

دسته‌بندی اطلاعات در رایانه

دسته‌بندی اشیاء در همه‌ی موارد به ما کمک می‌کند تا در موقع نیاز، زودتر به آن‌ها دسترسی داشته باشیم. این کار را در کتابخانه و کمد لباس تجربه کرده‌اید. در رایانه نیز دسته‌بندی اطلاعات و نام‌گذاری آن‌ها در دسترسی سریع‌تر و آسان‌تر به ما کمک می‌کند.

پرونده

وقتی یک نقاشی را در رایانه ذخیره می‌کنید، در محلی از حافظه‌ی رایانه قرار می‌گیرد. به نقاشی ذخیره شده، **پرونده (File)** می‌گوییم. هر پرونده، یک «نام» دارد.

مثلاً: پرونده‌ی «بازی مسیریابی»

در رایانه انواع مختلف پرونده وجود دارد؛ مانند: پرونده‌ی تصویری، پرونده‌ی بازی، پرونده‌ی موسیقی، پرونده‌ی فیلم، پرونده‌ی متنی و ...

پوشه

فرض کنید چند پرونده‌ی نقاشی، بازی و فیلم در رایانه ذخیره کرده‌اید، می‌توانید پرونده‌های هم‌نوع را دسته‌بندی کنید. در رایانه هر دسته از پرونده‌ها را در یک **پوشه (Folder)** قرار می‌دهیم.



آیا یک پوشه، می‌تواند شامل پوشه‌های دیگری باشد؟



نماد رایانه

برای مشاهده‌ی پوشه‌ها و پرونده‌های موجود در رایانه، معمولاً از **نماد رایانه (Computer)** استفاده می‌کنیم.

برای دیدن محتویات رایانه، مراحل زیر را انجام دهید:

۱- روی  کلیک کنید.

۲- در فهرست نمایان شده، روی  کلیک کنید.

پنجره‌ی رایانه را به شکل روبه‌رو می‌بینید :

نکته

ممکن است پنجره‌ی رایانه‌ی شما با این پنجره، کمی متفاوت باشد.



نکته

برای دیدن محتویات رایانه می‌توانید روی نماد آن در میزکار، دوبار کلیک کنید.

دوبار کلیک سریع و پشت سرهم را دوبار کلیک (Double Click)

می‌گوییم.



برای دسته‌بندی و دسترسی راحت‌تر و سریع‌تر به اطلاعات، حافظه‌ی رایانه را به چند بخش یا **درايو (Drive)** تقسیم می‌کنند. در شکل، چند نمونه درایو (دیسک محلی) را می‌بینید.

- برای مشاهده‌ی محتویات هر یک از درایوها، روی نماد آن، دوبار کلیک کنید تا پنجره‌ی آن باز شود. در شکل، محتویات درایو D : (دیسک محلی D) را می‌بینید.



ایجاد پوشه در رایانه

برای این که شما راحت تر بتوانید به نقاشی‌هایی که در رایانه کشیده‌اید، دسترسی داشته باشید، می‌توانید یک پوشه به نام دلخواه (مثلاً به نام خودتان) ایجاد کنید، تا پرونده‌های نقاشی خود را در آن قرار دهید. برای این کار:

- ۱- در فهرست روی **رایانه** کلیک کنید.
- ۲- یکی از درایوها (مثلاً دیسک محلی D:) را باز کنید.
- ۳- در **نوار منو**، روی **پوشه جدید** کلیک کنید.



۴- زبان نوشتن در رایانه را فارسی کنید، سپس در کادر ظاهر شده، نام خود را بنویسید. (در این جا به عنوان مثال، نام دانش‌آموز، «عرفان» در نظر گرفته شده است.)

نکته

تا زمانی که نام پوشه را ننوشته‌اید، در جای دیگری کلیک نکنید.

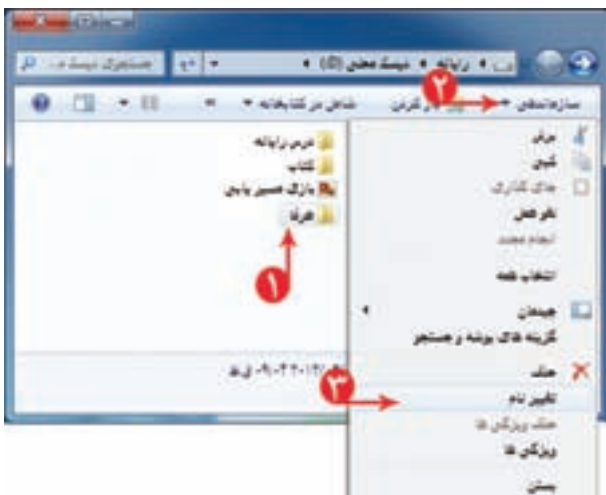
۵- کلید **Enter** بر روی صفحه‌کلید را فشار دهید.



تغییر نام پوشه (یا پرونده)

گاهی پس از دادن یک نام به پوشه (یا پرونده)، متوجه غلط بودن آن می‌شوید یا تصمیم می‌گیرید آن را **تغییر نام (Rename)** دهید. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱- روی پوشه‌ی مورد نظر کلیک کنید.
- ۲- در نوار منو روی **سازماندهایی** = کلیک کنید.
- ۳- در فهرست ظاهر شده، گزینه‌ی **تغییر نام** را انتخاب کنید. به این ترتیب، نام قبلی پوشه رنگی می‌شود.
- ۴- نام مورد نظر را بنویسید. (یا آن را تصحیح کنید)
- ۵- کلید **Enter** بر روی صفحه‌کلید را فشار دهید.



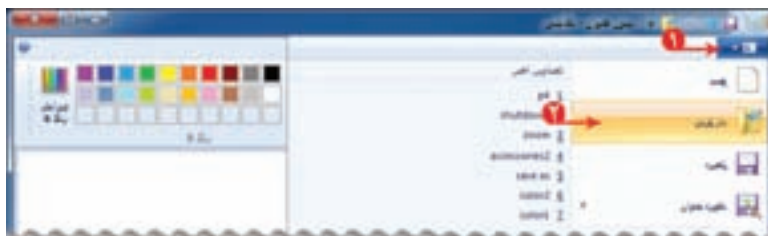
بازکردن پروندهی نقاشی

پروندهی نقاشی خود را که به نام «بازی مسیریابی» ذخیره کرده‌اید، باز (Open) کنید و متنی در آن بنویسید.

ابتدا برنامهی نقاشی را اجرا کنید.

۱- روی  کلیک کنید.

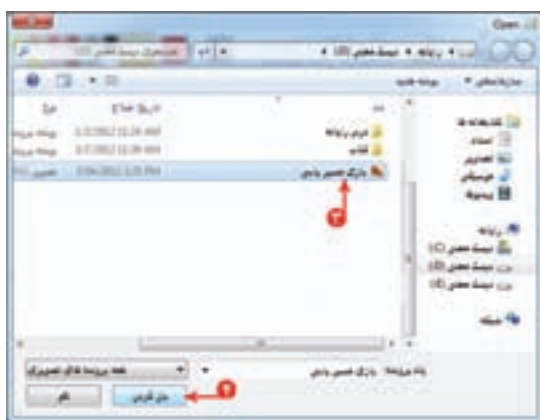
۲- در فهرست نمایان شده، روی  کلیک کنید.



۳- در پنجره‌ی نمایان شده، روی نام پروندهی «بازی مسیریابی» کلیک

کنید.

۴- روی دکمه‌ی  کلیک کنید.



نوشتن متن در نقاشی

می‌توانید یک یا چند جمله برای توضیح نقاشی خود اضافه کنید. برای این کار:

۱- در قسمت ابزارها، روی  کلیک کنید.

۲- رنگ دلخواهی برای قلم متن انتخاب کنید.

۳- کادر نوشتن متن را در بالای صفحه‌ی نقاشی بکشید. (این کادر را به صورت نقطه‌چین در صفحه‌ی نقاشی خواهید دید.)

۴- زبان نوشتاری متن را فارسی کنید.

۵- متن «لاک پشت را به خانه برسانید» را داخل کادر بنویسید.

● اگر اندازه‌ی کادر مربوط به متن، مناسب نبود، قبل از کلیک کردن در نقطه‌ی دیگری خارج از کادر متن، در حالی که مکان نما

داخل کادر قرار دارد، با استفاده از اشاره‌گر ماوس، اندازه‌ی کادر متن را تغییر دهید.



- با کشیدن کادر متن در صفحه‌ی نقاشی، زبانه‌ی ابزارهای متنی در بالای صفحه ظاهر می‌شود که می‌توانید نوع قلم، اندازه‌ی قلم و ... را تغییر دهید.
- ۶- پرونده‌ی نقاشی را ذخیره کنید.

نکته




هنگام ذخیره کردن، پرونده با همان نام قبلی ذخیره می‌شود.

چاپ پرونده‌ی نقاشی

- می‌توانید نقاشی خود را روی کاغذ چاپ (Print) کنید.
- بهبتر است قبل از چاپ نقاشی، پیش‌نمایش چاپ (Print Preview) را مشاهده کنید تا اگر اشکالی وجود داشت آن را رفع کرده، سپس پرونده را چاپ کنید (این امکان، از هدر رفتن کاغذ جلوگیری می‌کند).




برای این منظور، مراحل زیر را انجام دهید:


- ۱- روی  کلیک کنید.
- ۲- در فهرست نمایان شده، روی  کلیک کنید.
- ۳- روی  پیش‌نمایش چاپ

پیش‌نمایش را مشاهده کرده و قبل از چاپ تغییرات را ایجاد کنید.


کلیک کنید.

- ۴- در پنجره‌ی نمایان شده بعد از مشاهده‌ی صفحه‌ی مورد نظر، در صورتی که اشکالی وجود ندارد روی  کلیک کنید.

نکته

در صورت وجود هر اشکالی پنجره‌ی پیش‌نمایش چاپ را ببندید و پس از انجام تغییرات لازم مجدداً برای چاپ اقدام کنید. برای بستن صفحه‌ی مربوط به پیش‌نمایش چاپ، روی  کلیک کنید.




- ۵- در پنجره‌ی چاپ، روی دکمه‌ی  کلیک کنید.^۱

- ۶- صفحه‌ی پیش‌نمایش چاپ را ببندید.



- ۱- این قسمت را در صورتی اجرا کنید که رایانه‌ی شما به چاپگر متصل باشد.

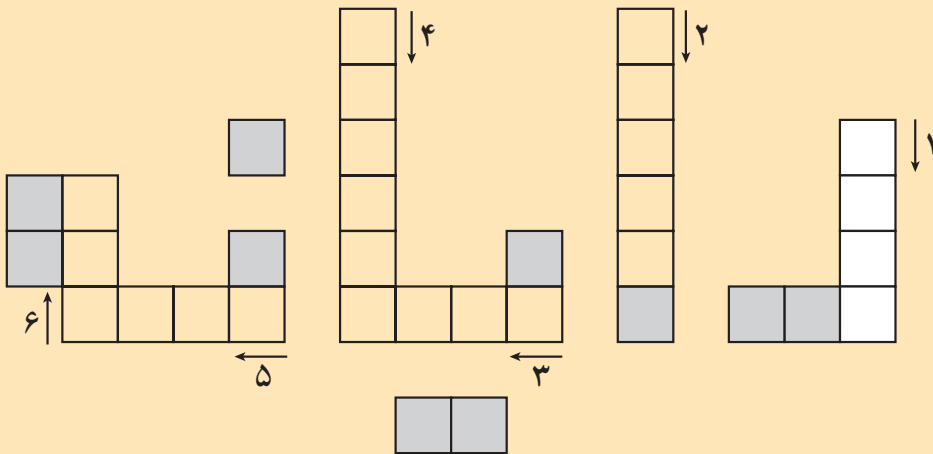
۱- محتویات  کتابخانه را مشاهده کنید.

۲- در درایو D، یک پوشه به نام «درس کار و فناوری» ایجاد کنید.

۳- در نقاشی مربوط به فعالیت ۳ درس قبل، یک متن دلخواه بنویسید.

۴- جدول زیر را پر کنید.

راهنمای جدول: ۱- برای دسته‌بندی پرونده‌ها ایجاد می‌کنیم؛ ۲- یک بخش از حافظه‌ی رایانه؛ ۳- یکی از اجزای سخت‌افزاری رایانه؛ ۴- انواع مختلف مانند نقاشی، فیلم و ... دارد؛ ۵- یک بار فشردن دکمه‌ی ماوس؛ ۶- کازه



درس چهارم

حافظه‌ی رایانه

ما بخشی از اطلاعات را در حافظه‌ی خود نگه می‌داریم. اما امروزه که با حجم عظیم اطلاعات روبه‌رو شده‌ایم و هر روز به اطلاعات ما افزوده می‌شود؛ نگه داشتن همه‌ی اطلاعات در حافظه بسیار مشکل است. بنابراین، بخشی از اطلاعات را در جای دیگری مانند کاغذ ثبت می‌کنیم؛ گاهی برخی از اطلاعات را به صورت عکس یا فیلم نگه می‌داریم.

رایانه نیز دارای یک **حافظه‌ی (Memory)** اصلی است؛ ولی این حافظه ناپایدار است؛ یعنی با قطع برق، اطلاعات آن پاک می‌شود؛ لذا علاوه بر آن، حافظه‌های دیگری وجود دارد که می‌توانید اطلاعات (پرونده‌ها و پوشه‌ها) موجود در حافظه‌ی اصلی رایانه را به طور دائمی بر روی آن‌ها ذخیره کنید. **دیسک سخت** یک نوع حافظه‌ی پایدار است که درون رایانه قرار دارد. انواع **لوح فشرده** و **حافظه‌ی فلش** نیز از نوع حافظه‌های پایدارند. از این حافظه‌ها برای جابه‌جایی اطلاعات استفاده می‌شود. در شکل، چند نمونه حافظه‌ی قابل انتقال و جابه‌جایی را می‌بینید:



تهیه‌ی کپی از یک پرونده

گاهی نیاز دارید که از یک پرونده‌ی موجود در رایانه، نسخه‌ی دیگری تهیه

کنید.

مثلاً می‌خواهید نسخه‌ای از یکی از تصاویر موجود در پوشه‌ی «تصاویر»، را در پوشه‌ای که به نام خودتان ایجاد کرده‌اید، **کپی (Copy)**

کنید. برای این کار:

۱- پوشه‌ی **تصاویر** موجود در **کتابخانه‌ها** را باز

کنید.

۲- روی یکی از تصاویر به دلخواه کلیک کنید.

کلیک کردن روی یک پرونده یا پوشه را **انتخاب (Select)**

می‌گوییم.

• با انتخاب یک نماد، یک کادر رنگی دور آن نمایان

می‌شود.

۳- در نوار منو، روی **سازماندهی** کلیک کنید.

۴- در فهرست نمایان شده، روی **کپی** کلیک کنید.





- برای بازگشت (Back) به پوشه‌ی قبلی از دکمه‌ی  استفاده کنید.
 - ۵- پوشه‌ی خودتان را باز کنید. (در این جا پوشه‌ی «عرفان» باز شده است)
 - ۶- در نوار منو، روی **سازماندهی**  کلیک کنید.
 - ۷- در فهرست نمایان شده، روی  **جای گذاری** کلیک کنید.
- به این ترتیب، یک نسخه از تصویر مورد نظر در پوشه‌ی شما کپی شده است.







نکته

تهیه‌ی کپی از یک پوشه نیز به همین روش انجام می‌شود.

حذف پرونده و پوشه

می‌توانید پرونده‌ها و پوشه‌هایی را که دیگر به آن‌ها احتیاج ندارید حذف کنید. به یاد دارید که پرونده‌ی «بازی مسیریابی» را برای اولین بار در  **ذخیره محلی (D)** ذخیره کردید و سپس یک کپی از نقاشی را در پوشه‌ی «نقاشی‌های من» در پوشه‌ی خودتان ایجاد کردید. بنابراین، می‌توانید پرونده‌ی «بازی مسیریابی» که در  **ذخیره محلی (D)** است را حذف کنید.

برای حذف پرونده‌ی بازی مسیریابی که در  **ذخیره محلی (D)** قرار دارد، مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱- روی پرونده‌ی «بازی مسیریابی» موجود در  **ذخیره محلی (D)** کلیک کنید.
- ۲- کلید  را فشار دهید.
- ۳- در کادر ظاهر شده روی دکمه‌ی  کلیک کنید.



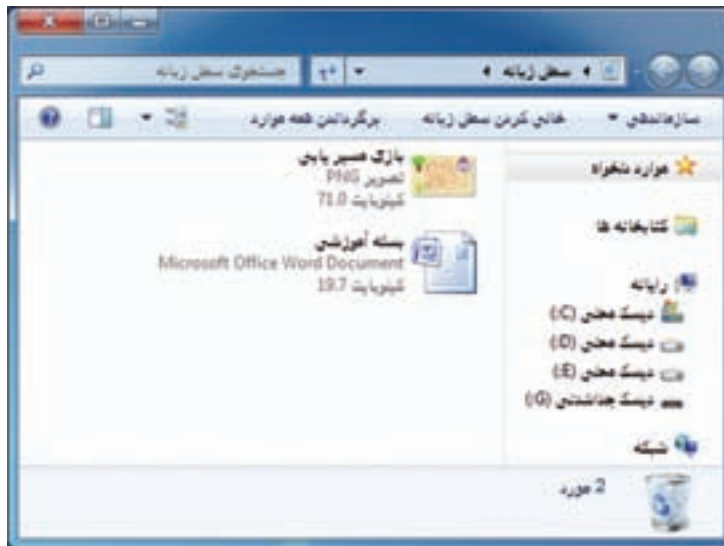
به این ترتیب، پرونده‌ی «بازی مسیریابی» از **دیسک محلی (D:)** حذف می‌شود.

نکته


بعد از عمل حذف، پرونده در داخل **سطل زباله (Recycle Bin)** قرار می‌گیرد. برای دیدن محتویات سطل زباله می‌توانید روی نماد  در میز کار دوبار کلیک کنید.

بازیابی پرونده و پوشه‌ی حذف شده

گاهی ممکن است بعد از حذف پرونده، دوباره به آن نیاز داشته باشید.



برای برگرداندن اطلاعاتی که اشتباهاً حذف شده‌اند، مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱- روی نماد  دو بار کلیک کنید تا پنجره‌ی مربوط به سطل زباله باز شود.
- ۲- روی پرونده‌ی «بازی مسیریابی» کلیک راست کنید.
- ۳- گزینه‌ی **بازیابی** را از فهرست انتخاب کنید.





با این کار پرونده‌ی حذف شده به مکان اولیه‌ی خود باز می‌گردد.

نکته

برای حذف و بازیابی پوشه نیز مانند پرونده عمل می‌شود.

۴

فعالیت

- ۱- در پوشه‌ی خودتان، یک پوشه‌ی جدید به نام «نقاشی‌های من» ایجاد کنید.
- ۲- یک نسخه از نقاشی‌هایی که تاکنون در رایانه کشیده‌اید در پوشه‌ی «نقاشی‌های من» کپی کنید.
- ۳- در صورت امکان، با راهنمایی معلم، یک نسخه از پوشه‌ی خودتان را بر روی لوح فشرده یا حافظه‌ی فلش کپی کنید.
- ۴- در پوشه‌ی خودتان، در نوار منو با کلیک روی علامت  در  فهرستی برای انواع نمایش محتویات پنجره باز می‌شود. با کلیک روی هر گزینه، نوع نمایش مربوط به آن را ببینید.
- ۵- پرونده‌ی «فیلم» را از روی لوح فشرده همراه کتابتان، روی درایو D: کپی کنید و آن فیلم را ببینید. (راهنمایی: برای دیدن فیلم، روی نماد آن دوبار کلیک کنید.)
- ۶- فیلم فعالیت ۵ را در پنجره‌ای می‌بینید که مربوط به برنامه‌ی پخش فیلم یا صداست؛ کلیدهای موجود در آن، چه عملی انجام می‌دهند؟

۱- یک پوشه به نام «کار عملی» در پوشه‌ی خود ایجاد کنید.

۲- از بین موضوعات زیر، یکی را به دلخواه انتخاب کنید :

● انرژی و محیط زیست

● منظومه‌ی شمسی

● یک باغ میوه

● زمین بازی

در برنامه‌ی نقاشی، برای موضوع انتخاب شده، یک نقاشی بکشید.

۳- نقاشی را با نام مناسبی، در پوشه‌ی «کار عملی» ذخیره کنید.

۴- در برنامه‌ی نقاشی برای ضرب المثل : «قطره قطره جمع گردد وانگهی دریا شود» یک نقاشی بکشید.

۵- چند جمله در مورد این ضرب المثل به نقاشی خود اضافه کنید و آن را با نام مناسبی ذخیره کنید.

۶- در برنامه‌ی نقاشی، یک نقاشی در مورد درخت علم و میوه‌های آن بکشید. کنار هر میوه، نام آن را بنویسید و نقاشی را ذخیره کنید.

۷- نقاشی زیر را در برنامه‌ی نقاشی بکشید :



این نقاشی را با کشیدن شکل‌های دلخواه در آن تکمیل کنید و موارد مرتبط را با خط به هم وصل کنید.

۸- سعی کنید نقشه‌ی جغرافیایی استان خود را در برنامه‌ی نقاشی بکشید و نام شهرهای استان را در آن بنویسید. نقاشی را

ذخیره کنید.

۹- یک کپی از نقاشی‌هایی که با رایانه کشیده‌اید، به معلّمان بدهید.

۱۰- «فیلم آموزشی» موجود در لوح فشرده‌ی کتاب الکترونیکی این درس را ببینید.

فصل دوم: نوشتن متن در رایانه

