarque : La souris ne peut pas remplacer le clavier pour certaines taches, en particulier la frappe.

☞ **Le scanner :**

C'est un périphérique d'entrée qui permet en balayant une feuille contenant un dessin ou le texte, d'introduire cette image ou ce texte dans le PC. Le scanner, relié au PC par le biais d'un câble, s'avère très utile pour traiter des images ou pour introduire un texte sans avoir à faire la frappe.

Le scanner est accompagné d'un logiciel qui permet la capture et l'acheminement de l'image scannée vers PC.

☞ **Le microphone :**

Le microphone est le périphérique d'entrée qui vous permet d'enregistrer des sons. Vous pouvez également lier ou insérer des sons à un document (exemple d'une Présentation PowerPoint).

b. Les périphériques de sortie

☞ **L'écran :**

C'est l'élément de sortie le plus courant et le plus utilisé. C'est lui qui permet de visualiser, d'une part, les informations que vous introduisez dans le PC, et, d'autre part, les résultats que celui-ci transmet.

Outre la carte vidéo utilisée, une des caractéristiques principales de l'écran est celle relative à la taille de sa diagonale exprimée en pouces ("). Les 15" sont les plus répandus sur le marché. Toutefois, il existe des 17", des 19" et des 21". Les grands écrans sont mieux adaptés aux travaux de CAO, DAO, PAO et PREAO.

☞ **Les imprimantes :**

L'imprimante est le périphérique de sortie qui va vous permettre d'avoir les résultats de votre travail imprimé sur du papier. Les imprimantes se caractérisent par :

- Le mode d'impression (aiguilles, jet d'encre, laser, sublimation thermique).
- La vitesse d'impression, exprimée en page par minute (ppm).
- La dimension des feuilles qu'elles acceptent.
- La qualité d'impression, définie en PPP (Point Par Pouce carré).

◆ **Imprimante matricielle :**

La tête de l'imprimante dispose d'aiguilles qui au moment de l'impression définissent le caractère imprimé à travers un ruban (noir ou coloré), le gravent sur la feuille de papier.

Le nombre d'aiguilles (9 à 24) détermine la qualité d'impression. Elle émet beaucoup de bruit, et sa qualité d'impression reste faible.

◆ **Imprimante à jet d'encre :**

Le principe est identique à celui des matricielles. Simplement, les aiguilles sont remplacées par des buses. De minces gouttelettes d'encres contenues dans un réservoir sont projetées sur le papier. Les imprimantes à jet d'encre sont silencieuses et assurent une assez bonne impression. Toutefois, vous ne pouvez pas imprimer sur un lissage de feuilles.

◆ **Imprimante laser :**

L'image contenant le document à imprimer est balayée par un rayon laser et est dessinée sur un cylindre contenant une couche photoconductrice. Cette image est fixée sur papier par une encre chargée électriquement. L'encre est ensuite séchée à chaud.

Les imprimantes laser sont évidemment plus chères que les imprimantes à jet d'encre, mais elles offrent une qualité d'impression remarquable.

♦ **Imprimante à sublimation thermique :**

C'est haut de gamme de l'impression (avec des prix conséquents). Elle utilise des encres particulières qui ont pour propriété de passer directement à l'état gazeux lorsqu'elles sont chauffées. Ces vapeurs se déposent sur le papier ou elles se solidifient. Le rendu est d'une qualité quasi photographique (en particulier pour les dessins ou les photos).

☞ **Les traceurs :**

Spécialement adaptés à la reproduction de dessin, de cartes et de plans techniques ou scientifiques. Le dessin est reproduit à l'aide d'une ou de plusieurs plumes (de plusieurs couleurs et de tailles différentes). Le format du papier peut atteindre *1 m* de largeur pour une longueur indéfinie.

☞ **Les périphériques audio (haut parleur) :**

Ce périphérique de sortie nous permet de ressortir un son, pour pouvoir utiliser le haut parleur, il faut d'abord installer une carte son.

c. Les périphériques d'entrée/sortie

☞ **Le Modem :**

Un modem (MODulateur-DEModulateur) est un périphérique de communication qui permet de transmettre des données à un ordinateur. Généralement, un modem se sert d'un lien téléphonique pour transmettre de telles informations. A l'aide d'un protocole établi entre les deux appareils, le modem traduit les informations digitales en informations analogiques avant de les transmettre. Par la suite, le modem hôte (celui qui reçoit les informations) retraduit le signal analogique reçu en un signal digital avant de le traiter.

II.1.2.4. Les onduleurs

Ce n'est pas proprement parler un périphérique du PC. Il s'agit d'un appareil qui peut avoir deux rôles :

- Stabiliser le courant électrique : les PC sont très sensibles aux variations de tension électrique. Une très brève chute de tension peut entraîner l'altération de la tête de lecture d'un disque.
- Permettre en cas de coupure de courant d'avoir une autonomie de quelques minutes, vous permettant de quitter « proprement » votre application, après avoir procédé à l'enregistrement des modifications. Si votre imprimante est alimentée par l'onduleur, vous pouvez éventuellement terminer l'impression d'un document.

II.2. Le Software

II.2.1. Définitions de base

II.2.1.1. Programme :

Suite logique et séquentielle d'instructions que le micro-ordinateur doit exécuter pour résoudre un problème donné.

II.2.1.2. Langage :

Ensemble de commandes nécessaires pour l'écriture d'un programme afin qu'il soit compréhensible par l'ordinateur (Basic, Fortran, C, Pascal, Delphi....).

II.2.1.3. Logiciel :

Ensemble de programmes qui coopèrent entre eux pour rendre un service à l'utilisateur.

II.2.1.4. Progiciel :

Ce sont des programmes conçus pour réaliser une ou plusieurs tâches bien précises (gestion des ressources humaine, gestion des stocks...).

II.2.2. Système d'exploitation

Le système d'exploitation est le premier intervenant entre l'ordinateur et l'utilisateur. C'est un logiciel composé d'un ensemble de programmes qui assurent le bon fonctionnement du matériel : clavier, écran, imprimante, etc. Il gère l'activité et les ressources du système informatique tout comme un directeur administratif.

Les différents systèmes d'exploitation :

Nous distinguons deux types de systèmes d'exploitation :

☛ **Les systèmes monopostes**

C'est des systèmes qui gèrent un seul matériel (une seule machine).

Exemple : MS DOS (MicroSoft Disk Operating System) et Windows 95, 98, Me, 2000 professionnel et XP professionnel.

☛ **Les systèmes multipostes (réseau)**

Ou ce que nous appelons des systèmes réseaux. C'est des systèmes qui gèrent plusieurs machines à la fois. Citons :

Windows NT, Windows 2000 Server et Windows XP Server : Systèmes d'exploitations pour Microsoft.

Unix : Qui représente le premier système d'exploitation réseau.

OS/2 : Système d'exploitation pour Macintosh.

*INITIATION A
L'INFORMATIQUE
2^{ème} Partie : Windows XP*

I. INTRODUCTION

Les capacités de Windows XP Professional dans les processus en arrière-plan de votre ordinateur sont très riches. La sécurité globale a été améliorée, vous pouvez désormais faire vos achats et naviguer sur le Web en toute sécurité. Vous pouvez également communiquer avec d'autres personnes sur d'autres réseaux sans vous inquiéter de compromettre votre confidentialité ou vos fichiers de données personnels. Les performances n'ont jamais atteint ce niveau. Vous pouvez utiliser davantage de programmes et les exécuter plus rapidement que jamais. Windows XP Professional est fiable et stable et vous pouvez toujours compter sur les performances et l'efficacité de votre ordinateur. Et par dessus tout, la compatibilité avec les autres programmes n'a jamais atteint ce niveau.

Vous pouvez utiliser Bureau à distance pour accéder à votre ordinateur de travail et à ses ressources depuis chez vous, ou pour afficher les fichiers et les documents qui se trouvent sur le Bureau de votre ordinateur depuis l'ordinateur d'un collègue. Grâce à NetMeeting, vous pouvez organiser des réunions virtuelles avec n'importe qui dans le monde et vous pouvez participer à des discussions par audio, vidéo ou à l'aide de l'utilitaire Conversation. L'obtention d'aide n'a jamais été aussi facile : grâce à l'Assistance à distance, il vous suffit d'envoyer un message électronique à votre technicien favori ou au personnel du Support technique qui peut vous aider à résoudre un problème depuis chez lui. Windows XP Professional propose une Aide en ligne étendue sur toutes les fonctionnalités du système d'exploitation, de même qu'une visite guidée numérique qui vous permet de découvrir les possibilités qui vous attendent.

II. PRESENTATION DE WINDOWS XP

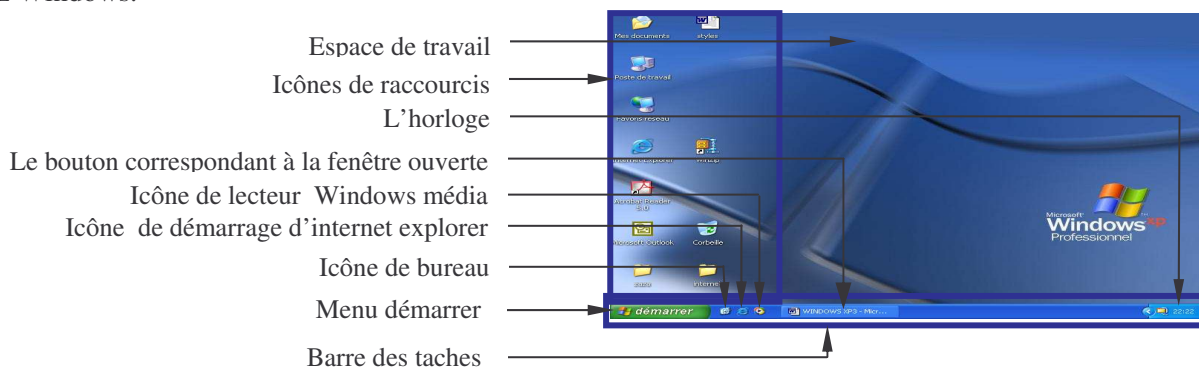
II.1. Matériel recommandé

Windows XP fonctionne normalement avec une configuration minimale de:

- Microprocesseur : **Pentium 2**
- RAM : **128 MO**
- Disque dur : **2 GO**

II.2. Présentation du bureau de windows XP

Selon la configuration de l'ordinateur, divers éléments apparaissent sur le bureau lorsque vous démarrez Windows.



II.2.1. Les icônes

Représentent des raccourcis vers des fenêtres, et sont créés au fur et à mesure que vous créez des documents, des raccourcis ou des dossiers ou que vous installez un périphérique (imprimante, lecteur CD-ROM, carte fax, scanner, etc.). Pour sélectionner une icône, il suffit simplement de cliquer dessus avec le bouton gauche de la souris. Le lancement d'une icône se fait en le double-cliquant.

Exemple :



L'icône d'un dossier, un double-clic permet d'afficher son contenu.



L'icône d'un document (fichier Word), double-cliquez pour l'ouvrir.

II.2.2. Fichiers et dossiers

a. Fichiers

C'est un ensemble d'informations homogènes stockées dans un support mémoire (Mémoire Centrale, Mémoire secondaire : Disque Dur, Disquette, CD-ROM etc...).

Deux types de fichier existent sur votre ordinateur :

- Ceux qui sont installés par les logiciels avec lesquels vous travaillez et qui vous servent à exécuter l'ensemble des commandes de ces logiciels.
- Ceux que vous créez vous même (lettre, rapport, tableau, dessin...).

Chaque fichier est identifié par :

- Un nom et une extension, Windows accepte des noms pouvant aller jusqu'à 255 caractères et une extension de 3 caractères.
- Une taille déterminée en octets (1 Octet = 1 caractère).
- La date et l'heure de la dernière fois où il a été enregistré.

Les fichiers particuliers :

La liste suivante rappelle l'utilisation de quelques fichiers particuliers :

<i>Extensions</i>	<i>Utilisation</i>
EXE	Fichier exécutable permettant le lancement d'une application.
COM	Fichier commande permettant le lancement d'une application.
CFG	Fichier de configuration d'un programme.
INI	Fichier de configuration ou d'initialisation d'un programme.
DRV	Fichier comprenant les caractéristiques permettant de piloter des périphériques (imprimantes, scanner ...).
HLP	Fichier contenant le programme d'aide d'une application.
TXT, DOC	Fichier enregistré au format d'un éditeur ou d'un traitement de texte.
SYS	Fichier système contenant des instructions de configuration matérielle et/ou logicielle.

c. Dossier

Dans une armoire de bureau, les boîtes à archives servent à classer les divers dossiers que vous gérer. Les dossiers sont classés par nature (les dossiers financiers, du personnel, des clients...). Vous pouvez mettre en place autant de boîtes à archives que vous désirez. On dira, donc, que le **dossier** est la boîte à archives dans laquelle sont stockés les fichiers.

Il y a lieu de noter que le premier répertoire (**dossier**) du disque dur est le répertoire [C:]. C'est celui qui contient tous les répertoires. Pour un lecteur de disquette, cela sera [A:] ou [B:] Le premier répertoire est aussi appelé « *répertoire racine* » ou « *répertoire principal* ».

Remarques :

- Un dossier ne peut pas contenir deux fichiers dont les noms et extension sont identiques.
- Le dossier est identifié par un nom qui ne doit pas dépasser 255 caractères, Certains caractères sont interdits : Antislash (\), point d'interrogation (?), Double points (:), astérisque (*), guillemet ("), signe inférieur (<), barre verticale (!).

II.2.3. La barre des tâches

Chaque fois que vous ouvrez une fenêtre, par exemple en démarrant un programme, un bouton représentant cette fenêtre apparaît sur **la barre des tâches**. Pour passer d'une fenêtre à l'autre, il suffit de

cliquer sur le bouton de la fenêtre désirée. Quand vous fermez une fenêtre, son bouton disparaît de **la barre de tâches**.



Selon le travail que vous effectuez, d'autres indicateurs peuvent apparaître dans la zone de notification de la barre de tâches, par exemple une imprimante représentant un travail d'impression, un indicateur de son (le contrôleur de son) et à l'une des extrémités de **la barre de tâches** se trouve **l'horloge**.

Pour examiner ou modifier des paramètres, il suffit de cliquer deux fois sur l'horloge ou sur l'indicateur désiré.

II.2.4. Le Menu démarrer

En cliquant sur le bouton **démarrer**, vous faites apparaître un menu contenant tout ce dont vous avez besoin pour commencer à utiliser Windows.

Les commandes du menu **démarrer** sont décrites comme suite :

☛ Programmes :

Permet d'afficher la liste des programmes que vous pouvez démarrer.

☛ Documents :

Permet d'affiche la liste des 15 derniers fichiers que vous avez récemment ouverts.

☛ Paramètres :

Permet d'afficher la liste des paramètres système que vous pouvez modifier.

☛ Rechercher :

Permet de rechercher des dossiers, des fichiers ou des ordinateurs partagés.

☛ Aide et support :

Permet d'obtenir des précisions sur l'exécution d'une tâche dans Windows.

☛ Exécuter :

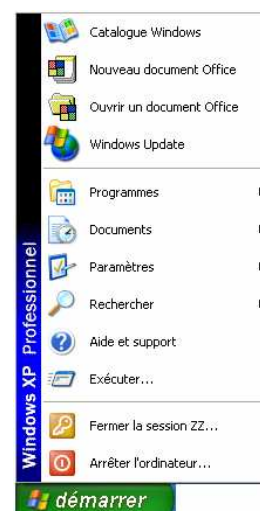
Permet de lancer un programme, d'ouvrir un dossier, un fichier ou une ressource internet.

☛ Arrêter :

Permet d'arrêter, redémarrer ou de mettre en veille l'ordinateur.

☛ Fermer la session :

Permet la fermeture de la session ouverte ou le changement d'utilisateur.

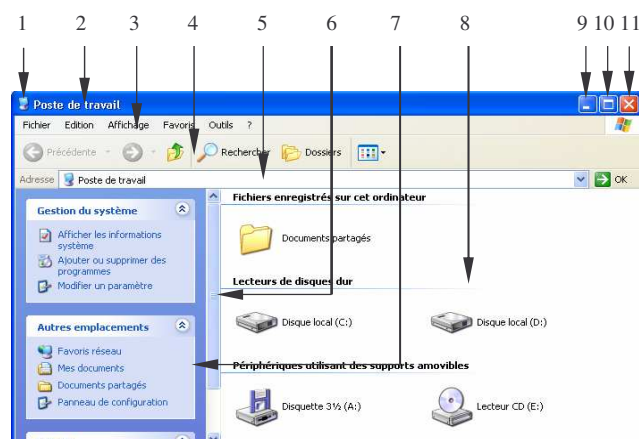


*Remarque : Il est possible que le menu **démarrer** contienne d'autres éléments.*

II.2.5. Les Fenêtres

La fenêtre de Windows est présentée comme suit :

1. Le bouton système.
2. La barre de titre.
3. La barre de menus.
4. La barre d'outils.
5. La barre d'adresse
6. La barre de défilement verticale.
7. Volet d'exploration.
8. Espace de travail.
9. Le bouton réduire.
10. Le bouton agrandir / bouton restaurer.
11. Le bouton fermer.



a. Changer la taille d'une fenêtre

Pour redimensionner la taille d'une fenêtre, il suffit de rapprocher le pointeur de la souris du bord de la fenêtre (le pointeur de la souris se transforme en double flèche) et de traîner la souris en maintenant appuyé le bouton gauche pour changer la taille de la fenêtre.

b. Les boutons de fenêtres



Icône permettant la réduction de la fenêtre d'application en un bouton sur la barre des tâches.



Icône permettant de faire occuper à la fenêtre de votre application une partie de votre écran.



Icône permettant de faire occuper à la fenêtre réduite la totalité de l'écran.



Icône qui va vous permettre de fermer la fenêtre.

c. Modes d'affichage

- Pour afficher la barre d'outils, activez le menu *Affichage / Barre d'outils*.
- Pour afficher le contenu sous forme de miniature, activez le menu *Affichage / Miniatures*.
- Pour afficher le contenu sous forme de mosaïque, activez le menu *Affichage / Mosaïques*.
- Pour afficher le contenu sous forme d'icône, activez le menu *Affichage / Icônes*.
- Pour afficher la liste des fichiers et dossiers, activez le menu *Affichage / Liste*.
- Pour afficher les détails des fichiers et dossiers, activez le menu *Affichage / Détails*.

d. Réorganiser les icônes

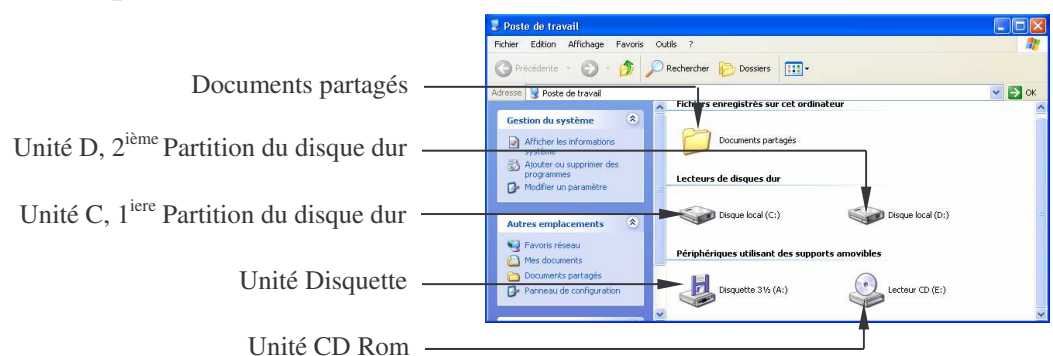
- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail de la fenêtre.
- Pointez sur *Réorganiser les icônes par*, puis cliquez sur l'une des commandes du menu contextuel, par exemple :

Nom : Réorganiser les icônes par ordre alphabétique d'après le nom des icônes.

Taille : Réorganiser les icônes d'après la taille des fichiers. Si l'icône est un raccourci vers un programme, la taille de référence est celle du fichier de raccourci.

Type : Réorganiser les icônes d'après le type. Si, par exemple, le Bureau comporte des raccourcis vers plusieurs présentations PowerPoint, ceux-ci sont juxtaposés.

II.3. Présentation du poste de travail



Cliquez deux fois sur cette icône pour voir les composantes de votre ordinateur et gérer vos fichiers (ouvrir, copier, déplacer, supprimer ...) à partir d'une disquette en utilisant l'unité Disquette 3 1/2 (A :), à partir du disque dur dans une de ses partitions, C : , D : ... ou à partir du CD Rom en utilisant son unité E : (dans notre cas c'est E :).

Remarque : pour formater votre disquette, suivez les instructions suivantes :

- Introduisez votre disquette dans le lecteur disquette.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône *Disquette 3^{1/2} (A :)* de la fenêtre poste de travail.
- Choisissez la commande **Formater** du menu contextuel.

La boîte de dialogue *Formater une Disquette 3^{1/2}(A:)* s'affiche :

Capacité : Indique la taille de la disquette à formater.

Système fichier : Spécifie le système de fichier à utiliser, à savoir FAT, FAT32 ou NTFS. Les disquettes ne peuvent utiliser que le système FAT.

Nom de volume: Représente le nom du volume (laissez cette case vide).

- **Effectuer un formatage rapide (Cocher formatage rapide)** : Supprime la table de fichiers et le répertoire racine d'un disque précédemment formaté.
- Ce type de formatage n'effectue pas de recherche secteur par secteur des zones défectueuses, alors ne cochez cette option que pour formater des disquettes déjà formatées auparavant et en bon état.
- Cliquez sur le bouton **démarrer**, puis sur le bouton **OK** de la boîte d'avertissement qui s'affiche.

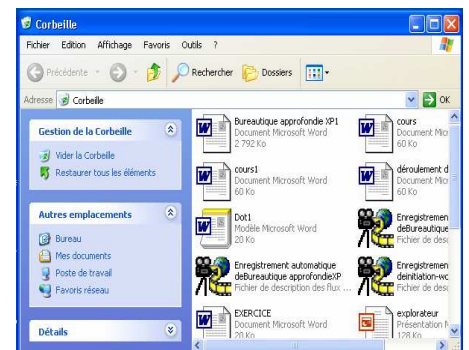


II.4. Présentation de la corbeille

La corbeille est un dossier dans lequel sont stockés les fichiers et dossiers supprimés.

Vous pouvez récupérer les fichiers supprimés par erreur ou vider la corbeille pour augmenter l'espace disque disponible.

Remarque : Si un élément supprimé est d'une taille supérieure à la capacité de la *Corbeille*, il ne sera pas sauvegardé. Il sera supprimé définitivement.



II.5. Le panneau de configuration

Pour lancer le panneau de configuration cliquez sur **démarrer**, puis pointez sur **paramètres** et cliquez sur **panneau de configuration**.

A l'aide du panneau de configuration, vous pouvez modifier certains aspects de la présentation et du fonctionnement de Windows.

Le panneau de configuration contient plusieurs icônes, qui nous permettent par exemple de :



II.5.1. Utilisation de l'icône Affichage

Dans le *Panneau de configuration*, double cliquez sur l'icône *Affichage*

☛ Modifier l'arrière plan du Bureau :

- Sous l'onglet **Bureau**, effectuez une ou plusieurs des actions suivantes :
- Cliquez sur une image dans la liste **Arrière-plan**. Dans **Position**, cliquez sur Centrer, Mosaïque ou Étirer.
- Cliquez sur **Parcourir** pour rechercher une image d'arrière-plan dans d'autres dossiers ou sur d'autres lecteurs. Vous pouvez choisir des fichiers dotés des extensions suivantes : .bmp, .gif, .jpg, .dib, .png, .htm. Dans **Position**, cliquez sur Centrer, Mosaïque ou Étirer.
- Sélectionnez une couleur dans la liste **Couleur**. La couleur choisie va remplir l'espace qui n'est pas occupé par l'image.



☛ Définir ou modifier un écran de veille :

- Sous l'onglet **Écran de veille**, cliquez sur l'écran de veille dans la liste sous **Écran de veille**.
- Une fois qu'un écran de veille est sélectionné, il démarre automatiquement lorsque votre ordinateur reste inactif pendant le nombre de minutes spécifiées dans la zone **Délai**.
- Pour afficher les options de réglage possibles pour un écran de veille spécifique, cliquez sur **Paramètres** sous l'onglet **Écran de veille**.



☛ Protéger vos fichiers en affectant un mot de passe à l'écran de veille

- Activez la case à cocher **Protéger par mot de passe** par la suite.
- L'activation de la case à cocher **Protéger par mot de passe**, par la suite entraîne le verrouillage de votre ordinateur lorsque l'écran de veille est activé. Lorsque vous décidez de reprendre votre travail, le système vous invite à taper le **mot de passe** pour déverrouiller l'écran.
- Le mot de passe de votre écran de veille est le même que votre mot de passe d'ouverture de session. Si vous n'utilisez pas de mot de passe pour ouvrir une session, vous ne pouvez pas définir un mot de passe de protection de l'écran de veille.

☛ Utiliser des images personnelles comme écran de veille

- Vérifiez si un dossier de votre ordinateur contient deux images ou plus. Vous pouvez télécharger des images ou photos à partir d'un scanner ou d'un appareil photo numérique, ou les copier à partir d'Internet ou d'une pièce jointe à un message électronique.
- Sous l'onglet **Écran de veille**, cliquez sur **Mon album photo** dans la liste sous **Écran de veille**.
- Cliquez sur **Paramètres** pour désigner le dossier contenant vos images, pour définir la taille des images ou pour configurer d'autres options.
- Mon album photo fait défiler toutes les images du dossier.

Remarques :

- Cliquez sur **Aperçu** pour afficher la façon dont l'écran de veille sélectionné va s'afficher sur votre moniteur.
- Une fois qu'un écran de veille est sélectionné, il démarre automatiquement lorsque votre ordinateur reste inactif pendant le nombre de minutes spécifiées dans la zone **Délai**.
- Pour faire disparaître l'écran de veille, déplacez votre souris ou appuyez sur une des touches clavier.

II.5.2. Utilisation de l'icône Souris

Dans le **Panneau de configuration**, double cliquez sur l'icône **Souris**

☛ Pour inverser les boutons de la souris

Dans l'onglet **Boutons**, sous **Configuration des boutons**, activez la case à cocher **Permuter les boutons principal et secondaire**. Pour que le bouton droit devienne le bouton principal de la souris. Désactivez cette case, si vous souhaitez que le bouton gauche soit le bouton principal.



Remarque : Comprenez bien que si vous inversez les boutons de la souris alors que vous utilisez le bouton gauche, vous devrez utiliser le bouton droit pour les rétablir.

☛ Régler la vitesse du double-clic de votre souris

Dans l'onglet *Boutons*, sous *Vitesse du double-clic*, faites glisser le curseur.

Remarque : Pour tester la vitesse, double-cliquez sur l'image de la zone de test.

☛ Changer l'apparence du pointeur de la souris

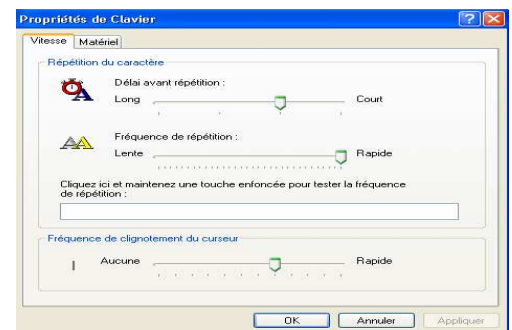
Dans l'onglet *Pointeurs*, effectuez une ou plusieurs des actions suivantes :

- Pour modifier tous les pointeurs en même temps, sélectionnez un nouveau modèle sous *Modèle*.
- Pour modifier un seul pointeur, sélectionnez-le dans la liste *Personnaliser*. Cliquez sur *Parcourir*, puis double-cliquez sur le nom du nouveau pointeur que vous voulez utiliser pour cette tâche.



II.5.3. Utilisation de l'icône Clavier

Dans le *Panneau de configuration*, double cliquez sur l'icône *Clavier*.



☛ Pour régler la vitesse de répétition des touches

Sous l'onglet *Vitesse*, apportez les modifications suivantes :

- Pour définir le délai qui doit s'écouler avant qu'un caractère ne se répète à l'écran lorsque vous maintenez une touche enfoncée, faites glisser le curseur *Délai avant répétition*.
- Pour définir la vitesse à laquelle les caractères se répètent lorsque vous maintenez une touche enfoncée, faites glisser le curseur *Fréquence de répétition*.

☛ Pour régler la fréquence de clignotement du curseur

- Sous l'onglet *Vitesse*, faites glisser le curseur *Fréquence de clignotement du curseur*.
- Le curseur test situé à gauche de la zone du curseur reproduit la nouvelle fréquence de clignotement.

Remarque : Pour empêcher le curseur (point d'insertion) de clignoter, faites glisser le curseur vers l'extrémité gauche de la barre. Le curseur est toujours visible, mais il ne clignote pas.

II.5.4. Utilisation de l'icône Ajout/Suppression de programmes

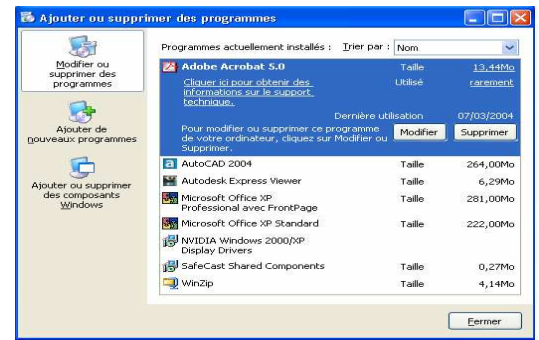
Dans le *Panneau de configuration*, double cliquez sur l'icône *Ajout/Suppression de programmes*

L'application *Ajout / Suppression de programmes* vous permet de gérer des programmes et des composants sur votre ordinateur. Vous pouvez l'utiliser pour ajouter des programmes (comme Microsoft Excel ou Word) à partir d'un CD-ROM, d'une disquette ou d'un réseau, mais aussi pour ajouter des mises à jour et de nouvelles fonctionnalités de Windows à partir d'Internet. Ajout/Suppression de programmes permet également d'ajouter ou de supprimer les composants Windows que vous ne souhaitez pas inclure dans l'installation d'origine (comme les Services de mise en réseau).

☞ Pour modifier ou supprimer un programme

Cliquez sur *Modifier ou supprimer des programmes*, puis sélectionnez le programme que vous souhaitez modifier ou supprimer. Cliquez sur le bouton approprié.

- Pour modifier un programme, cliquez sur *Modifier*.
- Pour supprimer un programme, cliquez sur *Supprimer*.



Remarques :

- Lorsque vous cliquez sur *Modifier* ou sur *Supprimer*, des programmes peuvent être supprimés sans que le système ne vous demande confirmation.
- Lorsque vous utilisez *Ajout/Suppression de programmes*, vous pouvez uniquement supprimer des programmes ayant été écrits pour les systèmes d'exploitation Windows. Pour les autres programmes, vérifiez la documentation pour voir si d'autres fichiers (tels que les fichiers .ini) doivent être supprimés.

☞ Pour ajouter de nouveaux programmes

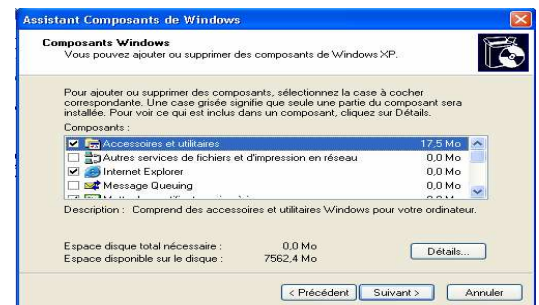
- Cliquez sur *ajouter de nouveaux programmes*, puis sur le bouton *CD-ROM ou disquette*.
- Suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran.



☞ Pour ajouter ou supprimer un composant Windows XP

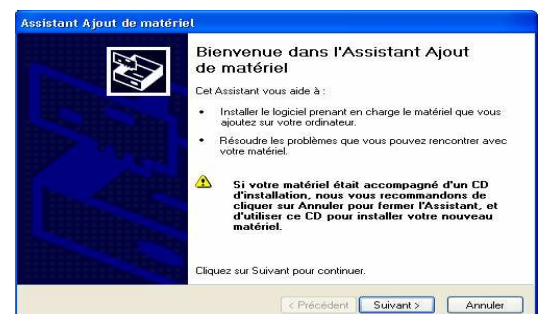
- Cliquez sur *Ajouter ou Supprimer des composants Windows*.
- Suivez les instructions qui s'affichent dans l'Assistant Composants Windows.

Remarque : Si un élément est sélectionné dans l'Assistant Composants Windows, cela veut dire qu'il est déjà installé.



II.5.5. Utilisation de l'icône Ajout de matériel

- Cliquez deux fois sur *ajout de matériel*.
- Suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran.



II.5.6. Utilisation de l'icône Imprimante

L'installation de votre imprimante s'effectue en un tournemain, grâce à *l'assistant ajout d'imprimante*, un programme d'installation d'imprimante qui vous guide pas à pas.

L'équipe de Microsoft a listé plusieurs imprimantes (il s'agit des imprimantes commercialisées au moment de la sortie de Windows) et les a intégré dans windows.

Pour installer une imprimante suivez les instructions suivantes :

- Double-cliquez sur l'icône *Ajout d'imprimante*
- L'assistant *ajout d'imprimante* apparaît, suivez ses instructions.

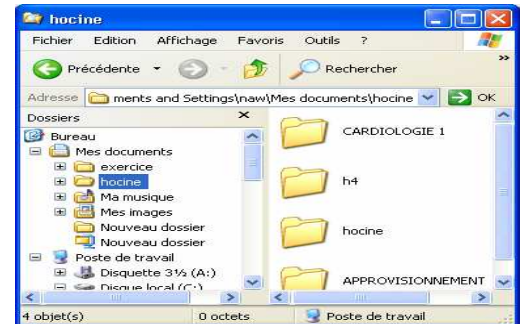
III. EXPLORATEUR WINDOWS XP

L'*explorateur Windows* offre une autre manière de voir les éléments de l'ordinateur, qu'il représente sous la forme d'une *Hiérarchie*, Appelée Également « *ARBRE* ». Quand vous ouvrez l'explorateur de Windows, vous pouvez facilement voir le contenu de chaque lecteur et de chaque dossier de l'ordinateur.

Cliquez sur le menu *Démarre / Programmes / Accessoires / Explorateur Windows*.

L'écran suivant s'affiche :

Les noms des dossiers apparaissent à gauche. Ils se présentent par *ordre alphabétique*. Si l'icône d'un dossier est précédée du signe + (*plus*), cela veut dire qu'il contient d'autres dossiers. Lorsque vous sélectionnez un dossier, la liste de ses sous-dossiers et fichiers apparaît à droite de la fenêtre.



III.1. La sélection :

III.1.1. La sélection d'un fichier ou d'un dossier

- Cliquez sur le fichier ou dossier à sélectionner.

III.1.2. La sélection de fichiers ou de dossiers contigus

- Sélectionnez le premier fichier ou dossier de la liste.
- Déplacez-vous vers la fin de la liste.
- Maintenez la touche *Shift* enfoncée et cliquez sur le dernier fichier ou dossier de la liste.

III.1.3. La sélection de fichiers ou de dossiers non contigus

- Sélectionnez un fichier ou dossier de la liste.
- Cliquez les autres fichiers ou dossiers un à un en maintenant la touche *Ctrl* appuyée.

III.2. Créer un nouveau dossier

En utilisant la barre de menus

- Dans la partie gauche de l'explorateur, sélectionnez le dossier devant contenir le nouveau dossier.
 - Activez le menu *Fichier / Nouveau / Dossier*.
- Aussitôt, apparaît un dossier portant le nom *Nouveau dossier*.
- Saisissez le nom du dossier.
 - Tapez *Entrer* pour valider.

En utilisant le bouton droit de la souris

- Dans la partie gauche de l'explorateur, sélectionnez le dossier devant contenir le nouveau dossier.
 - Dans la partie droite, Cliquez sur l'espace de travail avec le bouton droit de la souris.
 - Activez la commande *Nouveau / Dossier* du menu contextuel,
- Un dossier portant le nom *Nouveau dossier* apparaît.
- Tapez le nom du dossier et validez avec *Entrer*.

III.3. Renommer un fichier ou un dossier

En utilisant la barre de menus

- Sélectionnez le fichier ou le dossier à renommer.
- Activez le menu *Fichier / Renommer*.
- Saisissez le nouveau nom, puis tapez *Entrée* pour valider.

En utilisant le bouton droit de la souris

- Cliquez avec le bouton droit sur le fichier ou dossier à renommer.
- Activez la commande *Renommer*, du menu contextuel.
- Tapez le nouveau nom et validez avec *Entrée*.

III.4. Copier un fichier ou un dossier

Pour copier un fichier ou un dossier d'un dossier vers un autre :

En utilisant la barre de menus

- Sélectionnez le fichier ou dossier que vous voulez copier.
- Activez le menu *Edition / Copier*.
- Ouvrez le dossier où vous voulez placer le fichier ou dossier copie.
- Activez le menu *Edition / Coller*.

En utilisant le bouton droit de la souris

- Cliquez avec le bouton droit sur le fichier ou le dossier que vous voulez copier.
- Activez la commande *Copier* du menu contextuel.
- Cliquez avec le bouton droit sur le dossier où vous voulez placer le fichier ou dossier copie.
- Activez la commande *Coller* du menu contextuel.

III.5. Déplacer un fichier ou un dossier

Pour déplacer un fichier ou dossier d'un dossier vers un autre :

En utilisant la barre de menus

- Sélectionnez le fichier ou le dossier que vous voulez déplacer.
- Activez le menu *Edition / Couper*.
- Ouvrez le dossier où vous voulez placer le fichier ou dossier coupé.
- Activez le menu *Edition / Coller*.

En utilisant le bouton droit de la souris

- Cliquez avec le bouton droit sur le fichier ou le dossier que vous voulez déplacer.
- Activez la commande *Couper* du menu contextuel.
- Cliquez avec le bouton droit sur le dossier où vous voulez placer le fichier ou dossier coupé.
- Activez la commande *Coller* du menu contextuel.

III.6. Supprimer un fichier ou un dossier

En utilisant la barre de menus

- Sélectionnez le fichier ou le dossier à supprimer.
- Activez le menu *Fichier / Supprimer* ou tapez la touche *Suppr(Del)*.

Une boîte de confirmation de suppression s'affiche :

- Cliquez sur le bouton *Oui* pour confirmer.

En utilisant le bouton droit de la souris

- Cliquez avec le bouton droit sur le fichier ou dossier à supprimer.
- Activez la commande *Supprimer*, du menu contextuel.

Une boîte de confirmation de suppression s'affiche :

- Cliquez sur le bouton *Oui* pour confirmer.

III.7. Récupérer un fichier ou un dossier détruit

Si vous avez, par erreur, supprimer un dossier ou un fichier, il y a une possibilité de le récupérer. pour cela :

- Lancer le programme *corbeille*

En utilisant la barre de menus

- Sélectionner le fichier ou dossier à récupérer
- Activer le menu *Fichier* puis la commande *Restaurer*.

En utilisant le bouton droit de la souris

- Sélectionner le document ou dossier à récupérer
- Activer le menu *Fichier* puis la commande *Restaurer*
- Quitter la *corbeille*

IV. LES ACCESSOIRES WINDOWS

IV.1. Utilisation de Paint

Paint est un outil de dessin permettant de créer des dessins en noir et blanc ou en couleurs et de les enregistrer en tant que fichiers bitmap (.bmp). Il vous donne aussi la possibilité d'envoyer vos dessins par courrier électronique, définir une image en tant qu'arrière-plan du Bureau et d'enregistrer des fichiers d'image dans différents formats.

Pour ouvrir Paint, cliquez sur *Démarrer*, pointez sur *Programmes*, puis sur *Accessoires*, puis cliquez sur *Paint*.

IV.2. Utilisation de la Calculatrice

Vous pouvez utiliser la Calculatrice en affichage standard pour faire des calculs simples, ou en affichage scientifique pour effectuer des calculs scientifiques et statistiques complexes.

Pour ouvrir la Calculatrice, cliquez sur *Démarrer*, pointez sur *Programmes*, puis sur *Accessoires*, puis cliquez sur *Calculatrice*.

IV.3. Utilisation du Bloc-notes

Le Bloc-notes est un éditeur de texte élémentaire avec lequel vous pouvez créer des documents simples ou des pages Web. Pour créer ou modifier des fichiers demandant une mise en forme, utilisez WordPad.

Pour ouvrir le Bloc-notes, cliquez sur *Démarrer*, pointez sur *Programmes*, puis sur *Accessoires*, puis cliquez sur *Bloc-notes*.

IV.4. Utilisation de WordPad

Vous devrez peut être conduire une session en tant qu'administrateur ou membre du groupe Administrateurs pour effectuer certaines tâches.

WordPad vous permet de créer ou de modifier des fichiers texte contenant des éléments de mise en forme ou des graphiques.

Pour ouvrir WordPad, cliquez sur *Démarrer*, pointez sur *Programmes*, puis sur *Accessoires*, puis cliquez sur *WordPad*.

V. ENTRETENIR ET OPTIMISER SON PC

V.1. Introduction

Afin de garder un niveau de performance honorable sous Windows, il est indispensable de bien l'entretenir. Cela signifie par exemple de ne pas supprimer "à la barbare" des programmes, mais de passer par la fonction adéquate de suppression de logiciels.

Cela signifie aussi effectuer régulièrement des vérifications d'erreurs sur vos disques durs. Avec le temps, ces derniers se fragmentent (du moins les fichiers qu'il contient). Il est nécessaire d'effectuer une défragmentation régulière.

Par défaut, Windows n'est pas optimisé. Il est possible d'améliorer ses performances générales en effectuant quelques petits réglages.

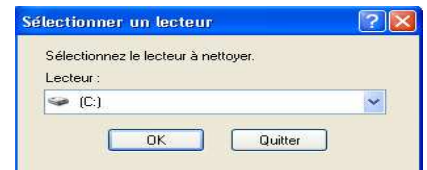
V.2. Libérer de l'espace sur son disque dur

L'utilitaire **Nettoyage de disque** vous permet de gagner de l'espace sur votre disque dur en supprimant les fichiers qui peuvent être effacés sans aucun danger.

Le **Nettoyage de disque** repère tous les fichiers temporaires, les fichiers du cache Internet ainsi que les fichiers programme inutiles que vous pouvez supprimer en toute sécurité.

Pour accéder à cet utilitaire, cliquez sur le Bouton **Démarrer**, ensuite sur **Programmes**, puis sur **Accessoires**, sélectionnez **Outils systèmes** et cliquez enfin sur **Nettoyage de disque**.

Une fenêtre apparaît, sélectionnez le lecteur que vous souhaitez nettoyer. Une fois votre choix fait, confirmez par **OK**.



Une fenêtre s'affiche alors, énumérant les fichiers que vous pouvez supprimer. Il ne vous reste plus qu'à confirmer votre choix en cliquant sur **OK**.



V.3. Défragmenter et Optimiser ses applications

Vous pouvez réorganiser les fichiers pour que les programmes démarrent plus vite. Les programmes les plus utilisés seront placés en tête du disque pour un accès plus rapide.

Cliquez sur le bouton **Démarrer**, sur **Programmes**, **Accessoires**, **Outils système**, puis sur **Défragmenteur de disque**. Cliquez sur le bouton **Paramètres**.

Dans la boîte de dialogue **Défragmenteur de disque**, sélectionnez le lecteur à défragmenter puis cliquez une nouvelle fois sur le bouton **Défragmenter** pour débiter l'optimisation.

