

INFORMATIKA I.

(Úvod do PC, Norton Commander, MS DOS, T602)

Ján Skalka

ÚVOD DO PC

Úvod

Počítače čoraz viac prenikajú do bežného života a stávajú sa ak nie nenahraditeľnými, tak určite aspoň obrovskými pomocníkmi. Či si to uvedomujeme alebo nie, sú prakticky všade okolo nás (v digitálnych hodinkách, elektronických pokladniciach, vo dverách na fotobunku, telefónoch, automobiloch, chladničkách, automatických práčkach, automatoch na lístky, kávu atď.).

Čo je počítač?

Na túto otázku sa dá pozerat' z nespočetne veľa strán a odpovedat' mnohými spôsobmi. Azda najjednoduchšou odpoveďou je, že počítač (tak ako ho poznáme my; nie ako súčasť mrazničky či telefónu) je stroj na spracúvanie informácií.

Počítač nie je určený na počítanie (to je skryté len niekde veľmi hlboko v jeho útrobach). Počítač je stroj, ktorý síce vie aj počítať, ale jeho význam spočíva práve v spracúvaní informácií.

Predstavte si napríklad knižnicu. Nespočetné množstvo najrôznejších publikácií - odborných kníh, časopisov, krásnej literatúry, denníkov atď. Údaje o nich bývali kedysi uložené na kartotecných lístkoch a usporiadané napr. podľa abecedy. Ak prišiel nedisciplinovaný čitateľ (záškodník), lístky poprehadzoval a problém bol na svete. Ak ste hľadali publikáciu, ktorej presný názov ste si nepamätali, boli ste nútený prezrieť obrovskú časť kartotéky, kým ste ju našli. A aké bolo vaše sklamanie, keď vám napokon knihovníčka oznámila, že kniha je už vypožičaná.

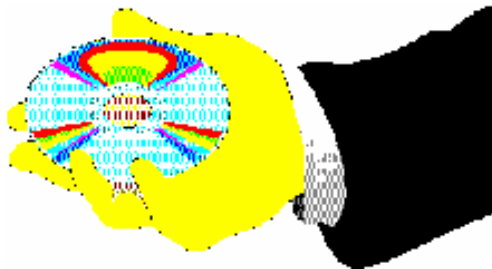
V súčasnosti (i keď zatiaľ nie vo všetkých knižniciach) majú evidenciu a prehľadávanie zoznamov na starosti počítače. Sadnete si za počítač, zadáte časť názvu, prípadne niekoľko kľúčových slov, a počítač vám vypíše všetky knihy, ktoré vašej požiadavke vyhovujú. Ak je stroj "inteligentný", pridá k vypožičaným aj upozornenie, že momentálne nie sú k dispozícii.

Celý tento proces je založený na spracúvaní informácií. Vy vložíte do počítača informáciu o tom, čo chcete, počítač podľa nej vyhledá publikácie a vám zobrazí už len výsledok. Oproti pôvodnému spôsobu s lístkami a vypožičanou publikáciou ušetríte množstvo času a nervov. Na podobnom princípe fungujú bankomaty. Vložíte kartu, kód a sumu, ktorú chcete vybrať. Pokiaľ všetko prebehne korektne, počítač vašu požiadavku (informácie o totožnosti a sume) spracuje, vydá požadovanú sumu a odpíše vám ju z účtu.

Vďaka počítačom môžete vybrať peniaze z inej banky, než ste zaregistrovaný. Úradník len vyšle požiadavku v podobe vášho mena a po spracovaní počítačom dostane o vás všetky informácie. Vydá vám hotovosť, vyšle informáciu do vašej materskej pobočky a vy si ani neuvedomíte, že ste sa stali predmetom informácií.

Predavačka v obchode už nepotrebuje objemnú "bibliu", v ktorej sú ceny všetkých druhov tovaru. Stačí jej elektronická pokladnica, kde vyhledá tovar, odklepne a blok je na svete. V dokonalejšie vybavených predajniach nepotrebuje ani hľadať. Stačí zariadením na snímanie čiarkového kódu prebehnúť po tovare a údaje o druhu, cene a DPH sa správne nastavia sami.

Počítače sú už naozaj takmer všade. Pri prijímaní do zamestnania vyžaduje zamestnávateľ schopnosti práce s počítačom, pretože počítač znamená úsporu času i finančných prostriedkov a skvalitnenie práce.



Čo môžete zvládnuť lepšie a kvalitnejšie za pomoci počítača?

Veźmite si napríklad písanie žiadosti (nezáleží na tom komu, kedy a za akých okolností). V lepšom prípade by ste ju písali na písacom stroji (v tom horšom ručne). Aj najlepšiemu písařovi sa stane, že sa pomýli. Pri použití písacieho stroja nasleduje prepisovanie, úpravy žiletkou ap. S počítačom to máte

omnoho jednoduchšie: napíšete text, urobíte úpravy, a keď ste na sto percent spokojný s výsledkom, dokument vytlačíte. Nie sú v ňom chyby a esteticky vyzerá podstatne lepšie.

Alebo: potrebujete narysovať projekt svojho nového obydlija. Môžete to robiť na papieri ceruzou a gumou týždeň alebo na počítači myšou za tri hodiny. Ak sa vám na papieri niečo nepáči, musíte gumovať. Pokiaľ sa vám nepáči tvar severnej steny na počítači, ukážete na ňu myšou, kliknete a stena je preč.

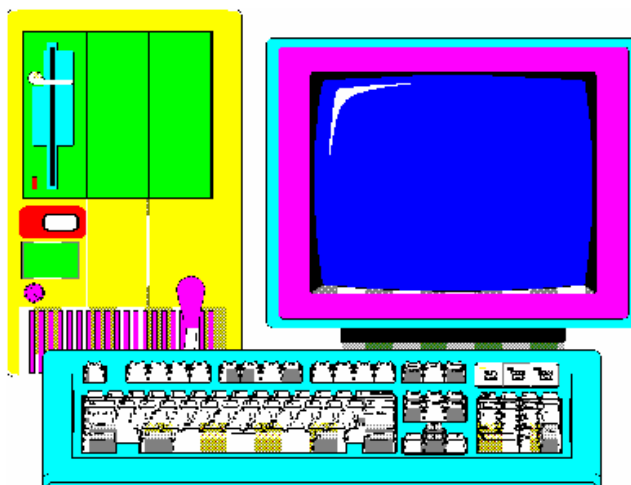
Podobne úprava magnetofónovej nahrávky. Kedysi sa pásy strihali. S počítačom si môžete strižňu zriadiť doma. Cez mikrofón nahráte zvuk, spustíte vhodný program a už len označujete - prvých dvadsať sekúnd áno, tieto dve slová vynechať atď.

Či chceme alebo nie, všetci sme nútení neustále sa učiť čosi nové. A počítač by mal byť len prostriedkom, ktorý nám to umožní. V súčasnej dobe už strach z techniky nie je na mieste. Treba sa ju naučiť používať a využívať...

* * *

Časti počítača

Na obrázku 1 je počítač. Počítač (tak ako ho chápeme my - bežní smrteľníci) sa skladá z monitora, klávesnice a skrinky.



Obr. 1 Počítač

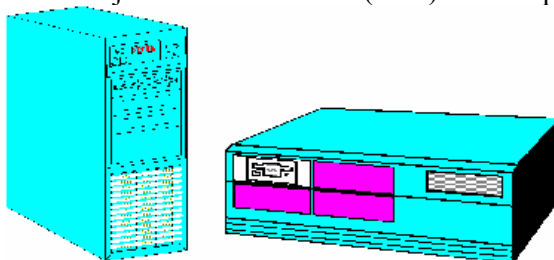
Monitor na prvý pohľad pripomína televízor. Má obrazovku, ovládače jasu, kontrastu ap.

Dá sa skutočne povedať, že monitor je len upravený televízor. Slúži na zobrazovanie informácií, kontrolu akcií a prehľad o práci počítača.

Klávesnica je zariadenie, ktorým do počítača zadávame informácie a ovládame ho.

Skrinka je miesto, kde je uložený počítač v pravom slova zmysle. Sú v nej uložené súčiastky počítača starajúce sa o chod, reagovanie na klávesnicu, zobrazovanie na monitor a mnoho ďalších vecí.

Podľa polohy skrinky sa počítače dajú rozdeliť na: tower (vežu) a desktop (ležiak).



Obr. 2 Tower a desktop

Počítače sa, rovnako ako všetky produkty ľudskej činnosti, vyvíjajú.

Prvé "počítače" boli známe už v staroveku, keď v rozvinutých civilizáciách používali na uľahčenie sčítovania zvláštne jarčeky s kameňmi (predchodcovia počítadla).

Prvý mechanický samočinný počítač, ktorý slúžil ako pokladnica, skonštruoval v 17. storočí Blaise Pascal. Bolo to zariadenie schopné sčítovať čísla pomocou ozubených kolies. Doba mu však nepriala, a preto veľmi rýchlo zaniklo.

Skutočné počítače (stroje pracujúce na základe elektroniky) sa začali objavovať až v 40. rokoch nášho storočia.

Prvý počítač ENIAC mal okolo 20 000 elektrónok, hmotnosť 18 ton a spotrebu elektrickej energie ako malá dedina. Bez poruchy dokázal pracovať 30 sekúnd. Patril do prvej generácie.

Vývoj napredoval a druhá generácia vďaka pokrokom v oblasti elektrotechniky, miniaturizácie a integrácie nenechala na seba dlho čakať.

Elektrónky vystriedali polovodiče (diódy a tranzistory). Prvý polovodičové diódy boli v počítači použité v roku 1952. Objem počítačov sa zmenšoval a spolu s ním klesala aj cena...

... až sa, vďaka vývoju výrobných technológií a schopnosti integrovať na malú kremíkovú platničku niekoľko tisíc tranzistorov, dostali k slovu integrované obvody (tretia generácia).

Vývojové stupne počítača

0. generácia	snahy o počítacie stroje
1. generácia	elektrónky
2. generácia	tranzistory
3. generácia	integrované obvody

V súčasnej dobe možno hovoriť o počítačoch tri a poltej generácie, pretože svojou dokonalosťou sa už dávno vymanili z generácie tretej, no nepriniesli zatiaľ nič, čo by ich zaradilo do generácie štvrtej. Obvody sú integrované v chipoch (malé kremíkové doštičky zaliate v púzdrach, ktorým sa hovorí integrované obvody).

V prvých počítačoch boli súčiastky v počítači osadené napevno (priletované). V súčasnosti však vývoj dospel do štádia, keď možno ľubovoľnú z nich vybrať a nahradiť novšou, výkonnejšou. Bežné súčiastky sa už len zasúvajú do dosky počítača a celý systém pripomína detskú skladačku.

Počítač v skutočnosti skladačkou aj je. Dnes sa už nekupuje na doživotie (ani na niekoľko rokov). Vývoj ide strašne rýchlo dopredu (v počítačovej oblasti to platí oveľa viac ako inde) a to, čo bolo pred niekoľkými mesiacmi vrcholom technológie, dnes už môže byť zastaralé.

Výhodou "skladačiek" je, že pri zvýšených nárokoch stačí počítač otvoriť, pridať doň najnovšie výtobytky vedy, zavrieť a pokračovať v práci.

Len od užívateľa (alebo skôr jeho peňaženky) závisí, čo a koľko v počítači má.

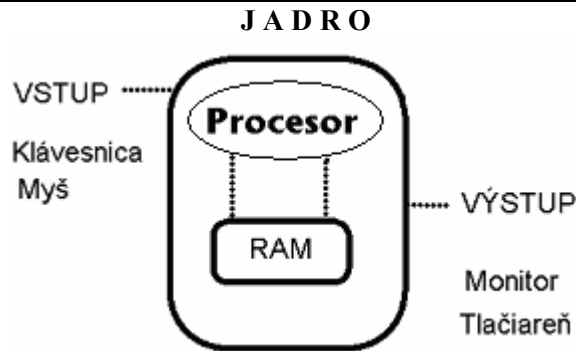
Von Neumannova schéma počítača

Počítač sa v súčasnosti skladá z procesora, pamäti (+ ďalších interných (vnútorných) súčiastok), disku, monitora, klávesnice (a myši).

Procesor je časť počítača (ukrytá hlboko v skrinke), ktorá má na starosti riadenie a počítanie. Procesor sám osebe nie je schopný činnosti. Je len mozgom (riaditeľom) počítača. Dokáže rozhodnúť, no nedokáže vykonať.

Bez procesora by počítač nebol schopný činnosti, no ani samotný procesor nič nedokáže. Na to, aby systém mohol fungovať, potrebuje procesor ďalšie zariadenia - vstupné (z ktorých bude informácie prijímať) a výstupné (na ktoré bude posilať výsledky). Okrem nich potrebuje ešte pamäť, v ktorej má uložené údaje a kam odkladá medzivýsledky.

Podľa týchto zásad navrhol matematik John von Neumann základnú schému počítača:



Obr 3. Von Neumannova schéma počítača

Počítač sa teda skladá zo vstupných jednotiek, výstupných jednotiek a jadra.
 Vstupné jednotky sú zariadenia, ktorými informácie do počítača vstupujú - klávesnica, myš,...
 Výstupné sú naopak tie, z ktorých sa môžeme dozvedieť výsledok - monitor, tlačiareň,...
 Jadro tvorí už spomenutý procesor a vnútorná pamäť počítača (hovorí sa jej aj RAM).

Vývoj počítačov

Postupne ako sa vyvíjal počítač, vyvíjali sa aj jeho súčiastky.

Prvé počítače obsahovali, samozrejme, procesor a nejaké vstupné zariadenie, ktorým doň vstupovali údaje. Nešlo o klávesnicu. Prvé počítače nerozumeli slovám a nedokázali komunikovať s užívateľom na rozumnej úrovni. Prvým počítačom rozumelo len niekoľko vyvolených (operátorov), ktorí ovládali strojový jazyk počítača (pozostával z množstva jedno- až štvorciferných čísel). Ak mal počítač niečo (primitívnu operáciu - napr. zmazanie obrazovky) vykonať, operátor sa na týždeň zavrel do miestnosti, a keď z nej vyšiel, mal pripravený papier so stĺpcami čísel, ktoré mali operáciu zabezpečiť.

Operácií, ktoré dokázal počítač vykonať, bolo spočiatku veľmi málo, a ak sa mala riešiť nová úloha, bolo často treba robiť úpravy v súčiastkach.

Našťastie, netrvalo dlho a v ďalšej etape už stačilo zmeniť počítaču program (postupnosť príkazov, ktoré má počítač vykonať). Úloh, a tým aj programov, pribúdalo; vďaka univerzálnosti počítačov rástla aj dĺžka programov.

Pamäťové médiá

Spočiatku sa programy vkladali do pamäti počítača pri riešení tej istej úlohy vždy znova a znova. Bolo to nevhodné a pri zložitejších programoch veľmi zdĺhavé. Tento problém podnietil ukladanie programov tak, aby pri opätovnom použití toho istého programu nebolo treba zadávať program ručne (mal si ho do pamäti vložiť sám počítač). Údaje sa začali ukladať na dierne štítky, neskôr na diernu pásku.

Dierny štítok bol hárok tvrdého papiera, na ktorý sa ukladali údaje (neskôr aj programy) do 80 stĺpcov. Podľa kombinácie dier v príslušnom riadku (stĺpci) počítač dokázal informáciu preložiť do svojho jazyka.

Dierne pásky boli pruhy z umelého materiálu, v ktorých boli opäť diery. Výhodou diernej pásky bolo, že sa na ňu zmestilo podstatne viac údajov ako na dierny štítok a bola lepšie skladovateľná.

Vývoj opäť pokročil; na jednej strane sa začali vyvíjať malé (domáce) počítače určené pre "bežných smrteľníkov" (väčšinou len na hranie alebo jednoduché programy) a na strane druhej sa "veľké" počítače začali konečne používať na riešenie ďalších druhov problémov.

Programy pracujúce na počítačoch si vyžadovali väčšie množstvo vnútornej pamäti (RAM), rýchlejšie procesory a jednoduchšie ovládanie. Ukladanie údajov z počítača na nosiče (dierna páska,...) sa stalo nevyhnutnosťou, pretože bolo nemyšliteľné vkladať programy (teraz už aj pomerne zložité) do počítača pri každej novej požiadavke rovnakého typu znova.

Vnútorná pamäť počítača (RAM) má veľkú nevýhodu. Pri vypnutí počítača sa všetko, čo je v nej, stratí. Preto, ak nechcete po každom novom zapnutí vkladať tie isté údaje do počítača znova, musíte ich uložiť na nejaké pamäťové médium (nosič), odkiaľ ich počítač dokáže po novom spustení vziať opäť do RAM.

... a údajov stále pribúdalo. Dierne pásky boli už nedostačujúce nielen kvôli množstvu, ktoré sa na ne vošlo, ale aj kvôli rýchlosti, akou vstupovali údaje do počítača. Ďalšou nevýhodou bola možnosť použiť každú pásku len raz. Keď sa programy (údaje) na páske stali neaktuálnymi, nebolo možné na tú istú pásku nahráť nové, preto sa musela zahodiť.

Nasledovníkmi diernych pásovk sa stali kazety s páskou, ktoré pripomínali magnetofónové kazety, no boli o čosi väčšie. Sem bolo možné vďaka elektromagnetickému záznamu ukladať údaje ľubovoľný počet krát, nehovoriac o množstve, ktoré sa na jednu pásku vošlo.

Kazety mali mnoho výhod a jednu nevýhodu. Prístup k údajom bol sekvenčný. T.j., ak ste potrebovali údaje uložené na konci pásky, mohli ste sa k nim dostať až po prevínutí. A to bola strata času.

Pásky boli (aj preto) nahradené pevnými diskami. Disk bol zložený z niekoľkých platní, ktoré pripomínajú klasické gramoplatne. Operátor vydal príkaz: chcem toto a toto, počítač zistil, kde sa údaje nachádzajú, presunul na príslušné miesto hlavu (podobne ako váš starý otec ihlu gramofónu) a údaje prečítal. Prístup k údajom bol oveľa rýchlejší, pretože už nebolo nutné čakať na prevíjanie pásky.

Pevné disky (aj keď oproti pôvodným poriadne minimalizované) pracujú v počítačoch aj dnes.



Obr. 4 Pevný disk

Okrem diskov sa na ukladanie údajov používajú aj diskety. Disketu možno chápať ako zmenšený disk. Zmestí sa na ňu menej údajov, no dá sa prenášať a možno ju archivovať.

Procesory

Podobne ako vonkajšie (externé) pamäťové médiá majú svoju históriu aj *procesory*. Prvé procesory boli obrovské a pomalé (pozri ENIAC). Postupne sa zvyšovala kvalita a znižovala veľkosť (tým aj náklady na výrobu). V 70. - 80. rokoch na trhu v oblasti mikropočítačov dominovali tri procesory: Zilog, Motorola a Intel.

Každý z nich mal svoje špecifiká, každý z nich bol postavený relatívne na inom princípe.

V polovici 80. rokov však prišla firma IBM na trh s PC XT (vo vnútri s procesorom Intel 8088), ktorý bol predchodcom dnešných počítačov. Nikto vtedy nepredpokladal, že by vývoj mohol nabráť takú rýchlosť, aká nasledovala.

Postupne prišli na trh procesory 80286, 80386, 80486, Pentium (586) a procesor 686 je už tiež bežne v predaji. Každý procesor bol o čosi lepší a rýchlejší od predchádzajúceho. Podľa procesorov sa zvyknú počítače deliť na 286, 386, 486,

V súčasnosti nie je dôležitý ani tak vývoj nových procesorov ako skôr problém zosúladiť navzájom výkonnosť (rýchlosť) všetkých častí počítača. Bežný procesor (napr. 586) je taký rýchly, že po vyžiadaní údajov nielen z disku, ale dokonca aj z pamäti (RAM) je nútený nečinne čakať.

Problémom budúcnosti už nie je zrýchľovať procesor, ale skôr zariadenia, s ktorými komunikuje.

Okrem procesora Intel sa v počítačoch bežne používajú o čosi lacnejšie mutácie AMD a Cyrix.

Tlačiarne

Ďalším zariadením, ktoré je pre bežnú prácu nevyhnutnosťou, je tlačiareň.

Stará sa o výstup informácií na papier (prípadne fóliu).

Tlačiarne možno rozdeliť na *ihličkové*, *atramentové* a *laserové*.

Ihličkové tlačiarne pracujú na podobnom princípe ako písací stroj - cez pásku pretlačajú na papier znaky (informácie). Odlišujú sa tým, že znaky nepretlačia naraz, ale udierajú do pásky ihličkami (ktorými znak poskladajú). Od počtu ihličiek závisí kvalita tlače. Čím má tlačiareň viac ihličiek, tým kvalitnejšia a rýchlejšia je tlač. Ihličky sú uložené v hlave, ktorá sa pohybuje po šírke papiera.

Cena priemerných ihličkových tlačiarní a ich prevádzkové náklady sú spomedzi tlačiarní najnižšie. Ich nevýhodou je (relatívne) nízka kvalita výstupu (často vidieť body, z ktorých sa znak skladá), nízka rýchlosť a hlučnosť.

Atramentové tlačiarne (bubble-jet, desk-jet) už nepracujú ihličkami. Znaky vytvárajú pomocou špeciálneho atramentu, ktorý striekajú na papier. Kvalita tlače je podstatne vyššia ako pri ihličkových tlačiarniach, sú rýchlejšie a pomerne tiché.

V súčasnosti prežívajú boom farebné atramentové tlačiarne, vďaka ktorým za rozumnú cenu môžete získať kvalitný farebný výstup.

Farebné tlačiarne majú náplň s tromi (prípadne štyrmi) farbami, z ktorých dokážu namiešať doslova všetko. Farebná tlač je, samozrejme, podstatne drahšia ako čiernobiela.

Nevýhodou atramentových tlačiarní je rozpíjanie atramentu na nekvalitných papieroch a pri navlhčení.

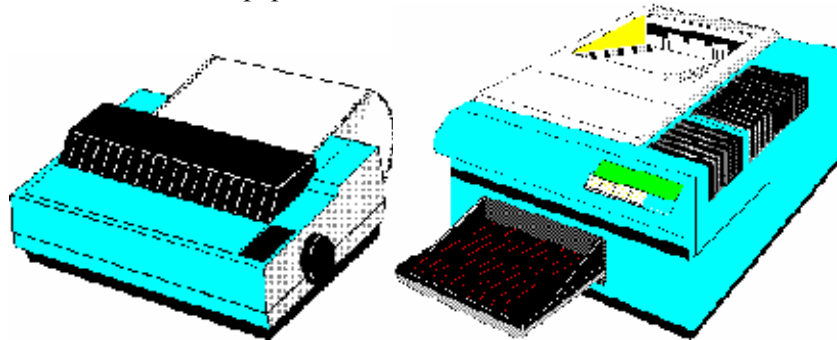
Laserové tlačiarne sú údajne vrcholom kvality. Tlačia na inom princípe ako ihličkové a atramentové (papier sa posúva a hlava tlačiarne zanecháva na udaných miestach stopu).

Laserové tlačiarne sú tlačiarne stránkové. To znamená, že netlačia stranu po kúskoch, ale najprv ju celú pripravia vo svojich útrobach, a až potom vytlačia.

Ako to prebieha? Tlačiareň prijme údaje z počítača a spracuje ich.

Obraz tlačenej strany sa pomocou laserového lúča prenáša na otáčajúci selénový valec nabitý kladným nábojom. Miesta, ktoré osvieti, sú zbavené náboja.

Otáčaním valec na seba naberie jemný uhlíkový prášok (toner). Zachytí sa na osvietených častiach a ďalej je nesený k miestu kontaktu s papierom.



Obr. 5 Ihličková a laserová tlačiareň

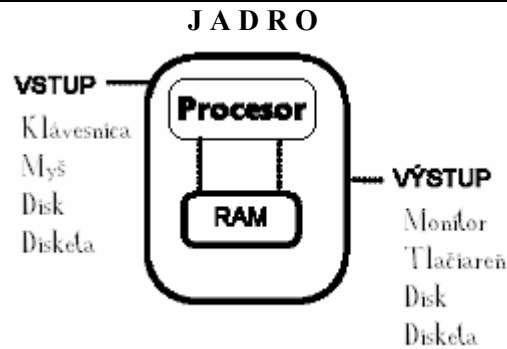
Dotykom sa prenese na papier a napokon sa pri 200 stupňovej teplote vytvrdzuje.

Celý proces trvá len niekoľko sekúnd.

Výhodou laserovej tlačiarne je rýchlosť a vysoká kvalita. V súčasnosti je cenovo na úrovni stredne kvalitných atramentových tlačiarní. Prevádzkové náklady sú len u niektorých vyššie ako pri atramentových tlačiarniach.

Po krátkej exkurzii môžeme mierne upraviť (doplniť) základnú schému počítača:

Disk a disketa sú uvedené aj ako vstupné, aj ako výstupné zariadenia, pretože údaje sa na disk ukladajú a v prípade potreby sa z neho aj čítajú. Disk a disketa sú teda vstupno-výstupné zariadenia.



Obr. 6 Von Neumannova schéma počítača

Hardware a software

Všetko, o čom sme doteraz hovorili patrilo k súčiastkam počítača (poniektorí im hovoria “železo”). Súčiastky - to znamená časti počítača, ktoré sú hmatateľné - sa odborne nazývajú *hardware*.

Počítač však pre svoju činnosť potrebuje nielen súčiastky. Bez vhodného programu je naozaj len “kopou mŕtveho železa”. Na to, aby počítač “ožil”, t.j. aby bol schopný vykonávať to, čo sa od neho požaduje, potrebuje programové vybavenie. Programom, podľa ktorých je počítač schopný riadiť svoju činnosť, sa hovorí *software*.

Samotný software je ale rovnako nefunkčný ako samotný hardware. Preto o počítači hovoríme ako o spojení software a hardware.

Hardware už poznáme. Základným software je *operačný systém*. Je to skupina programov, ktorá sa stará o chod počítača, jeho komunikáciu s okolím (kontroluje klávesnicu, zobrazuje informácie na monitor, zapisuje aj číta z disku).

Operačný systém je program (v skutočnosti je to trochu komplikovanejšie), ktorý je v pamäti počítača stále (od jeho spustenia až do vypnutia) a stará sa o správny chod ďalších programov.

Počítače PC obvykle používajú operačný systém MS DOS.

Súbory a adresáre

Údaje v počítači (presnejšie na disku) musia byť organizované. Všetko musí mať svoje miesto. Ak chceme svoju žiadosť, ktorú sme napísali pred týždňom, musíme ju na disku nájsť. Ak chceme hry od kolegu, musíme vedieť, kde sa nachádzajú.

Preto, aby na disku nevládol neporiadok, aby sme nielen my, ale aj počítač vedeli, kde sa čo nachádza, potrebujeme údaje ukladať do celkov. Jeden celok bude naša žiadosť, nasledujúci údaje o knihách, ďalší hry atď.

Tieto údaje sú uložené v *súboroch*.

Súbor je množina údajov, ktoré majú zmysel buď pre užívateľa (pre nás) alebo pre počítač. Pod množinou údajov treba rozumieť napr. žiadosť alebo túto knihu (tiež to bol len súbor, ktorý sa skladal z textu a obrázkov) alebo program, ktorému rozumie počítač, a ktorý mu prikáže napr. zahráť Beethovenovu piatu symfóniu ap.

V každom počítači sa na disku nachádza značné množstvo súborov. Preto, aby sme mali na disku prehľad a poriadok, združujeme súbory s rovnakými charakteristikami (napr. texty, obrázky) do celkov - *adresárov*.

Adresár je niekoľko súborov uložených pohromade podľa nejakého spoločného znaku (alebo len podľa ľubovôle užívateľa). Adresár môže obsahovať aj ďalšie adresáre - *podadresáre* - alebo môže byť prázdny.

Rozdiel medzi adresármi a súbormi je ten, že súbor obsahuje konkrétne údaje, možno doň napr. písať, a adresár môže obsahovať len ďalšie adresáre a súbory. Bez súborov by nám nebol počítač na nič. Bez adresárov by sme vydržali (sú na disku len kvôli prehľadnosti).

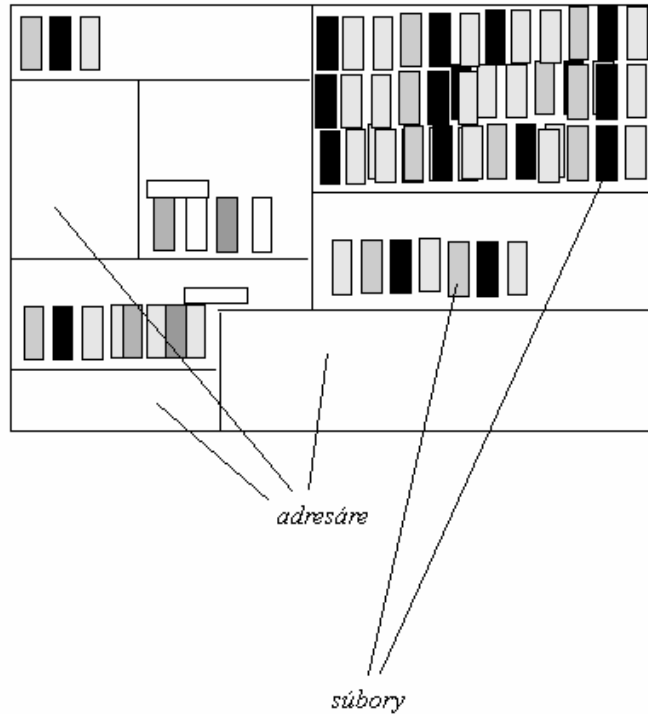
Celý systém si možno predstaviť ako jednu veľkú skriňu (knihovňu), ktorá je rozdelená na police a v policiach sú uložené knihy.

Každá polica môže mať buď hneď knihy, alebo môže byť rozdelená ešte na ďalšie podpolice, prípadne zostáva prázdna.

Police reprezentujú adresáre, knihy súbory. Knihovňu možno chápať ako disk.

Mohli by sme mať všetky knihy na jednej hromade (rovnako ako súbory bez adresárov), ale vďaka policiam máme prehľad a lepšie sa s nimi pracuje

Obr. 7 Prirovnanie disku ku skrini s knihami



OPAKOVANIE

1. *Čo je počítač?*
2. *Popíšte počítač z hľadiska užívateľa?*
3. *Čo je procesor?*
4. *Aký je rozdiel medzi diskom a vnútornou pamäťou (RAM)?*
5. *Aké tlačiarne poznáte?*
6. *Čím sa líšia súbory od adresárov?*
7. *Čo je hardware a čo je software?*
8. *Popíšte von Neumannovu schému počítača.*

NORTON COMMANDER

Norton Commander je program, ktorý bol vytvorený práve na uľahčenie práce s adresármi a súbormi. Po spustení počítača sa väčšinou spustí sám - automaticky.

C:\				C:\			
Name	Size	Date	Time	Name	Size	Date	Time
DOS	↳SUB DIR	11-25-96	7:19p	DOS	↳SUB DIR	11-25-96	7:19p
MOUSE	↳SUB DIR	11-28-96	7:01p	MOUSE	↳SUB DIR	11-28-96	7:01p
MSOFFICE	↳SUB DIR	7-05-97	0:57p	MSOFFICE	↳SUB DIR	7-05-97	0:57p
MC	↳SUB DIR	11-25-96	7:56p	MC	↳SUB DIR	11-25-96	7:56p
PROGNOT1	↳SUB DIR	3-04-97	8:33p	PROGNOT1	↳SUB DIR	3-04-97	8:33p
SOUNDCRD	↳SUB DIR	3-04-97	8:50p	SOUNDCRD	↳SUB DIR	3-04-97	8:50p
ST	↳SUB DIR	5-06-97	10:16p	ST	↳SUB DIR	5-06-97	10:16p
TBMF	↳SUB DIR	11-25-96	10:40p	TBMF	↳SUB DIR	11-25-96	10:40p
TRKTV	↳SUB DIR	5-12-97	7:52p	TRKTV	↳SUB DIR	5-12-97	7:52p
WINXZOPP	↳SUB DIR	3-23-97	7:05p	WINXZOPP	↳SUB DIR	3-23-97	7:05p
WINDOWS	↳SUB DIR	3-04-97	8:20p	WINDOWS	↳SUB DIR	3-04-97	8:20p
arcj	exe	101611	1-19-92	arcj	exe	101611	1-19-92
autoexec	bat	250	7-04-97	autoexec	bat	250	7-04-97
autoexec	dos	157	4-24-97	autoexec	dos	157	4-24-97
command	com	70000	10-02-95	command	com	70000	10-02-95
config	dos	215	3-04-97	config	dos	215	3-04-97
config	sys	200	5-01-97	config	sys	200	5-01-97
mouse	com	16041	7-17-96	mouse	com	16041	7-17-96
SOUNDCRD	↳SUB DIR	3-04-97	0:58p	mouse.com	16041	7-17-96	1:00a

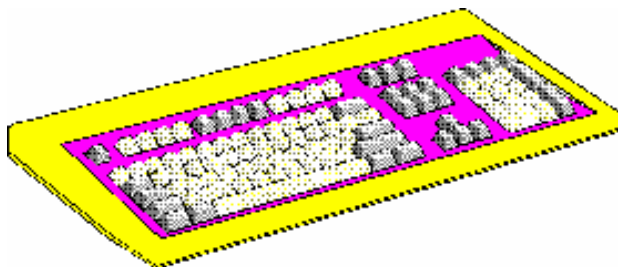
C:\>
 1Help 2Menu 3View 4Edit 5Copy 6RenMov 7Mkdir 8Delete 9FullDn 10Quit

Obr. 1 Norton Commander

Ovládanie klávesnice

Predtým, ako začneme skutočne pracovať s počítačom, mali by sme ovládnuť klávesnicu.

Klávesnica počítača silne pripomína lepší písací stroj. Má všetky jeho základné klávesy plus niekoľko ďalších.

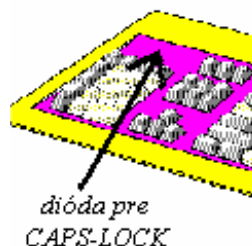


Obr. 2 Klávesnica

Skladá sa z viacerých častí. Dominuje skupina *alfanumerických znakov* (t.j. písmená a číslice). Pri stlačení ľubovoľného z týchto klávesov pozorujete v dolnom riadku napísanie stlačeného znaku.

Bežne píšete malými písmenami. Pokiaľ chcete zmeniť písmo na veľké, stlačte *SHIFT* a napíšte znak. Pri abecedných znakoch ste napísali veľké písmeno, pokiaľ ste stlačili číslicu získali ste znak z hornej časti klávesu.

Písanie veľkých písmen, bez držania *SHIFT*u, môžete zabezpečiť aj zapnutím *CAPS-LOCK*. Po stlačení *CAPS-LOCK*u sa na pravej strane klávesnice rozsvieti zelená dióda, ktorá vás informuje o jeho zapnutí. Pokiaľ svieti, píšete veľké písmená (nevzťahuje sa na číslice).



Ak sa chcete vrátiť do pôvodného stavu, stlačte znovu *CAPS-LOCK* - dióda zhasne a píšete klasicky. Mazať napísaný text môžete *BackSpaceom*. Je to šípka späť (←) vpravo hore na základnej klávesnici. *BackSpace* maže znak pred kurzorom (blikajúca čiarka, ktorá ukazuje miesto, na ktoré sa napíše nasledujúci znak).

Pod *BackSpace* sa doslova rozprestiera obrovský kláves *ENTER*. Slúži na potvrdenie otázky alebo odoslanie údajov do počítača. Ešte sa ním budeme zaoberať.

Naopak, na zrušenie akcie alebo vrátenie sa späť zo situácie, kde si nevieme rady, slúži *ESC* (escape - únik), je to osamotený kláves vľavo hore.

Klávesom v hornom rade (*F1-F12*) hovoríme funkčné klávesy. Za každým z nich sa skrýva funkcia. Slúžia na zjednodušenie ovládania programov.

Druhá skupina klávesov je uložená vpravo od popísanej a zatiaľ nás z nej zaujímajú len *šípky*. Slúžia na pohyb kurzora (väčšinou) zvoleným smerom.

Poslednou skupinou je *numerická klávesnica*, ktorá je zjednodušenou klávesnicou kalkulačky. Pokiaľ pracujete len s číslami, je praktické používať numerickú klávesnicu, pretože čísla sú na nej umiestnené pohromade (úspornejšie vzhľadom na pohyb).

Ak však chcete písať numerickou klávesnicou čísla, musíte mať zapnutý *NUM-LOCK* (svieti dióda). V opačnom prípade numerická klávesnica len kopíruje funkciu predchádzajúcej skupiny (šípky...).

... a môžeme sa vrátiť späť k problémom so súbormi a adresármi. Súbor je množina údajov, adresár miesto, kam sa súbor kvôli prehľadnosti ukladajú.

Name	Size	Date	Time	Name	Size	Date	Time
DOS	↳SUB DIR4	11-25-96	7:15p	DOS	↳SUB DIR4	11-25-96	7:15pp
MOUSE	↳SUB DIR4	11-28-96	7:01p	MOUSE	↳SUB DIR4	11-28-96	7:01pp
MSOFTICE	↳SUB DIR4	7-05-97	0:50p	MSOFTICE	↳SUB DIR4	7-05-97	0:50pp
MC	↳SUB DIR4	11-25-96	7:00p	MC	↳SUB DIR4	11-25-96	7:00pp
PROGRAM71	↳SUB DIR4	3-04-97	8:33p	PROGRAM71	↳SUB DIR4	3-04-97	8:33pp
SOUNDCRD	↳SUB DIR4	3-04-97	8:50p	SOUNDCRD	↳SUB DIR4	3-04-97	8:50pp
ST	↳SUB DIR4	5-06-97	10:16p	ST	↳SUB DIR4	5-06-97	10:16pp
TEMP	↳SUB DIR4	11-25-96	10:40p	TEMP	↳SUB DIR4	11-25-96	10:40pp
TRXTV	↳SUB DIR4	5-12-97	7:52p	TRXTV	↳SUB DIR4	5-12-97	7:52pp
WINHZAPP	↳SUB DIR4	3-23-97	7:05p	WINHZAPP	↳SUB DIR4	3-23-97	7:05pp
WINDOWS	↳SUB DIR4	3-04-97	8:20p	WINDOWS	↳SUB DIR4	3-04-97	8:20pp
wrj	exe	101611	1-19-92	wrj	exe	101611	1-19-92
autoexec	bat	256	3-04-97	autoexec	bat	256	3-04-97
autoexec	dos	157	4-24-97	autoexec	dos	157	4-24-97
command	com	101611	10-02-95	command	com	101611	10-02-95
config	dos	215	3-04-97	config	dos	215	3-04-97
config	sys	200	5-01-97	config	sys	200	5-01-97
mouse	com	16041	7-17-96	mouse	com	16041	7-17-96
SOUNDCRD	↳SUB DIR4	3-04-97	0:50p	mouse.com	16041	7-17-96	1:00pp

C:\>
 1Hclp 2Menu 3View 4Edit 5Copy 6RenMv 7Mkdir 8Delete 9PulIDn 10Quit

Obr. 3 Súbori a adresáre

Na obrazovke ich môžete rozlíšiť podľa veľkosti písma. Mená adresárov sú veľkými písmenami, mená súborov malými.

V Norton Commanderi sú na obrazovke adresáre väčšinou uložené pred súbormi.

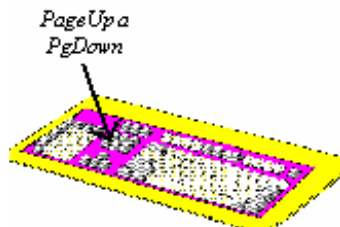
Pohybujeme sa po nich šípkami. Ak chceme do adresára vojsť (t.j. prezrieť si jeho obsah) nastavíme sa naň a stlačíme *ENTER*.

Na obrazovke sa ukáže obsah, v hornej časti okna sa vypíše adresár, v ktorom sa nachádzame.

Okrem toho sú v prvom riadku adresára dve bodky. Tie slúžia na návrat (odchod z adresára). Ak sa chceme dostať o adresár vyššie (t.j. tam, odkiaľ sme prišli), nastavíme sa na tieto dve bodky a opäť *ENTER*om zmeníme adresár.

Týmto spôsobom sa môžeme dostať dnu do ľubovoľného adresára a tak isto aj von.

Pre rýchlejší pohyb po obsahu adresára možno výhodne použiť doposiaľ nepopísané klávesy.



PageUp - posun kurzora (tu sa rozumie pruh, ktorým beháte po adresároch) o stránku (asi 23 riadkov) nahor v aktuálnom adresári.

PageDown - posun kurzora o stránku nadol v aktuálnom adresári

Home - skok na začiatok aktuálneho adresára.

End - skok na koniec aktuálneho adresára.

Vytvorenie adresára

Nemusíte sa podriaďiť len existujúcim adresárom a ich súborom, ale môžete si vytvoriť aj adresáre vlastné.

V Norton Commanderi sa adresáre vytvárajú stlačením funkčného klávesu *F7*.

Postup vytvorenia adresára:

1. Nastavte sa do koreňového adresára. Že ste v ňom, zistíte podľa toho, že v hornej časti panelu je len *C:*.

Name	Size	Date	Time	Name	Size	Date	Time
MC	FSUB DIR4	11 25 96	7:56p	MC	FSUB DIR4	11 25 96	7:56pp
PROGRAMY	FSUB DIR4	5 12 97	10:17p	PROGRAMY	FSUB DIR4	5 12 97	10:17pp
PROGRAMY1	FSUB DIR4	3 01 97	8:33p	PROGRAMY1	FSUB DIR4	3 01 97	8:33pp
SOUND.CRD	FSUB DIR4	3 01 97	8:50p	SOUND.CRD	FSUB DIR4	3 01 97	8:50pp
ST	FSUB DIR4	5 06 97	10:16p	ST	FSUB DIR4	5 06 97	10:16pp
TEMP	FSUB DIR4	11 25 96	10:13p	TEMP	FSUB DIR4	11 25 96	10:13pp
TEXTY	FSUB-DIR4	5-12-97	7:52p	TEXTY	FSUB-DIR4	5-12-97	7:52pp
WIN32APP	FSUB-DIR4	3-23-97	7:05p	WIN32APP	FSUB-DIR4	3-23-97	7:05pp
WINDOWS	FSUB-DIR4	3-04-97	0:20p	WINDOWS	FSUB-DIR4	3-04-97	0:20pp
acj.exe	104014	1-10-92	11:51p	acj.exe	104014	1-10-92	11:51pp
autoexec.bat	256	3-04-97	0:00p	autoexec.bat	256	3-04-97	0:00pp
autoexec.dns	157	4-24-97	5:47p	autoexec.dns	157	4-24-97	5:47pp
command.com	70000	10-02-95	7:56p	command.com	70000	10-02-95	7:56pp
config.dns	215	3-04-97	11:21p	config.dns	215	3-04-97	11:21pp
config.sys	200	3-01-97	10:50p	config.sys	200	3-01-97	10:50pp
mouse.com	16001	2 17 96	1:00p	mouse.com	16001	2 17 96	1:00pp
par.exe	103392	5 18 96	11:31a	par.exe	103392	5 18 96	11:31ap
vijpaj.exe	34678	4 06 92	3:25p	vijpaj.exe	34678	4 06 92	3:25pp
TEMP	FSUB DIR4	11 25 96	10:13p	vijpaj.exe	34678	4 06 92	3:25pp

C:\>

1Help 2Menu 3View 4Edit 5Copy 6RenMov 7Pdir 8Delete 9FullDn 10Quit

2. Stlačte *F7*.

C:\>				C:\>					
Name	Size	Date	Time	Name	Size	Date	Time		
MC	PSUB DIR4	11-25-96	7:56p	MC	PSUB DIR4	11-25-96	7:56p		
PROGRAMY	PSUB DIR4	5-12-92	18:17p	PROGRAMY	PSUB DIR4	5-12-92	18:17p		
PROGRAMY1	PSUB DIR4	3-04-92	8:33p	PROGRAMY1	PSUB DIR4	3-04-92	8:33p		
S							58p		
S							16p		
T	Make directory							43p	
T	Create the directory							52p	
U							15p		
U							20p		
urj	exe	101611	1-19-92	11:51p	urj	exe	101611	1-19-92	11:51p
unlocker	bat	256	3-01-97	9:03p	unlocker	bat	256	3-01-97	9:03p
unlocker	dos	157	1-21-97	5:47p	unlocker	dos	157	1-21-97	5:47p
command	com	93366	10-02-95	9:58a	command	com	93366	10-02-95	9:58a
config	dos	215	3-01-97	8:23p	config	dos	215	3-01-97	8:23p
config	sys	288	5-01-97	10:58p	config	sys	288	5-01-97	10:58p
mouse	com	16011	7-17-96	1:08a	mouse	com	16011	7-17-96	1:08a
rar	exe	183392	5-18-96	11:31a	rar	exe	183392	5-18-96	11:31a
wjpcw	exe	31678	9-06-92	3:25p	wjpcw	exe	31678	9-06-92	3:25p
TEMP	PSUB DIR4	11-25-96	10:43p	wjpcw.exe	31678	9-06-92	3:25p		

C:\>
1Help 2Menu 3View 4Edit 5Copy 6RenMov 7Mkdir 8Delete 9FullDn 10Quit

3. Počítač čaká na meno adresára. Napíšte svoje meno

... a potvrdíte *ENTER*om.

4. Pozorujete, že sa na disku vytvoril adresár s vaším menom. Keď doň vojdete, zistíte, že je

V mene adresára nepoužívajte medzery. Bežne sú medzery v názvoch adresárov i súborov zakázaným znakom. Norton Commander síce pre meno adresára dovolí použiť medzeru, ale na pôvod problémov, ktoré potom nastanú, dokáže prísť len naozajstný odborník.

Zakázané sú aj ďalšie znaky: (“,” “?” “/” “+” “=” atď.).

Pre meno adresára je povolených 8 znakov. Tu ich viac napísať môžete, ale všetky ďalšie sa ignorujú.

Postupujete rovnakým spôsobom, akým ste vytvorili adresár so svojím menom. Pri vytváraní majte v hornej časti vždy len adresár so svojím menom.

Mazanie adresára

V prípade, že sa pomýlite a vytvoríte adresár na inom mieste alebo s nesprávnym názvom, vymažete ho stlačením klávesu *F8*.

C:\				C:\			
Name	Size	Date	Time	Name	Size	Date	Time
ALDIS	FSUB DIR4	5-11-97	11:55p	MC	FSUB DIR4	11-25-96	7:55p
CDROMDRU	FSUB DIR4	3-04-97	8:17p	PROGRAMY	FSUB DIR4	5-12-97	10:17p
CDROML5H	FSUB DIR4	3-15-97	8:15p	PROGRAMY1	FSUB DIR4	3-04-97	8:33p
CDROMLXRO	FSU					3-04-97	8:58p
CDROMKMT1	FSU					5-06-97	10:16p
DIRS	FSU					11-25-96	10:03p
JOZKO	FSU					5-12-97	7:52p
MINISE	FSU					3-23-97	7:05p
MSPPRICE	FSU					3-04-97	8:20p
MC	FSU					1-19-92	11:51p
PROGRAMY	FSU					3-04-97	9:03p
PROGRAMY1	FSU					4-21-97	5:17p
SOUNDCHR	FSU					10-02-95	9:50a
ST	FSUB DIR4	5-06-97	10:16p	config dos	215	3-04-97	8:23p
TEMP	FSUB DIR4	11-25-96	10:13p	config sys	200	5-01-97	10:50p
TEXTY	FSUB DIR4	5-12-97	7:52p	mouse com	16011	7-17-96	1:00a
WIN32nfp	FSUB DIR4	3-23-97	7:05p	rar exe	183392	5-18-96	11:31a
WINDOWS	FSUB DIR4	3-01-97	8:28p	vjpcw exe	31678	9-06-92	3:25p
JOZKO	FSUB DIR4	5-12-97	10:19p	vjpcw.exe	31678	9-06-92	3:25p

```
C:\>
1Help 2Menu 3View 4Edit 5Copy 6RenMov 7Mkdir 8Delete 9FullDn 10Quit
```

Po jeho stlačení sa počítač opýta (po anglicky):

“Želáte si zmazať adresár?”

V prípade kladnej odpovede stlačte *ENTER*. Počítač vám dá ešte raz z bezpečnostných dôvodov šancu operáciu mazania zastaviť:

“Nasledujúci adresár bude ZMAZANÝ.”

C:\				C:\			
Name	Size	Date	Time	Name	Size	Date	Time
ALDIS	FSUB DIR4	5-11-97	11:55p	MC	FSUB DIR4	11-25-96	7:55p
CDROMDRU	FSUB DIR4	3-04-97	8:17p	PROGRAMY	FSUB DIR4	5-12-97	10:17p
CDROML5H	FSUB DIR4	3-15-97	8:15p	PROGRAMY1	FSUB DIR4	3-04-97	8:33p
CDROMLXRO	FSU					3-04-97	8:58p
CDROMKMT1	FSU					5-06-97	10:16p
DIRS	FSU					11-25-96	10:03p
JOZKO	FSU					5-12-97	7:52p
MINISE	FSU					3-23-97	7:05p
MSPPRICE	FSU					3-04-97	8:20p
MC	FSU					1-19-92	11:51p
PROGRAMY	FSU					3-04-97	9:03p
PROGRAMY1	FSU					4-21-97	5:17p
SOUNDCHR	FSU					10-02-95	9:50a
ST	FSUB DIR4	5-06-97	10:16p	config dos	215	3-04-97	8:23p
TEMP	FSUB DIR4	11-25-96	10:13p	config sys	200	5-01-97	10:50p
TEXTY	FSUB DIR4	5-12-97	7:52p	mouse com	16011	7-17-96	1:00a
WIN32nfp	FSUB DIR4	3-23-97	7:05p	rar exe	183392	5-18-96	11:31a
WINDOWS	FSUB DIR4	3-01-97	8:28p	vjpcw exe	31678	9-06-92	3:25p
JOZKO	FSUB DIR4	5-12-97	10:19p	vjpcw.exe	31678	9-06-92	3:25p

```
C:\>
1Help 2Menu 3View 4Edit 5Copy 6RenMov 7Mkdir 8Delete 9FullDn 10Quit
```

V prípade, že ste svoje rozhodnutie nezmenili, stlačte *ENTER*. Inak (rovnako aj v predošlom prípade - pri prvej otázke) buď *ESC* (ruší operáciu) alebo sa šípkami nastavte na *Cancel* (tiež ruší operáciu).

Podadresáre

Povedali sme, že v každom adresári môžu byť ešte ďalšie adresáre - podadresáre. Vytvárali sme ich vlastne aj doteraz. Napr. mená európskych štátov z predchádzajúcich úloh boli podadresáre adresára EUROPA.

Ak teda chceme vytvoriť podadresár konkrétneho adresára, musíme byť v ňom (vo vnútri). To znamená, že v hornej časti panelu musí byť meno adresára, v ktorom chceme vytvoriť nový. Nestačí byť nastavený len na mene adresára, v ktorom chceme vytvárať.

Ak chceme vytvoriť napr. pre SLOVENSK adresár BLAVA, nestačí zostať nastavení na adresári SLOVENSK, musíme doň vojsť, a až potom adresár BLAVA vytvoriť:

C:\EUROPA				C:\EUROPA\SLOVENSK			
Name:	Size:	Date:	Time:	Name:	Size:	Date:	Time:
DRNSKO	DIR4	5-12-97	10:27				
FRNSKO	DIR4	5-12-97	10:27				
GRNSKO	DIR4	5-12-97	10:27				
ITNSKO	DIR4	5-12-97	10:27				
PLNSKO	DIR4	5-12-97	10:27				
SLOVENSK	DIR4	5-12-97	10:28				
nie takto				takto !!!			
SLOVENSK	DIR4	5-12-97	10:28	..	DIR4	5-12-97	10:28

C:\EUROPA
 00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000

Súbory

Súbor je množina údajov, ktoré sú zvyčajne zrozumiteľné buď pre užívateľa alebo pre počítač.

Meno súboru sa skladá z 8 znakov + 3 znakov pre koncovku. Koncovka sa od názvu oddeľuje bodkou. Norton Commander ich zobrazuje oddelene.

Súbory možno rozdeliť aj podľa toho, či sa dajú spustiť (t.j. vykonajú nejakú činnosť - program), alebo sú nespustiteľné. Spustiteľné súbory majú koncovku *exe*, *com* alebo *bat*, nespustiteľné ostatné.

Ak sa kurzorom nastavíte na súbor s uvedenými koncovkami a stlačíte *ENTER*, alebo napíšete toto meno do príkazového riadku, spustí sa program, ktorý daný súbor obsahuje.

Najčastejšie používané programy, či chceme alebo nie, sú hry:



Podľa koncovky možno zaradiť súbor do niekoľkých kategórií:

exe, com, bat - spustiteľné programy,

sys - systémové súbory, v ktorých má počítač uložené potrebné údaje,

txt, 602 - textové súbory napísané v T602,

bmp, pcx, gif - obrázky,

dbf - súbory so zoznamami atď.

Súbory si, rovnako ako adresáre, môže vytvoriť aj sám užívateľ.

Na vytvorenie nového súboru sa používa kombinácia klávesov **SHIFT + F4**. Po stlačení kombinácie sa zobrazí okno, v ktorom zadáte meno súboru a ukončíte **ENTER**.

Name	Size	Date	Time	Name	Size	Date	Time
ANTI	DIR	5-12-97	10:28p	..	DIR	5-12-97	10:28p
CDROM00	DIR	3-04-97	8:17p				
CDROM01	DIR	3-15-97	8:15p				
IC							
IP							
IP							
IP							
E							
..							
M							
MSOFFICE	DIR	3-05-97	8:53p				
MC	DIR	11-25-96	7:56p				
PROGRAMY	DIR	5-12-97	10:17p				
PROGRAM01	DIR	3-04-97	8:33p				
SOUND000	DIR	3-04-97	8:50p				
ST	DIR	5-06-97	10:16p				
TEMP	DIR	11-25-96	10:13p				
TEXTY	DIR	5-12-97	7:52p				
WIN32APP	DIR	3-23-97	7:05p				
ANTI	DIR	5-12-97	10:28p	..	DIR	5-12-97	10:28p

C:\>

1Help 2Menu 3View 4Edit 5Copy 6RenMov 7Mkdir 8Delete 9FullDn 10Quit

V názve súboru nepoužívajte zakázané znaky a meno od koncovky oddelíte bodkou. Koncovka nie je povinná.

Po odsúhlasení mena súboru sa obrazovka zmení na editačné okno.

Sem môžete písať ľubovoľný text (zatiaľ iba bez mäkčeňov a dĺžňov). Používajte znaky z klávesnice

- ak chcete prejsť do nového riadku, stlačte **ENTER**,

- ak chcete upraviť napísaný text, nastavte sa na správne miesto šípkami a **BackSpace** vymaže znak,

- kláves **Home** nastaví kurzor na začiatok aktuálneho riadku,

- kláves **End** na koniec,

- ak napíšete text na veľa riadkov, môžete sa po ňom pohybovať **PageUp** a **PageDown**.

Na mazanie sa okrem **BackSpace** používa aj kláves **Delete**. Kým **BackSpace** maže znak pred kurzorom, **Delete** maže znak, na ktorom sa kurzor nachádza.

SLOVO - **BackSpace** - **SLVO**
SLOVO - **Delete** - **SLOO**

Obr. 5 BackSpace a Delete

Po napísaní textu, a tým aj vytvorení súboru, sa zrejme chcete vrátiť späť do pôvodného prostredia Norton Commanderu. Text, ktorý ste napísali, je zatiaľ iba vo vnútornej pamäti počítača (RAM). Ak by ste teraz vyplli počítač, stratil by sa. Ak však chcete zachovať napísaný text aj pre budúcnosť

(uložiť ho do súboru), stlačte *F2*. Kláves *F2* má v editačnom okne (a nielen v ňom) funkciu ukladania súboru na disk. Po uložení stlačte kláves *ESC*.

Vrátili ste sa späť do pôvodného stavu a pozorujete, že v aktuálnom adresári sa už objavil aj váš súbor.

Ak napísaný text nechcete uložiť, stlačte len *ESC*. V tomto prípade vám počítač oznámi:

***Od posledného uloženia ste urobili zmeny:
Uložiť, neukladať, pokračovať v editovaní.***



Save - uloží súbor na disk. Je to to isté, akoby ste pred stlačením *ESC* použili *F2*.

Don't save - počítač zabudne na všetko, čo ste so súborom robili, a vráti sa späť do Norton Commandera.

Continue editing - vrátite sa do editačného okna a môžete pokračovať v písaní.

Po tomto viete vytvoriť súbor.

Prezeranie súborov

Dokážeme už súbor vytvoriť a napísať doň text. Nevieme si však existujúci súbor prezrieť, nevieme zistiť jeho obsah.

Vo väčšine prípadov sú programy schopné pracovať so súborami dvoma spôsobmi: buď iba čítať alebo aj upravovať. V Norton Commanderi je pohľad do súboru tiež rozdelený:

F3 - len náhľad. Umožní súbor prezerať (čítať), no nedovolí doň zasahovať.

F4 - editovanie súboru. Otvorí súbor pre editačné operácie (čítanie, mazanie, prepisovanie...).

Pre čítanie aj editáciu súboru platí, že pred stlačením *F3* alebo *F4* sa najprv musíme naň nastaviť (logické).

Mazanie súborov

Súbory rovnako ako adresáre mažeme klávesom *F8*.

Kopírovanie súborov

Kopírovanie súborov v Norton Commanderi je veľmi jednoduché. Na jednom paneli si nastavíte miesto (adresár), kam chcete kopírovať, preskočíte na druhý panel (*tabelátorom*), nastavíte sa na súbor, ktorý chcete kopírovať, stlačíte *F5* a *ENTER*.

```

Name       C:\NCISLA   Date       Time
..         HIP--DIR4  5-12-97   10:29p
1          H      5 12 97   10:29p
1H         H      5 12 97   10:29p

Copy

Copy "" to
C:\NCISLA\
| | Include sub directories
| |
| | L Copy | L F10 Tree | L Cancel |
| |
2
2B
3
1
5
6
1

Name       C:\NCISLA   Date       Time
..         HIP--DIR4  5-12-97   10:30p
1          H      5 12 97   10:29p
1          H      5 12 97   10:29p
1          H      5 12 97   10:29p
1          H      5 12 97   10:29p
1          H      5 12 97   10:29p
1          H      5 12 97   10:29p

C:\NCISLA>
1Help 2Menu 3View 4Edit 5Copy 6RenMov 7Mkdir 8Delete 9FillDn 10Quit

```

Pokiaľ je súbor objemnejší (väčší), zjaví sa na obrazovke okno s “ukazovateľom”, ktorý hovorí o množstve prekopírovaných údajov.



Operácie s viacerými súbormi súčasne

V predchádzajúcej úlohe sme kopírovali po jednom súbore. Vždy sme sa nastavili na súbor, stlačili *F5* a čakali. Potom znova a znova.

Norton Commander však umožňuje skopírovať naraz viac súborov. Jedna z možností ako to dosiahnuť, je označiť súbory určené na kopírovanie klávesom *Insert*.

Nastavíte sa na súbor, ktorý chcete skopírovať, stlačíte *Insert* a súbor je označený. Označené súbory sú vysvietené jasnejšou farbou.

Ak chcete, aby súbor nebol označený (chcete ho odznačiť), opäť sa naň nastavíte a opäť stlačíte *Insert*. Jas zhasne.

Keď označíte všetko, čo potrebujete (napr. skopírovať), stlačíte len *F5* (*+ENTER*) a určené súbory sa bez ďalších zásahov skopírujú na označené miesto.

Rovnako, ako možno viac súborov súčasne kopírovať, možno súčasne viac súborov aj mazať.

V tom prípade označíme súbory určené na odstránenie a po stlačení *F8* a *ENTER* odpovieme na otázku (oznam):

Nasledujúci súbor bude vymazaný
Vymaž, Vymaž všetky, Preskoč, Zruš.

C:\NCISLA				C:\			
Name	Size	Date	Time	Name	Size	Date	Time
..	DIR	5-12-97	18:29p	1-DESIAT	DIR	5-12-97	18:28p
1	H	5-12-97	18:29p	OLUHS	DIR	5-11-97	8:55p
1H	H	5-12-97	18:29p	OMTI	DIR	5-12-97	18:28p
11					4	5-12-97	18:29p
12					4	5-12-97	18:29p
14					4	5-15-97	8:15p
15					4	4-12-97	7:17p
16					4	3-05-97	18:00p
17					4	11-25-96	7:49p
18					4	5-12-97	18:27p
19	U	5-12-97	18:29p	JUZKO	SUB DIR	5-12-97	18:19p
2	U	5-12-97	18:29p	MOUSE	SUB DIR	11-29-96	7:01p
2B	0	5-12-97	18:29p	MSOFFICE	SUB DIR	3-05-97	8:53p
3	0	5-12-97	18:29p	MC	SUB DIR	11-25-96	7:56p
4	0	5-12-97	18:29p	PROGRAMY	SUB DIR	5-12-97	18:17p
5	0	5-12-97	18:29p	PROGRAM1	SUB DIR	3-01-97	8:33p
6	0	5-12-97	18:29p	SOUNDCHR	SUB DIR	3-01-97	8:50p
7	0	5-12-97	18:29p	ST	SUB DIR	5-06-97	18:16p
0 bytes in 3 selected files				1 DESIAT	SUB DIR	5-12-97	18:30p

C:\NCISLA>

1Help 2Menu 3View 4Edit 5Copy 6RenMov 7Mkdir 8Delete 9FillDn 10Quit

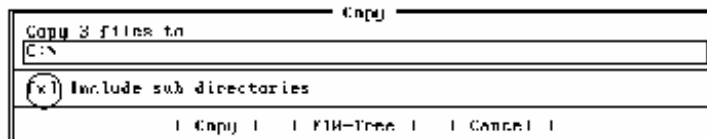
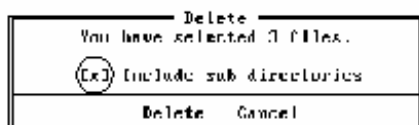
Delete - vymaže uvedený súbor.

All - vymaže všetky označené súbory bez ďalších otázok.

Skip - tento súbor nevymaže, ale pokračuje ďalej.

Cancel - zruší mazanie.

Súčasné kopírovanie aj súčasné mazanie adresárov je tiež možné, ale pri akcii to treba označiť (označenie - vloženie krížika sa robí medzerou):



Presúvanie súborov

Ak súbory medzi adresármi kopírujeme, zostáva na disku niekoľko kópií, ktoré zbytočne zaberajú miesto. Preto sa v praxi pri "upratovaní" disku súbory nie kopírujú, ale presúvajú.

Presunúť súbor znamená urobiť jeho kópiu a na pôvodnom mieste ho zmazať.

V Norton Commanderi je na tento účel určený kláves *F6*. Pracuje rovnako ako *F5*, ale nekopíruje, len presúva.

Premenúvanie súborov

Vytvorte štruktúru

C:\SPORTY — LOPTOVE
 — ZIMNE
 — LETNE
 — TELOCVIC

a do každého adresára vytvorte po 2 adresáre s názvami športov a do každého z nich súbor: obtiažno a pravidla.

Potom vytvorte adresár PRAVIDLA a skopírujte doň všetky súbory, v ktorých sú pravidlá.

Prvá časť úlohy je bezproblémová. Prvý problém nastane až pri kopírovaní druhého súboru s pravidlami. V adresári PRAVIDLA už totiž jeden súbor s týmto menom existuje. Počítač sa pri snahe o kopírovanie súboru do adresára, v ktorom už súbor s rovnakým menom existuje opýta:

```

C:\SPORTY\LETNE\OSTEP>

```

Name	Size	Date	Time	Name	Size	Date	Time
..	DIR	5-12-97	10:34p	..	DIR	5-12-97	10:34p
pravidla	26	5-12-97	10:34p	pravidla	48	5-12-97	10:34p

```

Rename
Renaming or moving the file or directory
PRAVIDLA
to

Rename
The following file exists
C:\PRAVIDLA\pravidla
Do you wish to write over the target file?
Overwrite  All  Skip  Cancel

```

```

pravidla          26  5 12 97 10:34p  ..          DIR  5 12 97 10:34p
C:\SPORTY\LETNE\OSTEP>
1Help  2Menu  3View  4Edit  5Copy  6RenMov  7Mkdir  8Delete  9PullDn 10Quit

```

**Súbor už existuje. Želáte si prepísať cieľový?
Prepísať, Prepísať všetko, Preskočiť, Zrušiť**

Overwrite - prepíše pôvodný súbor novým. Tým sa všetky údaje uložené v pôvodnom súbore stratia.
All - prepíše nielen tento súbor, ale pokiaľ by sa v dávke (ak sa kopíruje viac súborov naraz) vyskytli ďalšie kolízie prepíše aj nasledujúce súbory.
Skip - tento súbor neprepisuje, ale pokračuje ďalej.
Cancel - zruší kopírovanie.

... a rovnakým spôsobom by sa prepísali aj ostatné súbory, takže v adresári PRAVIDLA by zostal vždy len jeden.

V adresári nesmú byť uložené dva súbory s rovnakým menom, pretože počítač ich v takom prípade nedokáže rozlíšiť.

Ako vyriešiť problém?

Najrozumnejšie riešenie je nejakým spôsobom súbory od seba odlíšiť. Najjednoduchšie by bolo dať každému z nich inú koncovku (podľa toho, o akom športe hovoria). Treba teda zmeniť ich meno.

Na premenovanie súborov sa používa (rovnako ako na presúvanie) kláves *F6*. Aby počítač vedel, že nemá presunúť, ale premenovať, napíšeme do okna nové meno (pri presúvaní nám stačilo stlačiť *ENTER*).

Premenujte všetky súbory s pravidlami, a potom ich skopírujte do adresára PRAVIDLA.

Vytvorte adresár STVORKY a presuňte doň všetky súbory z adresára CISLA, ktoré sú deliteľné štyrmi.

Vytvorte adresár KRAJE a v ňom adresáre so všetkými krajskými mestami.

Potom v adresári KRAJE vytvorte adresáre ZAPAD, STRED, VYCHOD a presuňte do nich mestá podľa príslušnosti.

OPAKOVANIE I

Počítač pracuje s údajmi. Údaje sú uložené na disku v súboroch a adresároch. Súbor je množina údajov (miesto, kde sú údaje uložené). Adresár je skupina súborov, ktoré majú spoločný znak. Adresáre na disku nie sú nutnosťou, používajú sa len kvôli prehľadnosti.

V adresároch sú buď ďalšie adresáre alebo súbory. V súboroch sú uložené údaje. Vo všeobecnosti ich možno rozdeliť podľa toho, či slúžia počítaču (rozumie im len počítač) alebo aj užívateľovi (texty, obrázky...).

Súbory možno rozdeliť aj podľa toho, či sú schopné niečo vykonať na: spustiteľné a nespustiteľné.

Spustiteľné súbory majú vyhradené koncovky *exe*, *com* a *bat*.

Existuje mnoho programov, ktoré uľahčujú prácu so súbormi a adresármi. Najpoužívanejším je Norton Commander.

Súbory a adresáre v ňom možno rozlíšiť podľa veľkosti písma (súbory sú malými, adresáre veľkými znakmi).

Po zozname sa pohybujeme šípkami, ak chceme vojsť do konkrétneho adresára, nastavíme sa naň a stlačíme *ENTER*.

Ak chceme z adresára von, nastavíme sa na “..” a opäť *ENTER*.

V hornej časti (na ráme) panelu je zobrazená cesta k adresáru, v ktorom sa nachádzame.

Norton Commander sa ovláda funkčnými klávesmi (*F1-F12*). Zatiaľ poznáme funkcie:

F3 - ukáže obsah súboru (nedovolí doň zapisovať),

F4 - ponúkne súbor na editovanie,

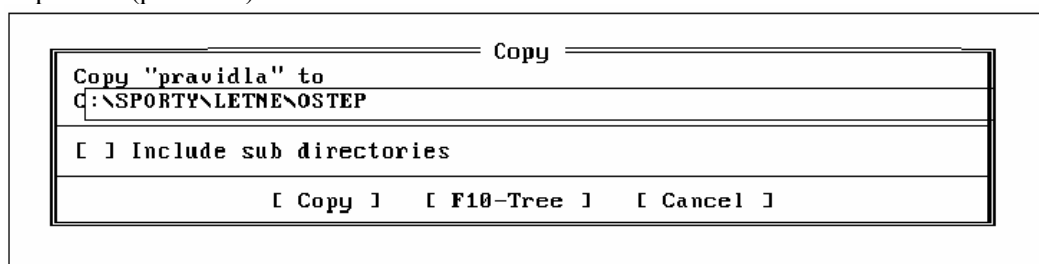
F5 - kopíruje súbory alebo adresáre,

F6 - presúva (ak stlačíme len *ENTER*) súbory alebo adresáre
premenúva (ak napíšeme nové meno) súbory alebo adresáre,

F7 - vytvorí nový adresár,

F8 - maže súbory alebo adresáre,

Pri používaní *F5* a *F6* (kopírovanie a presúvanie) sme najprv nastavili na jednom paneli adresár, kam chceme kopírovať (presúvať), prepili sa *TAB*elátorom na opačný a nastavili sa na súbor, ktorý sme chceli skopírovať (presunúť).



Možno ste si všimli, že po stlačení *F5* (*F6*) sa v okne objavila cesta, kam sa bude kopírovať (presúvať):

Vždy sa tu automaticky objaví cesta, ktorá je nastavená v paneli na opačnej strane. Norton Commander inteligentne predpokladá, že sa bude kopírovať (presúvať) práve tam.

Ak však túto cestu prepíšete, počítač zabudne na nastavenia na obrazovke a skopíruje (presunie) súbory do napísaného adresára.

Na tomto princípe funguje aj rozdiel medzi presúvaním a premenúvaním. Ak totiž stlačíte len *ENTER*, súbor sa presunie do udaného adresára. Ak prepíšete meno, cesta k adresáru zmizne a váš súbor sa presunie s iným menom, ale do pôvodného adresára.

Pri operáciách kopírovania, presúvania a mazania existuje možnosť pracovať s viacerými súbormi naraz. Požadované súbory označíme *INSERT*om a vykonáme operáciu.

Okrem základných funkčných klávesov sme sa zoznámili aj s kombináciou *Shift+F4*. Slúži na vytvorenie nového súboru.

Po zadaní mena sa vám ponúkne editačné okno, v ktorom môžete do súboru písať.

Ak chcete novovytvorený obsah uložiť, stlačte *F2* a editovanie opustíte stlačením *F2*.

Ak vytvorený súbor ukladať nechcete, stlačte len *ESC* a na otázku odpovedzte *Don't save (neuložiť)*.

Rovnako ako *Shift+F4* funguje aj samotné *F4*. Umožní vám robiť zmeny, ktoré môžete uložiť *F2* alebo zabudnúť *ESC*.

```

Text View: E:\vutipy\diskety.txt          Col 0          2,138 Bytes          6%
>
> 1. Nikdy nenechavajte diskety v mechanike, lebo udaje mozu
> vytiect z diskety a sposobit koroziu vnutra mechaniky. Diskety sa
> spravne maju ukladat zrolovane v drziakoch na ceruzky.
>
> 2. Diskety by sa mali cistit a voskovat najmenej raz tyzdenne.
> Mikroskopicke kovove ciastocky z povrchu diskety mozete najlepsie
> odstranit potrenim povrchu diskety silnym magnetom. Ostatne
> vacsie kovove ciastocky odstranite pomocou prasku na umyvanie
> riadu. Ked disketu voskujete, snazte sa dosiahnut co najrovnejsi
> povrch, cim umoznate diskete rychlejsie sa tocit a tak zlepsite
> pristupovy cas.
>
> 3. Diskety nikdy neohybajte, okrem "velkych" ktore mozete po
> ohnuti citat aj v "malych" mechanikach.
>
> 4. Nikdy neukladajte diskety do mechaniky hore nohami - udaje by
> mohli vypadnut z diskety a mechanika by sa mohla zaseknut.
>
> 5. Diskety sa nedaju kopirovat pomocou Xeroxu. Ak potrebujete
> robit viac kopii suborov, ulozte dve diskety do mechaniky a kazdy
> subor sa zapise na obidve diskety.
>
1Help 2Unwrap 3 4Hex 5 6 7Search 8Viewer 9 10Quit

```

Obr. 6 Odporúčané rady netreba brať príliš vážne.

Maska

Vytvorte adresár *SYS* a skopírujte doň všetky súbory z adresára *DOS*, ktoré majú koncovku *sys*.

Pravdepodobne to urobíte tak, že budete postupne prechádzať adresárom a súbory, ktoré spĺňajú podmienku, označíte. Je to rozumný, no zdĺhavý spôsob. Norton Commander, a nielen Norton Commander, ale takmer všetky počítačové programy používajú “hviezdičkovo-otáznikové” pravidlá - masku súboru.

Znamená to asi toľko, že keď sa chceme s počítačom “baviť” o súborech, ktoré spĺňajú určité podmienky (napr. začínajú na konkrétne písmeno, majú rovnakú koncovku atď.), nemusíme ich vyhľadávať po jednom, ale udáme ich masku.

Pritom:

? - nahrádza jeden znak,

* - nahrádza ľubovoľný počet znakov, no to, čo je za hviezdičkou (v mene alebo v koncovke zvlášť), sa ignoruje.

Ak teda chceme všetky súbory s koncovkou *sys*, udáme namiesto mena * (t.j. ľubovoľné meno) a namiesto koncovky *sys*.

Maska súborov s koncovkou *sys* potom vyzerá **.sys*.

Určte masku súborov s koncovkou *exe*. (**.exe*)

Určte masku súborov s názvom *help* a ľubovoľnou koncovkou. (*help.**)

Určte masku súborov s názvom **nc** a koncovkou začínajúcou na **e**. (*nc.e**)

Určte masku súborov so začiatkom **nc** a koncovkou začínajúcou na **e**. (*nc*.e**)

Určte masku súborov s ľubovoľným prvým znakom, druhý znak je **r** a koncovka **com**. (*?r*.com*)

Prvé dva znaky sú ľubovoľné, potom **dos** a ľubovoľná koncovka. (*??dos.**)

Ak by sme v poslednej úlohe zvolili **dos.**, malo by to rovnaký účinok ako **.** (povedali sme, že znaky za hviezdičkou sa až po koniec (buď mena alebo koncovky) ignorujú).

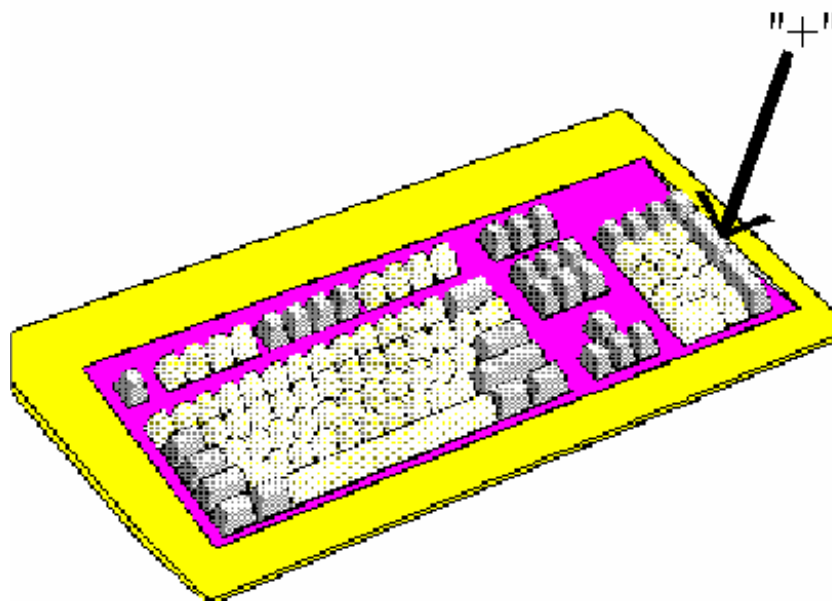
Načo je dobrá maska?

V Norton Commanderi ju možno použiť v dvoch hlavných oblastiach: na označovanie viacerých súborov súčasne a na hľadanie určitých typov súborov.

Označovanie viacerých súborov súčasne

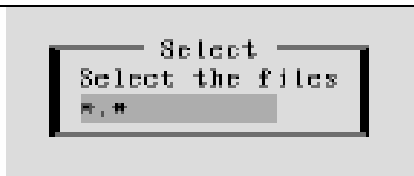
Vráťme sa k prapôvodnej úlohe, keď sme mali skopírovať z adresára DOS všetky súbory s koncovkou *sys*.

Namiesto pôvodného “pobehovania” po adresári a označovania hľadaných súborov stláčaním *Insert*, stačí stlačiť “+” na numerickej klávesnici.



Tým dáme Norton Commanderu pokyn, aby nám dal k dispozícii okno, do ktorého možno zadať masku, podľa ktorej sa budú označovať súbory v aktuálnom adresári.

Na začiatku je v ňom maska **.** (t.j. všetky súbory). Pre našu potrebu však napíšeme **.sys* a *ENTER*om odsúhlasíme. Ak ste postupovali správne, mali by byť označené všetky súbory s koncovkou *sys*.



1. Vytvorte adresár *A* a skopírujte doň všetky súbory z adresára DOS začínajúc na *a*. (*a*.**)
2. Vytvorte adresár *DRUHE-S* a skopírujte doň všetky súbory z adresára DOS, ktoré majú druhé písmeno *s* a koncovku *com*. (*?s*.com*)

Označené súbory možno odznačiť stlačením “-” na numerickej klávesnici:



alebo vyskočením z aktuálneho adresára a opätovným vrátením sa doň. (Norton Commander po opustení adresára zabudne na označené súbory.)

Ďalšou operáciou, ktorá pracuje s maskou a označovaním súborov je inverzia (označené súbory sa odznačia a neoznačené označia). Vyvoláva sa púhym stlačením “*” opäť na numerickej klávesnici.

Môžete ju využiť, ak treba označiť všetky súbory v adresári naraz a chcete ušetriť jeden pohyb.

Normálne (s našimi doterajšími vedomosťami) by sme stlačením “+” vyvolali masku a určili súbory **.**. Pri použití inverzie len vojdeme do adresára (t.j. žiadne súbory nie sú označené) a stlačením “*” prikážeme urobiť inverziu - neoznačené súbory (t.j. všetky) sa označia.

Pri použití “*” sa nezobrazuje žiadne okno, nedostanete na výber žiadne možnosti, akcia sa vykoná ihneď po stlačení klávesu.

Hľadanie súborov

Užívateľom často pracujúcim s počítačom sa občas (alebo nielen občas) stáva, že zabudnú, v ktorom adresári majú uložený dôležitý súbor. Pamätajú si síce jeho meno (alebo aspoň časť), ale nemôžu si spomenúť, v ktorom adresári sa nachádza. A na to, aby prechádzali každým a hľadali, zvyčajne nebýva čas.

Norton Commander ponúka aj pre nich nástroj na riešenie problému.

Stlačením kombinácie klávesov *Alt+F7* vyvoláte funkciu **Find file** (Nájdí súbor):

```

C:\>
1Help 2 3View 4 5Copy 6Move 7 8Delete 9 10

Find File

File(s) to find:
*.txt

Containing:
Jana

[Ok] [Change drive] [Cancel]

C:\>
1Help 2 3View 4 5Copy 6Move 7 8Delete 9 10

```

Do prvého riadku (*File(s) to find*) napíšte meno alebo masku súboru, ktorý chcete nájsť a trojnásobným stlačením *ENTER*u spustíte hľadanie (odkľepnete *OK*).

Norton Commander vám do okna vypíše všetky súbory na disku, ktoré vyhovujú zadanej maske. Po okne možno rolovať šípkami a ak sa na niektorý súbor chcete pozrieť podrobnejšie, stlačte po nastavení naň *ENTER* (treba byť nastavený na *Change dir*). Prepnete sa do adresára, v ktorom sa vybraný súbor nachádza.

Nájdite všetky súbory s koncovkou .txt.

```

C:\>
1Help 2 3View 4 5Copy 6Move 7 8Delete 9 10

Find File

C:\MSDOS
  dmspace.txt      41,512      5 31 99      6:00a
C:\WINDOWS
  readme.txt       9,824       7 26 99      11:09a
  bootlog.txt      1,288       8 04 99      8:21p
  config.txt       18,831     10 02 95      9:50a
  display.txt      15,512     10 02 95      9:50a

90 files found.
*.txt

Containing:

[Chdir] [New search] [Change drive] [View] [Quit] [FF]

C:\>
1Help 2 3View 4 5Copy 6Move 7 8Delete 9 10

```

Druhý riadok okna sa v praxi používa o čosi menej. V prípade, že doň napíšete text, hľadajú sa všetky súbory vyhovujúce maske v prvom riadku, ktoré ho obsahujú (nie v názve, v sebe - v obsahu).

File(s) to find:	<input type="text" value="*.txt"/>
Containing:	<input type="text" value="jano"/>
<input type="button" value="Ok"/> <input type="button" value="Change drive"/> <input type="button" value="Cancel"/>	

Voľby v spodnom riadku:

Change dir - nastaví vás do adresára a na súbor, na ktorom sa nachádza kurzor v okne.

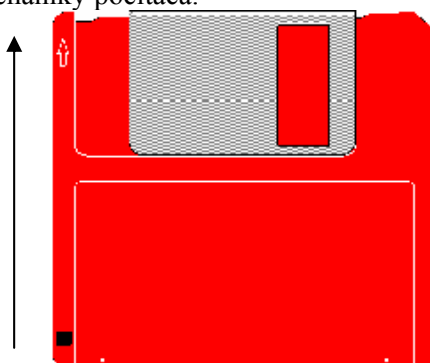
New search - nové hľadanie. Môžete hľadať ďalšie súbory bez toho, aby ste opúšťali okno *Find file*.

Change drive - zmení disk, na ktorom sa má hľadanie vykonávať.

View - pohľad do súboru. Má rovnaký efekt ako *F3*.

Disketa

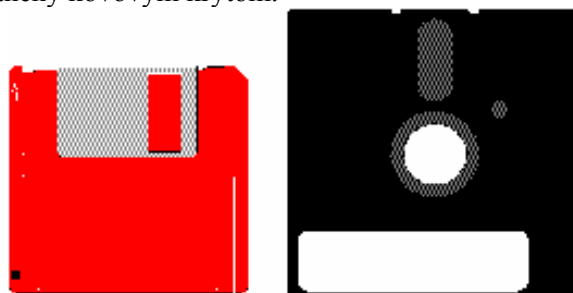
Disketa je pamäťové médium (rovnako ako disk). Slúži na ukladanie a prenášanie údajov (súborov). Oproti disku je o čosi ľahšia, menšia a zmestí sa na ňu menej údajov. Ak chceme disketu použiť, musíme ju najprv vložiť do mechaniky počítača.



Obr. 7
Smer vkladania diskety

Diskety sa bežne rozdeľujú podľa veľkosti a kapacity (viď nižšie). Podľa veľkosti možno diskety rozdeliť na 3,5" (palce) a 5,25". Zaujímavé je, že na menšiu disketu sa vojde viac údajov.

Disketa je v podstate kotúč pokrytý elektromagnetickou vrstvou, ktorý je vložený v plastovom puzdre. Na puzdre sú otvory, cez ktoré má k údajom prístup čítacia hlava disketovej mechaniky. Na 3,5" disketách je otvor chránený kovovým krytom.



Obr. 8 3,5" a 5,25" disketa

S disketou sa pracuje rovnako ako s diskom. Zvykli sme si, že disk sa hlási pod menom C:\. Diskety sa v bežnej situácii ukrývajú pod A:\ alebo B:\.

Po zakúpení je potrebné disketu naformátovať - upraviť pre konkrétny typ počítača. (V súčasnosti sa diskety dodávajú väčšinou už naformátované, no napriek tomu je rozumné kvôli spoľahlivosti ich ešte raz naformátovať.) Formátovanie si možno predstaviť ako vytváranie drážok (stôp), do ktorých sa budú neskôr údaje ukladať.

Formátovanie na konkrétny typ počítača neznamená, že u vás bude disketa fungovať, a u suseda už nie. Ide o úpravu na určitú skupinu počítačov (napr. PC používajúce operačný systém MS DOS, Unix...).

Formátovanie: do príkazového riadku napíšete **format** (príkaz na formátovanie) **a:** (meno disku, ktorý chcete formátovať).

format a: (+ *ENTER*).

Ak je všetko v poriadku, počítač prikáže:

***INSERT new diskette for drive A:
and press ENTER when ready...***

Vložte disketu a stlačte *ENTER*. Keď poslúchnete, po niekoľkých sekundách sa spustí formátovanie. V dolnom riadku môžete sledovať sformátované percentá. Po dokončení počítač vypíše:

Volume label (11 characters, ENTER for none)?

Znamená to asi toľko, že ak chcete disketu pomenovať, môžete na jej meno využiť 11 znakov, ak nie, máte stlačiť *ENTER*.

Meno diskety nemá žiaden vplyv na prácu s ňou. Len v prípade, že by sa náhodou stratila alebo zamiešala medzi iné, môžete ju ľahšie identifikovať.

Po kladnom alebo zápornom vyriešení počítač vypíše údaje o diskete a opýta sa:

Format another (Y/N)?

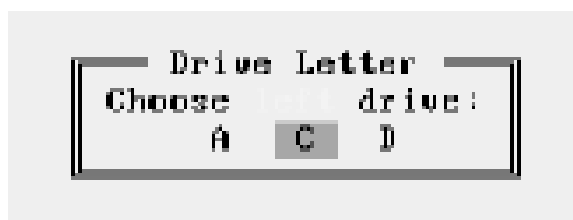
(Formátovať ďalšiu?)

V prípade **Y** celý proces zopakujete, inak sa vrátite do prostredia Norton Commandera.

Formátovanie nenávratne zničí (vymaže) všetky údaje na disku alebo diskete.

Ak sa chcete prepnúť na disketu, stlačte *Alt+F1* (pre ľavý panel) alebo *Alt+F2* (pre pravý).

Ako odozvu vám počítač ponúkne zoznam pripojených diskov:



(**A**, **B** - reprezentujú disketové mechaniky, **C** a viac - disky, príp. mechaniky CD a ďalšie zariadenia.)

Keď zvolíte **A**, zobrazí sa na príslušnom paneli obsah diskety. Zatiaľ by mala byť prázdna.

Name	Size	Date	Time	Name	Size	Date	Time
				1-DESIGN	↳SUB-DIR	5-12-97	10:00pp
				ALDIS	↳SUB-DIR	5-11-97	3:55pp
				AMT1	↳SUB-DIR	5-12-97	10:28pp
				CHROMO	↳SUB-DIR	3-04-97	8:17pp
				CISLA	↳SUB-DIR	5-12-97	10:29pp
				CORELX	↳SUB-DIR	3-15-97	8:15pp
				CORELXRO	↳SUB-DIR	4-12-97	7:17pp
				DIRMPT1	↳SUB-DIR	3-05-97	10:00pp
				DIS	↳SUB-DIR	11-25-96	7:49pp
				EUROPA	↳SUB-DIR	5-12-97	10:27pp
				JOZKO	↳SUB-DIR	5-12-97	10:19pp
				MOUSE	↳SUB-DIR	11-28-96	7:01pp
				MSOFFICE	↳SUB-DIR	3-05-97	0:53pp
				MC	↳SUB-DIR	11-25-96	7:56pp
				PROVIDLA	↳SUB-DIR	5-12-97	10:31pp
				PROGRAMY	↳SUB-DIR	5-12-97	10:17pp
				PROGRAM1	↳SUB-DIR	3-04-97	0:00pp
				SOUNDRO	↳SUB-DIR	3-04-97	8:50pp
				CORELXRO	↳SUB-DIR	4-12-97	7:17pp

C:\>

1Help 2Menu 3View 4Edit 5Copy 6RenMov 7Mkdir 8Delete 9FullDn 10Quit

S disketou pracujeme rovnako ako s diskom, môžeme na nej vytvárať adresáre, súbory, kopírovať, mazať, presúvať atď.

Ak sa chceme prepnúť späť na disk, zvolíme *Alt+F1 (F2)*, vyberieme disk a sme späť.

V prípade, že sa snažíme prepnúť na disketu a mechanika je prázdna, Norton Commander vypíše upozornenie:

Name	Size	Date	Time	Name	Size	Date	Time
				1-DESIGN	↳SUB-DIR	5-12-97	10:00pp
				ALDIS	↳SUB-DIR	5-11-97	3:55pp
				AMT1	↳SUB-DIR	5-12-97	10:28pp
						3-04-97	8:17pp
						5-12-97	10:29pp
						3-15-97	8:15pp
						4-12-97	7:17pp
						3-05-97	10:00pp
						1-25-96	7:49pp
						5-12-97	10:27pp
				JOZKO	↳SUB-DIR	5-12-97	10:19pp
				MOUSE	↳SUB-DIR	11-28-96	7:01pp
				MSOFFICE	↳SUB-DIR	3-05-97	0:53pp
				MC	↳SUB-DIR	11-25-96	7:56pp
				PROVIDLA	↳SUB-DIR	5-12-97	10:31pp
				PROGRAMY	↳SUB-DIR	5-12-97	10:17pp
				PROGRAM1	↳SUB-DIR	3-04-97	0:00pp
				SOUNDRO	↳SUB-DIR	3-04-97	8:50pp
				CORELXRO	↳SUB-DIR	4-12-97	7:17pp

Error

Can't read the disk in drive A:
Press ENTER to try again, ESC to abort,
or enter a different drive letter here n:

C:\>

1Left 2Right 3View 4Edit 5Comp 6DirComp 7Find 8History 9GO Ln 10Tree

*Nedokážem prečítať disk v mechanike,
stlač ENTER pre opakovanie, ESC pre zrušenie,
alebo vyber iný disk:*

Sú tri možnosti:

1. Vložte disketu a stlačte *ENTER* - dostanete jej obsah.
2. Stlačte *ESC* - vrátite sa do pôvodného stavu s tým, že pri mene diskety (A:) je otáznik.
3. Stlačte písmeno pre iný disk a *ENTER* - prepnete sa na iný disk a na disketu zabudnete.

Pamäti

Pamäť v počítači sa najčastejšie delí na vnútornú a vonkajšiu.

Pre vnútornú pamäť (RAM) je charakteristická vyššia rýchlosť a zmazanie údajov pri vypnutí počítača.

Do vonkajších (externých) pamätí zaraďujeme disky, diskety ... Sú o čosi pomalšie, no údaje sa na nich uchovávajú aj po prerušení napätia. Možno ich medzi počítačmi prenášať.

Charakteristickou, a pre užívateľa dôležitou, vlastnosťou pamätí je ich kapacita.

Kapacita pamäti hovorí o množstve údajov, ktoré sa vojde na médium.

Meria sa v **bytoch** (bajtoch). Jeden byte si možno predstaviť ako jeden znak. Byt je zložený z 8 **bitov**. (Bit je elementárna jednotka kapacity - môže v nej byť uložená jediná informácia - áno alebo nie, vypnutý alebo zapnutý, 0 alebo 1,)

Pre naše používanie je však bližší byte, ktorý si dokážeme predstaviť. Byte je pomerne malá jednotka, preto sa kvôli praktickosti používajú jednotky väčšie:

1 kB (kilo byte) = 2^{10} byte = 1024 = (približne) 1 000 znakov

1 MB (mega byte) = 2^{10} kB = 1024 = (približne) 1 000 000 znakov

Vnútorná pamäť (RAM) má v súčasnej praxi kapacitu (veľkosť) od 4 MB do 64 MB, čo v praxi predstavuje od 4 000 000 znakov do 64 000 000, t.j. 2 200 až 35 000 strán bežného textu.

Na disketu sa podľa veľkosti vojde:

5,25" - 1,2 MB (666 strán)

3,5" - 1,44 MB (800 strán)

Disky - v súčasnosti od 420 MB do 3 GB - sú schopné pojať 230 000 až 1 500 000 strán textu. Na jedno z momentálne najmodernejších médií vojde 650 MB informácií.

Predchádzajúce údaje hovoria za všetko. To, čo bolo kedysi nahromadené v jednej miestnosti, sa dnes vmestí do rozmerov školského zošita formátu A5 (asi taká je veľkosť disku).

Rozšírené (roletové) menu v NC

Norton Commander ponúka okrem základných funkcií vyvolávaných funkčnými klávesmi aj ďalšiu - rozšírenú - ponuku.

Dostanete sa k nej stlačením *F9* (*Pulldown menu*). Ponúka tu päť oblastí:

Left	Files	Commands	Options	Right			
Name	Size	Date	Time	Name	Size	Date	Time
1-DESIGNAT	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:08p	1-DESIGNAT	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:08p
ALDUS	↳SUB-DIR4	5-11-97	3:55p	ALDUS	↳SUB-DIR4	5-11-97	3:55p
ANTI	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:28p	ANTI	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:28p
CHROMDRU	↳SUB-DIR4	3-04-97	8:17p	CHROMDRU	↳SUB-DIR4	3-04-97	8:17p
CISLO	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:29p	CISLO	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:29p
COREL58	↳SUB-DIR4	3-15-97	8:15p	COREL58	↳SUB-DIR4	3-15-97	8:15p
CORELX80	↳SUB-DIR4	4-12-97	7:17p	CORELX80	↳SUB-DIR4	4-12-97	7:17p
DOKUMENT1	↳SUB-DIR4	3-05-97	10:00p	DOKUMENT1	↳SUB-DIR4	3-05-97	10:00p
DOS	↳SUB-DIR4	11-25-96	7:49p	DOS	↳SUB-DIR4	11-25-96	7:49p
EUROPA	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:27p	EUROPA	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:27p
JUZKO	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:19p	JUZKO	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:19p
MOUSE	↳SUB-DIR4	11-28-96	7:01p	MOUSE	↳SUB-DIR4	11-28-96	7:01p
MSOFFICE	↳SUB-DIR4	3-05-97	8:53p	MSOFFICE	↳SUB-DIR4	3-05-97	8:53p
MC	↳SUB-DIR4	11-25-96	7:56p	MC	↳SUB-DIR4	11-25-96	7:56p
PRAVIDLO	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:34p	PRAVIDLO	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:34p
PROGRAMY	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:17p	PROGRAMY	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:17p
PROGRAM1	↳SUB-DIR4	3-04-97	8:33p	PROGRAM1	↳SUB-DIR4	3-04-97	8:33p
SOUNDCRD	↳SUB-DIR4	3-04-97	8:50p	SOUNDCRD	↳SUB-DIR4	3-04-97	8:50p
1-DESIGNAT	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:30p	CORELX80	↳SUB-DIR4	4-12-97	7:17p

C:\>

1Help 2Menu 3View 4Edit 5Copy 6RenMov 7Mkdir 8Delete 9FullDn 10Quit

Left - nastavenie ľavého panelu,*Files* - funkcie na prácu so súbormi,*Commands* - všeobecné príkazy,*Options* - nastavenie prostredia,*Right* - nastavenie pravého panelu,

Pre nás sú najzaujímavejšími voľby *Left* a *Right*. Obe voľby majú rovnaký obsah, odlišujú sa len v tom, že *Left* nastavuje vlastnosti ľavého a *Right* vlastnosti pravého panelu.

Menu Left-Right

Left	Files	Commands	Options	Right			
Name	Size	Date	Time	Name	Size	Date	Time
1-DESIGNAT	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:30p	1	Brief		18:30p
ALDUS	↳SUB-DIR4	5-11-97	3:55p	A	J Full		3:55p
ANTI	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:28p	A	Info		18:28p
CHROMDRU	↳SUB-DIR4	3-04-97	8:17p	C	Tree		8:17p
CISLO	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:29p	C	Quick view		18:29p
COREL58	↳SUB-DIR4	3-15-97	8:15p	C	Compressed File		8:15p
CORELX80	↳SUB-DIR4	4-12-97	7:17p	C	Link		7:17p
DOKUMENT1	↳SUB-DIR4	3-05-97	10:00p	D	On/Off	Ctrl-F2	10:00p
DOS	↳SUB-DIR4	11-25-96	7:49p	T			7:49p
EUROPA	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:27p	E	J Name	Ctrl-F3	18:27p
JUZKO	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:19p	J	Extension	Ctrl-F1	18:19p
MOUSE	↳SUB-DIR4	11-28-96	7:01p	M	Time	Ctrl-F5	7:01p
MSOFFICE	↳SUB-DIR4	3-05-97	8:53p	M	Size	Ctrl-F6	8:53p
MC	↳SUB-DIR4	11-25-96	7:56p	H	Unsorted	Ctrl-F7	7:56p
PRAVIDLO	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:34p	P			18:34p
PROGRAMY	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:17p	P	No read		18:17p
PROGRAM1	↳SUB-DIR4	3-04-97	8:33p	F	Filter...		8:33p
SOUNDCRD	↳SUB-DIR4	3-04-97	8:50p	S	Drive...	Alt-F2	8:50p
1-DESIGNAT	↳SUB-DIR4	5-12-97	18:30p	CORELX80	↳SUB-DIR4	4-12-97	7:17p

C:\>

1Help 2Menu 3View 4Edit 5Copy 6RenMov 7Mkdir 8Delete 9FullDn 10Quit

Prvá skupina volieb slúži na nastavenie zobrazovania panelu.

C:\N			C:\N				
Name	Size	Date	Time	Name	Size	Date	Time
1 DESIAT				1 DESIAT	↳SUB DIR4	5 12 97	10:38p
ALBUS				ALBUS	↳SUB DIR4	5 11 97	3:55p
ANTI				ANTI	↳SUB DIR4	5 12 97	10:26p
CDROMDRU				CDROMDRU	↳SUB DIR4	3-04-97	8:17p
CISLA				CISLA	↳SUB DIR4	5-12-97	10:20p
COREL50				COREL50	↳SUB DIR4	7-15-97	0:15p
CORRELXHA				CORRELXHA	↳SUB DIR4	4-12-97	7:17p
DDKINKM71				DDKINKM71	↳SUB DIR4	0-04-97	10:00p
INDX				INDX	↳SUB DIR4	11 25 96	7:49p
ENKOPN				ENKOPN	↳SUB DIR4	5 12 97	10:27p
JUZKO				JUZKO	↳SUB DIR4	5 12 97	10:19p
MOUSE				MOUSE	↳SUB DIR4	11 28 96	7:01p
MSOFFICE				MSOFFICE	↳SUB DIR4	3 05 97	8:53p
MC				MC	↳SUB DIR4	11-25-96	7:56p
PRAVIDLA				PRAVIDLA	↳SUB DIR4	5-12-97	10:14p
PROGRAMV				PROGRAMV	↳SUB DIR4	5-12-97	10:17p
PROGRAM1				PROGRAM1	↳SUB DIR4	7-04-97	0:30p
SDKINKCHU				SDKINKCHU	↳SUB DIR4	0-04-97	10:00p
CISLA	↳SUB DIR4	5 12 97	10:29p	CORRELXHA	↳SUB DIR4	4 12 97	7:17p

C:\N

1Help 2Menu 3View 4Edit 5Copy 6RenMov 7Mkdir 8Delete 9PullDn 10Quit

Brief - vypíše súbory a adresáre v stručnom zobrazení - údaje o nich sa obmedzujú len na meno. Sú rozložené do troch stĺpcov.

Full - oproti prvému zobrazeniu sa líši poskytnutím podrobnejších informácií o súboroch (adresároch). Pre každý z nich sa zobrazí meno, veľkosť (pre adresáre informácia o tom, že ide o adresár), dátum a čas vzniku.

C:\N				Info			
Name	Size	Date	Time	The Norton Commander, Version 4.0 21 July 1993			
ANGENDN	↳SUB DIR4	5 11 97	3:11p	655,368 Bytes Memory 502,752 Bytes Free 12K, 03K, 14K total bytes on Arion II: 229,531,616 bytes free on drive D: 0 files and 16 directories use 0 bytes in D:\n Volume Label : DISK1_V012 Serial number: 6283:7078 No 'dirinfo' file in this directory			
ANTI	↳SUB DIR4	5-12-97	3:46p				
ARCITU	↳SUB DIR4	5-12-97	3:44p				
CLIPART	↳SUB DIR4	5-12-97	3:47p				
DOXOFT	↳SUB DIR4	3 09 97	10:27p				
EXEC	↳SUB DIR4	5 12 97	3:45p				
IGOR	↳SUB DIR4	8-30-96	3:30p				
KNINA	↳SUB DIR4	5-12-97	3:40p				
NRGAS	↳SUB DIR4	5-12-97	7:42p				
OROLKY	↳SUB DIR4	4 28 97	8:20p				
OBHROZKY	↳SUB DIR4	5 12 97	4:35p				
PRICPOC	↳SUB DIR4	5 12 97	5:12p				
SKOLV	↳SUB DIR4	5-12-97	3:45p				
VIDEO	↳SUB DIR4	5-12-97	3:45p				
XALOMV	↳SUB DIR4	0-04-97	7:42p				
_JOB	↳SUB DIR4	5 12 97	3:06p				
IGOT	↳SUB DIR4	0-04-96	3:30p				

C:\N

1Help 2Menu 3View 4Edit 5Copy 6RenMov 7Mkdir 8Delete 9PullDn 10Quit

Info - zobrazí informácie o vnútornej pamäti a aktuálnom disku. V prvom riadku je celkový obsah základnej pamäti, v druhom počet voľných bytov, ďalej obsah celého disku a voľné miesto na ňom, potom počet súborov a adresárov v roote. Druhá časť hovorí o mene disku a jeho sériovom čísle.

Name	Size	Date	Time	Tree
1 DESIGN	FSUB DIR4	5 12 97	18:30p	DOS
ALBUS	FSUB DIR4	5 11 97	3:55p	MC
ANTI	FSUB DIR4	5 12 97	18:26p	PROGRAMY
CDROMDRU	FSUB-DIR4	3-04-97	8:17p	-BASIC
CISLA	FSUB-DIR4	5-12-97	18:29p	-CCCKO
COREL50	FSUB-DIR4	3-15-97	0:15p	-TASCAL
COREL3RA	FSUB-DIR4	4-12-97	7:17p	ST
DOKNIME1	FSUB-DIR4	11-03-97	18:00p	TEXTY
DOX	FSUB DIR4	11 25 96	7:09p	SETUP
KIRKOPM	FSUB DIR4	5 12 97	18:27p	TEMPLATE
JOZKO	FSUB DIR4	5 12 97	18:19p	STARTUP
MOUSE	FSUB DIR4	11 28 96	7:01p	TEMP
MSOFFICE	FSUB DIR4	3 05 97	8:53p	MOUSE
MC	FSUB-DIR4	11-25-96	7:56p	WINDOWS
MRAVIDLA	FSUB-DIR4	5-12-97	18:04p	SYSTEM
PROGRAMY	FSUB-DIR4	5-12-97	18:17p	-10SHMSVS
PROGRAM1	FSUB-DIR4	3-04-97	0:00p	-VMT12
SDOHNICE0	FSUB-DIR4	11-04-97	0:50p	-COLOR
PROGRAMY	FSUB DIR4	5 12 97	18:17p	C:\PROGRAMY\POSICM

C:\>

1Help 2Menu 3View 4Edit 5Copy 6RenMov 7Mkdir 8Delete 9FullDir 10Quit

Tree - užitočná voľba, ktorá vám ukáže stromovú štruktúru adresárov. Výhodou tohto zobrazenia je, že keď sa pohybujete po adresároch, na druhom paneli sa automaticky zobrazuje ich obsah.

Quick view - ukazuje údaje o aktuálnom adresári. V prvom riadku je názov adresára, v druhom počet podadresárov, v ďalšom počet súborov v celom adresári a napokon počet bytov, ktoré súbory v adresári zaberajú.

V prípade, že ste nastavení na súbore, poskytnú vám stručný pohľad na jeho obsah (*quick* - rýchly):

Name	Size	Date	Time	Text View
..	FUP DIR4	5 12 97	8:27a	> OK SPRÁVNE ZADRIADOK
baliky	txt	8 03 95	10:58a	>
blondink		4-14-95	6:23p	> Ak chcete mať bezporuchové diskety, >
ceovenc	txt	0-00-95	10:50a	>
chujkae?	txt	7-20-94	7:10p	>
citaty	txt	11-01-94	10:50a	> 1. Nikdy nemechajte diskety >
cojeto	txt	8 03 95	11:00a	> uťiať z diskety a zoslať knoziv
cows	txt	12 16 95	2:21p	> spravné majú ukladať spruvene v dro
diablout	txt	8 03 95	11:00a	>
diskety	txt	8-06-95	2:39p	> 2. Diskety by sa mali čistit a >
diskstoy	txt	2-10-95	4:01p	> Mikroskopické kovové čiastocky z pos
fekalisa	txt	11-00-95	11:01a	> odstrániť potvorním paurchu dlske >
filize	txt	11-01-94	11:00a	> uasle knoziv čiastocky odstranit >
Ftity	txt	8 03 95	10:57a	> rladu. Kd disketu uskujete, swaz
Furadio	txt	8 03 95	11:10a	> povest, čím umožnilo diskete rchli
ibe	txt	8 03 95	11:10a	> pristupov cwa.
ivan	txt	8-03-95	11:11a	>
janl	txt	0-00-95	11:12a	> 3. Diskety nikdy nedobyajte, okr >
diskety.txt	2100	11-01-94	2:00p	diskety.txt 2,100 Bx

E:\NUTIPPY

1Left 2Right 3View 4Edit 5Comp 6DeComp 7Find 8History 9EOA 10IBTru

Compressed files - ukáže obsah spakovaného (stlačeného) súboru (viď ďalej).

Link - slúži na prepojenie dvoch počítačov cez kábel. V prípade, že potrebujeme na svoj disk súbory (programy) zo susedovho počítača, môžeme tak urobiť dvoma spôsobmi:

- použijeme disketu: skopírujeme súbory u suseda na disketu, preniesieme ju do svojho počítača a údaje doň skopírujeme. Tento spôsob je dobrý a najčastejší. Ak však potrebujeme niekoľko stoviek či dokonca tisícok súborov, je veľmi nerozumný a zdĺhavý.

- spojíme počítače káblom a pomocou *Linku* sa dostaneme k požadovaným údajom.

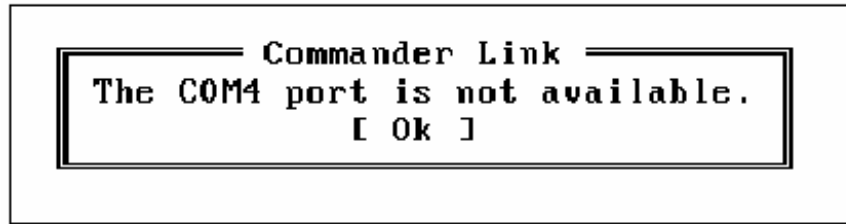
Ako *Link* funguje?

Po spojení káblom, zvolíme v menu *Right* alebo *Left* položku *Link* a nastavíme port (výstup vzadu na počítači), cez ktorý spojenie prebieha.

Jeden z počítačov bude hlavný (*Master*), druhý podriadený (*Slave*).

Po odklepnutí *OK* a správnom spojení dostane *Master* k dispozícii disky *Slave*-ho a kopírovanie môže začať.

V prípade, že spojenie je chybné, počítač to oznámi:



On/Off - zapína/vypína panel. Z nastavenia sa najrýchlejšie dostanete kombináciou (*Ctrl+F1 (F2)*). Druhú skupinu tvoria voľby nastavujúce usporiadanie súborov podľa zvolených parametrov:

Name - súbory na paneli budú usporiadané podľa abecedy,

Extension - usporiadanie v abecednom poradí podľa koncoviek,

Time - usporiadanie podľa času vzniku. Najnovšie súbory sú najvyššie.

Size - usporiadanie podľa veľkosti. Súbory s najväčšou veľkosťou sú najvyššie,

Unsorted - neusporiadané uloženie súborov a adresárov (skutočný obraz disku = chaos).

Reread v poslednej skupine slúži na opätovné načítanie diskety (ak disketu vymeníte za inú, obsah na obrazovke sa nezmení automaticky, ale len po opätovnom prepnutí (*Alt+F1 (F2)*) alebo použití *Reread (Ctrl+R)*.

Filter - vám dovoľí zobrazit' určitý druh súborov napr.: *Executable* - zobrazí na paneli len spustiteľné súbory (*exe, com, bat*).

Posledná voľba - *Drive* - má rovnaký efekt ako *Alt+F1 (F2)* - prepne aktuálny disk.

Menu Files

Prvá skupina je totožná s funkciami funkčných klávesov. V prípade, že by sme na klávesnici nemali funkčné klávesy, pracovali by sme cez menu.

Z funkčných klávesov zatiaľ neboli vysvetlené *F1* a *F2*.

F1 - help (pomoc). V prípade, že nebudete vedieť, čo robiť v situácii, do ktorej ste sa dostali, alebo budete chcieť zistiť funkciu niektorej voľby v menu, stlačením *F1* otvoríte kontextový help.

V rozbalenom okne sa vám ponúkne popis situácie aj so všetkými činnosťami, ktoré v danej situácii môžete vykonať. Help je v angličtine.

F2 - ponúkne vám užívateľské menu. Je v ňom zoznam programov, ktoré môžete spustiť bez toho, aby ste ich hľadali v adresároch. Urýchľuje prácu.

Voľba *File attributes* nastavuje vlastnosti (atribúty) súboru. Každý súbor môže byť:

Read only - môžete ho len čítať, v prípade, že sa ho pokúsite zmeniť, počítač vyhlási chybu,

Archive - archívny,

Hidden - skrytý. Pri nastavení tohto atribútu a vypnutí zobrazovania skrytých súborov (viď ďalej) ho v Norton Commanderi neuvidíte.

System - systémový.

Atribúty sa menia tak, že sa najprv nastavíte na požadovaný súbor kurzorom, prejdete v menu na *File Attributes* a medzerou pridáte (zrušíte) vlastnosti, ktoré chcete. Keď je všetko v poriadku, odklepnete *Set* a atribúty budú nastavené.

Na čo slúžia atribúty?

Ak zvolíte napr. atribút súboru *Hidden* (skrytý), nestane sa, aby ho neskúsený užívateľ omylom vymazal, pretože sa k nemu nedostane. Podobne súbor s atribútom *Read only* (len na čítanie) sa vám bez odstránenia atribútu nepodarí prepísať ani náhodou.

Ďalšie voľby slúžia na hromadné označovanie a odznačovanie súborov (stretli sme sa s nimi pri práci s maskou).

Posledný riadok sa postará o ukončenie Norton Commandera odchodom do DOSu. Rovnaký efekt dosiahnete stlačením funkčného klávesu *F10*.

EGA lines - upraví Norton Commander pre ostrozrakých. Prepne obrazovku z 25 na 43 riadkov. Na monitor sa síce zmestí viac, no pri štandardnom zobrazení sa naň lepšie hľadí.

Späť sa dostanete zopakovaním tej istej voľby.

System information - poskytne informácie o hardware a pamäti počítača.

Swap panels - zamení obsah pravého a ľavého panelu na obrazovke.

Panels On/Off - vypne panely. Má rovnakú funkciu ako *Ctrl+O*. Nazad sa najrýchlejšie dostanete práve kombináciou *Ctrl+O*.

Compare directories - je veľmi užitočná voľba, ktorá porovnáva obsah adresárov na pravom a ľavom paneli. Ak sa súbor nachádza na oboch stranách, nestane sa s ním nič, ak sa nachádza len na jednom paneli, označí sa (akoby *Insertom*).

Terminal Emulation - emuluje prostredie terminálu pre prácu v počítačovej sieti (zrejme pozostatok zo starších čias, pretože dnešné siete používajú vlastné prostredie).

Menu file edit - dovoľuje vytvárať a meniť užívateľské menu vyvolávané stlačením *F2*. Budeme sa mu venovať neskôr.

Extension file edit - V bežnom prostredí sú spustiteľné len súbory s koncovkami *exe*, *com*, *bat*. Táto voľba vám dovoľí "spúšťať" aj súbory s inými koncovkami. V získanom okne môžete nastaviť spôsob, akým má Norton Commander reagovať na snahu spustiť súbor s inou ako spustiteľnou koncovkou. Na obrázku je napr. pre koncovku **602** povedané, že treba spustiť program T602 a načítať doň súbor, ktorý ste sa snažili spustiť (na ktorom ste stlačili *ENTER*).

Menu Options

Z prvej skupiny je najvýznamnejšou voľba **Configuration**.

Screen colors - nastavuje farby počítača. Možno voliť dve farebné a dve čierno-biele schémy.

Screen blank - šetrič obrazovky. Stará sa o to, aby po nastavenom čase Norton Commander prepol obrazovku do šetriaceho režimu (blikajúca obloha).

Printer port - nastavuje výstup pre tlačiareň.

Panel options

- *Show hidden files* - zapína zobrazovanie skrytých súborov,
- *Ins moves down* - po stlačení *Insert* posuň kurzor o riadok nižšie,
- *Select Directories* - pri používaní masky označ aj adresáre,
- *Auto change directory* - pri pohybe po strome meň automaticky obsah adresárov na opačnom paneli.

Other options

- *Menu bar always visible* - roletové menu ponechaj stále na obrazovke,
- *Auto save setup* - pri zmenách nastavení ich automaticky ulož,
- *Left handed mouse, fast mouse reset* - nastavenia myši pre Norton Commander,
- *Copy never files only* - nekopíruj súbor, ak v cieľovom adresári už nejaký existuje pod tým istým menom.

Editor - dovoľuje nastaviť používanie iného ako štandardného editora pre prácu so súborom po stlačení *F4*.

Confirmation - podľa nastavení v tejto položke sa Norton Commander správa pri kopírovaní, presúvaní, mazaní,...

Ak je napr. pri kopírovaní voľba zapnutá a chceme kopírovať do adresára, v ktorom sa súbor s rovnakým menom nachádza, dostaneme výstrahu. Ak je voľba vypnutá, súbor sa prepíše bez upozornenia.

Compression - bude vysvetlené neskôr.

Druhá skupina nastavuje vzhľad Norton Commandera.

Auto menus - po spustení Norton Commandera sa automaticky otvorí užívateľské menu.

Path prompt - v dolnom (príkazovom) riadku sa zobrazuje aktuálna cesta.

Key bar - zapína/vypína zobrazenie riadku s popisom funkčných klávesov.

Full screen - zobrazí Norton Commander na celú obrazovku.

Mini status - zapne posledný riadok, v ktorom informuje o súbore, na ktorom je nastavený kurzor, alebo o počte a veľkosti označených súborov.

Clock - zapne/vypne zobrazovanie času v pravom hornom okraji obrazovky.

Save setup - uloží nastavenia na disk tak, aby sa zachovali aj po ďalšom spustení Norton Commandera.

OPAKOVANIE II

Funkčné klávesy

- F1* - pomoc,
- F2* - užívateľské menu,
- F3* - prezeranie súboru,
- F4* - editovanie súboru,
- F5* - kopírovanie súborov a adresárov,
- F6* - presun (premenovanie) súborov a adresárov,
- F7* - nový adresár,
- F8* - mazanie súborov a adresárov,
- F9* - roletové menu,
- F10* - opustenie Norton Commandera.

Práca s disketou

- Disk má meno C:, disketa A:, B:.
- Disketu treba najprv naformátovať (*format a:*); formátovanie je príprava diskety na prácu s konkrétnym typom počítača.
- Pracuje sa s ňou rovnako ako s diskom, len odozvy sú o čosi dlhšie a vojde sa na ňu menej údajov.
- Medzi diskom (diskami) a disketou sa prepína *Alt+F1 (F2)*.

Kapacita

- hovorí o množstve údajov (znakov), ktoré sa vojdú na médium.
- Štandardné kapacity:
 - RAM - 4 MB a viac,
 - disk - 420 MB a viac,
 - disketa - 1,44 (1,2) MB.

Roletové menu

- obsahuje ďalšie funkcie na prácu so súborami a adresármi:
 - Left - Right* - nastavenia panelov,
 - Files* - funkcie funkčných klávesov,
 - Commands* - podporné "príkazy",
 - Options* - nastavenia.

Riadiace klávesy v Norton Commanderi

O klávesoch *Ctrl* a *Alt* sme hovorili ako o riadiacich. Po ich stlačení sa v Norton Commanderi zmení riadok s popisom funkčných klávesov. Ich kombináciou potom možno vykonávať akcie, ktoré nám boli dostupné len z menu (alebo ani odtiaľ).

Kombinácia s *Ctrl*

- Ctrl+F1* - vypne (zhasne) ľavý panel,
- Ctrl+F2* - vypne (zhasne) pravý panel,
- Ctrl+F3* - usporiada súbory a adresáre podľa abecedy,
- Ctrl+F4* - usporiada súbory a adresáre podľa koncovky,
- Ctrl+F5* - usporiada súbory a adresáre podľa času,
- Ctrl+F6* - usporiada súbory a adresáre podľa veľkosti,
- Ctrl+F7* - uloží súbory a adresáre do toho poradia, v akom sú na disku v skutočnosti,
- Ctrl+F9* - vytlačí súbor (nie adresár), na ktorom je nastavený kurzor.

Kombinácia s *Alt*

- Alt+F1* - ponúkne výber disku pre ľavý panel,
- Alt+F2* - ponúkne výber disku pre pravý panel,

Alt+F3 - rýchly pohľad do súboru,
Alt+F5 - dovoľuje komprimovať súbor, na ktorom je nastavený kurzor,
Alt+F6 - dekomprimuje aktuálny súbor,
Alt+F7 - spustí hľadanie súborov,
Alt+F8 - ukáže *History* - zoznam vykonaných príkazov,
Alt+F9 - prepne na EGA zobrazenie,
Alt+F10 - dá k dispozícii stromovú štruktúru disku pre rýchle hľadanie adresárov.

Komprimovanie (pakovanie) súborov

Spomínali sme komprimáciu a dekomprimáciu súborov. O čo ide?

Komprimácia je stláčanie, zmenšovanie veľkosti súboru kvôli archivovaniu, prenášaniam na disketách ap.

Majme napr. text, v ktorom sa 20 krát vyskytuje slovo *Bratislava*, čo znamená, že zaberá 20 x 10 bytov (znakov). Ak namiesto slova použijeme značku napr. #, ušetríme 20 x 9 znakov. Pri komprimovaní potom každý výskyt slova *Bratislava* nahradíme # a do tabuľky kódov zaznačíme, že *Bratislava* = #.

Existuje mnoho komprimačných programov, jeden je lepší, iný slabší.

Norton Commander má v sebe zabudovaných niekoľko spôsobov, ktorými možno zmenšiť objem súboru.

Samotné komprimovanie sa vyvoláva kombináciou *Alt+F5*.

Pokiaľ nenastavíte inak, skomprimuje sa súbor (adresár), na ktorom je nastavený kurzor do adresára na opačnom paneli (ako pri bežných operáciách - kopírovanie, presun).

Voľba *Include sub directories* hovorí o tom, či sa do vytváraného súboru budú pridávať aj podadresáre (ak sa pakuje adresár) a voľba *Delete files afterwards* má nastarosti mazanie zdrojových súborov po skomprimovaní.

Kombináciou *Alt+F6* spustíte dekomprimáciu. Platia rovnaké zásady ako pri komprimovaní.

Spôsob komprimovania možno nastaviť v roletovom menu (voľba *Options - Compression*).

Automatically select best method - vybere najlepší spôsob na komprimovanie.

Create smallest file - vytvor najmenší súbor.

Use fastest method - použi najrýchlejší spôsob.

Confirm with password - komprimovaný súbor zahesluj.

Komprimovanie sa často používa pri archivovaní, keď nepotrebujeme mať súbory stále k dispozícii, ale stačí aby sme ich mali (a aby nezaberali priveľa miesta na disku).

MS DOS

Povedali sme, že počítač bez software je len hromadou mŕtveho železa. Len vďaka programom dokáže to, čo sa od neho požaduje.

Aby bol počítač vôbec schopný činnosti (komunikácie s okolím), potrebuje základný program. Tomu sa hovorí operačný systém.

Operačný systém je program (alebo skôr skupina programov), ktoré sa starajú o reakcie na klávesnicu, zobrazovanie na monitor, spracúvanie informácií na najnižšej úrovni.

Operačný systém je v počítači od jeho spustenia až do vypnutia. Ak v ňom nastane kolízia, počítač robí nezvyčajné a nepredvídané nepríjemnosti.

Najčastejšie používaným operačným systémom u našich užívateľov je systém MS DOS. Má svoje výhody aj nevýhody, no vďaka jednoduchosti je pomerne obľúbeným.

Doposiaľ sme boli zvyknutí pracovať s počítačom pomocou funkčných klávesov, skratkami, pohodlne sa pohybovať po zozname súborov a adresárov. Pracovali sme v **nadstavbe** operačného systému. Samotný OS sa k nám správa menej prítulne a každú činnosť mu musíme prikázať slovnou príkazom.

MS DOS dokáže všetko, čo dokázal Norton Commander, a ešte aj o čosi viac. Ale na všetko sú nutné príkazy...

Príkazy MS DOS

Z Norton Commandera sa do MS DOSu dostaneme klávesom *F10*. Nie je to spustenie DOSu, ale návrat doň. Povedali sme, že DOS sa skrýva za každým programom, a teda bol v počítači aj počas spustenia Norton Commandera.

* * * *

Opustením Norton Commandera sa dostaneme do úplne nového prostredia. Máme dovolené len písať príkazy (do príkazového riadku) a stláčať *ENTER*. Od príkazov záleží, čo bude počítač robiť.

CLS

Najjednoduchším príkazom je *CLS*. Maže obrazovku a príkazový riadok posunie do hornej časti.

TIME

```
C:\>TIME
Current time is 6:21:17.40p
Enter new time:
```

Ukáže aktuálny čas a umožní ho zmeniť. Zadáva sa vo formáte **hodina:minuta:sekunda.stotiny sekundy a** alebo **p** (predpoludním, popoludní). Pokiaľ zápis nie je úplný (napr. len **6:45**), nezadané hodnoty sa neuvažujú.

DATE

```
C:\>DATE
Current date is Sun 12-08-1996
Enter new date (mm-dd-yy):
```

Ukáže aktuálny dátum a umožní ho zmeniť. Formát: **mesiac-deň-rok**. Okrem dátumu ukáže aj zodpovedajúci deň: **Sun** - Sunday (nedeľa).

VER

Informuje o verzii MS DOSu. Poslednou klasickou (čistou) verziou bola verzia 6.22.

DIR

Vypíše obsah aktuálneho adresára. Pokiaľ máte v adresári viac súborov a adresárov, ako sa vojde na obrazovku, máte smolu. Na obrazovke zostane len koniec zoznamu.

Preto k príkazu *DIR* existujú parametre:

DIR /P - po zapísaní obrazovky počká na stlačenie klávesy.

```

Volume in drive C is MS-DOS_6
Volume Serial Number is 2179-9E2B
Directory of C:\

DOS                <DIR>           11-25-96  7:49p
COMMAND  DOS      54,645     05-31-94  6:22a
WORK      <DIR>           11-28-96 10:10p
CONFIG   OLD        71         11-25-96  7:55p
AUTOEXEC OLD       78         11-25-96  7:55p
NC       <DIR>           11-25-96  7:56p
WINDOWS <DIR>           11-25-96  7:57p
CONFIG   DOS      155         11-28-96 10:33p
AUTOEXEC DOS     101         11-28-96 10:17p
MOUSE    COM     16,041      07-17-96  1:00a
CONFIG   SYS     271         12-07-96 11:07a
MSDOS    ---        34          10-29-96 10:04p
AUTOEXEC BAT    243         11-28-96 10:26p
ST       EXE     46,965      09-13-93 10:21p
MSDOS    SYS     1,659       11-30-96  8:14p
DEALER   DOC     1,072       05-26-93  1:01a
README   DOC     4,762       05-26-93  1:01a
REGISTER DOC    2,023       05-26-93  1:01a
ST       DOC    36,186      05-26-93  1:01a
Press any key to continue . . .

```

DIR /W - zobrazí súbory a adresáre vedľa seba - do stĺpcov - bez rozširujúcich údajov.

Pravdepodobne ste si všimli, že v DOSe sa súbory a adresáre podľa veľkosti písma rozlíšiť nedajú.

```

[DOS]          [COMMAND.DOS]  [WORK]        [CONFIG.OLD]   [AUTOEXEC.O]
[NC]          [WINDOWS]  [CONFIG.DOS]  [AUTOEXEC.DOS] [MOUSE.COM]
[CONFIG.SYS]  [MSDOS. ---]   [AUTOEXEC.BAT] [ST.EXE]       [MSDOS.SYS]
[DEALER.DOC] [README.DOC]   [REGISTER.DOC] [ST.DOC]       [VENDOR.DOC]
[EDOKUME~1]  [PROGRAMY]     [HISTORY.DOC]  [FINISH.BAT]   [LOGFILE.TXT]
[DESC.SDI]   [FILE_ID.DIZ] [OBRAZKY]     [TEXTY]        [DOKUMENT]
[IC]         [SCANCODE.COM] [ZALOHY.B00]  [NCMAIN01.GIF] [TEMP]
[ANTI]      [MOUSE]     [NCMAIN02.GIF] [ARJ.EXE]      [NCMAIN03.GIF]
[NCMAIN04.GIF] [JOZKO]      [NCMAIN05.GIF] [NCMAIN06.GIF] [EUROPA]
[NCMAIN07.GIF] [NCMAIN08.GIF] [NCMAIN09.GIF] [NCMAIN10.GIF] [NCEDIT01.GIF]
[NCEDIT02.GIF] [CISLA]     [1-DESIA]    [NCMAIN11.GIF] [NCMAIN12.GIF]
[NCMAIN13.GIF] [NCMAIN14.GIF] [NCMAIN15.GIF] [PATKY]        [PRAVIDLA]
[SPORTY]     [NCMAIN16.GIF] [NCMAIN17.GIF] [NCMAIN18.GIF] [NCMAIN19.GIF]
[NCMAIN20.GIF] [NCMAIN21.GIF] [NCMAIN22.GIF] [NCMAIN23.GIF] [NCMAIN24.GIF]
[NCMAIN25.GIF] [NCMAIN26.GIF] [TTT]        [NCMAIN27.GIF] [NCMAIN28.GIF]
[NCMAIN29.GIF] [NCMAIN30.GIF] [TREEINFO.NCD] [NCMAIN31.GIF] [NCMAIN32.GIF]
[NCMAIN33.GIF] [NCMAIN34.GIF] [NCMAIN35.GIF] [NCMAIN36.GIF] [NCMAIN37.GIF]
[NCMAIN38.GIF] [NCMAIN39.GIF] [NCMAIN40.GIF] [NCMAIN41.GIF] [NCMAIN42.GIF]
[NCMAIN43.GIF] [NCMAIN44.GIF] [NCMAIN45.GIF] [NCMAIN46.GIF] [NCMAIN47.GIF]
[SCREEN01.GIF] [SCREEN02.GIF]
75 file(s)    1,265,257 bytes
22 dir(s)    137,666,560 bytes free

```

C:\>

V prvom zobrazení (*DIR /P*) bola pri adresároch poznámka <DIR> - ako directory (adresár), v druhom (*DIR /W*) boli adresáre v hranatých zátvorkách [].

Zmena aktuálneho adresára (CD - change directory, zmeň adresár)

Základom prostredia DOSu je príkazový riadok. Je v ňom meno pracovného disku a cesta k aktuálnemu adresáru. Takto v každom momente viete, v ktorom adresári sa nachádzate.

Do iného adresára sa najjednoduchšie prepnete príkazom *CD*.

Ak chcete ísť do adresára, ktorý sa nachádza v aktuálnom, stačí napísať *CD meno*.

Ak chcete o adresár vyššie, napíšte *CD...*

V Norton Commanderi sme adresár menili buď tak, že sme sa naň nastavili a stlačili *ENTER*, alebo sa nastavili na “..”, a potom *ENTER*.

V DOSe spôsob zostáva, no všetko musíme robiť ručne.

CD obsahuje navyše parameter, ktorý sme v Norton Commanderi nepoznali: *CD * vás nastaví do koreňového adresára (*c:* alebo *d:*) nezávisle na tom, kde sa práve nachádzate.

Vytvorenie adresára (MD - make directory, urob adresár)

MD meno vytvorí adresár na aktuálnej pozícii.

V roote vytvorte štruktúru:

```
C:\ SKOLA  ——— MATERSKA
              ——— ZAKLADNA
              ——— SOS
              ——— SOU
              ——— VYSOKA
              ——— ZIVOT
```

Ako to urobíme?

- | | |
|--|--------------------|
| 1. Nastavíme sa do koreňového adresára: | <i>CD \</i> |
| 2. Vytvoríme adresár <i>SKOLA</i> : | <i>MD SKOLA</i> |
| 3. Vojdeme do adresára <i>SKOLA</i> : | <i>CD SKOLA</i> |
| 4. Vytvoríme adresár <i>MATERSKA</i> : | <i>MD MATERSKA</i> |
| 5. Vytvoríme adresár <i>ZAKLADNA</i> : | <i>MD ZAKLADNA</i> |
| 6. Vytvoríme adresár <i>SOS</i> : | <i>MD SOS</i> |
| 7. Vytvoríme adresár <i>SOU</i> : | <i>MD SOU</i> |
| 8. Vytvoríme adresár <i>VYSOKA</i> : | <i>MD VYSOKA</i> |
| 9. Vytvoríme adresár <i>ZIVOT</i> : | <i>MD ZIVOT</i> |
| 10. Prezrieme obsah aktuálneho adresára: | <i>DIR</i> |

A je to...

Vytvorte adresár *NABYTOK* a v ňom podadresáre s 10 kusmi nábytku.

Vytvorte adresár *MENA*, v ňom podadresáre *MUZSKE*, *ZENSKE* a v každom z nich po 5 mien.

Stromová štruktúra adresára (TREE - strom)

Príkaz *TREE* vypíše stromovú štruktúru aktuálneho adresára.

```

C:\PROGRAMY>TREE
Directory PATH listing for Volume MS-DOS_6
Volume Serial Number is 2179-9E2B
C:.
|
|_ PASCAL
|_ BASIC
|_ CECKO
|_ E
|_ ASM

```

Vytvorte adresár LEKARI a podadresáre s 10 špecializáciami.

Vytvorte adresár AUTA, v ňom podadresáre NAKLADNE a OSOBNE a do každého z nich po 3 značky automobilov.

Mazanie adresárov (RD - remove directory, zruš adresár)

V prípade, že sa pomýlite (alebo chcete odstrániť niektorý z adresárov), použijete príkaz *RD meno*. Vymaže adresár, ale len v prípade, že ste nastavený v priamo nadradenom adresári (pri *DIR* vám ho vypíše). Je to rovnaký spôsob ako v Norton Commanderi. Na to, aby ste adresár mohli vymazať, museli ste byť o úroveň vyššie.

Súbory v DOSe

V Norton Commanderi sa dalo do súborov dostať dvoma spôsobmi: súbor sa mohol otvoriť buď len na čítanie, alebo (v editovacom režime) bolo možné doň aj zapisovať.

Rovnako je to aj na úrovni operačného systému. V prípade, že do textu nechcete zasahovať, môžete ho dať len vypísať.

Výpis súboru na obrazovku (TYPE - piš, klep)

Príkaz *TYPE meno_súboru* vypíše na obrazovku obsah zadaného súboru bez možnosti zasahovania.

```

C:\>type
11:23.8

C:\>type
11:23.8

C:\>type bajky.txt
Trachta x Ezajpa

1.Saharskou pustou kraca Huslista, zvezu sa pred nim
vymari lev. Huslista sa velmi zlakne, roztrasle sa
a v zufalom pokuse o zachranu zivota vyberie z puzdra
Huslie a zacne hrat. Lev nadsaj spozornie, do rytmu
kytu: chumstom a da mu pokuj. Roztraseny Huslista
x nhlom pokracuje v ceste. Po hodnej dovoli sa pred
nim objavi krajta Tigrovita. Huslista podla usudiacomho
rozmyslu vyhlilo zacne hrat a trik sa usvedci: krajta sa
zvijs a rytmu skladky a macha maza na pokuj. Tu sa vymari
tiger. Huslista teraz uz sebaisto zacne hrat, ale tiger sa
namha vrhne, roztraha ho na kusy a zacne ho zrat. Ide akolo
lev a pokruti hlavou:
- Ujej, nie je ho skoda? Tak krasne hrat na Husliach?
Tiger si da prednu labu k uchu a zreve:
Hu? Cu tu vracix? Mupmujemf

C:\>
11:24 28qll 3Uiew.. 4Edit... 5Comp 6DncComp 7Find 8Hixlony 9EGG Cu 10Trea:

```

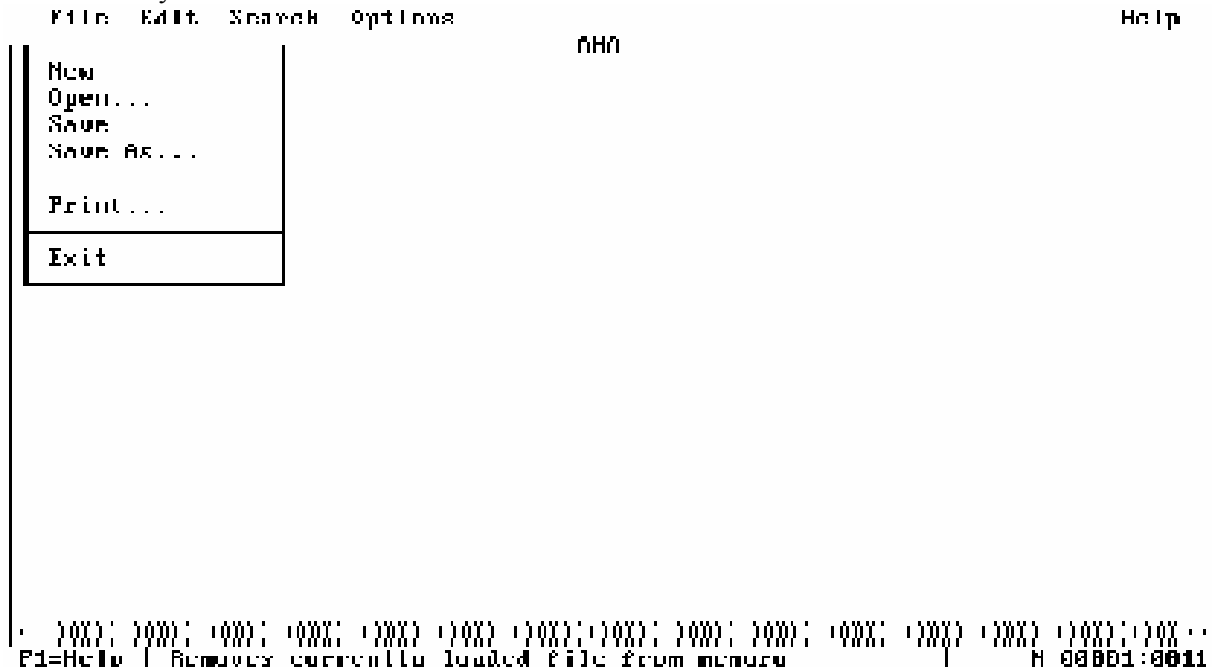
V prípade, že sa celý súbor nevojde na obrazovku, použite parameter *more*:

TYPE meno_súboru | more

Vytvorenie a editovanie súboru (EDIT)

Ak chcete vytvoriť vlastný súbor, samotný DOS to umožňuje len zložitým spôsobom, no našťastie do základnej inštalácie patrí aj program *EDIT* na vytváranie súborov.

Ak teda napíšete do príkazového riadku *EDIT meno*, dostanete sa do prostredia editora a pripraví sa súbor so zadaným menom.



V tomto jednoduchom editore môžete robiť základné operácie s textom (písanie, mazanie, kopírovanie, hľadanie slov) a výsledok napokon uložiť.

Súbor vytvorený v *EDITE* sa ukladá cez menu: *File*→*Save* (nestačí *F2*). Do menu sa dostanete stlačením klávesu *Alt* a pohybujete sa po ňom šípkami.

Prácu ukončíte *File*→*Exit*.

V prípade, že ste napísaný text neuložili, počítač vám to oznámi a opýta sa, či súbor uložiť.

Yes - áno, *No* - nie, *Cancel* - návrat do editora.

Mazanie súborov (DEL - delete, zruš)

Príkaz na mazanie súborov je *DEL meno*. Platia preň rovnaké pravidlá ako pre mazanie adresárov (musíte byť v adresári, v ktorom sa súbor nachádza).

Spúšťanie súborov

O tom, že spúšťať možno len súbory s koncovkou *exe*, *com* a *bat* už vieme. V Norton Commanderi sa spúšťajú nastavením na meno a odoslaním *ENTERom*. Pre DOS to platí rovnako, no keďže nastaviť sa na súbor nie je čím, treba jeho meno napísať do príkazového riadku.

Opäť musíte byť nastavený v adresári, kde sa súbor nachádza.

Kopírovanie súborov (COPY - kopíruj)

Príkaz *COPY* kopíruje súbory (nie adresáre) a potrebujeme mu udať minimálne dva parametre:

COPY odkiaľ kam

Ak máme porovnávať s Norton Commanderom, ide o rovnaký princíp. V ňom sme mali nastavené na jednom paneli odkiaľ a čo kopírujeme, na druhom adresár, do ktorého sa majú údaje skopírovať.

V DOSe nahradzame panely presnou cestou k súborom.

Vytvorte adresár SYS a skopírujte doň všetky súbory s koncovkou .sys, ktoré sa nachádzajú v adresári DOS.

Konečný príkaz môže vyzeráť: ***COPY c:\DOS*.sys c:\SYS*.sys***.

Vytvorte adresár MENA, v ňom súbory s menami a do adresára MENA_S_A skopírujte všetky súbory začínajúce na a.

Vytvorte adresár MESTA, v ňom súbory s menami miest a do adresára ZAPAD skopírujte všetky mestá ležiace na západe Slovenska.

Kopírovanie adresárov (XCOPY - kopíruj)

Kopíruje adresáre rovnakým spôsobom ako *COPY* súbory. V prípade, že chcete skopírovať nielen súbory, ale aj podadresáre zo zdrojového adresára, potrebujete zadať parameter:

COPY odkiaľ kam /s - kopíruje len podadresáre, v ktorých sa nachádzajú súbory.

COPY odkiaľ kam /e - kopíruje všetky podadresáre.

Premenovanie súborov a adresárov (REN - rename, premenuj)

Premenuje alebo presunie zadaný súbor (adresár).

REN odkiaľ kam

OPAKOVANIE I

Operačný systém je množina programov (súborov), ktoré sa starajú o komunikáciu počítača s okolím.

Každý operačný systém sa do počítača zavádza pri štarte a nachádza sa v pamäti až do jeho vypnutia. Bez OS by počítač nebol schopný činnosti.

Bežne používaným operačným systémom v našom prostredí je MS DOS.

Ovládanie (komunikácia) s operačným systémom sa vedie na nízkej úrovni - pomocou príkazov.

Medzi hlavné úlohy OS patrí starostlivosť o údaje uložené na disku.

Základné príkazy:

Prostredie:

CLS - mazanie obrazovky,

DATE - aktuálny dátum,

TIME - aktuálny čas,

VER - verzia DOSu.

Adresáre a súbory:

DIR - obsah aktuálneho adresára,

CD meno - vstup do adresára,

CD .. - výstup z adresára,

CD \ - výstup do koreňového adresára,

MD meno - nový adresár,

RD meno - zruš adresár,

COPY odkiaľ kam - kopíruje súbory,

XCOPY odkiaľ kam - kopíruje adresáre,

REN odkiaľ kam - premenuje (presunie) súbor alebo adresár.

TYPE meno - výpis obsahu súboru,

EDIT meno - editovanie (vytvorenie) súboru,

DEL meno - mazanie súboru.

FORMAT disk: - formátuje disk (disketu).

V praxi sa so samotným DOSom stretnete len veľmi zriedka. Väčšinou sa používajú nadstavby. Pri ich používaní si nepotrebujete pamätať príkazy, ovládanie je oveľa rýchlejšie a oveľa pohodlnejšie.

DOS - správca počítača

Okrem spomínaných najzákladnejších príkazov však DOS obsahuje množstvo ďalších, ktoré už v nadstavbách nenájdete a viac či menej zasahujú až do útrobov počítača.

Ale začnime úplne od začiatku...

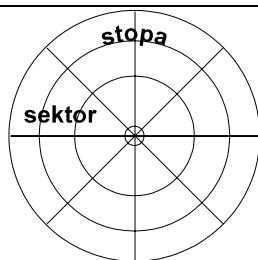
"Spustenie" DOSu

Povedali sme, že DOS je operačný systém, ktorý je v počítači od jeho spustenia až do vypnutia. Programy bežia len vďaka DOSu a ak sa v ňom vyskytne porucha, skolabujú.

Ako sa DOS dostane do počítača? Ako počítač vie, že má spustiť práve DOS?

Po zapnutí počítača prebiehajú činnosti tak, ako ich má zapísané v BIOSe. BIOS (Basic Input/Output system - základný vstupno/výstupný systém) je postupnosť inštrukcií, ktoré má počítač po zapnutí vykonať. Väčšinou sa dodáva v integrovaných obvodoch, ktoré sa zasúvajú do dosky počítača.

Ako prvé inštrukcie sú v BIOSe najčastejšie zapísané testovania fyzických zariadení: pamäť, disketová mechanika, disk, klávesnica atď.



Obr. 9 Disk

Po všetkých kontrolách nasleduje akoby príkaz začať čítať disk od začiatku (od prvej stopy, prvého sektoru). Táto časť (BOOT) väčšinou obsahuje údaje, ktoré systému prikážu načítať operačný systém. Pokiaľ chýba (je prázdna), hľadá sa systém (podľa nastavenia) buď na ďalšom disku alebo na diskete.

Ak sa nenájde, počítač oznámi informáciu typu: *Missing operating system* (chýba operačný systém) a čaká (buď na vloženie diskety alebo vypnutie).

V lepšom (a bežnom) prípade sa podľa informácií v BOOT-sektore spustí operačný systém.

Jadro systému (súbory, bez ktorých počítač nie je schopný práce) tvoria súbory *io.sys*, *msdos.sys* a *command.com*. Oni (alebo ich časť) sú neustále v pamäti a vykonávajú inštrukcie dodávané z iných programov.

Konfiguračné súbory

Po zavedení operačného systému do pamäti prebehnú nastavenia a spustia programy určené v konfiguračných súboroch.

Konfiguračné súbory sú dva:

config.sys - nastavenia,

autoexec.bat - programy.

V súbore ***config.sys*** sú zariadenia (devices), napr.:

himem.sys - manažér na sprístupnenie pamäti,

emm386.exe - simulátor rozšírenej pamäti,

a nastavenia, napr.:

files - počet súborov, ktoré môžu byť súčasne otvorené,

dos=UMB,HIGH - presunutie DOSu z bežnej pamäti do hornej,

buffers - vyhradenie pamäti pre prácu s diskom,

country - nastavenie národného prostredia (dĺžne, mäkkene) atď.

Pre bežného užívateľa nie je dobré prehŕňať sa v tomto súbore. Môže totiž z nedostatku skúseností zmeniť nastavenia, ktoré si pri inštalácii urobili používané programy a viac ich nespustí (jeden program potrebuje nastavenie ***emm386.exe noems***, iný ***emm386.exe auto*** atď.).

Oveľa rozumnejšie je v prípade potreby upraviť ***autoexec.bat***. V tomto súbore je síce niekoľko nastavení, ale ako už sám názov napovedá, je určený pre zoznam príkazov (programov), ktoré sa majú automaticky vykonať po spustení systému.

Autoexec.bat väčšinou končí príkazom *nc*, ktorým sa po vykonaní ostatných programov a zavedení nastavení do pamäte spustí Norton Commander.

Ako príklady (s ktorými pobeží každý počítač) konfiguračných súborov by mohli slúžiť tieto:

config.sys

DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS - dovoľí využívať nielen základnú pamäť (640 kB), ale aj ďalšiu (do 1 MB)
DEVICE=C:\WINDOWS\SETVER.EXE - dovoľí pracovať s programami (príkazmi) viazanými na nižšie verzie DOSu
device=c:\windows\emm386.exe noems - spustí emulátor rozšírenej pamäti
DOS=HIGH,UMB - umiestni časť DOSu do hornej pamäti (viac miesta pre ostatné programy)
FILES=60 - počet súborov, ktoré môžu byť naraz otvorené
BUFFERS=40 - vyhradenie pamäti pre prácu s diskom

autoexec.bat

@ECHO OFF - vypne zobrazovanie správ o spúšťaných súboroch
PROMPT \$p\$g - zapne zobrazenie promptu - aktuálnej cesty v príkazovom riadku
PATH C:\WINDOWS;C:\DOS;c:\nc;c: - nastavenie adresárov, v ktorých sa majú hľadať súbory nenájdene
 v aktuálnom adresári
SET TEMP=C:\temp - nastavenie adresára, do ktorého sa majú odkladať dočasné pracovné súbory
c:\mouse\mouse - spustenie ovládača pre myš (bez neho je myš nefunkčná)
nc - spustenie Norton Commandera

O prácu a nastavenia v týchto súboroch sa väčšinou zaujímate len v prípade, ak čosi nejde. Počítač bez konfiguračných súborov nabehne, no zostanete len v príkazovom riadku. Konfiguračné súbory musia byť umiestnené na disku, z ktorého sa systém spúšťa (c:\).

Systémová disketa

Operačný systém je takmer vždy uložený na disku. Počítač ho vtedy spúšťa automaticky, bez nášho pričinenia a väčšinou sa proces skončí spustením Norton Commandera.

Čo však, ak sa systém na disku poškodí (zničí ho vírus, nechtiac vymažeme základné súbory DOSu).

Vtedy je (takmer) jediným riešením použiť disketu s operačným systémom (systémovú disketu), na ktorú sa BIOS obracia, keď nenájde systém na pevnom disku.

Systémová disketa musí obsahovať **io.sys**, **msdos.sys** a **command.com**. Ako ju vytvoriť?

Nestačí súbory skopírovať. Údaje v BOOT-sektore diskety musia presne určovať miesto, kde sa systémové súbory nachádzajú. Ak chceme, aby systémová disketa bola funkčná, potrebujeme na ňu súbory "skopírovať" príkazom **SYS** (**SYS a:**) alebo pri formátovaní udať parameter **FORMAT a: /s**.

Po správnom vykonaní by na diskete mali byť všetky tri súbory.

V prípade poruchy disku (alebo iných problémov) potom stačí vložiť disketu do mechaniky a naštartovať počítač. Počas práce disketu nevyberáme, je na nej operačný systém, bez ktorého je počítač nefunkčný.

Systémová disketa by mala byť chránená voči zápisu (aby sme nevymazali potrebné súbory, ale najmä, aby sa na ňu nedostal vírus).



Obr. 10 Ochrana voči zápisu

Ako opraviť "pokazený" počítač

Počítač po zapnutí nenaštartoval, na spustenie sme potrebovali systémovú disketu. Čo ďalej?

Na disku je pravdepodobne poškodený operačný systém.

Najprv treba (niektorým z antivírových programov) zistiť, či ho nepoškodil vírus. Ak áno, treba ho odstrániť a až potom sa pustiť do opravovania systému.

Prezачiatok vyskúšame, či sa disk "hlási". Prepne na `c:\`. Ak je všetko v poriadku, vypíše sa prompt, inak dá počítač najavo, že mu náš prístup nevyhovuje.

V prvom prípade stačí dať príkaz

SYS C;

ktorý skopíruje systémové súbory na disk.

Ak sa disk nehlási, pokúsme sa počítač spustiť znova alebo vyhľadať odborníka.

Ak sa za odborníkov považujeme sami, stratili sme trpezlivosť a na disku nemáme extrémne dôležité údaje, môžeme ho preformátovať (všetky údaje sa stratia):

FORMAT C: /S

Formátovanie je extrémny prípad, no ak disk nereaguje ani naň, môžeme (iné už nezostáva) použiť príkaz *fdisk*, s ktorým by však nezalý neprofesionál nemal z bezpečnostných dôvodov manipulovať.

Zrušenie vymazania

Ak omylom vymažete súbor, a rýchlo sa spamätáte, je ešte šanca zachrániť ho. Spúšťa sa príkazom

UNDELETE,

ktorý dokáže v niektorých prípadoch obnoviť vymazaný súbor.

Po spustení príkazu sa vypisujú súbory, o ktorých si systém pamätá, že boli vymazané.

Ak chcete súbor obnoviť, zvolte pri prvej otázke *Y* a pri druhej zadajte prvé písmeno mena súboru.

```
MS-DOS directory contents: 14 deleted files
of those, 10 files may be recovered
```

Using the MS-DOS directory method.

```

\DRIVE\A\HLJ      00007  5-01-94  6:22a  .. A  Undelete (Y/N)?y
\DRIVE\A\HLI     00000  5-01-94  6:22a  .. A  Undelete (Y/N)?y
\DRIVE\A\PC>    5719F  5  12  97  8:18p  .. A  Undelete (Y/N)?n
\DRIVE\A\PC>    2838F  5  12  97  5:57p  .. A  Undelete (Y/N)?n
\DRIVE\A\PC>    32887  5  12  97  5:59p  .. A  Undelete (Y/N)?y
Please type the first character for \DRIVE\A .PC: a
```

File successfully undeleted.

```

\DRIVE\A\PC>    5F367  5  12  97  5:57p  .. A  Undelete (Y/N)?y
Please type the first character for \DRIVE\A .PC: -
```

File successfully undeleted.

```

\DRIVE\A\PC>    34384  5  12  97  5:58p  .. A  Undelete (Y/N)?y
```

Správa disku

Pokiaľ počítač nezapíname len raz do mesiaca, ale seriózne s ním pracujeme, vytvárame a mažeme na disku súbory, presúvame a kopírujeme adresáre, je takmer pravidlom, že po čase je na disku neporiadok.

Možno si ho predstaviť ako zvyšky súborov, ktoré sa nevymazali, ako pozostatky po zle vymazaných adresároch, ktoré si počítač ešte zapamätal.

Tieto údaje sú uložené na disku, no nemožno ich zobrazíť, preto sú pre bežného užívateľa nepoužiteľné a zbytočne zaberajú miesto.

Vyčistiť disk a "opraviť" pokazené miesta dokáže príkaz

CHKDSK /F,

ktorý okrem informácií o disku (kapacita, voľné miesto) odstráni neprístupné zvyšky súborov (buď ich vymaže alebo urobí z nich súbory).

```
D:\SOBRARZI>chkdsk /F
```

```
Instead of using CHKDSK /F, try using SCANDISK. SCANDISK can reliably detect
and fix a much wider range of disk problems. For more information,
type: HELP SCANDISK from the command prompt.
```

```
Volume DISK1_V0L2 created 00-20-1996 18:00p
Volume Serial Number is 0200-7870
```

```
420,000,152 bytes total disk space
 253,952 bytes in 4 hidden files
 835,584 bytes in 182 directories
 331,587,584 bytes in 1,612 user files
 20,050,032 bytes available on disk

  0.192 bytes in each allocation unit
 52,000 total allocation units on disk
 11,396 available allocation units on disk

 655,360 total bytes memory
 508,896 bytes free
```

```
D:\SOBRARZI>
1Left 2Help 3View.. 4Edit.. 5Comp 6DeComp 7Find 8Listxy 9GBA In 10Tree
```

Druhým príkazom používaným pre upratovanie je

DEFRAG

slúžiaci na defragmentovanie (čo iné) disku.

Čo je defragmentácia?

Pri bežnej činnosti sa údaje ukladajú na disk tam, kde je miesto. Ak máme súbor, ktorý sa nevojde na najbližšiu voľnú "plochu", systém ho rozdelí. Začiatok súboru dá na prvé voľné miesto, pokračovanie na najbližšie ďalšie atď., až kým neuloží celý súbor. Ak súbor vymažeme, vymažú sa všetky jeho časti a na disku zostanú "diery".

Pri opätovnom načítaní potom vezme prvú časť, pohľadá a prilepí k nej ďalšiu,... až kým súbor nie je kompletný.

Vyhľadávanie a "zliepanie" súborov síce šetrí miesto, ale plytvá časom. A práve defragmentácia sa postará o to, aby časti súborov neboli na disku rozhádzané, ale aby nasledovali bezprostredne za sebou.

Defragmentovanie by sa malo na disku vykonať aspoň raz mesačne.

Obraz disku

Na disku sú okrem súborov a adresárov aj miesta, ku ktorým užívateľ nemá prístup:

BOOT-sektor - miesto, ktoré sa stará o zavedenie operačného systému,

FAT tabuľka - miesto, kde sú uložené informácie o polohe súborov a adresárov. Ak sa poškodí, k údajom sa nedostaneme - počítač nevie, kde ich má hľadať.

Tabuľka partií - *PARTITION table* - údaje o disku a jeho usporiadaní (jeden fyzický disk možno rozdeliť na viac logických - bude sa tváriť akoby bolo v počítači viac diskov - c:, d:, e:, ...).

Každý užívateľ má svoje najobľúbenejšie a najčastejšie používané programy, preto je samozrejmosťou, že menu v každom počítači je iné.

Upravovať a vytvárať jeho položky možno (opäť) niekoľkými spôsobmi, ale najrýchlejší je cez funkčné klávesy.

Po stlačení *F2* a vyvolaní menu sa zmení aj riadok s popisom funkčných klávesov (*Key bar*):

F1 - ponúka pomoc,

F2 - uloží vytvorené menu,

F4 - dovoľí upravovať položku menu, na ktorej ste nastavení,

F6 - vloží novú položku,

F8 - vymaže aktuálnu položku,

F10 - koniec.

Vytvorenie novej položky

Najpravdepodobnejšou akciou, ktorú pri úprave menu budeme chcieť vykonať, je pridanie novej položky. Riadok s popisom funkčných klávesov hovorí, že sa tak dá urobiť cez *F6*.

C:\				D:\			
Name	Size	Date	Time	Name	Size	Date	Time
ANTI	↳SUB DIR	5-12-97	10:28p	MOD	↳SUB DIR	5-14-97	11:17pp
CDROMDRV	↳SUB DIR	3-04-97	8:17p	MIDI	↳SUB DIR	5-14-97	11:16pp
CISLA	↳SUB DIR	5-12-97	10:29p	MC	↳SUB DIR	5-10-97	5:13pp
CDKELSH	↳SUB DIR			0-DIR	5-12-97	7:42pp	
CDKELSHO	↳SUB DIR			0-DIR	5-12-97	5:12pp	
DOKUMENT1	↳SUB DIR			0-DIR	5-12-97	4:35pp	
DOS	↳SUB DIR			0-DIR	5-12-97	3:49pp	
EUROPA	↳SUB DIR			0-DIR	5-12-97	3:40pp	
LOZKA	↳SUB DIR			0-DIR	5-12-97	3:47pp	
HOUSE	↳SUB DIR			0-DIR	5-12-97	3:46pp	
MSOFFICE	↳SUB DIR			0-DIR	5-12-97	3:45pp	
MC	↳SUB DIR			0-DIR	5-12-97	3:45pp	
GRAVIDLA	↳SUB DIR	5-12-97	10:04p	IRBC	↳SUB DIR	5-12-97	3:45pp
PROGRAMY	↳SUB DIR	5-12-97	10:17p	ANCIU	↳SUB DIR	5-12-97	3:44pp
PROGRAMY	↳SUB DIR	0-04-97	11:00p	AGENDA	↳SUB DIR	5-11-97	11:49pp
SDUMIENO	↳SUB DIR	3-04-97	8:58p	AROCKY	↳SUB DIR	4-28-97	10:28pp
SPORTY	↳SUB DIR	5-12-97	10:31p	DASOFT	↳SUB DIR	3-09-97	10:27pp
ST	↳SUB DIR	5-06-97	10:16p	ZALOHA	↳SUB DIR	6-30-96	7:42aa
ST	↳SUB DIR	5-06-97	10:16p	OBRAZKY	↳SUB DIR	5-12-97	4:35pp

Insert Menu Item
 (.) Command
 () Menu

C:\
 1Hr:lp 2800c 3 1Edil 5 6Insert 7 8Delete 9 10Quit

Norton Commander nám dá na výber, či chceme vytvárať priamo položku, ktorá spustí program alebo zatiaľ len skupinu, do ktorej neskôr vložíme položky.

Zvoľme nazačiatok *(.) Menu*.

V prvom riadku zadáme kláves, ktorým možno položku otvoriť, v druhom text, ktorý sa má v menu objaviť.

Získali sme nový riadok končiaci šípkou, ktorá hovorí o tom, že ide o menu, ktoré obsahuje ďalšie položky.

Pre vytvorenie "spúšťačieho" riadku treba zvoliť v prvej ponuke *(.)Command*.

Potrebujete vyplniť rovnaké okno ako v prvom prípade a pridať postupnosť príkazov (DOSu) ktoré sa majú vykonať.

Najbežnejším postupom je: nastavenie sa na správny disk (*c:*), do správneho adresára (*cd*) a samotné spustenie programu.

Po dokončení programu ešte užívateľská slušnosť káže vrátiť sa do rootu.

Okno *Commands* môže obsahovať ľubovoľné príkazy DOSu.

Po dokončení postupnosti príkazov treba správnosť odsúhlasiť (na *OK* sa dostanete *TAB*elátorom) a pri odchode z menu uložiť.

Vytvorte menu, ktoré bude spúšťať základné príkazy DOSu.

Textový editor T602

Textové editory

Dosiaľ sme pri vytváraní súborov a písaní do nich nepoužívali diakritické znamienka (mäkčeň, dĺžeň). Boli sme nútení uspokojiť sa s americkou klávesnicou a jej základnými znakmi. Výstupy z počítačov boli pôvodne obmedzené len na takýto tvar, pretože človek, ktorý sa k takto vytvorenému (znetvorenému) výstupu dostal, bol rád, že vôbec niečo má.

Vďaka vývoju a neustálemu reptaniu čoraz širšieho okruhu používateľov výpočtovej techniky si situácia vynútila vytvorenie programov, ktoré budú schopné komunikovať (písať aj tlačiť) na vyššej úrovni a zobrazovať všetky znaky používaného jazyka (t.j. pre Slováka budú k dispozícii á, ä, pre Nemca ě, ő, pre Poliaka ę, ç a pre Rusa celá azbuka...).

Tieto programy, hovoríme im textové editory, poskytujú užívateľovi takmer "všetko": od základného národného prostredia a komunikácie v rodnej reči, cez základné úpravy textu (centrovanie riadkov, používanie viacerých typov písma...) a kontrolu pravopisu, až po náročné operácie s obrázkami či kreslením a možnosť tvorby menej zložitých novinových stránok.

Momentálne dostupnými a v našej zemepisnej šírke najčastejšie používanými textovými editormi sú T602, MS Word a Ami Pro..

Tu by bola namieste otázka, prečo vlastne textový editor? Nepostačí nám písací stroj, ktorý je oveľa lacnejší a vystačíme pri ňom s jedným prstom a znalosťou rodnej abecedy? Načo sa učiť nové veci a komplikovať si život počítačmi?

Iste, textové editory skrývajú v sebe aj nevýhody. No pre nezaujateľa a zdravo rozmyšľajúceho človeka schopného pracovať s počítačom výhody vysoko prevýšia nedostatky:

Výhody:

- preklep (ktorý sa do textu vlúdi aj najlepšiemu pisárovi) netreba odstraňovať žiletkou alebo zatierať či nebdaj pri dôležitých dokumentoch kvôli nemu prepisovať celú stranu. V textovom editore sa odstráni - vymaže - jednoduchým stlačením klávesu,

- pri počte kópií nie sme obmedzovaní počtom listov papiera, ktoré sa spolu s kópiami vmestia za valec písacieho stroja, ale ľubovoľný dokument možno vytlačiť hocikol'kokrát, a to dokonca vždy v rovnako dobrej kvalite,

- vďaka viacerým druhom a viacerým veľkostiam písma sa dokument stáva prehľadnejším, príťažlivejším na pohľad, pôsobí profesionálnejšie a umožňuje zvýraznením odlišiť podstatné od menej podstatného,

- dokument je možné neskôr upravovať, prispôbovať situácii, meniť údaje bez toho, aby sa musel celý prepisovať (napr. pri každomesačných sťažnostiach stačí zmeniť dátum a dokument je opäť aktuálny, pri zasielaní obežníka s rovnakým obsahom viacerým adresátom stačí zmeniť oslovenie, prípadne adresu atď.),

- bez problémov a ručného vkladania medzier možno dosiahnuť zarovnanie textu na pravej strane. Znamená to, že "zuby", ktoré pri klasickom písacom stroji občas pôsobili rušivo, dokáže editor bez problémov odstrániť,

- nemenej dôležitou, ale oveľa menej ako ostatné funkcie využívanou, je kontrola pravopisu. Aj tomu najpozornejšiemu čitateľovi či korektorovi sa stane, že chybu prehliadne, alebo si nie je celkom istý spisovnosťou kontrolovaného slova. Väčšina textových editorov má v sebe na tento účel vbudovanú možnosť kontroly,

- pri editoroch, ktoré už nepatria do kategórie najjednoduchších, sa schopnosti a možnosti rozširujú do takmer nekontrolovateľných rozmerov a je veľmi málo užívateľov, ktorí ich všetky poznajú a ovládajú.

Nevýhody:

- snáď jedinou a najčastejšou výhradou proti používaniu počítača (nielen na spracúvanie textov) je jeho nákupná cena a nutnosť učiť sa nové. Tu si však treba uvedomiť, že investícia do počítača, tlačiarne, textového editora a schopnosti narábať s ním sa pomerne rýchlo vráti v iných oblastiach

(šetrenie času, papiera, nervov...). Okrem toho – počítač sa veľmi jednoducho dá využiť v ďalších oblastiach (účtovníctvo, evidencia všetkých druhov údajov...).

Kto si porovná výhody a nevýhody používania textového editora oproti písaciemu stroju, pomerne jednoznačne dá prednosť tomu prvému.

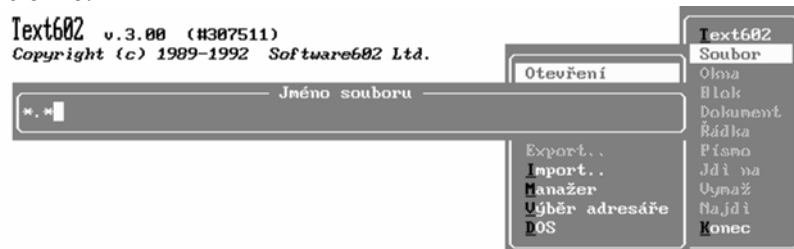
T602

Najjednoduchším, a preto možno aj najprehľadnejším a pre mnohých najpohodlnejším nástrojom na spracúvanie textu je práve T602.

T602 je pôvodný česko-slovenský textový editor, donedávna u nás najpoužívanejší a najvyhľadavanejší (v súčasnej dobe ho vytlačujú editory používané pod Windows).

Vďaka svojej jednoduchosti a relatívne veľkým schopnostiam je pre laika vhodným praktickým nástrojom umožňujúcim všetky horepopísané činnosti.

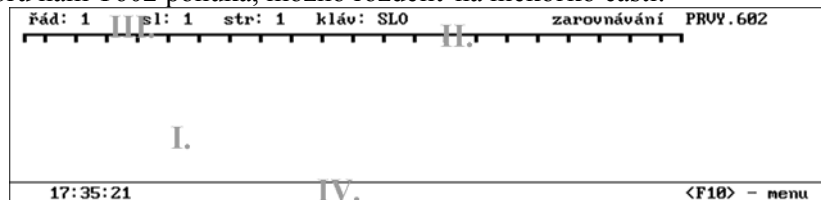
Po spustení editora štandardným spôsobom z DOSu alebo Norton Commandera je potrebné zadať meno súboru, do ktorého budeme text ukladať. Doposiaľ sme pri vytváraní nového súboru postupovali rovnako. Po stlačení kombinácie klávesov *Shift+F4* sme zadali jeho meno a až potom sme dostali k dispozícii editačné okno.



Obr. 1 Otvorenie súboru v T602

Po správnom zadani mena súboru (t.j. bez medzier a maximálne s jednou bodkou) sa konečne môže začať samotná práca s textom. Ak súbor s daným menom už existuje, otvorí sa a možno ho upravovať (dopisovať), v opačnom prípade sa vytvorí nový a užívateľ má k dispozícii prázdny.

Obrazovku, ktorú nám T602 ponúka, možno rozdeliť na niekoľko častí:



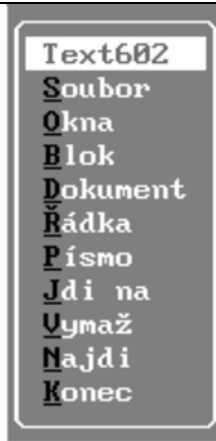
Obr. 2 Časti T602

I. Najväčší priestor, samozrejme, zaberá pracovná plocha slúžiaca pre samotné písanie a úpravy textu.

II. Čiara nad ňou sa nazýva tabelačná a určuje šírku textu na stránke.

III. Riadku na samom vrchu obrazovky hovoríme stavový, pretože vyjadruje stav, v akom sa nachádza kurzor (riadok, stĺpec, stranu), aktuálnu klávesnicu, meno súboru a niekoľko ďalších užitočných informácií.

IV. Riadok v spodnej časti sa nazýva pomocný (alebo nápovedný) a v každej situácii obsahuje krátku informáciu o stave, v ktorom sa momentálne užívateľ nachádza, o možnostiach, ktoré má k dispozícii, a pri menu podrobnejšie informácie o funkciách položky. Začiatovníci na túto pomoc často zabúdajú (alebo ju ignorujú), a pritom práve nápovedný riadok je tým, čo im dokáže značne uľahčiť zvládnutie nového programu.



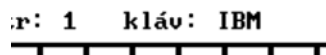
Obr. 3 Hlavné menu

Pri spustení T602 a otvorení súboru v pomocnom riadku bežia hodiny a na pravej strane je “popísaný” spôsob, ako vyvolať menu. Po stlačení navrhovaného klávesu (*F10*) sa vpravo hore skutočne objaví obdĺžnik s ponukou menu.

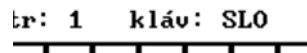
Späť na pracovnú plochu sa dá dostať buď opätovným stlačením *F10* alebo *ESC*. Kláves *ESC* funguje opäť (ako v NC) takmer v každej situácii, do ktorej sa nechtiac dostanete, a ruší ju.

Opište svoje prvé dojmy zo stretnutia s počítačom!

Tu sa môže stať, že toľko ospevovaná diakritika nefunguje. Po stlačení klávesu *á* sa na mieste kurzora vypíše len obyčajné číslo 8, ako tomu bolo aj v NC a DOSe. Dôvod? Nastavenie klávesnice na IBM.



Obr. 4 IBM klávesnica



Obr. 5 Slovenská klávesnica

Z tejto situácie sa však možno veľmi jednoducho dostať kombináciou klávesov *ALT+3*.

K problému klávesníc sa ešte vrátíme neskôr, teraz konečne môžeme začať písať svoj prvý text v T602.

Pri písaní ste si zrejme všimli, že pri prechode za koniec tabulačnej čiary sa kurzor presunul do ďalšieho riadku a text v predošlom zarovnal sprava vloženími medzier.

Nestláčajte na konci riadku ENTER. Spôsobuje to ťažkosti a problémy pri ďalších úpravách textu, napr. zarovnávaní. T602 je textový procesor dosť inteligentný na to, aby zistil, kedy sa na koniec riadku dostanete. ENTER sa v T602, ale aj v ostatných textových editoroch, používa len na označenie konca odstavca (t.j. ENTER stlačíme len vtedy, keď chceme začať nový odstavec, alebo vynechať riadok).

V prípade, že sa pri písaní textu pomýlite, omyl napravíte jednoduchým stlačením **←** (*BackSpace*). Ak sa stane, že chybu nájdete len pri neskoršom čítaní, treba sa šípkami nastaviť na miesto chyby a opraviť ju. Tu možno využiť výhodu dvoch režimov: prepisovací a vkladací. Pri vkladacom režime sa na miesto kurzora znak vloží a ostatný text sa posunie, pri prepisovacom sa znak na mieste kurzora

prepíše a nasledujúce zostanú na svojom mieste. Na prepínanie medzi režimami sa používa *Insert*. Stav (nastavený režim) je zobrazený v stavovom riadku.



Obr. 6 Prepisovací a vkladací režim

V prípade, že sa nemôžete dostať do riadku, ktorý je pod textom (kurzor sa nedá posunúť nižšie šípkou) nastavte sa na koniec a stlačte *ENTER*. Tým pridáte k textu nový riadok. Rovnako *ENTER*om sa prázdny riadok vkladá aj doprostred textu. Tu ale musíte byť nastavený na začiatku alebo na konci riadku (inak bude riadok “roztrhnutý” na dve časti).

Samozrejmosťou je funkčnosť klávesov *Home* (začiatok riadku), *End* (koniec riadku), *PageUp* (o obrazovku - asi 28 riadkov - vyššie) a *PageDown* (o obrazovku nižšie).

Písmo

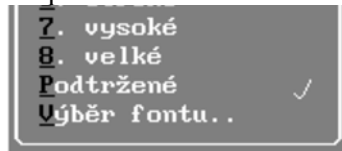
V T602 možno používať 8 druhov písma s tým, že okrem horného a dolného indexu každé z nich môže byť aj podčiarknuté.

Ak chceme zmeniť písmo, treba si v menu (vyvolá sa *F10*) zvoliť položku *Písmo* a požadované nastaviť stlačením *ENTER*.



Obr. 7 Podmenu Písmo

Pokiaľ chceme, aby písmo bolo aj podčiarknuté, musíme najprv zapnúť *Podtržené* a až potom vybrať druh písma.

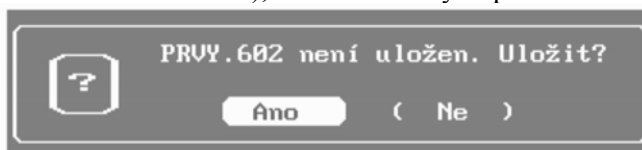


Obr. 8 Podčiarknuté písmo

Zatvorte starý súbor (text s prvými dojmami z počítača) a do nového súboru napíšte krátku poviedku s tým, že každé podstatné meno bude tučným písmom a sloveso kurzívami. Nadpis zvýraznite a pod svoje “dielo” sa nezapudnite podpísať.

S druhou časťou úlohy by nemali byť problémy, no prvá je pre nás niečím novým. Na vytvorenie nového súboru, samozrejme, nepotrebujeme opúšťať T602 a začínať znova.

Nový súbor otvoríme (najjednoduchšie) stlačením klávesu *F3*. V prípade, že sme predchádzajúci súbor neuložili (súbor sa ukladá stlačením *F2*), budeme nútený odpovedať na otázku:



Obr. 9 Otázka pred otvorením nového súboru v prípade, že predchádzajúci nebol uložený

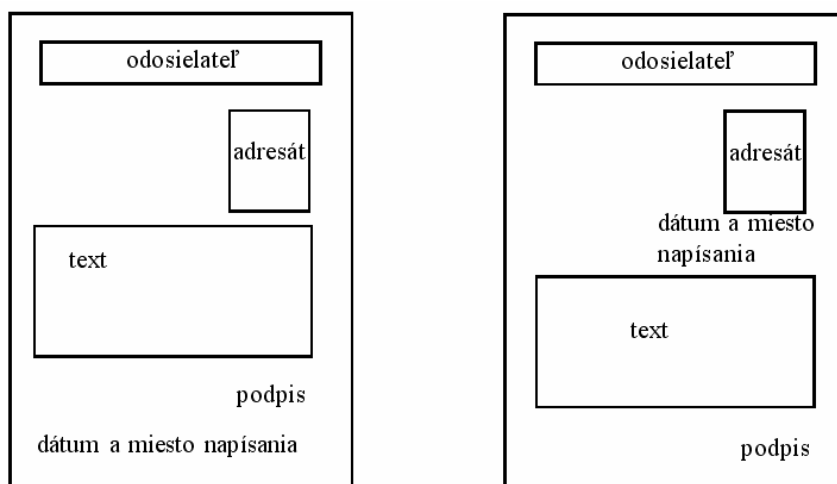
... a po jednej z odpovedí dostaneme k dispozícii podobné okno ako pri spustení T602. Napíšeme nové meno a opäť získame prázdnu pracovnú plochu.

Klávesnice

Prv, ako sa pustíte do úlohy, zastavíme sa pri troch veciach:

Prvou je vzhľad úradných listín:

Ustálená a pevná šablóna v súčasnej dobe je skôr výnimkou ako pravidlom. Každý úradný dokument však musí obsahovať meno odosielateľa, adresáta (zvyčajne v hornej časti dokumentu), dátum, miesto napísania a podpis (pod textom).



Obr. 10 Vzhľad úradných listín

Od typu listiny závisí, či na úvod zvolíme oslovenie alebo sucho úradné "Vec:". Riadkovanie (ešte sa k nemu dopracujeme) by malo byť štandardne 1,5 riadku, šírka strany okolo 60 úderov.

Druhá, neúradná, no možno ešte dôležitejšia vec je spôsob písania interpunkčných znamienok (., ,, ;, :, ?, !) a zátvoriek. Je nepísaným a všeobecne platným pravidlom (z estetických aj logických dôvodov) pred interpunkčnými znamienkami medzery nepísať a dávať ich vždy až za ne.

hot-dog , teda zoschnutý i si hot-dog , teda zoschnu
 parku namočeného až po u ého parku namočeného až pr

Obr. 11 Čo vyzerá lepšie?

Podobne pre zátvorky platí, že medzera sa dáva len pred "(" a za ")". Naopak, pri písaní pomlčky (pokiaľ nejde o spojovník) sa medzery dávajú z oboch strán.

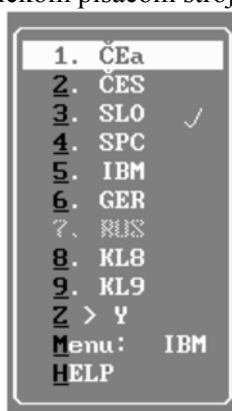
A do tretice: klávesnice. T602 obsahuje niekoľko štandardných klávesníc, medzi ktorými sa možno v ľubovoľnom okamihu prepínať a používať ich znaky.

Načo je užívateľovi viac klávesníc?

Klávesnica má (väčšinou) 101 kláves. Pre užívateľa je k dispozícii (t.j. na písanie) asi polovica. A na tie sa nezmestia všetky znaky potrebné pre spokojnosť najnáročnejších. Ak chce teda používateľ znak, ktorý sa nenachádza na aktuálnej klávesnici, prepne sa na inú, znak z nej “vydoluje” a píše ďalej.

Ďalším dôvodom je používanie T602 viacerými národmi (Slováci, Česi) a potreba písať dokumenty aj v iných jazykoch (napr. nemčina, angličtina). Posledným dôvodom je využívanie vo viacerých odboroch (napr. písanie matematických, chemických či fyzikálnych vzorcov), kde sa veľmi často vyskytujú špeciálne znaky. Na pôvodnom písacom stroji nič podobné nebolo, a preto sa špeciálne symboly dopisovali ručne (to vyzeralo!). Našťastie, T602 je jedným zo stupienkov k dokonalejšiemu spracovaniu textu a ponúka najčastejšie používané matematicko-fyzikálne symboly.

T602 ponúka 5 rôznych klávesníc (+ďalšie odvodené a užívateľom definované). Pre nás najdôležitejšími sú slovenská, IBM a SPC (špeciálne znaky). IBM klávesnica je klávesnica používaná bežne v DOS a NC - súhlasí s rozložením (čiernych) klávesov na klávesnici. Slovenská klávesnica je totožná s rozmiestnením klávesov na klasickom písacom stroji (väčšinou červené znaky).



Obr. 12 Klávesnice v T602

Okrem týchto, naozaj najzákladnejších klávesníc, možno použiť aj:

ČEa - česká amatérska (rozšírenie IBM

klávesnice o 1. rad písmen s diakritikou),

ČES - štandardná česká klávesnica,

SLO - o tej sme už hovorili, klasická slovenská klávesnica,

SPC - obsahuje špeciálne znaky,

IBM - počítačová (americká) klávesnica,

GER - nemecká klávesnica,

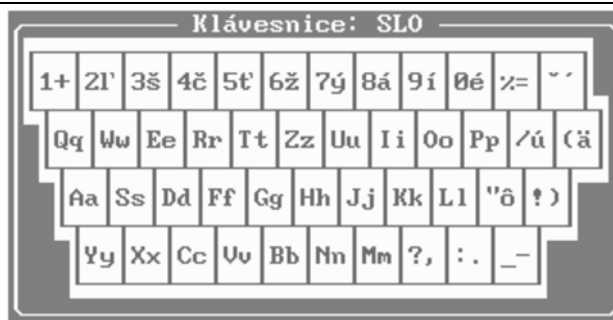
RUS - potrebuje upravený súbor, nie je štandardne k dispozícii,

KL8, KL9 - klávesnice, ktoré môže definovať sám užívateľ,

Z>Y - možnosť prepínať medzi písmenami Z a Y. Táto možnosť je tu opäť kvôli komfortu užívateľa. Tí, ktorí sa k počítaču dostali cez programovanie, sú zvyknutí na klasickú IBM klávesnicu a pri používaní slovenskej si často mýlia Z a Y. Ostatným (odchovancom písacieho stroja) by zasa robilo problémy adaptovať sa na Z v spodnom rade. Podľa uloženia znakov sa o klávesniciach hovorí ako o QWERTY a QWERTZ.

Menu - pri práci s T602 je používateľ často nútený nastavovať parametre, otvárať súbory, meniť veľkosti... V prípade písania čísel potom musí držať aj *Shift* (čo opäť niektorým vyhovuje - nastavia SLO, iným nie - IBM).

Help - pomoc, ktorá ukáže rozloženie klávesov na klávesnici.



Obr. 13 Help - rozloženie klávesov.

Pre rýchlu a pohodlnú prácu je dobré zapamätať si základné skratkové povely (hovori sa im aj horúce klávesy).

Pre prepnutie na slovenskú klávesnicu stačí stlačiť *Alt+3*

na SPC *Alt+4*

na IBM *Alt+5*

a pre zobrazenie rozloženia *Alt+X*

Skratkové povely, ak existujú, možno vyčítať z nápovedného riadku. Nastavíte sa v menu na voľbu, ktorej skratkový povel vás zaujíma a vpravo (v nápovednom riadku) je popísaný.

Konečne môžeme splniť úlohu a napísať ponukový list. Text napíšeme slovenskou klávesnicou a v prípade písania \$ sa prepneme na klávesnicu IBM.

Použitie klávesnice SPC

Napište Pytagorovu vetu:

Pytagorova veta

$$c^2 = a^2 + b^2$$

$$b^2 = c^2 - a^2$$

$$a^2 = c^2 - b^2$$

$$c = \sqrt{a^2 + b^2}$$

$$b = \sqrt{c^2 - a^2}$$

$$a = \sqrt{c^2 - b^2}$$

Možno si na tohto strašiaka z matematiky pamätáte zo školy, a možno nie. To teraz nie je dôležité. Podstatné je, ako do textu dostať druhú odmocninu. (Indexy by vám nemali robiť problémy - stačí prestaviť písmo na horný index).

Kde sa teda nachádza druhá odmocnina? Znak logicky nepatrí na žiadnu z jazykových (SLO, ČES, GER, IBM...) klávesníc, ale bude zrejme na špeciálnej.

Ako sa k nemu dostať?

1. Prepnúť klávesnicu na SPC (*Alt+4* alebo cez menu).
2. Pozrieť si rozloženie klávesov (*Alt+X*).
3. Odpočítať, kde sa hľadaný kláves nachádza.
4. Zrušiť rozloženie klávesov (*ESC*).
5. Odpočítať na klávesnici a stlačiť.

Bohužiaľ, lepší (jednoduchší) spôsob riešenia nie je, pretože v tomto smere (používanie SPC klávesnice) je T602 dosť obmedzená. Bod 3 znamená asi toľko, že na zobrazenej klávesnici zistíte, v ktorom rade a na akom klávese sa hľadaný symbol nachádza.

Najčastejšie chyby a prechmaty:

- Ak sa vám požadovaný znak nedarí napísať a pri stláčaní klávesov vydáva počítač huhňavý zvuk, neznamená to, že nad vami plače. Pravdepodobne chcete napísať nepovolený znak do horného alebo dolného indexu. Prepnite písmo na štandardné a môžete bez problémov pokračovať.

- Ak sa vám namiesto požadovaného znaku na SPC klávesnici vypisuje iný, stlačte Shift a skúste to opäť. (Prvý znak na zobrazenej klávesnici (Alt+X) je vždy so Shift-om, druhý bez.)

Otvorte nový súbor vzorce.602 a napíšte doň

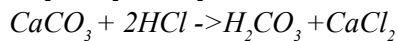
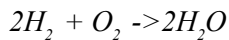
Euklidove vety:

$$v^2 = c_a \cdot c_b$$

$$a^2 = c \cdot c_a$$

$$b^2 = c \cdot c_b$$

chemické rovnice:



fyzikálne vzorce:

$$s_n = (s_1 + s_2 + s_3 + \dots + s_{n-1} + s_n) = \sum(s_i)_{i=1 \dots n}$$

$$R = U/I \quad (\Omega)$$

$$V = \pi \int (f^2 - g^2) dx$$

Blok

Napíšte rozprávkou minimálne na 5 odstavcov.

Po napísaní textu by ste dostali úlohu upraviť ho tak, aby bol:

nadpis zvýraznený - veľké písmo, prvý odstavec kurzívami, druhý tučným, tretí podčiarknutým, štvrtý tučným podčiarknutým a piaty vysokým písmom.

Tí menej prefikani by určite začali prepisovať text odznova. Znamenalo by to síce správne a poctivé vyriešenie úlohy, ale prinieslo by im to stratu času a nervov.

Našťastie, T602 má prostriedok, ktorým možno upravovať už napísaný text na požadované vlastnosti. Je ním blok.

Blok je časť textu (môže byť aj celý), s ktorou môžeme robiť niektoré špeciálne operácie. Prvou a najdôležitejšou vecou, bez ktorej sa ďalej nedostaneme, je označenie bloku.

a porozhadzovanými zvrškami, ktoré večer už nebol schopný poskladať. Odkopol zo seba paplón, ktorý držal pohromade už len vďaka sekundovému lepidlu, ktoré na ňom týždeň predtým chalani skúšali a zdravo zazíval.

Dvaja spolubývajúci na vedľajších posteliach nahlas dospávali polnočnú "akciu", ako nazývali svoje polnočné potulky po izbách nežnejšieho pohlavia a evidentne nejavili žiadny záujem o prvé hodiny.

"Nevadí, pôjdem sám. Už som si zvykol", - povedal Marek zapínajúc vrchný gombík košele. Naozaj si zvykol. Bol poctivka a osemnásťročná rodičovská výchova jeho úzkostlivosť rozvinula takmer do extrémnych rozmerov. Marek nevynechal jediné prednášku, na semináre sa poctivo pripravoval a štúdium bral - no, prinaajmenšom úplne vážne.

Vedomosti mal, to sa nedalo zaprieť. Svojimi znalosťami by strčil do vrečka aspoň polovicu "odborných" asistentov, ktorých na škole držala len silná ruka človečej tuposti. Nahádzal na seba zvyšky zvrškov, ešte raz zazíval a bez raňajok sa vrhol do náručia "vedostiam", ktoré značne skreslene podával vedúci katedry jeho druhého aprobačného predmetu. Jablonský, tak znelo jeho 50-krát denne preklínané

Časť textu, ktorú chceme upraviť, treba najprv označiť. V T602 je blok oproti ostatnému textu vysvietený inverzne.

Postup:

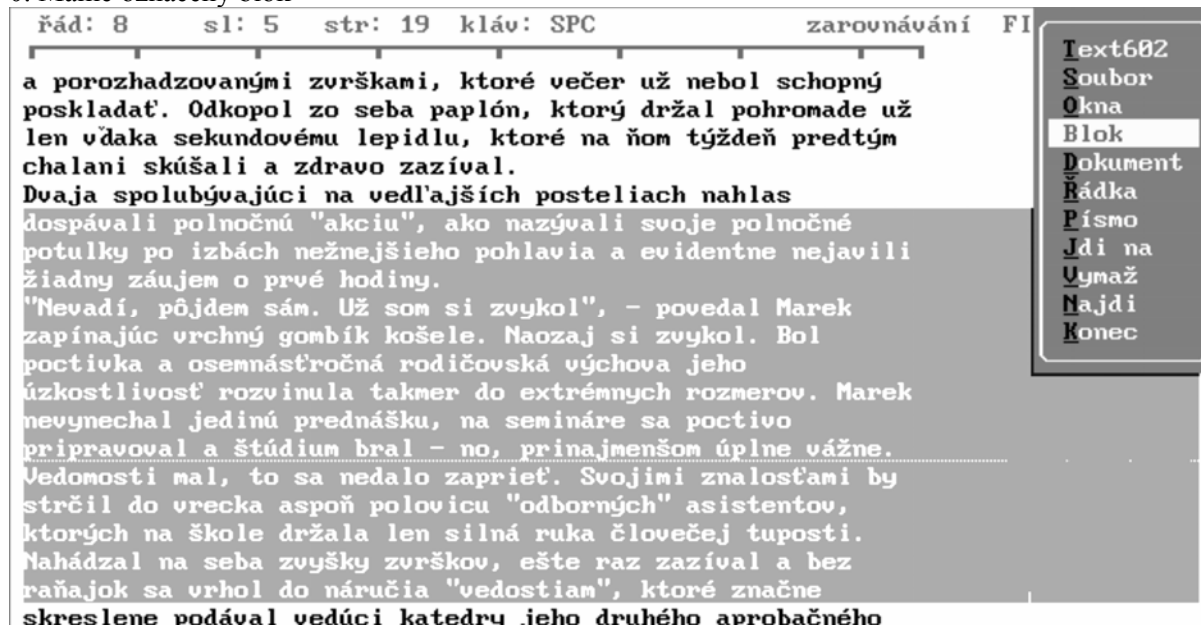
1. Postavíme kurzor na začiatok textu, ktorý chceme označiť ako blok.
2. Stlačíme kláves *F7*. Tým počítaču povieme, že začiatok bloku bude práve na tomto mieste. (Navonok zatiaľ nič nepozorujeme, no T602 si tu urobí značku.)
3. Nastavíme kurzor na koniec textu, ktorý chceme dostať do bloku.
4. Stlačíme *F8* a časť od miesta, kde bol označený *F7* začiatok, až po súčasnú polohu kurzora (*F8*) sa inverzne vysvieti.

V tomto stave je už jasná časť textu, s ktorou chceme robiť zmeny.

Existuje ešte niekoľko iných spôsobov na označenie bloku. (Budeme sa im venovať neskôr.) Tento je najjednoduchší a najrýchlejší.

A tak ich môžeme uskutočniť...

0. Máme označený blok



Obr. 16 Blok v menu

1. Otvoríme menu a podmenu *Blok*.

2. V podmenu *Blok* otvoríme podmenu *Písmo*.



Obr. 17 Písmo v bloku

- Ponúka sa nám podmenu na prvý pohľad totožné s *Písmom* v hlavnom menu.
- 3. Zvolíme požadovaný typ písma a *ENTER*-om potvrdíme.
- 4. Pozorujeme zmenu v texte.

V prípade, že by sme označili blok a zvolili podmenu *Písmo* priamo v menu, zmena by nenastala. *Písmo* v hlavnom menu slúži na nastavovanie písma pre budúcnosť, t.j. pre ďalšie písanie. Podmenu *Blok*, naopak, slúži na zmeny a úpravy už hotového (napísaného) textu.

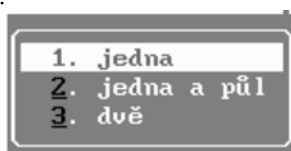
Zmeňte teraz všetky odstavce požadované v úlohe.

Inverzné vysvietenie bloku netreba brať do úvahy. Nemá vplyv na prácu. Pri vyznačovaní nového bloku stačí (bez ohľadu na starý) zopakovať postup uvedený vyššie.

*Napriek tomu inverziu možno zrušiť v podmenu *Blok* voľbou *Inverze*.*

Riadkovanie

Zmeňte riadkovanie rozprávky na dva.



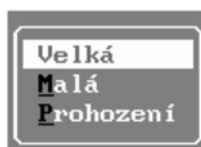
Obr. 18 Blok → Řádkování

Opäť budeme upravovať už hotový text a opäť použijeme blok. Tentokrát budeme meniť v podmenu *Blok* → *Řádkování*.

T602 ponúka pre šírku riadkovania len tri možnosti (jedna, jeden a pol, dva), no pre základnú prácu s textom to postačuje.

Zmena veľkosti

Zaujímavou (ale najskôr len) hračkou je prepísanie textu veľkým a malým písmom, prípadne ich prehodením.



Prvá voľba nahradí celý text veľkými písmenami, druhá malými a tretia urobí z malých veľké a z veľkých malé.

V prípade, že z textu urobíte nový text len s veľkými alebo len s malými písmenami, k pôvodnému sa už nedokázate vrátiť.

Kopírovanie bloku

Napište na začiatok každej vety vaše meno.

Opäť jedna z úloh pre trhačov vlasov. Je veľmi jednoduché (ale aj veľmi zdĺhavé) písať na začiatok každej vety rovnaký text. Je to v podstate len manuálne opakovanie tej istej činnosti, písanie rovnakého textu na viac miest. Keď sme robili čosi podobné so súbormi, stačilo vytvoriť súbor len raz, a potom ho kopírovať...

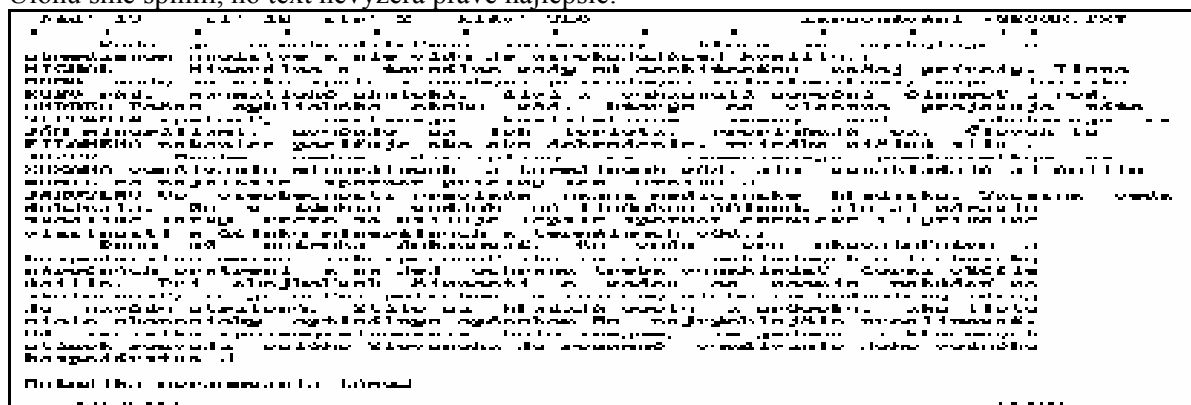
... a rovnako je to možné aj v textových editoroch. Stačí vziať časť textu do bloku a potom kopírovať.

Postup:

1. Napíšeme požadovaný text.
2. Vezmeme ho do bloku (F7, F8). Do bloku môžeme pokojne vziať len niekoľko riadkov alebo dokonca len niekoľko písmen, stále je to blok a možno s ním robiť všetky blokové operácie.
3. Nastavíme sa kurzorom na miesto, kam chceme text v bloku "napísať".
4. Zvolíme v podmenu *Blok* → *Kopie* a vysvietený text sa skopíruje na miesto, kde bol nastavený kurzor s tým, že na novom mieste zostane stále vysvietený.
5. Postup opakujeme až do dokončenia úlohy.

Formát

Úlohu sme splnili, no text nevyzerá práve najlepšie:



Obr. 20 Text po splnení úlohy

Ospevované zarovnávanie pravého okraja akoby prestalo fungovať. Ako dostať text do pôvodnej úpravy?

Na to je tu jedna z ďalších položiek podmenu *Blok*, ktorá umožňuje text formátovať.

Text alebo časť textu, ktorú chceme upraviť, vezmeme do bloku (ako inak) a zvolíme *Blok* → *Formát*.



Obr. 21 Formátovanie textu

Pokiaľ chceme v texte zrušiť odstavce, t.j. dostať ho do zhustenej podoby, zvolíme *Zrušit odstavce*. Ak chceme štruktúru odstavcov ponechať a len ich zarovnať, vyberieme *Nechat odstavce*.

Môže nastať niekoľko nepríjemností:

- Odstavec sa vôbec neformátuje, zostáva v pôvodnom stave. V tomto prípade je veľmi pravdepodobné, že ste ako odstavec zvolili len jeden riadok. Takúto úpravu T602, bohužiaľ, neovláda. Zostáva len pridať do odstavca ďalší riadok alebo urobiť úpravy ručne.

- Odstavec je v poriadku, len T602 akosi odmieta zarovnať ho. Ďalší častý problém, ktorý sa vyskytuje najčastejšie vtedy, keď sa vám podarí na konci riadku stlačiť ENTER (t.j. oddeľovač odstavcov). V tomto prípade je chyba vo vás. T602 skutočne formátuje odstavce, no každý riadok (vďaka ENTERu na konci) považuje za odstavec. Tu je najlepšie vziať do bloku časť textu, ktorú chcete mať v odstavci a zvoliť *Blok* → *Formát* → *Zrušit odstavce*. Týmto spôsobom odstránite nechcené ENTERy a dáte text z bloku do jedného odstavca.

```
- Poznaj svojho šéfa, - prehodil Jim a bez zaklopania sa
vrhol do Bickosovej svätyně. - Áno, pane. Čo rozkážete?...
- Počúvaj, nie aby si vystrájal. Ideš medzi smotánku, žiadne
pytóny v igelitke, biele myši na tanieri a tarantuly vo
vreckovke. Skús sa správať ako dospelý.
- Ale ja ...
- Padaj! A pamätaj si: máš poslednú šancu!
- Ako rozkážete. Vy ste šéf! Nazdar! - zapleskol Jim za
sebou dvere.
- Čau, zlato, - kývol ešte okuliarom za hromadou papiera,
a už ho nebolo.
```

"Poenterovaný" text

```
- Počúvaj, nie aby si vystrájal. Ideš medzi smotánku, žiadne
pytóny v igelitke, biele myši na tanieri a tarantuly vo
vreckovke. Skús sa správať ako dospelý.
- Ale ja ...
- Padaj! A pamätaj si: máš poslednú šancu!
- Ako rozkážete. Vy ste šéf! Nazdar! - zapleskol Jim za
sebou dvere.
- Čau, zlato, - kývol ešte okuliarom za hromadou papiera,
a už ho nebolo.
"Poslať ma starostovi na narodeninu. Pekná volovina. A ešte."
```

Blok → *Formát* → *Zrušit odstavce*

```
- Počúvaj, nie aby si vystrájal. Ideš medzi smotánku, žiadne
pytóny v igelitke, biele myši na tanieri a tarantuly vo
vreckovke. Skús sa správať ako dospelý.
- Ale ja ...
- Padaj! A pamätaj si: máš poslednú šancu!
- Ako rozkážete. Vy ste šéf! Nazdar! - zapleskol Jim za
sebou dvere.
- Čau, zlato, - kývol ešte okuliarom za hromadou papiera,
a už ho nebolo.
```

Výsledok

Obr. 22 Úprava textu s ENTEROM

Presun a vymazanie

S blokom možno robiť ešte niekoľko operácií, no v tomto momente sú pre nás zaujímavé už len presun a vymazanie bloku.



Obr. 23 Blok→Přesun

Presúvanie bloku je veľmi podobné kopírovaniu. Jediný rozdiel je v tom, že na pôvodnom mieste nezostane z textu nič. V podstate ide o presun bloku na miesto kurzora.

V napísanej rozprávke zmeňte poradie odstavcov tak, aby pôvodný prvý bol posledný, druhý predposledný...

Mazanie bloku je jednoduché:

1. Označiť text.
 2. Blok→Vymazání
- ... a hotovo.

Ak vám pri otvorení menu Blok nesvietia (nie sú prístupné) voľby, ktoré chcete použiť, pravdepodobne nemáte označený blok.

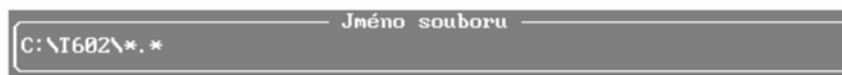
Napíšte všetkými druhmi písma pod seba: T602 je donedávna najčastejšie používaný textový editor.

OPAKOVANIE I

Po tejto úvodnej časti ste už bez problémov schopní pracovať s T602. Skúsme znova od začiatku, tentoraz sa ale budeme na jednotlivé akcie pozerat' trochu z nadhľadu a o niektorých sa dozvieme aj nové veci.

Otvorenie súboru

Na to, aby sme mohli v T602 pracovať, potrebujeme otvoriť súbor. Pri spustení editora sa v okne pre zadanie súboru väčšinou objaví:



Obr. 24 Hviezdičky v T602

Význam hviezdíčiek je rovnaký ako v DOSe a NC. Znamenajú zobrazenie všetkých súborov so všetkými koncovkami.

Tu môžeme urobiť niekoľko vecí:

- Odklepeme *ENTER*om - rozbalí sa okno so všetkými súbormi v aktuálnom adresári. Môžeme vybrať ľubovoľný súbor a *ENTER*om ho otvoriť, alebo zvolením [...] zmeniť adresár.
- Napíšeme konkrétnu koncovku (**.602*, **.txt*) - rozbalí sa to isté okno, no budú v ňom len súbory so zvolenou koncovkou.
- Hviezdičkovou a otáznikovou konvenciou vyberieme súbory na zobrazenie.

Tieto tri možnosti sú dobré v prípade, ak nepoznáme meno hľadaného súboru (alebo sme leniví písať ho).

- Napíšeme meno súboru:
 - ak už existuje, dostaneme k dispozícii jeho obsah,
 - ak neexistuje, vytvorí sa nový so zadaným menom.

V prípade, že ukončíme prácu s aktuálnym súborom a chceme ďalší, stlačíme *F3* (to isté docielime v menu *Soubor* → *Otvorenie*) a situácia sa viac-menej opakuje.

Uloženie súboru

Súbor ukladáme *F2* (*Soubor* → *Uloženie*). V prípade otvorenia nového súboru sa T602 opýta, či práve aktuálny uložiť alebo nie (ak nebol dosiaľ uložený napr. *F2*).

Ukončenie práce

Jednoducho v menu *Koniec* alebo *Alt+K* a odsúhlasit'.

Prostredie

Obrazovku delíme na štyri časti:

- pracovná plocha (slúži na editovanie textu),
- tabulačná čiara (označuje šírku strany),
- stavový riadok (informácie o nastaveniach),
- nápovedný riadok (krátka správa o poskytovaných možnostiach + skratkové povely).

Pri stlačení *F10* získavame menu.

Pohyb po pracovnej ploche:

- ←, →, ↑, ↓, *PgUP*, *PgDown*
- *Home*, *End*
- *ENTER* - vkladá nový riadok; všetko, čo bolo za *ENTER*om pri stlačení sa presunie do nového riadku,
- *Ctrl+Y* - maže riadok, na ktorom je nastavený kurzor,
- *Ctrl+Home* - skáče na začiatok obrazovky,
- *Ctrl+End* - skáče na koniec obrazovky,

- *Ctrl+PgUp* - skáče na začiatok súboru,
- *Ctrl+PgDown* - skáče na koniec súboru,
- *Ctrl + ←, →* - pohyb o slovo označeným smerom,
- *Insert* - prepína medzi prepisovacím a vkladacím režimom,
- *TAB* - skáče v riadku na pozíciu najbližšej zarážky tabulačnej čiary (posun o niekoľko medzier),
- *F10* - vyvoláva menu.

Klávesnice

T602 obsahuje niekoľko druhov klávesníc. Je to preto, že na jednu sa nezmestia všetky používané znaky.

- Alt+3* - prepína na slovenskú,
 - Alt+4* - prepína na špeciálnu,
 - Alt+5* - prepína na IBM - klasickú, americkú, počítačovú,
 - Alt+X* - zobrazí rozloženie klávesov.
- Ďalšie voľby možno nastaviť v menu *T602→Klávesnice*.

Písmo

Nastavuje typ písma, ktorým sa bude písať nasledujúci text. Ak má byť písmo podčiarknuté, treba najprv zvoliť *Podtržení* a potom písmo.

Blok

Blok slúži na upravovanie už napísaného textu. Podstatné je najprv ho označiť (vysvietiť).

Označovanie:

- I.
 1. Nastaviť kurzor na začiatok - *F7*,
 2. Nastaviť kurzor na koniec - *F8*,
- II.
 1. Nastaviť kurzor na začiatok - *Blok→Začátek*,
 2. Nastaviť kurzor na koniec - *Blok→Konec*,
- III.
 1. Nastaviť kurzor na začiatok ,
 2. Stlačiť ľavý *Shift*,
 3. Pohybovať šípkami, *Home*, *End...*,
 4. Po označení potrebnej časti *Shift* pustiť.

Odznačovanie:

- I. *Blok→Inverze*
- II. Stlačiť na jednom mieste *F7* a vzápätí *F8*.

Operácie s blokom:

Kopie - skopíruje (urobí duplikát) vyznačený text na miesto kurzora.

Presun - presunie vyznačený text na miesto kurzora.

Vymazání - vymaže označený text.

Písmo - zmení písmo v bloku na vybrané.

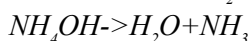
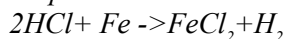
Řádkování - pre vybraný text nastaví zvolené riadkovanie.

Malá/velká - "preklopí" písmo na udanú veľkosť. (Zmeny sú nevratné!)

Formát - sformátuje (upraví text) podľa nastavení - zarovnanie, zrušenie odstavcov.

Napište svoj profesionální životopis. (Mal by obsahovat osobné údaje, doterajšie zamestnania, vaše schopnosti a vzťah k práci, o ktorú žiadate.)

Napište chemické reakcie:



Napište matematické výrazy:

$$a/\sin \alpha = b/\sin \beta = c/\sin \gamma$$

$$\sin^2 x + \cos^2 x = 1$$

$$\sin(\arcsin(x)) = x \quad \text{@ LMS}$$

Navrhните test z T602. Dodržujte úpravu a nezabudnite na meno...

Opíšte okolie svojho obydľia a pridajte stručnú charakteristiku prírody.

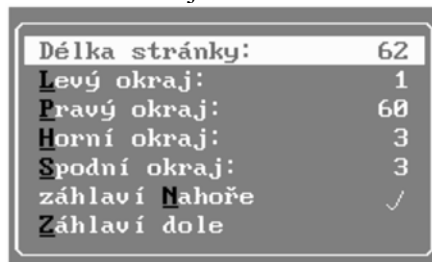
Napište žiadosť o uhradenie bolestného a žalobu na susedovho psa, ktorý vás napadol počas mierumilovnej prechádzky po susedovej záhrade. (Dodržte štruktúru úradných dokumentov.)

Vytvorte šablónu (t.j. viackrát použiteľný formulár) na žiadosť adresovanú ľubovoľnému úradu.

Vlastnosti strany

Doteraz sme pracovali so štandardne nastavenou stranou rozmerov A4 (t.j. asi 60 úderov a 62 jednoduchých riadkov). T602 však umožňuje písať dokumenty aj pre iné veľkosti strán (A5, A3...).

Vlastnosti strán, rozmery, záhlavia... sa nastavujú v menu *Dokument* v podmenu *Stránka*.

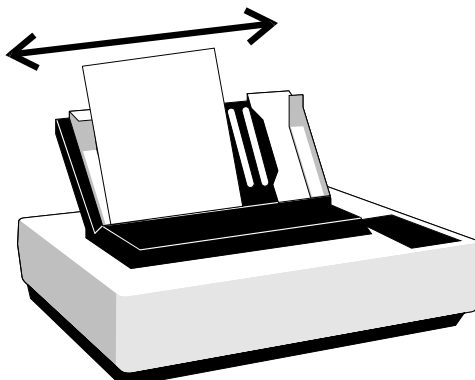


Obr. 25 Dokument – Stránka

Délka stránky - neznamená počet úderov na riadok, ako sa mnohí často domnievajú. Ide o počet riadkov na stranu (čo je nakoniec uvedené aj v nápovednom riadku). Rozumie sa počet jednoduchých riadkov (t.j. pri riadkovaní 1). Pri inom riadkovaní sa počet priamoúmerne zmenšuje.

Šírka stránky je počet úderov na riadok. V podstate ide o rozdiel medzi pravým a ľavým okrajom.

Pokiaľ nepoužívate tlačiareň s pevnými okrajmi (t.j. nedá sa manipulovať s papierom doprava - doľava), je v praxi (mimo cvičných úloh) posúvanie ľavého okraja prakticky zbytočné - papier si nastavíte do tlačiarne podľa situácie.



Obr. 25 Úprava papiera v tlačiarne

Pravý a ľavý okraj - určujú prvý a posledný úder na riadku. Podľa ich nastavení sa menia aj rozmery tabulačnej čiary, t.j. priestor pre text.



Obr. 26 Záhlavie hore

Pokiaľ nepoužívate tlačiareň s pevnými okrajmi (t.j. nedá sa manipulovať s papierom doprava - doľava), je v praxi (mimo cvičných úloh) posúvanie ľavého okraja prakticky zbytočné - papier si nastavíte do tlačiarne podľa situácie.

Horný a spodný okraj - udávajú počet riadkov na strane (zhora a zdola), do ktorých sa nemá tlačiť normálny text (len záhlavia) a majú zostať prázdne.

Záhlaví nahoře a záhlaví dole - obsahujú text, ktorý sa má opakovať na všetkých stranách (napr. meno autora, názov dokumentu, názov kapitoly...).



Výzor celej strany (normálne vidíme na pracovnej ploche len jej časť) aj s okrajmi a záhlaviami si možno prezrieť (v zmenšenom formáte) po stlačení kombinácie klávesov *Ctrl+PrintScreen*. (Tomuto zobrazeniu sa hovorí *preview*.)

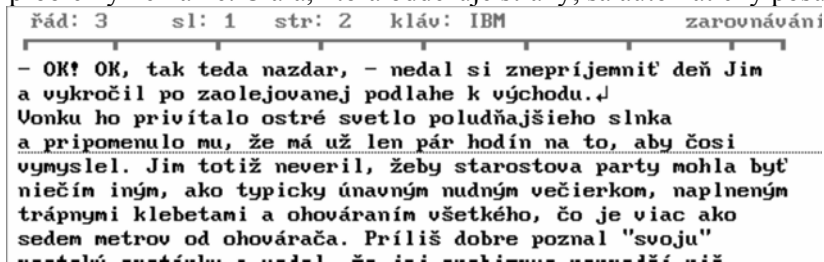
Najdôležitejšou a najpoužívanejšou vecou pri záhlaviach je číslo strany. Pri dlhšom dokumente je nevyhnutnosťou a pri písaní čísla na každú stranu osobitne sa jednak zbytočne narobíte a jednak riskujete, že pri ďalších úpravách popísané čísla nevhodne posuniete.

Čísla strany sa píše do záhlavia. Existuje však pre ne špeciálny symbol #, pretože v záhlaví je problém určiť, čo je text, ktorý sa má opakovať, a čo je číslo strany. Na miesto, kam umiestnite # sa pri tlačení vždy vloží číslo aktuálnej stránky.

V záhlaví ho zobrazíte ako *Alt+V*.

Čo robiť v prípade, keď sa rozhodneme už napísaný text upraviť na inú šírku a dĺžku strany?

S dĺžkou strany problémy nemáme. Čiara, ktorá oddeľuje strany, sa automaticky posunie.



Obr. 28 Oddelovač strán

Horšie je to so šírkou - tabulačná čiara sa skrúti, a text nič. Zostáva v pôvodnom tvare. V tomto prípade ho totiž ešte treba do danej šírky sformátovať. Text, ktorý chceme upraviť na novú šírku, vezmeme do bloku, zvolíme *Blok→Formát→Nechat odstavce* a text sa upraví do požadovaných rozmerov.

Tlač

Takto upravený text so záhlaviami, číslami strán, nastavenými rozmermi, prezretý a odsúhlasený v preview stačí len vytlačiť.

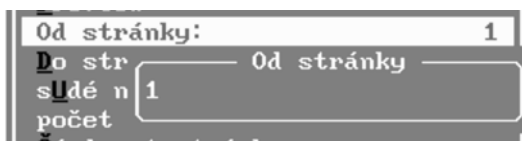
Pred tlačením samotným však treba nastaviť ešte niekoľko parametrov:



Obr. 29 Menu
Soubor → Tisk

Tisk - vykonáva samotné tlačenie, zatiaľ sa mu opatrne vyhýbame.

Preview - už poznáme; zobrazuje zmenšenú stránku a vieme sa k nemu dostať oveľa rýchlejšie cez *Ctrl+PrintScreen*.

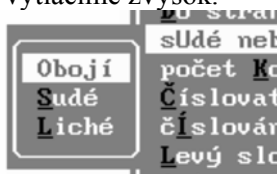


Obr. 30 Tlač od stránky

Od stránky -

- **Do stránky** - pri rozsiahlejších dokumentoch (nad 20 strán) sa často stáva, že nepotrebujeme vytlačiť všetko, ale stačia nám len niektoré strany. Odkiaľ a pokiaľ nastavíme v týchto dvoch riadkoch.

Sudé nebo liché - po slovensky párne alebo nepárne. V praxi sa veľmi často stáva, že párne a nepárne strany sa odlišujú minimálne záhlavím. Preto pri tlačení jedného typu nastavíme jedno záhlavie, vytlačíme, zmeníme záhlavie a vytlačíme zvyšok.



Obr. 31 Tlač stránok podľa párnosti

Počet kopií - nastavíte počet kópií tlačeného textu. Šetrí najmä čas, pretože inak by ste pri každej ďalšej kópii museli znova a znova prikazovať tlačiť.

Číslovat stránky - nastavuje automatické číslovanie strán (neodporúčame - rozumnejšie je nastaviť číslovanie strán v záhlaviach).

Číslovat od - prvá vytlačená strana dostane číslo, ktoré nastavíte v tejto voľbe.

Levý sloupec - formalita, podobná ako *Levý okraj* v menu *Stránka*.

Automatický formát - táto voľba by mala byť zapnutá vždy, keď chcete dodržiavať nastavené záhlavia, šírku a dĺžku strany.



Obr. 32 Výzva k výmene papiera

Výzva k výměně papíru - pokiaľ používate tlačiareň, ktorá nemá zásobník papiera, je dobre voľbu zapnúť. Po každej vytlačenej strane vás potom slušne požiada o vloženie papiera.

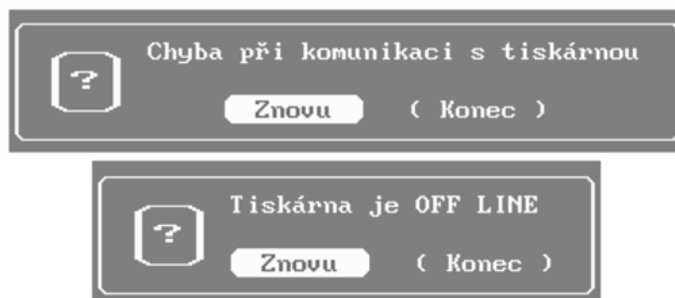
Mail Merge - používa sa pri práci s údajmi (napr. tlač údajov do formulárov ap.). V súčasnosti je prekonaný dokonalejšími a pritom jednoduchšími nástrojmi.

Výstupné zařízení - port (výstup), na ktorý je pripojená tlačiareň. V 99% prípadoch je to LPT1.

DST - voľba, ktorá je dôležitá najmä vtedy, keď meníte tlačiareň. Určuje súbor, pomocou ktorého bude T602 komunikovať s tlačiarňou. Ak ide o súbor vytvorený pre inú tlačiareň, väčšinou sa namiesto požadovaného textu dočkáte neidentifikovateľných znakov, ktoré by pri dobrej vôli mohli byť posolstvom mimozemšťanov. Všeobecne platí, že pre ihličkové tlačiarne je univerzálnym súborom EPS9. Pre atramentové a laserové však už potrebujete iný. Koncovka DG pri mene súboru hovorí o nižšej (draftovej) kvalite, koncovka NG o vyššej kvalite.

Po nastavení všetkých potrebných parametrov môžete začať tlačiť. V prípade, že chcete tlač kdesi uprostred skončiť (a nechcete tlačiareň vypnúť), stačí opäť zvoliť *Soubor* → *Tisk* → *Tisk*.

Častými hláškami, k vyvolaniu ktorých dochádza pri prerušení spojenia (vytiahnutie koncovky, vypnutie tlačiarne), konci papiera, vypnutí on-line na tlačiarňi, sú:



Obr. 33 Chyby tlačiarnie

Napište novinový článok o športových udalostiach, ktoré prebehli predchádzajúci víkend. Nastavte šírku strany na 40 úderov, dĺžku na 30 riadkov, do záhlavia vložte svoje meno a číslo strany. Vytlačte 2 kópie!

Delenie slov

Pri pozornejšom pozorovaní či už vytlačeného alebo len napísaného dokumentu vám určite neujdú zarovnávacie medzery, ktoré svojou veľkosťou často kazia dojem celého textu. A začnete rozmýšľať, čo s tým...

Formátovacie medzery možno odstrániť veľmi jednoducho zrušením zarovňavania, ale toto riešenie dokumentu na estetickej kvalite veľmi nepridá. Ponúka sa rozumnejšie riešenie: Neodstráni síce medzery úplne, ale podstatne ich zmenší - delenie slov.

T602 obsahuje v sebe "analyzátor", ktorý dokáže navrhnúť v 90% gramaticky správne delenie slov. Ako nastaviť delenie slov?



Obr. 34 Delenie slov

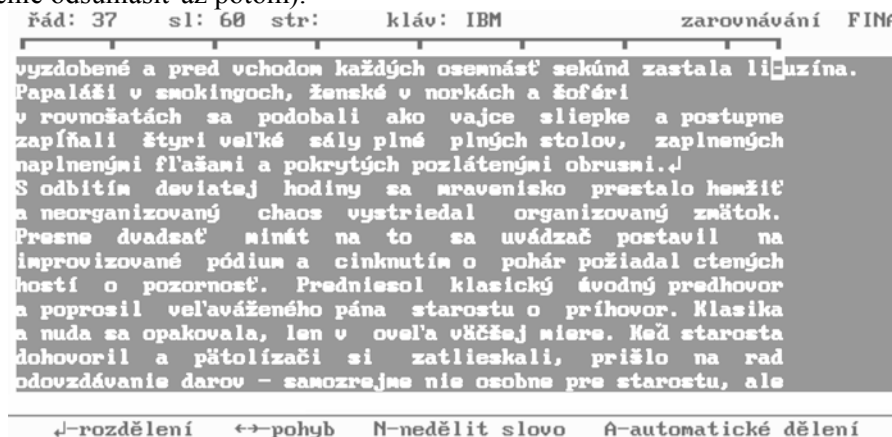
Keď nastavíte delenie slov, ešte stále to neznamená, že slová sa ihneď rozdelia. Ani nové slová, ktoré budete písať sa automaticky deliť nebudú. Delenie slov je najlepšie aplikovať po napísaní celého dokumentu:

1. Nastavíme delenie slov.
2. Vezmeme text do bloku.
3. Blok → Formát → Nechat odstavce
4. V priebehu formátovania sa pravdepodobne zastavíte v situácii:

T602 sa pýta, či má rozdeliť slovo na mieste, kde bliká kurzor. V nápovednom riadku ponúka niekoľko možností:

ENTER - súhlas s rozdelením,

←, → - v prípade, že nesúhlasíte s rozdelením, ktoré navrhuje počítač, môžete znak delenia presunúť inam (rozdelenie odsúhlasíte až potom).



Obr. 35 Delenie slov

N - aktuálne slovo nebude rozdelené. Najpravdepodobnejšie je, že celé sa presunie do nového riadku.
A - automatické delenie. Počítač rozdelí všetky slová sám, nebude sa vás na nič pýtať a neručí za gramatickú správnosť.

```
řád: 41   sl: 1   str: 2   kláv: IBM   zarovnávaní   FINAL3.602
```

- a začal dávat inštrukcie.↓

Prišiel večer.↓

Na prízemí hotela Carlton bolo rušno. Všetko naokolo bolo vyzdobené a pred vchodom každých osemnásť sekúnd zastala li-
muzína. Papaláši v smokingoch, ženské v norkách a šoféri
v rovnošatách sa podobali ako vajce sliepke a postupne zapí-
jali štyri veľké sály plné plných stolov, zaplnených naplne-
nými fľašami a pokrytých pozlátenými obrusmi.↓

S odbitím deviatej hodiny sa mravenisko prestalo hemžiť
a neorganizovaný chaos vystriedal organizovaný zmätok. Pres-
ne dvadsať minút na to sa uvádzač postavil na improvizované
pódium a cinknutím o pohár požiadal ctených hostí o pozor-
nosť. Predniesol klasický úvodný predhovor a poprosil veľa-
váženého pána starostu o príhovor. Klasika a nuda sa opako-
vala, len v oveľa väčšej miere. Keď starosta dohovorel
a päťlizači si zatlieskali, prišlo na rad odovzdávanie da-
rov - samozrejme nie osobne pre starostu, ale pre mesto. Ma-
jiteľ štyroch rádii daroval 300 000 libier, riaditeľ oceli-
arských spoločností 500 000, syndikát miestnej automobilky
prispel novým vozovým parkom... Veľkosť darov sa postupne
zmenšovala, ale starosta sa stále rovnako usmieval a ďako-
val. Čitateľ gratulantov sa postupne prepracoval až k pos-

Obr. 36 Dokument po automatickom rozdelení slov

Po prehryzení sa rozdeľovaním slov máte pred sebou dokument, v ktorom sú slová sice rozdelené, no namiesto oddeľovača majú akúsi divnú pomlčku v štvorčeku. Tento znak hovorí len toľko, že slová boli rozdelené počítačom. Pri samotnom tlačení na papier budú oddeľovače vytlačené vo zvyčajnej forme.

Prečo je delenie slov počítačom lepšie ako ručné?

Pri ručnom delení sa na konce riadku dostanú pomlčky napevno (t.j. neodstrániteľne). Ak by sme neskôr chceli napr. meniť šírku strany, musíme prácne rušiť staré delenia a upravovať nové. Za počítačové delenie hovoria aj časové dôvody: na konci riadku treba dávať pozor na to, aby sme "neprestrelili" a aby sme správne rozdelili slovo, čo trvá vždy dlhšie ako po dopísaní textu celý preformátovať s nastaveným delením slov.

Formát textu

Okrem delenia slov sa v podmenu *Formát* menu *Dokument* nachádzajú ďalšie voľby:



Obr. 37 Dokument → Formát

Aktivní okraje - je najdôležitejším nastavením pre formátovanie textu. V prípade, že zrušíte toto nastavenie, prídete o časť výhod poskytovaných textovými editormi. Automaticky sa zruší zarovnávanie a skončí sa aj kontrola, či neprechádzate za hranicu stránky.

```
řád: 41   sl: 1   str: 2   kláv: IBM   FINAL3.602
```

- a začal dávat inštrukcie.↓

Prišiel večer.↓

Na prízemí hotela Carlton bolo rušno. Všetko naokolo bolo
vyzdobené a pred vchodom každých osemnásť sekúnd zastala li-
muzína. Papaláši u smkinanoch. ženské u norkách a šnféri

Obr. 38 Neaktívne okraje

Zarovnávaní - má na starosti vkladanie formátovacích medzier. V prípade jeho zrušenia budete síce na konci riadku automaticky presúvaní do nového, no pravý okraj zarovnaný nebude.

```

┌──────────┐
Jšetko naokolo bolo
ist' sekúnd zastala
š v norkách a šoféri
iepke a postupne
stolov, zaplnených
nými obrusmi.↓
o prestalo hemžiť

```

Obr. 39 Vypnuté zarovnávanie

auto. Reformát - pri prechode cez zapísaný riadok automaticky formátuje text podľa nastavených parametrov (zarovnanie, aktívne okraje...). Ponechajme ho radšej nezapnutý, pretože často narobí viac škody ako osohu.

Stránkování - zapína zobrazovanie trhanej čiary na hranici strán.

Delit slova - už sme podrobne rozobrali.

Komprese - zaujímavá vlastnosť, ktorá sa postará o stlačenie formátovacích medzier na najmenšiu možnú mieru.

Predstavte si, že niekde v strede riadku vymažete zopár slov (vznikne medzera) a na koniec dopisujete ďalší text. Po prejdení za hranicu stránky vás však T602 neposunie do ďalšieho riadku, ale stlačí zbytočné medzery a nechá vás pokračovať v tom istom.

I.

```

S odbitím deviatej hodiny sa mravenisko prestalo hemžiť
neorganizovaný chaos vystriedal organizovaný zmätok.
Presne dvadsať minút na to sa uvádzač postavil na
improvizované pódium a cinknutím o pohár požiadal ctených

```

II.

```

S odbitím deviatej hodiny sa mravenisko prestalo hemžiť
a chaos vystriedal organizovaný zmätok.
Presne dvadsať minút na to sa uvádzač postavil na
improvizované pódium a cinknutím o pohár požiadal ctených

```

III.

```

S odbitím deviatej hodiny sa mravenisko prestalo hemžiť
a chaos vystriedal organizovaný zmätok prejavu.
Presne dvadsať minút na to sa uvádzač postavil na
improvizované pódium a cinknutím o pohár požiadal ctených

```

Obr. 40 Princíp kompresie

Odsazování - sympatická voľba najmä pri odrážkach alebo vypočítavaní (a., b.,...).

```

řád: 7   sl: 6   str: 1   kláv: S
┌──────────┐
Prichádzajúce sviatky nám prinesú
- oddychový čas
- kuchynské práce
- televečery

```

Obr. 41 Odsadzovanie

Zabezpečí, že po stlačení **ENTERu** sa kurzor neocitne na úplnom začiatku riadku, ale na úrovni začiatku posledného riadku.

Sloupcové bloky - prepína blok z riadkov na stĺpce. Zatiaľ ponecháme bez podrobnejšieho vysvetlenia.

OPAKOVANIE II

Nastavenie rozmerov a vzhľadu stránky (Dokument → Stránka)

- nastavuje dĺžku (počet riadkov),
- šírku (pravý a ľavý okraj),
- horný a spodný okraj (počet prázdnych riadkov hore a dole na stránke),
- záhlavia (text, ktorý sa bude opakovať na každej strane).

V záhlaví možno nastaviť číslovanie strán. Kombináciou Alt+V zobrazíme špeciálny znak #, na pozíciu ktorého sa na každej strane vloží jej číslo.

Tlač dokumentu (Soubor → Tisk)

- ponúka pohľad na celú stranu (Ctrl+ PrintScreen),
- nastavenie počtu kópií,
- nastavenie *dst* súboru pre tlačiareň,
- samotnú tlač.

Pre tlač je dôležité, aby bol nastavený *Autoformát* (kvôli komunikácii s nastavením v *Stránke*) a pre tlačiarnu, ktoré nemajú zásobník na papier, aj *Výzva k výmene papíru*.

Delenie slov (Dokument → Formát → Dělení slov)

Nástroj užitočný na zmenšenie formátovacích medzier v riadkoch. Delí sa po napísaní celého textu formátovaním (celý text sa vezme do bloku a sformátuje so zachovaním odstavcov).

Formát

Menu umožňujúce nastaviť:

- aktívne okraje (kurzor po príchode na koniec riadku automaticky preskočí do ďalšieho),
 - zarovnávanie (vkládanie formátovacích medzier),
 - kompresiu (pri vymazaní slov v strede riadku sa po príchode kurzora na koniec text automaticky stlačí),
 - odsadzovanie (pri používaní odrážok kurzor skáče na úroveň začiatku predchádzajúceho riadku).
- Vlastnosti nastavené v podmenu *Dokument → Formát* sa automaticky používajú aj v *Blok → Formát*.

Upravte niektorý z napísaných textov do tvaru slovenského dvojkríža.



To znamená upravovať šírku textu po častiach do požadovaného tvaru. Ako?

1. Vezmeme do bloku časť textu, ktorú chceme upraviť.
2. Nastavíme šírku strany na potrebné rozmery.
3. Sformátujeme (*Blok → Formát*).

Pri formátovaní je rozumné použiť delenie slov. Výsledný efekt je lepší.

Vyrobte z textu pyramídu.

Napište charakteristiku svojho najneoblúbenejšieho zvierat'a a odrážkami vypočítajte všetky jeho vlastnosti. (Použite odsadzovanie.)

Menu T602

Po zvládnutí všetkých činností potrebných na spracovanie textov v T602 nám zostali už len rozšírenia slúžiace na zrýchlenie, zefektívnenie práce a sprehľadnenie výsledného produktu.

Podmenu Text602

Makra

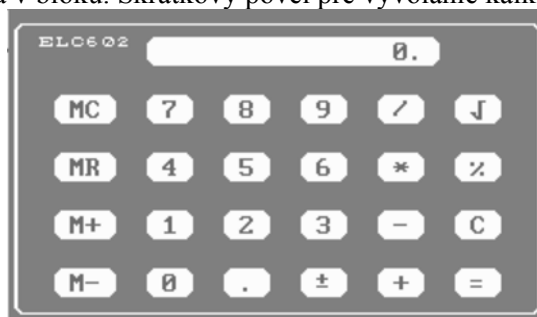
Voľba slúžiaca na zapamätanie postupnosti stlačených klávesov. Pomocou nej možno “naprogramovať” viac operácií za sebou (podrobnejšie sa ňou ešte budeme zaoberať).



Obr. 42 Menu Text602

ELC602

Kalkulačka ponúkajúca základné matematické operácie (+, -, *, /), počítanie odmocniny a zistenie súčtu čísel nachádzajúcich sa v bloku. Skratkový povel pre vyvolanie kalkulačky je *Alt+Q*.



Obr. 43 Kalkulačka

Vypočítajte:

$$1463 + 58754 =$$

$$56448 - 5435 =$$

$$7986 \cdot 4657 =$$

$$32154 / 6546 =$$

$$97831 + 12341 =$$

So sčítaním, odčítaním, ... čísel v kalkulačke nie je problém. Výsledok viete bez problémov zistiť a prečítať. Horšie je to v prípade, keď ho potrebujete aj zapísať do textu. Pokiaľ je zložitejší ako dve-tri cifry, musíte ho najprv napísať na papier (perom, ceruzou) a potom znovu prepísať do počítača. Hrozné!

F1-help N-negace 0-odmocnina U-výsledek do textu B-výpočet bloku Esc-zruš

Obr. 44 Ďalšie funkcie kalkulačky

Našťastie, autori T602 mysleli aj na užívateľov obľubujúcich výpočty a neobľubujúcich žiadne iné "písadlo" okrem klávesnice, pre ktorých naprogramovali T602 tak, aby bolo možné vložiť číslo z kalkulačky do textu bez prepisovania.

Zázračné tlačidlo je kláves *V*. Stlačením *V* pri používaní kalkulačky sa práve zobrazené číslo vloží na miesto kurzora.

Vysoko v horách žil 1 bača. Staral sa o stádo 42 oviec a 15 baranov. Salaš často navštevovalo 8 vlkov a 3 medvede. Hoci sa bača všemožne snažil a na ochranu stáda najal 3 valachov, nezostal mu po 76 dňoch ani chlíp. Naštvaný sa vrátil do dediny, kde žilo 120 sliepok, 6 kôz a jeho manželka. Majiteľovi stáda dlhoval 21376,-Sk, ktoré splácal ešte 8 rokov po tragickej udalosti.

Úloha: zistite súčet všetkých čísel v texte!

Pragmatickejší čitatelia siahnu po kalkulačke a výsledok jednoducho získajú "nahádzaním" čísel do nej. Leniví, a napriek tomu rozmýšľajúci a nápovedný riadok čítajúci užívateľ sa však pristaví pri poznámke: B - výpočet bloku a úlohu vyrieši iným spôsobom.

T602 umožňuje zistiť súčet čísel nachádzajúcich sa v označenom bloku.



Obr. 45 Súčet čísel v bloku

Postup:

1. Text, ktorý chceme spracovať označíme ako blok (napr. *F7*, *F8*).
2. Spustíme kalkulačku (napr. *Alt+Q*).
3. Stlačením *B* dostaneme žiadaný výsledok.
- (4. Stlačením *V* môžeme výsledok vložiť na miesto kurzora.)

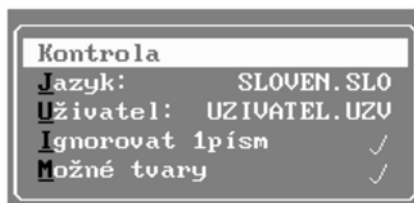
V prípade, že v čísle urobíte medzeru alebo oddelíte jeho časti bodkami, napr. 1 234 518, dostanete relatívne nesprávny výsledok. T602 neuvažuje o čísle ako celku, ale rozdelí si ho na viac (tu: 1, 234, 518).

Spell602

Nástroj na kontrolu pravopisu. Dokáže skontrolovať, či napísané slovo patrí do jazyka alebo nie. Používa sa najmä na kontrolovanie preklepov. Funguje na princípe porovnávania napísaného slova so slovníkom, v ktorom má všetky známe (pre počítač) slová. Slovník možno počas kontroly pravopisu dopĺňať a pridávať slová, s ktorými sa počítač doposiaľ nestretol.

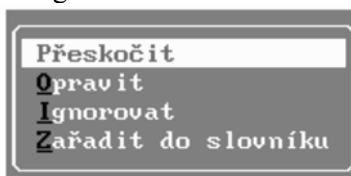
Vzhľadom na to, že Spell602 nie je schopný kontrolovať kontext, je nemožné skontrolovať niektoré druhy chýb (napr. správnosť *ý/i* pri prídavných menách: hravý pes, hraví chlapi; obe slová hravý i hraví patria do slovenského jazyka a Spell602 nedokáže rozlíšiť, či sa správne použili). Napriek tomu je rozumné spúšťať ho pri dlhších a dôležitejších dokumentoch, ktoré nie je možné naisto skontrolovať obyčajným prečítaním.

Ako Spell602 funguje v praxi?



Obr. 46 Spell602

Kontrola - spúšťa samotnú kontrolu. Spell602 "číta" text (t.j. porovnáva napísané slová so svojím slovníkom) a kým všetky pozná, nič sa nestane. Akonáhle však narazí na slovo, ktoré v slovníku chýba, zastaví sa na ňom a ponúkne dialóg:



Obr. 47 Spell602 v činnosti

Přeskočit - neznáme slovo preskočí, ale ak naň narazí pri ďalšej kontrole, bude ho opäť považovať za neznáme a pýtať si povet.

Opravit - kontrola sa zastaví a dovolí vám nesprávne slovo prepísať. Pre pokračovanie kontroly treba znovu spustiť Spell602. (Text sa kontroluje od pozície kurzora.)

Ignorovat - neznáme slovo sa preskočí rovnako ako pri prvej voľbe, no pri každom ďalšom výskyte sa bude ignorovať.

Zařadit do slovníku - slovo, na ktorom sa kontrola zastavila, sa zaradí do slovníka a pri ďalšej kontrole bude slúžiť ako správne a spisovné slovo.



Obr. 58 Spell602 s možnými tvarmi

Jazyk - určuje slovník, podľa ktorého bude kontrola pravopisu prebiehať.

Uživateľ - určuje užívateľský slovník, v ktorom sa hľadajú slová nenájdene v hlavnom slovníku a do ktorého sa ukladajú slová nové.

Ignorovat 1 písmeno - pri potvrdení tejto voľby sa nekontrolujú jednopísmenové predložky, spojky... Na jednej strane šetrí čas, no na strane druhej neodhalí náhodné medzery a preklepy.

Možné tvary - po odsúhlasení sa pri kontrole pravopisu a nájdení neznámeho slova ponúknu aj možné opravy.

Slovník

Voľba slúžiaca ako nástroj na prekladanie textu do iného jazyka. Musí mať k dispozícii súbor so slovníkom.

Rámečky

Umožňujú v T602 “kresliť” rovné čiary a pomocou nich tvoriť tabuľky, deliť text... Skratkový povel je *Alt+G*.

Nakreslite Pascalov trojuholník:

Pascalov trojuholník

				1				
			1		1			
		1		2		1		
	1		3		3		1	
	1	4		6		4		1
	1	5	10		10	5		1
1	6	15	20	15	6			1

Pri napĺňaní tabuliek alebo útvarov, ktoré tabuľky pripomínajú, si treba uvedomiť, že okrem normálneho (vsúvacieho) režimu existuje aj režim prepisovací, pri ktorom sa prepíše len znak na pozícii kurzora a poloha ďalších znakov sa nemení. Preto pri vypisovaní tabuliek prepnite vkladací režim na prepisovanie a pomocou neho vkladajte údaje do tabuliek. Ušetríte si tak mazanie medzier vzniknutých pri posúvaní textu vo vkladacom režime.

Nakreslite a vyplňte tabuľku pre štatistické porovnanie vývoja slovenskej koruny k iným menám:

	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997
USD	30,8	30,6	29,9	...				
DM							
ITL								
ECU								
RUBEL								

Navrhните formát križovky. Napr.:

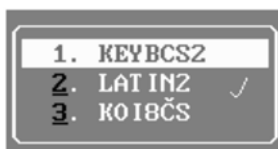
I								I											
===						===				===									
I			===		I			===		I	===	===	===						
		===	I					===											
			I		I														
						===				===									
===			I																I
		===	I																
			I		I														I
						===				===	===								
===		===				===													===

Klávesnice

O nastavovaní, prepínaní a používaní klávesníc sme už hovorili vyššie. Pokiaľ ste sa dostali až sem, určite pre vás nie sú problémovou kapitolou.

Vstupno/výstupný kód

Hovorí o nastavení kódovania pre niektoré štandardy. Pri tejto voľbe je podstatné zapamätať si len toľko, že najvýhodnejšie (z hľadiska používania textu napísaného pomocou T602 v iných programoch) je ponechať nastavenie Latin2.



Obr. 59 V/V kód

Obrazovka

Umožňuje prepínať medzi štandardným 25-riadkovým režimom a režimom EGA (43 riadkovým). Pri EGA režime je výhodou väčší počet riadkov na obrazovke - realistickejší pohľad na stranu, pri klasicom je naopak výhodou to, že text vieme prečítať aj v prípade, keď sme trochu slabozrakí. Meniť možno veľkosť pre pracovnú plochu aj pre menu.



Obr. 60 EGA režim v T602

Barvy

Nastavuje farby prostredia T602. Nie každému vyhovuje farebná kombinácia autorov T602, a preto táto ponuka umožňuje zmeniť ich podľa chuti a estetického cítienia:



Obr. 61 Farby prostredia

Papír - mení pozadie textu (farbu pracovnej plochy),

Inkoust - mení farbu písma,

Menu - mení farbu menu,

Standard - pre užívateľa trhajúceho si vlasy práve vďaka farebným zmenám, je úľavou vrátiť sa k pôvodným štandardným farbám.

Zmeny vyvoláte nastavením sa na príslušnú voľbu a stlačením *ENTERu*. Pri každom ďalšom stlačení inkriminovaná položka zmení farbu na jednu zo 16 možných.

Citlivost myši

Nastavuje citlivosť pre prácu s myšou. Citlivosť hovorí, koľko jednotiek (aký dlhý posun myšou na podložke) treba na posunutie sa o jeden riadok v počítači. Najcitlivejšia je myš pri voľbe 1, najdlhšie reaguje pri voľbe 10. Nastavenie môže byť rôzne pre vodorovný (x) a zvislý (y) pohyb.

Prípona souboru

Nastavuje koncovku, ktorá sa bude automaticky pridávať všetkým súborom napísaným v T602, ktorých mená uvediete bez koncovky. Najčastejšie sa používajú **602** a **txt**.

Interval ukládání

Predstavte si, že pracujete - píšete text, napísali ste už okolo 50 strán, práve sa chystáte písanie skončiť, uložiť text a odísť na zaslúžený odpočinok, keď v tom vypnú prúd. Elektrická energia napájajúca počítač zrazu nie je. A všetko, čo ste prácne a krvopotne písali predchádzajúcich 7 hodín zmizne...

Neutešená (nemilá a hrozná) predstava!

Našťastie, existuje práve táto voľba, ktorá automaticky (často bez toho, aby ste to postrehli) ukladá text po uplynutí času, ktorý je nastavený v *Intervale ukládání*. Doba sa udáva v minútach. Ideálne rozpätie je 10 minút.

V prípade, že vypnú prúd teraz, počkáte na odstránenie závady, ktorá ho zapríčinila, otvoríte si používaný súbor a máte v ňom takú podobu textu, aká bola maximálne 10 minút pred násilným ukončením práce.

Zobrazovat CR

Nastavuje zobrazenie *ENTERu* na konci odstavca. Pokiaľ bol použitý *ENTER*, dá sa na jeho miesto znak “␣”.

Zobrazenie pomáha najmä pri odhaľovaní chýb nedovoľujúcich formátovanie textu.

Uložení na disk

Uloží nastavenia T602 (farby, príponu, interval ukladania....) na disk a pri opätovnom spustení T602 ich bude používať.

Podmenu Soubor

Podmenu *Soubor* slúži na komunikáciu T602 s diskom, tlačiarňou a inými textovými editormi.



Obr. 62 Podmenu Soubor

Otevření

Má rovnakú funkciu ako *F3*. Vybraním tejto položky sa otvorí ponuka na zvolenie súboru, ktorý má byť otvorený. Po zadaní existujúceho mena alebo mena nového sa požadovaný súbor otvorí (vytvorí).

Uložení

Má rovnaký význam ako *F2*. Uloží (aktualizuje) otvorený súbor na disk. Jeho činnosť na rýchlejších počítačoch nepostrehneme, na pomalších stihneme prečítať slovíčko “Čekej” v nápovednom riadku:

Čekej...

Obr. 63
Čekej, ukládam...

Zapsání do

Umožňuje uložit súbor pod iným menom, ako mal doteraz. Obsah súboru zostane ten istý, len sa zmení jeho meno. Pôvodný súbor zostáva tiež zachovaný.

V prípade, že súbor, do ktorého chceme dokument uložiť, už existuje, T602 sa (pre istotu) opýta, či ho možno prepísať.



Obr. 64 Prepísať existujúci súbor?

Tisk

Zabezpečuje tlač dokumentu a celý sme ho už podrobne rozobrali.

Export

Položka slúžiaca na preklad dokumentu z T602 do dokumentov iných textových editorov.

Každý textový editor má totiž svoj vlastný formát. Vkladá špeciálne znaky v prípade, že písmo je tučné, špeciálne znaky, keď sa zmení na kurzívu, rôznym spôsobom kóduje riadkovanie (jeden, jeden a pol, dva...), má iným spôsobom zaznamenanú šírku strany a pod.

Položka Export slúži ako tlmočník (prekladateľ). Text napísaný v T602 preloží do formátu iného textového editora a v ňom potom možno súbor bez problémov otvoriť.

Načo prekladať? Nemôžeme text vytlačiť aj v T602?

Iste, je to možné, no každý textový editor má svoje špecifiká, výhody a nevýhody a občas ich treba kombinovať. Ďalším dôvodom je možnosť, že obsiahlejšie texty píše viac osôb. Každá z nich preferuje iný textový editor, no napokon sa dokumenty aj tak musia zjednotiť. A bez filtrov (ako sa často prekladače nazývajú) by to nebolo možné...

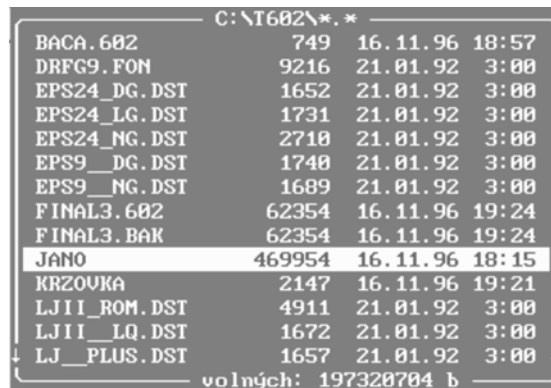
Import

Funguje na rovnakom princípe ako Export, no neprekladá dokumenty T602 do iných formátov, ale práve iné formáty do T602.

Myšlienka Import - Export v T602 je veľmi sympatická, no preklad nefunguje vždy stopercentne.

Manažer

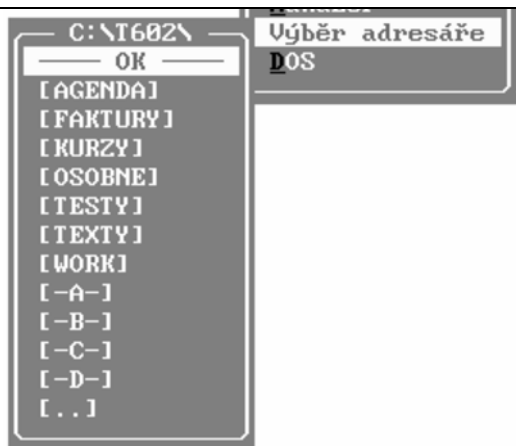
Nástroj pre prácu so súbormi. Umožňuje vytváranie adresárov, kopírovanie, editovanie, premenúvanie, mazanie a tlač súborov. Možno ho v praxi využívať, no každý, kto niekedy použil Norton Commander, dá jednoznačne prednosť jemu. NC je podstatne prehľadnejší a jednoduchšie sa s ním pracuje.



Obr. 65 Manažer

Výběr adresáře

Nastaví pracovní adresár, t. j. adresár, do ktorého sa budú vytvárané súbory zapisovať a ktorý sa ponúkne ako zdrojový vždy pri ich otvorení.



Obr. 66 Výber adresára

DOS

Umožňuje vykonať zadaný príkaz MS DOS alebo po stlačení *ENTER* bez napísaného príkazu sa dostať do prostredia DOS s tým, že kdesi v pamäti je stále spustená T602.

Spusteniu DOS z prostredia iného programu sa hovorí DOS Shell a slúži najmä na diskové operácie (hľadanie strateného súboru, ktorý potrebujeme otvoriť, kopírovanie a mazanie niektorých súborov...) v prípade, že nechceme "opustiť" textový editor.

Návrat z MS DOS do T602 je možný napísaním *exit* do príkazového riadku.

Podmenu Okna

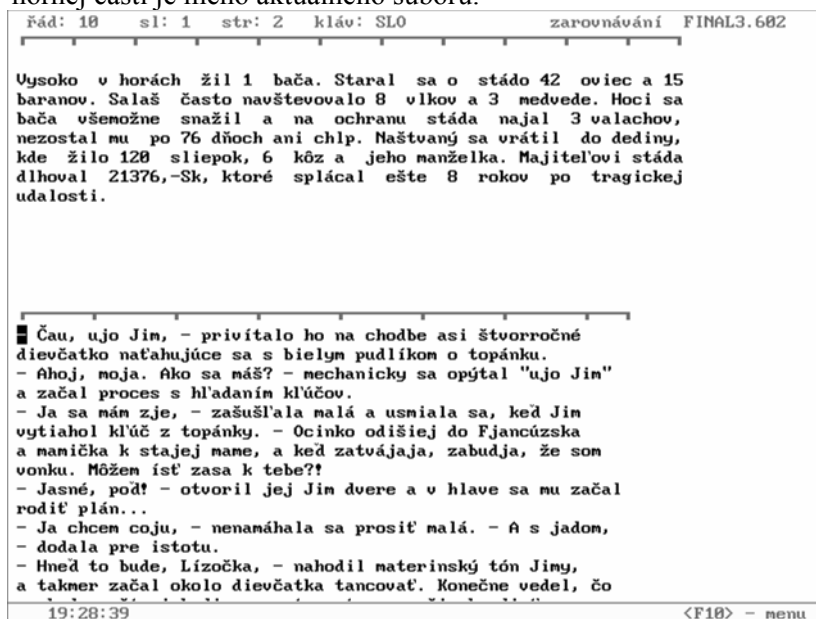
Celé podmenu slúži na spracúvanie viacerých (dvoch) súčasne otvorených súborov na obrazovke.

T602 umožňuje otvoriť dva súbory, do oboch (takmer) súčasne písať, kopírovať a presúvať bloky z jedného do druhého a pod.

Otevření

Otvorí na obrazovke nový súbor. Je rovnaké ako otvorenie nového súboru.

Po otvorení sa obrazovka rozdelí na dve časti, každá z nich dostane vlastnú tabulačnú čiaru a text svojho súboru. V hornej časti je meno aktuálneho súboru.



Obr. 68 Súčasné otvorenie dvoch súborov

Zavření

Zatvorí okno, v ktorom sa nachádza kurzor (samozrejme, až po dialógu o uložení jeho obsahu).

Další

Prepína medzi oknami. Rovnaký efekt dosiahnete klávesom *F6*.

Velikost

Prestaví veľkosť aktuálneho okna na jednu z troch možných (polovica obrazovky, tri štvrtiny, celá). Rovnakú funkciu má kláves *F5*.

Otvorte dva súbory súčasne a skopírujte prvý odstavec z jedného na koniec druhého.



Obr. 69 Kopírovanie medzi súbormi

Postup je úplne jednoduchý:

1. Klasickým spôsobom (*F3*) otvoríme napr. súbor z ktorého chceme kopírovať.
2. *Okno* → *Otvorenie* otvoríme druhé okno.
3. *F6* preskočíme do prvého (zdrojového okna) a označíme blok, ktorý chceme skopírovať.
4. Opäť *F6* preskočíme do cieľového okna, nastavíme kurzor na miesto, kam chceme blok zo zdrojového okna skopírovať.
5. Voľbou *Blok* → *Kopie* akciu dokončíme.

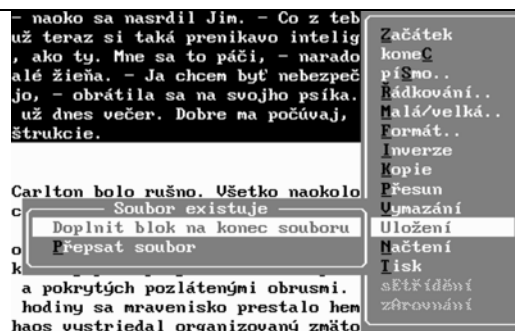
Vytvorte súbor tabuľky a skopírujte doň všetky súbory, ktoré v sebe obsahujú tabuľku.

Podmenu Blok

Väčšinu akcií v tomto podmenu sme si už objasnili. Zo zvyšných možno pri normálnom (riadkovom) bloku použiť len:

Uložení

Uloží označený blok ako osobitný súbor. V prípade, že súbor so zadaným menom už existuje, opýta sa, či ho prepísať, alebo pridať blok na koniec súboru.



Obr. 70 Uloženie bloku na disk

Načtení

Otvorí vybraný súbor a vloží ho ako blok na pozíciu kurzora. Túto voľbu (rovnako ako kopírovanie medzi dvoma súčasne otvorenými súbormi) možno použiť na spájanie viacerých súborov do jedného.

Tisk

Vytlačí vyznačený blok na tlačiarni.

Položky Setřídění a Zarovnání budú vysvetlené pri stĺpcových blokoch.

Stĺpcové bloky

Vytvorte a naplňte tabuľku svojich kolegov, uveďte do nej ich meno a príjem za každý mesiac v prvom polroku. Ako posledný riadok a posledný stĺpec uveďte súčty platov.

	január	febr.	marec	apríl	máj	jún	SPOLU
Fero	12300	2410	54632	5454	987214	555142	
Peter	4700	102163	5421	78212	45213	4545	
Mišo	6111	86714					
Daniel	10005	22313					
Andrej	253	32432					
Zuzana	4135	5455					
Milada	10000	45562					
SPOLU							

Sčítovanie riadkov by vám problémy robiť nemalo (nesčítujeme ručne, ale každý riadok vezmeme do bloku a na kalkulačke urobíme len súčet bloku (B) a vloženie čísla do textu (V)).

Čo však so stĺpcami? Ak chceme vziať do bloku stĺpec, musíme doň zahrnúť aj zvyšok tabuľky...

	január	febr.	marec	apríl	máj	jún	SPOLU
Fero	12300	2410	54632	5454	987214	555142	1617152
Peter	4700	102163	5421	78212	45213	10218	
Mišo	6111	86714					
Daniel	10005	22313					
Andrej	253	32432					
Zuzana	4135	5455					
Milada	10000	45562					
SPOLU							

...alebo...?

T602 ponúka možnosť urobiť skutočný stĺpcový blok (t. j. vziať do bloku naozaj len stĺpec). Stačí v podmenu *Dokument* → *Formát* zapnúť

Sloupcové bloky a všetko je v poriadku.

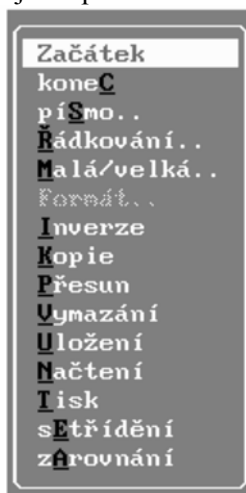


Obr. 71 Stĺpcové bloky

Pri zapnutí stĺpcových blokov možno pozorovať v stavovom riadku stĺpec.

	január	febr.	marec	apríl	máj	jún	SPOLU
Fero	12300	2410	54632	5454	987214	555142	1617152
Peter	4700	102163	5421	78212	45213	10218	
Mišo	6111	86714					
Daniel	10005	22313					
Andrej	253	32432					
Zuzana	4135	5455					
Milada	10000	45562					
SPOLU							

... a teraz už smelo môžete urobiť súčty aj v stĺpcoch.



Obr. 72 Menu Blok po aktivizácii stĺpcových blokov

Pri práci so stĺpcovými blokmi sú niektoré z položiek v podmenu *Blok* neaktívne, iné sa, naopak, aktivizovali:

Setřídění

Umožňuje utriediť riadky tabuľky (alebo aj obyčajného textu podľa abecedy).

Postup:

1. Do stĺpcového bloku označíme stĺpec podľa ktorého chceme triediť (stĺpec s menom).
2. Zvolíme *Blok* → *Setřídění* a vyberieme smer.
3. Riadky sú utriedené.

Skopírujte vytvorenú tabuľku s platmi a utriedte podľa abecedy.

	január	febr.	marec	apríl	máj	jún	SPOLU
Fero	12300	2410	54632	5454	987214	555142	1617152
Peter	4700	102163	5421	78212	45213	10218	
Mišo	6111	86714					
Daniel	10005	22313					
Andrej	253	32432					
Zuzana	4135	5455					
Milada	10000	45562					
SPOLU							

Označenie do stĺpcového bloku.



Výber postupnosti.

T602 nie je inteligentná natoľko, aby dokázala rozlíšiť, či chcete triediť len text alebo aj okraje, preto veľmi ľahko môžete dopadnúť takto:

	január	febr.		január	febr.	m
Fero	12300	2410	SPOLU			
Peter	4700	102163	Andrej	253	32432	
Mišo	6111	86714	Daniel	10005	22313	
Daniel	10005	22313	Fero	12300	2410	
Andrej	253	32432	Milada	10000	45562	
Zuzana	4135	5455	Mišo	6111	86714	
Milada	10000	45562	Peter	4700	102163	
SPOLU			Zuzana	4135	5455	

Napište zoznam potravín a usporiadajte ho podľa abecedy zostupne.

Zarovnaní

Umožňuje odsadiť text v bloku a zarovnať ho doprava alebo doľava:



Obr. 74 Zarovňavanie textu

Tabuľku z predchádzajúcej úlohy skopírujte a utriedte podľa cien.
(Pozor, čísla musia byť zarovnané vpravo, lebo inak sa môže stať, že $500 > 10000$:

500

10000

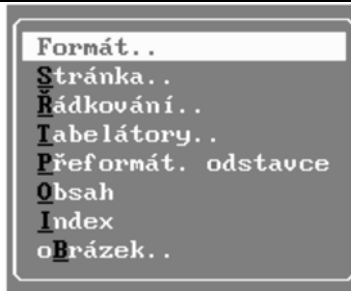
- čísla sa totiž porovnávajú ako obyčajný text a podľa abecedy je $5 > 1$.)

Podmenu Dokument

Formát

V predchádzajúcej kapitole sme sa oboznámili s poslednou voľbou.

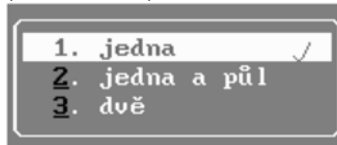
Formát slúži na nastavovanie zarovňavania, delenia slov a ďalších parametrov textu.



Obr. 75 Menu Dokument

Stránka

Určuje rozmery a rozdelenie strany (záhlavia, ...).



Obr. 76 Riadkovanie

Řádkování

Nastavuje veľkosť riadkovania pre ďalšie písanie textu. Riadkovanie textu, ktorý je v dokumente už napísaný, sa nezmení. Ovládanie tejto položky spôsobuje neskúseným užívateľom vďaka svojim vlastnostiam problémy, preto je najlepšie najprv napísať celý text a až potom sa pomocou voľby *Blok* → *Řádkování* postarať o výšku riadkov.



Obr. 77 Podmenu tabulátory

Tabulátory

Nastavuje záchytné body pre tabulátor (t. j. miesta, na ktorých sa kurzor pri stlačení tabulátora zastaví). Najčastejšie sa táto voľba používa pri tvorbe tabuliek, kde sa po stlačení tabulátora dostaneme vždy do nasledujúceho stĺpca tabuľky.

MENO	ADRESA	VEK	PLAT	POČET DETÍ
Jožko	Horné Dolnovce	41	2156	8
Adam	Modrá			

Obr. 78 Práca s tabulátormi v praxi

Editování

Umožňuje ručné nastavenie zarážok pre tabulátor. Kurzor po jeho zvolení "preskočí" na tabulačnú čiaru a stláčaním medzery možno zarážky vypínať a zapínať. Späť na pracovnú plochu sa dostanete po stlačení *ENTER*.

Fád: 4	sl: 32	str: 1	kláv: SLO	zarovnávání	NOVY.
--------	--------	--------	-----------	-------------	-------

Obr. 79 Ručná úprava tabulačnej čiary

Vzdialenosť

Nastavuje pravidelné odstupy tabulačných zarážok. Po nastavení je potrebné zarážky ešte

Předefinovat

Načtení

Nastaví zarážky na miesta, kde začínajú slová v riadku, na ktorom sa nachádza kurzor. Pre začiatok každého slova v riadku sa nastaví zarážka.

Fád: 15	sl: 1	str: 1	kláv: SLO	zarovnávání	Bf
<p>Uysoko v horách žil 1 bača. Staral sa o stádo 42 oviec a 15 baranov. Salaš často navštevovalo 8 vlkov a 3 medvede. Hoci sa bača všemožne snažil a na ochranu stáda najal 3 valachov, nezostal mu po 76 dňoch ani chl. Naštvaný sa vrátil do dediny, kde žilo 120 sliepok, 6 kôz a jeho manželka. Majiteľovi stáda dlhoval 21376,-Sk, ktoré splácal ešte 8 rokov po tragickej udalosti.</p>					

Přeformát. odstavce

Preformátuje odstavce, na ktorom je nastavený kurzor od pozície kurzora po koniec odstavca. Má rovnakú funkciu ako Blok→Formát, no je obmedzený len na jeden odstavec.

Obsah, index a obrázek

Voľby, ktoré si vyžadujú okrem štandardných znalostí práce s T602 aj čosi navyše. Používajú tzv. bodkové príkazy a vďaka nim je možné (viac-menej) vytvoriť obsah textu, register a vložiť do textu obrázok.

Podmenu Řádka**Vložení**

Vloží koniec riadku na pozíciu kurzora. Má rovnaký efekt ako stlačenie *ENTERu*. (Je v menu viac-menej len preto, aby bol.)



Obr. 81 Podmenu Řádka

Centrování

Vycentruje riadok do stredu. Automaticky vypočíta, kde má text začínať tak, aby bol rovnako vzdialený od oboch okrajov strany. Používa sa najmä na úpravu nadpisov.

Tvrdá mezera

Je špeciálna medzera, ktorá nedovolí vložiť na svoje miesto žiadne formátovacie medzery. Znamená to, že na mieste, kde je tvrdá medzera, bude vždy len jedna medzera. Používa sa napr. pri písaní čísel, dátumov ap.

Dňa	21.	7.	1996	sa	po	svojich
stotisíc	dvatisíc	tristo	osemdesiatich	šiestich	narodeninách.	
Dňa	21. 7. 1996	sa	po	svojich		
stotisíc	dvatisíc	tristo	osemdesiatich	šiestich	narodeninách.	

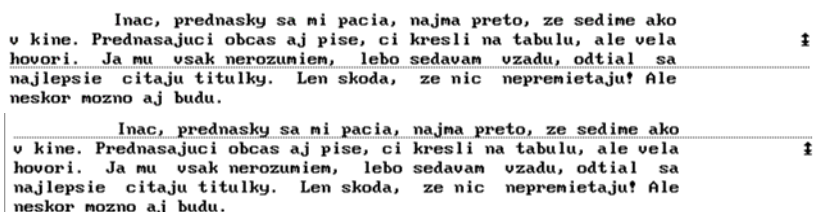
Obr. 82 Text bez použitia a s použitím tvrdej medzery

Konec stránky

Vloží na miesto kurzora koniec strany. Riadok začínajúci za značkou sa vytlačí na novej strane bez ohľadu na to, koľko riadkov je na strane aktuálnej.

Zákaz stránky

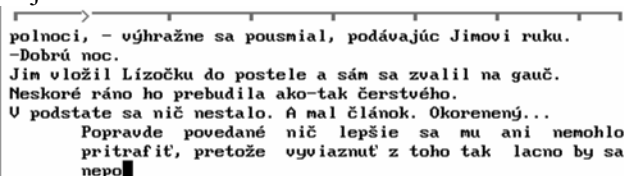
Funkcia podobná tvrdej medzere. "Zlepi" dva riadky a nedovolí im, aby boli na rôznych stranách. Môžu byť buď na jednej, alebo na druhej (ale len súčasne).



Obr. 83 Riadky spojené zákazom strany budú vždy na tej istej

Posunutí okraje

Posunie okraj na najbližší tabelátor. Akoby sa zaplo odsadzovanie. Každý ďalší riadok v odstavci bude začínať od znaku okraja.



Obr. 84 Text s posunutým okrajom

Datum

Vloží na pozíciu kurzora aktuálny (počítačový) dátum.

Čas

Vloží na pozíciu kurzora aktuálny (počítačový) čas.

Číslo stránky

Vloží na pozíciu kurzora číslo aktuálnej stránky.

Políčko

Súvisí s MailMerge a používaním údajov z databázy (vytváranie zoznamov, formulárov, ...).

Obnovení

= záchrana v poslednej chvíli.

Obnoví zmenený riadok na pôvodný obsah. Vrátí do riadku text, ktorý sa v ňom nachádzal vtedy, keď ste sa kurzorom na riadok dostali.

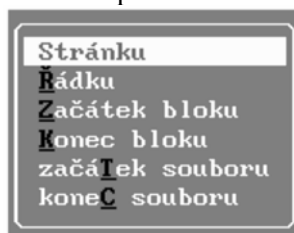
Ak riadok opustíte, návrat pôvodného obsahu je už nemožný (automaticky).

Podmenu Písmo

O písme v T602 už viete všetko, posledná voľba v podmenu - *Výběr fontu* - slúži na zmenu písma pri tlačení. Použitie v praxi je trochu komplikované (nastavuje typ písma pre tlačiareň, v texte vidíme odlišnosť vďaka značke, ktorá sa vloží pred text) a v bežných situáciách si poradíme aj bez nej.

Podmenu Jdi na

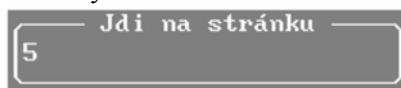
Táto položka slúži na rýchly presun kurzora na požadované miesto.



Obr. 85 Podmenu Jdi na

Stránku

Nastaví kurzor na začiatok strany, ktorej číslo zadáme. Pri kratších dokumentoch nám pohyb po stránkach problému nerobí, no pri niekoľkých desiatkach strán si touto voľbou ušetríme čas.



Obr. 86 Jdi na stránku

Řádku

Nastaví kurzor na číslo zadaného riadku. Nejde o číslo riadku na strane, ale o číslo riadku v dokumente (absolútne).

Začátek bloku**Konec bloku**

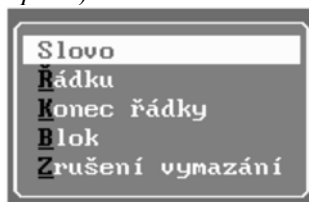
Presunie kurzor na začiatok resp. koniec bloku.

Začátek souboru = *Ctrl+PgUp*

Konec souboru = *Ctrl+PgDown*

Podmenu Vymaž**Slovo**

Vymaže slovo, na ktorom je nastavený kurzor. (Oveľa rýchlejšie a rozumnejšie je použiť *Ctrl+T* alebo normálne mazanie - *Delete, BackSpace*)



Obr. 87 Podmenu Vymaž

Řádku

Vymaže riadok, na ktorom je nastavený kurzor. Rovnaký význam má *Ctrl+Y*.

Konec řádky

Vymaže časť riadku od pozície kurzora po koniec.

Blok

Vymaže blok. S rovnakou funkciou sme sa stretli pri *Blok* → *Vymazání*.

Zrušení vymazání

Vráti na pôvodné miesto text, ktorý bol naposledy vymazaný. Táto voľba dokáže vrátiť vymazaný (nie zmenený) riadok, niekoľko riadkov, blok, no stopercentne funguje len v prípade, ak ste medzi vymazaním a zrušením vymazania nepísali text. T602 dokáže obnoviť (údajne) 20 vymazaných riadkov.

Podmenu Najdi

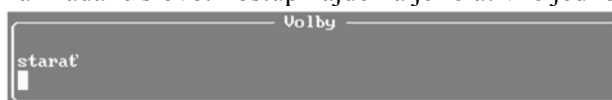
Voľba slúži na hľadanie a nahradzovanie (zamiernenie) slov v texte.



Obr. 87 Podmenu Najdi

Najdi

Dokáže nastaviť kurzor na hľadané slovo. Postup nájdenia je relatívne jednoduchý.



Obr. 88 Hľadanie slova

V prvom riadku treba zadať slovo, ktoré sa má nájsť.

Druhý slúži pre parametre popísané v nápovednom riadku.

- **bez parametrov** - nájde najbližší reťazec (slovo, časť slova) za pozíciou kurzora zodpovedajúci zadaniu,

- **g** - prehľadáva vždy od začiatku textu,

- **s** - nájde reťazec, len ak sa vyskytuje ako celé slovo; v prípade, že ide o časť slova, ho ignoruje.

Zaměň

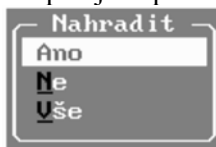
Zamení zadané slovo (reťazec) druhým zadaným slovom (reťazcom). Nastavovanie parametrov prebieha už v troch fázach:



Obr. 89 Tri fázy zámeny

Parametre pre nahradzovanie sú rovnaké ako parametre pre hľadanie.

Po úspešnom zadaní T602 nájde prvé slovo spĺňajúce podmienky a ponúkne možnosti:



Obr. 90 Čo robiť?

na ktoré stačí len správne odpovedať...

Další

Pokračuje v poslednej akcii (t.j. pri hľadaní reťazca hľadá nasledujúci, pri zámene zamieňa ďalší).

Podmenu Konec

Veríme, že nepotrebuje komentár.

V prípade, že ste otvorený súbor neuložili, sa vás T602 inteligentne opýta:



Obr. 91 Zrejme ste zabudli uložiť súbor...

V opačnom prípade nasleduje otázka:

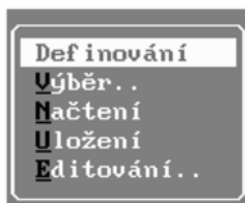


Obr. 92 Naozaj už chcete končiť?

Makra

Poslednou témou, ktorá nie je typickou len pre T602, ale v praxi sa veľmi často používa najmä v komplikovanejších a výkonnejších (nielen) textových editoroch je vytváranie makier.

Makro si možno predstaviť ako magnetofónovú kazetu, na ktorú sa nahrá nejaká činnosť (môže byť zložená z viacerých akcií) a tá sa potom v prípade potreby spustí (napr. jednoduchým stlačením kombinácie klávesov).



Obr. 93 Makra

Prvé makro vytvoríme spoločne a na ňom sa budeme snažiť pochopiť celú ich činnosť a význam.

1. Definovanie:

Text602 → *Makra* → *Definování*

- po tejto akcii sa v stavovom riadku objaví poznámka MAKRO...



Obr. 94 Beží záznam makra

2. Telo

Napište svoje meno (nestláčajte potom *ENTER*).



Obr. 95 Priradenie makra

3. Ukončenie a priradenie horúceho klávesu:

Text602 → *Makra* → *Definování*

- objavia sa možnosti priradenia klávesom,
- vyberte si napr. *Ctrl+F1*,
- potrebujete zadať meno makra.

A je to!!!

Keď teraz na ľubovoľnom mieste v T602 stlačíte kombináciu *Ctrl+F1*, napíše sa automaticky vaše meno.

T602 si do makra uložila postupnosť klávesov, ktoré ste stlačili pri jeho "nahrávaní". Pri vyvolaní makra (kombináciou kláves) sa celá postupnosť vykoná. Jediný rozdiel je v tom, že klávesy nestláčate vy, ale robí to za vás makro.

Tu si treba dať pozor na to, aby ste sa po menu pohybovali len horúcimi klávesmi (alebo ešte lepšie - používali len skratkové klávesy). Ak by sa vám totiž stalo, že v menu stlačíte šípku a potom dva razy ENTER, nie je to jednoznačné. Raz (ak je kurzor nastavený napr. na *Text602*) vám môže takéto makro otvoriť súbor, inokedy (ak ste nastavený na *Najdi*) opustiť T602.

Ešte raz - pri makrách sa neodporúča pohybovať po menu šípkami. Radšej v ňom stláčajte skratkové klávesy.

Výběr

Umožňuje spustiť vytvorené makro. Spúšťať nemusíte len horúcimi klávesmi, môžete len jednoducho vyhľadať makro v menu a spustiť. Je to jednoduchšie najmä vtedy, ak ich používate mnoho a pamätať si všetky skratky je nad vaše sily.

Načtení

Načíta súbor, v ktorom sú uložené makrá.

Uložení

Uloží vytvorené makrá do súboru.

Editování

Umožňuje vytvárať, prezerat' a upravovat' už existujúce makrá. Zobrazuje klávesy, ktoré boli stlačené. Môžete ich buď mazať alebo pridávať nové. V editore makier efekt nevidíte, no máte prehľad o tom, čo obsahuje.



Dĺžka makra je obmedzená. V prípade, že prekročíte hornú hranicu stlačených klávesov, záznam sa bez výstrahy vypne.

Vyrobte makro, ktoré na ľubovoľnom mieste nakreslí tabuľku 3x3.

OPAKOVANIE III

Automatické ukladanie súboru

Nastavuje sa v *Text602* → *Interval ukládání* a jeho účel oceníte najmä vtedy, keď vám znenazdajky vypnú prúd. Ideálna doba je 10 minút.

Kontrola pravopisu

Porovnáva slová v napísanom texte so slovami obsiahnutými v slovníku. Nenájde všetky gramatické chyby, označí (zastaví sa) len slová, ktoré v slovníku nie sú uvedené ako spisovné. Spúšťa sa *Text602* → *Spell602* → *Kontrola*.

Rámčeky

Vytváranie tabuliek a vnášanie "grafických" prvkov do textu. Najrýchlejšia manipulácia cez *Alt+G*. Pri napĺňaní vytvorených tabuliek je rozumné mať zapnuté prepisovanie (*Insert*). V prepisovacom režime sa text (rámčeky) pri vkladaní znakov do riadku neposúva.

Súčasné otvorenie dvoch súborov

Používa sa najmä vtedy, keď chceme kopírovať alebo prenášať z jedného súboru do druhého. Ďalší súbor sa otvára cez *Okno* → *Otvorenie*. Obrazovka sa rozdelí na dve časti, medzi ktorými možno prenášať text pomocou bloku.

Stĺpcové bloky

Nástroj, ktorý dovoľuje jednak stĺpcové operácie v tabuľke, jednak kopírovanie textu vedľa seba (do stĺpcov).

Súčet v stĺpci - označíme stĺpec tabuľky a za pomoci kalkulačky (*ELC602*) vypočítame súčet bloku.

Usporiadanie (utriedenie) - vyberieme do bloku riadky a voľbou *Blok* → *Setřídění* určíme postupnosť, do akej sa majú riadky uložiť.

Zarovnanie - text v stĺpcovom bloku možno zarovnať len doprava alebo doľava. Doprava sa zarovnáva vložением príslušného počtu medzier.

Zrušenie vymazania

V prípade, že vymažeme riadok alebo blok, môžeme svoj omyl napraviť voľbou *Vymaž* → *Zrušení vymazání*. Funkcia funguje len niekoľko krokov dozadu a nie vždy dokáže vrátiť všetko, čo sme vymazali.

Najdi

Nájde hľadané slovo a nastaví kurzor na pozíciu, kde sa nachádza. Možno hľadať buď celé slová alebo aj časti slov.

Funkcia *Zaměň* dokáže nielen nájsť, ale aj zameniť za zvolený text.

Makra

Zapamätanie si, nahranie postupnosti akcií, ktoré sme vykonali. Umožňuje "programovanie" a vytvorené makro možno v ľubovoľnom momente spustiť.