

*ovde ide logo škole * ako postoji **

MATURSKI RAD

PREDMET:

Informatika

TEMA:

Windows 98

učenik:

Ime i Prezime

Odeljenje :

predmetni nastavnik:

prof. Ime i Prezime

WINDOWS 98

Uvod4

- Istorija Operativnih Sistema i Windows-a

Instaliranje Windows-a 986

- Hardverski zahtevi, stanje računara i priprema računara pred instalaciju
- Instaliranje
- Biranje komponenti Windows-a 98

Startovanje i gašenje Windows- a 98 11

- Startovanje Windows-a 98
- Gašenje Windows-a 98

Izgled i kretanje kroz Windows 98 14

- Izgled i komponente Desktop-a
- Ikone
- Desktop
- Active Desktop
- Taskbar
- Channel Guide
- Korišćenje miša
- Korišćenje tastature
- Korišćenje menija i dialog-boxova
- Prozori

Control Panel 31

- Add New Hardware
- Add/Remove Programs
- Keyboard
- Modems
- Mouse
- Passwords

- Regional Settings
- System
- Users

Programi unutar Windows-a 98 . .46

- Osobine WIN-98 Softvera
- DOS Softver
- Programi u Windows-u
- Communications

Multimedija 52

- Hardver
- CD Player
- Media Player
- Sound Recorder

Rad sa fajlovima - Windows Explorer 57

- Organizacija diska
- Izgled Windows Explorer-a
- Operacije sa fajlovima
- Naprednije operacije sa fajlovima
- Korišćenje Web izgleda

Internet62

- Internet Connection Wizard
- Manuelno pravljenje veze
- Povezivanje na Internet
- Programi za surfovanje Internet-om

Održavanje Windows-a 98 i program za pomoć 66

- Backup
- Character Map

- Diak Defragmenter
- ScanDisk
- Scheduled Tasks
- HELP

Zaključak

71

Literatura

. 72

UVOD

PC (eng. *Personal Computer*) ili Lični Računar je alatka koja omogućava korišćenje velikog broja programa za poslovnu namenu, zabavu, učenje i komuniciranje. Računar se sastoji od hardvera (eng. *Hardware*) i softvera (eng. *Software*).

Hardver računara je bukvalno fizički deo, opipljivi deo računara, ono što se može rukama uhvatiti. Najopštiji hardver svakog računara je matična ploča sa procesorom (eng. *Mother Board, Processor*), hard disk (eng. *Hard Disk*), flopi drajv (eng. *Floppy Drive*) i grafička kartica smešteni u centralnoj jedinici i ulazno/izlazni uređaji od kojih su najopštiji tastatura i miš od ulaznih i monitor i štampač od izlaznih. U novije vreme (ako se tako može reći jer računari i postoje ovakvi kakve ih znamo svega dvadesetak godina) kao dodatna oprema računara traži se CD-ROM drajv (eng. *Compact Disk Read Only Memory Drive*), zvučna kartica, modem i skener.

Istorija Operativnih Sistema i Windows-a

Ono što će biti tema ovog rada je softver odnosno programska podrška hardveru i to Operativni Sistem koji predstavlja vezu između hardvera i aplikativnih programa (eng. *Application*) koji Operativni Sistem (OS) koriste kao posrednika svojih naredbi hardveru. Primer ovoga su najosnovnije naredbe iz većine aplikacija kao što su naredba štampaču da štampa-Print ili naredba hard disku da snimi dokument-Save.

Hardver i softver su se paralelno razvijali pri čemu je softver bio taj koji je "vukao" napred. Aplikacije su rasle i iziskivale sve veću i veću snagu računara, i hardvera i softvera. Jedan od prvih operativni sistema na PC-ima je bio BASIC koji mnogi poznaju kao OS kod PEKOM-a ili COMMODEORE-a. Značajan napredak je bio pojava MS-DOS-a (eng. *Microsoft Disk Operating System*) međutim i na njemu se nije razvoj dugo zadržao. Prva verzija Windows-a se pojavila tek 1983. god. i to ne kao OS već kao programsko okruženje. Paralelno sa razvojem DOS-a razvijao se i Windows (i to mnogo popularnije verzije 3.x) koji je, iako bio samo programsko okruženje, nagovestio bolju i lakšu primenu računara.

Posle Windows-a 3.11 i verzije DOS-a 6.22, DOS je prestao da bude Operativni Sistem jer je na njegovo mesto došao Windows 95 (u njemu je bila uključena verzija DOS-a 7.0 međutim bez većeg značaja). Pojava Windows-a 95 tokom jeseni 1995. godine značila je veliki proboj u korišćenju računara jer je on doneo korisničko okruženje dovoljno intuitivno i lako za savladavanje i totalnim početnicima, koji uvek čine približno polovinu svih korisnika računara.

Dve godine kasnije na tržište je izašao Windows 97 koji je i dalje nosio ime Windows 95 i u suštini je bio neizmenjen ali je sadržao veliki broj pomoćnih programa i programskih olakšica integrisanih u samom sistemu.

1998. godine pojavio se Windows 98¹ kao trenutno najsavršeniji Operativni Sistem. U osnovi je isti ali je način rada još više uprošćen i u samom Windows-u su integrisani mnogi uslužni programi, na prvom mestu programi za Internet (*Internet Explorer 4.0, Outlook Express*) ili program za ulepšavanje radne površine *MS Plus*.

O samim osobinama i novinama WIN-98 biće reči kasnije. Prvo će biti reči o hardverskim zahtevima WIN-98 i o načinu instaliranja koji je toliko pojednostavljen da će većina korisnika to moći i sama da uradi uz pomoć programa za instaliranje. Onda će se uz

¹ nadalje }e se Windows 98 označavati kao WIN-98

obradu Windows-ovih delova objasniti i njihovo osnovno konfigurisanje radi maksimalnog iskorišćenja Windows-ovih resurasa.

INSTALIRANJE WINDOWS-a 98

Instaliranje Windows-a 98 nije više komplikovan posao, kao kod ranijih sistema, za koji je bilo potrebno stručno lice da ga obavi. Microsoft se pobrinuo da se taj proces pojednostavi tako da može da ga obavi skoro svaki korisnik Windows-a. To je učinjeno jednom od novina ove (a u određenoj meri i ranijih verzija) verzije Windows-a, čarobnjakom za Instaliranje (eng. *Installation Wizard*). Čarobnjak daje sva potrebna uputstva (koja su za sada još uvek samo na engleskom) za osnovno i napredno instaliranje (svakog novog programa i aplikacije nadalje).

Hardverski zahtevi, stanje računara i priprema računara za instalaciju

U predhodnom poglavlju rečeno je da je softver zahtevao sve jači hardver, tako i Windows 98 ima svoje minimalne i optimalne hardverske zahteve. Jedna od najvažnijih komponenti za performanse Windows-a je procesor. Teoretski hardverski minimum je procesor 386 međutim praktično nemoguće jer bi taj računar bio neverovatno spor. Preporučljiv je pentium-ov procesor i to što jači to bolji. Druga važna stavka je hard disk koji mora da ima slobodnih bar 120 MB za osnovnu instalaciju, preporučljivo je takođe imati što veći disk zbog sve većih paketa korisničkih programa. I pored jakog procesora brzina Windows-a će direktno zavisiti od količina RAM memorije, minimum je 4 a preporučljivo 16 i više MB. Miš, CD-ROM, modem i zvučna kartica nisu neophodni ali teško da se može zamisliti rad u Windows-u bez tih uređaja.

Windows 98 se može instalirati na računaru kao osnova ili nadogradnja postojećeg sistema. Naime instalacioni program Windows-a može instalirati sistemске fajlove² (fajlovi potrebni za rad Operativnog Sistema) na potpuno praznom, formatiranom disku pri čemu je korisnik dužan da instalacionom programu dostavi određene informacije o konfigurisanju sistema. To se može izbeći ukoliko se Windows instalira kao nadogradnja na Windows 3.x ili Windows 95. Pri takvoj instalaciji sve potrebne informacije o *setup*-ovanju Windows-a se preuzimaju od predhodnog sistema i instaliranje je najbrže i najlakše. Nove komponente iz Windows-a 98 se pri takvoj instalaciji ubacuju naknadno.

Pre instaliranja Windows-a na računarima na kojima se već nalaze neki podaci preporučljivo je skloniti te podatke na sigurno mesto (eng. *Backup*) i napraviti Sigurnosni StartUp Disk Sistema (eng. *Emergency StartUp Disk*) jer se u nekim slučajevima desi da instaliranje stane pri čemu je neophodno resetovati računar a onda se ne desi uvek da se sistem podigne. Preporučljivo je još proveriti sistem od virusa i defragmentirati disk radi bržeg upisa podataka na njega tokom instaliranja. Veoma je važno isključiti sve rezidentne programe kao što su Virus-skeneri (koji treba isključiti i u *BIOS*-u) inače će Windows pri instalaciji prijaviti grešku i obustaviti instalaciju.

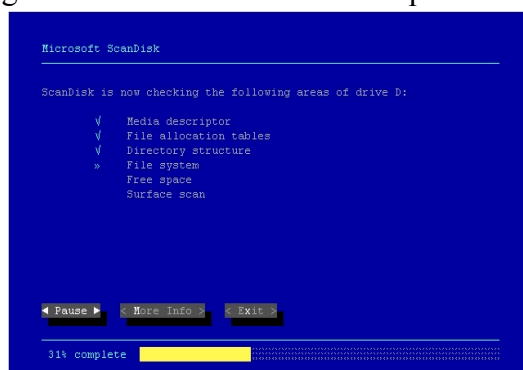
Instaliranje WIN-98 je "najteže" na računarima sa sveže formatiranim diskovima jer čarobnjak za Instaliranje traži mnoštvo dodatnih informacija (kao identifikovanje nekih ne *Plug-and-Play* uređaja) pa će se u ovom radu obraditi takva vrsta instaliranja. Svako drugo instaliranje imaće kao posledicu izbacivanje nekog od sledećih koraka.

² tako }e se označavati datoteke

Instaliranje

U računar u mora da postoji operativni sistem sa učitanim drajverima³ za uređaje sa kojih će se startovati instalacija WIN-98. To se može postići na više načina ali je sigurno najbolji da se OS i drajveri podignu sa *Startup* diskete. Ona se može napraviti i "ručno" ali je mnogo bolje, lakše i sigurnije da se uzme već neka od postojećih. Naime, WIN-97 je prvi Windows Operativni Sistem koji se može instalirati na čistom hard disku (za razliku od WIN-95 koji je isključivo nadogradnja ili *apgrejd-upgrade* na Windows 3.11) pa se njegov proizvođač pobrinuo za *Startup Disk* koji podigne operativni sistem, učita drajvere za CD-ROM i miš i omogući startovanje instalacionog programa. Sličan je i Startup Disk za WIN-98 pa je preporučljivo napraviti ga na nekom računaru koji već ima u sebi WIN-98.

Po završetku učitavanja sistema i drajvera disketu treba ostaviti u drajvu do prvog restartovanja⁴ računara. Instalacioni ili Setup program WIN-98 se nalazi na kompaktnom disku zbog svoje veličine, oko 150MB, i startni fajl ima naziv *Setup.exe*. Po startovanju *Setup* prvo proverava da li je su svi hard diskovi (od koji će se na jedan instalirati WIN-98) čisti pri čemu ako nisu pokušava da ih sredi (slika 1). Posle pripremljenih fajlova od strane *Setup*-a, program vas pita da prihvatite uslove pod kojim pristajete da koristite WIN-98 (uslovi plaćanja i sl.) što morate da prihvatite inače se instalacija neće nastaviti. Sledeći korak je upisivanje serijskog broja proizvođača što je kod piratskih verzija već učinjeno pa je potrebno samo pritisnuti taster *Next* za dalje. Ukolika se želi videti predhodni korak instalacije pritisne se taster *Back* a ukoliko se instalacija treba prekinuti pritisne se taster *Cancel* (slika 2). Ovakave će se opcije davati u svakom koraku instalacije. WIN-98 vas dalje pita u koji direktorijum⁵ da instalira svoje sistemske fajlove pri čemu je uobičajeno *C:\Windows* međutim u slučaju kada se WIN-98 instalira preko Windows-a 3.11 može se izabrati i neki drugi direktorijum da bi se sačuvao Windows 3.11. Posle proveravanja neophodnog prostora na hard disku *Setup* vas pita za jednu od opcija instaliranja pri čemu se može birati između *Typical* (tipične komponente se instaliraju), *Portable* (instaliraju se komponente značajne za Laptop računare), *Compact* (ne instalira se nijedna dodatna komponenta) i *Custom* koja omogućava korisniku da sam izabere koje će mu komponente trebati a koje ne. Preporučuje se biranje opcije *Custom* posle čega treba izabrati željene komponente, jer postojanje više komponenti opterećuje i usporava računar pa ukoliko nisu potrebne nema ih potrebe instalirati.



Sl. 1



Sl. 2

³ o drajverima } e biti vi { e reči kasnije

⁴ ponovno uključivanje računara i podizanje sistema i drajvera

⁵ kasnije } e se objasniti način sme { tanja podataka na disk

Biranje komponenti Windows-a 98

Dialog-box za biranje komponenti koje će se instalirati predstavljen je na slici 3. Način selektovanja odnosno deselektovanja komponenti je stavljanjem odnosno uklanjanjem znaka za štikliranje ✓ u kvadratić koji se nalazi levo od imena komponente. Neke komponente WIN-98 imaju svoje podkomponente do kojih se dolazi pritiskom na taster *Details* čime se aktivira podmeni za biranje. Osenčen kvadratić u glavnom meniju znači da nisu sve opcije iz podmenija selektovane dok bela pozadina kvadratića znači da jesu. Vraćanje u glavni meni se vrši pritiskom na taster OK.

Komponente su podeljene u 12 glavnih kategorija:

Accessibility (4.9MB)

Accessories (17MB)

Broadcast Data Services (0.8MB)

Communications (11.8MB)

Desktop Themes (30.5MB)

Internet Tools (15.5MB)

Microsoft Outlook Express (5.4MB)

Multilanguage Support (12.1MB)

Multimedia (14.4MB)

Online Services (1.2MB)

System Tools (8.2MB)

WebTV for Windows



Sl. 3

Accessibility u sebi sadrži opcije *Accessibility*, koja vam omogućava da podesite zvuk, kretanje ili izgled koji generiše WIN-98 radi lakšeg korišćenja, i *Magnifier tool* koji omogućava osobama sa slabijim vidom lakše korišćenje računara.

Accessories sadrži više korisničkih komponenti. *Calculator (0.2MB)* je kalkulator sa naprednim funkcijama koji vam je u svakom trenutku dostupan; *Desktop Wallpaper (0.7MB)* su grafičke pozadine za desktop⁶; *Document Templates (0.4MB)* omogućuje lakše pravljenje dokumenata u uobičajenim programima; *Games (0.6MB)* su par logičkih igara za razonodu (*Minesweeper*, *Hearts*, *FreeCell*); *Imaging* pruža podršku za skeniranje i čitanje nekih grafičkih fajlova; *Mouse Pointers (0.4MB)* su neki specifični indikatori miša na ekranu lakši za detektovanje; *Paint (2.5MB)* je jednostavniji program za grafičku obradu čije je korišćenje specifično i zahteva detaljniju obradu što nije tema ovog rada; *Quick View (4.7MB)* daje uvid u dokument bez njegovog otvaranja; *Screen Savers (1.1MB)* su grafički programi koji u slučaju duže neaktivnosti monitora po izboru korisnika menjaju sliku na ekranu dok korisnik ponovo ne počne sa radom i tako čuvaju monitor (konkretno katodne cevi) od oštećivanja usled iste osvetljenosti tačaka; *Windows Scripting Host (1.2MB)* omogućava naprednijim korisnicima da pišu male skupove komandi za Windows kako bi ubrzali neke operacije; *Word Pad (1.7MB)* je jednostavniji tekst editor čije je korišćenje slično korišćenju Word-a pa se o njemu neće mnogo govoriti.

Data Services su izvesna poboljšanja za primanje televizijskih signala i Internet.

Communications uključuje softver za povezivanje sa drugim računarima putem Internet-a ili direktno telefonski i preko kabla. *Dial-Up Networking (1.2MB)* omogućava povezivanje sa drugim računarima i Internet-om koristeći modem; *Dial-Up Server (0.1MB)* pretvara vaš računar u udaljeni server za skidanje i unošenje podataka; *Direct Cable Connection (0.5MB)* omogućuje povezivanje sa drugim računarima preko paralelnog ili serijskog porta koristeći kabl; *Hyper Terminal (0.8MB)* predstavlja malo napredniji

⁶ radna pozadina u Windows-u o kojoj je biti više reči kasnije

program za modemska povezivanje računara sa paketom funkcija za komuniciranje; *Microsoft Chat 2.0 (4.5MB)* omogućava razgovor ukucavanjem poruka sa drugim korisnicima preko Internet-a ili neke druge mreže; *Microsoft NetMeeting (4.7MB)* je malo napredniji program za komuniciranje preko Internet-a koji omogućuje slanje i primanje fajlova, mada mu je primarna namena da omogući korisniku učestvovanje u nekoj javnoj konferenciji na Internet-u; *Phone Dialer (0.2MB)* omogućava da koristite računar za pozivanje telefonskih brojeva ukoliko posedujete modem posle čega možete podići slušalicu i razgovarati; *Virtual Private NetWorking (0.1MB)* omogućava stvaranje privatne, virtuelne mreže za sigurnije komuniciranje preko Internet-a ili nekih drugih mrežnih sistema.

Desktop Themes su paketi fajlova koji se koriste za promenu izgleda Windows-a. Sadrži pozadine za desktop, ikone, zvuke i identifikatore miša koji su grupisani u sledeće teme:

<i>Dangerous Creatures</i>	<i>Space</i>
<i>Inside Your Computer</i>	<i>Sports</i>
<i>Jungle</i>	<i>The 60's USA</i>
<i>Leonardo da Vinci</i>	<i>The Golden Era</i>
<i>More Windows</i>	<i>Travel</i>
<i>Mystery</i>	<i>Underwater</i>
<i>Nature</i>	<i>Windows 98</i>
<i>Science</i>	

Internet Tools sadrži nekoliko programa za Internet koji su uključeni u paket WIN-98 i koji su najznačajnija komponenta ove verzije Windows-a. *Microsoft FrontPad (2.8MB)* je uprošćeni program za editovanje HTML fajlova; *Microsoft FrontPage Express (4.4MB)* je napredniji program za editovanje HTML fajlova; *Microsoft VRML 2.0 Viewer (3.7MB)* je view-er⁷ za fajlove ekstenzije VRML koji se koriste za stvaranje virtuelne realnosti na Internet-u; *Microsoft Wallet (1.0MB)* je program koji čuva podatke kreditne kartice korisnika koji se koriste prilikom kupovine preko Internet-a; *Personal Web Server (0.2MB)* omogućava da PC na kome je instaliran postane jedan od Web⁸ Servera; *Real Audio Player 4.0 (2.5MB)* omogućava puštanje video, audio i animiranih fajlova direktno kako se skidaju sa Internet-a; *Web Publishing Wizard (1.1MB)* prebacuje sadržaj sajta na računar na neki drugi server.

Microsoft Outlook Express je *E-mail* program za slanje, primanje poruka ili učestvovanje u raspravama na Internet-u.

Multilanguage Support pruža podršku za većinu stranih jezika i to: *Baltic Language Support* (Estonski, Litvanski), *Central European Language Support* (Albanski, češki, Hrvatski, Mađarski, Poljski, Rumunski, Slovački i slovenski jezici), *Cyrillic Language Support* (Bugarski, Beloruski, Ruski, Srpski i Ukrajinski), *Greek Language Support* (Grčki), *Turkish Language Support* (Turski).

Multimedia sadrži programe za puštanje zvučnih, animiranih i video fajlova kao i DVD. *Audio Compression (0.2MB)* kompresuje zvuk za puštanje i snimanje; *CD Player (0.2MB)* je uprošćeni ali efikasni player muzičkih CD-a; *DVD Player (0.3MB)* predstavlja softversku podršku za puštanje DVD filmova pored čega je potrebno i posedovati DVD-ROM; *Macromedia Shockwave Director (1.7MB)* i *Macromedia Shockwave Flash (0.2MB)* pružaju podršku za neke grafičke fajlove koji se mogu sresti na Internet-u; *Media Player (0.3MB)* je player za audio i video fajlove ekstenzija AVI, MOV, WAV, MID,

⁷ program za brzi pregled nekog dokumenta

⁸ World Wide Web

RMI; *Microsoft NetShow Player 2.0 (4.0MB)* omogućava pregled NetShow fajlova preko Internet-a; *Multimedia Sound Schemes (6.5MB)* sadrži više paketa zvučnih fajlova koji se mogu povezati sa određenim operacijama i porukama Windows-a; *Sample Sounds (0.6MB)* su slični kratki zvučni fajlovi za iste namene kao oni iz predhodno navedene komponente; *Sound Recorder (0.2)* je uprošćeni rekorder zvučnih fajlova u WAV formatu; *Video Compression (0.5MB)* kompresuje video fajlove za puštanje ili snimanje; *Volume Control (0.2MB)* omogućava kontrolu jačine zvuka u Windows-u.

Online Services omogućuju povezivanje sa mrežama sa kojih se dalje možete povezivati na Internet. Sadrži podršku za *America Online (0.2MB)*, *AT&T WorldNet Service (0.2MB)*, *CompuServe (0.1MB)*, *Prodigy Internet (0.8MB)*, *The Microsoft Network (0.1MB)*.

System Tools sadrži programe za održavanje računara i optimizovanje njegovih performansi. *Backup (5.1MB)* omogućava vam da bekapujete⁹ podatke na traku, disketu ili hard disk tako da im kasnije po potrebi možete opet pristupiti; *Character Map (0.1MB)* sadrži simbole koji se mogu upotrebiti za kreiranje dokumenata specifičnih sadržaja; *Clipboard Viewer (0.1MB)* omogućava pregled Clipboard-a¹⁰; *Disk Compression Tools (2.2MB)* kompresuju hard disk radi većeg kapaciteta koristeći *DriveSpace*; *Drive Converter (0.4MB)* konvertuje FAT16 u FAT32 na hard disku da bi poboljšao iskorišćenje diska¹¹; *Net Watcher (0.2MB)* omogućava uvid u povezanost na mrežu i stanje veze; *System Monitor (0.2MB)* omogućava uvid u performanse rada računara. *System Resource Meter (0.1MB)* omogućava uvid u resurse (uglavnom memorijske) u računaru.

WebTV for Windows predstavlja softversku podršku za gledanje televizijskih programa na računaru preko satelita ili lokalne TV mreže. Zahteva prisustvo video kartice koja podržava TV prijem.

Posle odabira komponenti, koje će se instalirati, *Setup* traži informacije o regionu u kome se računar nalazi. Sledeći, vrlo važan korak, je pravljenje *Startup Disk*-a koji služi za podizanje sistema u slučaju da se sistem ne može podići sa hard diska (o ovom disku je bilo reči kod početka instaliranja). Kad *Setup* zatraži treba u disketni drajv ubaciti čistu disketu na koju će se prekopirati sistemski fajlovi. Narednih 20-40 minuta *Setup* program kopira fajlove na hard disk i daje vam uvid u progres tog procesa. Po završetku kopiranja WIN-98 mora da se restaruje što će on i učiniti automatski u roku od 15 sekundi ukoliko se ne prekine i ne restartuje manuelno pritiskom na taster *Restart*. Po restartovanju *Setup* prelazi na podešavanje hardvera i softvera tokom čega se može restartovati još nekoliko puta što je i završetak instalacije. Tokom celog procesa instaliranja *Setup* program vam daje uvid u to koji se korak instaliranja trenutno obavlja: *Preparing to run Windows 98 Setup*, *Collecting Information about your Computer*, *Copying Windows 98 files to your Computer*, *Restarting your Computer* i *Setting-up Hardware and finalizing Settings*.

⁹ sklonite i tako osigurate podatke na neki drugi medij

¹⁰ o Clipboard-u vi će kasnije u poglavlju o radu sa fajlovima

¹¹ vi će o tome u poglavlju o Control Panel-u

STARTOVANJE I GAŠENJE WINDOWS-a 98

Startovanje računara nije puko pritiskanje dugmeta POWER kako misli većina korisnika. Postupak je nešto složeniji i sastoji se iz više koraka. Računaru se dovodi napajanje uključivanjem glavnog prekidača na centralnoj jedinici. Tada procesor počinje sa testiranjem hardvera, na prvom mestu operativne memorije (RAM-a), izlaznog (monitora), ulaznog (tastature) i drugih komponenti hardvera u računaru. Nedostatak jedne od gore navedenih osnovnih, esencijalnih komponenti rezultiralo bi zakločenjem sistema i davanjem zvučnog signala koji označava neispravnost neke od neophodnih komponenti. Kada procesor završi sa testiranjem prelazi se na učitavanje sistema odnosno sistemskih fajlova koje procesor traži na hard disku (uobičajeno) ili disketnom drajvu zavisno od toga kako mu je naređeno u BIOS-u (odnosno CMOS-u).

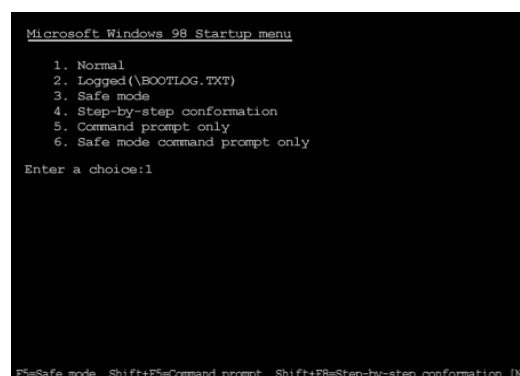
Startovanje Windows-a 98

Startovanje operativnog sistema se vrši pomoću 3 fajla koje procesor uzima za operativni sistem. To su fajlovi *IO.SYS*, *MSDOS.SYS* i *COMMAND.COM* koji su istih imena kao kod DOS-a jer su procesori računara napravljeni tako da pozivaju njih. Dalja uputstva za učitavanje mnogih drugih sistemskih fajlova WIN-98 su pod kontrolom ovih fajlova. Početak učitavanja sistemskih fajlova najavljen je komentarom *Starting Windows 98* posle čega se pojavljuje logo (slika sa naslovne strane ovog rada) a ubrzo zatim *Desktop* WIN-98. Ukoliko je računar priključen na neku mrežu može se pojaviti Dialog-box u koji treba ubaciti šifru za logovanje na datu mrežu ili se sličan Dialog-box može pojaviti ukoliko je računar konfigurisan za korišćenje od strane više korisnika gde trenutni korisnik treba uneti svoje ime i šifru da bi se Windows logovao sa opcijama setapovanim po njegovim željama (slika 4).



Sl. 4

Opisan način startovanja WIN-98 je tzv normalni način, pri čemu postoji još nekoliko modova u kojima se Windows može startovati. Meni ovih modova (tzv *Bootmenu*) dobija se kada se tokom poruke *Starting Windows 98* na početku pritisne taster F8 na tastaturi. Izgled menija dat je na slici 5 i sadrži opcije *Normal*, *Logged (/BOOTLOG.TXT)*, *Safe mode*, *Step-by-step conformation*, *Command prompt only*, *Safe mode command prompt only*. @eljena opcija se bira pritiskom na broj na tastaturi ili pritiskom na jedan od F-key tastera pri čemu je F5=*Safe mode*, Shift+F5=*Command prompt*, Shift+F8=*Step-by-step conformation*[N]. Od značajnijih opcija sigurno je *Safe mode* gde se Windows podigne sa najosnovnijim drajverima (tzv osnovnim, *default* drajverima koji sigurno ne prave konflikt). Ova se opcija najčešće koristi kada u normalnom modu postoji neki konflikt koji rezultira neučitavanjem sistema pa se u *Safe mode* kad se Windows podigne taj konflikt odkloni i Windows se restartuje. Pri sličnom



Sl. 5

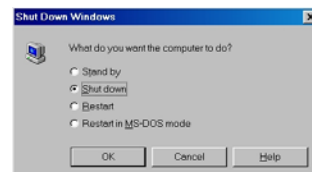
problemu se koristi i opcija *Step-by-step conformation* gde korisnik odgovara na pitanja sistema koje komandne redove treba izvršiti. Još jedna značajna opcija je *Command prompt only* gde se Windows startuje u MS-DOS modu o čemu će biti više reči kasnije.

Na početku učitavanja WIN-98 može se pojaviti još jedan meni za biranje moda u kome će se Windows startovati. To je meni koji označava profil hardvera koji će se podići i ima opcije *Original configuration*, *Skeniranje* (kao primer) i *None of the above*.

Tokom rada Windows-a zagarantovano je da će biti problema u vidu kočenja sistema koje će zahtevati resetovanje što opet znači nezatvaranje fajlova koje je Windows koristio u datom trenutku pa treba proveriti da li ti fajlovi nisu oštećeni i ako jesu popraviti ih. Tada će se u slučaju veće nepravilnosti automatski pojaviti *Bootmenu* sa preporukom *Safe mode* iza čega će se prvo startovati sistemski program za proveravanje mogućih oštećenja, *Scandisk* (slika 1) ili *NDD* (ukoliko je instaliran paket programa *Norton Utilities*). Iza toga će se WIN-98 startovati u *Safe mode*, srediti greške pa ga treba restartovati u normalnom modu. Tokom rada u WIN-98 moguće je da iz određenih razloga dođe do tolikog oštećenja da Windows uopšte ne može da se startuje. Tada je potrebno podići sistem sa *Startup* diska (ali prvo narediti računaru u *CMOS*-u da OS podiže sa disketnog drajva) i onda pokušati srediti problem ili u najgorem slučaju reinstalirati WIN-98.

Gašenje Windows-a 98

Gašenje WIN-98, kao i paljenje, nije jednostavno gašenje na glavnom POWER prekidaču. Tokom rada, odnosno da bi uopšte radio, Windows otvara i koristi određene resurse koje kada se gasi mora da "zatvori i vrati". Iz tih razloga WIN-98 mora da se gasi procedurom koja prvo gasi te resurse pa tek onda daje korisniku poruku da može da hardverski ugasi računar. Proces gašenja počinje biranjem opcije iz *Start* menija *Shut Down...* Pojavljuje se dialog-box sa opcijama *Stand by*, *Shut down*, *Restart*, *Restart in MS-DOS mode*, slika 6. Izabere se opcija *Shut down* i pritisne se taster OK. Onda Windows zatvara resurse pri čemu daje poruku na slici 7 i kad završi zatvaranje resursa izdaje poruku korisniku da ugasi računar, slika 8.



Sl. 6



Sl. 7



Sl. 8

Poseban način gašenja računara, koji i nije baš gašenje, je *Log Off 'ime trenutnog korisnika'*, iz *Start* menija, pri čemu se samo računar, odnosno Windows, gasi za trenutnog korisnika i oslobađa za novog.

Ponekad se računar treba restartovati (što je jednako gašenju i ponovnom paljenju) da bi neke novine koje ste ubacili postale funkcionalne i sl. pri čemu se koristi opcija iz *Shut Down* menija *Restart*.

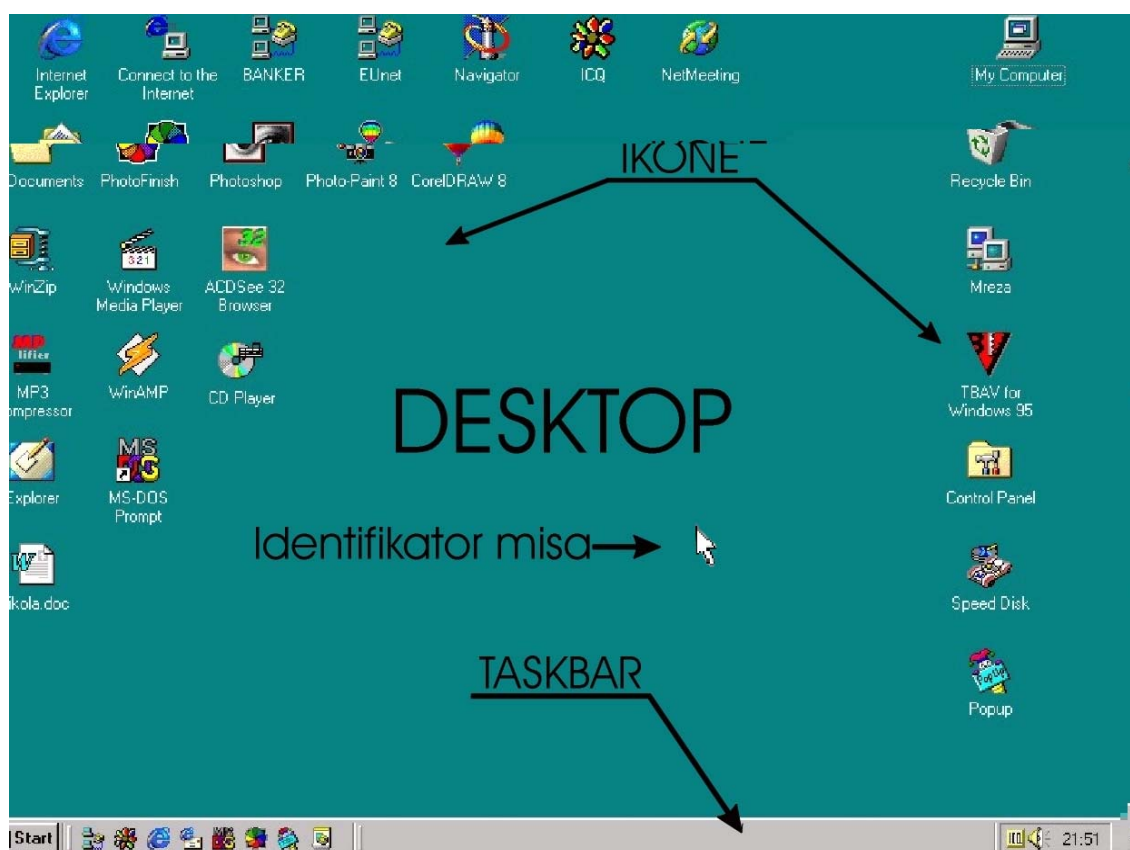
Za slučaj da se WIN-98 ne ugasi na odgovarajući način, usled nestanka struje i sl, pri prvom sledećem podizanju WIN-98 će prvo startovati *Scandisk* ili *NDD* da proverí i ispravi moguće "kvarove" pa tek onda podići Windows u *Normal* modu.

IZGLED I KRETANJE KROZ WINDOWS 98

Već je ranije rečeno da je Windows dovoljno intuitivno okruženje da ga shvati i početnik jer je zasnovano na radu drugačijem od onog korišćenog u DOS-u. U DOS-u su se komande odnosno komuniciranje sa sistemom odvijali ukucavanjem složenih, dugačkih komandnih linija što je bilo komplikovano, sporo i neefikasno. Rad u Windows-u se zasniva na vizuelnom komuniciranju računara i korisnika gde korisnik intuitivno preko miša (ređe tastature) daje računaru naredbe a računar se korisniku obraća preko ekrana ili zvučne kartice. U ovom poglavlju će biti objašnjeni glavni delovi Windows-a i biće objašnjeno kako se u Windows-u kreće i kako se komunicira sa njim.

Izgled i komponente Desktop-a

Po završetku učitavanja Windows-a na ekranu će se pojaviti *desktop* sa *Taskbar*-om i ikonama na *desktopu*. Da bi lakše shvatili šta je to i kako izgleda videti sliku 9, na kojoj su označeni glavni elementi. U daljem izlaganju biće objašnjeni elementi *desktopa* kako rade i za šta služe.



Sl. 9

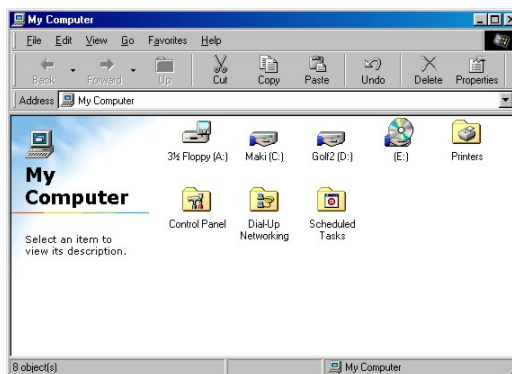
Ikone

Ikone su u Windows-u nešto drugačije i znače i predstavljaju nešto drugo nego što su ikone u srpskom jeziku. Ikone mogu da predstavljaju, a najčešće je i tako, izvršne

fajlove nekih programa, međutim često su to i neizvršni fajlovi koji predstavljaju neki dokument, lokaciju nekog sajta na Internet-u ili neki direktorijum. Ikone funkcionišu na taj način što se na njih klikne 2 puta i onda se izvršava program koji one predstavljaju (odnosno one predstavljaju samo prečicu do tog programa) ili se otvara dati dokument u programu predviđenom za to (o tome koji će se program koristiti za otvaranje ovakvih dokumenata biće reči kasnije). U Windows-u postoje neke posebne ikone koje se ne mogu ukloniti sa *desktopa* i koje predstavljaju neke glavne delove u računaru.

My Computer je ikona-prečica koja daje pristup svim resursima računara, hard diskovima, CD-ROM drajvu i disketnim drajvovima, *Control Panel*-u i slično. Aktiviranjem ove ikone pojavljuje se prozor sa slike 10 koji ima meni kao i većina drugih prozora u Windows-u ali o ovim opcijama prozora biće reči kasnije.

Recycle Bin je ikona koja označava skladište za izbrisane fajlove (slika 11). U njemu se nalaze svi izbrisani fajlovi iz bilo



Sl. 10

kojih programa pri čemu se ovi fajlovi mogu povratiti i ponovo koristiti kao da nisu ni brisani. Ovaj način čuvanja izbrisanih podataka ima manu što tzv. izbrisani fajlovi ostaju na disku i zauzimaju mesto. Zato se mogu i bukvalno izbrisati sa diska tako što će se *Recycle Bin* isprazniti automatski ili manuelno posle nekog vremena kada količina "smeća" već postane velika ili kada vam ponestaje slobodnog prostora na disku o čemu će vas obavestiti sam Windows. Brisanje fajlova iz *Recycle Bin*-a se vrši na isti način kao i svako drugo brisanje samo što pri tome fajlovi ne idu u neki drugi *Recycle Bin* već se stvarno brišu. Slično se može postići i iz padajućeg menija ikone biranjem opcije *Empty Recycle Bin*. Povraćaj fajlova se vrši tako što se oni označe i izabere opcija iz File menija *Restore* ili se izabere opcije *Restore All* za povraćaj svih fajlova pri čemu se oni vraćaju tačno tamo odakle su izbrisani. Pored fajlova, značajno je napomenuti, u *Recycle Bin* može se naći i izbrisane ikone, ili izbrisano setapovanje nekih stvari u Windows-u ili slično.



Sl. 11

Network Neighbourhood daje status mreže na koju je računar možda priključen. Mogu se videti svi računari u mreži ili se mogu tražiti računari u mreži kojih nema na listi. Ova ikona omogućuje i korišćenje resursa mrečnih računara a u isto vreme može se i setapovati kako i koliko će drugi računari moći da koriste resurse datog računara.

My Documents može biti od ranije poznata korisnicima MS Office-a. WIN-98 je to preuzeo i napravio kao *default*¹² direktorijum za snimanje svih kreiranih dokumenata u Windows-u.

Pored ovih postoje mnoge druge specifične ikone. Većina njih predstavlja prečicu za pozivanje nekog programa ali mogu biti i prečice do nekih dokumenata (odnosno fajlova) ili sajtova.

Kako ikone služe kao prečice mnogo se koriste i gomilaju na *desktop* odakle se mogu startovati pa se posle nekog vremena mogu nagomilati i predstavljati pravi problem za snalaženje. Zato se ikone mogu raspoređivati na *desktopu* po želji i to *Auto Arrange* ili manuelno. Opcije za raspoređivanje ikona nalaze se u meniju *desktopa* i mogućnosti su *Arrange Icons* sa podmenijom *by Name, Type, Size, Date* i *Auto Arrange*. Pri tome računar sam raspoređuje ikone počevši od leve strane *desktopa* ka desnoj. Drugi način za raspoređivanje je mnogo praktičniji i sastoji se u tome da korisnik sam po želji rasporedi ikone a onda iskoristi opciju *Line Up Icons* iz *desktop* menija da ih poravna i izjednači rastojanja između njih.

Ikone se na *desktop* mogu postavljati na više načina. Najlakše je iz *Windows Explorer*-a ili direktorijuma u kome se nalazi fajl za koji se želi prečica držeći desni taster miša prevući fajl na *desktop* pri čemu će se po puštanju tastera pojaviti meni iz koga se izabere opcija *Create Shortcut(s) Here*. Drugi teži ali isto tako efikasan način je biranje opcije *Shortcut* iz podmenija *New* menija *desktopa* pri čemu se pojavljuju dialog-boxovi za biranje izvršnog fajla, imena datoteke, sličice koja će se koristiti i koja je u stvari ikona i slično.

Osobine ikona mogu se podešavati pošto se one nalaze na *desktopu*. To se vrši pomoću menija ikone koji se aktivira pritiskom na desni taster miša iznad ikone koja se želi podesiti. Uobičajene su opcije *Open, Cut, Copy, Delete, Rename* i *Properties*. Neke od operacija nad više ikona istovremeno mogu se izvršiti ako se ikone označe pa se pozove određena operacija (o tome kako se označavaju objekti u Windows-u biće više reči kasnije). Finije konfigurisanje ikone vrši se u prozoru *Properties*. U njemu postoje kartice *General* u kojoj se može menjati ime i atributi ikone (*Read-Only, Hidden, Archive, System*) i *Shortcut* u kojoj može da se predefiniše startni fajl ikone, direktorijum u kome će on da se izvrši, prečica na tastaturi za pozivanje ikone, način na koji će da se izvrši program odnosno kako će izgledati prozor datog programa (*Normal, Minimized, Maximized*) i koja će se sličica koristiti za ikonu (sama sličica se takođe zove ikona).

Desktop

Desktop predstavlja tzv. radnu površinu u Windows-u. Prekriva uvek ceo ekran i uvek se nalazi ispod ikona, *Taskbara* i svih otvorenih prozora. Poseban režim rada *desktopa* je kada prikazuje aktivan sadržaj kao Web sajt pri čemu se naziva *Active Desktop*. Tako konfigurisan, *desktop* može prikazivati programe, dokumente ili sajtove kao da su na Internet-u. *Desktop* ne mora biti jednolična, dosadna površina. Naprotiv, postoji više načina za obogaćivanje izgleda radne površine.

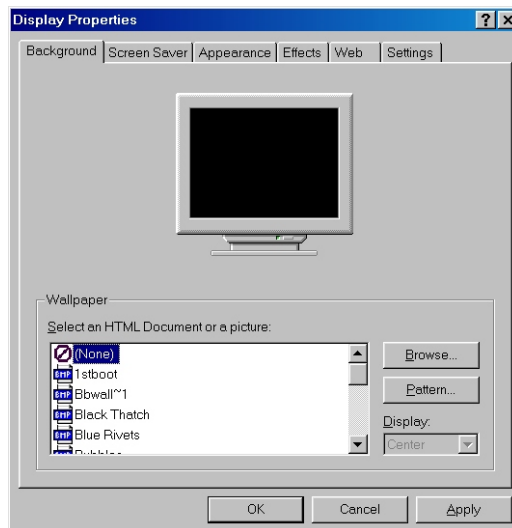
Sva podešavanja izgleda radne površine vrše se u prozoru *Properties* iz *desktop* menija ili ikone *Desktop* iz *Control Panel*-a. Ovaj prozor se sastoji iz više tzv. kartica u kojima se zadaje izgled *desktopa* (slika 12). Kako autor ovog rada smatra izgled *desktopa*

¹² *default* predstavlja sistemski predviđenu vrednost za sve promenljive parametre u Windows-u i ostalim programima

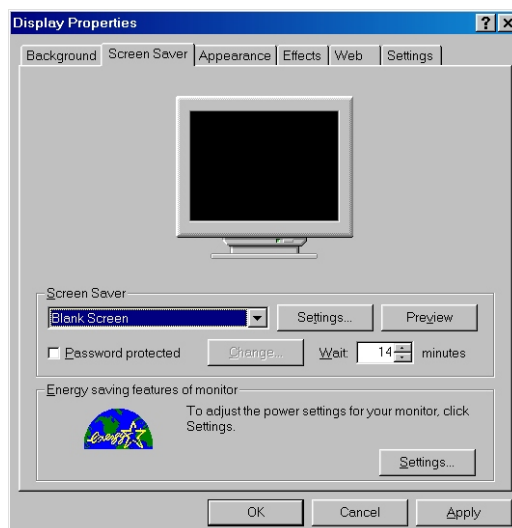
jednom od najvažnijih stvari za većinu korisnika Windows-a, njegovo podešavanje sa svim opcijama biće u potpunosti objašnjeno.

Prva kartica *Properties* dialog-boxa je *Background* (slika 12). U ovoj kartici se bira slika ili neki HTML¹³ dokument koji će biti na *desktopu*. Ovo ni malo ne menja osobine radne površine, samo je čini korisniku prijatnijom. Na radnu površinu odnosno *desktop* mogu kako je već rečeno biti postavljeni HTML dokumenti ili slike isključivo BMP ekstenzije (ukoliko željena slika nije ove ekstenzije može se prvo konvertovati u BMP pa onda staviti na *desktop*). Ovo se bira u box-u *Wallpaper* (*tapete*) jer ta slika doslovce i predstavlja samo tapet za radnu površinu. Izabrana slika se prikazuje na malom monitoru onako kako bi izgledala na *desktopu*. U box-u za sličice su prisutne samo sličice BMP ekstenzije i to samo one koje se nalaze u WINDOWS direktorijumu. Da se korisnik ne bi mučio da kopira i gomila slike u ovaj direktorijum prisutna je opcija *Browse* kojom se na standardan način (koji će kasnije biti opisan) nalazi željena slika. Osim slika na *desktop* se može postaviti i neka šema koja se bira u dialog-boxu *Pattern*. Kada se pozadina izabere na jedan ili drugi način treba odrediti da li će da li će biti centrirana na *desktopu* ili će relajući se jedna pored druge prekrivati ceo *desktop*. Za to služe opcije iz box-a *Display: Center* i *Tile*. I pored privlačnog izgleda *desktopa*, mnogi ozbiljniji korisnici se odlučuju na prazan *desktop* jer slika koja se izabere zauzima operativnu memoriju i usporava računar.

Sljedeća kartica je *Screen Saver* (slika 13). O funkciji i značaju *screen saver*-a bilo je reči ranije u poglavlju o instalaciji WIN-98. *Screen saver* je u osnovi animacija koja ne dozvoljava istu osvetljenost katodne cevi. Ovih animacija ima bukvalno na hiljade i hiljade i mogu se naći svakakvih vrsta na Internetu. WIN-98 ima u svom paketu nekoliko sonovnih i nekoliko posebnih u okviru *Plus*-a (o čemu će kasnije biti reči). @eljeni *screen saver* se bira u box-u *Screen Saver* a izgled kako bi izgledao na ekranu vidi se na malom monitoru na kartici. Zavisno od izabranog *screen saver*-a on se može podesiti kojom brzinom da se animacija odvija, sa koliko boja i sl u opciji *Settings*. Tzv. *Preview* daje uvid u to kako bi izabrani *screen saver* izgledao na celom ekranu. *Screen saver* je dizajniran da se uključi posle određenog vremena tokom koje nije bilo nikakve aktivnosti na ekranu. Dužina ovog intervala može se odrediti po sopstvenom nahođenju u polju *Wait*. Jedna od dodatnih i



Sl. 12



Sl. 13

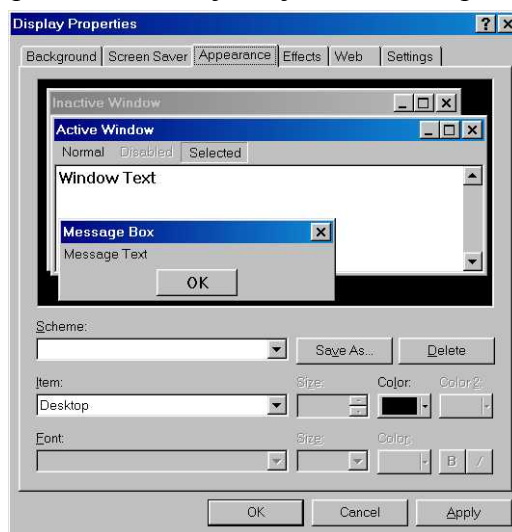
¹³ to je Internet dokument

negde vrlo korisnih opcija u ovoj kartici je *Password protection*. Ovo je u stvari softverska zaštita sadržaja računara kada se *screen saver* upali odnosno traži određenu šifru da bi se *screen saver* deaktivirao. često se na žalost dešava da i sam korisnik zaboravi šifru koju je postavio. U tom slučaju treba restartovati računar (čime se opet gubi sav nesnimljen sadržaj) pa dok se *screen saver* ponovo ne aktivira promeniti šifru ili je ukloniti. Ova kartica takođe sadrži opciju za isključivanje monitora usled duže neaktivnosti. To se podešava u box-u *Settings* ali, s' obzirom da je to opcija zavisna od monitora i grafičke kartice, neće se posebno objašnjavati.

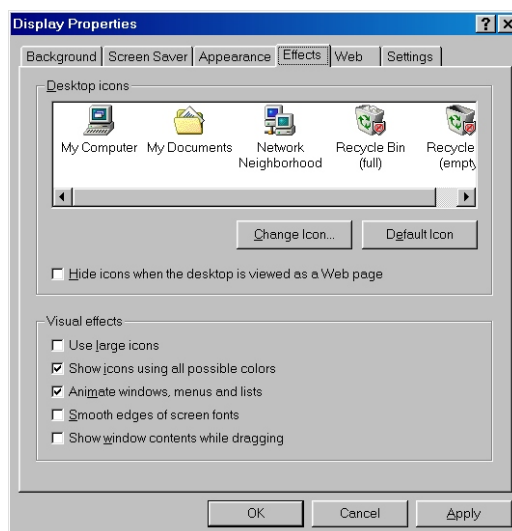
U sledećoj kartici *Appearance* (slika 14) podešavaju se boje i sl. koje će se koristiti u prikazivanju objekata u Windows-u. Ovo obuhvata konkretno boje koje će se koristiti za prikazivanje svega od pozadine odnosno radne površine do boje kojim će biti ispisana slova na prozorima, menijima i sl. Takođe se određuje veličina objekata u Windows-u kao što su veličina slova, debljina linija prozora, veličina tastera i sl. Posebno se podešava svaki objekat i obzirom da ih ima mnogo neće se posebno objašnjavati svaki. Boja *desktopa* se bira u box-u *Color* desno od *Item*, *Size*. Drugi objekti se posebno biraju u box-u *Item* posle čega im se podešava veličina i boja ili ako su to slova, font kojim će biti ispisana, boja slova i prikaz slova (*Bold*, *Italic*). Jedno ovakvo podešavanje sigurno je dugo i bila bi šteta izgubiti ga pri nekom sledećem eksperimentisanju sa izgledom objekata. Zato postoji opcija *Save As...* kojom se jedno takvo podešavanje može snimiti i pozvati svaki put po želji a može se i izbrisati. Informacije o ovim podešavanjima smeštaju se pod željenim imenom u box-u *Scheme*. Tu već postoji niz Windows-ovih kombinacija koje naravno ako vam odgovaraju možete izabrati i zaobići dugo i uglavnom frustrirajuće podešavanje svakog objekta posebno.

Još jedna od kartica je *Effects* (slika 15). U njoj se mogu podesiti neke finije stvari kao npr ime i ikona nekih sistemskih ikona (*My Computer*, *My Documents*, *Network Neighbourhood*, *Recycle Bin* i sl.), ili se može čekirati opcija za njihovo skrivanje sa ekrana kada je on u *Web* modu. Ostale opcije su vizuelnog karaktera i nisu obavezne a i troše operativnu memoriju i usporavaju računar ali su privlačne. To su opcije *Use large icons*, *Show icons using all possible colors*, *Animate windows, menus and lists*, *Smooth edges of screen fonts*, *Show windows content while dragging*.

Sledeća kartica *Web* je jedna od novina WIN-98. U ovoj kartici se određuje odnosno uključuje da li će *desktop* biti u klasičnom ili



Sl. 14



SL. 15

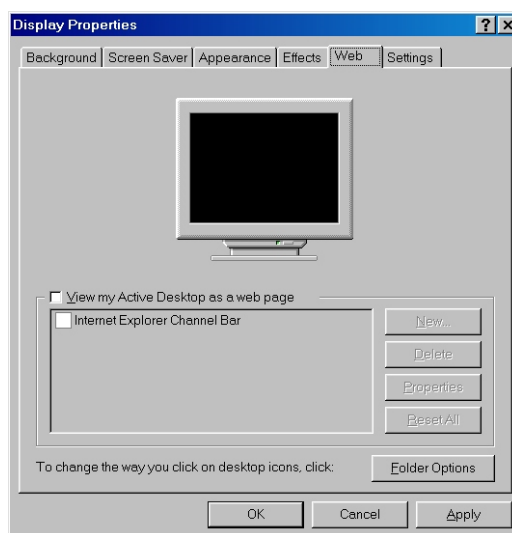
Active modu. U slučaju da se *desktop* nalazi u *Active Desktop* modu može se izabrati *web* strana kao izgled *desktopa*. Ova će se opcija malo detaljnije objasniti kasnije.

Pored ovakvog načina podešavanja izgleda *desktopa*, tzv. "peške", postoji, od ove verzije Windows-a, i mnogo brži način. To je kako je sigurno poznato korisnicima Windows-a 95 program *Desktop Themes* koji je od verzije WIN-98 uvršćen u paket kao standardna oprema. O opcijama podešavanja *desktopa* pomoću *Desktop Themes* biće reči kasnije u poglavlju o *Control Panel*-u jer je i ovaj program smešten u njemu.

Active Desktop

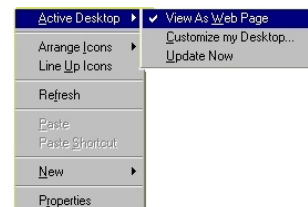
Active Desktop je jedna od novina WIN-98 o kojoj je već bilo reči. *Desktop* koji je do ove verzije Windows-a bio poznat korisnicima sada je označen kao *Classic* dok je novi mod označen kao *Active Desktop*.

Uključivanje *desktopa* u ovaj mod rada može se izvršiti na više načina. Jedna od mogućnosti je kao što je već rečeno je iz kartice *Web* iz *desktop Properties* (slika 16). čekira se opcija *View my Active Desktop as a web page* i izabere se jedan od dokumenata iz liste ili se pozove neki novi uz pomoć opcije *New*. U slučaju da se ovi dokumenti nagomilaju mogu se izbrisati uz pomoć opcije *Delete*.



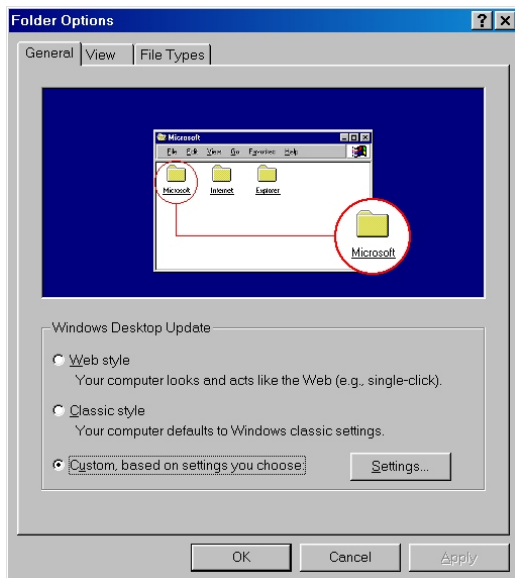
Sl. 16

Drugi način za uključivanje *Active Desktop*-a je iz *desktop* menija kojem se pristupa klikom na desni taster miša kad se on nalazi negde na praznom *desktopu* (slika 17). Otvara se podmeni *Active Desktop* gde se bira opcija *View As Web Page*.

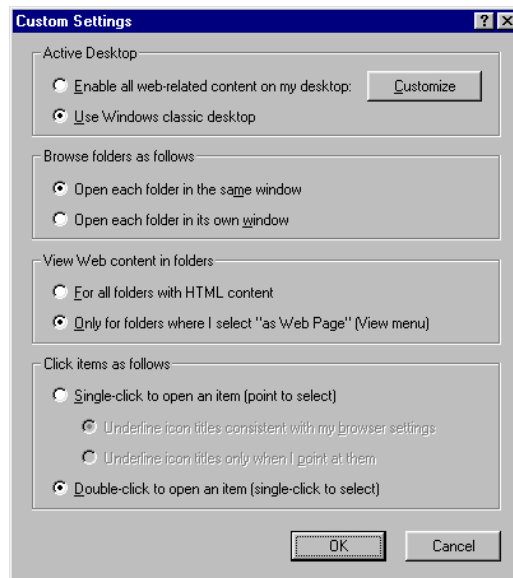


Sl. 17

Ovako ili onako izabran mod rada *desktopa* sve je jedno. Posle toga se treba preći na podešavanje opcija ovog moda. U *Classic* modu, kako će se kasnije detaljnije objasniti, postoji tzv klasičan način kretanja: 1 klik mišem za označavanje objekata, 2 klika za startovanje, izgled ikona bio je "normalan". U *Web* modu to je malo drukčije: za označavanje objekata dovoljno je stati iznad njega a za aktiviranje kliknuti samo jednom i sl. kao na Internetu. Ove i druge opcije iz *Classic* i *Active* moda mogu se izabrati u potpunosti da preovladavaju jedne ili se mogu izabrati posebno neke *Classic* a neke *Active* opcije. Ovo se vrši u dialog-boxu *Folder options* i to u kartici *General* (slika 18). Postojeće opcije su *Web style*, i kada se ona izabere *desktop* se u potpunosti ponaša kao internet sajt, *Classic style*, kada se *desktop* ponaša klasično, i *Custom based on settings you choose* gde se mogu birati neke opcije iz *Web* i *Classic* stila.



Sl. 18



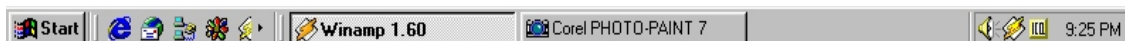
Sl. 19

Kada se izabere opcija *Custom* i otvori Settings prozor vidi se razlika *Web* i *Classic* moda (slika 19). Jedna od mogućnosti iz *Web* stila je da se svaki novi prozor koji se otvara iz već otvorenog ne otvara kao novi već se njegov sadržaj postavlja u stari prozor. Druga mogućnost je da se posebno odredi koji će se prozor ponašati kao *Web* a koji kao *Classic* stil. I treća mogućnost iz ovog box-a je da li se koristiti malo pre pomenutom jedan klik ili dva klik modom za startovanje (otvaranje) objekata.

O drugim opcijama *Active Desktop*-a biće reči u kasnijem izlaganju gde će se davati uporedo osobine *Web* i *Classic* stila.

Taskbar

Za ovaj, veoma važan objekat u Windows-u, u našem jeziku nema baš adekvatnog naziva. Pokušaj je bio sa Paletom poslova ali je prihvaćen ipak eng. naziv *Taskbar* (slika



Sl. 20

20).

Taskbar je napravljena tako da učini skoro sve radnje koje želite uraditi u Windows-u lakim i jednostavnim. *Taskbar* je kako se vidi jedno postolje sa imaginarnim tasterima. Glavni taster na *Taskbar*-u je *Start*. Pre nego što se dublje upustimo u objašnjavanje ovog tzv. *Start* menija upoznaćemo i ostale elemente *taskbara*. Drugi elementi *taskbar*-a su *toolbars*, *task buttons* i *tray area*. *Toolbars* su novina WIN-98, nalaze se desno od *Start* menija i služe za brz pristup direktorijumima, Internet sajtovima i ostalim objektima u Windows-u. *Task buttons* predstavljaju sve otvorene aplikacije u Windows-u odnosno aplikacije koje se trenutno koriste. *Tray area* je krajnja desna oblast *Taskbar*-a u kojoj se nalaze male ikone aplikacija koje se odvijaju u pozadini.

Pozicija i veličina *Taskbar*-a nisu fiksno određeni. Po *default*-u veličina *taskbara* je širina jednog reda *task button*-a ali se po želji može povećati. To se radi pomoću miša koji kada se dovede na gornju ivicu *taskbar*-a dobija oblik dvostruke vertikalne strelice i držeći levi taster miša *taskbar* se širi do željene veličine. Pozicija *taskbar*-a je po *default*-u krajnji donji deo *desktopa*. Većina korisnika je tu i ostavi ali je moguće naravno pomeriti je na

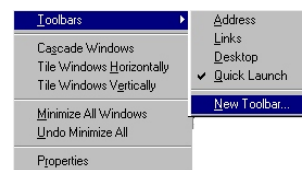
drugi deo *desktopa*. *Taskbar* se uglavnom onda pomera u krajnji desni deo *desktopa* po analigiji na MS Office-ovu *shortut-bar*. Pomeranje se jednostavno radi prevlačenjem *taskbara* mišem (drži se levi taster) pri čemu će se *taskbar* sama priljubiti uz ivicu kada joj se dovoljno približi.

Tray area kako je već rečeno sadrži ikone onih aplikacija koje se trenutno izvršavaju u pozadini. To je najčešće modem ili štampač ili kontroler jačine zvuka. Na desnoj strani *tray area* se nalazi sat sa vremenom koji je tu uvek prisutan. Tako korisnik računara uvek može videti koje je vreme ili može pristupiti dialog-boxu za podešavanje vremena i vremenske zone o čemu će biti reči kasnije. Pozivanje programa sa *tray area* se vrši jednostavno duplim klikom na ikonu. Uklanjanje ikona iz *tray area* vrši se zatvaranjem programa ali s' obzirom da se većina njih nalazi u *Start-Up* direktorijumu, treba ih odatle izbrisati za njihovo trajno gašenje. Neke posebne programe kao što je kontroler jačine zvuka treba isključiti u posebnim box-ovima o kojima će kasnije biti više reči.

Task buttons kako je već rečeno predstavljaju sve aplikacije koje se trenutno izvršavaju u Windows-u. Ovi tasteri imaju različit izgled u slučaju da je prozor koji predstavljaju aktivan od izgleda kada taj prozor nije aktivan. U slučaju da predstavljaju aktivan prozor *task button* ima izgled pritisnutog tastera a u slučaju da je prozor neaktivan *task button* ima izgled nepritisnutog tastera. Služe za prelaz iz prozora u prozor kada je jedan prozor preko drugog pa se željeni prozor ne vidi.

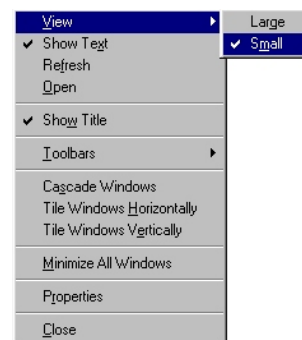
Toolbars su male ikone na *taskbar*-u koje služe za brži pristup nekim objektima. Nalaze se izme|u *Start* menija i *task button*-a. One se mogu postaviti i ukloniti sa *taskbar*-a.

Po *default*-u u Windows-u je aktivirana *toolbar Quick Launch* koja služi za brzo startovanje programa kada je *desktop* zatrpan i programi se ne mogu startovati sa *desktopa* a suviše je mučno tražiti programe u *Start* meniju. Pored ove postoje još 3 *toolbar*-a. To su *Address*, koja sadrži Internet adrese i koristi se za brz odlazak na određeni sajt, *Links*, predstavlja prečice linkova označenih u *Internet Explorer*-u, i *Desktop*, koja sadrži sve ikone sa *desktopa*. Ove *toolbars* se mogu uključiti ili/i isključiti u meniju *desktopa* (slika 21). Pored ovih, korisnik



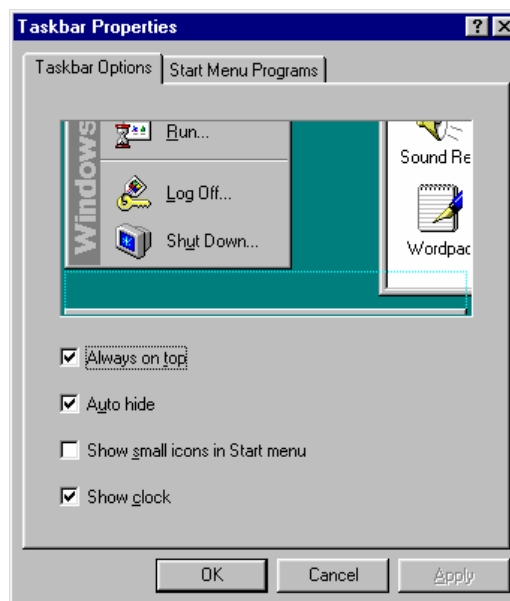
Sl. 21

može sam napraviti svoju *toolbar* po svom ukusu. To se radi uz pomoć opcije *New* iz menija posle čega se pojavljuje dialog-box za određivanje direktorijuma koji će predstavljati *toolbar*. Ovde dolazimo do malih tajni u Windows-u jer ustvari svaka *toolbar* kao i *Start button* imaju na disku svoj direktorijum. Sve operacija sa *toolbars*-ima se mogu vršiti i "peške" uz pomoć ovih direktorijuma. Kada se formira nova *toolbar* treba na disku napraviti poseban direktorijum u koji će se smestiti prečice svih objekata koji treba da se pojave u *toolbar*-u. Ime tog direktorijuma postaće i ime nove *toolbar*. Imena prečica takođe će se pojaviti u novoj *toolbar* što onda prouzrokuje dugačku listu ikona u *toolbaru* koju treba skrolovati da bi se došlo do kraja pa je od nove *toolbar* veće nerviranje nego korist. Zato se nova *toolbar* treba podesiti po želji. To se vrši u meniju te nove *toolbar* (slika 22). Ove opcije nije posebno objašnjavati. Kreirana *toolbar* se može po želji ukloniti opcijom *Close*. Nove ikone se u bilo koju *toolbar* mogu staviti jednostavnim vučenjem ikone a mogu se izbaciti tako što se prvo izvuku sa *toolbar*-a na *desktop* pa onda izbrišu ili pomoću već toliko puta spominjanog desni-klik-menija.



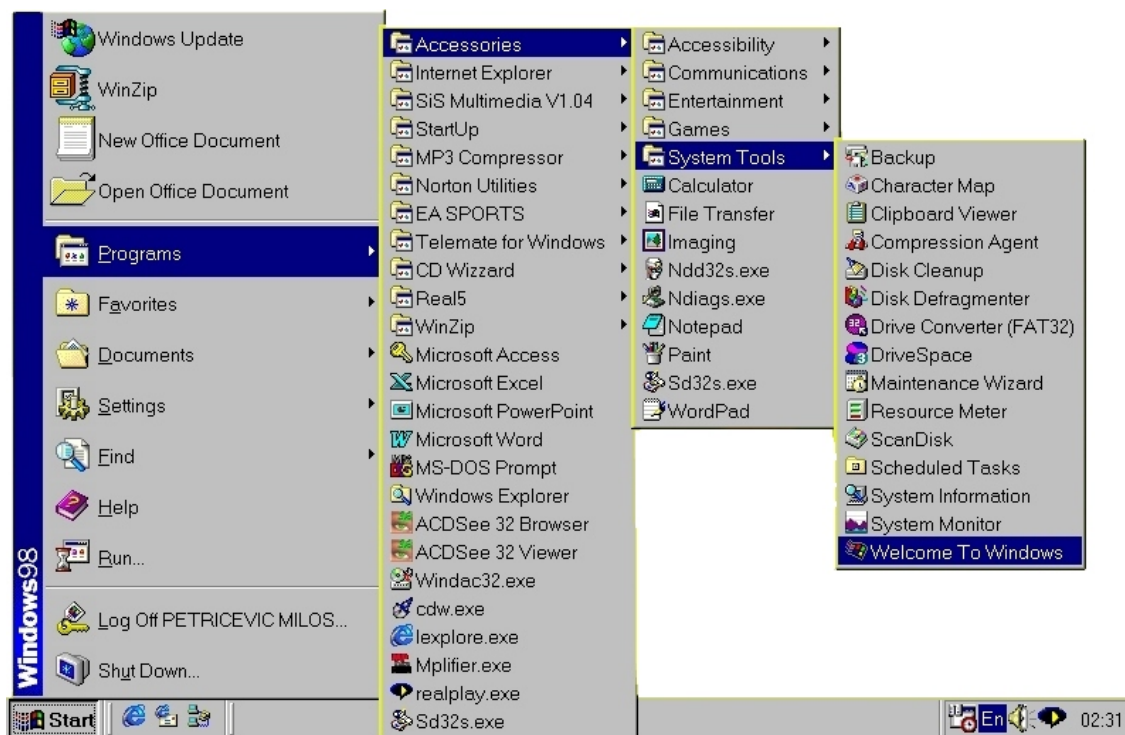
Sl. 22

Pre prelaska na objašnjavanje *Start button*-a treba prvo napomenuti još neke opcije *Taskbar*-a. U padajućem meniju (slike 21 i 22) vide se 3 komande za raspored otvorenih prozora: *Cascade Windows*, *Tile Windows Horizontally*, *Tile Windows Vertically* ili komanda za minimiziranje svih prozora. Jedna od opcija iz menija je i *Properties* kojom se otvara box za finija podešavanja *Taskbar*-a (slika 23) *Taskbar Options*. Opcije su: *Always on top*, koja stavlja *Taskbar* iznad svih drugih otvorenih prozora, *Auto hide*, koja skriva *Taskbar* tako što je spušta ispod ivice vidljivosti kada se ne koristi, *Show small icons in Start menu*, koja za prikazivanje objekata u *Start* meniju koristi male ikone, i *Show clock*, za prikaz sata u *tray area*.



SI. 23

Najvažniji deo *taskbara* je sigurno *Start button* (ili *Start* meni). *Start* meniju se pristupa jednostavnim klikom na taster *Start* u krajnjem desnom uglu *taskbar*-a. Tada se otvara osnovni meni, iz koga se biraju podmeniji (slika 24). Kao što se vidi, u osnovnom meniju nalazi se opcija *Shut Down* koja služi za gašenje računara, i o kojoj je već bilo reči, *Log Off* opcija za oslobađanje računara od trenutnog korisnika za novog korisnika, *Run*, koja predstavlja mali box za otvaranje izvršnih fajlova, i *Help*, koja pruža pomoć korisniku o nekim stvarima iz Windows-a koje mu nisu poznate. Ostaje opcije iz *Start* menija su podmeniji i to:



SI. 24

Find, u kojoj se nalaze programi za traženje fajlova, direktorijuma, mrežnih računara i sl;

Settings, odakle se može pristupiti podešavanju bilo kod uređaja ili objekta u Windows-u i to *Control Panel*, *Printers*, *Taskbar & Start Menu*, *Folders & Icons* i *Active Desktop*;

Documents gde su sadržane prečice do svih dokumenata koji su se koristili u poslednje vreme. Windows čuva informacije o tome koji program služi za otvaranje kog dokumenta tako da korisnik treba samo da izabere dokument a Windows će ga otvoriti u odgovarajućem programu;

Favorites sadrži omiljene Internet sajtove i linkove kao i direktorijum *My Documents* gde su sadržani svi kreirani dokumenti po *default*-u. Sadržaj ovog menija je *Channels*, *From ICQ*, *Links*, *Software Updates*, *My Documents*, *Welcome to RealMedia*.

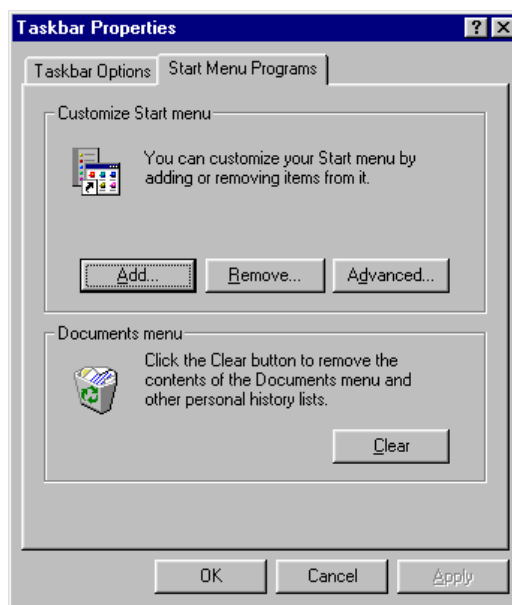
Programs je sigurno najveći podmeni *Start* menija i kada se kaže *Start* meni uglavnom se misli na ovaj podmeni. U njemu su sadržane prečice za aktiviranje svih instaliranih programa u Windows-u. Uz pomoć objekata u ovom podmeniju, korisnik može u svakom trenutku otvoriti bilo koj novi program. Kretanje po *Programs* podmeniju je isto kao i po ostalim podmenijima; miš se dovede na željeni podmeni posle čega on promeni boju, i to u plavu po *default*-u, čime označava da je aktivan i otvara podmeni na desnu stranu ako ima masta a ako nema onda na levu stranu. Program se iz ovih podmenija aktivira tako što se dođe mišom do njega, posle čega on naravno promeni boju označavajući da je aktivan, i klikne se mišom.

Pored ovih standardnih podmenija, u *Start* meniju se mogu naći prečice do nekih možda najkorišćenijih programa. Na slici se vidi da su to Link za *Windows Update*, *Winzip*, *New Office Document* i *Open Office Document*.

Sadržaj *Start* menija nije fiksno određen od strane Windows-a. Korisnik ga može menjati po želji i to na više načina. Najuobičajeni način, koji je preuzet iz Windows-a 95, je otvaranjem box-a *Settings/Taskbar & Start Menu* (slika 23) i to kartice *Start Menu Programs* (slika 25). U donjem delu ovog box-a je taster *Clear* koji služi za pražnjenje podmenija *Documents*, o kome je već bilo reči. U gornjem delu box-a se nalaze tasteri *Add*, *Remove* i *Advanced* koji direktno služe za ubacivanje odnosno uklanjanje objekata iz *Start* menija.

Klikom na taster *Add* otvara se čarobnjak za ubacivanje novog objekta na *Start* meni sa dialog-boxovima u kojima traži informacije o: lokaciji izvršnog fajla koga će prečica predstavljati i koji se traži u box-u *Browse*, direktorijumu odnosno podmeniju *Start* menija gde će prečica biti smeštena, ime prečice koja će se kreirati i ikona koja će se koristiti za prikazivanje prečice.

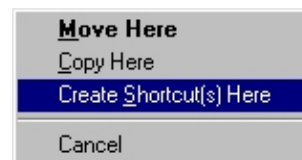
Klikom na taster *Remove* otvara se box sa "drvetom" koje predstavlja *Start* meni. Klikom na znak (+) otvara se podmeni iz kog treba izabrati objekt odnosno prečicu koju treba izbrisati iz *Start* menija. Kada se prečica označi pritisne se taster *Remove* i *Close*.



Sl. 25

Mnogo brži način za ubacivanje i brisanje prečica *Start* menija je u box-u *Advanced*. Klikom na *Advanced* otvara se *Windows Explorer* i to direktorijum *C:/WINDOWS/Start Menu*. Nekima se to možda učini kao nelogično i pogrešno ali već sam ranije napomenuo da za svaki podmeni kao i *toolbars* Windows ima na disku poseban direktorijum u kome se čuvaju informacije i koji se može prepravljati i uz pomoć *Windows Explorer*-a. Tehnike rada sa ovim direktorijumima su iste kao i sa svakim drugim iako oni predstavljaju *Start* meni. O tome će biti više reči u poglavlju o radu sa fajlovima i *Windows Explorer*-om.

Većina operacija koju će većina korisnika ikada raditi na *Start* meniju je izbacivanje prečica iz *Start* menija na *desktop* ili neku od *toolbar*-a. To se naravno može sve raditi preko *Windows Explorer*-a ali svi korisnici pribegavaju jednostavnijom metodom prevlačenja. Kada se miš nalazi na nekoj ikoni u *Start* meniju, držeći levi taster vuče se objekt do željenog mesta na *desktopu* ili nekoj od *toolbars*. Tako se na *desktop* pravi prečica ali je moguće na *desktop* osim prečica stavljati i dokumente (oni se smeštaju u direktorijum *Desktop*) i to kopirati ih ili premestiti ih. To se radi držanjem desnog tastera i prevlačenjem objekta do željenog mesta posle čega se pojavljuje padajući meni (slika 26) sa opcijama *Move Here*, koja premešta objekat i samim tim ga briše iz *Start* menija, *Copy Here*, koja samo kopira objekat i *Create Shortcut(s) Here* koja pravi prečicu objekta. Jedna od opcija je kako se vidi ispisana podebljanim slovima. To je opcija koju bi sistem izabrao da je pri prevlačenju držan levi taster.



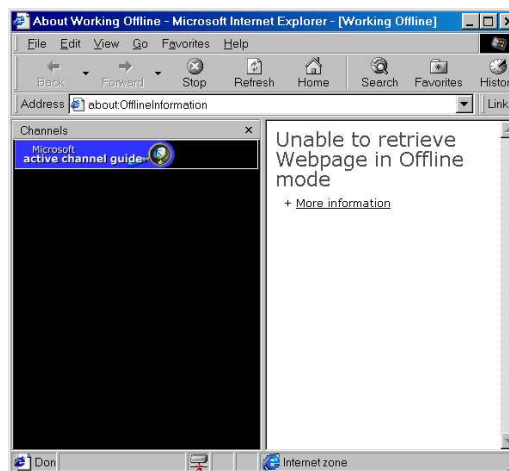
Sl. 26

Channel guide

Channel guide je još jedna novina WIN-98. Prevod bi možda bio vodič kroz Internet ali se kao za mnoge stvari odomaćio originalni naziv. *Channel guide* se može videti i u *Classic* i u *Active* modu i to i na *desktopu* i u *Internet Explorer*-u mada se može podesiti i *Windows Explorer* da prikazuje *Channel guide* (slika 27).

Channel guide služi kao vodič kroz internetove najpopularnije sajtove a u isto vreme kada se ti sajtovi posećuju, on *Update*-uje svoje informacije o tim sajtovima. Kao što se vidi na slici među izabranim najpopularnijim sajtovima prisutni su sajtovi iz oblasti: vesti, tehnologija, sport, biznis, zabava, putovanja Microsoft-ov sajt naravno i sl.

I pored očigledne pomoći koju pruža u pretraživanju Interneta, mali broj korisnika koristi *Channel guide* jer ne znaju gde bi mogao da ih odvede. Većina sama pretražuje Internet i u tome nalazi neko istraživačko zadovoljstvo.



Sl. 27

Korišćenje miša

Miš je u Windows-u osnovno sredstvo za rad. To je malo parče hardvera sa 2 ili 3 tastera na svom prednjem delu i kuglicom na dnu koja se kreće po ravnoj površini. Miš se drži šakom pri čemu se kažiprstom pritiskaju tasteri a šakom miš pomera pri čemu se pomera i identifikator miša na ekranu. Iako bi se svi zadaci mogli obaviti i preko tastature, o čemu će biti više reči kasnije, nemoguće je i besmisleno je zamisliti rad bez miša. Sve komplikovane radnje, za koje je u DOS-u bilo potrebno kucati poduži red, u Windows-u se uz pomoć miša obavljaju uz klik i prevlačenje. Naravno nemoguće je baš sve operacije obaviti mišem ali se uz samo malu pomoć tastature, kombinujući sa mišom mogu obaviti sve uobičajene i česte operacije. Pre nego što se upustimo u složenije operacije mišem moraju se definisati neki termini:

Normalni oblik	
Biranje pomoći	
Rad u pozadini	
Zauzet računar	
Precizno selektovanje	
Selektovanje teksta	
Rukopis	
Nedostupno	
Vertikalna promena veličine	
Horizontalna promena veličine	
Dijagonalna promena veličine 1	
Dijagonalna promena veličine 2	
Pomeranje	
Alternativno selektovanje	

-pod **klikom** se potrazumeva kratki pritisak na taster miša. U *Classic* Modu to označava objekat dok ga u *Web* modu aktivira;

-pod **dvostrukim klikom** podrazumeva se brzi, dvostruki klik tasterom koji u *Classic* modu aktivira objekat;

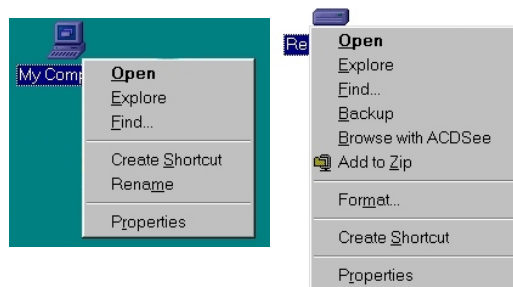
-pod **vučenjem objekata** podrazumeva se pomeranje miša kada je iznad nekog objekta pritisnut taster (i to stalno pritisnut, bez puštanja) pri čemu se i sam objekat pomera.

Identifikator miša na ekranu uglavnom je u vidu strelice i to kose strelice me|utim zavisno od operacije koju treba da obavi i koju obavlja miš (odnosno njegov identifikator) ima i drugi oblik. Oblik miša se menja zato što Windows neprekidno proverava poziciju miša i shodno tome određuje mu oblik ili ako se miš nalazi iznad nekog objekta izdaje kratak tekst opisa datog objekta.

Podešavanja miša vrše se, kao i ostala podešavanja, u *Control Panel*-u i o tome će biti reči kasnije. Ovde ćemo se još zadržati na operacije koje se mišem obavljaju. Rečeno je da miš može da ima 2 ili 3 tastera. WIN-98 koristi samo krajnja 2 ali ne jednako odnosno nije sve jedno koji se taster pritisne. Levi taster služi za označavanje objelata, njihovo aktiviranje, prevlačenje objekata i sl. Desni taster se tako|e može koristiti za prevlačenje ali ono što je kod njega bitno je što se posle puštanja pojavljuje tzv. *padajući meni*.

Skoro svi objekti u Windows-u imaju mogućnost padajućih menija. Neki od ovih menija već su spomenuti. I kod ostalih objekata padajući meni se dobija na isti način tj. desnim klikom kada se miš nalazi iznad tog objekta. na slici 28 mogu se videti još neki padajući meniji. Opcije u njima se biraju levim klikom i predstavljaju najkorišćenije opcije pa su zato i stavljene tu da bi im se u svakom trenutku lako pristupilo.

Korišćenje tastature



Sl. 28

Iako je miš glavno sredstvo za rad, ne može se poništiti značaj tastatire. Tastatura ostaje nezamenjiva za svako unošenje teksta a u kombinaciji sa mišom u mnogome olakšava i ubrzava obavljanje mnogih operacija. Iako je miš intuitivna alatka, neke prečice sa tastature kao što su F1 za Help ili Alt+Tab za prelaz između aplikacija ili F2 za editovanje selektovanog teksta, trebalo bi biti poznate svim korisnicima računara. U sledećoj tabeli vidi se lista svih prečica. Pored ovih, postoje mnoge druge prečice za kretanje po Windows-u ali se zbog neznatne upotrebe neće spominjati sve u daljem izlaganju.

Zadatak	Opis	Kombinacija tastera
Zatvoriti program	Zatvoriti aktivan prozor programa	Alt+F4
Zatvoriti dokument	Zatvoriti prozor aktivnog dokumenta nekog programa	Ctrl+F4
Pomoć	Otvora prozor sa tekstop opisa objekata i operacija	Windows+F1
Pomoć	Otvora pomoć za izabrani objekt iz dialog-boxa	F1
Meni za dokument	Otvora sistemski meni dokumenta u kontrolnom prozoru programa	Alt+podvučeno slovo
Programski meni	Aktiviranje menu bar-a	F10
Meni za program	Otvora sistemski meni programa u kontrolnom prozoru programa	Alt+Spacebar
Meni prečica	Otvora meni prečica za selektovani objekat	Shift+F10 ili Aplikacioni taster
Start meni	Otvora Start meni	Ctrl+Esc ili Windows
Komanda Cut	Sečenje selektovanog objekta ili teksta	Ctrl+X
Komanda Copy	Kopiranje selektovanog objekta ili teksta	Ctrl+C
Komanda Paste	Lepljenje objekta ili teksta iz Clipboard-a	Ctrl+V
Komanda Delete	Brisanje selektovanog objekta	Delete taster
Komanda Delete	Brisanje bez premeštanja u Recycle Bin	Shift+Delete
Komanda Find All Files	Otvora dialog-box za traženje fajlova	F3 ili Windows+F
Komanda Find Computer	Otvora dialog-box za traženje mrežnih kompjutera	Ctrl+Windows+F
Komanda Minimize	Minimizira sve prozore	Windows+M
Komanda Minimize ili Restore	Minimizira ili vraća sve prozore u prvobitni oblik	Windows+D
Komanda Properties	Otvora Properties box za selektovani objekt	Alt+Enter
Komanda Refresh	Osvežava sadržaj prozora	F5
Komanda Rename	Za menjanje imena objekta	F2
Komanda Run	Otvora Run box	Windows+R
Komanda Select All	Selektuje sve objekte	Ctrl+A
Komanda System Properties	Otvora dialog-box System Properties	Windows+Break
Komanda Undo	Poništava poslednju izvršenu operaciju	Ctrl+Z
Komanda Undo Minimize	Poništava minimiziranje svih prozora	Shift+Windows+M
Prelaz između dokumenta	Čini aktivnim sledeći prozor dokumenta unutar programa	Ctrl+F6
Prelaz između programa	Čini aktivnim sledeći program	Alt+Tab

Korišćenje menija i dialog-boxova

Grafički meniji su pozicionirani na istim mestima u svim Windows aplikacijama i predstavljaju grupe komandi kategorisane po funkciji. Dialog-box predstavlja prozor u kojima se traži od korisnika da unese neku informaciju. Sadrži ih svaki program a označeni su u menijima sa 3 tačkice iza imena box-a (*New...* , *Open...*). Svaka aplikacija u Windows-u sadrži menije i dialog-boxove a način kretanja i njihovog korišćenja je isti u svim.

Linija menija nalazi se odmah izpod linije programa i sastoji se od imena grupa komandi (*File, Edit, View* i sl.). Da bi se meni otvorio, klikne se mišem na ime, posle čega se pojavljuje padajući meni sa objektima odnosno komandama i podmenijima. Komande se aktiviraju klikom a podmeniji se isto otvaraju klikom kao i meniji.



Sl. 29

U Windows-u postoji mnogo dialog-boxova i nema smisla objašnjavati svaki od njih samo zbog različitog izgleda. Svi oni imaju istu strukturu pa će se ovde kretanje i korišćenje dialog-boxova objasniti na primeru dialog-boxa *Browse* (slika 29).

Ovaj dialog-box služi za pretraživanje i nalaženje fajlova. Sastoji se iz polja (*Look in*) u kome se nalazi drvo direktorijuma i gde je naznačena lokacija trenutnog direktorijuma, fajlova, površine na kojoj su označeni fajlovi i direktorijumi u trenutnom direktorijumu, polja koja označavaju selektovan fajl i polja u kome se naznačava ekstenzija fajla (samo fajlovi te ekstenzije biće prikazani u polju sa fajlovima). Na desnoj, donjoj strani nalaze se dva tastera: *Open*, za otvaranje selektovanog fajla, i *Cancel* za otkazivanje pretraživanja. Ovi tasteri se aktiviraju klikom miša ili pritiskom na taster *Enter* na tastaturi. Pored ovih elemenata u dialog-boxovima mogu se sresti i box-ovi sa opcijama među kojima se bira jedna, a ona se bira iz liste kojom se skroluje klikom na taster sa strelicom na kraju skrol trake i slični elementi o kojima će biti reči naknadno kako se na njih nailazi. U sledećim tabelama biće prikazano kako se određene operacije u dialog-boxovima obavljaju mišem a kako preko tastature.

Kontrolni tip	Efekt	Akcija mišom
Označiti kutiju	Označiti kutiju sa opcijama	Klik
Opcioni tasteri i polja	Označavanje jednog polja u automatsko deselektovanje ostalih	Klik na željeno polje
Editovati tekst	Editovati teks ili broj radi menjanja	Kliknuti i označiti tekst a onda napisati novi
Skrolovanje listom	Kretanje u listi sa opcijama	Vuče se skrol bar ili se klikne na strelicu na kraju bar-a
Padajuće liste	Otvoriti padajuće liste	Kliknuti na strelicu nadole i označiti jednu od opcija
Komandni taster	Aktivirati komandni taster	Klik

Operacija	Taster
Preći na sledeće kontrolno polje	Tab
Vratiti se na predhodno polje	Shift+Tab
Selektovati objekat	Spacebar
Aktivirati trenutno kontrolno polje	Enter
Otkazati radnju dialog-boxa	Esc

Prozori

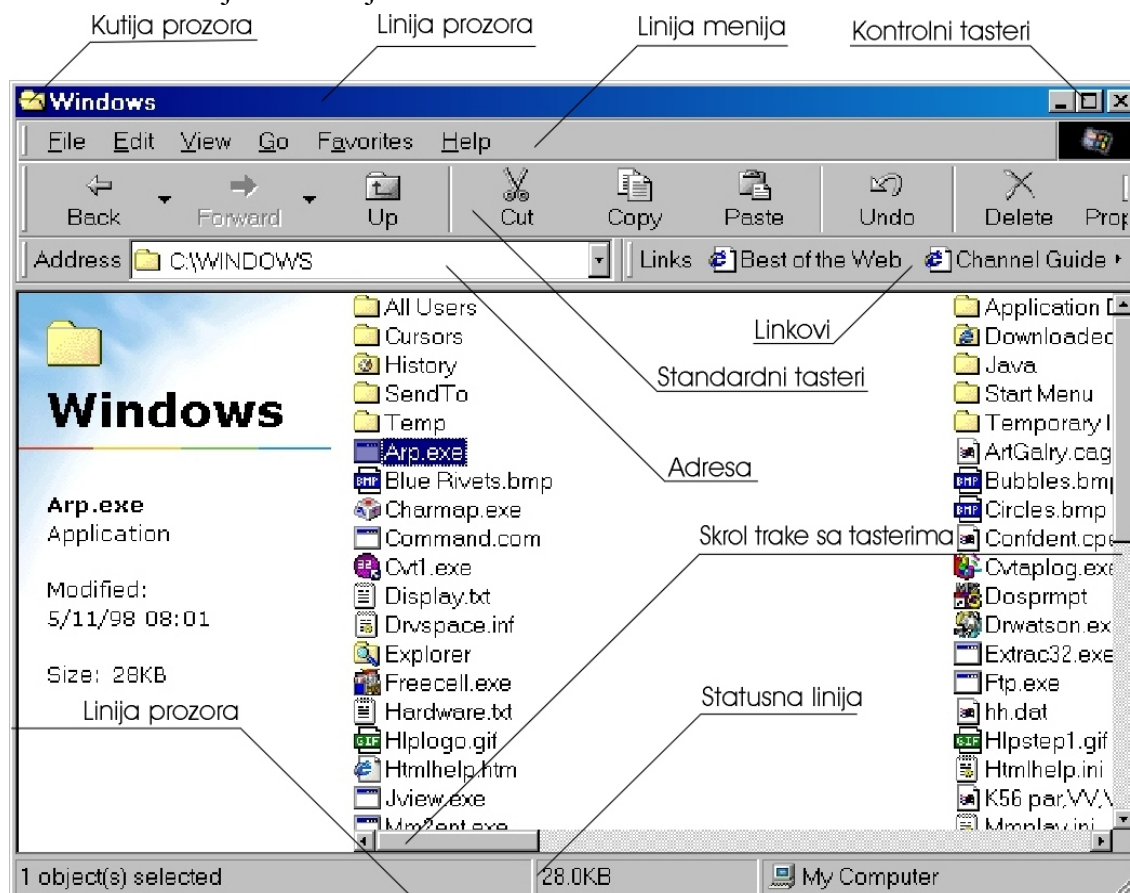
Još od ranijih verzija Windows-a svaki objekt je imao svoj prozor, po kome je Windows i dobio ime (window=prozor). O mogućnostima koje je ovakav način predstavljanja otvorio biće reči kasnije. Sad ćemo se upoznati sa elementima prozora onakvog kakav je u WIN-98 (slika 31).

Svaki je prozor oivičen linijom. Pomoću ove linije može se menjati veličina tako što se mišom dođe do linije, pri čemu miš promeni oblik u onaj za promenu veličine, i onda se linija vuče do željene veličine prozora. Promena veličine prozora može se izvršiti i dovođenjem miša do jednog od uglova prozora pri čemu miš menja oblik i dozvoljava promenu i vertikalne i horizontalne linije prozora odjednom.

Poziciju prozora određuje korisnik odnosno nije fiksna. Prozor se pomera najlakše uz pomoć miša tako što se miš dovede na naslovnu liniju prozora a onda se vuče ceo prozor do željenog mesta. Moguće je naravno i ovu operaciju izvesti preko tastature ali nema korisnika koji to smatraju lakšim i bržim načinom.



Sl. 30



Sl. 31

Ispod gornje linije nalazi se linija prozora. Na liniji prozora nalazi se u levom uglu kutija prozora, pored koje se nalazi ime programa i ime dokumenta ili objekta aktivnog u programu (pod aktivnim se misli da je označen) a na levoj strani nalaze se kontrolni tasteri. Na slici 30 je prikazan meni prozora koji se dobija klikom na kutiju prozora. U njemu se nalaze opcije za kontrolu prozora preko tastature i to:

- *Restore*, za vraćanje prozora na predhodnu veličinu od one koja je trenutno;
- *Move*, za pomeranje prozora;
- *Size*, za menjanje veličine prozora;

- *Minimize*, za minimiziranje prozora što ga svodi na *task button*;
- *Maximize*, za maksimiziranje što ga povećava na veličinu ekrana kada prekriva ceo *desktop*;
- *Close*, za zatvaranje prozora.

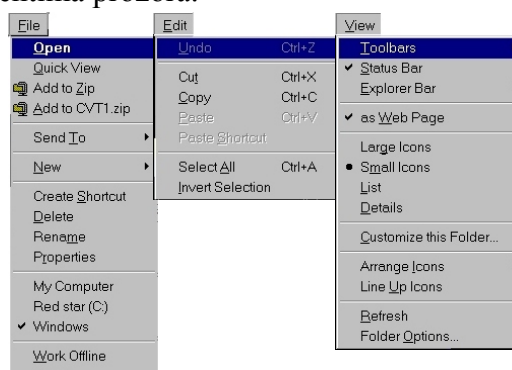
Kontrolni tasteri na levoj strani menija služe takođe za kontrolu prozora, ali pomoću miša, i svi korisnici njih koriste: levi taster služi za minimiziranje, srednji za maksimiziranje ili vraćanje prozora na prvobitnu veličinu ako je već maksimiziran dok desni taster služi za zatvaranje prozora.

Ispod linije prozora nalazi se linija menija. Ova linija različitog je sastava u zavisnosti kakav je program koji prozor predstavlja ali neke od grupa komandi su standardne. Pre svega svaki prozor sadrži menije:

-*File, Edit, View* itd (slika 32). Za nas je ovde važan meni *View* na čije ćemo se opcije vratiti kasnije kada se upoznamo sa ostalim elementima prozora.

Dok su linije prozora i menija obavezan element prozora, sledeći elementi su opcionalni odnosno korisnik ih po želji može postaviti i ukloniti. U daljem prikazivanju prozora radi manje veličine slika ovi će se elementi izbacivati.

Ispod linije menija nalaze se standardni tasteri sa najkorišćenijim funkcijama iz menija. Ispod ovih tastera nalazi se adresa direktorijuma koji prozor označava (ukoliko prozor označava uopšte direktorijum) a pored adrese nalaze se linkovi.



Sl. 32

Ispod ovih elemenata nalazi se radna površina prozora. Na slici 31 prikazan je prozor koji označava direktorijum pa se na radnoj površini nalaze fajlovi i poddirektorijumi tog direktorijuma. Ukoliko sadržaj prozora prevazilazi veličinu radne površine javljaju se tzv *Scrol* linije. To su linije na desnoj i donjoj ivici prozora koje imaju taster koji kada se pomera po liniji pomera i sadržaj prozora.

U meniju *View* nalaze se opcije za izgled prozora. Sve komponente koje korisnik želi da ima na prozoru treba čekirati u listi *Toolbars* (*Standard Buttons, Address Bar, Links, Text Labels*) i *Explorer Bar* (*Search, Favorites, History, Channels*). Jedna od mogućnosti WIN-98 je izgled prozora kao *Web* strane (*as Web Page*). Sledeće opcije se odnose na veličinu objekata na radnoj površini pri čemu je moguće izabrati mali ili velike ikone, listu objekata ili listu sa svim detaljima (*Large Icons, Small Icons, List, Details*). Ti objekti se dalje mogu urediti uz pomoć opcija *Arrange Icons* o kojoj je bilo reči kod uređenja objekata na *desktopu*. Sadržaj prozora može se nekad promeniti a da to prozor ne registruje. Tada se prozor *Refresh*-uje da bi upotpunio (osvežio) svoj sadržaj.

Pored ovih podešavanja prozora, moguća su i neka "dublja" podešavanja. To se radi u opciji *Folder Options* menija *View*. O ovom meniju već je bilo reči (slike 18 i 19). Sve što se pritom reklo za ikone iz kartice *General* važi i za prozore i objekte u njima. Ovde ćemo se zadržati na kartici *View* (slika 33) gde su sadržane opcije vezane isključivo za prozore. Od pomenutih opcija prisutne su sledeće:

- *Remember each folder's view settings*, koja služi da za svaki prozor čuva informacije o tome kako će biti prikazan odnosno sa kojim elementima;
- *Display the full path in the bar*, za prikazivanje pune lokacije nekog objekta iz prozora;

- *Hide file extensions for known file types*, za skrivanje ekstenzije onih fajlova koji su poznati Windows-u odnosno za koje Windows ima odgovarajuću podršku;

- *Show file attributes in Detail View*, za prikazivanje atributa fajla kada se objekti prikazuju u *Details* modu;

- *Show pop-up description for folder and desktop items*, za prikazivanje kratkog opisa objekata u prozoru i na desktopu kada se miš zadrži iznad njih;

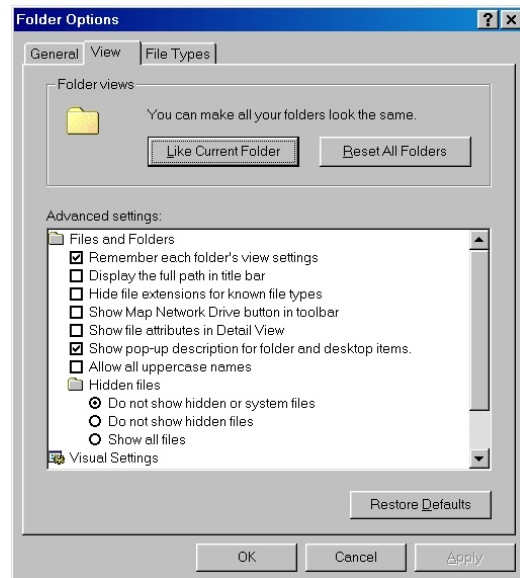
- *Hidden files*, služi da sakrije određene fajlove a podopcije su sistemski fajlovi i fajlovi sa atributom "skriveni";

- *Hide icons when desktop is viewed as Web page*, za skrivanje ikona kada je desktop u *Web* modu (naravno tu se onda vidi samo ime te ikone);

- *Show window contents while dragging*, za prikazivanje sadržaja prozora i kada se pomera a ne samo ivica nove lokacije.

Pored ovih postoje još neke opcije (koje možete videti sa slike) ali su manje korišćene pa se neće objašnjavati. Ono što je značajnije je mogućnost da se svi direktorijumi ponašaju kao trenutni. To se postiže pritiskom na taster *Like Current Folder*. Ukoliko se manuelno podešene opcije žele izbaciti može se pritisnuti taster *Reset All Folders* a mogu se i vratiti sva podešavanja po *default*-u uz pomoć tastera *Restore Defaults*.

To bi ukratko bio sadržaj svakog prozora. Zavisno od toga kakav program prozor predstavlja moguće je da prozor sadrži i druge elemente kao što su palete sa alatkama i sl.



Sl. 33

CONTROL PANEL

Već smo videli ranije deo podešavanja Windows-a. Rekli smo kako se podešavaju ikone, *desktop*, *tasbar*, prozori i još neke stvari do kojih se može doći u meniju *Settings*, u *Start* meniju ili preko padajućih menija. U meniju *Settings* mogu se otvoriti prozori za podešavanje ostalih stvari, štampača u prozoru *Printers* i preostale stvari u prozoru *Control Panel*.

Podešavanje Windows-a neophodno je radi maksimalnog iskorišćavanja mogućnosti Windows-a. WIN-98 je u potpunosti oslobođen od podešavanja nekih fajlova iz ostatka DOS-a ali radi boljeg funkcionisanja MS-DOS prompta ili moda navešćemo kraći sastav nekih za DOS neophodnih fajlova.

Fajlovi za podešavanje DOS-a su *config.sys* i *autoexec.bat*. Ovi fajlovi kako je navedeno nisu neophodni za funkcionisanje Windows-a ali u mnogome može da olakša rad u DOS-u. U *config.sys* se navode imena uređaja u računaru i lokacije fajlova sa parametrima koji služe za podizanje ovih uređaja, kako hardvera tako i softvara i ovaj se fajl izvršava automatski pri pokretanju sistema:

```
device=c:\windows\himem.sys
device=c:\windows\emm386.exe noems
BUFFERS=40,0
FILES=50
DEVICEHIGH=C:\ldd\ESSUTIL\ES1868.COM /A:0 /I:0
DEVICEHIGH=C:\ldd\cdrom\ATAPI_CD.SYS /D:MSCD000 /I:0
```

Sa *device* se označava uređaj i to kako je u primeru navedeno *himem* i *emm386* za memorijske i *ES1868* i *ATAPI_CD* za hardverske uređaje. Kao što se vidi nije bitno da li se koriste mala ili velika slova. Za rad je bitno navesti u *FILES* oko 50, jer to označava broj fajlova koji se mogu otvoriti istovremeno, i u *BUFFERS* oko 40 jer to ubrzava rad sa podacima.

Drugi fajl, značajan za DOS, je *autoexec.bat*. Kao što i samo ime ovog fajla kaže, on služi da pri učitavanju sistema izvrši neke komandne redove u kojima se navode fajlovi koje treba izvršiti i koji ostaju rezidentni u memoriji a služe za podizanje i rad uređaja kao što je CD-ROM ili nekih priručnih funkcija kao što je *doskey* koji pamti sve unete komande:

```
@ECHO OFF
rem set mouse=c:\ldd\mouse
rem lh c:\ldd\mouse\imouse.com
@SET DN=C:\LDD\DN\
rem @SET TEMP=C:\LDD\temp
prompt $p$g
PATH c:;c:\windows;c:\ldd\tools;c:\PROGRAČ1\BITWARE\;C:\LDD\DN;
lh c:\windows\command\doskey.com
```

Važnija komanda iz ovog fajla je *PATH* koja omogućava pristup fajlovima iz svih direktorijuma koji su navedeni iza ove komande bez obzira iz kog se direktorijuma pozivaju. Ovo je značajno za neke operacije kao što su arhiviranje ili pri pozivanju *shell* programa kao što je *Dos Navigator*.

Komandni redovi iz ova dva fajla mogu se zaobići i bez brisanja komandom *rem* a svi komandni redovi mogu se videti ili nevideti prilikom izvršavanja ako se na početku *autoexec.bat* stavi *@ECHO ON* ili *OFF*.

Mnogo važnije od ovog je podešavanje Windows-a. Zaključno sa verzijom 3.11 sva podešavanja su bila sadržana u fajlovima ekstenzije *ini*. Ovi fajlovi su bili razbacani i

pravljeni su za svaki uređaj ili instalirani program i sl. Od Windows-a 95 se svi podaci o podešavanju nalaze u fajlovima *system.dat*, *user.dat*, *system.da0* i *user.da0*. Parametri iz ovih fajlova se mogu promeniti i manuelno i to pomoću programa *regedit* koji nema svoju prečicu u *Start* meniju ali je to urađeno baš iz razloga što ovakvo menjanje parametara teško i zahteva stručno poznavanje Windows-a.

Skoro je sigurno da će svi iskusniji korisnici računara odmah po instaliranju Windows-a ići u *Control Panel*. Kao što je već više puta rečeno sva podešavanja sistema se vrše iz *Control Panel*-a (slika 34). Do *Control Panel* (CP) se može pristupiti na više načina. Preko menija *Settings* iz *Start* menija ili preko ikone *My Computer*.



Sl. 34

Neke od opcija CP-a su komplikovane i neće im se posvetiti mnogo pažnje. U daljem toku će se obrađivati komponente onako kako slede abecednim redom.

Accessibility Options služi da delimično odredi kontrolu nekih manifestacija u Windows-u. Primera radi može se odrediti da se kursor miša pokreće ne preko miša već preko tastature i to preko numeričkog dela (u kartici *Mouse*).

Add New Hardware

Add New Hardware je ikona koja služi za ubacivanje novog hardvera u računar. Naravno ne misli se na fizičko ubacivanje hardvera već na softversko prepoznavanje tog hardvera od strane OS. U skorije vreme se u računarskoj industriji prave sve više uređaji tipa *Plug'N'Play* (u prevodu uključi i igray). Ove uređaje bi po pravilu OS trebalo sam da prepozna i odmah koristi jer za njih po konstrukciji i karakteristikama nisu potrebni drajveri. Istina je često sasvim drukčija. *Plug'N'Play* karakter ovih kartica često uopšte nije

Plug'N'Play već *Plug'N'Pray* (uključi i pomoli se). Njih računar često neće da prepozna a kako za njih nisu predviđeni drajveri moguće je da na nekim računarima ovi uređaji neće nikad raditi.

Ikona *Add New Hardware* služi za instaliranje novih uređaja koji nisu Plug'N'Play karakteristika. Po startovanju ove ikone javlja se dialog-box koji preporučuje korisniku da zatvori sve aktivne programe pre nego što nastavi instaliranje. Posle ovog pojavljuje se dialog-box gde korisnik treba da se odluči da li želi da računar sam potraži novi uređaj ili će ga on sam izabrati iz liste (slika 35). Većina početnika izabere automatsko traženje novih uređaja što često urodi plodom pa se može preći na konkretno instaliranje drajvera ali ponekad Windows nije u stanju da detektuje novi uređaj pa se treba izabrati opcija *No, I want to select a hardware from a list* posle čega se pojavljuje lista sa uređajima iz koje se bira uređaj o kome se radi. Kretanje po dialog-boxovima je na standardan način preko tastera *Back*, *Next* i *Cancel*.

U sledećem dialog-boxu (slika 36) korisnik treba da izabere uređaj o kome se radi (naravno ovaj se dialog box pojavljuje samo u slučaju da je izabrana opcija manuelnog biranja uređaja). Lista se sastoji od najraznovrsnijih uređaja međutim ako uređaja koji se želi instalirati ipak nema u listi treba izabrati opciju *Other device* posle čega se prelazi na sledeći dialog-box za instaliranje drajvera.

Dialog-box za instaliranje drajvera (slika 37) daje listu proizvođača određenog uređaja i modele tih uređaja ali samo modele onih za koje sam Windows ima drajvere.

O ovim drajverima već je više puta bilo reči. To su zapravo mali upravljački programi koje OS koristi da bi mogao da komunicira sa perifernim uređajima i da bi mogao da ih kontroliše. Bez njih OS uopšte ne vidi postojanje perifernih uređaja i ne može da ih koristi. Pri podizanju OS-a ovi drajveri se učitavaju u memoriju gde ostaju rezidentni i odakle ih OS koristi po potrebi. Korisnik ovoga nije svestan i uopšte ne treba da o tome brine jer je to u potpunosti pod kontrolon OS-a.

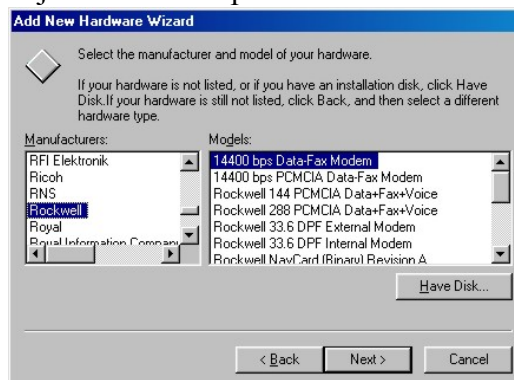
Drajveri koje sadrži WIN-98 su dosta kvalitetni i kada se izabere jedan od modela iz liste Windows iz svoje baze podataka instalira drajvere za taj model. Sa takvim drajverima uređaj može raditi međutim svi su ti drajveri kompatibilni. To znači da nisu originalni ali uređaj može sa njima da radi međutim ne kako oni tvrde bez konflikata već sa nekim konfliktima u pozadini koji nisu suviše veliki ali ipak onemogućavaju iskorišćenje svih



Sl. 35



Sl. 36



Sl. 37

kapaciteta uređaja. Zato se strogo preporučuje da se umesto Windows-ovih instaliraju originalni drajveri za uređaj koji stižu u paketu sa uređajem na disketi ili disku. Instaliranje ovih drajvera vrši se pritiskom na taster *Have Disk...* posle čega se pojavljuje dialog-box sličan onom *Browse* za nalaženje drajvera. Kada se drajveri sa diskete nađu (a Windows samo njih i nalje jer imaju posebnu ekstenziju) pojavljuje se dialog-box sličan onom sa slike 37 ali se sada u njemu nalaze samo oni modeli uređaja za koje je OS našao drajvere sa diska odnosno diskete. Izabere se traženi uređaj iz liste posle čega sledi instaliranje drajvera a kad se i to završi OS obično traži da se računar resetuje da bi se novi drajveri učitali.

Add/Remove Programs

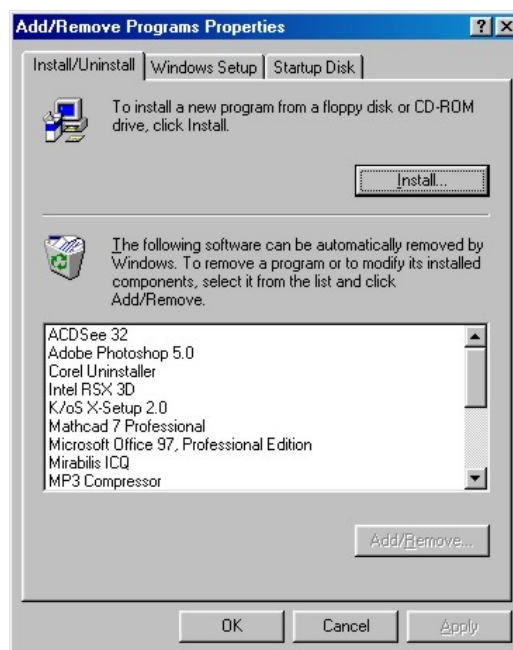
Add/Remove Programs je ikona koja služi za instaliranje i deinstaliranje softvera. Ovo početnicima može izgledati suvišno, programi se jednostavno mogu prekopirati i koristiti. Ovo je doduše stvarno bilo moguće i tako se i radilo ranije kada su programi bili jednostavniji. Današnji programi su duboko integrisani u OS i OS ih koristi i kad nisu aktivni. Zbog toga je neophodno instalirati pravilno programa a kada više nisu potrebni deinstalirati ih pravilno odnosno ukloniti sve stvari vezane za njih a koje se nalaze svud po direktorijumima OS. Pravilno deinstaliranje od velike je važnosti da se računar ne bi usporavao pokušajima da učitava stvari kojih stvarno nema i da ne bi prijavljivao nemogućnost nalaženja nekih stvari koje su mu potrebne za rad a kojih stvarno nema.

Većina današnjih programa za Windows ima programe za instaliranje i deinstaliranje u vidu posebnih fajlova (najčešće *Setup* ili *Install* i *Uninstall*). Svaki program koji je na ovaj način instaliran nalazi se u listi na kartici *Install/Uninstall* (slika 38). Odavde se može deinstalirati pritiskom na taster *Add/Remove* koji će ponuditi delimično ili potpuno deinstaliranje. Iz ove kartice se programi mogu i instalirati pritiskom na taster *Install* ali kako je već rečeno svaki program sadrži fajl koji pokreće instaliranje pa se ova opcija ne koristi.

Druga kartica *Windows Setup* sadrži komponente Windows-a koje nisu neophodne i koje se mogu deinstalirati odnosno instalirati. Ovaj meni neće se posebno obrađivati jer je u potpunosti isti kao dialog-box za biranje Windows komponenti pri instaliranju Windows-a (slika 3).

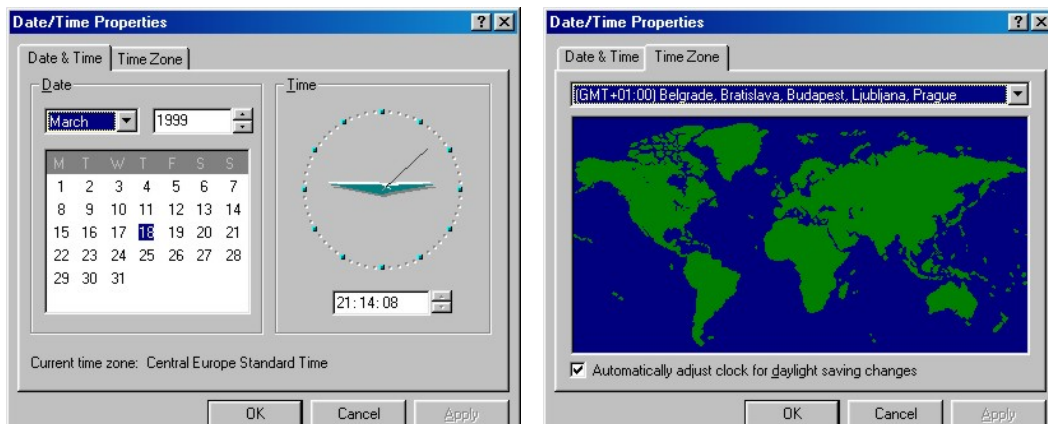
Treća kartica *Startup Disk* služi za pravljenje sistemske diskete WIN-98. O ovoj disketi već je više puta bilo reči. Ne treba ponovo objašnjavati značaj ove diskete pa je veoma važno posedovati je u svakom trenutku. Ukoliko je propuštena šansa da se ona napravi pri instaliranju Windows-a može se napraviti posle uz pomoć opcije iz ove kartice *Create Disk*. Tražiće se od korisnika da ubaci praznu disketu koja će se onda formatirati i na koju će se prekopirati fajlovi za podizanje OS-a sa diskete.

Date/Time služi za podešavanje vremena. To je vrlo bitno za one delatnosti, u kojima se računari koriste, a u kojima je vreme od presudne važnosti (kao što je pošta). Tu



Sl. 38

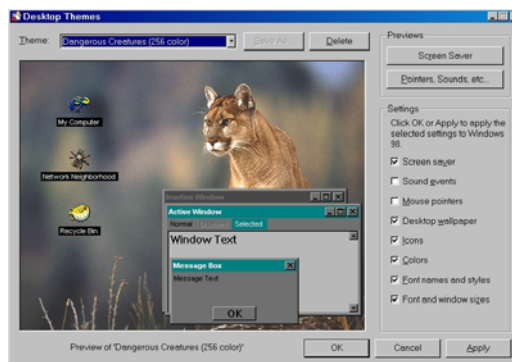
računar prati vreme za određenu operaciju i važno je da to vreme bude tačno. U amaterskim svrhama tačnost vremena nije tako važna stavka ali s'obzirom da se računar može koristiti i kao budilnik i na 100 drugih načina uviđa se značaj tačnosti vremena u računaru. Pored ovoga računar sam vodi računa o tome kad je koja datoteka odnosno fajl kreiran, u *Word*-u se tačno vodi računa koliko se vremena provede na izra|ivanju odre|enog dokumenta i sl.



sl. 39

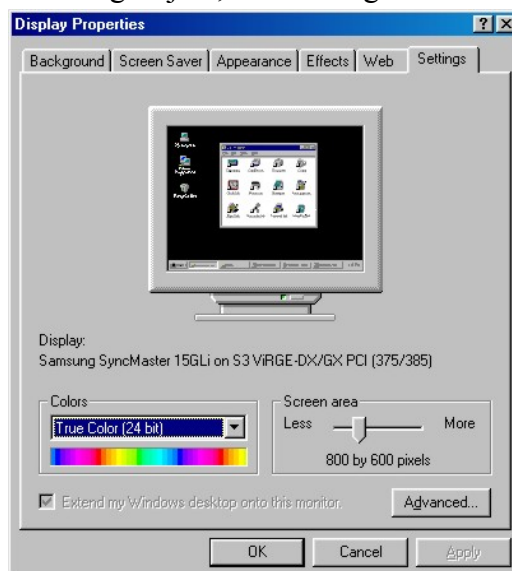
U kartici *Date & Time* podešava se datum i vreme dok se u kartici *Time Zone* podešava vremenska zona u kojoj se računar nalazi (slika 39). Ovo je važno zato što računar sam prati promene vremena pri vraćanju sata unazad i pomeranju unapred. Ovo se može videti posle prvog pomeranja jer će vas računar izvestiti o tome kada prvi put upalite računar.

Desktop Themes je već pominjana ikona. Ona označava program za izgled Windows-a koji je do ove verzije Windows-a bio poznat kao *Plus* (slika 40). Kao što se vidi sa slike *Desktop Themes* može da kontroliše izgled screen saver-a, sistemskih zvučnih signala, izgleda miša, *wallpaper*-a, ikona, boja i fontova, sve što se moglo i posebno ali veoma teško i dugo podešavati posebno u karticama *Display Properties*. *Desktop Themes* sadrži niz već gotovih kombinacija koje su međusobno uklopljene tako da predstavljaju celinu. Ove kombinacije mogu se naći i izabrati u meniju *Theme* u gornjem, desnom uglu. Naravno, korisniku je data mogućnost biranja više tema istovremeno, tako što će iz jedne teme uzeti jedne opcije a iz druge neke druge. To se postiže selektovanjem željenih opcija i to čekiranjem one koja treba da ostane. Sve promene koje bi se desile ako se trenutna kombinacija izabere mogu se videti na *Preview* delu prozora *Desktop Themes*.



Sl. 40

Display je ikona koje je deo već obra|ivan prilikom objašnjavanja podešavanja

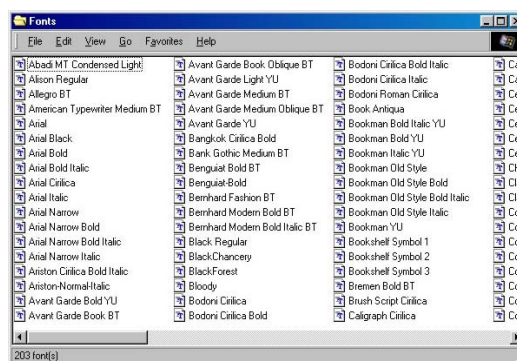


Sl. 41

desktopa. Ovde će se obraditi samo poslednja kartica ove ikone *Settings* (slika 41). Tu se podešavaju opcije grafičke kartice. U donjem, levom uglu nalazi se meni *Colors*. On predstavlja broj boja koje će se koristiti za prikazivanje objekata na ekranu. Više boja naravno znači kvalitetniju sliku ali tako je znači usporenje pa ako kartica nije dovoljno jaka slika može da secka. U donjem, desnom uglu nalazi se meni *Screen area*. Tu se određuje rezolucija ekrana odnosno broj ćelija ekrana. Kako je svaki objekat u Windows-u veličine nekoliko ćelija on će imati različitu veličinu u zavisnosti od rezolucije ekrana. Kako bi promene rezolucije uticale na izgled ekrana može se videti na malom ekranu na središtu ove kartice.

Stručnije podešavanje grafičke kartice može se izvršiti u dialog-boxu koji se pojavljuje pritiskom na taster *Advanced*. Onda se pojavljuje nova grupa kartica u kojima se može podesiti veličina svih slova uopšteno, mogu se instalirati novi ili reinstalirati stari drajveri za grafičku karticu, može se promeniti model monitora a onda se podesiti neke od opcija za monitore i sl. Ovo zahteva stručnije znanje i neće se posebno objašnjavati.

Fonts je ikona u kojoj se nalaze svi instalirani fontovi. Fontovi su ustvari slova različitog izgleda grupisana u jedan fajl koji se zove font i koji koriste tekst procesori prilikom generisanja slova tog određenog izgleda. Da bi tekst procesor mogao da koristi fontove mora biti svestan njihovog prisustva. Zato se fontovi moraju instalirati a svi instalirani fontovi se nalaze u direktorijumu *FONTS* koji je predstavljen ikonom *Fonts* (slika 42). Novi fontovi se instaliraju uz pomoć opcije *Install New Font...* iz *File* menija. Pojavljuje se dialog-box gde treba prvo naći direktorijum sa fontovima a onda ih označiti i pritisnuti taster *OK*. Ukoliko se fontovi ne nalaze negde na hard disku neophodno je čekirati opciju *Copy fonts to fonts directory*. Ovako instalirani fontovi dostupni su svakom programu koji ima podršku za različite fontove.

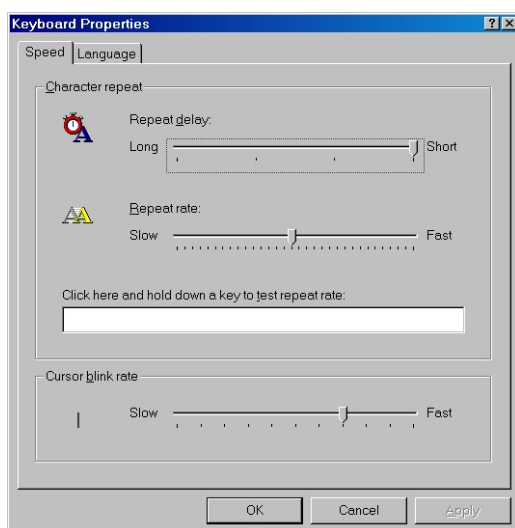


Sl. 42

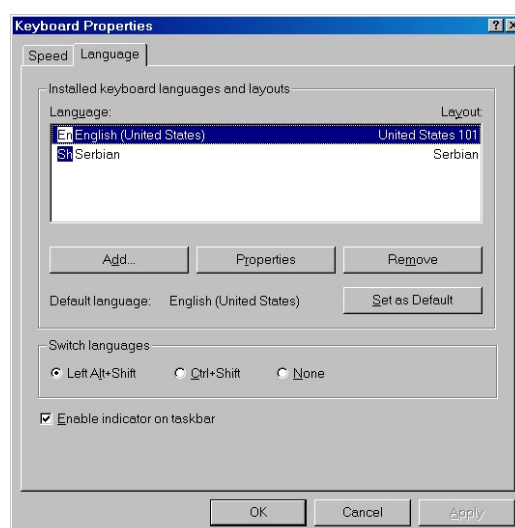
Sledeća je stavka CP-a **Internet** koja se tiče veze sa Internet-om i o kojoj će biti više reči u poglavlju o podršci WIN-98 Internet-u.

Keyboard

Keyboard je ikona preko koje se kontroliše ponašanje tastature ali ne kako se u većini slučajeva, kod korisnika, misli kontrolisanje koji će znak se pojaviti posle pritiska kog tastera. Za ovakvu kontrolu tastature potrebni su tzv. programi za predefinisane tastature. U WIN-98 *Keyboard Properties* kontroliše neke ne mnogo važne ali ipak stvari koje za korisnike sa specifičnom profesijom mogu mnogo da znače. Kartica *Speed* (slika 43) kontroliše brzinu treptaja kursora i brzinu ponavljanja znaka pri držanju tastera na tastaturi kao i vreme koje protekne dok ponavljanje ne počne. Kako bi se tastatura po datom podešavanju ponašala može se isprobati u polju ispod.



Sl. 43



Sl. 44

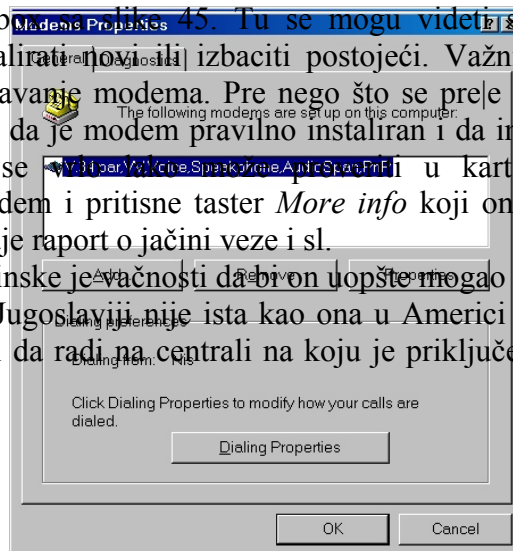
Kartica *Language* (slika 44) služi za definisanje kom govornom području tastatura odnosno računar pripada. Ovo je jedna od novina WIN-98 koja predstavlja mogućnost da se lako tastatura prebaci na određeno govorno područje odnosno da se uvedu neki novi potrebni i izbace neki nepotrebni znaci. Iako vam WIN-98 pri samoj instalaciji omogućava da izaberete željenu tastaturu za korisnike koji prevode i sl. potrebno je prisustvo više tastatura. Nova tastatura se ubacuje klikom na taster *Add* posle čega se pojavljuje meni u kome se izabere željena tastatura. Neke tastature koje nisu više potrebne mogu se naravno izbaciti klikom na taster *Remove* dok se klikom na taster *Properties* otvara meni za podešavanje izabrane tastature. Kada postoji više tastaturnih profila jedan je uvek *Default* odnosno onaj koji ima prednost i koji će važiti dok se ne izabere neki drugi što se inače radi uz pomoć tastature kombinacijom tastera kako se vidi na slici ili se otvori ovaj dialog-box pa se za *Default* izabere neka druga tastatura. Microsoft se pobrinuo da se otvaranje ovog dialog-boxa olakša time što je postavio ikonu za njegovo otvaranje u *tray area* (čekira se opcija *Enable indicator on taskbar*).

Modems

Modems je ikona za podešavanje modema. Kako autor ovog rada modem smatra vrlo važnom komponentom računara, zbog sve popularnijeg Internet-a, obradiće se sve opcije u vezi sa modemom.

Na početku kada se otvori ikona modem može se pojaviti dialog-box za instaliranje modema ako on već nije instaliran. Ovaj dialog-box je u potpunosti isti kao i dialog-box za instaliranje bilo kog hardvera i neće se posebno objašnjavati. Ukoliko je modem (jedan ili ređe više njih) već instaliran javlja se dialog-box slika 45. Tu se mogu videti svi instalirani modemi a po potrebi mogu se instalirati novi ili izbaciti postojeći. Važnija stavka ovog dialog-boxa je *Properties* za podešavanje modema. Pre nego što se pređe na podešavanje modema korisnik mora biti siguran da je modem pravilno instaliran i da ima nesmetanu komunikaciju sa računarom. To se može proveriti u kartici *Diagnostics* gde se označi port na kome je modem i pritisne taster *More info* koji onda testira vezu sa modemom i ako je sve u redu izdaje raport o jačini veze i sl.

Podešavanje parametara modema od suštinske je važnosti da bi on uopšte mogao da radi. To je iz razloga što telefonska centrala u Jugoslaviji nije ista kao ona u Americi ili negde drugde. Modem se mora striktno podesiti da radi na centrali na koju je priključen.

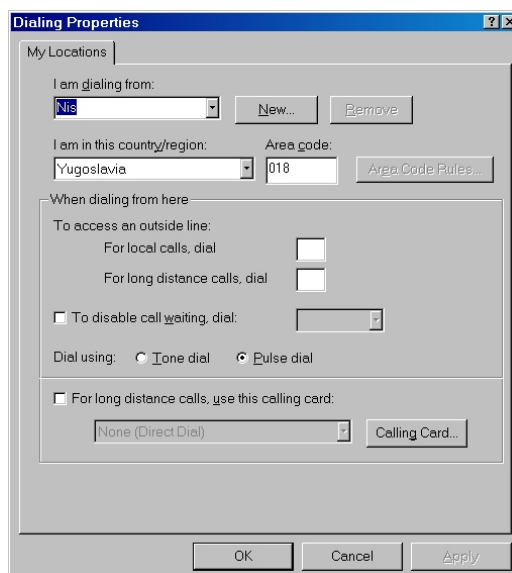


Sl. 45

Prva kartica za podešavanje modema je *General* (slika 46) i u nju se ubacuju neki osnovni podaci o modemu. Vrlo je važno da se u meniju *Port* izabere tačan port na kome se modem nalazi inače računar neće biti u stanju da detektuje modem. *Speaker volume* označava jačinu tona kojom će modem obavestavati korisnika o tome šta radi. Jačina se može podesiti po želji kao i isključiti što je u potpunosti na korisniku da odluči ali se preporučuje da se ipak ova opcija uključi da bi se čulo kada modem ostvaruje vezu da li je linija zauzeta i sl. *Maximum speed* služi da naznači računaru koja bi neka maksimalna jačina modema¹⁴ bila jer modem pri uspostavljanju veze testira jačinu veze sa drugim modemom, i mnogo je praktičnije naznačiti mu koja bi neka maksimalna jačina bila da ne testira neke jačine koje ne može da ostvari. Ispod ovog nalazi se opcija *Only connect at this speed* koja mora biti obavezno isključena jer znači da modem može da uspostavi vezu samo te jačine a sa sadašnjim kvalitetom veza u Jugoslaviji to je malo verovatno pa ukoliko ne uspe, modem uopšte neće uspostavljati vezu.

Druga je kartica *Connection* i tu ne treba ulaziti u pojedinosti osim što treba naznačiti da opcija *Wait for dial tone before dialing* mora biti isključena jer naša telefonska centrala ne radi po principu jednozvučnog odzivnog signala. U objašnjavanje drugih kartica *Distinctive Ring* i *Forwarding* ne treba ulaziti. Sve opcije po *default*-u treba tako i da ostanu.

Pored podešavanja modema od velike je važnosti podesiti i lokaciju na kojoj se računar nalazi odnosno naznačiti modemu kako će da zove sa mesta na kome se nalazi, sa ili bez pozivnog broja i sl. To se vrši u dialog-boxu *Dialing Properties* (slika 47) koji se otvara pritiskom na istoimeni taster sa slike 44. U tom dialog-boxu naznačava se lokacija na kojoj je računar sa pozivnim brojem za oblast. Ukoliko se računar nalazi npr u nekoj firmi gde se treba okrenuti prvo neki broj da bi se dobio izlaz (najčešće 9), taj se broj treba upisati u polje pored opcije *For local calls, dial* ili *For long distance calls, dial*. Najvažnija stavka u ovom dialog-boxu je naznačiti modemu o kakvoj se centrali radi, tonskoj ili pulsnoj (*Tone dial, Pulse dial*).

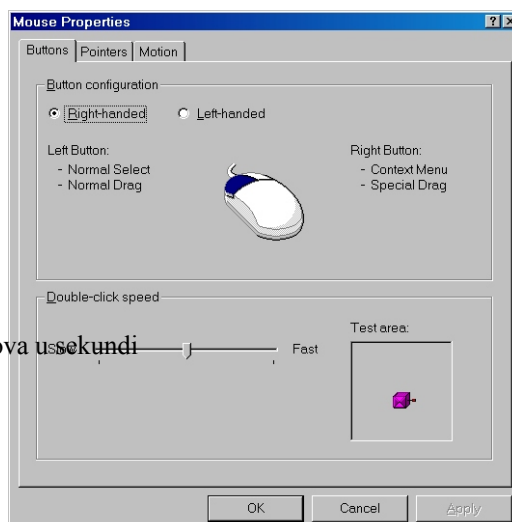


Sl. 47

Mouse

Mouse služi za kontrolu miša. Već je rečeno koliko je miš važan za kretanje u Windows okruženju. Tako je rečeno kako se koja akcija u Windows-u izvršava mišem. Ovde će biti konkretnije objašnjeno kako se ove operacije mišem podešavaju jer je za optimiziranje rada neophodno da miš bude prilagođen korisniku u najvećoj mogućoj meri.

Prva kartica u *Mouse Properties* je *Buttons* (slika 48). Ovde se pre svega određuje

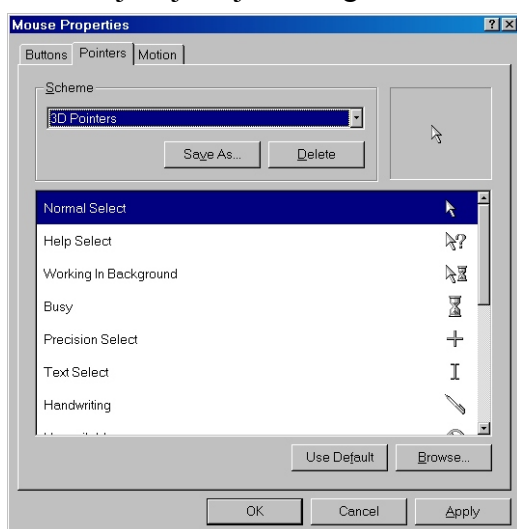


Sl. 48

¹⁴ jačina modema se meri u baudima (to je ustvari broj bitova u sekundi)

kojom se rukom korisnik koristi mišem. Ovo nije od presudne važnosti za korišćenje miša ali ga u mnogome može olakšati jer nije isto koji će taster za otvaranje objekata koristiti levoruki i desnoruki korisnik. Koje je orijentacije korisnik, određuje se označavanjem jedne od opcija *Right-handed* (desnoruk) i *Left-handed* (levoruk). Još jedna značajna stavka iz ove kartice je brzina kojom se mora pritisnuti taster miša dvaput uzastopce da bi se izvršile operacije tzv. duplim klikom. Ovo se podešava na skrol traci ispod *Double-click speed*. Da bi se odmah testiralo koliko brzo treba pritisnuti miš, i eventualno korigovati, data je *Test area* ili površina za testiranje na koju treba dvaput kliknuti mišem i ako je to dovoljno brzo iz roze kutije će izaći ili u nju ući klovn.

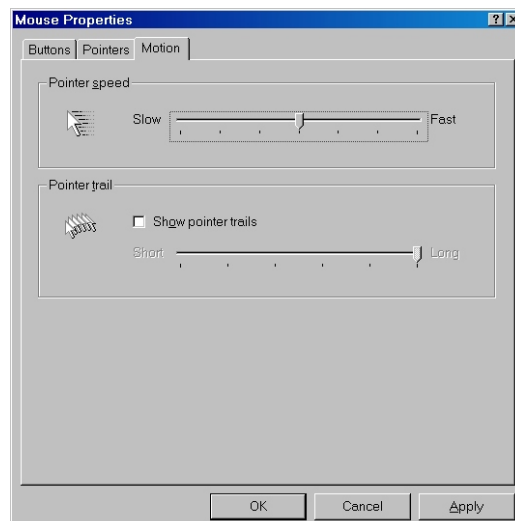
Sledeća kartica je *Pointers* (slika 49) u kojoj se podešava izgled miša odnosno identifikatora miša na ekranu. U delu o korišćenju miša u Windows-u pokazano je koje sve oblike miš može imati zavisno od toga koju je operaciju predviđen da obavi i to se ni ovde ne može podešavati. Ono što se ovde može podesiti je da se iz niza ponuđenih izgleda miša izabere onaj koji najviše odgovara korisniku. Pri tome se mogu menjati cele garniture



Sl. 49

izgleda biranjem određene šeme (kao što je na slici izabrana šema *3D Pointers*) ili se može napraviti sopstvena šema koja se na već opisani način može sačuvati pritiskom na taster *Save As*. Ovakvim biranjem izgleda tastera po želji postiže se pre svega lakša uočljivost tastera na ekranu.

Poslednja kartica je *Motion* (slika 50) i u njoj se podešavaju dve stvari o kretanju identifikatoru miša na ekranu. Prva stavka je odnos pomeraja miša u stvarnosti i njegovog pomeraja na ekranu koja je označena kao *Pointer speed*. Zavisno od toga gde se na skrol



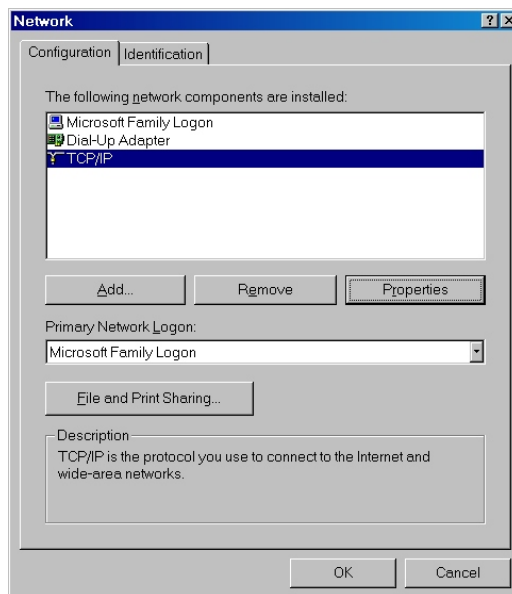
Sl. 50

traci nalazi pokazivač (*Slow, Fast*) zavisiće i da li će se miš pomerati više ili manje na ekranu. Lenji korisnici mogu ovo iskoristiti da se sa malo pokreta ruku kreću po celom ekranu ali će pri tom imati problema sa preciznošću miša. Druga stavka ove kartice je *Pointer trail* ili rep miša. Kao što se na slici vidi moguće je mišu dodati rep i odrediti dužinu tog repa koji se javlja samo kada se miš kreće a ima jedino ulogu da se miš lakše uoči.

Multimedia je ikona za kontrolu aspekata multimedijalnosti u Windows-u jer Windows kao intuitivno okruženje pruža dosta dobre mogućnosti za multimedijalnost. Otvaranjem ove ikone pojavljuju se više kartica za kontrolisanje raznih oblika multimedije ali većina opcija odavde može se pojedinačno kontrolisati i na drugim mestima pa se ovde nećemo ponovo zadržavati.

Network je ikona preko koje se kontroliše mreža ako postoji.

U kartici *Configuration* (slika 51) mogu se ubaciti, izbaciti i konfigurisati postojeći protokoli koji predstavljaju skup pravila koje računari koriste i po kojima se ponašaju kada međusobno komuniciraju. Ubacivanje protokola vrši se pritiskom na taster *Add* posle čega se pojavljuje standardni dialog-box iz koga treba izabrati željene protokole (instaliranje novih protokola može zatražiti instalacioni disk WIN-98). U ovoj kartici može se podesiti i dozvola odnosno zabrana drugim umreženim računarima da koriste resurse ovog.



Sl. 51

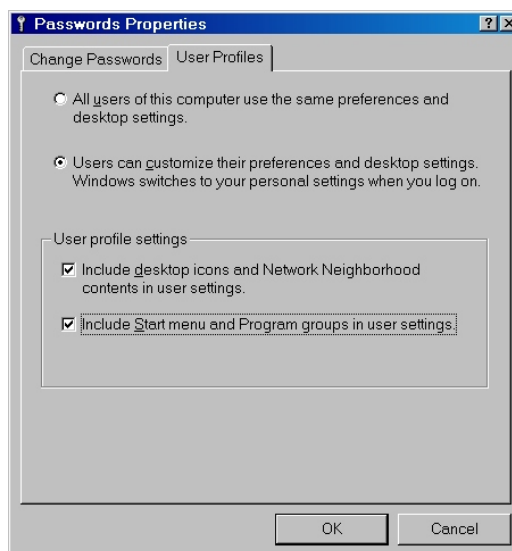
Druga kartica je *Identification* i u njoj se nalaze samo podaci o računaru kao što su ime računara, po kome će biti poznat u mreži, radna grupa i opis računara.

Passwords

Passwords je ikona za postavljanje i menjanje šifri za pristup resursima Windows-a.

Prva kartica je *Change Passwords* i služi za menjanje šifri ako one već postoje odnosno za njihovo postavljanje ako ih nema. Oko ove kartice i opcija iz nje se nećemo zadržavati jer sve šifre koje se ovde mogu promeniti, mogu se promeniti i iz dialog-boxova koji služe za predstavljanje stvari koje te šifre štite.

Druga kartica je *User Profiles* (slika 52). Ovo je opcija koja je zbog svoje izuzetne važnosti preuzeta iz Windows-a 95. Omogućava da isti računar koristi više korisnika sa potpuno različitom podešenošću parametara. Tako se postiže da svaki korisnik optimizuje opcije Windows-a po sopstvenom



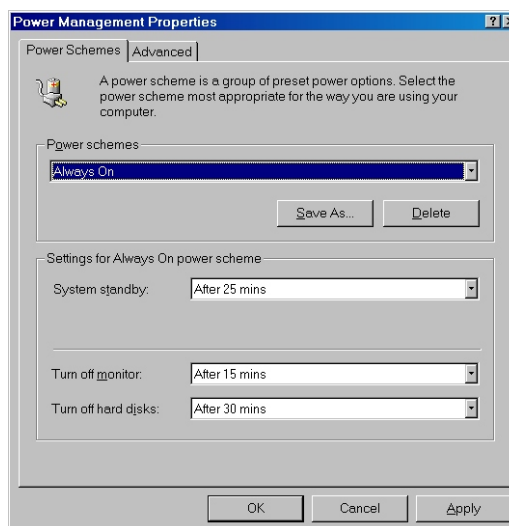
Sl. 52

nahojenju a u isto vreme i sprečava upad drugog korisnika u tui profil. Stvaranje više korisničkih profila može se uključiti na 2 načina od kojih je ovo jedan. Označi se opcija da korisnici mogu podešavati parametre odvojeno i čekira se koji će parametri biti odvojeni a koji će biti zajednički a onda se rebootuje računar koji onda traži od trenutnog korisnika da ubaci svoju šifru koju će na dalje morati da koristi da bi dobio pristup svom profilu. O drugim opcijama korisničkih profila biće više reči u odeljku *Users* koji se isključivo bavi ureljenjem računara za više korisnika.

Power Menagment je ikona za softversku kontrolu napajanja delova računara. Ova opcija nema veći značaj za računare kod kuće i u većini slučajeva nije ni uključena ali ima presudan značaj kod mobilnih računala tzv. Laptop računara koji se napajaju preko baterije. Kod ovih računara neophodno je odrediti da se posle dužeg vremena neaktivnosti isključe neki veći potrošači energije.

Kao što se vidi na prvoj kartici *Power Schemes* (slika 53) može se kontrolisati isključivanje hard diskova i monitora što se naravno može sačuvati kao jedna od šema ili se može izabrati jedna od postojećih.

U drugoj kartici *Advanced* može se samo čekirati opcija za postavljanje ikonice *Power Menagment*-a u *tray area* i postaviti se šifra kada se računar vraća iz moda štednje energije u radni mod.

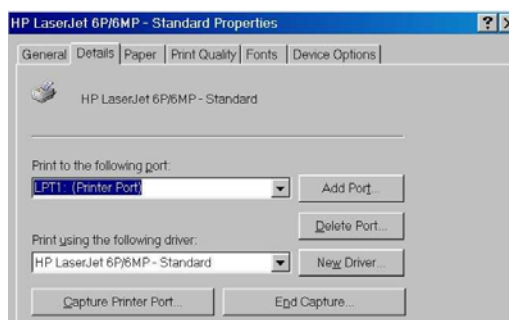


Sl. 53

Printers

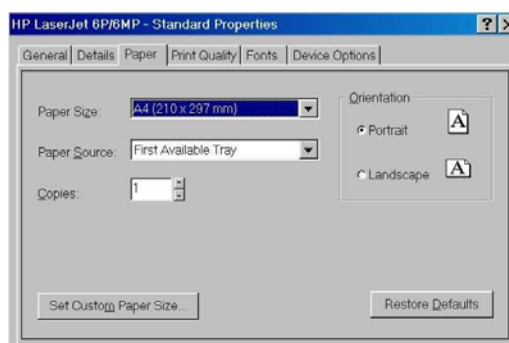
Ikona *Printers* se može, pored u CP-u, naći još na dva mesta: *Start/ Settings/ Printers* i *My Computer* prozoru. Kako joj i samo ime kaže, služi za kontrolu štampača i to: instaliranje (koje je isto kao i instaliranje bilo kog drugog hardvera) i podešavanje. Iako je podešavanje opcija kod svakog štampača različito ipak postoje opcije koje su prisutne kod svih štampača jer su od suštinskog značaja za funkcionisanje štampača.

Na slici 54 može se videti kartica u kojoj se treba naznačiti koje će drajvere koristiti OS kada bude pozivao printer i preko kog porta će komunicirati sa printerom. Iako je moguće promeniti, standardan port za štampač je LPT1.



Sl. 54

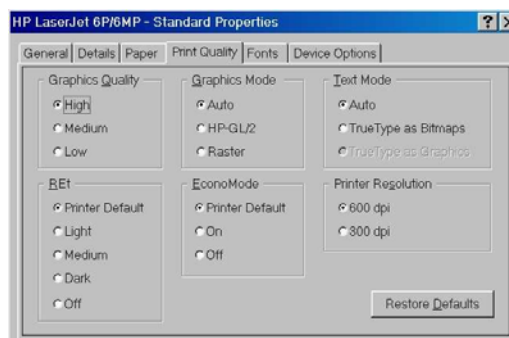
Na slici 55 može se videti kartica u kojoj se podešavaju karakteristike papira koji se koristi i broj kopija koliko se treba odštampati. Veličina papira koji se koristi kod nas je 210x297 što je ustvari A4 veličina. To je neophodno naznačiti štampaču da bi kada se



Sl. 55

nešto odštampa bilo isto onako kako je predstavljeno na ekranu. Orientacija papira tako je važna stvar a moguće su *Portrait* (kakvo se inače koristi kod nas) i *Landscape*. Broj kopija je proizvoljan i naznačava se u polju *Copies*.

Na sledećoj kartici (slika 56) mogu se videti opcije za podešavanje kvaliteta štampanja. Za primerno odabran štampač kvalitet grafike je: visok, srednji ili nizak. Svi modovi štampača su postavljeni na *Auto* što je najbolje jer se tako prepusti štampaču da se brine o svim sitnijim, komplikovanijim stvarima. Ono što korisnik treba da podesi su ekonomičnost i rezolucija. Ekonomičnost se ogleda u tome koliko će boje (odnosno tonera) koristiti štampač prilikom štampanja. Iako ovo ne deluje ozbiljno cena tonera primorava korisnike da koriste ekonomičan mod iako delimično oslabljuje kvalitet štampe.



Sl.56

Regional Settings

Regional Settings služi da podesi način predstavljanja brojeva, monete, vremena i datuma u Windows-u i programima za Windows. Ovo je bilo uvršćeno i u raniju verziju Windows-a ali je po prvi put u ovoj verziji data mogućnost podešavanja za Srbiju odnosno Jugoslaviju. Iako većina drugih opcija ne treba da se menja, jer u potpunosti odgovara našem prostoru, biće reči o opcijama koje se mogu po želji promeniti.

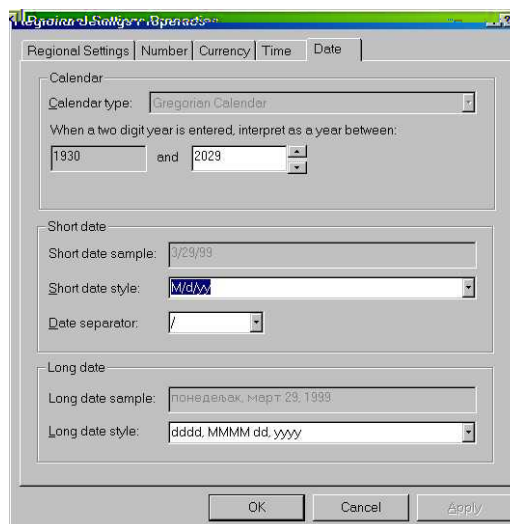
U prvoj od 5 kartica, kartici *Regional Settings*, treba izabrati zemlju u kojoj se računar nalazi jer neki noviji programi za Windows imaju podršku za različite zemlje sa različitim pismom i sl.

U drugoj kartici, *Number*, mogu se podesiti parametri za prikazivanje brojeva i to: decimalni znak, broj decimala, znak za negativne brojeve, sistem mera i sl.

Treća kartica, *Currency*, sadrži oznake za predstavljanje državne monete i pri tom decimalni znak, broj decimala iza znaka i sl.

četvrta kartica, *Time*, omogućava podešavanje načina na koji će biti prikazano vreme pri čemu je *default* **hh:mm:ss** što odgovara i našem načinu predstavljanja vremena. Ovde se još može odrediti i znak kojim će biti predvojeni godina, mesec i dan i simboli kojima će se prikazati pre i posle podne.

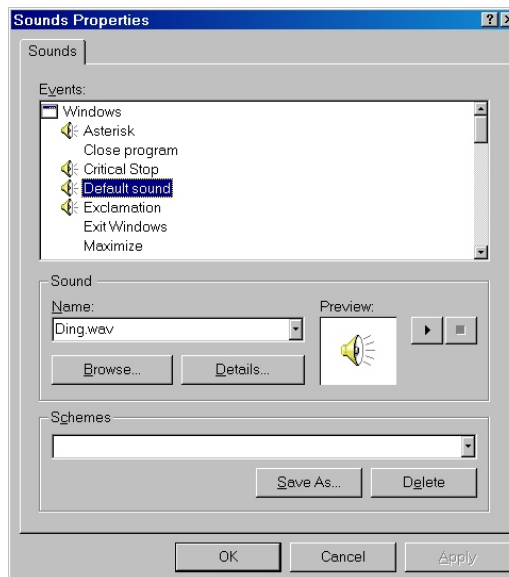
U petoj kartici, *Date* (slika 57), određuje se stil prikazivanja kratkog i dugačkog oblika datuma, što je prikazano u *tray area* na *taskbar*-u i separator datuma. U toku poslednje decenije ovog veka stručnjaci širom sveta počeli su da traže rešenje za problem prelaska u novi vek koji će navodno napraviti kaos i katastrofu u svetu računara. To će se navodno desiti jer računari po konstrukciji ne mogu da uvide razliku između 1900 i 2000 (tome zašto računar ne može da uvidi ovu razliku može se pisati naširoko ali to nije tema ovog rada).



Sl. 57

Konstruktori Windows-a 98 pobrinuli su se da Windows računa vreme od 1930 do 2029 godine po *default*-u a kako se vidi u ovoj kartici i može se odrediti i duže.

Sounds (slika 58) služi da reguliše koja će akcija u Windows-u biti praćena kojim zvukom. Ovo je vrlo popularna opcija Windows-a jer omogućava korisniku da lakše ima uvid u to koja je akcija u toku. Spisak svih akcija nalazi se u polju *Events* a kako se koji događaj odnosno akcija izabere može joj se pomoću dialog-boxa *Browse* pridružiti neki zvučni fajl koji će biti aktiviran kada je data akcija u toku a koji se može odmah provertiti kako zvuči klikom na taster za puštanje pored sličice *Preview*. Ovako podešena, šema zvuka se može sačuvati ili se može izabrati već neka od postojećih.



Sl. 58

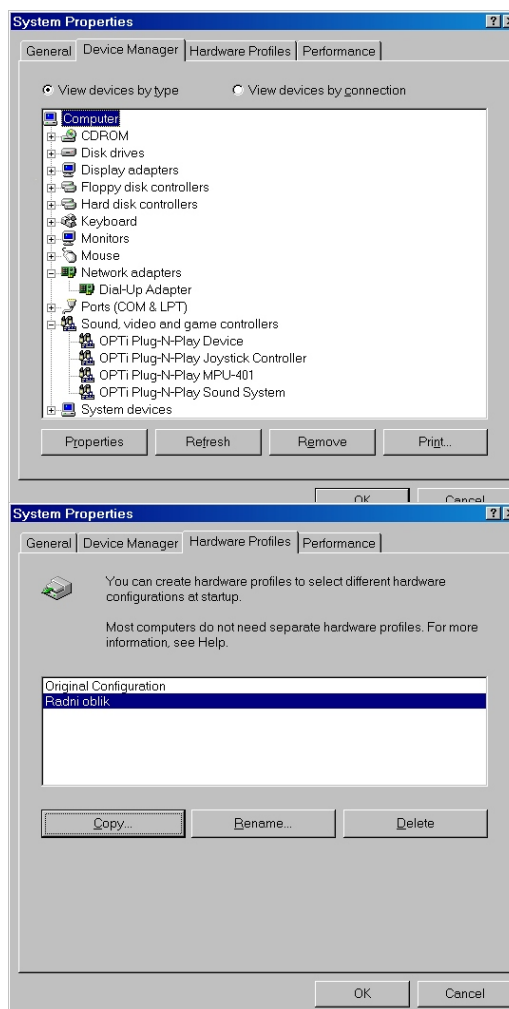
System

System je prečica za otvaranje kartica preko kojih se u potpunosti može kontrolisati hardver računara.

Prva kartica, *General*, daje samo informaciju o tome koji se operativni sistem koristi, ko je vlasnik računara i koji je procesor u računaru sa koliko megabajta RAM-a.

Mnogo je interesantnija druga kartica, *Device Manager* (slika 59) u kojoj se može videti celokupni instalirani hardver računara. Kao što se vidi kada se neki od uređaja u računaru označi moguće je klikom na taster *Properties* otvoriti dialog-box za njegovo podešavanje koji je isti kao onaj koji se otvara kada se uređaj podešava u ikoni predviđenoj za njega (ako je ima). Iako je podešavanje svakog uređaja priča za sebe ovde se to neće posebno objašnjavati jer to nije tema ovog rada. Odavde se uređaji mogu i deinstalirati klikom na taster *Remove*.

Sledeća kartica je *Hardware Profiles* (slika 60). Kao i kod korisničkih profila moguće je napraviti hardverske profile koji se manifestuju tako što se pri butovanju računara ne podižu svi uređaji već samo oni neophodni i oni koje korisnik izabere. Ovo nije često korišćena opcija ali može da reši neke probleme opterećenih računara. Naime, kada je računar natrpan karticama često se desi da se stvori konflikt između nekih kartica. To nastaje



kada dva ili više uređaja koriste istu IRQ liniju ili DMA kanal. tada samo jedan koji ima suprematiju nad ostalima radi dok ostali ne rade. Ovo se može rešiti ako se uređaji raporede na slobodne IRQ linije i DMA kanale ali je i to moguće samo ako je uređaju hardverski omogućeno da koristi i neku drugu liniju i kanal od onih *default*. Ukoliko nije moguće rasporediti uređaje na slobodne linije i kanale ili ako ih nema samo je jedno rešenje da se podigne određeni uređaj. Iako ovo nije idealno rešenje može da reši problem tako što se dati uređaji podižu posebno odnosno podigne se jedan hardverski profil pa kada je potreban neki drugi uređaj podigne se hardverski profil u kome je on aktivan i sl. Novi hardverski profili se kreiraju klikom na taster *Copy* posle čega se pojavljuje dialog-box u koji treba upisati ime novog profila. Posle toga se rebootuje računar i na samom početku se pojavljuje DOS-ov dialog-box u koji treba upisati koji se hardverski profil želi učitati. Kada se podigne novi hardverski profil u kartici *Device Manager* sa slike 56 se stane na uređaje koje treba isključiti i otvori se dialog-box *Properties* u kome se čeka opcija *Disable in this hardware profile*. Ovime će se pri kasnijem podizanju ovog hardverskog profila osloboditi linije i kanali koje su ovi uređaji zauzimali za neke druge odnosno ti uređaji se neće podići.

Poslednja kartica, *Performance*, daje nam uvid u stanje memorije u računaru, iskorišćenje resursa računara i sl a omogućava nam i podešavanje ovih stvari u šta se nećemo upuštati jer Windows je po *default*-u podešen tako da najbolje moguće upravlja ovim stvarima.

Telephony služi za određivanje lokacije sa koje će računar uspostavljati telefonske komunikacije kao i parametara centrale sa koje zove o čemu je bilo detaljnije u delu o modemima.

Users

Users služi da uredi računar za više korisnika. O jednom načinu pravljenja korisničkih profila već je bilo reči, ovo je samo još jedan, kompletniji i napredniji ali i lakši način za kreiranje novih korisničkih profila.

Startovanjem ikone *Users* pojavljuju se uzastopce niz dialog-boxova u koje treba uneti informacije o novom korisničkom profilu. Na samom početku pojavljuje se dialog-box koji samo daje korisniku informacije o tome da je pokrenut proces za kreiranje novog korisničkog profila. Sledeći korak je upisivanje imena ili popularnije rečeno *User name* novog profila. U narednom dialog-boxu treba upisati šifru koja će biti potrebna kada se korisnik loguje na svoj profil. Poslednji korak stvaranja novog korisničkog profila je određivanje koji će se delovi sa osnovnim profilom zadržati kao zajednički a koji će se odvojiti i podesiti posebno nazavisno jedan od drugog (slika 61). Ovo se određuje čekiranjem ovih opcija u odeljku *Items* a postoje sledeće opcije: *Desktop* i direktorijum *Documents*, *Start* meni, direktorijum *Favorites*, *Web* strane i direktorijum *My Documents*.



Sl. 61

Klikom na *Next* završava se kreiranje novog korisničkog profila. Posle toga treba se odlogovati sa trenutnog, opšteg profila i logovati se na sopstven a onda izvršiti lična podešavanja jer je lični profil preuzeo u početku parametre iz opšteg profila.

PROGRAMI UNUTAR WINDOWS-a 98

Kao Operativni Sistem, WIN-98 ostvaruje vezu između aplikacija i hardvera, npr. kad neka aplikacija naredi štampanje OS tu naredbu prosleđuje štampaču sa kojim je u vezi. Sam po sebi OS ne može da obavi ni jedan praktičan zadatak. Sve praktične zadatke obavljaju pomoćni programi (aplikacije) koji se instaliraju i integrišu sa OS-om i funkcionišu kao celina. Kao složeniji i napredniji OS, WIN-98 ima u sebi integrisane već neke programe koji su preuzeti kao osnovne verzije nekih složenijih programa i koji mogu obavljati neke osnovne operacije ali za bilo koju profesionalniju namenu moraju se instalirati novi složeniji programi sa više opcija za rad.

Pre nego što se detaljnije pozabavimo programima koji se nalaze kao sastavni deo Windows-a treba objasniti kako Windows pruža podršku programima odnosno kako ih izvršava. Ovde se prvo mora napraviti podela između programa odnosno postojećeg softvera. Pošto je dugo vremena pre Windows-a OS bio DOS mnogi su programi napisani da rade isključivo pod DOS-om. To su tzv. programi pisani za DOS. Pored njih postoje programi predviđeni da rade u Windows-u 3.x koji je isto dugo bio pratnja DOS-a i to su tzv. 16-bitni programi. Najnovija grupa programa su programi pisani za Windows 95 a pogotovu oni pisani za Windows 98. To je najkvalitetnija i najsigurnija grupa programa i često se nazivaju 32-bitni programi.

Zavisno od toga kakav program treba da izvrši, WIN-98 mu priprema pogodnu podlogu. Za sve DOS programe WIN-98 kreira tzv. Virtuelnu Mašinu koja se ponaša kao samostalan računar odnosno dati je program vidi kao samostalan računar. To je neophodno zato što je u DOS okruženju celokupno procesorsko vreme dato samo jednom programu odnosno samo se jedan program može izvršavati istovremeno. Za 16 i 32-bitne programe WIN-98 kreira tzv. Sistemsku Mašinu koja radi slično Virtuelnoj. Svaki 16 i 32-bitni program se izvršava u posebnom memorijskom delu čime je onemogućeno eventualno mešanje između programa i kočenje sistema. Za svaki otvoreni program WIN-98 će kreirati Virtuelnu ili Sistemsku Mašinu i tako sigurnije izvršavati programe istovremeno.

Ova mogućnost WIN-98 nije novina a naziva se *multitasking*. Spособnost izvršavanja više programa istovremeno omogućena je time što svaki tekući program dobija po deo procesorskog vremena pri čemu WIN-98 može deliti procesorsko vreme samo kada je prisutan jedan CPU. Prisustvo više CPU-a WIN-98 ne može da podrži.

Osobine WIN-98 Softvera

Posle pojave Windows-a 95 mnogi već postojeći programi su se prepravljali prilagođavajući se novom OS-u odnosno išlo se na potpuno iskorišćavanje potencijala novog sistema.

Jedna od novina je podrška dugačkim imenima fajlova. Stari DOS imao je nomenklaturu fajlova 8+3 odnosno 8 karaktera za ime plus 3 za ekstenziju. Od Windows-a 95 prešlo se na slobodniju nomenklaturu od maksimalnih dozvoljenih 255 karaktera pri čemu svega nekoliko sledećih nisu dozvoljeni: ? / \ " : < > | *. Ovde se korisnici starih programa trebaju paziti jer DOS programi ne podržavaju dugačka imena. Neki primerni fajl *Proba dugačkih imena.doc* DOS programi će videti kao *PROBADč1.doc*. Kao što se vidi uzima se prvih 6 karaktera, dodaje se karakter č a onda se stavljaju brojevi 1,2 itd. a za ekstenziju se uzimaju poslednja 3 karaktera tako da taj fajl i dalje ima nimenklaturu 8+3.

Druga važna osobina novih programa su pomoćni programi za instaliranje i deinstaliranje. DOS-ovi programi se jednostavno prekopiraju u neki direktorijum i koriste. WIN-98 programi se integrišu u OS da bi bili povezani sa drugim programima i koristili sve resurse računara. Zato se moraju kada više nisu potrebni pravilno deinstalirati da ne bi ostalo "smeće" iza njih.

Još jedna značajna osobina je obavezna OLE podrška. Ovo omogućava komunikaciju aplikacija međusobno odnosno omogućava kreiranje jednog fajla u nekom programu a onda sadržaj tog fajla prebaciti u neki drugi program.

Najlakši način za razumavanje poboljšanja 32-bitnih programa u odnosu na 16-bitne je ako se zamisli magistrala sa 16 i 32 trake. Kada je saobraćaj mali razlika se ne primećuje ali kad dođe do gužve mnogo brže se prolazi magistralom sa 32 trake, manje je nezgoda, manje naprezanja za put.

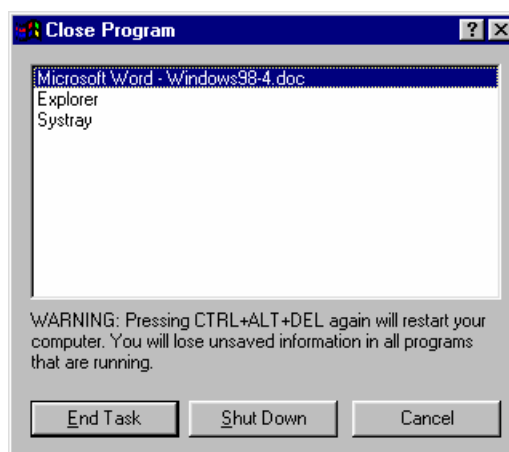
Iako je WIN-98 preuzeo sve mere da spreči bilo kakva kočenja sistema i blokade neizbežno je njihovo povremeno javljanje. To se dešava zbog neispravnih DLL fajlova ili jednostavno nekih drugih *bug*-ova u programima koje proizvođač datog programa nije rešio. Ova kočenja i blokade često primoravaju korisnika da restartuje računar pri čemu gubi sadržaj iz RAM-a a koji je često vrlo važan. WIN-98 se pobrinuo da se ovakvi programi ugase bez restartovanja i tako omogućiti dalji nesmetan rad u Windows-u. To se radi pomoću programa za gašenje (slika 62) koji se aktivira pritiskom na Ctrl+Alt+Del a u kojem se vidi odmah koji program ne komunicira korektno sa računarom. Takav program se jednostavno označi i ugasi pritiskom na taster *End Task*. Ako se ovim ne reši problem može se računar ugastiti (preko tastera *Shut Down*) i tako sprečiti oštećivanje računara zbog nepravilnog gašenja.

Još jedna novina WIN-98 je FAT32 (*File Allocation Table*). Pomoću njih, moguće je imati particije preko 2 GB a poboljšano je i iskorišćenje diska. Stara FAT tabela je pravila na disku klastere od po 32 KB. To je značilo da svi manji fajlovi zauzimaju ceo klaster odnosno neki fajl veličine 1 KB zauzimao bi 32 KB prostora na disku. FAT32 pravi klastere od po 4 KB i tako poboljšava iskorišćenje diska. Prelazak sa obične na FAT32 objasniće se kasnije u delu o programima za održavanje sistema.

DOS Softver

Ranije je pomenuta mogućnost aktiviranja DOS programa u WIN-98. Pri tom treba precizirati dve sredine za DOS programe: *MS-DOS prompt* (kad je omogućen multitasking) i *MS-DOS mod*. *MS-DOS mod* se ponaša kao nekadašnja DOS sredina: samo se jedan program može aktivirati i svi resursi sistema dati su njemu.

U *MS-DOS mod* može se ući komandom *Restart in MS-DOS mode* iz *Shut Down* menija ili pri butovanju računara o čemu je bilo reči ranije. Prednost *MS-DOS mod*-a je kako je već rečeno što su svi resursi posvećeni samo jednom programu. Ali to ima i drugu stranu. WIN-98 ima osobinu da kontroliše sve procese u računar. Kada se uđe u *MS-DOS mod* te kontrole više nema i korisnici koji duže rade u DOS sredini više vole *MS-DOS mod*



Sl. 62

baš zbog slobode u radu koju dobijaju. Eksperimentisanje u *MS-DOS modu* se iz ovih razloga ne preporučuje amaterima.

U *MS-DOS prompt* može se ući aktiviranjem istoimene ikone u meniju *Start/ Programs*. Ovih prozora kako je već rečeno može se otvoriti onoliko koliko je potrebno. Tako je se može kontrolisati veličina prozora u kome će biti otvoreni. Dok je u *MS-DOS mod-u* ceo ekran rezervisan za DOS, ovde se može odrediti veličina prozora.

Složenije DOS komande (*chkdsk*, *mem*, *fdisk*) nalaze se u direktorijumu *C:/ WINDOWS/ COMMAND* a ako je WIN-98 instaliran preko starog DOS-a nalaze se i u tom direktorijumu. Pored ovih komandi postoje i nove komande vezane za Windows ali se one u praksi uopšte ne primenjuju pa o njima neće biti reči a neće se posebna pažnja posvetiti ni običnim komandama jer se doslovce primitivno aktiviraju.

U DOS-u se mogu aktivirati samo izvršni fajlovi odnosno oni sa ekstenzijom *COM*, *BAT* i *EXE*. Aktiviranje se vrši ukucavanjem imena fajla i pritiskom na taster *Enter* na tastaturi posle čega sledi izvršenje tog fajla. Kako ovo okruženje izgleda može se videti na slici 63. Kada se završi rad u DOS okruženju izlazak u Windows vrši se ukucavanjem komande *exit*. Većina iskusnijih korisnika WIN-98 za ovu komandu pravi skraćeni *batch* fajl *x.bat* ili *e.bat* u kome se nalazi komanda *exit*.



Sl. 63

Programi u Windows-u

Programi se u računaru nalaze u obliku fajlova smeštenim u raznim direktorijumima. Korisnik ovoga nije ni svestan niti ga interesuje niti bi na to nešto mogao da utiče. Kada se jednom pri instalaciji odluči za neki direktorijum program će tu ostati do deinstalacije. Sve je ovo samo školjka koju većina korisnika Windows-a uopšte ne poznaje. Ono što se tiče svih korisnika je to gde se nalaze prečice za startovanje programa.

Kako je ranije rečeno programi se mogu startovati na više načina. Najuoobičajeniji je način preko menija *Start/ Programs*. Prilikom instaliranja skoro svaki program pita korisnika u koju grupu, koja se kasnije pojavljuje kao podmeni menija *Start/ Programs*, želi da instalira program. To ustvari u taj podmeni stavlja samo prečice za startovanje izvršnih fajlova tog programa. Aktiviranjem ovih prečica aktivira se i dati program.

Drugi način aktiviranja programa je preko ikona na *desktop-u* koje takođe predstavljaju prečice. Ove se ikone mogu na *desktop* postaviti na više načina o čemu je već bilo reči a najlakši je način prevući ikone iz podmenija (u meniju *Start/ Programs*) na *desktop* držeći desni taster pri čemu se pojavljuje padajući meni iz koga se bira opcija *Create Shortcut(s) Here*.

Treći način aktiviranja programa je preko *toolbar-a* gde se programi postavljaju isto na više načina a najlakše prevlačenjem. Odavde se programi startuju samo jednim klikom jer se ovde ikone tretiraju kao *Quick Launch*.

četvrti način aktiviranja programa je direktnim aktiviranjem izvršnog fajla iz



Sl. 64

Windows Explorer-a (o čemu će biti reči kasnije) ili pomoćnog dialog-boxa baš za tu namenu (slika 64). Dialog-box *Run* iz menija *Start* služi isključivo za startovanje fajlova a najčešće se koristi za startovanje *setup* fajlova prilikom instalacije nekog programa. Ovo je najduži i najkomplikovaniji način startovanja programa i retko se koristi.

Svaka aplikacija iz Windows-a je sigurno priča za sebe i ovde se tome neće posvećivati pažnja. čak su i mnogi programi, uključeni kao sastavni deo WIN-98, veoma komplikovani za početnike i traže detaljnu obradu pa se ovde ni njima neće posvećivati posebna pažnja. Detaljnije će se objasniti korišćenje samo nekih programa za koje vaš autor smatra da su najkorišćeniji.

Kao što je već rečeno, svi Windows programi imaju postavljene svoje prečice u meniju *Start/ Programs*. Kako ovo izgleda već ste imali priliku da vidite na slici 24. Međutim posle instalacije WIN-98, kada ni jedan drugi program nije instaliran, ovaj meni je malo siromašniji. Sastoji se pre svega iz podmenija *Accessories*, u kome su smešteni svi programi uvršćeni u tzv. standardnu opremu Windows-a, *Internet Explorer*, u kome se nalaze programi za surfovanje Internet-om (o čemu će biti reči kasnije), *Start Up*, u kome se nalaze programi koji se automatski trebaju izvršiti prilikom startovanja računara (ovaj se podmeni ponaša slično kao *AUTOEXEC.BAT* u DOS-u) i prečice za *MS-DOS prompt* i *Windows Explorer*.

Podmeni *Accessories* se sastoji od više podmenija i prečica pa će mo početi redom.

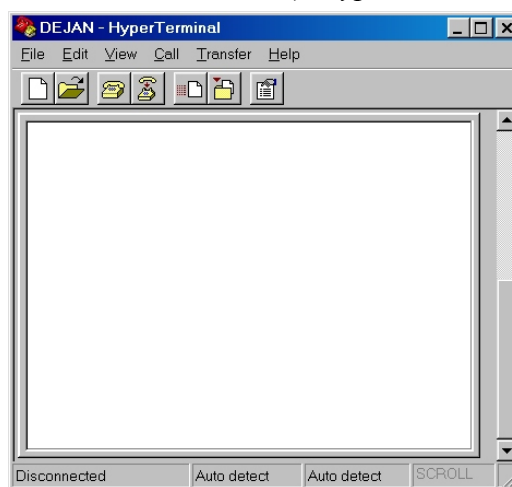
Accessibility je podmeni o kome je već bilo reči. Sastoji se od prečica za aktiviranje *Accessibility Wizard*-a i *Magnifier*-a. Ovi programi služe pre svega da olakšaju rad sa računarima delimično hendikepiranim osobama. Otvaranjem *Accessibility Wizard*-a uključuju se opcije za lakši uvid u aktivnosti Windows-a. Tu se nećemo zadržavati jer se vrlo retko koristi.

Magnifier kako mu samo ime kaže se koristi da uvećava. Manifestuje se tako da, kada se uključi, gornji deo ekrana prikazuje isto što i neki deo donjeg samo uvećano onoliko puta koliko to korisnik želi. Ovo je korisno za osobe sa slabijim vidom zato što se *Magnifier* može podesiti da prati kretanje miša i ukucavanje teksta i povećava baš taj deo.

Communications

Communications se sastoji od programa za povezivanje sa drugim računarima. Tu spadaju *Dial-Up Networking* (o kome će biti više reči u delu o Internetu), *Hyper Terminal* i *Phone Dialer*. Korišćenje ovih opcija podrazumeva postojanje instaliranog modema u računaru.

Hyper Terminal služi za direktno povezivanje dva računara preko telefonske linije (slika 65). Po startovanju ove prečice pojavljuje se prozor sa već oformljenim vezama i prečicom programa za pravljenje novih veza, *Hypertrm.exe*. Kada se startuje ovaj fajl pojavljuju se za redom više dialog-boxova u koje treba ubaciti informacije o novoj vezi i to: ime onog ko će se pozivati, ikona koja će se koristiti za označavanje te veze, pozivni broj za zemlju, oblast i sam telefon



Sl. 65

onog ko će se pozivati. U sledećem dialog-boxu već se daje mogućnost *Dial* za ostvarivanje veze ali pre toga treba ući u dialog-box *Modify* da bi se isključila opcija *Use country and area code*. Kada se veza između računara ostvari može se vršiti više operacija ali prvo da se detaljnije objasni kako se ostvaruje veza. Mora se napomenuti da se sa jednog računara zove drugi i taj drugi mora da očekuje taj poziv. Za stavljanje računara u mod za čekanje poziva služi opcija iz *Call* menija *Wait for Call* (za prekid čekanja aktivira se *Stop Waitinng*) a za pozivanje nekog računara opcija *Call*. Veliki broj ovih komandi nalazi se u obliku tastera ispod linije menija. Korisnici povezanih računara mogu četovati i tako se dogovoriti šta će dalje raditi a od ponuđenih mogućnosti je sigurno najkorisnija slanje i primanje fajlova. Za to služe opcije iz menija *Transfer* i to: *Send File*, gde se označe fajlovi koji treba da se prebace i onda šalju o čemu se daje dialog-box sa informacijama o vremenu potrebnom za završetak prenosa i sl. a koji se vidi na oba računara, *Receive File*, gde se naznačava u koji direktorijum da se primaju fajlovi, i *Capture Text*, *Sent Text File* i *Capture to Printer*. Kada se prenos fajlova završi veza se prekida komandom *Disconnect* iz *Call* menija.

Kako je modem priključen na telefonsku liniju logično je bilo konstruktoru da uz pomoć još malo dodatnog hardvera, tačnije slušalica i mikrofona, učini modem telefonskim aparatom. WIN-98 pruža podršku za telefoniranje preko računara uz pomoć programa *Phone Dialer* (slika 66). U polju *Number to dial* ukuca se broj i pritisne se taster *Dial*. Ovo se može i ubrzati ako se svi najčešći brojevi upišu u polja *Speed dial* odakle se samo klikom pozivaju. Posle završenog razgovora linija se prekida pritiskom na taster *Hang up*.



Sl. 66

Entertainment sadrži programe za puštanje filmova i to i onih u vidu fajlova i onih sa DVD diskova, muzičkih CD-a, MOD i WAV muzičkih fajlova i sl. Detaljnijom obradom ovih programa pozabavićemo se u sledećem poglavlju o multimediji.

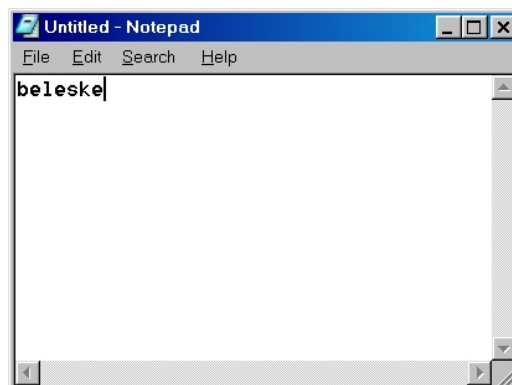
Games podmeni sadrži 4 logičke igre za razonodu. To su *Free Cell*, *Hearts*, *Mine Sweeper* i *Solitaire*. Posebnu pažnju nećemo posvetiti ovim igrama jer su vrlo lake za razumevanje a i ovih 4 predstavljaju samo uži izbor stotina ovakvih, malih, logičkih igara za Windows.

System Tools je podmeni koji sadrži programe za održavanje sistema. Ovo su složeniji i važniji programi i biće detaljnije objašnjeni u poglavlju o održavanju sistema.

Calculator predstavlja kako mu samo ime kaže jednostavan, mali program koji ima izgled i funkcije kalkulatora. S'obzirom na to da su mu izgled i rukovanje potpuno isti kao kod pravog kalkulatora, neće se posebno obraćati pažnja na njega. Treba samo napomenuti da je u okviru *Calculator*-a prisutan i standardan i naučni (*scientific*) kalkulator koji se aktiviraju u meniju *View* (*Standatd* i *Scientific*).

File Transfer je jednostavno prečica za direktorijume u kojima se čuvaju svi poslani i primljeni fajlovi. Uzimajući u obzir da korisnik zna koje je fajlove poslao a i da zna direktorijum u koji se smeštaju prispeli fajlovi, *File Transfer* nema veći značaj.

Notepad je veoma jednostavan i koristan program za editovanje teksta najjednostavnijeg formata (slika 67). Nema opcije za obogaćivanje teksta i zato se koristi uglavnom za pisanje beleški koje se naravno mogu podesiti da se aktiviraju u određeno vreme i sl. Fajlovi se po *default*-u snimaju u ekstenziju *TXT* međutim korisnik sam može da odredi ekstenziju pa se ovaj program npr. može koristiti za editovanje fajlova *AUTOEXEC.BAT* i *CONFOG.SYS*.



Sl. 67

Poslednja tri programa su složena i neće se ovde obrađivati. To su *Imaging*, *Paint* i *Wordpad*. *Imaging* i *Paint* su programi koji iskusnije korisnike programa za editovanje grafike mogu podsetiti na najstarije verzije ovakvih programa, npr. *Corel DRAW* ili *Photo Shop* dok je *Wordpad* malo napredniji tekst editor od *Notepad*-a sa opcijama za obogaćivanje teksta po kojima najviše podseća na *WORD 6*. Ovo su sve programi čije korišćenje zahteva veliko predznanje koje iskusnim korisnicima sigurno liči kao azbuka ali je za početnike to azbuka koju tek treba naučiti.

MULTIMEDIJA

Još od nastanka računara, radi se na njihovom osposobljavanju za podržavanje multimedije odnosno zvuka i grafike istovremeno u više oblika. Savremeni PC računari više su nego odlično osposobljeni za podržavanje multimedije odličnog kvaliteta. To naravno zahteva prisustvo specifičnog, ne baš standardnog, hardvera od koga će direktno zavisiti kvalitet i opseg multimedije pa će mo se prvo malo zadržati na karakteristikama ure|aja za podržavanje multimedije.

Hardver

CD-ROM je najvažniji ure|aj za podržavanje multimedije, tačnije *Compact Disk Read Only Memory*. Srpski rečeno to je čitač memorije sa CD-a koji je sličan CD player-ima.

Memorijski medij sa koga CD-ROM čita memoriju je kompakt disk ili u prevodu tvrd disk. Kod flopi diskova ili popularnije rečeno disketa memorijski zapis se upisivao na fero-magnetni sloj putem magnetne indukcije sa koga se mogao po potrebi izbrisati i ponovo upisati ali baš ova osobina fero-magnetnog sloja predstavlja mogućnost za gubljenje podataka sa disketa jer je ovaj sloj podložan oštećivanju. Za razliku od feromagnetnog sloja, na kompakt disk se podaci upisuju fizički i jednom upisani ostaju tu uvek odnosno nemoguće je izbrisati ih. Jedini način na koji bi podaci uopšte mogli biti izgubljeni je oštećivanjem tj. grebanjem CD-a što je retkost pa CD predstavlja veoma siguran medij za čuvanje podataka.

Kapacitet 1 CD-a je 650 MB odnosno oko 450 puta veći od kapaciteta male flopi diskete. Još jedan plus za CD je što se podaci na njega upisuju mnogo većom brzinom. Zavisno od brzine pisača ceo CD može da se nareže za 10 minuta. Iako jednom narezan više ne može da se briše, CD je mnogo prihvatljiviji memorijski rezač jer mu je cena pristupačna a brzina čitanja neuporedivo veća od brzine čitanja disketa.

Za čitanje CD-a služi kao što je već rečeno CD-ROM. U sadašnje vreme koriste se tzv 32-brzinski i više brzinski CD-ROM-vi što znači da im je brzina čitanja 32 puta veća od brzine čitanja običnog CD-player-a. čitanje podataka sa CD-a se vrši se laserski. Laser čita na CD-u šupljine i izdignute delove koje je napravio rezač. Tako se postižu ogromne brzine čitanja podataka jer je vreme potrebno da CD-ROM pročita jedan bit samo onoliko dugo koliko treba laserskom zraku da brzinom 300 000 Km/h pre|e put od nekoliko milimetara.

Na CD se podaci urezuju kao fajlovi. S tim u vezi, svaki fajl ima svoju dužinu, ime i sl. Na CD-u se ovi podaci urezuju tako što se u tzv FAT tabeli diska zapiše mesto odakle svaki fajl počinje i koliko dugo traje. CD-ROM kad čita podatke traži sve ove informacije o fajlovima pri čemu gleda još gustinu zapisa i sl pa ako ne može da na|e neku od ovih informacija ne može da čita podatke. Postoje naravno CD-ROM-ovi koji mogu da čitaju diskove sa većim i manjim oštećenjima ali je to sporije sa mnogo ponavljanja i ne postoje garancije da će uopšte moći da se pročita taj deo diska.

Tehnika čitanja diskova je ista bio to računarski ili muzički CD. S' tim u vezi postoji vrlo jednostavan softver koji CD-ROM pretvara u CD player. Iako muzički diskovi nemaju zapis kao računarski specijalni softver prepoznaje muzičke diskove i pušta ih bez problema.

Ne treba posebno opet napominjati da je i za generisanje zvuka potreban poseban ure|aj. To je takozvana zvučna kartica ili popularnije rečeno *Sound Blaster*, SB. To je PC

kartica koja je isključivo interna (tj nalazi se u računaru) i sa ostatkom računara se povezuje preko 16 ili u skorije vreme 32-bitnim slotom. Kartice mogu biti različitih kvaliteta sa različitom podrškom zvuka. Najstandardnije su kartice koje podržavaju i WAV i MIDI. Ranije su se proizvodile kao odvojene ali sada su integrisane jedna u drugu. Kvalitet ovih kartica se odnosi na kvalitet zvuka koji mogu da pruže pri čemu postoje 8-bitne i 16-bitne za amatersku upotrebu i 32,64 i 128 bitne za profesionalnu upotrebu. Najpoznatije zvučne kartice su *Sound Blaster 16*, *Sound Blaster Pro*, *AWE 32*, *Creative Labs Live*, *ESS Technologies* i druge.

Pored CD-ROM-a i zvučne kartice za kvalitetnu prezentaciju multimedijiskih programa od presudnog je značaja kvalitet video kartice. Ne može se zanemariti vizuelni efekat prezentacije i pored moguće dobrog zvuka. Većina sadašnjih multimedija programa zadovoljava se standardnom SVGA tj. *Super VGA* karticom sa 1 MB grafičke memorije. To je dovoljan kvalitet da učini i sasvim pristojnu rezoluciju od 800X600 sa 65 000 boja realnom odnosno da nema seckanja. Naravno za snažnije enciklopedije a da ne pominjem igrice i filmove potrebne su mnogo jače kartice. Pre svega sa više grafičke memorije i 2D/3D akceleratorima da bi se izbeglo seckanje pri reprodukovanju filmova i sl.

Pored ovih postoje i noviji, napredniji uređaji za podržavanje multimedije. To su pre svega VR kacige, koje omogućavaju korisniku potpun osećaj prisutnosti u virtuelnom svetu koji kacige stvaraju, video kartice, koje su dodatak grafičkim a služe za prijem video signala i omogućavaju korišćenje računara kao TV prijemnika, i DVD ROM-ovi, koji su slični CD-ROM-ovima samo služe za čitanje filma posebnog formata. Kako su ovakvi uređaji još uvek retkost neće se posebno objašnjavati ali treba napomenuti da WIN-98 ima mogućnosti podrške i ovih uređaja.

Softver odnosno programi Windows-a za podržavanje multimedije nalaze se u meniju *Start/ Programs/ Accessories/ Entertainment* (podrazumeva se da su instalirani jer je podrška multimediji opciona).

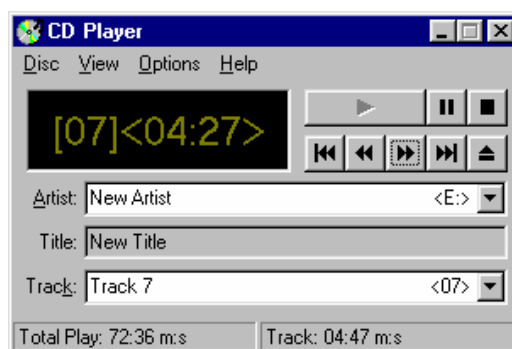
Active Movie Control služi, kako mu i ime kaže, za puštanje filmova ali i drugih multimedijiskih fajlova. Uglavnom se pojavljuje kao *default* program za puštanje fajlova kada se oni aktiviraju (o tome će više reći biti u sledećem poglavlju). Sličan je *Media Player*-u o kome će reći biti kasnije. Kada se *AMC* aktivira, pojavljuje se dialog-box Browse koji od korisnika traži da izabere fajl koji će se pustiti (aktivirati, izvršiti). Kada se fajl izabere pojavljuje se prozor (slika 68) u kome se izvršava izabrani fajl. Ovaj prozor ne daje veliku kontrolu nad izvršavanjem fajla. Kako se vidi prisutni su samo tasteri za puštanje, pauziranje i stopiranje. Ekstenzije koje podržava su: *avi*, *mov*, *mpeg*, *mpe*, *mpg*, *enc*, *wav*, *mid*, *rmi* itd.



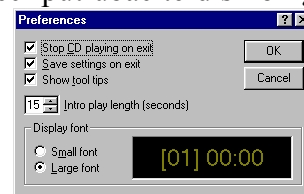
Sl. 68

CD Player

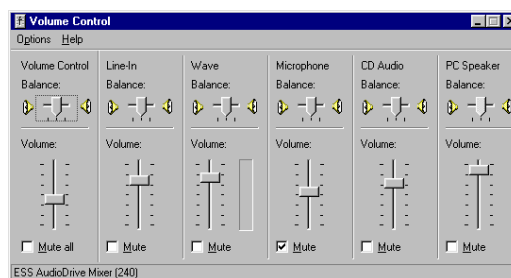
Najčešći način ostvarivanja muzike na računaru je puštanje muzičkih CD-a preko CD-ROM-a. Ovo se može izvesti tako što se muzika direktno sluša preko ulaza za malu bananicu slušalica na samom CD-ROM-u ili mnogo češće preko zvučne kartice koja je povezana sa CD-ROM-om. Za puštanje muzičkih diskova na računaru koristi se poseban softver jer vrsta zapisa na muzičkom nije ista kao vrsta zapisa na računarskim diskovima. CD-ROM na disku gleda gustinu zapisa, veličinu fajlova, njihovu poziciju na disku itd što klasični plejeri ne rade pa može da dođe do nemogućnosti puštanja nekog diska ukoliko je izgreban i računar ne može da dođe do svih podataka gore navedenih. Najuoobičajeniji CD-player u Windows-u je sam Windows-ov *CD Player* (slika 69). Poziva se u *Start/ Programs/ Accessories/ Entertainment/ CD Player*. On registruje muzički disk i zavisno od toga kako je setapovan sam ga i pušta. *CD Player* ima neke funkcije svima dobro poznate a i imaju standardizovane oznake na tasterima pa nema potrebe posebno ih objašnjavati. to su opcije *Play*, *Pause*, *Stop*, *Previous Track*, *Next Track*, *Skip Backwards*, *Skip Forwards* i *Eject*. Ovaj *CD Player* pruža i neke dodatne mogućnosti kojih nema kod standardnih plyera. Na poziciji *Artist* može da se upiše ime grupe ili pevača što će ovaj plejer da zapamti tako da kada sledeći put ubacite disk on ga prepoznaje i pruža odgovarajuće informacije o njemu. Slično je i sa *Title* i *Track*. Pored ovih postoje još niz opcija kao što su *Edit Play List* (*Disk* meni) gde sami možete da odredite redosled i uopšte pesme koje će se puštati i koliko puta. U meniju *View* odlučujete kako će vaš player izgledati. Moguće opcije su *Toolbar*, *Disk/Track info*, *Status Bar*, *Track Time Elapsed* (što se vidi na displeju playera), *Track Time Remaining*, *Disk Time remaining* i *Volume Control* o čemu će biti malo više reči kasnije. U meniju *Options* su sledeće mogućnosti: *Random Order*, *Continious Play*, *Intro Play* i *Preferences* (slika 70) gde podešavate neke finije stvari svog playera. Kontrola jačine zvuka se radi uz pomoć prozora *Volume Control* (slika 71) koji se može otvoriti u *Start/ Programs/ Accessories/ Multimedia/ Volume Control* ili klikom na ikonu na *Taskbar*-u (u *tray area*) ili iz *CD Playera*. Omogućava kontrolu jačine zvuka kako svih odjednom tako i svih zvukovnih ulaza i izlaza posebno pre svega misleći na *Line-In* (koji predstavlja ulaz u karticu za snimanje WAV-a), *Wave*, *Microphone*, *CD Audio* itd. Omogućena je takođe i kontrola na koji će zvučnik zvuk ići (to je ova mala strelica na skrol liniju ispod *Balance*).



Sl. 69



Sl. 70



Sl. 71

Media Player

Media Player služi, kako je već rečeno, za puštanje svih multimedijjskih fajlova. Izgled *Media Player*-a dat je na slici 72. Zavisno od toga šta treba da se pusti ovim player-om bira se iz menija *Device* (slika 73) jedan od uređaja: *Active Movie*, *Video for Windows*, *Sound*, *Midi Sequencer* i *CD Audio*.



Sl. 72

Puštanje fajlova se i u ovom player-u vrši na standardan način. Izabere se željeni fajl u dialog-boxu *File/ Open* a onda se uz pomoć tastera vrši kontrola njegovog puštanja. Prisutni su standardni tasteri: *Play*, *Pause*, *Stop*, *Previous Track*, *Next Track*, *Skip Backwards*, *Skip Forwards* i *Eject*. Premotavanje za željenu dužinu može se vršiti i pomoću skrol trake ispod koje se nalazi vreme trajanja fajla a izgled toga se može kontrolisati i izabrati iz menija *Scale*.



Sl. 73

U slučaju da je fajl koji se pušta video zapis, pojavljuje se pored prozora *Media Player*-a i prozor u kome će se videti taj video zapis. Veličina tog prozora može se razvlačenjem odrediti pošto se on pojavi a može se odrediti i u dialog-boxu *Properties* i to polovina ekrana, četvrtina ili 100% zuma predviđenog za određeni video zapis i sl. Uz pomoć ovog player-a može se izvršiti i delimična obrada multimedijjskih fajlova u vidu selektovanja i ekstrakovanja određenog dela uz pomoć dialog-boxa *Edit/ Selection*.

Sound Recorder

Za obradu zvuka koriste se razni programi zavisno od stručnosti i kompleksnosti obrade. Korišćenje ovih programa je složeno i neće se objašnjavati posebno. Obradiće se *Sound Recorder* koji je sastavni deo Windows-a i koji služi za snimanje i obradu zvučnih fajlova WAV ekstenzije.

Sound Recorder se startuje iz *Start/ Programs/ Accessories/ Entertainment*. *Sound Recorder* (slika 74) ima skrol liniju koja označava mesto na fajlu, iznad te linije se nalazi displej koji prikazuje zakrivljenosti zvučnog fajla a levo i desno od tog displeja su *Position*, koja označava vremenski trenutno mesto u fajlu dok *Length* označava ukupno trajanje fajla. Otvaranje fajla u okviru *Sound Recorder*a se vrši na standardizovan način komandom *Open* iz *File* menija. Kada se zvučni fajl WAV ekstenzije učitava, jer se celokupna njegova sadržina ma koliko bio veliki prebacuje u operativnu memoriju (RAM i Virtuelna memorija), "pojavljuju" se tasteri sa standardnim opcijama za puštanje tog fajla: *Seek to Start* (premotava fajl na početak), *Seek to End* (premotava fajl na kraj), *Play*, *Stop* i jedna nova opcija *Record*.



Sl. 74

Pritiskom na taster *Record* zvučna kartica snima sve što u tom trenutku ide od zvuka sa Line-IN-a ili mikrofona ili CD-a. Tako snimljen fajl može se sačuvati komandom *Save* ili *Save As* iz *File* menija. Mogu se čak i promeniti komponente WAV fajla ranije

opisane u prozoru *Properties* iz *File* menija tako što se izabere opcija *Convert* pa se izaberu opcije za *Bit depth*, *Sampling rate* ili *Stereo/Mono*.

Pored ove obrade kvaliteta WAV fajla može se takođe obraditi samo zvučanje fajla. Za to služe opcije iz *Edit* i *Effect* menija. U *Edit* meniju mogu se naći opcije *Copy*, *Paste Insert*, *Paste Mix*, *Insert File*, *Mix with File*, *Delete Before Current Position*, *Delete After Current Position* i *Audio Properties* (što služi za setapovanje samog *Sound Recordera*), dok se u *Effect* meniju može naći *Increase Volume (by 25%)*, *Decrease Volume*, *Increase Speed (by 100%)*, *Decrease Speed*, *Add Echo* i *Reverse*. Sve opcije nije potrebno objašnjavati jer služe za tačno ono kako se zovu. Kada na ovaj način obradite fajl ali iz nekih razloga želite da se vratite na početni oblik i probate neku drugu kombinaciju uvek možete to da uradite komandom *Revert* iz *File* menija koja vraća fajlu oblik u kome je učitana. Pored ovog, za obradu zvuka služe se koriste mnogo složeniji programi sa mnogo više efekata ali je za amaterske potrebe dovoljan i *Sound Recorder*.

Poslednje dve prečice iz ovog podmenija su *Interactive CD Sempler* i *Trial Programs*. Ovi programi nisu od većeg značaja i mnogi korisnici uopšte ne obrate pažnju na njih.

Interactive CD Sempler služi za puštanje interaktivnih CD-a kao što je sam WIN-98 instalacioni disk na kome se nalazi interaktivni program za obaveštavanje korisnika o novim programima i uslugama u svetu računara.

Trial Programs su probni programi koji se pored WIN-98 nalaze na njegovom instalacionom disku (jer kao što je rečeno instalacioni fajlovi za WIN-98 daleko su manji od kapaciteta diska pa je ostatak prostora iskorišćen za reklamu Microsoft-a). U probne programe uvršćen je tutor program za WIN-98, par igara i jedan edukativni program. Oni se instaliraju kao i svi ostali programi uz pomoć instalacionog *wizard*-a i koriste kao ostale Windows aplikacije.

RAD SA FAJLOVIMA – WINDOWS EXPLORER

Kako je ranije rečeno, sve operacije koje računar izvršava se izvršavaju nad fajlovima koji se nalaze na hard disku (ili u RAM-u dok se koriste). I sam korisnik će poželeti da sam smešta fajlove na disk po sopstvenom nahođenju pa je od velike važnosti da se upoznamo sa organizacijom diska i tehnikama odnosno načinima rada sa fajlovima na disku.

Organizacija diska

U računaru postoji više diskova odnosno disketnih drajevova. Disketni drajevovi su označeni slovima A i B posle kojih slede dve tačke (A: B:) dok se hard diskovi i CD-ROM-ovi označavaju sa C:, D:, E: itd pri čemu je diskovima moguće dati i logička imena koja međutim neće imati nikakvu ulogu u navigaciji kroz direktorijume.

Svi fajlovi su na disku smešteni u direktorijumima koji se označavaju kao *Folder*. Osnovni direktorijum sa oznakom diska je tzv. *Root*. Svi ostali direktorijumi su poddirektorijumi ovog osnovnog a granjanje direktorijuma se može nastaviti i dalje slično granjanju stabla. Zato se šema svih direktorijuma i naziva stablo (*Tree*).

Kreiranje novog direktorijuma se vrši komandom *New/Folder* koja se nalazi u *File* meniju ili padajućem meniju direktorijuma u kome se treba napraviti poddirektorijum. U kreirani direktorijum se može smestiti mnogo fajlova pri čemu je taj broj ograničen na 512 ako disk koristi FAT16 ali i pored pomeranja te granice sa FAT32 nema smisla smeštati mnogo fajlova u jedan direktorijum jer to otežava njihovo klasifikovanje i pronalaženje.

Izgled Windows Explorer-a

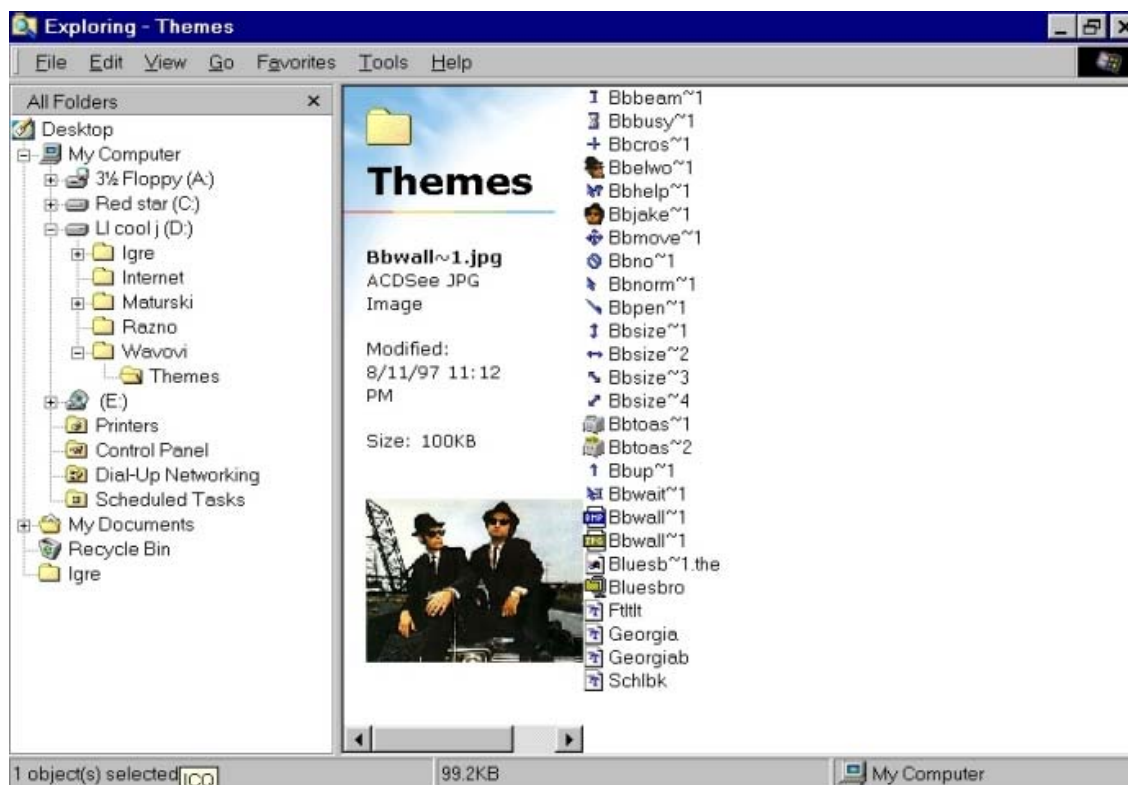
Program za rad sa fajlovima u WIN-98 je *Windows Explorer*. Iako postoje i drugi programi za rad sa fajlovima ovaj je osnovni i većina operacija koje će korisnici obavljati sa fajlovima obavljati se u *Windows Explorer*-u.

Kao i svaki drugi prozor i *Windows Explorer* ima elemente kao što su ivica, linija prozora, menija i sl (slika 75).

Novi elementi prozora mogu se dodavati odnosno skidati sa prozora u meniju *View*. U osnovnom, *default* obliku, *Windows Explorer* ima 2 panela pri čemu levi pokazuje stablo sa direktorijumima dok desni panel prikazuje sadržaj aktivnog direktorijuma (koji u levom panelu ima izgled otvorene fascikle).

U levom panelu se kako je rečeno nalazi stablo direktorijuma ali je prikazan samo osnovni direktorijum tog stabla (svi *root* direktorijumi diskova). Ukoliko on sadrži poddirektorijume tada se levo od njegovog imena nalazi znak plus (+). Otvaranje takvog direktorijuma se vrši klikom na (+) ili dvostrukim klikom na ime direktorijuma. Kada se tako nađe željeni direktorijum on se označi i njegov sadržaj se pojavi u desnom panelu.

Sadržaj desnog panela se može urediti na više načina. Fajlovi koji se nalaze u aktivnom direktorijumu mogu se prikazati na četiri načina i to: *Large Icons*, *Small Icons*, *List* i *Details*. *Large Icons* prikazuje sve fajlove kao velike ikone pri čemu svaka vrsta fajlova ima odgovarajuću ikonu. *Small Icons* prikazuje fajlove slično kao *Large Icons* samo koristeći male ikone. *List View* se uglavnom koristi kada direktorijum sadrži više fajlova pa je potrebno da što više fajlova bude prisutno na panelu. Tada se oni grupišu u kolone a vide im se samo imena dok su u *Details* modu za svaki fajl prisutne dodatne informacije kao što su tip, veličina, okacija, datum kreiranja i sl. Još jedan način prikazivanja fajlova je *Thumbnail* koji fajlove prikazuje kao sličice ako su oni grafičkog

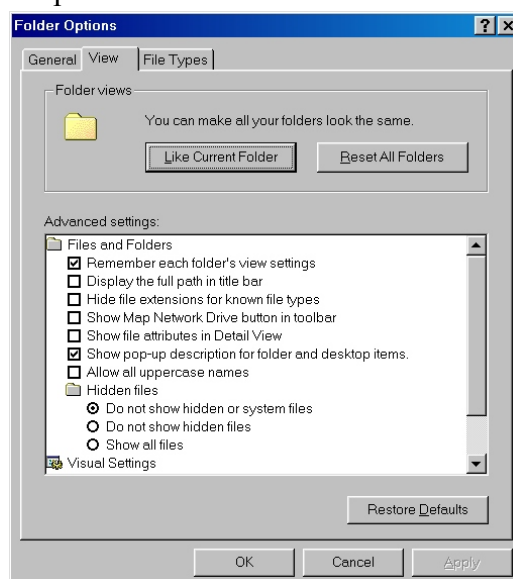


Sl. 75

ili HTML sadržaja. Ovaj poslednji način prikazivanja fajlova umnogome usporava računar pa se uglavnom ne koristi.

Kada se odredi način na koji će fajlovi biti prikazani može se odrediti i redosled njihovog prikazivanja. O ovome je već bilo reči prilikom objašnjavanja sortiranja ikona. Sortiranje se vrši u podmeniju *Arrange Icons* menija *View* a moguće su opcije: *by Name*, *by Type*, *by Size* i *by Date*.

Jedna od odlika fajlova su atributi koji označavaju kakav je fajl i omogućavaju odnosno zabranjuju izvesne operacije nad njima. Mogući atributi su *Read-only*, kada se fajl ne može menjati, *Archive*, koji označava arhivski fajl, *Hidden*, koji označava fajl koji se u programima ne može videti, i *System*, koji označava sistemski fajl. Pri brisanju *Read-only* i *System* fajlova pojavljuje se dodatni *dialog-box* za autorizovanje brisanja ovakvih fajlova što predstavlja jednu od zaštita ovakvih važnih fajlova. Postavljanje ovih atributa vrši se u kartici *General* *dialog-boxa Properties* za dati fajl. Iako su neki fajlovi na ovaj način označeni kao *Hidden* (skriveno) ili *System*, i nema ih u desnom panelu, može se podesiti da ih Windows Explorer ipak prikazuje. To se radi čekiranjem opcije *Show all files* umesto *Do not show hidden or system files* u kartici *View* (slika 76) *dialog-boxa Folder Options*.



Sl.76

Operacije sa fajlovima

Da bi korisnik obavio određene operacije sa fajlovima mora ih prvo označiti. Iako se fajlovi mogu označavati isključivo pomoću tastature uobičajena je tehnika kombinacijom tastature i miša. Način označavanja fajlova može se videti na slici 77.

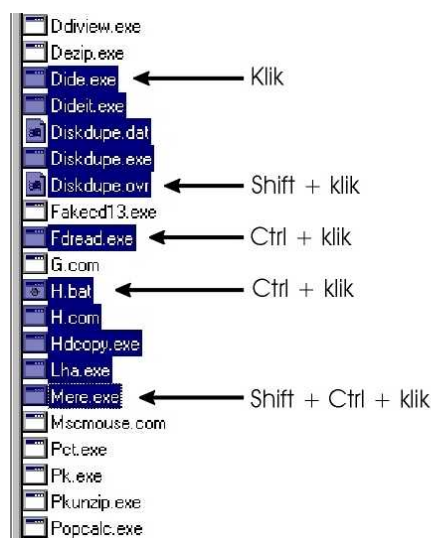
Sa ovako selektovanim fajlovima mogu se izvršiti sledeće operacije: premeštanje i kopiranje dok se u određenim situacijama mogu praviti i prečice ovih fajlova.

Najjednostavnija tehnika premeštanja i kopiranja fajlova je prevlačenje. Mišem se označeni fajlovi prevuku do direktorijuma u koji treba da se premeste ili iskopiraju a *Explorer* ostalo sam obavi. Da li će da se prevlačenje obavi sa desnog na levi panel ili u istom panelu ili čak u različitim prozorima dva *Explorer*-a nije bitno. *Windows Explorer* sam vrši operaciju prevlačenja pri čemu ni samim korisnicima početnicima nije jasno baš koju. Po *default*-u *Windows Explorer* će prevlačenjem fajlova na drugi disk izvršiti kopiranje dok će prevlaštenjem fajlova u drugi direktorijum istog diska izvršiti pomeranje ili pravljenje prečica. Koja će se od pomenutih operacija izvršiti može se videti po izgledu kursora miša koji on dobije pred "ispuštanje" fajlova ali da se to ne bi radilo "na sreću" najlakše je izvršiti prevlačenje desnim tasterom (umesto levim po *default*-u) posle čega se pojavljuje meni u kome se izabere koju operaciju *Windows Explorer* treba da obavi.

Još jedna često korišćena tehnika je pomoću *Cut*, *Copy* i *Paste*. Kada se fajlovi označe, iz menija *View* se bira opcija *Cut* (za premeštanje) ili *Copy* (za kopiranje). Onda se promeni aktivni direktorijum u onaj gde se fajlovi žele iskopirati odnosno premestiti i izabere se opcija *Paste* posle čega će se u taj direktorijum pojaviti *Cut*-ovani ili *Copy*-rani fajlovi. Na ovaj način se u *Windows*-u i *Windows* aplikacijama mogu kopirati i premeštati i drugi objekti.

Pored kopiranja i premeštanja fajlova, jedna od najčešćih operacija je brisanje. Brisanje se može obaviti pritiskom na taster *Delete* ili *Del* na tastaturi ili biranjem opcije *Delete* iz *Edit* menija. Ukoliko je neki od selektovanih fajlova označen kao *Read-only* ili *System* pojaviće se *dialog-box* za potvrđivanje brisanja. Ovako izbrisani fajlovi se ne brišu fizički sa diska već samo prividno. Oni se smeštaju u *Recycle Bin* odakle se mogu povratiti a ako je korisnik siguran da mu oni neće trebati može ih i nepovratno izbrisati kada se taster *Delete* koristi u kombinaciji sa tasterom *Shift*.

Još jedna česta operacija nad fajlovima je promena imena. U *Windows Explorer*-u se može istovremeno menjati ime samo jednom fajlu i to klikom na njega kad je aktivan ili pritiskom na taster F2 na tastaturi posle čega se ime fajla može uneti a onda se pritiskom na *Enter* ono postavlja kao novo ime fajla.

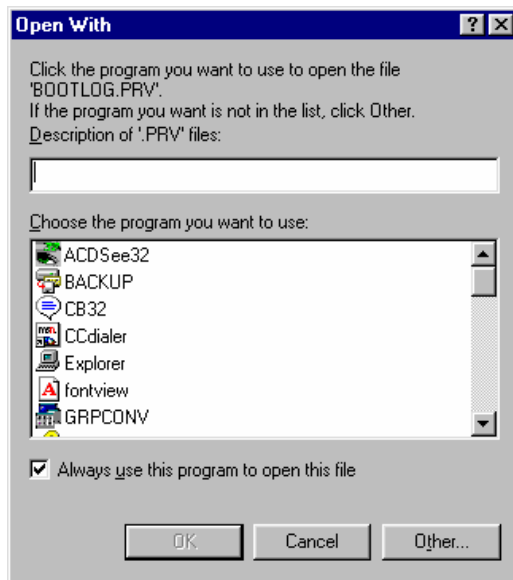


Sl. 77

Naprednije operacije sa fajlovima

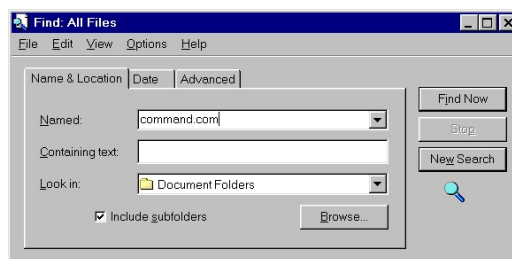
Jedna od značajnijih osobina *Windows Explorer*-a je da su pojedinačni tipovi fajlova asocirani sa pojedinim programima. To znači da će se aktiviranjem određenog fajla on otvoriti u nekom od predviđenih programa koji podržava taj tip fajlova. Ovako se ne moraju, kako se do sada govorilo, aktivirati samo izvršni fajlovi (COM, EXE i BAT) već se mogu aktivirati fajlovi svih ekstenzija koje su asocirane sa nekim programom. Ovako bi se na primer aktiviranjem BMP fajla slika koju on označava pojavila u nekom od editora grafike koji je predviđen za taj tip fajlova.

Pri instaliranju novijih programa oni su dizajnirani da sami asociraju *Explorer* na nove ekstenzije koje podržavaju a ako za neku ekstenziju ne postoji instaliran program kada se ona pozove (aktivira) onda se pojavljuje dialog-box sa slike 78 gde treba izabrati jedan od postojećih programa za otvaranje datog fajla. Ponekad se desi da korisniku ne odgovara program koji je asociran za određeni tip. Tako na primer za JPG fajl može biti asociran Corel Photo Paint kome treba dugo vremena da se učita što smeta korisniku jer on možda samo želi da vidi koju sliku dati fajl predstavlja. U tom slučaju korisnik sam može odrediti neki drugi program koji će brže učitati sliku a koji će se nadalje koristiti za otvaranje datog tipa fajlova. Ova promena asociranog programa se vrši u kartici *File Types* dialog-boxa *Folder Options* i to u dialog-boxu *Edit*.



Sl. 78

Ponekad korisnik ima potrebu za nekim fajlom ili više njih kome ne zna gde se nalazi ali zna neke druge informacije o njemu kao što su ime ili datum kreiranja i sl. Pronalaženje ovakvih fajlova radi se pomoću programa *Find Files or Folders* (slika 79). On se može otvoriti iz *Start/ Find/ Find Files or Folders* ili iz menija *Find* u *Windows Explorer*-u.



Sl. 79

U prvoj kartici *Name & Location* upisuje se ime fajla i deo teksta (ako je fajl tekstualni) i određuje se gde treba pretraživač da traži ovaj fajl. Može se odabrati od niza ponuđenih mesta iz menija *Look in* ili se može manuelno odrediti direktorijum u kome treba vršiti pretragu. Ovde obavezno treba čekirati opciju *Include subfolders* da bi se pretraga vršila u svim poddirektorijumima.

U drugoj kartici *Date* mogu se odrediti neki vremenski periodi u kome je traženi fajl bio kreiran odnosno poslednji put menjan. Tako se čekiranjem opcije *Find all files Modified*, *Created* ili *Last accessed* može odrediti vremenski razmak od-do ili period poslednjih nekoliko meseci ili dana.

U poslednjoj kartici *Advanced* može odrediti tip fajlova koji se treba tražiti i veličina fajlova od-do KB.

Nevažno koje su od ovih mogućih informacija prisutne, pritiskom na taster *Find Now*, pretraživač će naći sve fajlove koji odgovaraju informacijama koje su prisutne u karticama *Name & Location*, *Date* i/ili *Advanced*.

Ako pretraživač nađe neke fajlove on u polju ispod izdaje ime, lokaciju, veličinu i sl. Sa tim fajlovima se onda mogu obavljati sve operacije kao da su u *Windows Explorer*-u.

Još jedna od popularnih operacija sa fajlovima je podešavanje izgleda *Send To* menija u *Windows Explorer*-u. Kada se fajlovi označe oni se pomoću opcija ovog podmenija menija *File* mogu poslati na disketni dražv ili štampač. Ali ako korisnik često šalje faksove preko računara on može podesiti da se u meniju *Sent To* nađe i opcija slanja faksa i slično. To se postiže stavljanjem ikone koja predstavlja dato mesto u direktorijum *SENDTO* u *WINDOWS* direktorijumu. Ovako se pored slanja na faks, fajlovi mogu slati na *desktop*, neki frekventni direktorijum, E-mail adresu i sl.

Korišćenje Web izgleda

Web izgled je kako je više puta rečeno jedna od novina WIN-98. Može se uključiti za svaki prozor kao i za *Windows Explorer* a manifestuje se pojavom informacija o fajlu između linije koja predvaja levi i desni panel i fajlova u desnom panelu.

Od pomenutih prisutnih informacija skoro sve su kao da se fajlovi prikazuju u *Details* modu: ime, tip fajla, datum poslednjeg modifikovanja, veličina. Mogućnost kod *Web* izgleda je što je prisutan i *preview image* koji predstavlja malu sliku onoga kako dati fajl izgleda ako je grafičkog ili HTML formata.

Još jedna od mogućnosti *Web* izgleda je postavljanje pozadine za prozore odnosno direktorijume koje oni označavaju. Pozadina ne mora više da bude jednobojna, bela; može se za pozadinu odrediti bilo koja slika i to uz pomoć opcije *Customize this Folder* iz menija *View*. Tada se pojavljuju niz dialog-boxova u kome se određuje da li se želi postaviti slika za *folder* ili se želi ukloniti postojeća a onda se izabere željena slika.

INTERNET

Kako je Internet postao sve popularniji, konstruktor WIN-98 se pobrinuo da još u Windows 97 uključi programe za surfovanje Internet-om. U WIN-98 ovi programi su prisutni u novijim verzijama zajedno sa još nekim programima o kojima će biti reči kasnije.

WIN-98 pruža podršku i za LAN-sko i za modemsko povezivanje na Internet. Kako je kod nas uglavnom modemsko povezivanje pozabavićemo se malo tim zajedno sa objašnjenjem kako se setapuje veza za naše podneblje.

Pre nego što korisnik može da počne povezivanje na Internet mora da ima instaliran modem. Ukoliko modem nije instaliran po početku povezivanja na Internet pojavljuje se dialog-box za instaliranje modema o čemu je već bilo reči. WIN-98 daje dva načina za povezivanje na Internet. To je naravno preko jednog od *wizard*-a i manuelno-"peške".

Pre početka povezivanja na Internet svaki bi korisnik mogao prvo instalirati potrebne protokole koji se nalaze u *Control Panel/ Network*. Za modemsko surfovanje Internet-om kod nas potrebno je instalirati *TCP/IP* protokol i *Dial-Up Adapter*. *Dial-Up Adapter* služi da uspostavi vezu sa računarom-provajderom dok *TCP/IP* protokol služi da "laže" računar da je modemski povezan na Internet već računar misli da je veza LAN-ska (instaliranje ovih protokola će tražiti prisustvo instalacionog diska WIN-98).

Posle instaliranja potrebnih protokola može se preći na setapovanje Internet veze.

Internet Connection Wizard

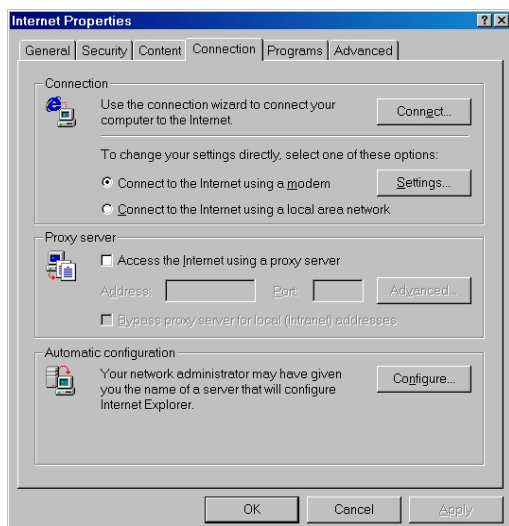
Ako vam računar ne poseduje ni jednu vezu sa Internet-om, posle startovanja ikone *Control Panel/ Internet* (ili traženjem neke lokacije unutar *Internet Explorer*-a), pojaviće se niz dialog-boxova *Internet Connection Wizard*-a.

Kod prvog dialog-boxa korisnik treba da se opredeli šta želi da uradi pri čemu su ponuđene opcije: povezivanje na novi račun, povezivanje na stari račun i prekid daljeg rada u *wizard*-u. U sledećem dialog-boxu bira se način na koji se pristupa Internet-u. Ponuđene su opcije LAN-skog odnosno modemskog i preko *America Online* (što je za američko tržište). Za naše tržište treba odabrati opciju LAN-skog-modemskog povezivanja a onda u sledećem dialog-boxu odabrati modemsko povezivanje na Internet.

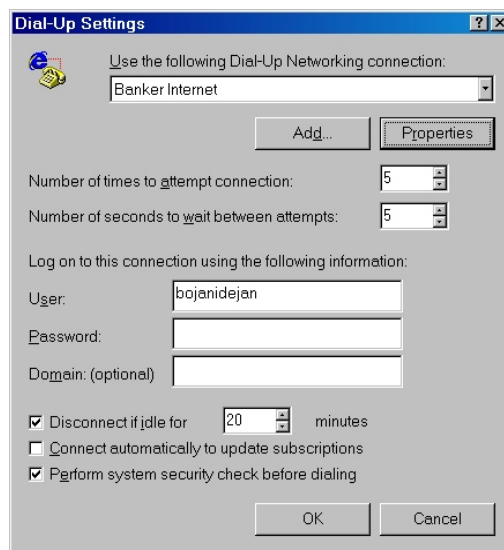
U narednom dialog boxu treba odabrati opciju za kreiranje nove veze i dati toj novoj vezi ime. Posle toga se pojavljuje dialog-box u koji se upisuje pozivni broj za provajder. Ovde obavezno treba odčekirati opciju *Dial using the area code and country code* da se pri pozivanju ne bi ubacivali i pozivni broj za zemlju i grad. U sledećem dialog-boxu treba upisati *username* i *password* za otvoreni račun Internet usluga kod provajdera.

Na ovaj način je uspostavljena nova veza sa Internet provajderom ali podešavanje još nije gotovo. Treba ponovo aktivirati ikonu *Control Panel/ Internet* da bi se podesili parametri za surfovanje. Pojavljuju se niz kartica koje se većinom odnose na *Internet Explorer*. Za podešavanje veze je značajna kartica *Connection* (slika 80). Odavde se može aktivirati *Internet Connection Wizard* za kreiranje nove veze (*Connect*), može se upisati *proxy* (ako ga provajder traži) i može se pristupiti finijem podešavanju postojeće veze u dialog-boxu *Settings* (slika 81).

U dialog-boxu *Dial-Up Settings* bira se koja se veza želi podesiti (ako ih ima više). Ovde se može i podesiti *username* i *password* ako su promenjeni tako da se ne moraju unositi pri svakom otvaranju veze. Jedna od novina WIN-98 je da će prilikom automatskog



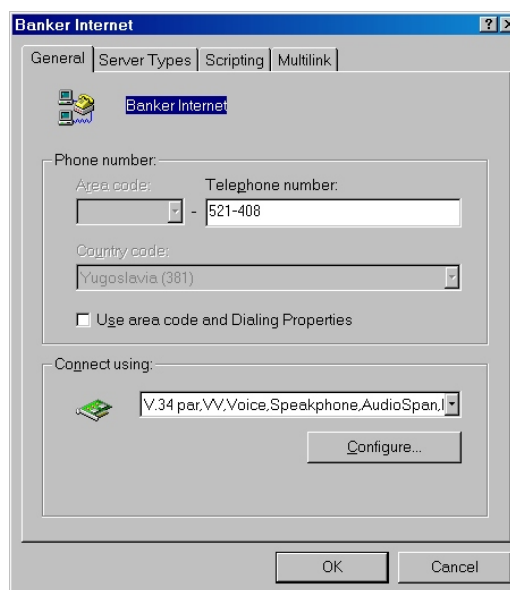
Sl. 80



Sl. 81

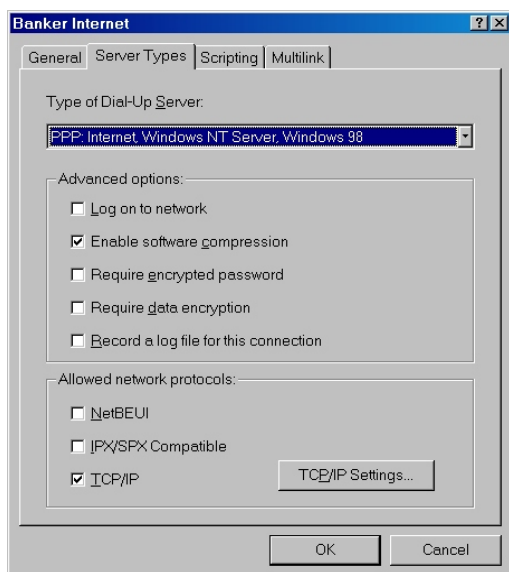
povezivanja *Connectin dialog-box* pokušavati da uspostavi vezu dok je ne uspostavi onoliko puta koliko mu sami zadate. To se podešava u polju *Number of times to attempt connection* i *Number of seconds to wait between attempts*. Ovde se takođe mogu podesiti neke opcije pogodne za korisnike koji ostave računar da radi sam. To je pre svega *Disconnect if idle for* -- za prekidanje veze ako je ona "mrtva" neko duže vreme.

Posle ovog podešavanja može se preći na finalno podešavanje veze u dialog-boxu *Properties* (slika 82). On se sastoji iz više kartica. Na prvoj kartici, *General*, mogu se promeniti neke stvari koje su ranije određene (ime veze, telefonski broj i konfigurisanje modema). Na drugoj kartici *Server Types* (slika 83) se podešavaju protokoli i serveri za provajder. *Dial-Up Server* mora biti *PPP Internet*, *Windows NT Server*, *Windows 98*; u *Advanced options* mora biti čekirana samo opcija *Enable software compression* a od protokola mora se uzeti samo *TCP/IP* protokol. *TCP/IP* protokol ima podešene po *default-u* opcije koje su potrebne za pravilno funkcionisanje ali ipak treba proveriti da li su čekirane sledeće: *Server assigned IP address*, *Server assigned name server address*, *Use IP header compression* i *Use default gateway on remote network*.

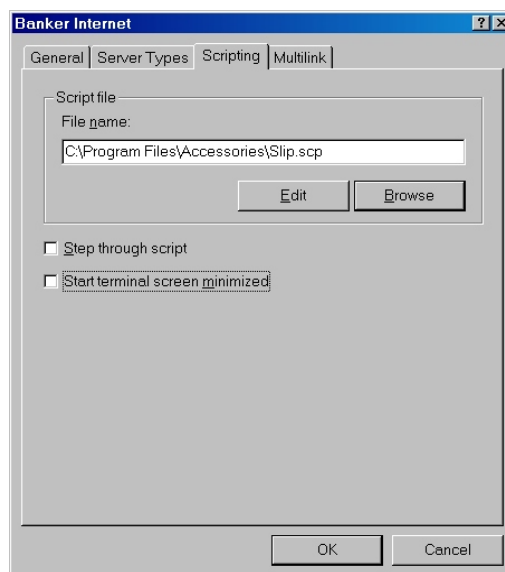


Sl. 82

U trećoj kartici *Scripting* (slika 84) se podešava skripta. Neki provajderi traže skriptu koja se aktivira kada se uspostavi modemska veza sa provajderom. U skriptu se onda upisuju *username* i *password* i tek onda se korisnik loguje na Internet, naravno ako su *username* i *password* ispravni. Neki provajderi sami naprave svoju skriptu ali su četiri prisutne skripte u Windows-u *Cis*, *Pppmenu*, *Slip*, *Slipmenu* sasvim dovoljne za uspostavljanje veze. Ovde se samo mora odčekirati opcija *Start terminal screen minimized* da bi se skripta pojavila i da bi bilo omogućeno unošenje *username* i *password*.



Sl. 83



Sl. 84

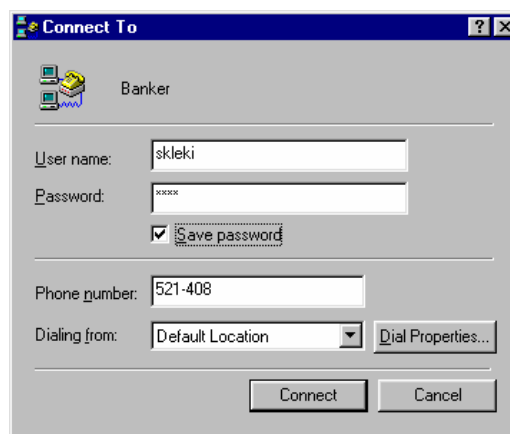
Ovime se završava podešavanje veze za Internet na našem tržištu. Formira se ikona u *My Computer/ Dial-Up Networking* odakle se može napraviti prečica za *desktop* ili slično. Startovanjem te ikone otvara se dialog-box za pozivanje Internet provajdera o čemu će biti reči kasnije.

Manuelno pravljenje veze

Iako se WIN-98 pobrinuo da olakša kreiranje veze uz pomoć *Internet Connection Wizard*-a, iskusniji korisnici se odlučuju na manuelno kreiranje veze jer je brže. Za manuelno kreiranje veze startuje se ikona *My Computer/ Dial-Up Networking/ Make New Connection* posle čega se pojavljuje niz dialog-boxova za unošenje imena veze, telefonskog broja i sl. o čemu je već bilo reči. Posle ovoga se ule u *Properties* novonastale ikone i podese se parametri veze (slike 82, 83 i 84).

Povezivanje na Internet

Kada se napravi ikona za vezu sa provajderom, njenim otvaranjem se pojavljuje dialog-box sa slike 85 za zvanje provajdera. Na ovom dialog-boxu se nalaze *username* i *password* koja se može unositi svaki put kada se ovaj dialog-box pojavi ili se može sačuvati čekiranjem opcije *Save password*. Tu se još nalazi i telefonski broj provajdera pri čemu se bilo koji od ova tri elementa mogu promeniti na licu mesta i tako izbeći na primer pravljenje više ikona za isti provajder koji samo ima više



Sl. 85

telefonskih brojeva. Povezivanje na Internet vrši se pritiskom na taster *Connect* posle čega modem zove i uspostavlja vezu sa računarom na drugoj strani (slika 86).



Sl. 86

Ako provajder koji se zove ne traži prisustvo skripte posle proveravanja *password* računar izdaje poruku da ste konektovani (logovani) na Internet ili da vam je *password* pogrešna i da treba pokušati ponovo.

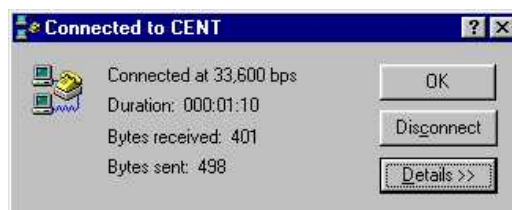
U slučaju da provajder zahteva prisustvo skripte posle povezivanja sa njim otvoriće se skripta (slika 87) u koju treba uneti *username* i *password* a onda pritisnuti *Continue* za proveru *password*-a i završetak povezivanja.

Na opisani način se manuelno otvara veza sa Internet-om meštum kada korisnik radeći u nekom od programa za surfovanje Internet-om zatraži neku od informacija sa Internet-a računar će sam pokušati da uspostavi vezu sa Internet-om koristeći *default* vezu ako ih ima više.



Sl. 87

Kada je računar povezan na Internet u *tray area* se nalazi ikonica izgleda računara koja služi da korisniku u svakom trenutku da stanje veze sa provajderom. Otvaranjem ove ikonice pojavljuje se dialog-box sa slike 88 a na njemu su prisutne sledeće informacije i opcije: brzina veze - *Connected at* (merena u baudima), trajanje veze - *Duration* i količina primljenih i poslanih podataka - *Bytes received* i *Bytes sent*. Diskonektovanje sa Internet-a odnosno prekidanje veze sa provajderom vrši se pritiskom na taster *Disconnect*.



Sl. 88

Programi za surfovanje Internet-om

WIN-98 je u potpunosti opremljen za surfovanje svim Internet-ovim servisima mada se mnogi korisnici ne odlučuju za korišćenje ovih programa. Načini korišćenja ovih programa neće biti ovde objašnjavan jer su ovi programi posebna priča za sebe. Napomenuće se samo neki od njih i koji za šta služi.

Internet Explorer 4.0 je najpopularniji program WIN-98 za Internet a služi za pretraživanje *Web*-a. Njegov konstruktor se pobrinuo da ga napravi po svim zahtevima korisnika tako da ga mnogi a možda i većina korisnika koristi za pretraživanje *Web*-a.

Outlook Express je program za E-mail ili elektronsku poštu. Uz pomoć njega možete primati i slati elektronsku poštu običnog tekstualnog i obogaćenog sadržaja.

Microsoft Front Page Express služi za kreiranje *Web* prezentacija, *Microsoft Wallet* služi za kupovinu preko Internet-a, **Real Audio Player 4.0** služi za direktno puštanje zvučnih i audio fajlova sa Internet-a itd.

ODR@AVANJE WINDOWS-a 98 I PROGRAM ZA POMOJ

Prilikom rada i WIN-98 se prlja i degradira na određeni način. Radi optimiziranja performansi mora se redovno čistiti a za poboljšanje rada se čak mogu i vršiti neke nadogradnje. Programi zaduženi za ove procese se nazivaju *System Tools* i nalaze se u meniju *Start/ Programs/ Accessories/ System Tools* (slika 89). Oni se mogu i ne moraju koristiti (posebno neki) ali je korišćenje nekih više nego preporučljivo i neophodno za ubrzanje rada računara. U nastavku ćemo se upoznati sa nekima od njih, kako i zašto se koriste.

Backup

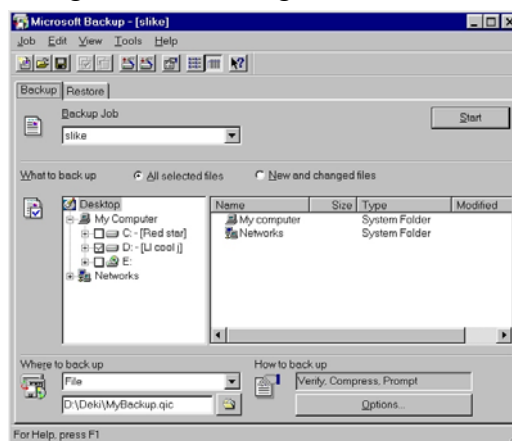
Prilikom rada u windows aplikacijama doći ćete do trenutka kad će vam se na hard disku nalaziti neki važni podaci koje ćete želeći da sačuvate po svaku cenu i ne želite da prepuštate na sreću da li će se hard disk pokvariti ili ne (iako se to retko dešava). Ili jednostavno nemate mesta više na hard disku ili želite da ga formatirate i particionišete i sl. U svakom slučaju želite da prebacite podatke sa hard diska na neki periferni memorijski medij što se zove *backup*-ovanje. Ranije su korisnici to radili peške. čak i sad postoje arhiveri (Arj, Zip) koji su se tad mnogo više koristili za pakovanje podataka i onda prebacivali na diskete. Ovo nije bio loš način skladištenja podataka ali bi u nekim slučajevima postajao komplikovan. Ako biste napravili backup sa recimo 5 fajlova i onda hteli da dodate još dva našli biste se u dilemi da li da otpakujete onih pet pa zapakujete svih sedam zajedno ili napraviti novu arhivu ili već neku drugu kombinaciju ali u svakom slučaju postupak koji bi vam oduzeo mnogo vremena da ga završite na vama najpogodniji način.

Konstruktor WIN-98 se pobrinuo da se ovaj proces umnogome olakša uz pomoć programa *Backup* (slika 90). Kao i sve ostale operacije u Windows-u i ova je standardizovana. Slično kretanju kroz stablo direktorijuma u *Windows Explorer*-u i u *Backup*-u se dolje do direktorijuma u kome se nalaze fajlovi koje treba *backup*-ovati a onda se oni čekiraju i pritisne taster *Start*. Naravno program vas pita gde želite da smestite tako *backup*-ovane fajlove i pod kojim imenom.

Povraćaj *backup*-ovanih fajlova se vrći na sličan način u kartici *Restore*. Tu se otvori jedna od arhiva, označe se željeni fajlovi i onda se odredi u koji direktorijum ih treba povratiti.

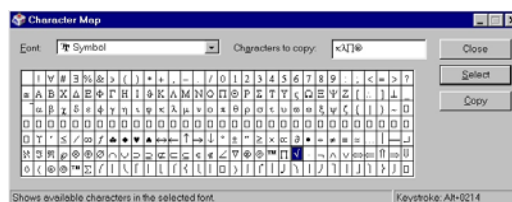


Sl. 89



Sl. 90

Character Map



Character Map (slika 91) je mali program koji sadrži mnoštvo simbola koji se mogu iskoristiti na različitim mestima: imenima ikona, u tekstu i sl. Simboli su zapravo sadržani u okviru posebnog fonta koji sadrži samo simbole. Ovih fontova može biti i više zavisno od toga koliko ih je korisnik instalirao. Simboli se iz ovog programa prebacuju tako što se odaberu duplim klikom ili pritiskom na taster *Select* (što se vidi u polju *Characters to copy*) a onda se komandom *Copy* prebacuju u *Clipboard* odakle se komandom *Copy* ubacuju na potrebno mesto.

Clipboard Viewer je program za pregled sadržaja *Clipboard*-a. Već su ranije pominjane operacije *Cut*, *Copy* i *Paste*. Ovim operacijama se mogu kopirati pored teksta i svi drugi predmeti iz windows aplikacija. Kada se neki objekat *Cut*-uje ili *Copy*-ra on se prebacuje u *Clipboard* a odatle se vraća komandom *Paste*. *Clipboard* je prema tome trenutna memorijska lokacija za neki objekat kada se on kopira ili premešta. Otvaranjem *Clipboard Viewer*-a može se videti njegov sadržaj koji može biti tekst, slika ili fajlovi.

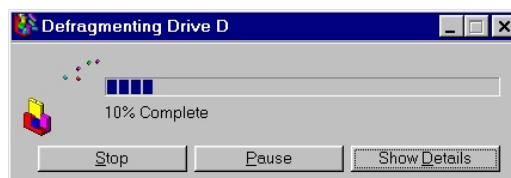
Compression Agent i Drive Space su programi za kompresovanje hard diskova i čitanje podataka sa takvih diskova. Nekada kada su diskovi bili malog kapaciteta radilo se na sve načine na njegovo povećanje. Iako možda deluje kao perpetuum-mobile da se na hard disk smesti duplo više podataka od njegovog stvarnog kapaciteta to je pre 15-tak godina po prvi put učinjeno. To je zahtevalo posebno pakovanje podataka na disk što je u početku bilo praćeno mnogim greškama i gubitkom podataka. Sadašnji programi za kompresovanje diska su sigurniji ali mišljenje autora ovog rada je da su diskovi sposobniji za veći kapacitet od predviđenog bili bi u startu tako pravljani. Kompresija diska je samo "silovanje" diska koje usporava računar i dovodi do nepotrebne nesigurnosti podataka. Ovde se neće dalje objašnjavati postupak kompresije diska i načina čitanja podataka sa njega.

Disk Cleanup je pomoćni program za oslobađanje prostora na hard disku brisanjem najnepotrebnijih podataka. Korisnik manuelno može startovati ovaj program i osloboditi prostor a *Disk Cleanup* će se i sam startovati kad količina slobodnog prostora na disku postane manja od neke predviđene. Ovaj program dozvoljava korisniku uklanjanje svih elemenata u Windows-u koji nisu apsolutno neophodni a tu spadaju: dodatne windows komponente, aplikacije, *backup* fajlovi, *Recycle Bin* i sl.

Disk Defragmenter

Tokom rada Windows sve postupke radi u okviru fajlova koje preuzima sa diska i koje posle obavljenog posla na disk vraća. Tokom pisanja i brisanja fajlova na disku se stvaraju prazna mesta koja se posle popunjavaju fajlovima. Ali ti fajlovi nekad ne mogu celi da stanu u te praznine pa se samo deo tu smesti a deo se smesti u neku drugu prazninu. Informacije o tome gde se na disku nalazi koji fajl zajedno sa informacijama gde se nalaze svi njegovi delovi čuvaju se u FAT tabeli diska (File Allocation Table). Tako kad računar traži neki fajl on pročita prvo na kojoj se adresi nalazi a onda ga sa te adrese preuzima. Kada fajl nije kontinualan odnosno kad nije ceo na jednom mestu računar mora da skače sa mesta na mesto da bi pročitao fajl u celosti. To u mnogome usporava računar i opterećuje hard disk.

Da bi se ovo ispravilo odavno su napravljeni programi da ovako fragmentirane fajlove defragmentiraju. Jedan od tih *defragmenter*-a je uključen i u WIN-98 (slika 92). Korisnik jednostavno odabere koji disk želi da defragmentira i pritisne taster *Start* posle čega počinje defragmentiranje o kome je dat status koliko je procenata završeno. Pored izgleda datog na slici 92 korisnik može da ima i *Details View* odakle može da vidi tačno koji se klasteri kako i gde premeštaju ali to nema nikakve vežnosti za proces.



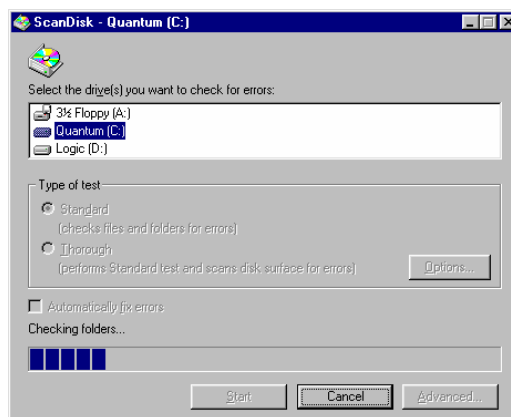
Sl. 92

Drive Converter (FAT32) je program za konvertovanje FAT tabele sa FAT16 na FAT32. O osobinama FAT32 već je bilo reči. U okviru DOS programa, WIN-98 ima uključene programe koji prilikom particionisanja i formatiranja diska odmah kreiraju FAT32 ali ako to nije odmah urađeno može se uraditi naknadno samo zbog prisutnih podataka proces duže traje. Startuje se *Drive Converter* i odaberu se diskovi koji se žele konvertovati a onda se pritisne taster *Start* posle čega treba sačekati duže vreme za završetak zavisno od veličine diska i količine podataka na njemu. Posle završetka konvertovanja možete se vratiti normalnom radu.

Resource Meter je priručan program za uvid u stanje resurasa sistema. Može biti koristan pri npr. otkrivanju razloga kočenja računara. Ako su resursi zauzeti treba ih osloboditi a ako su slobodni treba posumnjati na viruse ili *bug*-ove u programima.

ScanDisk

Prilikom pisanja i brisanja podataka sa hard diska može doći do njegovog oštećenja. To se najčešće dešava pri nepravilnom, naglom gašenju računara kad neki fajlovi ostanu otvoreni i FAT tabela nema tačan podatak o njihovim pozicijama pa ih smatra oštećenim i nepristupačnim. Još jedan čest slučaj oštećenja diskova su BAD blokovi. Neka od ovih oštećenja ne mogu ali neka i mogu da se srede uz pomoć posebnog softvera od kojih je većina njih integrisana u mali program *ScanDisk* (slika 93). Korisnik odabere koji disk želi da prover i pritisne *Start*. *ScanDisk* pri tom proverava sledeće stvari: FAT, direktorijume, fajlove, slobodan prostor i svaki klaster posebno od BAD blokova. Ukoliko se uoče nepravilnosti ponuđena je mogućnost da se one automatski srede. Posle završetka skeniranja *ScanDisk* izdaje izveštaj o urađenom poslu i stanju diska.



Sl. 93

Scheduled Tasks

Korisnici računara koji pri svom radu nisu morali biti stalno prisutni uz računar imali su problema sa automatskim izvršavanjem nekih programa u određeno vreme. Naravno postojali su na tržištu programi koji bi to sredili ali je kod WIN-98 po prvi put takav program uvršćen u OS.

Novi program koji se treba izvršiti ili kako se ovde naziva *task* se postavlja klikom na ikonu *Add Scheduled Task*. Onda se pojavljuje niz dialog-boxova sa sledećim koracima: izabere se program koji se treba izvršiti, odredi se kad će se izvršiti (svakog dana, nedelje, meseca, samo jednom kad se odredi, po svakom startovanju ili logovanju računara) a onda se prelazi na finija podešavanja posebna za svaki program.

Po završetku svih podešavanja ikona za novi *task* se pojavljuje u *Scheduled Tasks* prozoru i kontrola nad njenim izvršavanjem je automatska. Kad ovaj *task* postane nepotreban može se jednostavno označiti njegova ikona i izbrisati.

System Information je vrlo priručan program odakle se mogu saznati sve informacije o sistemu u računaru. Može se detaljno pregledati i hardver i softver računara. Ovo u mnogome može da pomogne iskusnijim korisnicima u poboljšavanju performansi računara i otklanjanju izvesnih konflikata (o nekima je već bilo reči).

System Monitor je nešto slično kao *Resource Meter*. Uz pomoć ovog programa korisnik može u svakom trenutku da vidi mnoštvo resursa u sistemu kako se zauzimaju i troše. Po *default*-u je dat samo monitor za procentualnu zauzetost procesora koja može biti prikazana u obliku planinastog grafika, horizontalne linije u procentima i broja. Pored zauzetosti procesora može se pratiti i zauzetost mnogih drugih memorijskih resursa. Kad se ovako prate resursi može se videti kad koji nedostaje i raditi na njegovom oslobađanju.

HELP

Iako se posle izvesnog vremena svi korisnici eksperimentišući nauče i otkriju nove stvari Microsoft se ipak pobrinuo da uz WIN-98 da i prateću pomoć u vidu *HELP*-a. To je program koji sadrži sve informacije o korišćenju svih delova Windows-a. Naravno da se ne bi korišćenje Windows-a moglo naučiti jednostavnim čitanjem sadržaja ovog programa ali se mnogi problemčići na koje korisnici nailaze sa lakoćom rešavaju uz pomoć *HELP*-a.

HELP je dizajniran tako da na tri načina omogućiti korisniku da nađe ono što traži. Kako se vidi sa slike 94 ovaj program se sastoji iz tri kartice a svaka se kartica sastoji iz dva panela. U levom panelu se uvek nalazi sadržaj *HELP*-a a u desnom panelu se nalazi tekst vezan za neku stavku iz sadržaja.

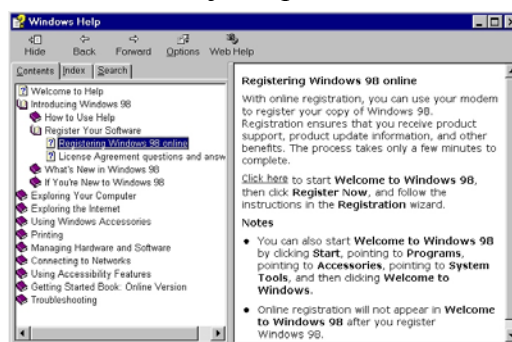
Kartice *HELP*-a su urejene na sledeći način:

- u kartici *Contents* se nalazi sadržaj po logičkom sledu elemenata;

- u kartici *Index* se nalazi sadržaj po abecednom sledu elemenata;

- u kartici *Search* se pomoć o nekoj stvari traži direktno od programa tako što se ukuca neka važna reč vezana za taj problem pa se izabere jedno od najprihvatljivijih rešenja koja program ponudi.

Osim ovde pomoć se može naći i direktno za svaki program i stavku u Windows-u preko menija *HELP* koji je standardan meni svake linije menija. Tu se ovaj program ponaša na isti način samo je ponuđen sadržaj vezan isključivo za dati program (objekat).



Sl. 94

ZAKLJUČAK

Posle svega navedenog sigurno je da će većina pomisliti da je WIN-98 apsolutno najsavršeniji OS. On jeste najsavršeniji ali nije savršen.

WIN-98 je veoma veliki program sa mnogo delova međusobno isprepletenih radi bolje integrisanosti ali u svoj toj složenosti potkrale su se i neke greške. To su mesta na koja kad računar dođe ne može da ih reši i blokira se a zovu se *bug*-ovi. Postojanja ovih *bug*-ova svesni su i sami konstruktori WIN-98 koji to i ne kriju već su sada po prvi put dali korisnicima mogućnost da te *bug*-ove ispravljaju. To se ispravljanje vrši putem Internet-a na automatizovan način. Korisnik samo aktivira ikonu *Start/ Windows Update* a onda se računar sam poveže na Microsoft-ov sajt i ispravi neke *bug*-ove za koje su konstruktori našli rešenje.

Oko ovakvog postupka Microsofta se postavljaju mnoga provokativna pitanja. Zašto je prvo Microsoft na tržište izbacio nesrećeni OS? Zna se od ranijih verzija Windows-a da je ovakvih nesrećenih modifikacija bilo više i da se na svakih par meseci javljao novi paket navodno bez *bug*-ova. Na taj način Microsoft je sigurno za jedan isti paket uzeo više puta za neznatno različite modifikacije milijarde dolara i tako obmanuo korisnike zbog čega je protiv vlasnika Microsoft-a Bill Gates-a podignuta i optužnica. Sa verzijom WIN-98 Microsoft se odrekao mogućnosti da prodaje više paketa ali opet treba platiti izvesnu sumu preko kreditnih kartica kada je vrši *Update*. Sada se čak najavljuje i izbacivanje nove verzije Windowsa na tržište koji će opet imati gomilu *bug*-ova što priznaju i njegovi konstruktori koji još uvek ne mogu da nađu rešenja za neke radikalne promene koje on treba da donese. Tako će se jedan još uvek u potpunosti nesrećeni sistem zameniti drugim još nesrećenijim.

Još jedan nedostatak i optužba protiv Bill Gates-a i njegovog Windowsa je što pravi veliki monopol u svetu računara. WIN-98 se samo teoretski može instalirati na 386 računare ali je za samo delimično nesmetaniji rad potreban bar Pentium I a veoma je poželjan Pentium II što onda primorava one koji žele da koriste WIN-98 da troše velika novčana sredstva na kupovanje jačih računara (uglavnom Intelovih kod kojih je po nezvaničnim informacijama umešao prste naravno Bill Gates).

I pored navedenih nedostataka WIN-98, ne može se poreći njegova superiornost u svetu OS-a. On je trenutno najpogodniji OS za korisnike zato što se u njemu radi intuitivno. Za naše tržište to malo deluje nestvarno ali je to samo zato što je WIN-98 na engleskom pa je mnogima malo stran. Svi dobri poznavaoци engleskog uopšte nemaju potrebu za glomazim uputstvima o korišćenju WIN-98 jer su sva potrebna objašnjenja data na samom mestu. WIN-98 se po načinu korišćenja do sada najviše približio nekom zamišljenom virtuelnom OS-u. Nije za neverovati da će u nekoj bliskoj budućnosti baš Windows prerasti u OS za Virtuelnu Realnost.

LITERATURA

- Windows 98 - Peter Norton
- Windows 98 Specijalno Izdanje - Ed Bott
- Potpun Brzi Vodič - Paul McFedries
- Windows 98 Tajne - Brian Livingston
- Windows 98 Biblia - Alan Simpson
- Special Edition Using Windows 98 - Alan Scott
- Platinum Edition Using Windows 98
- Windows 98 From A to Z
- Inside Windows 98

Gotovi seminarski, maturski, maturalni i diplomski radovi iz raznih oblasti, lektire , puškice, tutorijali, referati - specijalizovan tim za usluge visokokvalitetnog pisanja, istraživanja i obradu teksta za kompletan region Balkana.

Posetite nas na sajtovima ispod:

WWW.MATURSKIRADOVI.NET

WWW.SEMINARSKIRAD.ORG

WWW.MATURSKI.NET

WWW.MATURSKI.ORG

WWW.SEMINARSKIRAD.INFO

Dostupni smo Vam 24h 365 dana u godini.

Za gotove verzije rada obratiti se na mail:

maturskiradovi.net@gmail.com

061/ 11-00-105

Seminarski, diplomski, maturski radovi, prevodi na engleski i eseji...