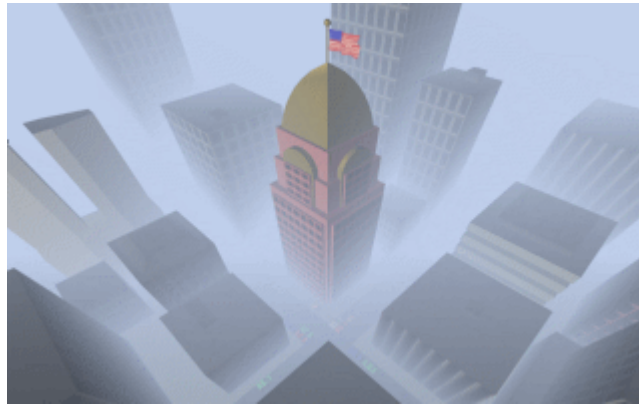


# **Manual Windows 95**

**1.999**

**Autor**

**CARLOS ROBERTO RAMIREZ**



**INFORMATICA:** Es la ciencia que estudia la información como recurso de la organización y la administración.

**SISTEMATIZACIÓN:** Es la parte de la informática que se encarga del procesamiento de la información: es decir, que a partir de datos que entran a un computador para ser procesados, se obtiene una información de salida o resultado.

**SISTEMA:** Conjunto de componentes y eventos relacionados que interactúan unos con otros para ejecutar una tarea.

**Apreciados Alumnos:**

La siguiente es la guía básica de Windows 95, una guía para gente que ignora todo sobre Windows, DOS, Computadoras y cosas por el estilo, **PERO** que están listos para aprenderlas. Así, voy a aclarar una cosa de inmediato: el hecho de que usted esté leyendo esta guía, no significa que usted sea un ignorante. Por el contrario, demuestra que:

- Usted tiene un deseo de superación, y no se conforma con menos que lo mejor (y muestra que a usted no le molesta los escritores inmodestos)
- Tiene talento para la autodesaprobación
- Esta empeñado en aprender esta cosa del WINDOWS, pero no quiere molestarse con muchos detalles técnicos y aburridos
- Es lo suficientemente listo para no pasar días leyendo chorromillones de páginas de información arcana (y en su mayoría inútil). Después de todo también tiene que vivir su vida.

Esta es una guía para aquellos que no son (ni quieren ser) magos de los computadores. Esta es una guía para quienes tienen un trabajo o pasatiempo y que solo quieren hacerlo del modo más rápido y lo menos doloroso posible. Tratando de divertirnos conforme avancemos.

También le dará gusto saber que esta guía no supone que usted tiene ninguna experiencia previa en el manejo de Windows o Computadores. Esto significa que usted empieza cada tema desde el principio y va formando desde allí sus conocimientos. Sin embargo, con esta guía, la información se presenta en trozos cortos y fáciles de digerir, que usted puede revisar rápidamente para encontrar la información que desee.

**COMO ESTA ORGANIZADA ESTA GUIA**

Yo supongo que usted lleva una vida normal, alejado de la pantalla de la computadora, así que está organizado para que no tenga que leer de cubierta a cubierta. Por ejemplo, si quiere saber cómo buscar un archivo, simplemente diríjase al capítulo que cubre el buscar un archivo

**1) EL COMPUTADOR**

- a) DEFINICIÓN
- b) COMPUTADORES Y SUS COMPONENTES
- c) CLASIFICACIÓN DE LAS COMPUTADORAS
- d) SISTEMAS OPERATIVOS
- e) FUNDAMENTOS PARA ORGANIZAR INFORMACIÓN

**2) WINDOWS**

- a) INTRODUCCION AL WINDOWS
  - i) QUE ES WINDOWS
  - ii) COMPONENTES DEL PROGRAMA
    - (1) ESCRITORIO
    - (2) BARRA DE TAREAS
    - (3) VENTANAS
- b) EL ESCRITORIO
  - i) MI PC
  - ii) PAPELERA DE RECICLAJE
  - iii) CARPETAS
  - iv) ELEMENTOS DEL PROGRAMA (ACCESOS DIRECTOS)
- c) BARRA DE TAREAS
  - i) INICIO
  - ii) PROGRAMAS
  - iii) DOCUMENTOS
  - iv) CONFIGURACION
  - v) BUSCAR
  - vi) AYUDA
  - vii) EJECUTAR
  - viii) APAGAR SISTEMA
  - ix) BOTONES DE APLICACIONES
- d) VENTANAS
  - i) MENU DE CONTROL
  - ii) BOTONES DE MINIMIZAR, MAXIMIZAR, RESTAURAR Y CERRAR
  - iii) BARRAS DE: MENÚ, HERRAMIENTAS, DESPLAZAMIENTO Y ESTADO.
- e) TECLAS ABREVIADAS
- f) PROGRAMA PAINT
- g) PROGRAMA CALCULADORA
- h) PROGRAMA EXPLORADOR DE WINDOWS
- i) CONFIGURACIÓN

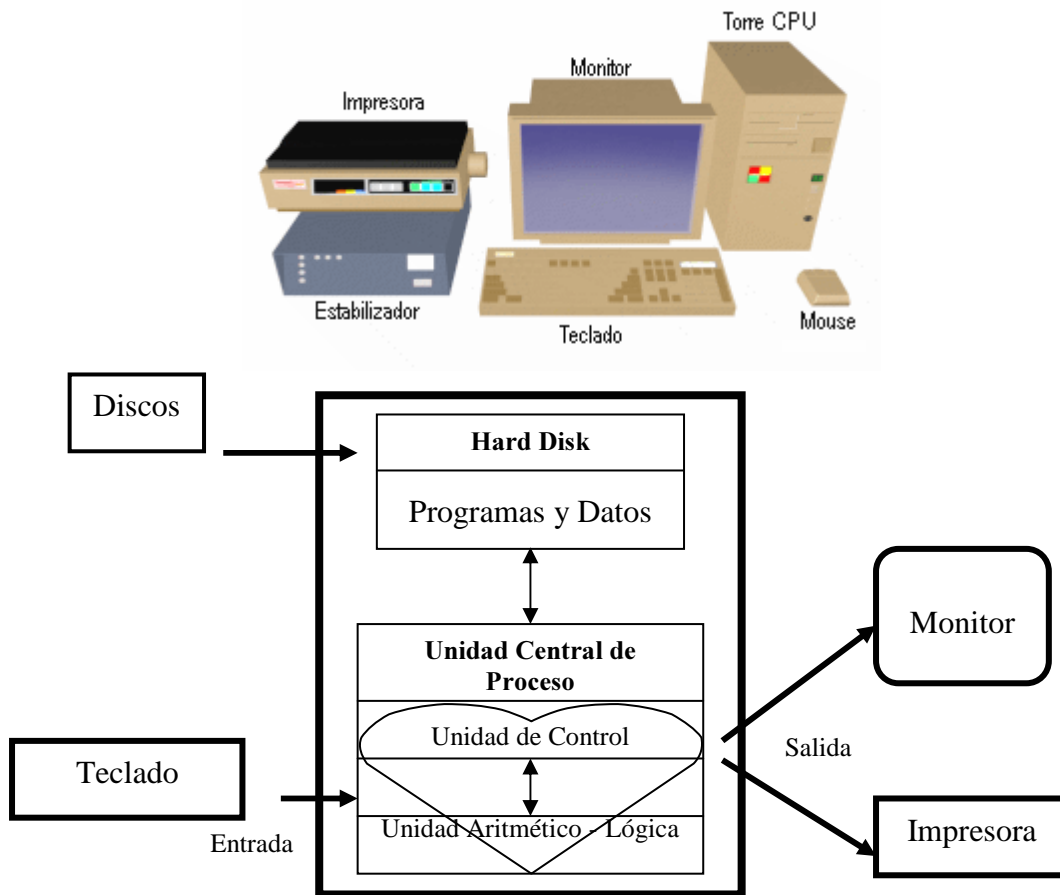
## 1) EL COMPUTADOR

### a) DEFINICIÓN

Máquina o conjunto de dispositivos electrónicos y electromagnéticos diseñados para llevar a cabo secuencias de operaciones aritméticas y lógicas a una alta velocidad. Es también conocido como 'EL HARDWARE'.

Realiza funciones específicas de entrada, procesamiento y salida de datos.

### b) COMPUTADORES Y SUS COMPONENTES



**UNIDAD CENTRAL:** Contiene normalmente estos elementos:

**Unidad de Control:** Es la encargada de interpretar y seleccionar las distintas instrucciones que forman el programa y que se encuentran almacenadas en la memoria **ROM**. Este sistema recibe aquellos códigos que significan instrucciones, los interpreta y genera las señales que envía a las otras unidades de la máquina que son las encargadas de ejecutarlos.

**Unidad Aritmético - Lógica:** Es la que lleva a cabo los cálculos y comparaciones (decisiones) que forman el programa. Durante toda la ejecución

del mismo, fluyen entre esta unidad y la memoria, los diferentes datos (Ayudado por la memoria **RAM**), indicándole a la unidad de control el tipo de operación por realizar con estos datos.

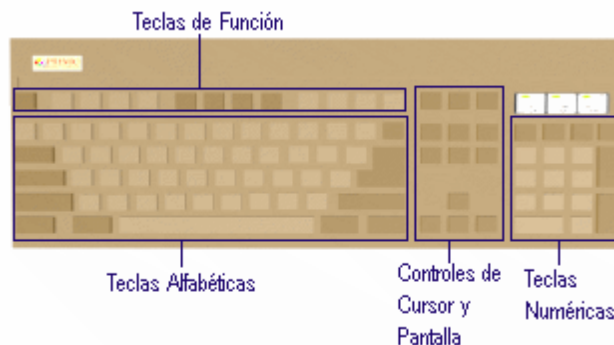
**RAM: MEMORIA DE ACCESO ALEATORIO** Es un bloque de memoria que recibe y mantiene temporalmente los datos que le envía la unidad central de proceso al disco duro y viceversa.

**ROM: MEMORIA DE SOLO LECTURA** Contiene la **ROM BIOS** que es la rutina básica de iniciación o arranque de la computadora.




**UNIDADES DE ENTRADA:** Son los dispositivos por medio de los cuales introduce datos e instrucciones al Sistema. Entre ellos están **El teclado, El ratón (Mouse), El Escáner, El lápiz Óptico, etc.**

**UNIDADES DE SALIDA:** Son los dispositivos por medio de los cuales el usuario recibe directamente los resultados del proceso informático. Estos son **El monitor, La impresora, etc.**

## EL TECLADO

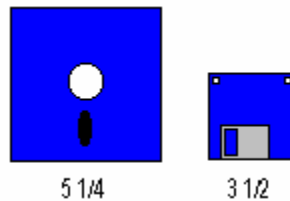


### OPERACIÓN DE LAS TECLAS MÁS IMPORTANTES

<b>ESC</b>	<b>Escape o Cancelar</b>	Anula orden
<b>TAB</b>	<b>Tabulador</b>	Sirve para saltos
<b>Caps Lock</b>	<b>Bloq. Mayús</b>	Activa o desactiva mayúsculas fijas
<b>Shift</b> 	<b>Shift</b>	Activa mayúsculas cada que se oprime
<b>CTRL</b>	<b>Control</b>	Para combinar con otras teclas
<b>ALT</b>	<b>ALT</b>	Para combinar con otras teclas
	<b>Back Space</b>	Retroceso, borra 1 carácter izquierd.
	<b>Enter</b>	Confirma los comandos (Ordenes).
<b>SPACE</b>	<b>Espaciadora</b>	Avanza un espacio a la derecha
<b>PrtSc</b>	<b>Print Screen</b>	Ordena Imprimir la pantalla
<b>Scroll Lock</b>	<b>Scroll Lock</b>	Manejo de Pantalla
<b>Pause</b>	<b>Pause o Break</b>	Pausa comandos temporalmente

<b>INS</b>	<b>Insert</b>	Activa y desactiva sobreescritura
<b>DEL</b>	<b>SUPR</b>	Borra caracteres a la derecha del cursor
<b>HOME</b>	<b>INICIO</b>	Desplazamiento del cursor
<b>END</b>	<b>FIN</b>	Desplazamiento del cursor
<b>PAGE UP</b>	<b>Re Pag</b>	Movimiento de Pantalla
<b>PAGE DOWN</b>	<b>Av Pag</b>	Movimiento de Pantalla
<b>Num Lock</b>	<b>Bloq Num</b>	Activa o bloquea el teclado numérico

### LOS DISCOS (FLOPPYS ó DRIVERS)



#### “Son Discos Blandos” y su capacidad se mide en bytes

Las unidades de 5 ¼ tienen una capacidad de 1,2 MB

Las unidades de 3 ½ tienen una capacidad de 1,44 MB

**BYTE:** Unidad de Información llamada también octeto, formada por ocho **bits**.

**BITS:** Es la mínima unidad de información; puede ser un **cero** o un **uno**.

### c) CLASIFICACIÓN DE LOS COMPUTADORES

- a) Supercomputadoras
- b) Mainframes
- c) Minicomputadoras
- d) Microcomputadoras (Nuestra)

### EL SOFTWARE

Es la parte lógica que trabaja una computadora: Los programas de Sistema, Aplicaciones y Utilitarios. El **Software** es una serie de instrucciones y procedimientos programados en lenguaje de máquina. Tiene una total dependencia del **HARWARE** al manejar la información. El **Software** se clasifica en tres categorías:

- a) **Sistema Operativo**
- b) **Programas Utilitarios**
- c) **Programas de Aplicación**

### SISTEMAS OPERATIVOS

Son Programas que ejercen el control **principal** sobre el equipo de Computo. Proporciona una **interface** para que el usuario se comunique con la máquina. Administra los dispositivos del hardware. Apoya funciones de Programa de Aplicación.

**d) FUNDAMENTOS PARA ORGANIZAR LA INFORMACIÓN****¿Cómo se enciende un computador?**

- i) Se enciende el ESTABILIZADOR (Supresor de Picos).
- ii) Se enciende la CPU.
- iii) Se enciende el MONITOR

**¿Cómo se apaga el computador?**

- i) Se cierra el **WINDOWS**.
- ii) Se apaga el MONITOR.
- iii) Se apaga la CPU.
- iv) Se apaga el ESTABILIZADOR

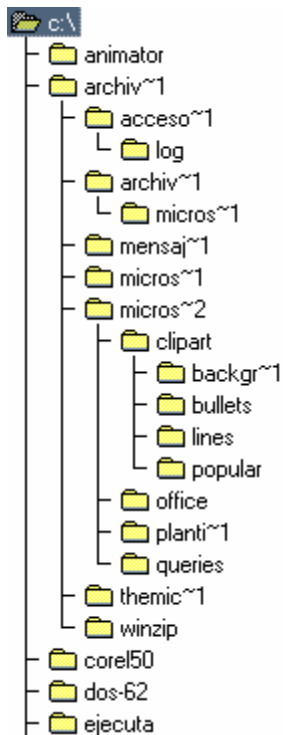
**¿Qué es UNIDAD DE DISCO?**

Es una unidad magnética donde se almacena información. La información se mide en BYTES. Se identifican con letras. Ejemplo:

**Hard disk** (Disco Duro) siempre se identifica como **C:\**  
**Floppy 3 1/2"** (Disco Blando) casi siempre se identifica como **A:\**

**¿Cómo se organiza la información en una unidad de disco?**

Se organiza en **CARPETAS** (ó **Directorios**), las cuales forman una **ESTRUCTURA DE ÁRBOL**



Las **carpetas** a su vez contienen la información llamada **ARCHIVOS**.

Los **archivos** se componen de **NOMBRE** y **EXTENSION**

**CARTA.DOC**

NOMBRE      EXTENSIÓN

**Nombre:** Es la parte vulgar del archivo.

**Extensión:** Es la parte que define un archivo.

**Archivo Ejecutable:** Es aquel mediante el cual se ejecuta una Aplicación. Ejemplo:

**Pbrush.exe** Ejecuta el **Paint**

**Extensiones Ejecutables:**

EXE, COM, BAT

**¿Qué es D.O.S?**

Es un Sistema Operacional (**él más popular**), difundido por MICROSOFT. Es **él interprete** entre la computadora y el usuario. Es el software base de la arquitectura original de la **PC**. Sin Sistema Operacional **no arranca** el computador.

## 2) WINDOWS

### a) INTRODUCCION AL WINDOWS

#### i) ¿QUE ES WINDOWS?

Windows es una APLICACIÓN que permite al usuario una comunicación rápida y agradable con la computadora.

Windows es una interface (AMBIENTE) Gráfica, donde encontramos variedad de elementos que nos permiten interactuar ágilmente con la misma.

El nombre **Windows** se debe a que manejamos toda nuestra información dentro de ventanas. Las cuales se pueden abrir a la vez y **se puede** compartir información entre ellas.

Básicamente **Windows** es un **ESCRITORIO DE TRABAJO**.

#### ii) COMPONENTES DEL PROGRAMA



#### (1) ESCRITORIO

Zona donde se localizan recursos y accesos directos a Programas (aplicaciones).

#### (2) BARRA DE TAREAS

Barra inferior donde tenemos acceso a las aplicaciones (Programas) y demás elementos para interactuar con el PC.

### b) EL ESCRITORIO

#### i) MI PC



Donde se encuentran las unidades de disco, el panel de control, y el administrador de Impresoras

#### ii) PAPELERA DE RECICLAJE



En ella se encuentran los archivos que han sido eliminados, nos da la posibilidad de restaurarlos o borrarlos físicamente.

## iii) CARPETAS



Las carpetas son creadas por los usuarios rápidamente para guardar Accesos Directos

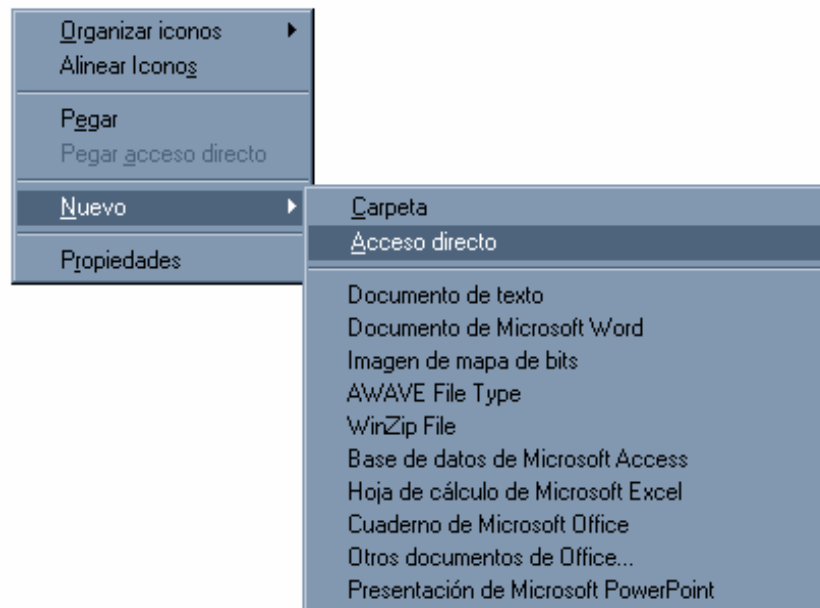
## iv) ELEMENTOS DEL PROGRAMA (ACCESOS DIRECTOS)



Los elementos son (Accesos Directos), creados por los usuarios rápidamente dentro o fuera de las carpetas.

### ¿Cómo crear una carpeta o acceso directo en el escritorio?

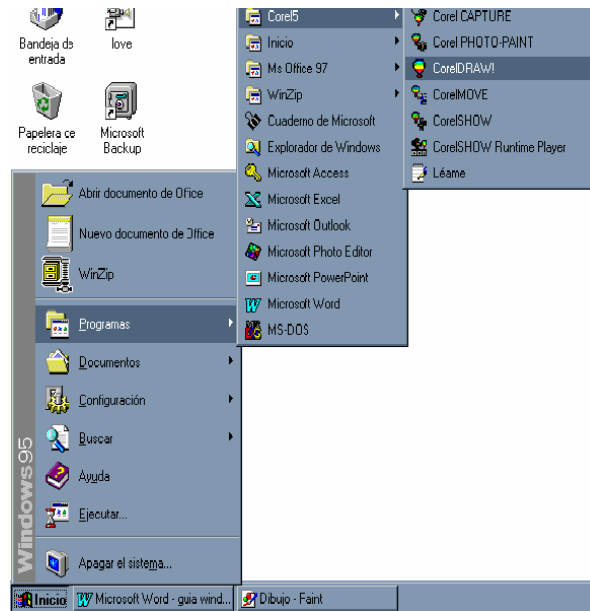
Para crear una carpeta o un acceso directo en el escritorio, se debe colocar el puntero en áreas despejadas del escritorio y oprimiendo el botón derecho del Mouse, luego escoger la opción del “Menú Rápido”



## c) BARRA DE TAREAS

## i) INICIO

Desde aquí podemos descubrir que contiene nuestro computador, seleccionando la opción de “PROGRAMAS”. Ejecutar un archivo al instante, escogiéndolo en “DOCUMENTOS”. Realizar cambios o agregar nuevas Impresoras, con la opción “CONFIGURACIÓN”. Buscar cualquier archivo en los discos con la opción “BUSCAR”. Obtener cualquier tipo de ayuda sobre Windows en “AYUDA”. Y finalmente SALIR (cerrar) del programa WINDOWS con la opción “APAGAR SISTEMA”.



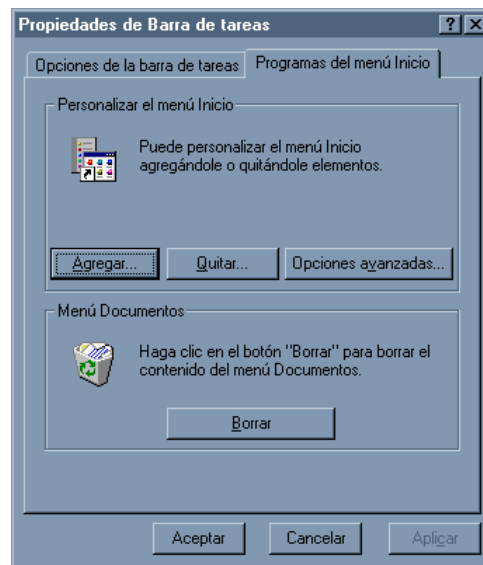
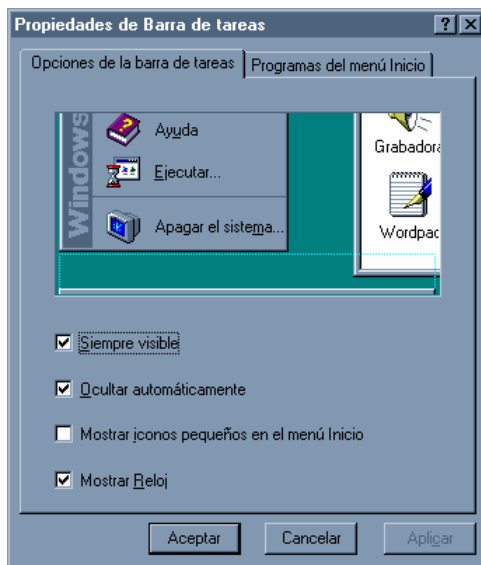
ii) **BOTONES DE APLICACIONES**

Siempre que carguemos una Aplicación aparecerá a la derecha del botón Inicio, su limite en cantidad de programas, depende de la memoria de la máquina. VER IMAGEN ANTERIOR

**PROPIEDADES DE LA BARRA DE TAREAS**

Para seleccionar esta opción se produce así:

- a) Clic con el “botón del derecho del Mouse” sobre la barra, en la zona **libre**.
- b) Clic en el “botón de Inicio”, luego “Configuración”, y enseguida “Barra de tareas”.



**d) VENTANAS**

El WINDOWS maneja tres tipos de ventana, con características específicas que las diferencian.

**Tipos de Ventana:**

**APLICACIÓN**  
**DOCUMENTO**  
**DIALOGO**

**CARACTERISTICAS:**

V. APLICACIÓN: Es Independiente  
Tiene barra de menú

V. DOCUMENTO: Depende de V. APLICACIÓN  
**NO** tiene barra de Menú

V.DIALOGO: Es Independiente  
**NO** tiene barra de menú  
**TIENE botones**  
**NO** cambia de tamaño

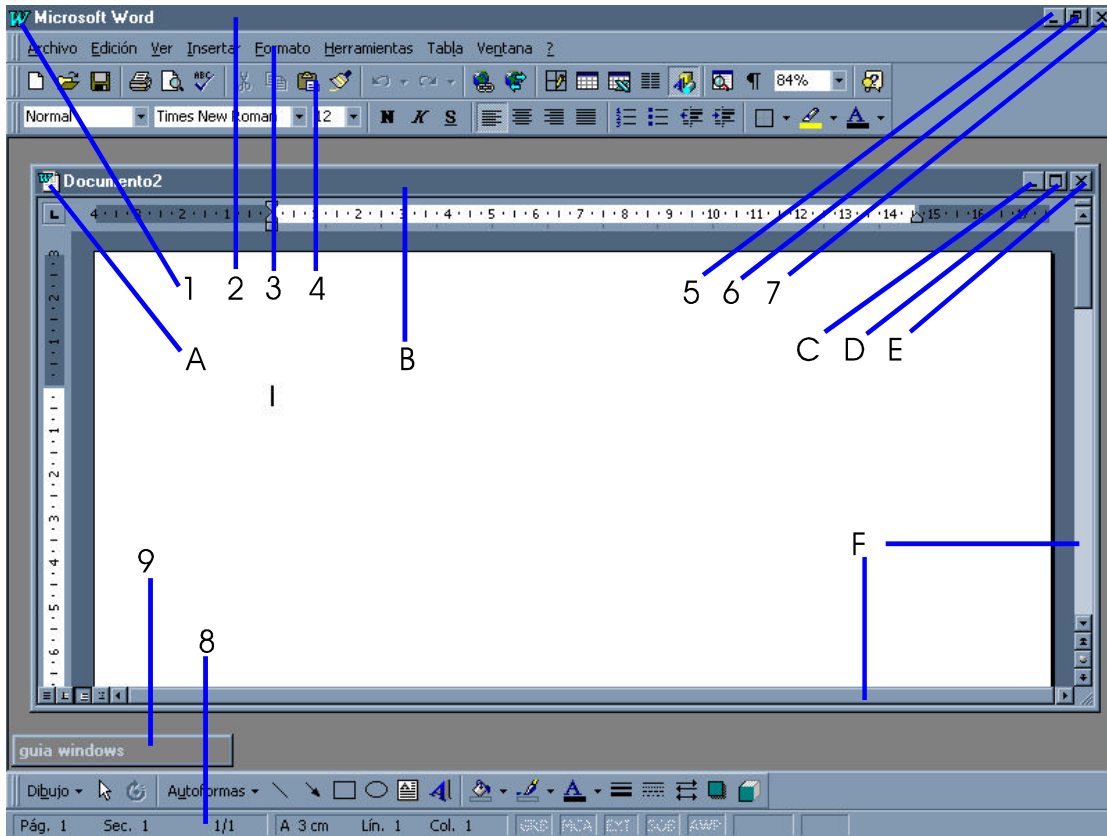
**PARTES DE UNA VENTANA****APLICACIÓN**

- 1) BOTON CONTROL
- 2) BARRA DE TITULO
- 3) BARRA DE MENÚ
- 4) BARRA DE HERRAMIENTAS
- 5) BOTON DE MINIMIZAR
- 6) BOTON DE MAXIMIZAR O RESTAURAR
- 7) BOTON CERRAR
- 8) BARRA DE ESTADO
- 9) VENTANA DE DOCUMENTO MINIMIZADA

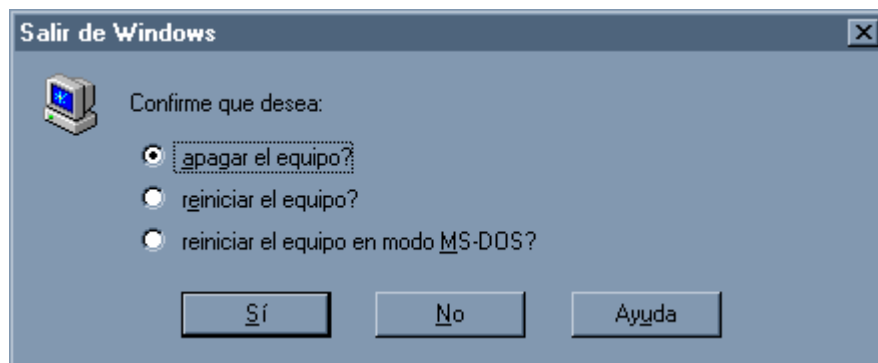
**DOCUMENTO**

- A. BOTON DE CONTROL
- B. BARRA DE TITULO
- C. BOTON MINIMIZAR
- D. BOTON MAXIMIZAR
- E. BOTON CERRAR

## Imagen Ventana APLICACIÓN Y DOCUMENTO



## Imagen Ventana DIALOGO



- BOTON DE CONTROL: Persiana donde se puede:
  - Restaurar
  - Mover la ventana usando teclado
  - Cambiar tamaño personalizado
  - Minimizar
  - Maximizar
  - Cerrar

- **MINIMIZAR:** Reduce el tamaño de la ventana a su mínima expresión (Icono).
- **MAXIMIZAR:** Amplia el tamaño de la ventana a su máxima expresión.
- **RESTAURAR:** Dar el tamaño personalizado, previamente establecido.
- **BARRA DE MENÚ:** Barra donde se encuentran todas opciones (recursos), para utilizar en una Aplicación específica.
- **BARRA DE HERRAMIENTAS:** Barra (s), donde se encuentran las mismas opciones (recursos) de la BARRA DE MENÚ, con la diferencia que aquí se encuentran en botones (Iconos), para uso exclusivo de MOUSE.
- **BARRAS DE DESPLAZAMIENTO:** Son aquellas que nos permiten movernos en áreas extensas de una ventana, vertical o horizontal.
- **BARRA DE ESTADO:** Es aquella que aparece en la parte inferior de la ventana de Aplicación, y sirve para brindar información sobre la misma.

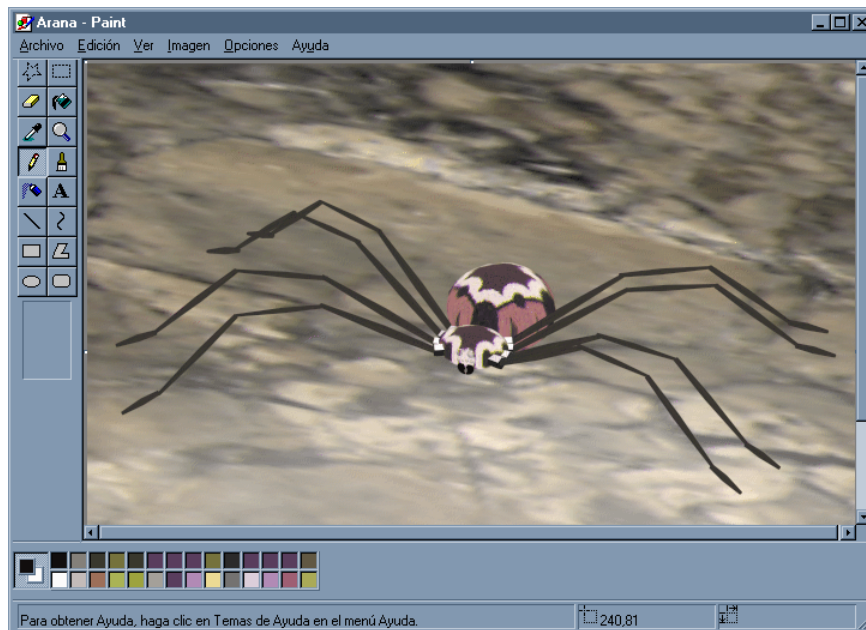
#### e) TECLAS ABREVIADAS

TECLAS	FUNCION
ALT SPACE	Abre Botón de Control Ventana Aplicación
ALT - (GUION)	Abre Botón de Control Ventana Documento
ALT F4	Cierra Ventana Aplicación y Dialogo
CTRL F4	Cierra Ventana Documento
CTRL SCAPE	Abre Barra de Tareas
ALT SCAPE	Cambia entre Aplicaciones Activas
ALT TAB	Cambia entre Aplicaciones Activas y <b>si están minimizadas las restaura</b>
CTRL TAB	Cambia entre Documentos Activos

## f) PROGRAMA PAINT

El Programa Paint es un programa de **Pintura** en Windows, utilizado para crear o editar imágenes.

La forma de Activar el Programa es: **Inicio - Programas - Accesorios - Paint**



### BARRA DE HERRAMIENTAS



**Estrella:** Selecciona cualquier figura de “forma rregular” para moverla, copiarla, cambiar el tamaño o simplemente borrarla.

**Rectángulo Punteado:** Selecciona cualquier figura de “Forma rectangular”

**Borrador:** Elimina secciones en un dibujo en pequeños cuadros.

**Tarro de Pintura:** Para llenar figuras cerradas de un color escogido con anticipación ”Botón Izquierdo del Mouse”

**Gotero:** Absorbe un color determinado para ser aplicado en otro lugar.

**Lupa:** Para hacer acercamientos de una parte del dibujo.

**Lápiz:** Trazos delgados a mano alzada.

**Pincel o Brocha:** Formas libres a mano alzada, permite cambiar el grosor del trazo.

**Atomizador o Aerógrafo:** Cuando es necesario agregar un color suavemente, es decir punteado.

**Botón A o de Textos:** Agrega un escrito al dibujo, podemos cambiar el tipo de letra y el tamaño, lo mismo que el color.

**Pinta Líneas:** Crear líneas en todos los sentidos, cambiando el grosor y el color, podemos ayudarnos con la tecla shift.

**Trazos Curvos:** Se pinta una recta y podemos transformarla en forma de arco en dos puntos diferentes, formando un lazo.

**Rectángulo:** Dibuja un cuadro o rectángulo de las dimensiones que deseemos, con las siguientes opciones; el solo contorno, contorno y relleno, solo relleno.

**Polígono:** Formas creadas por segmentos de recta, en forma irregular; para finalizar la figura damos “doble clic” en el punto donde comenzó la figura.

**Elipse:** De la misma manera que los rectángulos, solo que pinta círculos o elipses.

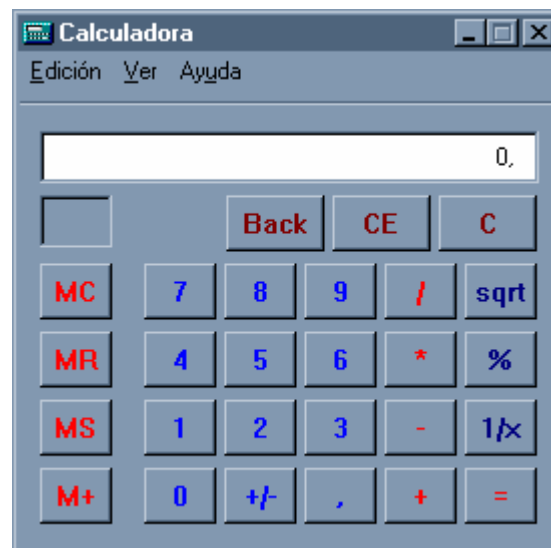
**Rectángulo Redondeado:** Son rectángulos con las esquinas curvas, se puede crear el solo borde, el relleno o ambos.

**Nota:** Podemos guardar una parte del archivo, seleccionándolo previamente y escoger la opción “Edición” – “Copiar a...”.

#### g) PROGRAMA CALCULADORA

El Programa Calculadora es un programa de matemáticas en Windows, utilizado para realizar cualquier tipo de operación.

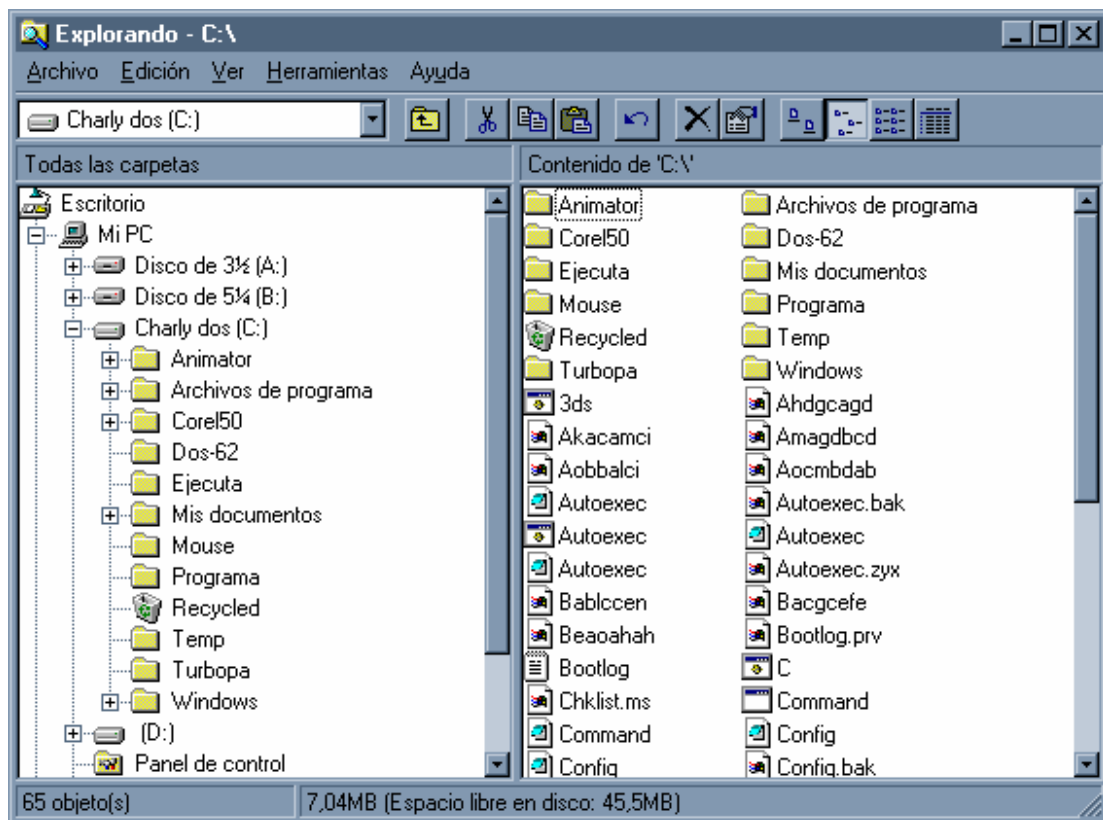
La forma de Activar el Programa es: **Inicio - Programas - Accesorios – Calculadora**



## h) EXPLORADOR DE WINDOWS

El Programa Explorador de Windows es un programa de control de archivos y carpetas en Windows, utilizado para manipular cualquier tipo de información.

La forma de Activar el Programa es: **Inicio - Programas – Explorador de Windows**



La mayoría de los trabajos realizados en el computador, deben ser almacenados, esto se hace sobre los discos.

## i) CONFIGURACION

Los aspectos generales del Windows pueden ser alterados fácilmente, utilizando el Panel de Control.

