

BÖLÜM 5: WINDOWS İŞLETİM SİSTEMİ



A. WINDOWS 98'E GİRİŞ

Ülkemizde kişisel bilgisayar (PC) kullanımı 1990'lı yıllardan sonra yaygınlaşmaya başladı. Bu süreçte Windows 3.x, Windows 95, Windows 98, Windows ME, Windows XP adlı işletim sistemleri Türkçe olarak kullanıma sunuldu. Microsoft firması tarafından Türkçe Windows işletim sistemlerinin çıkarılması bu firmanın geniş bir pazar payı edinmesini sağladı. Bu kitapta ülkemizde yaygın olarak kullanılmakta olan Windows 98 ve Windows ME işletim sistemlerinin temel özellikleri açıklanacaktır. Windows 98/ME işletim sistemini öğrenen bir kullanıcının Windows XP işletim sistemini öğrenmesi güç olmayacaktır.

1. Windows işletim sistemlerinin temel özellikleri

- I. Kullanılması son derece kolaydır.
- II. Fare ile komut verme imkânı vardır.
- III. *Yardım* dosyaları sayesinde işletim sisteminin her bölümü hakkında bilgi alınabilir.
- IV. Aynı anda birden çok yazılım çalışır durumda olabilir.
- V. Çalışan programlar arasında geçiş yapılabilir.
- VI. Programlar arasında veri alış verişi yapılabilir.
- VII. Yanlışlıkla yapılan işlemler (silme, kesme, taşıma) geri alınabilir.
- VIII. Dosyaların adları 1 ile 255 karakter arası uzunlukta olabilir.
- IX. Bilgisayara eklenen bir çok donanım Windows işletim sisteminin sağladığı sürücü dosyaları sayesinde makineye kolayca tanıtılabilir.
- X. MS-DOS işletim sistemine uyumlu olarak yazılmış programlar çalıştırılabilir.
- XI. Masaüstü ekranında bulunan *görev çubuğunda* o anda çalışmakta olan tüm yazılımların adı görülebilir.
- XII. Farenin sağ tuşuyla yapılabilen işlemler çok artırılmıştır. Bu sayede, *Kes, Kopyala, Yeniden Adlandır, Bul* ve benzeri gibi işlemler kolayca yapılabilir.

2. Windows işletim sisteminin bilgisayara yüklenmesi (kurulması)

Windows işletim sisteminin çalıştırılabilmesi için bilgisayar donanımının sahip olması gereken özellik şunlardır:

- I. En az Pentium 100 MHz mikroişlemci, II. En az 16 MB RAM bellek, III. 200-430 megabayta kadar kullanım alanı olan bir sabit disk, IV. Renkli ekran, V. Fare, VI. Klavye

Yeni alınan bilgisayar ile lisanslı olarak bir adet Windows işletim sistemi CD-ROM'u ve bir adet disket verilir. Disket, disket sürücüyü, CD-ROM ise CD-ROM sürücüyü takılarak kurma (*setup*) işlemine başlanır. Kurma işlemi yapılırken ekranda görünen açıklamalara göre davranılır.

Windows işletim sistemi yüklü olan bir bilgisayar açıldığında ekranda *Windows başlıyor...* iletisi görüntülediğinde klavyeden *Shift+F5* tuşlarına basılacak olursa DOS işletim sistemi çalışmaya başlar. Yani Windows yüklenmez. Eğer *F8* tuşuna basılırsa aşağıda verilen menü ekranda görüntülenir:

1. Normal
2. Günlüklü
3. Güvenli kip
4. Adım adım onaylama
5. Sadece komut istemi
6. Önceki MS-DOS sürümü

- I. Bilgisayar açılırken *F8*'e basılmazsa makine, *1* seçeneğini kullanarak normal çalışır.

II. 2 seçeneği yeğlenerek açılış yapılırsa yüklenen dosyaların doğru yüklenip yüklenmediğini kontrol etmek için BOOTLOG.TXT dosyasına bakmak gerekir. Doğru yüklenmeyen dosyalar varsa gerekli işlemler yapılır.

III. 3 seçeneği yeğlenerek açılış yapılırsa başlangıç dosyaları ve gelişmiş ayarlar atlanarak yalnızca temel dosyalarla Windows 98 *Güvenli Kip* dosyaları yüklenir.

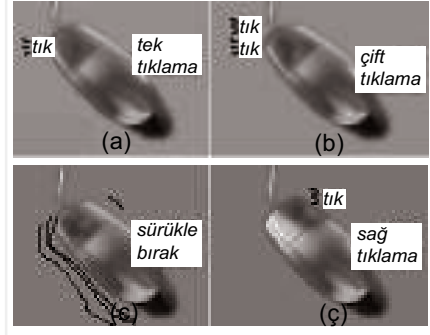
IV. 4 seçeneği yeğlenerek açılış yapılırsa toplu işlem dosyalarındaki her satır için kullanıcının onayı istenir.

V. 5 seçeneği yeğlenerek açılış yapılırsa makine *DOS işletim sistemini* çalıştırır.

VI. 6 seçeneği yeğlenerek açılış yapılırsa DOS işletim sistemi AUTOEXEC.BAT ve CONFIG.SYS dosyaları işlemeden yüklenir.

3. Windows işletim sisteminde fare kullanımı

Fare göstergesi işlem yapılacak nesnenin üzerine getirilerek komut vermeye başlanır. Fare kullanımına ilişkin teknikler sırasıyla aşağıda belirtilmiştir.



Şekil 1: Tek tıklama, çift tıklama, sürükle bırak ve sağ tıklama işlemleri

I. Tek (bir kez) tıklama: Fare göstergesi aktif hâle getirilecek (seçilecek) nesnenin üzerine yerleştirilerek şekil 1-a'da görüldüğü gibi sol tuşa bir kez tıklanır.

II. Çift (iki kez) tıklama: Fare göstergesi nesnenin üzerine getirilerek şekil 1-b'de görüldüğü gibi sol tuşa iki kez tıklanır. Bu işlem nesne penceresinin açılmasını ya da nesnenin temsil ettiği programın çalışmasını sağlar. Örneğin; *Bilgisayarım* nesnesine çift tıklandığında şekil 2'de görüldüğü gibi bilgisayar kaynaklarının yer aldığı pencere görüntülenir.



Şekil 2: Masaüstünde bulunan *Bilgisayarım* adlı simgeye çift tıklandığında açılan iletişim kutusu

III. Basılı olarak sürükleme: Fare göstergesi nesne ya da pencere üzerine getirilip sol tuşa basılı tutularak nesne istenilen yere taşınır (şekil 1-c).

IV. Sağ tuşa tıklama: Fare göstergesi nesne ya da pencere üzerindeyken sağ tuşa tıklanırsa o nesne ya da pencere hakkında yapılabilecek işlemleri içeren menü görüntülenir. Örneğin; fare göstergesi *Bilgisayarım* nesnesi üzerindeyken şekil 3'te görüldüğü gibi sağ tuşa tıklandığında nesneye ait kısayol menü seçenekleri görüntülenir.



Şekil 3: *Bilgisayarım* simgesi seçiliyken farenin sağ tuşuna basıldığında ekranda görülen komutlar

4. Windows işletim sisteminde pencerelerin kullanılması
Bütün Windows uygulamalarında şekil 2'dekine benzer pencereler kullanılır. Pencereler aynı özellik ve elemanlara sahiptir.

a. Pencere denetim menüsü

Windows pencerelerinin tümünde sol üst köşede yer alır. Pencereyle ilgili taşıma, boyut değiştirme ve kapatma gibi standart işlemleri gerçekleştiren alt komutlar içerir (şekil 4).

b. Başlık çubuğu

Her pencerede *başlık çubuğu* mutlaka yer alır. *Başlık çubuğu* pencerenin hangi programa ait olduğunu belirtir. Şekil 5'te *başlık çubuğu* örneği verilmiştir.



Şekil 4: Pencere denetim menüsü örneği



Şekil 6: Menü çubuğu örneği



Şekil 5: Başlık çubuğu örneği

c. Menü çubuğu

Çalışmakta olan uygulamaya ilişkin işlemleri içeren menülere sahiptir. Şekil 6'da *Bilgisayarım* simgesine ait *menü çubuğu* verilmiştir.

Şekil 7'de görüldüğü gibi fare göstergesi istenilen menü üzerine getirilip sol tuşa tıkladığında, o menüye ait komutların listesi görüntülenir. İşlemi klavyeden yapmak için *Alt* tuşuyla birlikte menü seçeneğinin altı çizgili olan harfine basmak yeterlidir. Örneğin; *Dosya* menüsünü açmak için *Alt* tuşuyla birlikte *D* harfine basmak gerekir. Aynı şekilde klavyeden *F10* tuşuna basılarak da menü çubuğu aktif hâle getirilebilir.

Menülerin komutlarının mat (soluk, silik) olanları seçilemez. Yani bulunduğunuz ortam için bu işlem yapılamaz anlamına gelir.



Şekil 7: *Bilgisayarım*'de bulunan *Dosya* menüsüne tıkladığında görülen komutlar

ç. Durum çubuğu

Aktif olan sürücü ya da klâsör içerisinde yer alan dosya ya da klâsör sayısını, bunların ne kadar yer kapladığını ve benzeri belirtir. Şekil 8'de *durum çubuğu* örneği verilmiştir.



Şekil 8: Durum çubuğu örneği

d. Simgesi durumuna küçült düğmesi (☐): Pencerenin *görev çubuğunda* bir simgeyle temsil edilmesini sağlar. Çalışılan pencere ya da programın geçici olarak ekrandan kaldırılıp *görev çubuğuna* yerleşmesini sağlar.

e. Ekranı kapla düğmesi (☐): Pencerenin bulunduğu konumdan ekranı tamamen kaplamasını sağlar.

f. Önceki boyut düğmesi (☐): Pencereyi bir önceki hâline döndürmek için kullanılır.

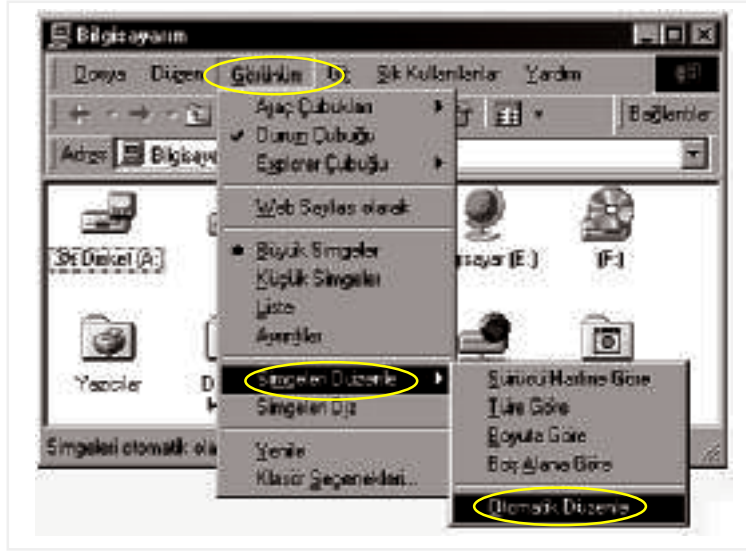
g. Kapat düğmesi (X): Pencerenin kapatılmasını ya da çalışmakta olan yazılımın sona erdirilmesini sağlar.

ğ. Çalışma alanı: Pencerede yer alan nesnelerin görüntülediği alandır (şekil 9).

5. Çalışma alanı içerisinde yer alan simgeleri yerleştirme

Pencerede yer alan simgelerin neye göre yerleştirileceğini belirlemeye yarayan uygulamadır. Bu işlemi yapabilmek için aktif olan pencereden *Görünüm/Simgeleri Düzenle* komutu çalıştırılır. Bu komuta tıklandığında şekil 9'da verilen seçenekler görülür.

Şekil 9'da görülen *Simgeleri Düzenle* komutunun alt menüsündeki seçeneklerin görevleri şunlardır:

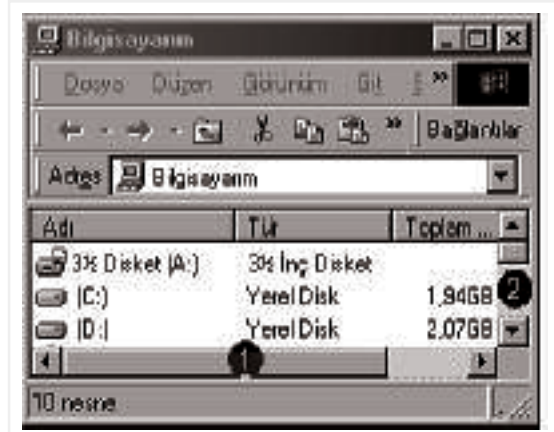


Şekil 9: Simgelerin yerleştirilmesi

I. Sürücü Harfine (Ada) Göre: Pencerede yer alan simgelerin temsil ettiği dosya ya da klâsörlerin *adlarına* göre A'dan Z'ye doğru yerleştirilmesini sağlar.

II. Türe Göre: Pencerede yer alan simgelerin temsil ettiği dosya ya da klâsörlerin *uzantılarına* göre A'dan Z'ye doğru yerleştirilmesini sağlar.

III. Boyuta Göre: Pencerede yer alan simgelerin temsil ettiği dosya ya da klâsörlerin bayt (byte) cinsinden kapladıkları alan miktarına göre küçükten büyüğe doğru yerleştirilmesini sağlar.



Şekil 10: 1) Yatay, 2) Düşey kaydırma çubukları

IV. Otomatik Düzenle: Pencerede yer alan nesnelerin otomatik olarak yerleşmesini sağlar. Bir pencere küçültüldüğü zaman pencerenin çalışma alanını sağa, sola, aşağı ve yukarı hareket ettirme imkânı sağlayan yatay ve düşey kaydırma çubukları belirir (şekil 10).

6. Kenar Çizgileri

Pencereyi saran çizgilerdir. Fare göstergesi kenar çizgilerinin üzerine getirilip sol tuşa basılı tutularak yapılacak sürükleme işlemiyle pencere boyutları değiştirilebilir.

7. Pencere araç çubuğu

Windows yazılımlarında işlemlerin hızlı bir şekilde yapılabilmesi için, komutları temsil eden simgelerin bir arada buldukları çubuktur. Genel olarak Windows uygulamalarında yer alan pencerelerde şekil 11'de verilen *araç çubuğu* görüntülenir.



Şekil 11: Pencere araç çubuğu

Pencere araç çubuğunda bulunan nesnelerin görevleri şunlardır:

a. Farklı Bir Klâsöre/Sürücüye Git:

Aktif klâsörü gösterir. Bilgisayar kaynaklarının ve istenilen klâsörün seçimi şekil 12 ve şekil 13'te görülen liste kutusundan yapılır.

b. Bir Seviye Yukarı (↑): Bulunulan yerden bir üst klâsöre ya da bilgisayar kaynaklarına geçişi sağlar.

c. Kes (✂): Dosyaları ve klâsörleri taşıma amaçlı olarak kesmek için kullanılır.

ç. Kopyala (⌘): Dosyaları ve klâsörleri kopyalamak için kullanılır.

d. Yapıştır (⌘): Kes ve Kopyala ile yapılan işlemi belirtilen yere aktarmak için kullanılır.

e. Geri Al (↶): En son yapılan işlemi geri almak için kullanılır.

f. Sil (⌘): Seçilmiş olan klâsörü ya da dosyaları silmek için kullanılır.

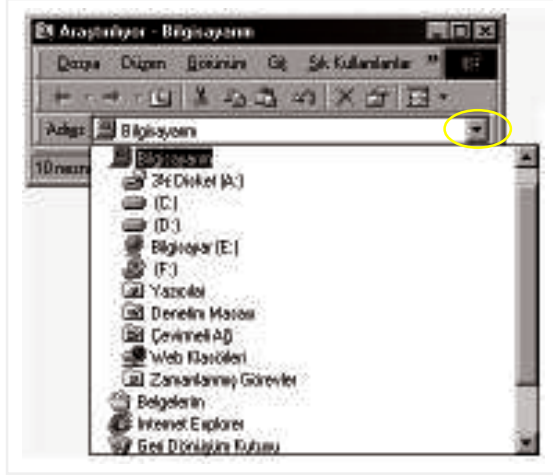
g. Özellikler (⌘): Aktif olan dosya ya da klâsör hakkında bilgi ekranı görüntülemeye yarar. Burada dosya ya da klâsörlerin nitelikleri (*gizli, salt okunur, sistem, arşiv*) değiştirilebilir.

ğ. Büyük Simgelerle Göster (⌘): Pencere içinde bulunan dosya ve klâsörlerin büyük simgelerle görüntülenmesini sağlar (şekil 14 ve şekil 15).

h. Küçük Simgelerle Göster: Pencere içinde bulunan dosya ve klâsörlerin küçük simgelerle görüntülenmesini sağlar (şekil 16).



Şekil 12: Farklı bir klâsöre/sürücüye gitmeyi sağlayan açılır liste kutusunun görünümü



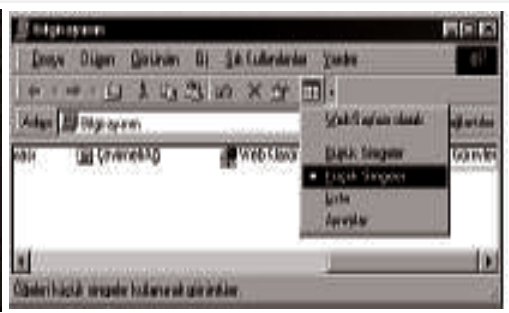
Şekil 13: Klâsör/sürücü seçimini sağlayan açılır liste kutusu



Şekil 14: Büyük Simgeler ile göster komutu



Şekil 15: Pencere içeriğinin Büyük Simgeler ile görüntülenmesi

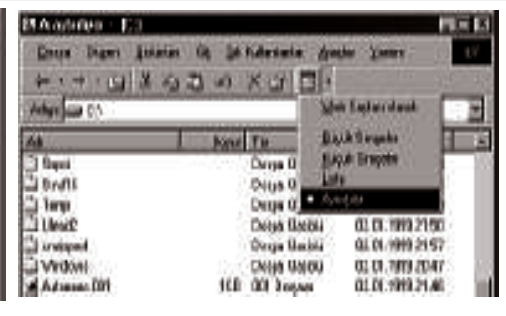


Şekil 16: Pencere içeriğinin Küçük Simgeler ile görüntülenmesi

i. Liste Şeklinde Göster: Pencere içinde bulunan dosya ve klâsörlerin liste hâlinde görüntülenmesini sağlar (şekil 17).



Şekil 17: Pencere içeriğinin Liste şeklinde görüntülenmesi



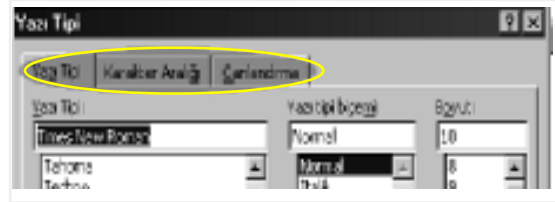
Şekil 18: Pencere içeriğinin ayrıntılı olarak görüntülenmesi

i. Ayrıntılar: Pencere içinde bulunan dosya ve klâsörlerin ayrıntılı liste hâlinde görüntülenmesini sağlar (şekil 18).

8. Sayfa butonları (sekmeler)

Bazı iletişim kutuları şekil 19'da görüldüğü gibi birden çok sayfadan oluşabilir. Bu sayfaları aynı iletişim kutusunda kullanmak için *sayfa butonları (sekmeler)* kullanılır.

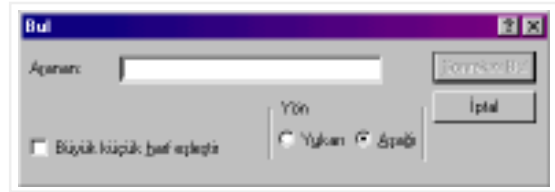
Şekil 19'da görüldüğü gibi aynı iletişim kutusunun üç ayrı sekme (*Yazı Tipi*, *Karakter Aralığı*, *Canlandırma*) vardır. Sekmelerin her birinde farklı işlemler içeren seçenekler bulunur. Kullanıcı hangi sayfaya ait işlem yapacaksa, o sayfa sekmesini seçer ve iletişim kutusu değiştirilmiş olur.



Şekil 19: Sayfa butonları (sekmeler)



Şekil 20: Komut düğmelerine ilişkin örnekler



Şekil 21: Metin kutusu örneği



Şekil 22: Açılabilir liste örneği



Şekil 23: Onay kutuları

9. Komut düğmeleri

Yapılmakta olan işlemi sona erdirmek ya da tamamlamak için şekil 20'de örnekleri görülen komut düğmeleri kullanılır.

10. Metin kutuları

Bilgi girişinin yapıldığı kutulardır. Şekil 21'de verilen metin kutusu örneğinde *Aranan* adlı satıra istenilen karakter ya da sözcük yazılarak hazırlanan belge içinde aratma işlemi yapılabilir.

11. Açılır liste kutuları

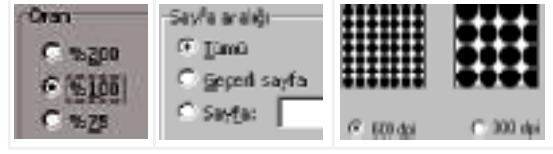
Bir çok seçeneği içeren bir liste ve metin kutusundan oluşur. Şekil 22'de görüldüğü gibi sağ tarafta bulunan aşağıya dönük oka tıklandığında liste açılır. Listedenden herhangi bir eleman seçildiğinde, metin kutusuna *seçilen* bilgi yerleşir.

12. Onay kutuları

Yapılacak işlemleri seçmek için kullanılır. Her onay kutusu diğerinden bağımsız olarak çalışır. *Tamam* (☑) işareti, onay kutusunun temsil ettiği işlemin aktif olduğunu belirtir (şekil 23).

13. Radyo (seçenek) düğmeleri

Onay kutuları gibi seçilir. Ancak, birden çok seçenek düğmesini aynı anda seçmek mümkün değildir. Şekil 24'te radyo düğmesi örnekleri verilmiştir.



Şekil 24: Radyo (seçenek) düğmesi örnekleri

14. Sayaç (sayı) kutuları

Değerin artırılmasını ya da azaltılmasını sağlarlar. Önceden belirlenmiş değerlere bağlı olarak üst okla yükseltme, alt okla azaltma yapılabilir. Şekil 25'te sayaç kutusu örnekleri verilmiştir.

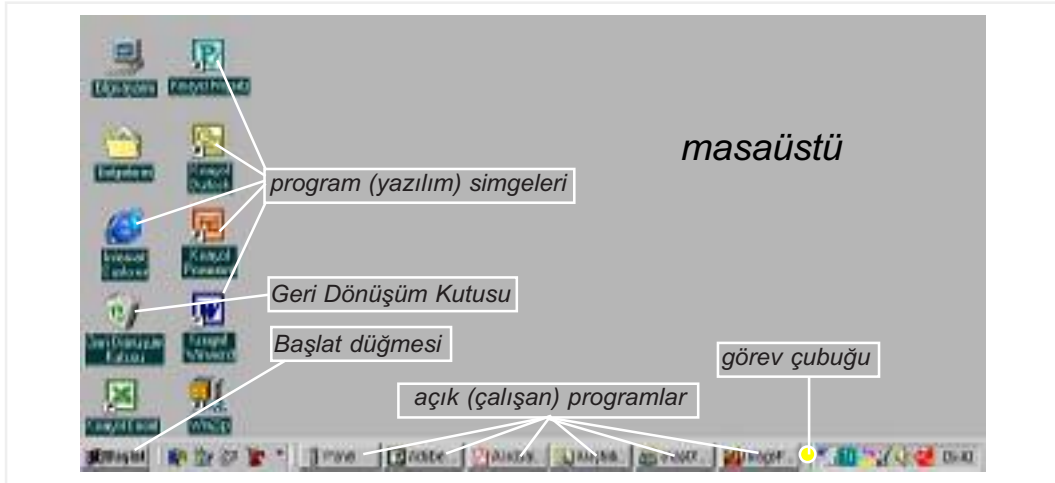


Şekil 25: Sayaç kutusu örnekleri

B. WINDOWS İŞLETİM SİSTEMİNİN BİLEŞENLERİ

1. Masaüstü ekranı

Windows işletim sistemiyle çalışan bir bilgisayar kullanıma hazır hâldeyken ekranın görünümü çoğunlukla şekil 26'daki gibidir.



Şekil 26: Windows işletim sisteminin masaüstü görünümü

Şekil 26'da verilen *masaüstü* (*desktop*) adlı görüntüde bulunan küçük simgelere (ikon) fareyle iki kez tıklama yapılırsa ilgili program çalışmaya başlar.

Masaüstü ekranı görüntüsü standart olmayıp, bilgisayarda yapılan ayarlamalar ve sonradan eklenmiş yazılımlara göre farklılıklar gösterir. Bu farklılıklar bilgisayarda yer alan yan üniteler ve programların yükleniş şekline göre de değişebilir. Kullanıcı, masaüstü ekranının görünümünü isteğine göre düzenleyebilir. Örneğin; sık kullandığı yazılımları kolay çalıştırabilmek için masaüstü ekranının yerleştirebilir.

Masaüstü ekranı, bir çalışma masasının üstünde bulunması gereken araç gereçler göz önünde bulundurularak tasarlanmıştır. Masaüstünde bulunan bazı simgelerin görevleri şunlardır:

a. Ağ komşuları

İki ya da daha çok bilgisayarın birbirine bağlanmasıyla oluşturulan yapıya **ağ** denir. Ağa bağlı olan bir bilgisayar kullanılıyorsa bu nesneye çift tıklanarak *ağ* kaynaklarından yararlanılabilir ya da *ağa* bağlı diğer bilgisayarlara bağlanılabilir.

b. Geri Dönüşüm Kutusu

Silinen dosyaların geçici olarak tutulduğu yerdir. Silme işleminden vazgeçilmesi hâlinde *Geri Dönüşüm Kutusu* menü seçenekleri kullanılarak dosya ve klâsörler kurtarılabilir (geri alınabilir).

*Geri Dönüşüm Kutusu*na çift tıkladığı zaman bir iletişim kutusu açılır. Bu kutuda silinmiş dosyalar bulunur. *Geri Dönüşüm Kutusu*nun iletişim penceresinde bulunan *Düzen* menüsündeki *Geri Al* komutu çalıştırıldığı zaman silinmiş olan dosyalar eski klâsörlerine geri gider.

c. Bilgisayarım

Bilgisayara bağlı bulunan yan ünitelerin ve sürücülerin bir arada gösterildiği pencereyi temsil eder. Bilgisayar kaynaklarına ulaşmanın en kolay yolu *Bilgisayarım* nesnesidir.

Bilgisayarım iletişim penceresinde *disket sürücüsü*, *sabit disk*, *CD-ROM*, *yazıcılar*, *Denetim Masası*, *Çevirmeli Ağ*, *Web Klâsörleri*, *Zamanlanmış Görevler* gibi seçenekler vardır.

ç. Evrak Çantam

İşyerinden eve iş götüren kişiler, eve götüreceği dosyaları alıp çantasına koyar. Evde çalıştıktan sonra da yine dosyaları çantasına koyup işyerine gider. Masaüstünde bulunan *Evrak Çantam* buna benzer bir işlev üstlenir.

Evrak Çantam, aynı adlı bir klâsörün simgesidir. Başlangıçta bu klâsör boştur. Bilgisayardaki bazı dosyaları (yazı, resim, çizim ve benzeri) başka bir bilgisayara taşıyıp üzerinde çalıştıktan sonra yeniden önceki bilgisayara yüklemek istediğimizde *Evrak Çantam* adlı klâsör pratik bir yöntem sunmaktadır.

Evrak Çantam adlı klâsörün kullanımı şöyledir: Önce taşınacak dosyalar *Evrak Çantama* kopyalanır. Sonra *Evrak Çantam* bir diskete kopyalanır. Disketteki dosyalar üzerinde başka bir bilgisayar ile çalışma yapılır. Daha sonra disketteki dosyalar ana (esas) bilgisayardaki *Evrak Çantam* klâsörüne kopyalandığında (gönderildiğinde), bu bilgisayardaki belgeler otomatik olarak güncellenir. (Diğer bilgisayarda çalışırken belgede yapılan değişiklikler esas belgeye uygulanır.)

d. Microsoft Outlook ve Outlook Express

Bilgisayara kurulu olan *Microsoft Outlook* ya da *Outlook Express* yazılımları çalıştırıldığında e-posta gönderip alma, haber gruplarına bağlanma işlemleri gerçekleştirilebilir.

Outlook Express yazılımının özellik ve işlevleri *Microsoft Outlook*'tan daha azdır ancak standart bir kullanıcının isteklerini karşılayacak düzeydedir.

Not: Microsoft Outlook ya da Outlook Express yazılımlarının çalışabilmesi için bilgisayarın internete bağlı olması gerekir.

e. Belgelerim

Word, *Excel*, *PowerPoint*, *Paint* ve benzeri gibi uygulama yazılımlarını kullanarak hazırlanan dosyalar, C sürücüsünün altında bulunan başka bir klâsör tercih edilmedikçe *Belgelerim* klâsörünün içine kaydedilir. Masaüstünde bulunan *Belgelerim* simgesine çift tıkladığı zaman C sürücüsünün altında bulunan *Belgelerim* klâsörünün içeriğinin görüntülediği bir iletişim kutusu ekranda görüntülenir.

f. Internet Explorer (internet tarayıcısı)

Bilgisayar internete bağlıyken *Internet Explorer* programı çalıştırıldığı zaman internette bulunan *web* sayfaları görülebilir.

Not: İnternet üzerinde yayınlanan *web* sitelerini (sayfalarını) görebilmek için *Netscape Communicator*, *Opera* ve benzeri gibi yazılımlar da kullanılmaktadır.

2. Görev Çubuğu







Masaüstü ekranının görüntüsünün en alt kısmında görülen şekle *görev çubuğu* (*task bar*) adı verilir. Şekil 27'de verilen *görev çubuğu* örneğinde *Adobe Page Maker*, *Winword*, *Windows Gezgini*,

Image Editor yazılımlarının çalışmakta (açık) olduğu görülmektedir.



Şekil 27: Görev çubuğu

Görev çubuğu üzerinde sırasıyla şu bilgiler yer alır:

- I.  Başlat menüsü
- II.  Çalışan ve simge durumuna getirilmiş yazılımlar (örneğin; Paint, WordPad gibi)
- III.  Bildirim alanı
- IV.  Saat
- V.  Bilgisayarda kurulu programların hızlı başlatma simgeleri
- VI.  Bilgisayarın arka plânında çalışır durumda bekleyen programların simgeleri



Şekil 28: Kısayol simgesi örnekleri

Şekil 29: Farenin sağ tuşuyla kısayol oluşturma

Şekil 30: Kısayol sihirbazıyla kısayol oluşturma

3. Kısayollar

Bir programı, belgeyi ya da klâsörü temsil eden ve altında adı yazılı olan simgeye **kısayol** denir. Kısayol nesnelерinin sol alt köşesinde eğik ok resmi vardır (şekil 28).

Kısayolun silinmesi, nesnenin ya da yazılımın silinmesi anlamına gelmez. Kısayollar sabit disk ya da diskette en çok 2 kB yer kaplarlar.

Sürekli kullanılan yazılım, dosya ya da klâsörler için kısayol oluşturmak kullanıcıya kolaylık sağlar. Kısayol oluşturmamanın iki yolu vardır:

a. Sürükle bırak yöntemi

Kısayol oluşturulacak nesne farenin sol tuşuna bir kez tıklanıp seçilir. Farenin sağ tuşuna basılır ve açılan menüden kısayol komutu çalıştırılır (şekil 29). Oluşturulan kısayol seçilip farenin sol tuşu basılı tutularak masaüstüne taşınır.

b. Kısayol sihirbazını kullanarak kısayol oluşturma

Bilgisayar ile çalışırken bazı işlemlerin yapılabilmesi için kullanıcıya rehberlik etmek amacıyla hazırlanmış işlemler bütününe *sihirbaz (wizart)* denir.

Kısayolun oluşturulacağı yer üzerindeyken farenin sağ tuşuna tıklanarak menü açılır. Menüden sırasıyla *Yeni/Kısayol* komutu çalıştırıldığında ekrana *Kısayol Sihirbazı* gelir.

Masaüstüne sabit diskte bulunan *Paint* programı için kısayol oluşturulması:

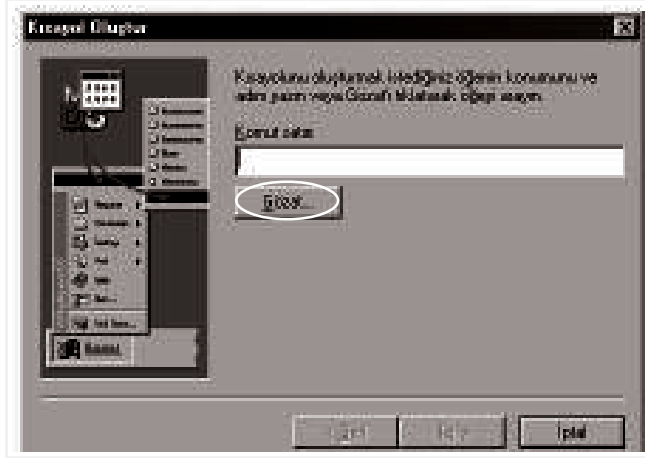
I. Masaüstünde sağ tuşa tıklayarak gelen menüden sırasıyla, *Yeni/Kısayol* komutları çalıştırılır (şekil 30). *Yeni/Kısayol* komutları çalıştırıldığında şekil 31 ekranda görüntülenir.

II. Komut satırına yazılımın bulunduğu klâsör yolu ve program adı yazılır. Eğer bu komut hatırlanamazsa Gözet komutuna tıklanır ve program (mspaint.exe) bulunarak seçilir. Tamam, İleri ve Son tuşlarına basılıp işlem tamamlanır.

c. Kısayol menü seçenekleri

Fare göstergesi kısayol üzerindeyken sağ tuşa basıldığında şekil 32'de verilen menü ekranda görüntülenir.

Şekil 32'de verilen menüdeki komutların görevleri şunlardır:



Şekil 31: Kısayol oluşturmayla ilgili iletişim kutusu



Şekil 32: Kısayol menü seçenekleri



Şekil 33: Gönder menüsünün seçenekleri

Aç: Kısayolun ilgili olduğu uygulamayı çalıştırır. Bu işlemin aynısı kısayol üzerindeyken klavyeden *Enter* tuşuna basılarak ya da farenin sol tuşuna çift tıklama yapılarak da gerçekleştirilebilir.

Gönder: Mevcut kısayolu bilgisayar üzerinde yer alan kaynaklardan birine göndermek için kullanılır (şekil 33).

Kes: Mevcut kısayolu kesmek için kullanılır.

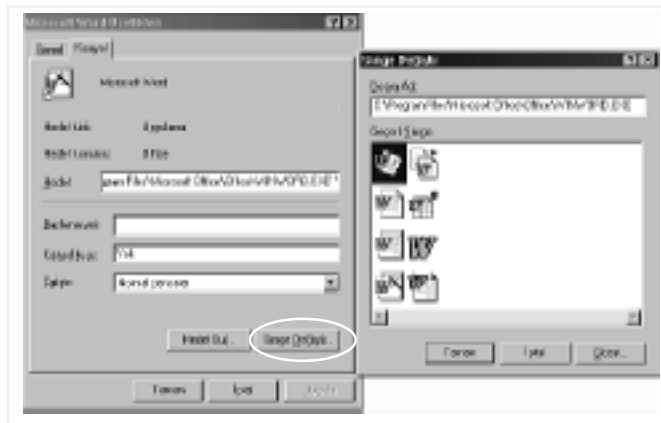
Kopyala: Mevcut kısayolun kopyasını almak için kullanılır.

Kısayol Oluştur: Kısayol oluşturur.

Sil: Kısayolu silmek için kullanılır. Aynı işlem, kısayol üzerindeyken klavyeden *Delete* tuşuna basılarak da yapılabilir.

Yeniden Adlandır: Kısayolun adını değiştirmek için kullanılır.

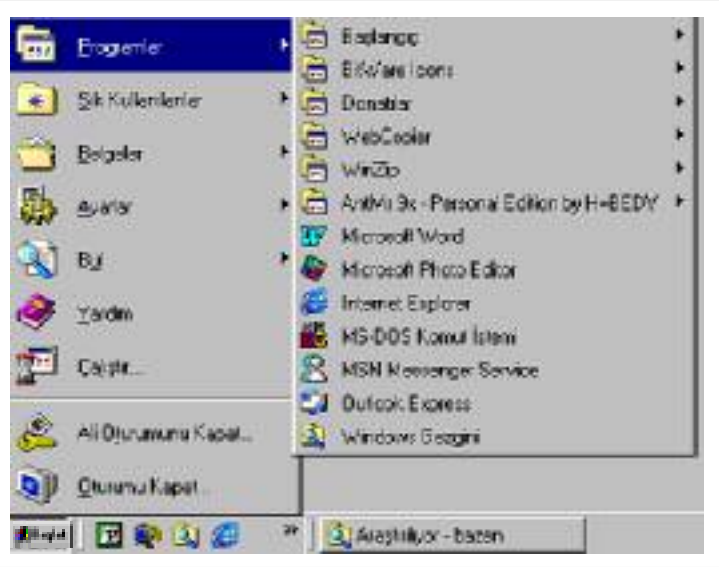
Özellikler: Kısayolun özelliklerini görüntüler. İstenirse kısayol simgeleri değiştirilebilir. Bunun için, simge değiştir düğmesine basılır (şekil 34).



Şekil 34: Kısayolun simgesinin değiştirilmesi



Şekil 35: Başlat düğmesine tıklandığında açılan menü



Şekil 36: Programlar menüsü örneği

4. Başlat menüsü (düğmesi)

Bilgisayarda kurulu bulunan programlara girmeyi ve ayarlama işlemlerini yapmayı sağlayan menüleri açan düğmedir. Bilgisayarda yer alan tüm yazılımlar gruplar hâlinde bu menüde bulunur (şekil 35). *Başlat* menüsü masaüstü ekranının sol alt köşesinde yer alır ve programlara hızlı bir şekilde ulaşılmasını sağlar.

Başlat menüsünde çeşitli seçenekler listelenmiştir. Bunlardan bazılarının karşısında sağa yönelmiş bir ok bulunur. Fare göstergesi bu tip bir seçeneğin üzerine götürüldüğünde o seçenek koyulaşır ve başka seçenekler içeren yeni bir menü açılır. Bu tip menülere *basamaklı menü* denir.

Başlat menüsünü açmak için aşağıdaki yollardan biri kullanılabilir.

I. Fare göstergesi *Başlat* menüsünün üzerine getirilip sol tuşa tıklanır.

II. Klavyeden *Ctrl+Esc* tuşlarına basılır.

III. Klavye Windows uyumlu ise *Winkey* tuşuna basılır.

Başlat menüsünde fare göstergesi istenilen komutun üzerine getirildikten sonra bir kez tıklama yapılarak ilgili işlem başlatılabilir.

Başlat menüsündeki her menü isminin başında o menüyü ilgilendiren ya da temsil eden bir simge (ikon) bulunur.

a. Belgeler

Kullanıcıya son açılan 15 belgenin adını gösterir. Bu menü sayesinde en son olarak üzerinde çalışılan dosyalar hızlıca başlatılabilir.

b. Programlar

Fare göstergesi *Başlat* menüsündeki *Programlar* komutunun üzerine getirildiğinde şekil 36'da verilen menü açılır.

c. Ayarlar

Kullanıcının bilgisayarın ayarlarıyla ilgili işlemleri yapmasını sağlayan menüdür. Fare göstergesi *Ayarlar* menüsünün üzerine götürüldüğünde şekil 37'de görülen iletişim kutusu ekranda

görsütülenir.

Şekil 37'de verilen *Ayarlar* menüsünden *Denetim Masası* komutuna tıklanacak olursa şekil 38'de verilen iletişim kutusu ekranda görüntülenir.

Denetim Masası iletişim kutusunda bulunan simgelere tıklanarak bilgisayarın donanım ve işletim sistemiyle ilgili bir çok ayarlama yapılabilir.

Başlat menüsündeki *Ayarlar* seçeneğinden *Görev Çubuğu* ve *Başlat Menüsü* komutu çalıştırılırsa şekil 39'da verilen iletişim kutusu ekranda görüntülenir.

Şekil 39'da görülen iletişim kutusuyla *Görev Çubuğu* ve *Başlat Menüsü*nde istenilen değişiklikler (saati masüstünde gösterme, *Görev Çubuğunu* gizleme, *Başlat* menüsüne program ögesi ekleme ve benzeri) yapılabilir.

ç. Bul

Başlat menüsündeki *Bul* seçeneği kullanıcıya bir dosya ya da klâsörü disket, disk, CD-ROM üzerinde arayıp bulma imkânı sunar (şekil 40).

Fare göstergesi *Başlat* menüsündeki *Bul* üzerine getirildikten sonra açılan menüden *Dosyalar* veya *Klâsörler* seçeneğine tıklanıldığında şekil 41'de verilen iletişim kutusu ekranda görüntülenir.

Şekil 41'de verilen *Bul* iletişim kutusunda *Ad* isimli metin kutusuna dosya ya da klâsörün adı yazılıp fareyle *Şimdi Bul* düğmesine tıklanacak olursa C sabit diski üzerinde arama işlemi başlar. Arama



Şekil 37: *Ayarlar* menüsü



Şekil 38: *Denetim Masası* iletişim kutusu



Şekil 39: *Görev Çubuğu* özelliklerini ayarlamayı sağlayan iletişim kutusu



Şekil 40: *Bul* komutunun menüleri

işlemi yapılırken *Alt klâsörlerle birlikte* seçeneği de işaretliyse konum kutusunda seçili olan sürücüde bulunan tüm alt klâsörlere de bakılır.

Örneğin; C sürücüsünde bulunan DOC uzantılı, MS Word yazılımıyla hazırlanmış dosyaları aramak için *Bul* iletişim kutusundaki *Ad* metin kutusuna *.DOC yazdıktan sonra *Şimdi Bul* düğmesine basılırsa C sürücüsünde bulunan DOC uzantılı belgeler ekranda görüntülenir (şekil 42).

Bul komutuyla yapılabilen arama yöntemlerinin özellikleri şunlardır:

Ada Göre Arama: Dosya ya da klâsör isimlerine göre işlem yapar.

Konum: Arama işleminin hangi bilgisayar kaynağı üzerinde yapılacağı belirlenir. *Konum* açılır liste kutusuna tıkladığında bilgisayar kaynakları listelenir. Hangisi üzerinde arama yapılacaksa o seçilir.

Ad: Arama yapılacak bilgi buraya yazılır. Aramak istenilen bilginin tamamı ya da bir kısmı yazılabilir.

Örnekler

KİT*: Adı KİT ile başlayan dosyaları arar.

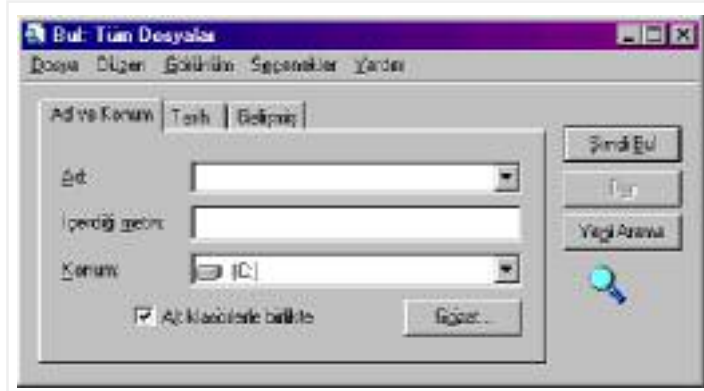
***.XLS:** Adı ne olursa olsun uzantısı XLS olan dosyaları arar.

OKU?: Adı dört harften oluşan ve isminin ilk üç harfi OKU olan dosyaları arar.

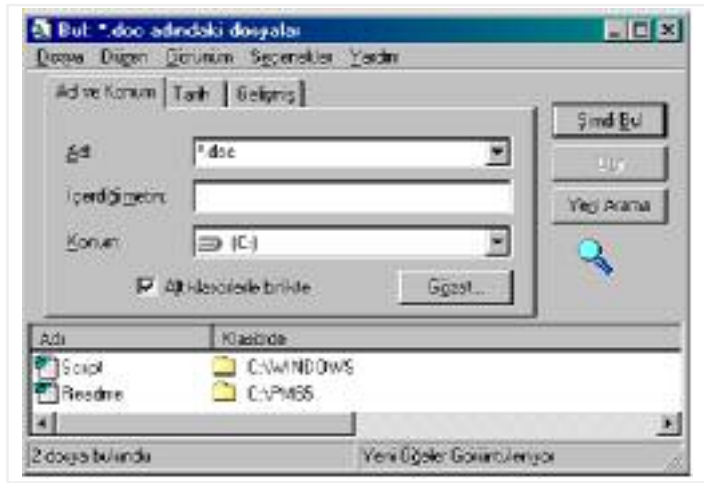
M*L: Adının ilk harfi M, son harfi L olan dosyaları arar.

Gözet: Eğer C, D ya da A sürücüsünde yalnızca bir klâsör içerisinde arama yapılacaksa kullanılır.

Değiştirilme Tarihine Göre Arama: Son değiştirilme tarihine göre arama yapabilmek için *Bul* penceresinden *Tarih* sekmesine tıklanır. Bu seçenek çalıştırıldığında şekil 43'te verilen iletişim



Şekil 41: *Bul* menüsünden *Dosyalar ve Klâsörler* seçeneğine tıkladığında ekranda görülen *Bul* adlı iletişim penceresi



Şekil 42: *Bul* iletişim penceresinde adı ne olursa olsun, uzantısı DOC olan dosyaların aranması sonucunda bulunan dosyalar



Şekil 43: *Bul* iletişim kutusunun *Tarihe* göre arama seçenekleri

kutusu ekranda görüntülenir. Şekil 43'teki iletişim kutusu kullanılarak dosya ve klâsörlerin oluşturulma ya da değiştirilme tarihlerine bağlı olarak belirli tarih aralığı, sistem tarihine bakarak belirtilen ay öncesi ya da sistem tarihine bakarak belirtilen gün öncesine göre bulunmaları sağlanabilir.

Gelişmiş Arama: *Bul* iletişim kutusunda *Gelişmiş* adlı sekmeye tıkladığında karşımıza çıkan seçeneklerin özellikleri şunlardır:

Türü: Windows'un arayabileceği dosya türlerini listeler. Bir dosyanın adı bilinmiyorsa türü belirtilerek dosyalar aratılabilir.

Boyutu: Dosyaların kapladıkları alan miktarına bağlı olarak arama yapılmasını sağlar. Örneğin; en az kutusuna 50 yazılırsa, kapladıkları alan miktarı 50 kB ve daha büyük olan tüm dosyalar aranacaktır.

Arama sonuçlarının kaydedilmesi

I. Menü çubuğundan sırasıyla, *Dosya/ Aramayı Kaydet* komutu çalıştırılır.

II. Arama sonuçları masaüstünde ya da bir klâsörde saklanabilir.

III. Arama sonucunda ekrana görüntülenen dosyalara tıklayarak çalıştırılabilir.



Şekil 44: Çalıştır iletişim kutusu

d. Yardım

Başlat menüsünde bulunan *Yardım* komutu çalıştırıldığında Windows işletim sistemiyle ilgili bilgi vermek için hazırlanmış, adeta bir kitap şeklindeki *Yardım programı* çalışır.

e. Çalıştır

Başlat menüsünde bulunan *Çalıştır* komutu kullanıcıya herhangi bir programı çalıştırma imkânı sunar. *Başlat* menüsünden *Çalıştır* komutuna tıkladığında şekil 44'te verilen iletişim kutusu ekranda görüntülenir. *Çalıştır* adlı iletişim kutusunu kullanarak bilgisayarda yüklü olan ama bulunduğu yeri bilemediğimiz bir programı başlatabiliriz.

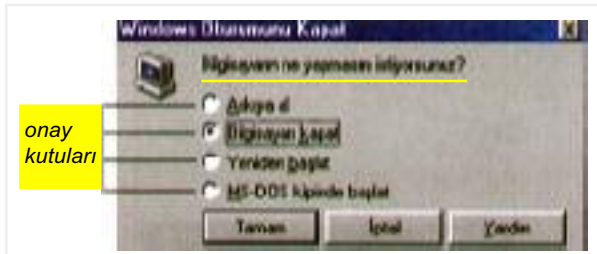
Örneğin; Windows işletim sistemiyle birlikte verilen *WordPad* kelime işlemci yazılımını çalıştırmak istersek, *Çalıştır* iletişim kutusunun *Aç* adlı metin satırına *WordPad* yazıp *Tamam* (ya da *Enter*) tuşuna basmamız yeterli olur.

Çalıştır iletişim kutusu açıkken girmek istediğimiz programın adını doğru olarak anımsayamazsak *Gözet* düğmesine tıklayıp klâsörler arasında arama yapabiliriz.

f. Bilgisayarı (Oturumu) Kapat

Windows 95 ve üzeri işletim sistemleriyle çalışan bilgisayarlar doğrudan açma kapama düğmesinden kapatılmaz. Bu yapılacak olursa işletim sistemi zarar görür. Defalarca düğmeden kapatılan bir bilgisayarın işletim sistemi hatalı çalışmaya başlar ve bozulur.

Başlat menüsündeki *Oturumu Kapat* komutu çalıştırıldığında şekil 45'te



Şekil 45: Windows Oturumunu Kapat iletişim kutusu

verilen iletişim kutusu ekranda görüntülenir. İletişim kutusunda *Bilgisayarı Kapat* seçeneği yeğlendikten sonra *Tamam* düğmesine basılacak olursa bilgisayar kapanır.

Not: AT özellikli kasalardaki açma kapama düğmesi anahtar şeklindedir. Bilgisayara *Kapat* komutu verildikten sonra ekranda *Şimdi Bilgisayarı Kapatabilirsiniz* iletisi (mesajı) görülür. Bu iletiden sonra kasa üzerindeki anahtar ile makinenin enerjisi kesilir. ATX özellikli kasaların açma kapama düğmesi ise buton şeklindedir. Bu tip kasalı bilgisayara *Oturumu Kapat* komutu verildiğinde makine otomatik olarak kapanır.

ATX özellikli kasaların bir diğer özelliği ise yanlışlıkla kapatmalara karşı güvenli olmasıdır. Yanlışlıkla kasa üzerindeki açma kapama düğmesine basılsa bile makine kapanmaz. Düğme bir kaç saniye basılı tutulduğunda kapanma işlemi gerçekleşir.

Windows Oturumunu Kapat adlı iletişim kutusunda:

I. Yeniden Başlat seçeneği yeğlenip *Tamam* düğmesine basılırsa Windows kapanıp yeniden başlar.

II. MS-DOS kipinde başlat seçeneği yeğlenip *Tamam* düğmesine basıldığında ise bilgisayar MS-DOS ortamında çalışmaya başlar.

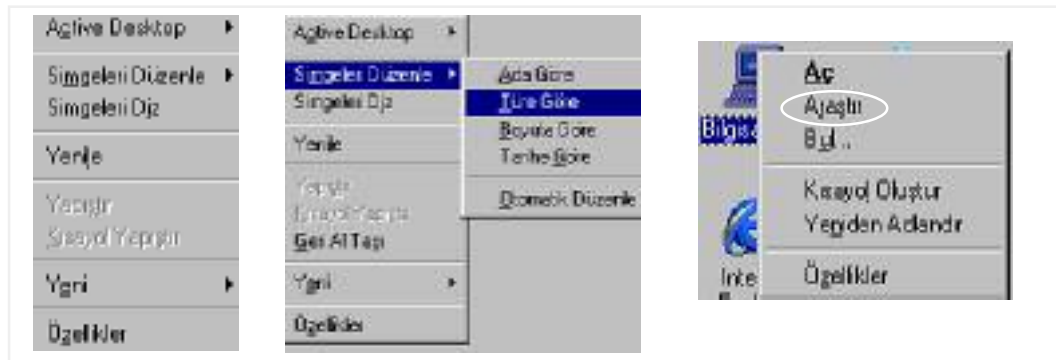
g. Oturumunu Kapat

Bilgisayarın birden çok kişi tarafından dönüşümlü olarak kullanılması hâlinde her kullanıcıya ayrı bir oturum açılabilir. Bu seçenek mevcut kullanıcının oturumunu kapatır.

5. Kısayol (sağ tuş) menüleri

Windows işletim sistemi farenin sağ tuşuna bir çok görevler eklemiştir. Fare göstergesinin bulunduğu noktaya göre ayrı işlevli sağ tuş menüleri açılır. Bilgisayar ile çalışırken herhangi bir nesne seçiliyken sağ tuşa basılacak olursa o nesneyle ilgili komutlar içeren alt menü açılır.

Örneğin; fare göstergesi masaüstünde boş bir yerdeyken sağ tuşa basılacak olursa şekil 46'da verilen menü açılır. Bu menüde masaüstünde yapılabilecek değişikliklerle ilgili komutlar yer almaktadır. Örneğin; şekil 46'daki menüde *Simgeleri Düzenle* komutu çalıştırılacak olursa şekil 47'de verilen menü açılır. Bu menüden *Ada Göre* seçeneğine tıklanırsa masaüstünde bulunan simgeler alfabetik sıraya göre dizilir.



Şekil 46: Fare masaüstünde boş bir yerdeyken sağ tuşa basıldığında açılan menü

Şekil 47: Fare masaüstünde boş bir yerdeyken sağ tuşa basıldığında açılan menüden *Simgeleri Düzenle* komutuna tıklanıldığında açılan alt komut listesi

Şekil 48: Fare göstergesi masaüstünde bulunan *Bilgisayarım* simgesinin üzerine götürüldükten sonra sağ tuşa basıldığında açılan menü

Fare göstergesi masaüstünde bulunan *Bilgisayarım* simgesinin üzerine götürüldükten sonra sağ tuşa basılacak olursa şekil 48'de verilen menü açılır. Bu menüde *Araştır* komutu çalıştırılırsa *Windows Gezgini* açılır. *Windows Gezgini*yle her türlü kopyalama, kesme, klâsör açma, disket

biçimlendirme, kısayol oluşturma işlemleri yapılabilir.

Şekil 48'de görülen menüde *Bul* komutu çalıştırılacak olursa *Bul: Tüm Dosyalar* adlı uygulama çalışmaya başlar.

6. Masaüstündeki pencerelerinin düzenlenmesi

Windows işletim sistemi kurulu olan bir bilgisayar ile birden çok programı çalıştırmak mümkündür. Fare göstergesi bilgisayarın ekranının alt kısmında bulunan *Görev Çubuğu*na götürüldükten sonra sağ tuşa basılacak olursa şekil 49'da verilen menü açılır. Bu menüden *Pencereleri Basamakla* komutuna tıklanacak olursa o anda açık olan programlar şekil 50'de görüldüğü gibi sıralanır.

Fare göstergesi *Görev Çubuğu*na götürüldükten sonra sağ tuşa tıklanıldığında açılan menüde bulunan diğer komutların işlevleri şunlardır:

I. Pencereleri Yatay Döşe komutuna tıklanırsa açık olan programların pencereleri yatay olarak sıralanır.

II. Pencereleri Dikey Döşe komutuna tıklanırsa program pencereleri dikey olarak döşenir.

III. Tüm Pencereleri Simgeleştir komutuna tıklanırsa program pencereleri simge hâlinde küçültülüp *Görev Çubuğu*nda sıralanır.

IV. Özellikler komutuna tıklanırsa ekranda görülen iletişim kutusundan *Görev Çubuğu Özelliklerinde* ya da *Programlar* menüsünde değişiklikler yapılabilir.

V. Araç Çubukları komutu çalıştırılırsa açılan menüden istenen çubuklar *Görev Çubuğu*na eklenebilir.

7. Kontrol menüsü düğmesinin özellikleri

Windows işletim sistemi kurulu bir bilgisayarda herhangi bir program ile çalışırken fare göstergesi o programın başlık çubuğunun sol köşesinde bulunan *Kontrol* düğmesi üzerine götürülüp sol tuşa tıklanacak olursa şekil 51'de verilene benzer bir menü açılır. *Kontrol* düğmesi menüsünde bulunan komutların işlevleri şunlardır:

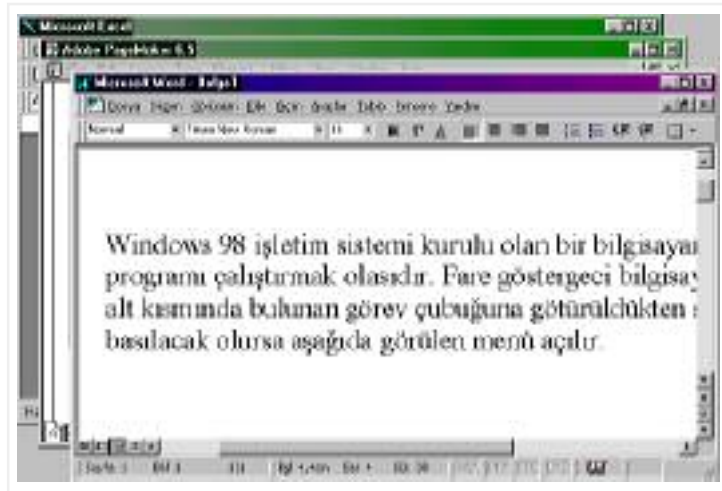
I. Önceki Boyut komutu çalıştırılırsa programın çalışma alanı küçültülür.

II. Taşı komutu çalıştırılırsa fare göstergesi artı (+) şekline dönüşerek başlık çubuğu üzerinde konumlanır. Bu durumdayken fare göstergesi hareket ettirilirse çalışılmakta olan programın penceresi o yönde hareket eder.

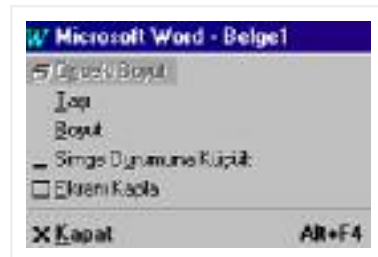
III. Simge Durumuna Küçült komutu çalıştırılırsa program penceresi kapanarak *Görev*



Şekil 49: Fare göstergesi *Görev Çubuğu* üzerine götürüldükten sonra sağ tuşa basıldığında açılan menü



Şekil 50: *Pencereleri Basamakla* komutuna tıklanıldığında açık olan programların pencerelerinin dizilişi



Şekil 51: *Kontrol (denetim) düğmesi* menüsü örneği

Çubuğunda simge hâline dönüşür.

IV. *Kapat* komutu çalıştırılırsa açık olan program kapanır.

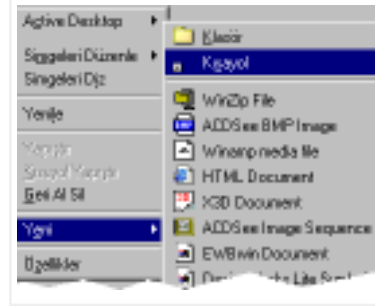
8. Masaüstüne kısayol ekleme

Programları, dosyaları, klâsörleri temsil eden simgelere **kısayol** denir. Masaüstünde bulunan bir kısayol simgesi silindiği zaman ilgili program, dosya ya da klâsör silinmez. Bir simgenin kısayol olup olmadığı, şekil 52'de görüldüğü gibi sol alt köşesindeki eğri oktan anlaşılabilir. Windows bilgisayara yüklendiğinde masaüstünde *Bilgisayarım*, *Gelen Kutusu*, *Geri Dönüşüm Kutusu*, *Evrak Çantam* gibi kısayollar standart olarak bulunur. Kullanıcı gerekli gördüğü program, klâsör ve belge gibi unsurlar için masaüstüne kısayol simgesi ekleyebilir.

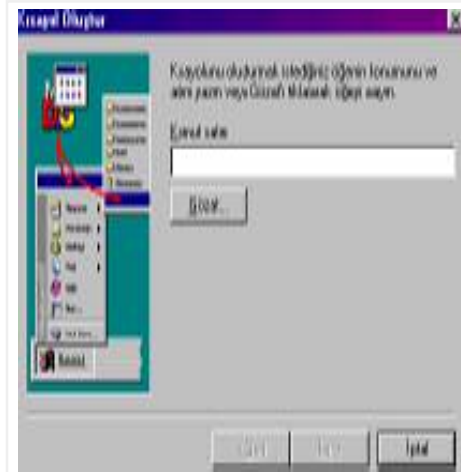
Kısayol eklemek için en kolay yöntem şudur: Fare göstergesi masaüstünde boş bir yerde dururken sağ tuşa tıkladıktan sonra açılan menüden *Yeni* komutuna tıklayınca açılan menüden *Kısayol* komutu çalıştırılır (şekil 53). Kısayol komutu çalıştırılıncaya şekil 54'te verilen *Kısayol Oluştur* adlı iletişim kutusu ekranda görüntülenir. Komut satırına kısayolu oluşturulacak programın ya da belgenin adı yazılıp *İleri* düğmesine basılır.



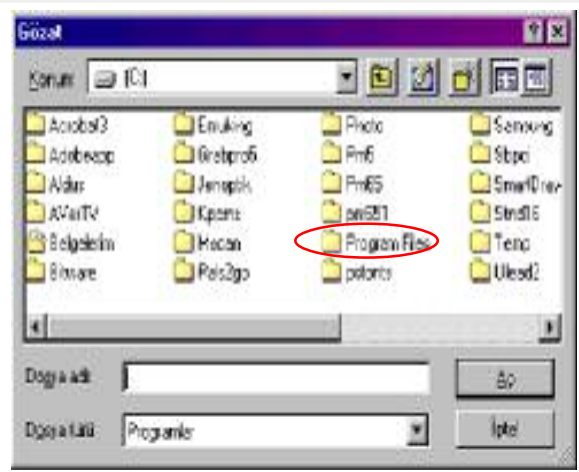
Şekil 52: Paint ve Word programlarının kısayol simgeleri



Şekil 53: Kısayol oluşturma



Şekil 54: *Kısayol oluşturma* sekmesine tıklandığında ekranda görülen iletişim kutusu



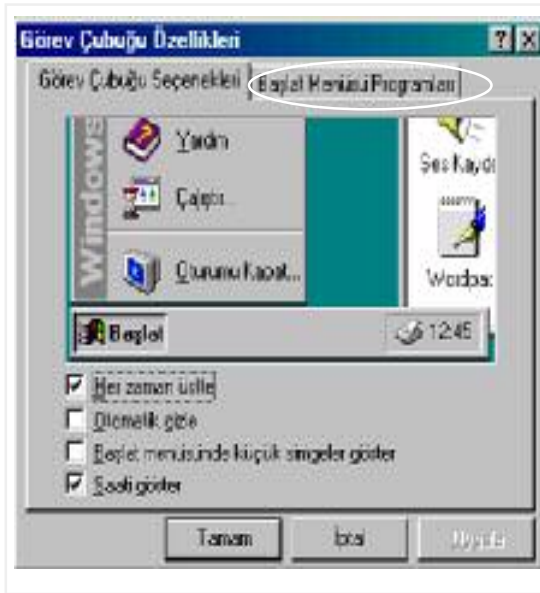
Şekil 55: *Gözet* düğmesine basıldığında açılan iletişim kutusu

Programın ya da belgenin adı bilinmiyorsa *Gözet* düğmesine basılır. Bu işlem yapıldığında şekil 55'te verilen iletişim kutusu ekranda görüntülenir. Bu kutudan ilgili klâsör üzerine tıklanır.

Biz burada örnek olarak *Word* yazılımı için masaüstüne kısayol oluşturalım. Bu işlem için şekil 55'te verilen iletişim kutusundan önce *Program Files*, ardından *Microsoft Office* klâsörlerine çift tıklarız. Açılan menüden *Microsoft Word* simgesini seçip *Aç*, *İleri* ve *Son* düğmelerine tıklarız. Bu işlemlerin sonucunda masaüstünde *Word* yazılımının kısayol simgesi oluşur.

9. Başlat ve Program Menülerine Komut Ekleme

Windows işletim sisteminin *Başlat* ve *Programlar* menülerine komut satırı eklemek ya da silmek için sırasıyla *Başlat/Ayarlar/Görev Çubuğu & Başlat* komutları çalıştırılır. Bu işlem yapıldığında şekil 56'da verilen *Görev Çubuğu Özellikleri* adlı iletişim kutusu açılır.



Şekil 56: Görev Çubuğu Özelliklerini ayarlamayı sağlayan iletişim kutusu



Şekil 57: Başlat menüsü özelliklerini ayarlamayı sağlayan iletişim kutusu

Şekil 56'daki iletişim kutusunda *Başlat Menüsü Programları* sekmesine tıklanacak olursa şekil 57'de verilen iletişim kutusu ekranda görüntülenir.

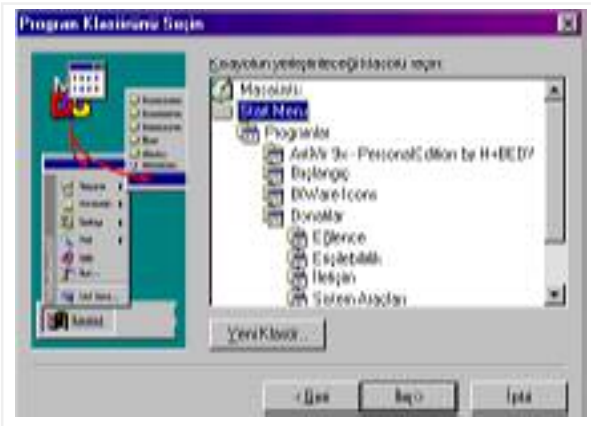
Şekil 57'de verilen iletişim kutusunu kullanarak bilgisayarın *Başlat* menüsüne *Word* yazılımının simgesi eklemek isteniyorsa *Ekle* düğmesine tıklanır. Bu işlem yapılırca *Kısayol Oluştur* adlı iletişim kutusu ekranda görüntülenir. Bu kutunun komut satırına programın bulunduğu klâsörü ve program adı biliniyorsa yazılıp ("*C:\Program Files\Microsoft Office\Office\Winword.exe*") *İleri* düğmesine basılır. Eğer programın bulunduğu klâsör bilinmiyorsa *Gözet* düğmesine tıklanır. Açılan iletişim kutusundan *Program Files\Microsoft Office\Office* klâsörlerine çift tıklandıktan sonra açılan penceredeki *Winword* dosyasına çift tıklama yapılır. Daha sonra *İleri* düğmesine tıkladığında şekil 58'de verilen *Program Klâsörünü Seçin* adlı iletişim kutusu görülür.

Word kelime işlemci yazılımını yukarıda verilen şekilde *Start* menüsüne eklemek istediğimizi varsayalım. Bu durumda fareyle *Start* menüsünü seçip *İleri* düğmesine tıklarız. Açılan pencereden *Son* düğmesine bastığımız zaman *Word* komut satırı *Başlat* menüsüne eklenmiş olur.

10. Yeni bir klâsör oluşturma

Windows işletim sisteminde bilgisayarın herhangi bir kayıt ortamına (disket, sabit disk) klâsör açmak çok kolaydır. Klâsörler Windows'ta şekil 59'da verilen simgeyle gösterilir.

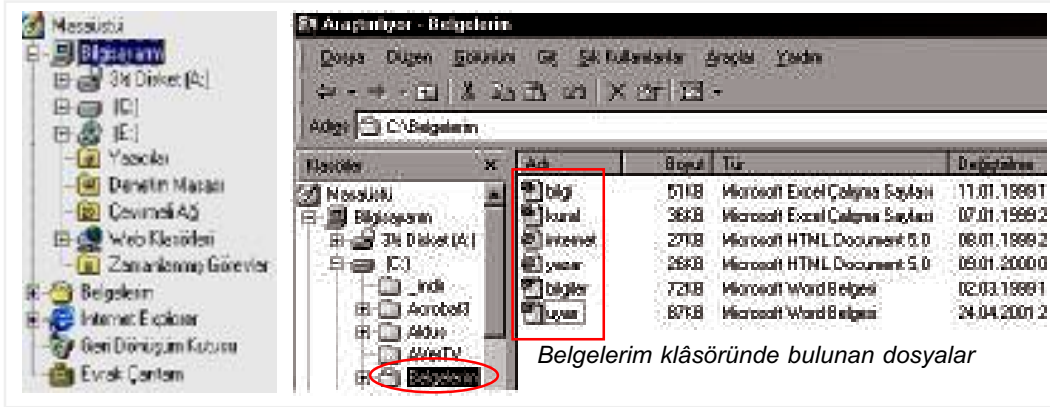
Bilgisayarda oluşturulan klâsörlerin görünümü şekil 60'ta görüldüğü gibi bir ağaca benzer. Windows'ta yer alan tüm bilgisayar kaynakları masaüstü ana



Şekil 58: Program Klâsörünü Seçin iletişim kutusu



Şekil 59: Klâsör simgesi



Şekil 60: Klâsör yapısı

Şekil 61: Klâsör yapısı ve klâsör içerisinde bulunan dosyalar

klâsörüne bağlıdır. Başka bir deyişle masaüstü de sonuçta bir klâsördür.

Şekil 61'de C sürücüsünde yer alan klâsörlerden bir kısmı görülmektedir. Aktif olan klâsör *Belgelerim*dir. Pencerenin sağ tarafında ise *Belgelerim* klâsöründe yer alan dosyalar ve dosyalara ilişkin bilgiler görüntülenmektedir.

a. Windows'ta dosyaları ve klâsörleri adlandırmak

Windows'ta dosya ve klâsörlere ad verilirken aşağıdaki kurallara uyulması gerekir:

- I. Dosya ve klâsör adları en çok 256 karakter uzunluğunda olabilir.
- II. Ad içerisinde birden çok boşluk olabilir.
- III. Ad içerisinde birden fazla nokta karakteri kullanmak mümkündür.
- IV. Ad içerisinde özel anlam taşıyan (?, *, !, ", :, <, >, |, ;) karakterler kullanılamaz.
- V. Adlar büyük ya da küçük harfle yazılabilir.

b. Windows'ta dosya tipleri

I. Program dosyaları: Bu tür dosyalar makine kodlarına çevrilmiş olup hemen çalışabilir özelliktedir. Program dosyalarının uzantıları COM ve EXE'dir.

II. Yardımcı ya da destek dosyaları: Bu tür dosyalar doğrudan çalıştırılmazlar. Çalışabilen dosyalara destek olmak için kullanılırlar. Bazı yazılımlar çalışma kodlarının büyük bir bölümünü bu dosyaların içinde saklarlar. Genel olarak SYS, DRV, DLL gibi uzantılara sahiptirler.

III. Metin dosyaları: İçerisinde yazılı bilgiler içeren ve herkes tarafından okunabilen dosyalardır. Bu dosyalara text (tekst) dosyası da denir. Genel olarak INI, DOC, WRI, INF, BAT gibi uzantılar alırlar.

IV. Grafik dosyaları: İçerisinde tablo, şekil ya da çizim gibi görüntü barındıran dosyalardır. Genel olarak BMP, JPG, TIF, GIF, EPS, CDR, PCX gibi uzantılar alırlar.

V. Multimedya (çoklu ortam) dosyaları: Bilgisayarda ses, görüntü elde edebilmeyi sağlayan aygıtların ve yazılımların kullanılmasına çoklu ortam (multimedya) denir. Multimedya ile ilgili işlemlerin yapılmasını sağlayan cihazlar şunlardır: Ses kartı, CD-ROM, DVD-ROM, hoparlör, TV kartı, radyo kartı, MPEG video kartı, kamera ve benzeridir. İçerisinde ses, görüntü ya da her ikisini bulunduran dosyalara multimedya denir. Bu dosyalar genel olarak WAV, AVI, MOV, MPG, MP2, MP3, DAT gibi uzantılar alırlar.

VI. Veri (data) dosyaları: İçerisinde belirli bir düzende bilgi tutan dosyalardır. Genel olarak DAT, MDB ya da DBF gibi uzantılar alırlar.



Şekil 62: Fare göstergesi masaüstünde boş bir yerdeyken sağ tuşa basıldığında açılan menüde *Yeni/Klasör* simgelerinin konumu



Şekil 63: Masaüstünde oluşan *Yeni Klasör*



Şekil 64: *Yeni Klasör*e okul adını vermek için sağ tuşa tıkladığında açılan menüden *Yeniden Adlandır* komutunun çalıştırılması

c. Masaüstüne *okul* adlı bir klâsör açmak

Fare göstergesi masaüstündeki boş bir bölgeye götürüldükten sonra sağ tuşa tıklanır. Açılan menüden yeni sekmesine gidildiğinde açılan ikinci menüden *Klasör* simgesine tıklanır (şekil 62). *Klasör* komutu çalıştırılınca masaüstünde *Yeni Klasör* adlı sarı renkli bir kutu belirir (şekil 63).

*Yeni Klasör*e "okul" adını verebilmek için bu klâsör fareyle seçilip sağ tuşa tıklanır (şekil 64). Açılan menüden *Yeniden Adlandır* komutuna tıklandıktan sonra *Yeni Klasör* yazısı silinip "okul" yazılır.



Şekil 65: *Bilgisayarım* nesnesini kullanarak klâsör oluşturma

Bilgisayarım nesnesi kullanılarak klâsör oluşturma:

- I. Önce *Bilgisayarım* nesnesine, daha sonra istenilen sürücüye çift tıklanarak pencere açılır.
- II. Ekrana gelen pencerenin menü çubuğundan sırasıyla *Dosya/Yeni Klasör* komutları çalıştırılır (şekil 65).
- III. Oluşan klâsör simgesine bir ad verilerek işlem tamamlanmış olur.

Windows Gezgini kullanılarak klâsör oluşturma:

- I. Masaüstünde çalışırken fare göstergesi *Bilgisayarım* nesnesi ya da herhangi bir klâsör üzerine götürülüp sağ tuşa basılır.
- II. Açılan kısayol menüsünden *Araştır* komutu çalıştırılarak *Windows Gezgini* penceresine geçilir ya da sırasıyla, *Başlat/Programlar/Windows Gezgini* komutları verilerek *Windows Gezgini* çalıştırılır.
- III. Ekranda görüntülenen pencerenin menü çubuğundan sırasıyla, *Dosya/Yeni Klasör* komutları çalıştırılır.
- IV. Oluşan klâsör simgesine bir ad verilerek işlem tamamlanır.

11. Disket biçimleme (formatlama)

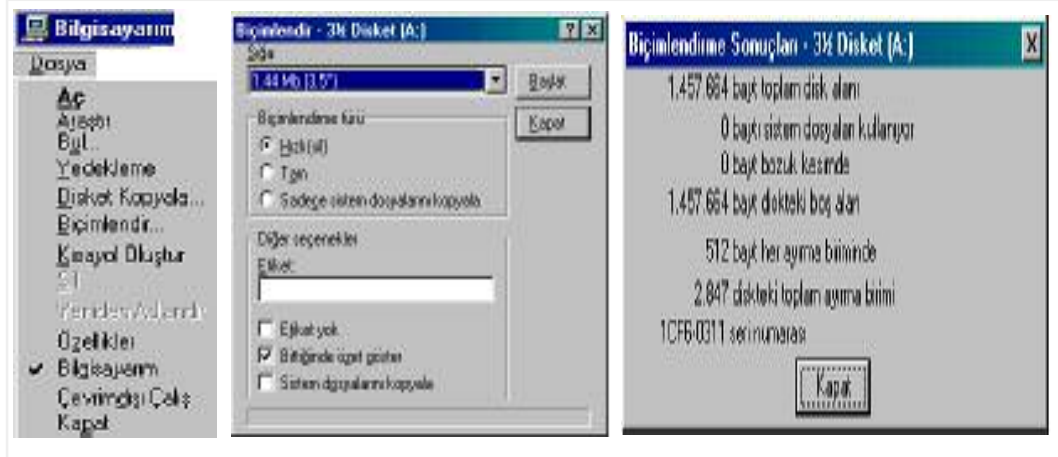
Disket ya da sabit disk biçimleme için DOS işletim sisteminde FORMAT komutu kullanılırken, Windows işletim sisteminde *Biçimleme Programı* çalıştırılır.

Not: Biçimleme işlemi yapıldığı zaman disketteki tüm veriler silinir.

Disket sürücüye takılmış olan bir disketi Windows işletim sistemiyle biçimlemek için çeşitli yollar vardır. Burada en kolay yöntem açıklanacaktır.

Biçimleme yapmak için masaüstünde bulunan *Bilgisayarım* simgesine fareyle iki kez tıklanır.

Açılan iletişim kutusundaki disket sürücü (A) simgesine bir kere tıklanarak bu donanım seçili hâle getirilir. Ardından *Bilgisayarım* iletişim penceresindeki *Dosya* menüsünde bulunan *Biçimlendir* komut çalıştırılır (şekil 66). Bu işlem yapılırca *Biçimlendir* adlı iletişim kutusu karşımıza çıkar (şekil 67).



Şekil 66: *Dosya* menüsünde bulunan *Biçimlendir* komutu

Şekil 67: *Biçimlendir* iletişim kutusu

Şekil 68: Biçimlendirme işlemi bittikten sonra görülen *Biçimlendirme Sonuçları* iletişim kutusu

Disket biçimlemeyle ilgili iletişim kutusunda (şekil 67) bulunan seçeneklerin görevleri şunlardır:

Sığa: Formatlama işlemi yapılacak disketin kapasitesinin seçilmesini sağlar. Disket sürücüsü 3,5 inç, yüksek yoğunluklu ve çift yüzlü ise 1,44 MB, tek yüzlü ise 720 kB seçenekleri kullanılır.

Biçimleme Türü: Biçimlemenin ne şekilde yapılacağını belirler.

Hızlı (Sil): Biçimlenen disk ya da disketteki bilgiler tamamen silinmez, yalnızca onları temsil eden dosya isimleri silinir. Yani fiziksel olarak disket biçimlenmez, yalnızca içindeki bilgilerin silinmesi sağlanır.

Tam: Biçimleme işlemi fiziksel olarak gerçekleştirilir. Yani, tüm iz ve sektörler biçimlenir.

Sadece Sistem Dosyalarını Kopyala: Bilgisayarın işleme açılmasını sağlayan sistem dosyalarının diskete aktarılmasını sağlar.

Etiket: Biçimlenen diskete isim verilmesini sağlar.

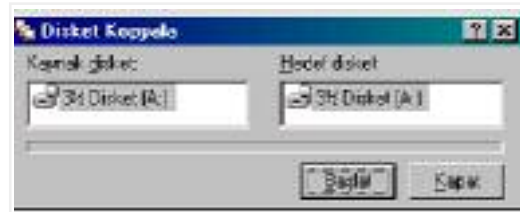
Etiket Yok: Biçimlenen diskete ad verilmemesini sağlar.

Bittiğinde Özet Göster: Biçimleme işleminin sonucunda biçimlemeyle ilgili rapor verilmesini sağlar (şekil 68).

Sistem Dosyalarını Kopyala: Biçimleme işleminin sonucunda bilgisayarın işleme açılmasını sağlayan sistem dosyalarının diskete kopyalanmasını sağlar.

12. Bir disketin kopyasını oluşturmak

İçinde veri bulunan bir disketin kopyasını elde etmek için *Bilgisayarım* iletişim kutusundaki disket sürücüsü simgesi seçildikten sonra farenin sağ tuşuna basılınca açılan menüden *Disket Kopyala* komutu çalıştırılır. Bu işlem yapıldığında şekil 69'da verilen iletişim kutusu ekranda



Şekil 69: *Disket Kopyala* iletişim kutusu

görüntülenir.

Disket kopyalama işlemi yapılacağı zaman önce *Kaynak disket* disket sürücüyü takılır ve *Başlat* düğmesine basılır. Bilgisayar *Kaynak disketteki* bilgileri okuyup geçici bellek alanına kopyaladıktan sonra ekranda *Hedef disketin* takılmasını isteyen bir iletişim kutusu görüntülenir. *Hedef disket* sürücüyü takılıp *Tamam* düğmesine basılırsa kaynak disketin aynı özelliklere sahip kopyası elde edilir.

13. Başlangıç (açılış, sistem) disketi hazırlamak

Bilgisayarın sabit diskinde bulunan programlar çeşitli nedenlerle bozulduğu ya da silindiği zaman makine açılmaz. Bu durumda başlangıç (açma) disketi kullanılır. Açılış disketi ile bilgisayar açılarak bilgisayara yeniden işletim sistemi kurma işlemi yapılabilir.

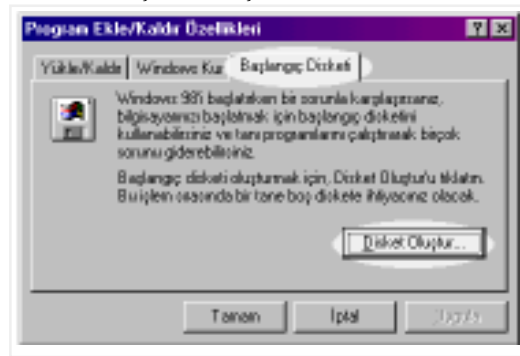
Windows işletim sistemi kullanarak açılış disketi hazırlamak için şu işlemler yapılır:

I. Masaüstündeki *Bilgisayarım* simgesine çift tıklanınca açılan iletişim kutusundaki *Denetim Masası* simgesine çift tıklanır.

II. *Denetim Masası* iletişim kutusundaki *Program Ekle/Kaldır* simgesine çift tıklanır.

III. *Program Ekle/Kaldır Özellikleri* iletişim kutusundan *Başlangıç Disketi* sekmesine tıklanır. Bu işlem yapıldığında şekil 70'de verilen iletişim kutusu ekranda görüntülenir.

IV. *Başlangıç Disketi* sekmesinde bulunan *Disket Oluştur* düğmesine basıldığı zaman bilgisayar kullanıcıdan Windows işletim sisteminin bulunduğu CD-ROM'u ister. CD-ROM sürücüyü takıldıktan sonra *Tamam* düğmesine basılır ve açılış disketi hazırlama işlemi tamamlanır.



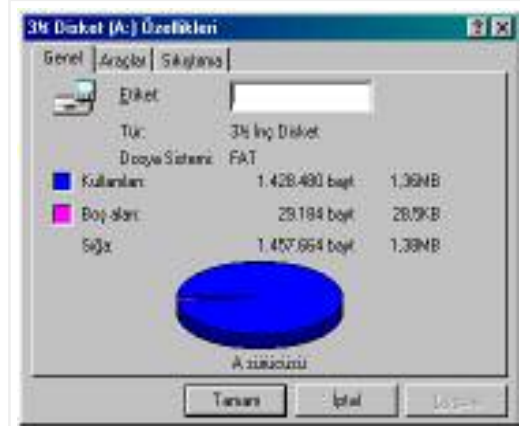
Şekil 70: Program Ekle/Kaldır Özellikleri iletişim kutusu

14. Sürücülerin, klâsörlerin ve dosyaların özellikleri

Windows işletim sistemiyle çalışan bir bilgisayarda disk, disket, CD-ROM, klâsör ve dosyaların özelliklerini görmek mümkündür.

Bir disketin özelliklerini görmek için önce masaüstündeki *Bilgisayarım* simgesine çift tıklanır. Açılan iletişim kutusundaki disket sürücü simgesi tek tıklamayla seçili hâle getirilir. Farenin sağ tuşuna basılarak açılan menüden *Özellikler* seçeneğine tıklanır. Bu işlem yapıldığı zaman ekranda şekil 71'de verilen iletişim kutusu görülür.

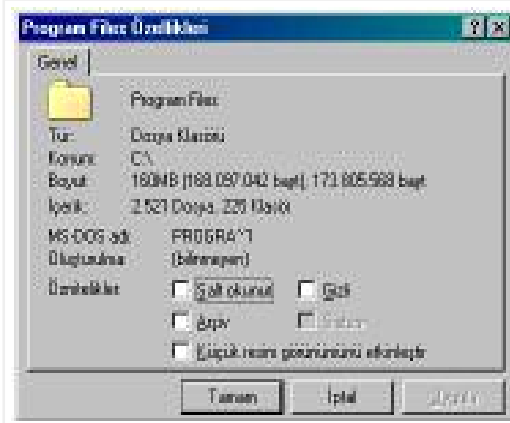
Herhangi bir kayıt ortamında bulunan bir klâsörün ya da dosyanın özelliklerini görmek için önce fareyle ilgili klâsör (dosya) seçili hâle getirilir. Sağ tuşa basılarak açılan menüden *Özelliklere* tıklanır. Bu işlem yapılırken klâsörün (dosyanın) özellikleriyle ilgili bir iletişim kutusu ekranda görüntülenir (şekil 72).



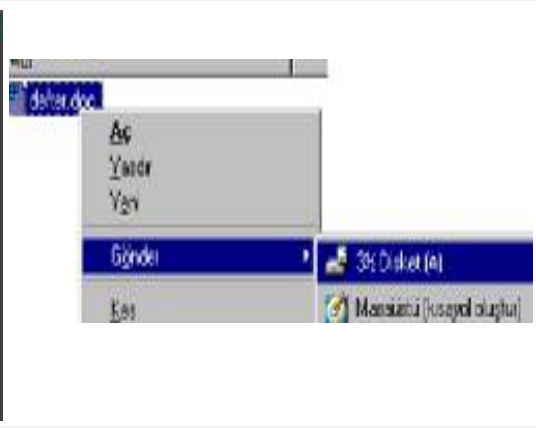
Şekil 71: Disket sürücündeki disketin özelliklerini gösteren iletişim kutusu

15. Dosya ve klâsörlerin kopyalanması

MS-DOS işletim sisteminde COPY ve XCOPY komutları kullanılarak yapılan işlemler Windows işletim sisteminde çok kolaylaştırılmıştır. Eğer kullanıcı bir dosyayı ya da klâsörü bulunduğu yerden başka bir yere taşımak isterse, *Kes/Yapıştır*, kopyalamak isterse *Kopyala/Yapıştır* komutlarını kullanabilir. Bu komutlar kullanılmadan önce yeri değiştirilecek ya da kopyalanacak



Şekil 72: Program Files klâsörünün özelliklerini gösteren iletişim kutusu



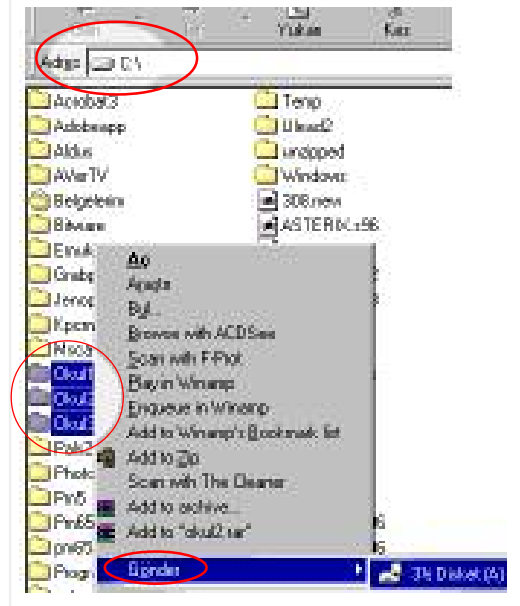
Şekil 73: Bilgisayarın C sürücüsündeki *Belgelerim* klâsöründe bulunan defter.doc adlı metin dosyasının A sürücüsündeki diskete kopyalanması

klâsör ve dosyaların fareyle seçili hâle getirilmesi gerekir.

C sürücüsünün *Belgelerim* adlı klâsöründe bulunan DEFTER.DOC adlı dosya, A sürücüsündeki diskete kopyalanacağı zaman fareyle dosya seçildikten sonra sağ tuşa basılır. Açılan menüden *Gönder/3,5 Disket (A)* komutları çalıştırılır (şekil 73).

C sürücüsü altındaki OKUL1, OKUL2, OKUL3 adlı üç klâsör diskete kopyalanacağı zaman masaüstündeki *Bilgisayarım* simgesine çift tıklanır. Açılan pencereden C sürücüsüne çift tıklanır. Açılan yeni pencereden OKUL1, OKUL2, OKUL3 adlı klâsörler fareyle seçilir. (Bu işlem yapılırken klavyeden *Ctrl* tuşuna basılı tutulur.) Üç klâsör seçildikten sonra farenin sağ tuşuna basılır. Açılan menüden *Gönder/3,5 Disket (A)* komutları çalıştırılır (şekil 74).

C sürücüsü altındaki OKUL1, OKUL2, OKUL3 adlı üç klâsör MERKEZ adlı bir klâsöre kopyalanacağı zaman masaüstündeki *Bilgisayarım* simgesine çift tıklanır. Açılan pencereden C sürücüsüne çift tıklanır. Açılan yeni pencereden OKUL1, OKUL2, OKUL3 adlı klâsörler fareyle seçilir. (Bu işlem yapılırken klavyeden *Ctrl* tuşuna basılı tutulur.) Üç klâsör seçildikten sonra *Düzen* menüsünden *Kopyala* komutuna tıklanır. Sonra fareyle MERKEZ adlı klâsör seçili hâle getirilir. *Düzen* menüsünden *Yapıştır* komutu çalıştırılır. Bu işlem sonucunda üç klâsör MERKEZ adlı klâsörün içine kopyalanmış olur (şekil 75).



Şekil 74: C sürücüsündeki üç klâsörün A sürücüsündeki diskete kopyalanması



Şekil 75: C sürücüsündeki üç klâsörün yine C sürücüsündeki *Merkez* adlı klâsörün içine kopyalanması

16. Dosya ve klâsörlerin silinmesi

Silinmek istenen dosya fareyle tek tıklama yapılarak seçili hâle getirilir. Bu işlemten sonra dosya ya da klâsör şu yöntemlerle silinebilir:

I. Klavyeden *Delete (Del)* düğmesine basılır.

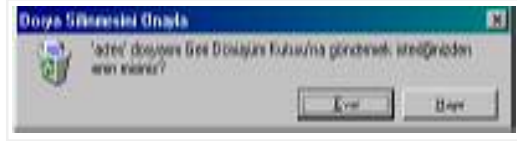
II. Farenin sağ tuşuna basılınca açılan menüden *Sil* komutu çalıştırılır.

Bir dosya ya da klâsöre *Sil* komutu uygulandığı zaman *Dosya Silinmesini Onayla* adlı iletişim kutusu ekranda belirir (şekil 76). Burada *Evet* düğmesine tıklanırsa ilgili nesne *Geri Dönüşüm Kutusuna* yollanır.

Geri Dönüşüm Kutusuna gönderilmiş bir belge silinmiş sayılmaz. Yani bu tam (gerçek) bir silme işlemi değildir. Kullanıcı masaüstünde bulunan *Geri Dönüşüm Kutusunu* çift tıklayarak açıp buradaki belgeyi/belgeleri sildiğinde tam silme işlemi gerçekleşir.

Bilgisayarın herhangi bir klâsöründe bulunan bir belge silindikten sonra yeniden geri alınabilir. Örneğin; *Belgelerim* klâsörü içinden bir metin belgesini silelim. Daha sonra fare göstergesini *Belgelerim* klâsörünün içinde boş bir yere götürüp sağ tuşa basalım. Açılan menüden *Geri Al Sil* komutunu çalıştırsak, *Geri Dönüşüm Kutusuna* gitmiş olan belge geri gelir.

Bilgisayardaki bir belge ya da klâsör silinirken klavyeden *Shift* (kaldırma) tuşuna basılırsa silinen nesne *Geri Dönüşüm Kutusuna* gitmeden silinir. Bu durumda silinen bir nesnenin geri alınması imkânsızdır.



Şekil 76: *Sil* komutu çalıştırıldığında seçilen nesnenin *Geri Dönüşüm Kutusuna* gönderilmesi için kullanıcının onayını isteyen iletişim kutusu

17. Geri Dönüşüm Kutusu ve boşaltılması

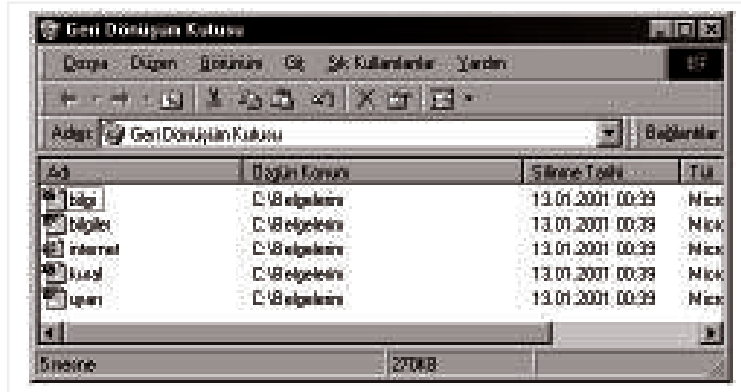
Windows işletim sisteminde bulunan *Geri Dönüşüm Kutusu* kullanıcıya oldukça önemli kolaylıklar sağlar.

Geri Dönüşüm Kutusu nesnesine tıkladığında şekil 77'de verilen iletişim kutusuna benzer bir kutu ekranda görüntülenir.

a. Geri Dönüşüm Kutusunu tamamen boşaltma

Geri Dönüşüm Kutusu menü çubuğundan sırasıyla, *Dosya/Geri Dönüşüm Kutusunu*

Boşalt komutları çalıştırılır. Bu komut çalıştırıldığında *Geri Dönüşüm Kutusunda* bulunan tüm dosyalar bilgisayardan silinir.



Şekil 77: *Geri Dönüşüm Kutusunda* bulunan silinmiş dosya örnekleri

b. Geri Dönüşüm Kutusundan bazı dosyaları boşaltma

Silinmek istenen dosyalar *Geri Dönüşüm Kutusu* penceresinden seçilir. Daha sonra *Geri Dönüşüm Kutusu* menü çubuğundan sırasıyla, *Dosya/Sil* komutları çalıştırılır.

c. Geri Dönüşüm Kutusundan dosyaları kurtarma

Kurtarılacak olan dosyalar seçilir. Daha sonra *Geri Dönüşüm Kutusu*, menü çubuğundan sırasıyla *Dosya/Geri Al* komutları çalıştırılır. Dosyalar silinmeden önceki yerlerine otomatik olarak geri alınır.

Denetim Masasında bulunan nesnelere bazılarının görevleri şunlardır:

a. Görüntü (🖥️)

Ekran görünümüyle ilgili ayarlamaların yapıldığı nesnedir. Bu seçenek çalıştırıldığında şekil 81'de görülen iletişim kutusu ekranda görüntülenir.

Görüntü özellikleri iletişim kutusunda bulunan seçeneklerin görevleri şunlardır:

Arka Plân (Artalan): Masaüstünün zemin desenini ve duvar kâğıdını ayarlamak için kullanılır. Bu iletişim kutusunda şu elemanlar yer alır:

Desen: Masaüstü arka plânında kullanılmak için önceden hazırlanmış desenleri listeler. Bir deseni kullanmak için açılır liste kutusundan herhangi bir desen üzerine gelip tıklanır.

Desen Düzenle Düğmesi: Var olan bir deseni düzenlemek ya da yeni bir desen oluşturmak için kullanılır.

Duvar Kâğıdı: Masaüstünün zemin görüntüsünü düzenlemek için kullanılır. Duvar kâğıtları kullanıcılar tarafından oluşturulabilir ya da internetten indirilebilir.

Gözet: Duvar kâğıdını diğer sürücülerde ya da klâsörlerde aramak için bu düğme kullanılır.

Döşe: Küçük duvar kâğıdı simgelerini, ekranı tamamen kaplayıncaya kadar tekrarlar.

Ortala: Bir duvar kâğıdı simgesini ekranın ortasında görüntüler. Duvar kâğıtları grafik yazılımları (*Paint*, *Photo Shop*, *Image Editor* ve benzeri) kullanılarak oluşturulabilir.

Ekran Koruyucu: Bilgisayar ekranı açıkken sürekli aynı görüntü nedeniyle katot ışınlu tüpün fosfor tabakasında bozulmalar olabilir. İşte bu nedenle ekran kullanılmadığı zamanlar ya kapatılmalı ya da ekran koruyucu programının otomatik olarak çalışması sağlanmalıdır. *Ekran koruyucusu*yla ilgili ayarlamaların yapılmasını sağlayan şekil 82'deki iletişim kutusunda bulunan seçeneklerin görevleri şunlardır:



Şekil 81: Görüntü Özelliklerini ayarlama için kullanılan iletişim kutusu



Şekil 82: Ekran koruyucusuyla ilgili ayarlamaların yapılmasını sağlayan iletişim kutusu

Ayarlar: Seçili *ekran koruyucusunun* ayarlarını değiştirmek için kullanılır. Bu seçenek, ilgili ekran koruyucu seçeneği izin veriyorsa üzerinde ayar yapmayı sağlar.

Önizleme: *Ekran koruyucunun* etkisini ekranda görmek için kullanılır. Tekrar geri dönmek için, fare hareket ettirilir ya da herhangi bir tuşa basılır.

Parola Korumalı: *Ekran koruyucuya* bir şifre verilmesini sağlar. Şifre, bilgisayarı yetki dışı kullanımdan korur. Windows, şifre doğru yazılana kadar *ekran koruyucusunu* kaldırmaz. O nedenle şifre, kullanıcı tarafından unutulmamalıdır.

Değiştir: Yeni bir şifre atamak ya da var olan şifreyi değiştirmek için kullanılır. Bu düğmeye basıldığında, şifre girilecek iletişim kutusu ekranda görüntülenir.

Bekleme: *Ekran koruyucusunun* ne kadar sürede devreye gireceğinin belirlenmesini sağlar.

Düşük Güçte Bekle: Bilgisayarda işlem yapılmadan geçen sürede ekranın daha az enerji harcamasını sağlar.

Monitörü (Ekranı) Kapat:

Ekranın belirli bir bekleme süresi sonucunda kapatılmasını sağlar. Bu seçenek, *Düşük güçte bekle* komutundan daha çok enerji tasarrufu yapılmasını sağlar.

Görünüm: Windows'ta kullanılan tüm nesnelere ve olaylara için ekran görüntüleri, yazı tipi, renk ve boyut gibi özelliklerin değiştirilmesini sağlar (şekil 83). *Görünüm* sekmesine tıklandığında ekranda görünen iletişim kutusundaki seçeneklerin görevleri şunlardır:

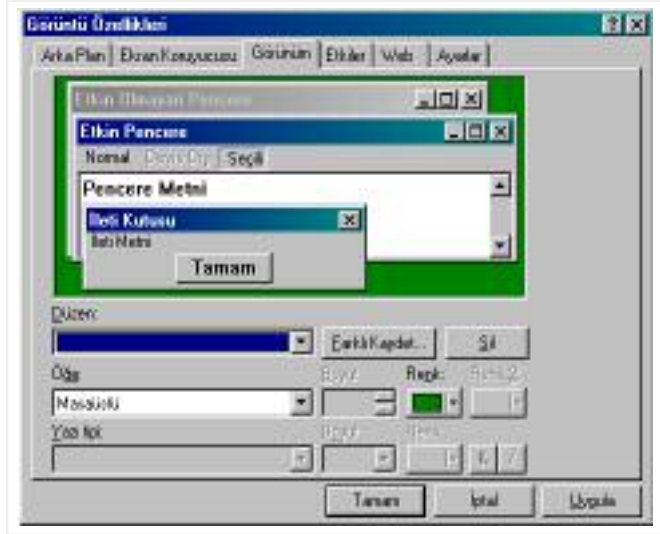
Düzen: Her düzende ekran öğeleri farklı renkte, boyutta ve biçimdedir. Var olan düzenler kullanılabilir ya da yeni düzenler oluşturulabilir.

Öge: Ekran öğelerinin değiştirilmesini sağlar. Yapılan değişiklikler ekran nesnesi üzerinde görülebilir. *Uygula* komutu verilmediği sürece *ayarlar* değiştirilmez.

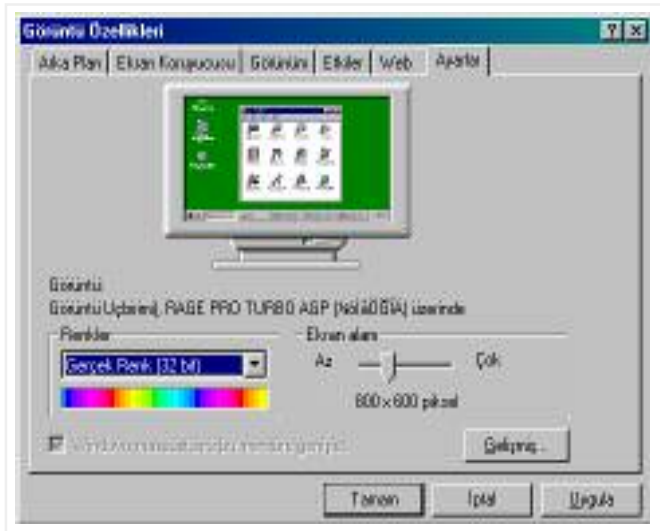
Yazı Tipi: Seçili öğedeki metinlerin yazı tiplerini listeler.

Ayarlar: Ekranla ilgili ayarlamaların yapıldığı bölümdür (şekil 84).

Ayarlar sekmesine tıklandığında ekranda görünen iletişim kutusundaki seçeneklerin görevleri şunlardır:



Şekil 83: *Görünüm* sekmesine tıklandığında ekranda görülen iletişim kutusu

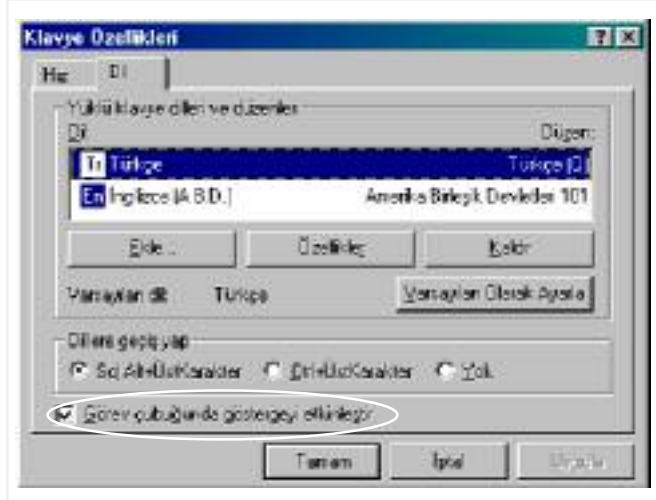


Şekil 84: *Ayarlar* sekmesine tıklandığında ekranda görülen iletişim kutusu

Renk Paleti: Ekran ve grafik kartının desteklediği renk değerlerinin değiştirilmesini sağlar.

Masaüstü Alanı: Ekranın görüntüleme özelliğini artırır ya da azaltır. Ekranın ve grafik kartının çözünürlük özelliğine bağlı olarak bu değerler 640x480, 800x600, 1024x768 olabilir. Değer yükseldikçe çözünürlük artar.

Ekran Türünü Değiştir: Yeni bir grafik kartı ya da ekran yazılımını tanıtmak için kullanılır.



Şekil 85: Klavye Özelliklerini değiştirmede kullanılan iletişim kutusunun Dil sekmesinin seçenekleri

b. Klavye

Klavyeyle ilgili ayarlamaların yapıldığı bölümdür. Bu komut çalıştırıldığında şekil 85'te verilen iletişim kutusu ekranda görüntülenir. Bu iletişim kutusunda Hız ve Dil sekmeleri yer alır.

Klavye kullanılırken bir tuşa basıldığında karakterin tekrarlanması arasında geçen zamanın süresi *Yineleme gecikmesi* seçeneğiyle, bir tuş basılı tutulduğu zaman söz konusu karakterin tekrarlanması hızı ise *Yineleme hızı* ayar düğmesiyle değiştirilebilir. Kullanıcı bu seçenekleri kullanarak kendisi için en uygun koşulları ayarlar. Yeni kullanıcılar için *Yineleme hızının* çok olmaması, farkında olmadan tuşa uzun süre basıldığı zaman karakterin tekrarlanmaması bakımından önerilir. Bilgisayarda çalışırken ekleme noktasının (imleç) yanıp sönme hızı da yine *Klavye Özellikleri/Hız* iletişim kutusundan ayarlanabilir.

Klavye Özellikleri iletişim kutusunun *Dil* sekmesinde yer alan seçeneklerin görevleri şunlardır:

Dil Sayfası: Bilgisayarın her çalışmasında Windows'un belleğe yüklediği dil(ler)i ve klavye yerleşimlerini listeler. Diller ve klavye yerleşimleri arasında hızlı geçiş yapılmak isteniyorsa *Görev çubuğunda göstergeyi etkinleştir* kutusu işaretlenir. Bu işlem, *Görev Çubuğunun* sağ tarafında bir dil (Tr) yazısının görünmesini sağlar. Klavye dil seçenekleri arasında geçişi sağlamak için klavyeden *Alt* ile *Shift* tuşlarına birlikte basılır.

Ekle: Listeye bir dil ya da klavye yerleşimi eklemek için kullanılır.

Özellikler: Seçili dilin ve klavye yerleşiminin ayarlarını değiştirmek için kullanılır. Örneğin; klavyeyi Q'dan F klavye dizilişine geçirme işlemi burada yapılır.

Kaldır: Seçili dili ve klavye yerleşimini listeden siler. Windows çalışmaya başladığında, seçmiş olduğunuz dili ve klavye tercihinizi belleğe yüklemes.

Var Sayılan Olarak Ata: Seçili dili ve klavye yerleşimini varsayılan olarak belirler. Bilgisayarın her çalışmasında, Windows bu ayarı kullanır.

Dillere Geçiş Yap: Yüklenmiş diller ve klavye yerleşimleri arasında geçiş yapmak için (varsa) hangi tuşları kullanabileceğini belirtir. Bir dilde çalışılıyorsa ve diğer bir dile hızlı geçiş yapmak isteniyorsa, bu tuş bileşimlerinden biri seçilir.

Görev Çubuğunda Göster: Şekil 86'da görüldüğü gibi *Görev Çubuğunda* klavye seçimiyle ilgili olarak "Tr"



Şekil 86: Görev Çubuğundaki klavye dili simgesine tıklandığında açılan iletişim kutusu

ve "En" açıklamalarını görüntüler. Bu simge üzerindeki sağ tuşa tıkladığında kısayol menüsü gelir. Bu menüden *Özellikler* seçildiğinde ise *Klavye Özellikleri* penceresine geçiş sağlanmış olur.

c. Tarih/Saat

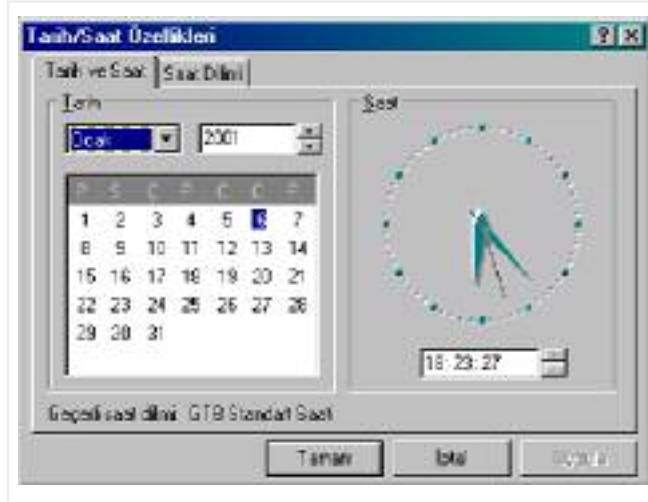
Bilgisayarın sistemine ilişkin saat ve tarih ayarlarını düzenlemek için kullanılır. Bu pencerede *tarih*, *saat* ve *saat dilimi* sekmeleri yer alır. Fare göstergesi *Görev Çubuğu* üzerinde yer alan saat değeri üzerindeki sol tuşa çift tıkladığında *Tarih/Saat Özellikleri* iletişim kutusu ekranda görüntülenir (şekil 87).

Tarih/saat iletişim kutusunda bulunan sekme ve seçeneklerin görevleri şunlardır:

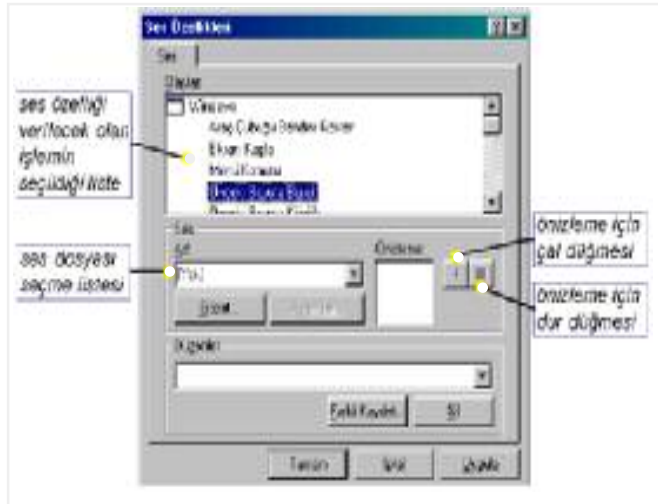
Tarih ve Saat: Sistemin tarih ve saatinin ayarlandığı bölümdür.

Saat Dilimi: Hangi saat diliminin kullanılacağını belirlediği bölümdür.

Gün ışığından yaralanma değişimlerinde saati otomatik olarak ayarla: Bu seçenek işaretlendiğinde bilgisayar saatin ileri ve geri alınma günlerindeki değişimleri otomatik olarak yapar.



Şekil 87: *Tarih/Saat Özellikleri* iletişim kutusu



Şekil 88: *Ses Özellikleri* iletişim kutusu

ç. Ses

Windows işletim sistemi içinde yer alan *Olaylar* için ses atanmasını sağlar. Yani, Windows işletim sisteminin çalışması anında, ekranı kaplama, simge durumuna küçültme, bir programı başlatma/kapatma, menülere tıklama gibi *Olaylar* sesler eklemek mümkündür. Şekil 88'de görüldüğü gibi *Ses Özellikleri* iletişim kutusunda *Olaylar* ve *Sesler* listelenmiştir.

Bir *Olayı* ve bu *Olayın* gerçekleşmesinde hoparlörden çıkması istenen ses seçilip *Tamam* düğmesine tıklanacak olursa, *Olay* ile ses ilişkilendirilmiş olur.

Ses Özellikleri iletişim penceresinde bulunan seçeneklerin özellikleri şunlardır:

Olaylar: Windows programı içerisinde yer alan değişik *Olaylar* listeler. Ses atanmak istenen *Olay* tıklanır ve *Ad* listesinden bir ses seçilir.

Ad: Program içerisinde yer alan *Olaylar* atanabilecek hazır seslerin seçilmesini sağlar. Seçilmiş olan bir sesi çalmak için *Play* () düğmesine tıklanır. Kullanılmak istenilen bir ses listede görünmüyorsa, *Gözet* düğmesi kullanılır.

Gözet: Bilgisayarda yer alan sürücü ve klâsörlerde ses dosyası aramak için bu düğme kullanılır.

Ayrıntılar: Seçili ses hakkında bilgi görüntüler. Bu düğme kullanılmıyorsa ek bilgi yoktur.

Düzenle: Pek çok sistem *Olayına* verilmiş olan sesleri aynı anda değiştirmek için kullanabilecek düzenleri listeler.

Farklı Kaydet: *Geçerli Olay* ayarlarını kaydetmek için bu düğmeye tıklanır. Belirtilen *Ad*, *Düzenler* listesinde görünecektir. Bu sayede ayarlar daha sonra kolaylıkla geri yüklenebilir.

Sil: Seçili ses ayar düzenini siler.

d. Parolalar

Windows kullanıcılarına parola verilebilir. Aynı yazılım içerisinde birden çok kullanıcıya ilişkin düzenleme yapılabilir ve her birisi için ayrı ayrı parola yer alabilir. *Denetim Masası*nda bulunan *Parolalar* seçeneğiyle parola verme ile ilgili işlemler yapılır.

e. Bölgesel ayarlar

Windows altında çalışan tüm yazılımlarda geçerli olacak ayarlamaların yapıldığı bölümdür. Bu iletişim kutusunda *Bölgesel Ayarlar*, *Sayı*, *Para Birimi*, *Saat* ve *Tarih* sekmeleri yer alır (şekil 89).

Bölgesel Ayarlar Özellikleri adlı iletişim kutusunda bulunan sekmelerin özellikleri şunlardır:

Bölgesel ayarlar: Bölge ve ülkelere göre hazırlanmış ayarlamaların değiştirilmesini sağlar. Bölgesel bir ayar üzerinde değişiklik yapmak, ayarlarla eşleşmeleri için *Sayı*, *Para Birimi*, *Saat* ve *Tarih* sayfalarının ayarlarını da otomatik olarak değiştirir. Bu ayarlar, yazılımların tarih, saat, para birimi ve sayıları görüntüleme, sıralama biçimini etkiler.

Sayı: Windows yazılımları içerisinde kullanılacak sayı işlemlerinin nasıl olacağını belirlediği bölümdür. Ondalık simgesi, ondalıktan sonraki basamak sayısı, gruptaki basamak sayısı, eksi işareti gibi ayarlamalar yapılabilir.

Para Birimi: Windows yazılımları içerisinde kullanılacak para biriminin ne olacağını belirlediği bölümdür. Para birimi simgesi, simgenin yeri gibi ayarlamalar bu bölüm ile yapılabilir.

Saat: Windows'un saati görüntüleyiş biçimini değiştirir. Yeni saat biçemi, saat örneği kutusunda görüntülenir.

Tarih: Windows'un tarih görüntüleme şeklini değiştirir.

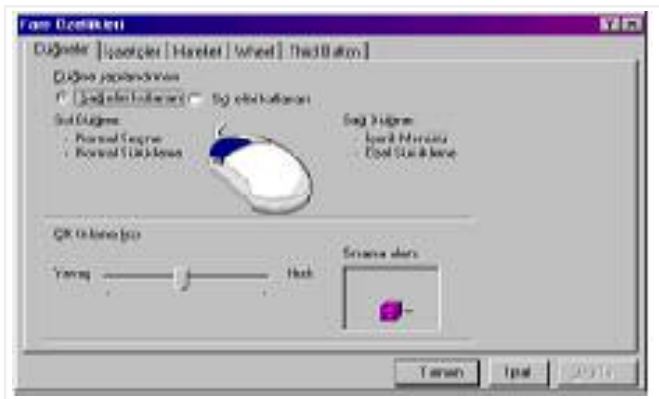
f. Fare

Fareyle ilgili ayarlamaların (çift tıklama hızı, sağ ya da sol el kullanımı) yapıldığı programdır.

Windows işletim sisteminde



Şekil 89: *Bölgesel Ayarlar Özellikleri* iletişim kutusu



Şekil 90: *Fare Özellikleri*ni ayarlama da kullanılan iletişim kutusu

fare sağ elini kullananlara göre ayarlanmıştır. Fareyi sol eliyle kullanmak isteyen bir kullanıcı *Denetim Masası*nda bulunan fare simgesine çift tıkladığı zaman şekil 90'da görülen iletişim kutusu ekranda görüntülenir. Buradan istenilen ayarlamalar yapılabilir.

g. Program Ekle/Kaldır

Denetim Masası iletişim kutusunda bulunan *Program Ekle/Kaldır* simgesine çift tıkladığı zaman *Program Ekle/Kaldır Özellikleri* iletişim penceresi ekranda görüntülenir (şekil 91).

Program Ekle/Kaldır Özellikleri iletişim kutusuna bulunan seçenekler kullanılarak yapılabilen işlemleri şöyle sıralayabiliriz:

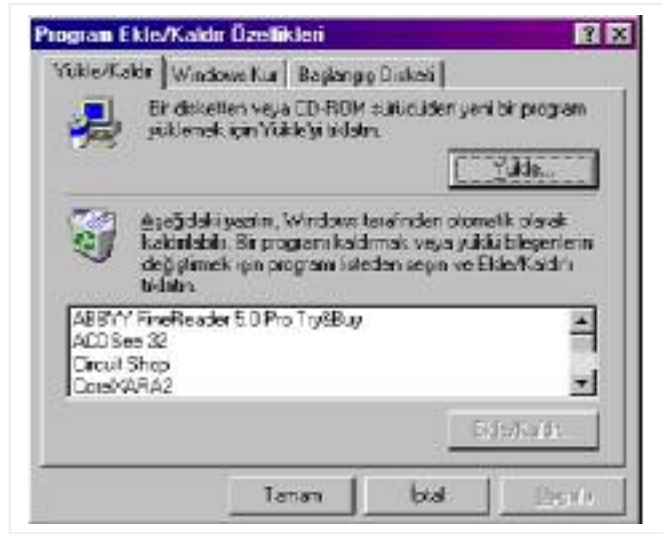
I. Disketten ya da CD-ROM'dan bir program yüklenebilir.

Not: CD-ROM'dan program yüklerken *Program Ekle/Kaldır Özellikleri* iletişim penceresini kullanmak zorunlu değildir. Program yükleme işlemini gerçekleştirmek için *Bul*, *Windows Gezini*, *Çalıştır* gibi uygulamalar da kullanılabilir.

II. Windows kur sekmesinden Windows işletim sistemi CD-ROM'uyla gelen bazı programlar yüklenip kaldırılabilir.

III. Bilgisayarda kurulu olan bir program tüm bileşenleriyle birlikte kaldırılabilir (*uninstall*).

IV. Başlangıç (açılış) disketi oluşturulabilir.



Şekil 91: *Program Ekle/Kaldır* iletişim kutusu

ğ. Yazıcılar

Bilgisayarda bulunan programlar kullanılarak hazırlanan yazı, şekil, resim gibi unsurlar içeren dosyaların yazıcıdan basılı olarak alınabilmesi için kullanılacak yazıcının işletim sistemine tanıtılması gerekir.

Kasanın arka kısmında bulunan paralel ya da USB porta bağlanan yazıcı veri iletişim kablosu ile 220 voltluk şebekeye bağlanan güç kablosuyla çalışan her yazıcının sürücü (*driver*) programı vardır. Bu program yazıcıyı üreten firma tarafından, disket ya da CD-ROM üzerine kaydedilmiş olarak kullanıcıya sunulur. Windows bir çok yazıcının sürücü dosyalarını da içerir. Ancak yazıcının tüm işlevlerini kullanabilmek için üretici firmanın sağladığı sürücü programı ile tanıtma işlemi yapılmalıdır.

Bilgisayara bir yazıcı eklendikten sonra makine açıldığı zaman masaüstünde bulunan *Bilgisayarım* penceresine çift tıklanınca açılan pencerede bulunan *Yazıcılar* klâsörüne çift tıklama yapılır. Bu işlem yapılırca bilgisayara tanıtılmış olan yazıcı ve *Yazıcı Ekle* simgesi görülür (şekil 92).



Şekil 92: *Yazıcılar* klâsörü iletişim penceresi

Şekil 90'da verilen *Yazıcılar* iletişim kutusunda görülen *Yazıcı Ekle* simgesine çift tıkladığı zaman *Yazıcı Ekleme Sihirbazı* adlı program çalışmaya başlar (şekil 93).

Yazıcı Ekleme Sihirbazı iletişim kutusunda *İleri* düğmesine basıldığında uygulamada yaygın olarak kullanılan ve Windows'un otomatik olarak tanıdığı yazıcı markaları ile modellerini gösteren iletişim kutusu ekranda görünür (şekil 94).

Bilgisayara bağlanacak yazıcının marka ve modeli şekil 94'te verilen iletişim kutusunda varsa fareyle seçim yapıp *İleri* tuşuna basılır ve yazıcıyı bilgisayara tanıtmaya işlemi bitirilir.

Bilgisayara bağlanacak yazıcının marka ve modeli şekil 94'te verilen iletişim kutusunda yoksa fareyle *Disketi Var* düğmesine tıklanır. Yazıcıyı satan firma eğer disket vermişse A sürücüsünü seçerek, CD-ROM vermişse D ya da E sürücüsünü seçerek kurma (*install*) işlemi tamamlanır.

Bilgisayara bağlı olan bir yazıcının simgesi seçiliyken farelin sağ tuşuna basılarak açılan kısayol menüsündeki (şekil 95) seçeneklerin işlevleri şunlardır:

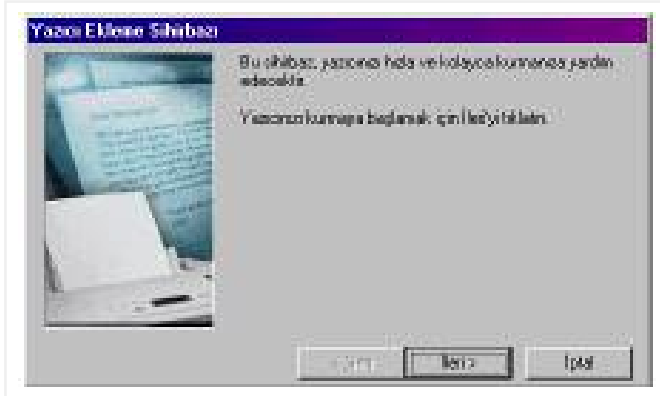
Aç: Üzerinde bulunduğumuz yazıcı için döküm denetim penceresinin görüntülenmesini sağlar. Yazdırma işlemi gerçekleştiriliyorsa, *bildirim alanında* yazıcı resmi görüntülenir. Bu, yazıcıda o anda işlem olduğunu gösterir.

Yazıcıya döküm gönderildiği zaman kullanıcının bu dökümle ilgili işlemleri yapabilmesi için o döküm denetim penceresi kullanılır. *Döküm denetim penceresine* geçmek için bildirim alanında yer alan yazıcı nesnesine çift tıklamak yeterlidir.

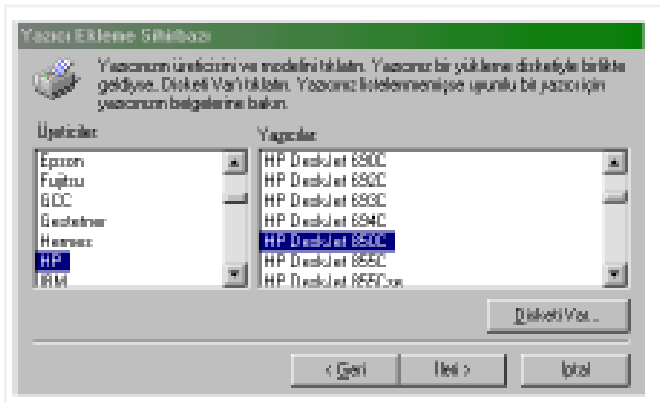
Yazdırmayı Duraklat: Yazdırma işlemi geçici olarak durdurur.

Yazdırma İşlemini Temizle: Yazdırma işleminin iptal edilmesini sağlar.

Varsayılan Olarak Belirle: Üzerinde bulunduğumuz yazıcının tüm Windows uygulamalarında



Şekil 93: *Yazıcı Ekleme Sihirbazı* iletişim kutusu



Şekil 94: Windows işletim sisteminin tanıdığı yazıcı markaları ile modellerini gösteren iletişim kutusu



Şekil 95: Bilgisayara bağlı yazıcının kısayol menüsü

kullanılması için tanımlama yapar.

Kısayol Yarat: Yazıcı için masaüstünde kısayol oluşturur.

Sil: Seçilmiş, yani aktif olan yazıcıyı siler.

Yeniden Adlandır: Aktif olan yazıcının ismini değiştirir. Yazıcı seçili durumdayken aynı işlem F2 tuşuna basılarak da yapılabilir.

Özellikler: Seçili yazıcının özelliklerini görüntüler. Her yazıcı için farklı özellikler yer alır.

h. Yeni Donanım Ekle

Denetim Masasındaki Yeni Donanım Ekle simgesine fareyle çift tıkladığı zaman *Yeni Donanım Ekleme Sihirbazı* adlı program çalışmaya başlar (şekil 96).

Yeni Donanım Ekleme Sihirbazı iletişim kutusu kullanıcıya, bilgisayara yeni donanım parçaları (faks modem kartı, ses kartı, TV kartı ve benzeri) ekleme ve işletim sistemine tanıtmaya imkân sağlar.

Bilgisayara yeni bir donanım eklendiği zaman ilk önce tanıtmaya işleminin yapılması gerekir.

Yeni Donanım Ekleme Sihirbazı iletişim kutusunda *İleri* düğmesine tıkladığında iletişim kutusunda *Windows şimdi sisteminizdeki yeni Tak ve Kullan aygıtları arayacak* şeklinde bir ileti görülür. Bu ileti alınca yeniden *İleri* düğmesine basılır.

Bilgisayar gerekli aramaları yaparak makineye yeni eklenen donanımı belirlemeye çalışır. Eğer yeni donanım Windows işletim sistemi tarafından tanımıyorsa sürücü dosyaları kurma işlemi otomatik olarak yapılır. Sürücü dosyaları otomatik olarak yüklenen donanımlara *Tak ve Kullan (Plug and Play, PnP)* özellikli adı verilir.

Donanımı üreten firmanın sürücü dosyaları Windows işletim sisteminde yoksa bu durumda *Yeni Donanım Ekleme Sihirbazı* iletişim kutusunda *Hayır, aygıt listesine aradığım aygıt yok* seçeneği işaretlenerek *İleri* düğmesine basılır. Ekranda görülen yeni iletişim kutusunda *Hayır, donanımı listeden seçmek istiyorum* seçeneği işaretlenip *İleri* düğmesine basılır. Bu işlemden sonra şekil 97'de verilen iletişim kutusu ekranda görüntülenir. Şekil 97'de verilen listeden yüklenmek istenen donanım seçilip *İleri* düğmesine basılır. Açılan iletişim kutusunda tanıtılacak parçanın marka ve modeli varsa *İleri* düğmesine basılıp kurma (tanıtma) işlemi bitirilir.

i. Yazı Tipleri

Bilgisayarda yüklü bulunan fontları görmek, sisteme font eklemek ve font silmek için kullanılan yardımcı programdır.

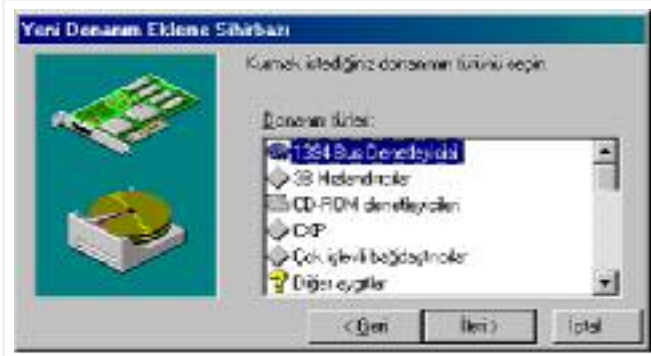
Denetim Masası iletişim kutusunda bulunan *Yazı Tipleri* simgesine fareyle çift tıkladığında şekil 98'de verilen *Fonts* adlı iletişim kutusu ekranda görüntülenir.

Şekil 98'de verilen iletişim kutusundan herhangi bir font fareyle seçilip çift tıklamayla açıldığı zaman, ilgili yazı tipinin biçimini gösteren bir iletişim kutusu açılır.

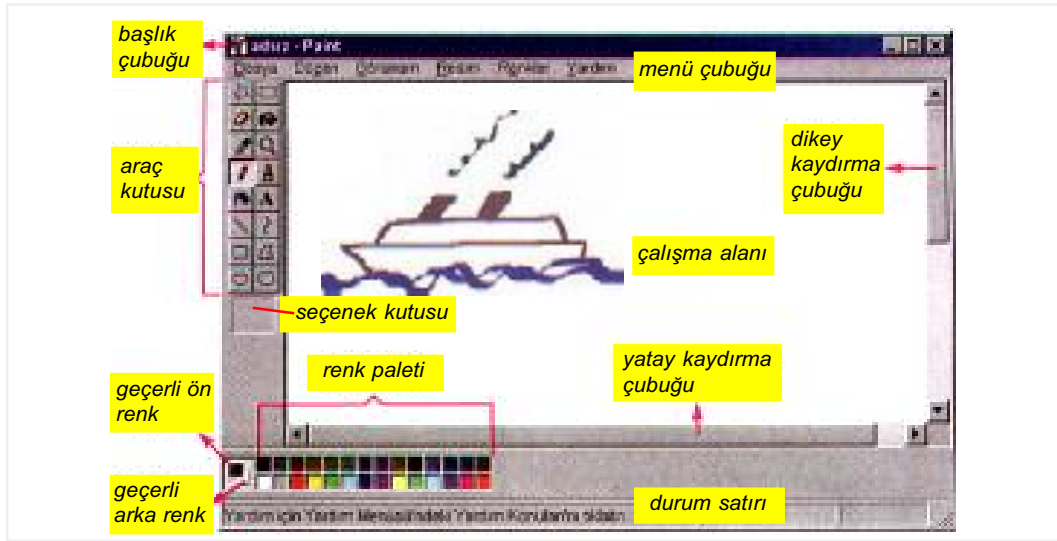
Bilgisayara CD-ROM'dan ya da disketten yeni yazı tipi yüklemek için *Dosya* menüsünden *Yeni Yazı Tipi Yükle* komutu çalıştırılır. Bu komut çalıştırıldığında bilgisayarda yüklü olan yazı



Şekil 96: *Yeni Donanım Ekleme Sihirbazı* iletişim kutusu



Şekil 97: Bilgisayara tanıtılacak donanımın türünü seçmeyi sağlayan iletişim kutusu



Şekil 100: Paint programının ekran görünümü (arayüzü)

bölgenin koordinatlarını belirtir (şekil 100).

Çalışma Alanı: Şekil ve işlemlerin yapıldığı alandır. Bu alana tuval (tual) da denir (şekil 100).

Araç Kutusu: Çizim işlemlerinde kullanılan tüm araçlar burada yer alır (şekil 101).

Renk Paleti: Çizimi yapılacak nesneyle ilgili ön plân ve arka plân renklerinin seçildiği bölümdür. Renkler, *renk paleti* üzerinde yer alan kutulara tıklanarak seçilir (şekil 102).

Ön ve Arka Plân Rengi: Çizim yapılacak nesneyle ilgili rengin görüntülediği alanlardır. Ön plân rengiyle çizim yapmak için sol, arka plân rengiyle çizim yapmak için ise sağ fare düğmesi kullanılır.



Şekil 101: Araç kutusundaki düğmelerin adları



Şekil 102: Paint programının renk paleti

III. Paint ile çizim oluşturmanın temelleri

Paint çalışma alanında bir çizim oluşturmak için araç çubuğunda yer alan nesnelere kullanılır. Bu yazılım, bilgisayar ortamında çizim yapılması için gerekli araçların tümünün fareyle kullanılmasına imkân tanır.

Paint ile çizim yapmanın adımları şunlardır:

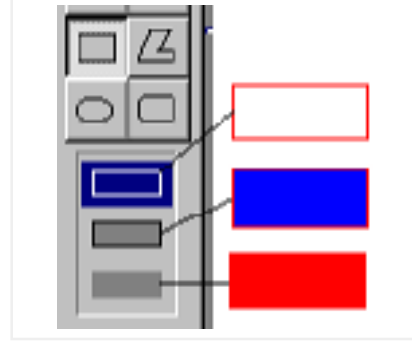
I. Hangi çizim yapılacaksa araç çubuğundan o düğme üzerine gelinip çizim nesnesi seçilir. Örneğin; dikdörtgen çizmek için araç çubuğundan *dikdörtgen* şeklindeki düğme üzerine tıklanır (şekil 103).

II. Seçilmiş olan dikdörtgen aracına ilişkin seçenekler karşımıza gelir. Buradan istenilen seçilir ve işleme devam edilir.

III. Araca ilişkin ön plân rengi seçilir. *Renk paletinde* istenilen renk üzerine tıklanır ve renk seçimi yapılmış olur.

IV. Araca ilişkin arka plân rengi seçilir. Arka plân rengini seçmek için fare sağ tuşuyla renk paletinden bir renk seçilir.

V. Çalışma alanı üzerine gelinip, sol ya da sağ fare düğmesine basılarak ilgili nesne çizilir.



Şekil 103: Dikdörtgen butonu ve açıklama satırındaki seçeneklerle çizilmiş dikdörtgen örnekleri

IV. Paint'in çizim araçlarını kullanma

Çizim araç çubuğunda 16 tane araç yer almaktadır. Bu araçlara ilişkin kısa açıklamalar ve kullanımları şöyledir:



Serbest Şekil Seçimi: Paint çizim alanında bulunan bir çizimin üzerinde işlem yapmak için serbest seçme imkânı sağlar.



Seç: Paint çizim alanında bulunan bir çizimin üzerinde işlem yapmak için kare şeklinde seçme imkânı sağlar.



Silgi/Renk Silicisi: Çizim alanında bulunan bir çizimi siler. Bu araç seçildiğinde, silginin şekil ve boyutunun değiştirilmesini sağlayan ekran görüntülenir.



Renkle Doldur: Çizim alanında bulunan kapalı bir çizimin ön ya da arka plân renkleriyle doldurulması için kullanılır.



Renk Seç: Çizim alanında bulunan bir nesnenin rengini ön ya da arka plân rengi olarak alınmasını sağlar.



Büyüteç: Çizim alanında bulunan yazı ya da şekillerin büyütülmesini ya da küçültülmesini sağlar.



Kalem: Serbest olarak ön ya da arka plân rengiyle çizim yapılmasını sağlar.



Fırça: Serbest olarak çizim yapılabilir.



Püskürtme Kabı: Boyama işleminin püskürtülerek yapılmasını sağlar.



Metin: Yapılan çizim içerisine yazı yazmak için kullanılır. Metin için alan belirtildiğinde, yazıların ayarlanmasıyla ilgili *Araç Çubuğu* görüntülenir. Burada yazı tipleriyle ilgili seçim yapmak için birinci açılır liste kutusu kullanılır. İkinci açılır liste kutusundan ise yazının büyüklüğü, yani boyutu ayarlanır.



Çizgi: Düz çizgi çizilmesini sağlar. Düz çizgi çizmek istenirse, *Shift* tuşuna basılı olarak çizim yapılır. *Seçenek* kutusundan çizgi kalınlığı seçilir.



Kıvrım/Eğri: Eğri çizgilerin çizilmesini sağlar.



Dörtgen: Belirtilen alanda dikdörtgen çizimini sağlar.



Çokgen: İki ucu birleştirilmiş şekiller çizer.



Elips: Daire ve elips çiziminde kullanılır.



Yuvarlatılmış Dikdörtgen: Belirtilen alanda kenarları yuvarlatılmış dikdörtgen ya da kare çizimini sağlar.

V. Paint programının menü komutlarının işlevleri

Paint'te yer alan işlemlerin menü komutları sırasıyla şöyledir:

Dosya menüsü

Şekil 104'te verilen *Dosya* menüsünde yer alan komutların görevleri şunlardır:



Şekil 104: *Dosya* menüsü

Yeni: Arka plân renginde boş bir çizim alanı açarak yeni bir belge oluşturur. İsim verilmemiş belgeler *Adsız* olarak nitelendirilir.

Aç: Önceden oluşturulmuş, disk ya da diskete kaydedilmiş bir dosyanın çizim alanına getirilmesini sağlar.

Kaydet: Belgenin disk ya da diskete kaydedilmesini sağlar.

Farklı Kaydet: Herhangi bir isimle kaydedilmiş bir belgenin başka bir isimle ya da farklı bir klâsöre tekrar kaydedilmesini de sağlar.

Baskı Ön İzleme: Belgeyi yazıcıdan yazdırmadan önce ekrandan görüntülenmesini sağlar.

Sayfa Yapısı: Belgenin hangi boyutlarda olacağı, metin sınırlarının boşlukları, sayfanın dik ya da yatık mı olacağını belirler.

Yazdır: Belgenin Windows'ta tanımlanmış yazıcıdan yazdırılmasını sağlar.

Gönder: Belgenin internet üzerinden bir başka alıcıya gönderilmesini sağlar.

Duvar Kâğıdı Olarak Ayarla (Ortalanmış/Döşeli): Yapılan çizimin *duvar kâğıdı* olarak masaüstüne arka plân zemini olmasını sağlar.

Çıkış: *Paint*'ten çıkmayı sağlar.

Düzen menüsü

Şekil 105'te verilen *Düzen* menüsünde yer alan komutların görevleri şunlardır:

Geri Al: En son yapılan işlemin geri alınmasını sağlar.

Yinele: En son yapılan işlemin tekrarlanmasını sağlar.

Kes: Belirtilen nesnenin *Panoya* alınmasını sağlar.

Kopyala: *Nesnenin* başka bir alana kopyalanacağını belirtmesini sağlar.

Yapıştır: *Kes* ya da *Kopyala* işlemi yapılmış alanların çalışma alanına yapıştırılmasını sağlar.

Seçileni Temizle: Seçilmiş bölgedeki bilgilerin silinmesini sağlar.

Tümünü Seç: Çizim alanında bulunan tüm bilgilerin işlem yapmak üzere işaretlenmesini sağlar.

Dosyadan Kopyala: Seçilen bölgenin yeni bir isimde farklı bir dosya olarak kayıt edilmesini sağlar. Çizim içinde belirlenen bir alan işaretlenir ve farklı bir çizim olarak kaydedilir.

Dosyadan Yapıştır: Üzerinde çalışılmakta olunan çizim belgesinin içerisine önceden



Şekil 105: *Düzen* menüsü

kaydedilmiş çizim dosyasının eklenmesini sağlar. Yani iki çizim dosyası birleştirilmiş olur.

Görünüm menüsü

Şekil 106'da verilen *Görünüm* menüsünde yer alan komutların görevleri şunlardır:

Yakınlaştır: Çizim alanıyla ilgili ayarlamaların yapıldığı seçenektir. *Araç çubuğu*nda yer alan büyüteç komutuyla da büyütme yapılabilir.



Şekil 106: Görünüm menüsü

Resim menüsü

Şekil 107'de verilen menü ile çizim alanı üzerindeki *renkler* ve *çevirmelerle* ilgili işlemler gerçekleştirilmektedir.

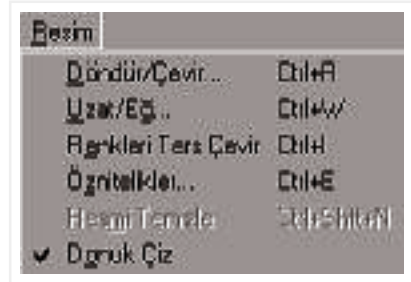
Resim menüsünde yer alan komutların görevleri şunlardır:

Döndür/Çevir: Çizim bilgilerinin döndürülmesini sağlar.

Döndür/çevir komutu çalıştırıldığında şu seçenekler görülür:

Uzat/Eğ: Seçilmiş olan çizim nesnesinin uzatılmasını sağlar. Uzatma işlemi *enine* ya da *boyuna* yapılabilir.

Renkleri Ters Çevir: Çizim nesnesinde bulunan renklerin tersini elde etmek için kullanılır.



Şekil 107: Resim menüsü

Renkler Menüsü

Şekil 108'de, yapılan çalışmalarda kullanılan renkleri daha değişik renklerle değiştirmek için kullanılan menüdür. *Renkler* menüsünün komutu olan *Renkleri Düzenle*ye tıkladığımız zaman şekil 109'da verilen iletişim kutusu ekranda görüntülenir.

Renkleri Düzenle: Kullanılmakta olan renklerle ilgili yeni ayarlamaların yapılması, yeni renk belirlenmesi gibi işlemleri gerçekleştirir.



Şekil 108: Renkler menüsü

Yardım Menüsü

Paint programıyla ilgili açıklamaların bulunduğu menüdür.



Şekil 109: Renkleri Düzenle komutu çalıştırıldığında açılan iletişim kutusu

b. WordPad kelime işlem yazılımı

Bilgisayar yardımıyla yazım işlemlerinin gerçekleştirildiği yazılımlara kelime işlemci ya da editör denir.

Günümüzde yaygın olarak *WordPad*, *Word*, *QuarkPress*, *Adobe Page Maker* gibi kelime işlem yazılımları kullanılmaktadır.

WordPad basit metinlerin yazılmasında kullanılacak bir programdır.

WordPad yazılımının çalıştırılabilmesi için *Başlat/Programlar/Donatılar/WordPad* komutları

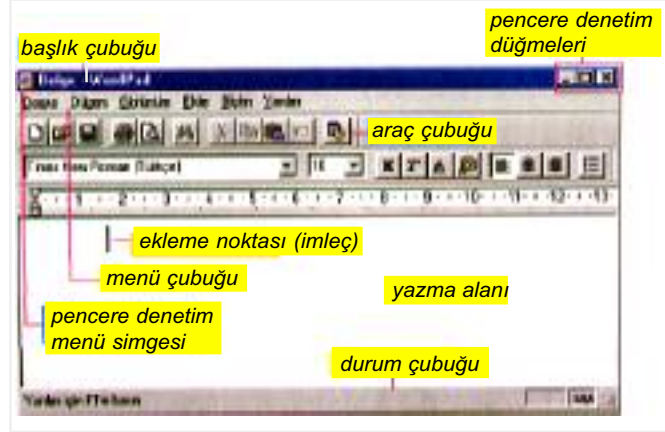
çalıştırılır.

I. WordPad yazılımının ekran elemanları

WordPad çalıştırıldığında şekil 110'daki ekran görüntüsü karşımıza çıkar.












WordPad penceresinde yer alan ekran elemanlarının işlevleri şunlardır:

Araç Çubuğu: Tüm Windows programlarında olduğu gibi WordPad penceresinde de *standart* bir araç çubuğu bulunur.



Şekil 110: Wordpad ekran elemanları

Araç çubuğunda yer alan düğmelerin görevleri şunlardır:

-  **Yeni Belge:** Yeni bir belge açılmasını sağlar.
-  **Aç:** Önceden yazılmış ve bir adla kaydedilmiş dosyanın açılmasını sağlar.
-  **Kaydet:** Dosyanın kaydedilmesini sağlar.
-  **Yazdır:** Çalışmakta olduğunuz belgenin yazıcıdan yazdırılmasını sağlar.
-  **Baskı Önizleme:** Yazdırma işleminden önce ya da sayfada yerleşimini görmek için kullanılır. Sayfanın yazıcıdan nasıl çıkacağını gösterir.
-  **Bul:** Çalışmakta olunan belge içerisinde istenilen bir karakter ya da cümlenin nerede olduğunu bulmayı sağlar.
-  **Kes:** Seçilmiş olan metnin bulunduğu yerden alınıp *Pano* görüntüleyicisine *kopyalama*, *taşıma* ya da başka bir belgeye aktarma için kullanılır.
-  **Kopyala:** Seçilmiş olan metnin kopyalanmasını sağlar.
-  **Yapıştır:** *Kes* ya da *Kopyala* işlemi uygulanmış nesnenin, ekleme noktasının bulunduğu yere yapıştırılmasını sağlar.
-  **Geri Al:** En son yapılan işlemin iptal edilmesini ve işlemden önceki duruma dönülmesini sağlar.
-  **Tarih/Saat:** Ekleme noktasının bulunduğu yere sistemin o anki tarih ve saatinin yazılmasını sağlar.

Biçimlendirme araç çubuğu

Tüm Windows uygulamalarında karşılaşılan, biçimlendirme işlemlerinin yer aldığı araç çubuğunun üzerindeki düğmeler şekil 111'de verilmiştir.

Biçimlendirme araç çubuğunun üzerindeki düğmelerin görevleri şunlardır:

1. Yazı Tipi: Seçilmiş metnin ya da ekleme noktasının (imlecin) bulunduğu yerden itibaren yazı tipinin değiştirilmesini sağlar. Açılır listeye tıklandığında bilgisayarda bulunan yazı tipleri

görüntülenir ve istenilen bir font seçilir.

2. Yazı Tipi

Boyutu: Seçilen yerde bulunan

karakter boyutunun değiştirilmesi için kullanılır.

Açılır liste kutusuna tıkladığında, kullanılabilecek boyutlar görüntülenir ve istenilen büyüklük seçilerek karakterin boyutu değiştirilir.

3. Kalın: Yazıların puntosunu kalınlaştırır.

4. İtalik: Yazıların eğik olmasını sağlar.

5. Altı Çizili: Yazıların altını çizer.

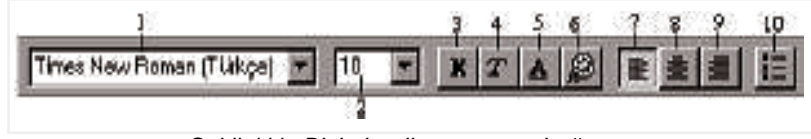
6. Renk: Yazıların rengini değiştirir.

7. Sola Hizala: Metinlerin sola yanaşık olarak dizilmesini sağlar.

8. Ortala: Metinlerin ortada dizilmesini sağlar.

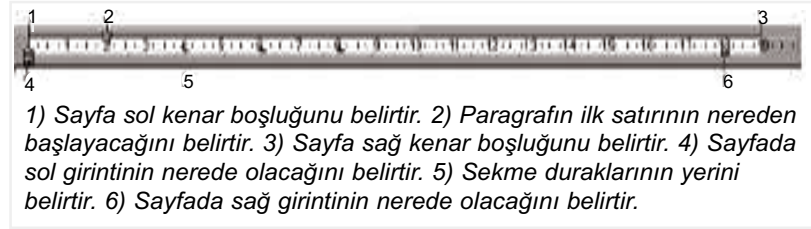
9. Sağa Hizala: Metinlerin sağa yanaşık olarak dizilmesini sağlar.

10. Madde İmi: Metinlere madde imi eklenmesini sağlar.



Şekil 111: Biçimlendirme araç çubuğu

Cetvel: Belgenin sağ ve sol kenar boşluklarını (marj ayarları), paragraf başlangıcını, sekme durak işaretlerini değiştirmek ve görüntülemek için kullanılır (şekil 112).



Şekil 112: Wordpad yatay cetvel görünümü

Yazım (çalışma) alanı: Sayfa yapısıyla belirlenmiş yazı yazılacak alanı belirler.

Açıklama (Bilgi) Satırı: Seçilmiş olan araç çubuğuna ait alt seçeneklerin görüntülenmesini sağlar.

II. WordPad kelime işlemci yazılımının menü seçenekleri

WordPad yazılımında yer alan menü komutları sırasıyla şunlardır:

Dosya menüsü

Dosya menüsünde yer alan komutların özellikleri şunlardır:

Yeni: Boş bir belge açılmasını sağlar.

Aç: Önceden oluşturulmuş, sabit disk ya da diskete kaydedilmiş bir dosyanın çalışma alanına getirilmesini sağlar.

Kaydet: Belgenin sabit disk ya da diskete kaydedilmesini sağlar.

Farklı Kaydet: Yazılmış olan belgenin sabit disk ya da diskete farklı bir adla kaydedilmesi için kullanılır.

Yazdır: Belgenin yazıcıdan yazdırılmasını sağlar.

Baskı Önizleme: Belgenin yazdırılacağı şekliyle ekranda görüntülenmesini sağlar.

Sayfa Yapısı: Belgenin boyutları, metin kenar boşlukları, sayfanın dik ya da yatık olması

gibi ayarlamaların yapılmasını sağlar.

Gönder: Yazılan metnin internet üzerinden gönderilmesini sağlar.

Çıkış: WordPad yazılımından çıkışı sağlar.

Düzen menüsü

Düzen menüsünün komutlarının özellikleri şunlardır:

Geri Al: En son yapılan işlemin geri alınmasını sağlar.

Yinele: En son yapılan işlemin tekrarlanmasını sağlar.

Kes: Seçilen metnin ya da nesnenin *Panoya* alınmasını sağlar.

Kopyala: Nesnenin başka bir alana kopyalanacağını belirtilmesini sağlar.

Yapıştır: *Kes* ve *Kopyala* işlemi yapılmış alanların göstergenin bulunduğu yere yapıştırılmasını sağlar.

Özel Yapıştır: *Panoya* kopyalanmış olan bir şekil ya da nesneyi yazım alanına getirmek için kullanılır.

Temizle: Seçilmiş olan bölgenin silinmesini sağlar.

Tümünü Seç: Yazım alanında bulunan tüm bilgilerin işlem yapmak üzere işaretlenmesini sağlar.

Bul: Yazım alanında bulunan bilgiler içerisinde istenilen bilgilerin aranıp bulunmasını sağlar.

Değiştir: Yazım alanında bulunan bilgilerin istenilen kısmının bulunup başka bir bilgiyle değiştirilmesini sağlar.

Bağlantılar: Yazım alanına başka bir uygulamada hazırlanmış resim, grafik gibi bir bilgi aktarılmak istendiğinde kullanılır. Örneğin; Paint yazılımında çizilmiş şekli WordPad yazım alanına aktarırken bağlantı kurulursa, aktarılan bilgi Paint yazılımıyla hâlâ ilgilidir anlamına gelir. Eklenen resmin üzerine çift tıkladığında Paint yazılımı çalışır ve şekil karşımıza gelir. Bu bilginin üzerinde yapılacak herhangi bir değişiklik WordPad belgesi içinde bulunan bilgiyi de etkiler. Asıl bilgi Paint içerisinde, WordPad'de ise resime ait *işaretçiler* yer alır.

Görünüm menüsü

Programın ekran görüntüsünde bulunması istenen menülerin (*araç çubuğu*, *biçim çubuğu*, *cetvel* ve *durum çubuğu*) belirlenmesi için kullanılan menüdür.

Görünüm menüsünde bulunan *Seçenekler* komutu WordPad programının *ölçü birimi*, *metin*, *zengin metin* gibi ayarlamaların yapılmasını sağlar.

Ekle menüsü

Ekle menüsünde bulunan komutların görevleri şunlardır:

Tarih ve Saat: Belge içerisine göstergenin bulunduğu yere sistemin tarih ve saatinin eklenmesini sağlar.

Nesne: Belge içerisine başka bir yazılımda oluşturulmuş ya da ilk kez oluşturulacak nesnenin eklenmesini sağlar.

Biçim menüsü

Biçim menüsünün komutlarının özellikleri şunlardır:

Yazı Tipi: Belgede yer alan yazıların ne şekilde olacağını belirlenmesini sağlar.

Madde İmi Biçemi: Belge içerisine paragrafların belirtilmesi için bazı özel işaretlerin konulmasını sağlar.

Paragraf: Soldan ve sağdan yapılacak girintilerin değerinin belirlenmesini sağlar. Paragrafa ait ilk satırın, yani paragraf başının nereden başlayacağını belirler. Paragrafta yer alan satırların sola, sağa ya da ortaya dayalı olup olmayacağını belirler.

Sekmeler: Belge üzerinde sekme duraklarının nereye yerleştirileceğini belirler.

Yardım menüsü

WordPad yazılımı hakkında, açıklama pencereleri görüntülenmesini sağlar.

c. Çoklu Ortam (eğlence) donatıları

Bilgisayarda DVD-ROM ya da CD-ROM sürücüsü, mikrofon, hoparlör ve ses kartı varsa, *çoklu ortamda* yer alan işlemler yapılabilir.

Çoklu Ortam araçlarıyla yapılabilecek işlemlerin bazıları şunlardır:

I. Belgelere ses ilave edilebilir.

II. Müzik CD-ROM'ları dinlenebilir.

III. Windows işletim

sisteminin içinde bulunan sesler değiştirilebilir.

IV. Ses kaydı yapılabilir.

Başlat/Programlar/Donatılar/Çoklu Ortam menüsünde kullandığınız bilgisayarın özelliklerine bağlı olarak değişik seçenekler yer alabilir.

I. CD okuyucusu

Müzik CD'lerini çalmak için kullanılır. *CD Okuyucusu* programı çalıştırıldığında şekil 113'te verilen iletişim kutusu ekranda görüntülenir.

CD okuyucusu iletişim penceresinde bulunan menü ve düğmeler kullanılarak müzik CD'leri çalıştırılabilir.

II. Ortam Yürütücüsü

(Windows Media Player): Ses ve video görüntülerinin çalıştırılmasını sağlayan programdır.

Windows Media Player programı çalıştırıldığında şekil 114'te verilen iletişim penceresi ekranda görüntülenir.

CD-ROM sürücüye takılan bir film CD'si çalıştırılacağı zaman *Dosya* menüsünden *Aç* komutu çalıştırılır. Ekrana gelen iletişim



Şekil 113: *CD Okuyucusu* iletişim penceresi



Şekil 114: *Windows Media Player* iletişim penceresi

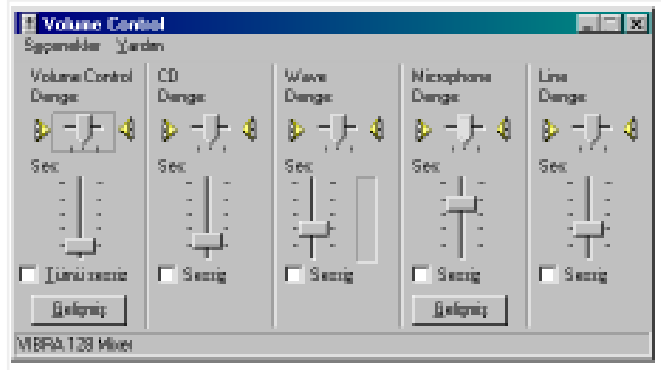
kutusundan film dosyasının bulunduğu klâsörün adı yazılır ya da *Gözet* düğmesine tıklanır. *Gözet* düğmesine basılınca *Aç* adlı bir iletişim kutusu ekranda görüntülenir. Bu kutudan filmin bulunduğu klâsör açılır. Açılan klâsördeki film dosyası fareyle seçili hâle getirildikten sonra *Tamam* düğmesine basılır ve film izlenir.

III. Ses Denetimi

Bilgisayarda kullanılan ses özelliklerinin denetlenmesini sağlar. *CD Okuyucu* ve *Media Player* programları çalışırken *Ses Denetimi* kullanılabilir.

Ses Denetimi programını çalıştırmak için *Görev Çubuğunda* yer alan hoparlör simgesine çift tıklanır ya da sırasıyla *Başlat/Programlar/Donatılar/Çoklu Ortam (Eğlence)/Ses Denetimi* komutları çalıştırılır.

Ses denetimi programı çalıştırıldığında şekil 115'te verilen iletişim kutusu ekranda görüntülenir. İstenilen ses denetimini ayarlamak için *sürgülü düğmelerden* yararlanır.



Şekil 115: Ses (Volume Control) denetim penceresi

IV. Ses Kaydedici

Bilgisayara ses kaydının yapılmasını sağlar. Kaydedilen sesler WAV uzantılıdır. *Ses Kaydedici* programı çalıştırıldığında şekil 116'da verilen iletişim penceresi ekranda görüntülenir.



Şekil 116: Ses Kaydedicisi iletişim penceresi

Bilgisayara WAV uzantılı olarak ses kaydedebilmek için *Dosya* menüsünden *Yeni* komutu çalıştırılır. *Ses Kaydedicisi* iletişim penceresindeki, üzerinde kırmızı daire bulunan *Kayıt* düğmesine basılır. *Kayıt* işlemini bitirmek için üzerinde siyah dörtgen bulunan *Dur* düğmesine basılır. *Dosya* menüsünden *Farklı Kaydet* komutu çalıştırılarak ses dosyasına ad verilip *Tamam* düğmesine basılır. *Dosya* menüsünden verilen *Aç* komutuyla daha önce kaydedilen dosya açılır. Üzerinde sağa dönük bir ok bulunan *Çaldır (yürüt)* düğmesine basılarak sesler dinlenebilir.

Ses Kaydedici programıyla, mikrofon, radyo kartı, TV kartı gibi cihazlar kullanılarak elde edilen WAV uzantılı ses dosyaları üzerinde basit düzenleme (*edit*) işlemleri yapılabilir.

WAV uzantılı ses dosyaları sabit diskte çok yer kaplar. O nedenle günümüzde ses dosyaları MP3 formatında sıkıştırılarak kullanılmaktadır. Ses ya da film dosyalarını sıkıştırmada kullanılan programlar "*TMPGEnc*", "*XingMPEG Encoder*" ve benzeridir.

ç. Not Defteri programı

Basit yazı işlemlerini gerçekleştirmek için kullanılan programdır (şekil 117). Bu programda belgeler TXT uzantılı olarak kaydedilir. *Not Defteri* programının menü seçeneklerinin görevleri şunlardır:

Dosya menüsü

Yeni: Boş bir belge oluşturulmasını sağlar.

Aç: Önceden oluşturulmuş, sabit disk ya da diskete kaydedilmiş bir dosyanın yazım alanına getirilmesini sağlar

Kaydet: Belgenin sabit disk ya da diskete kaydedilmesini sağlar.

Farklı Kaydet: Hazırlanan belgenin sabit disk ya da diskete farklı adla kaydedilmesi için kullanılır.

Sayfa Yapısı: Çalışma alanının düzenlenmesini sağlar. Sayfanın kâğıt türü, sol, sağ, alt ve üst boşluk bilgilerinin belirtilmesi gibi işlemler için kullanılır.

Yazdır: Yazılan metnin yazıcıdan yazdırılmasını sağlar.



1) Menü çubuğu 2) Yazım alanı
Şekil 117: Not Defteri penceresi

Düzen menüsü

Geri Al: En son yapılan işlemin geri alınmasını sağlar.

Kes: İşaretlenmiş olan karakter, satır ya da paragrafların yerinden alınarak *Panoya* aktarılmasını sağlar.

Kopyala: İşaretlenmiş olan karakter, satır ya da paragrafların kopyalanacağını belirtmesini sağlar.

Yapıştır: *Kes* ve *Kopyala* işlemi uygulanmış satır ya da paragrafların göstergenin bulunduğu yere yapıştırılmasını sağlar.

Sil: İşaretlenmiş olan karakter, satır ya da paragrafların silinmesini sağlar.

Tümünü Seç: *Çalışma sayfasında* yer alan tüm bilgilerin işlem yapılmak üzere işaretlenmesini sağlar.

Saat/Tarih: Ekleme noktasının (imlecin) bulunduğu yere sistemin zaman ve tarihini yazar.

Sözcük Kaydır: Sözcüklerin pencere boyutunda kaydırarak yazılmasını sağlar.

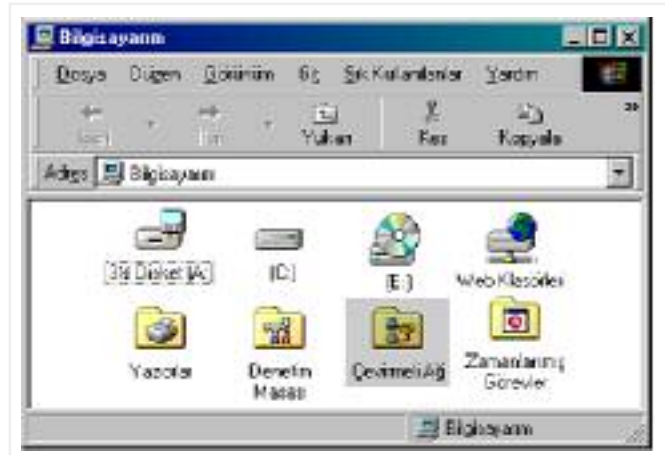
Ara menüsü

Bu menüde yer alan iki seçenek yazılmış olan bilgiler içerisinde istenilen bir bilginin (harf, kelime) aranıp bulunmasını sağlar.

d. Çevirmeli Ağ

Windows işletim sistemi kurulurken (*install*) *Çevirmeli Ağ* "seçilmişse", kurulum bittikten sonra *Bilgisayarım* iletişim kutusunda *Çevirmeli Ağ* simgesi bulunur (şekil 118).

Çevirmeli Ağ, internete girmek için gerekli bağlantı ayarlarının yapılmasını sağlar.



Şekil 118: Çevirmeli Ağ simgesi

e. Hesap Makinesi

Windows içerisinde basit ve bilimsel (çok işlevli) olmak üzere iki ayrı hesap makinesi yer almaktadır. Şekil 119'da görünümü verilen *Hesap Makinesi* programıyla temel hesaplama işlemleri yapılabilmektedir. Bilimsel (ileri düzey) matematik hesaplamaları yapılmak istendiğinde *Hesap Makinesi* yazılımının *Görünüm* menüsünden *Bilimsel* komutuna tıklanır (şekil 120).



Şekil 119: Standart Hesap Makinesi

f. Karakter Eşlem

Karakter Eşlem programı klavye üzerinde yer almayan bir karaktere gereksinim duyulduğunda kullanılır. Bu programı çalıştırmak için sırasıyla, *Başlat/Programlar/Donatılar/Karakter Eşlem* komutlarını çalıştırılır. Şekil 121'deki iletişim kutusunun *Yazı tipi* bölümündeki açılır liste kullanılarak istenen karakter grubu seçilebilir. Belirlenen karakter üzerine gelindikten sonra çift tıklanır ya da *Seç* düğmesi kullanılır. Seçilen karakterleri metin içerisine aktarmak için *Kopyala* ve *Yapıştır* komutlarından yararlanır.



Şekil 120: Görünüm menüsünün komutları



Şekil 121: Karakter Eşlem iletişim kutusu

g. Oyunlar

Bilgisayara işletim sistemi kurulduğunda bir kaç adet oyun da yüklenmektedir.

I. Mayın Tarlası: Bu oyunda amaç mayın bölgesinde bulunan mayınsız kareleri en kısa sürede açmaktır. Kareleri açmak için üzerine tıklamak yeterlidir. Bu oyunu çalıştırmak için sırasıyla, *Başlat/Programlar/Donatılar/Oyunlar/Mayın Tarlası* komutları seçilir. Açılan karede sayı varsa etrafında kaç tane mayın olduğu bildirilir. Açılan kare boşsa etrafında mayın olmadığı anlamına gelir. Mayın olan kareye tıklanırsa oyun biter. Ekran görüntüsünün sol tarafındaki gösterge işaretlenmemiş mayın sayısını belirler. Sağ gösterge ise süreyi bildirir.

II. Solitaire: Bilgisayarla fala bakmaya yarayan oyun yazılımıdır.

III. FreeCell: Solitaire gibi bir iskambil ve fal oyunu yazılımıdır.

ğ. Pano Görüntüleyicisi (Clipboard)

Windows altında yer alan ve çalışan tüm yazılımlarda *Kes*, *Kopyala* ve *Yapıştır* işlemleri yer

almaktadır. Herhangi bir uygulamada yer alan metin, şekil ve grafik gibi nesnelere *Kes* ya da *Kopyala* işlemlerini kullanarak başka bir uygulama içerisine yapıştırmak mümkündür.

Windows uygulamaları arasında veri alış veriş, *Pano* mantığıyla kolaylıkla yapılabilmektedir. *Kes* ya da *Kopyala* işlemi yapıldığında Windows, bu bilgileri *Pano* içerisinde tutar (şekil 122). Başka bir *Kes* ya da *Kopyala* işlemi yapılmadığı sürece bu bilgiler *Panoda* yer alır.

Yazılımlar çalışırken, ekran görüntüleri de *Panoya* kopyalanabilir. Bu amaçla, ekranın tümünü *Panoya* kopyalamak için klavye üzerinde yer alan *Print Screen* tuşundan yararlanılır. Ekrandaki etkin alanı (aktif pencereyi) *Panoya* almak için ise klavyedeki *Alt* ve *Print Screen* tuşlarına birlikte basılır.



Şekil 122: Pano Görüntüleyicisi

h. Telefon Numarası Çevirici

Bilgisayarda faks modem kartı varsa, bu yazılım otomatik olarak yüklenir. *Telefon numarası çeviricisinin* amacı, telefon etme işlerini bilgisayar yardımıyla gerçekleştirmektir.

i. Başlangıç

Windows işletim sisteminin açılışında otomatik olarak çalışması istenilen yazılımlar, başlangıç grubuna yerleştirilir. Bu işlem için *Görev Çubuğundan* yararlanılır.

i. MS-DOS Komut İstemi

Windows'ta DOS tabanlı yazılımları ve komutları çalıştırmak için DOS çalışma alanına geçişi sağlar (şekil 123). DOS komut alanına geçmek için iki yol kullanılabilir.

I. Windows çalışmaya başlarken Windows başlıyor uyarısı ekrana geldiğinde *F8* tuşuna basılır. Bu yöntemle DOS komut alanına geçildiğinde, tekrar Windows'a dönmek için *Win* yazıp *Enter* tuşuna basmak gerekir.

II. *Başlat/Programlar/MS-DOS Komut İstemi* çalıştırılarak DOS komut alanına geçiş yapılabilir. Tekrar Windows ortamına dönmek için klavyeden *Exit* yazmak yeterlidir.

MS-DOS Komut İsteminde DOS komutlarının tümü kullanılabilir. *MS-DOS Komut İstemi* araç çubuğu seçeneklerinin özellikleri şunlardır:



Yazı Tipi: Yazı tiplerini içeren açılır listeden istenilen yazı tipini seçmek mümkündür.



Seç: Kopyalanmak istenilen nesnelere işaretler.



Kopyala: İşaretlenmiş bilgilerin kopyalanmasını sağlar.



Yapıştır: Kopyalanan bilginin istenilen yere yapıştırılmasını sağlar.



Tam Ekran: Pencere görüntüsünden tam ekran görüntüsüne geçişi sağlar. Tekrar pencere görünümüne geçmek için *Alt* ve *Enter* tuşlarına birlikte basılır.



Özellikler: *Özellikler* penceresinin görüntülenmesini sağlar.



Artalan: Basılı durumda ise "artalan çalışma", aktif anlamına gelir. DOS uygulamasının başka bir uygulama çalışırken bile, çalışmaya devam etmesini sağlar



Yazı Tipi: *Özellikler* penceresinde yer alan yazı tipiyle ilgili seçim penceresine geçişi sağlar.

j. Windows Gezgini

Windows işletim sisteminde yer alan sürücü, klâsör ve dosyalar üzerinde yapılabilecek tüm işlemlerin gerçekleştirilebildiği programdır. Bilgisayar kullanmaya yeni başlayanlar *Windows Gezginini* kullanarak kopyalama, formatlama, dosya ve klâsörleri listeleme, taşıma, bulma gibi tüm işlemleri kolayca yapabilir.

I. Windows Gezgininin amacı ve önemi

Windows Gezgininin işlevleri şöyle sıralanabilir.

I. Bilgisayarın yan birimlerine (ünitelerine) kolay bir şekilde ulaşılabilir.

II. Klâsörlerin içerisinde yer alan bilgiler görüntülenebilir.

III. Sürücüler üzerinde işlem yapılabilir.

IV. Dosyalar üzerinde işlem yapılabilir.

V. Bilgisayarda yer alan diğer kaynaklara ulaşılabilir.

Windows Gezginini başlatma yöntemleri şunlardır:

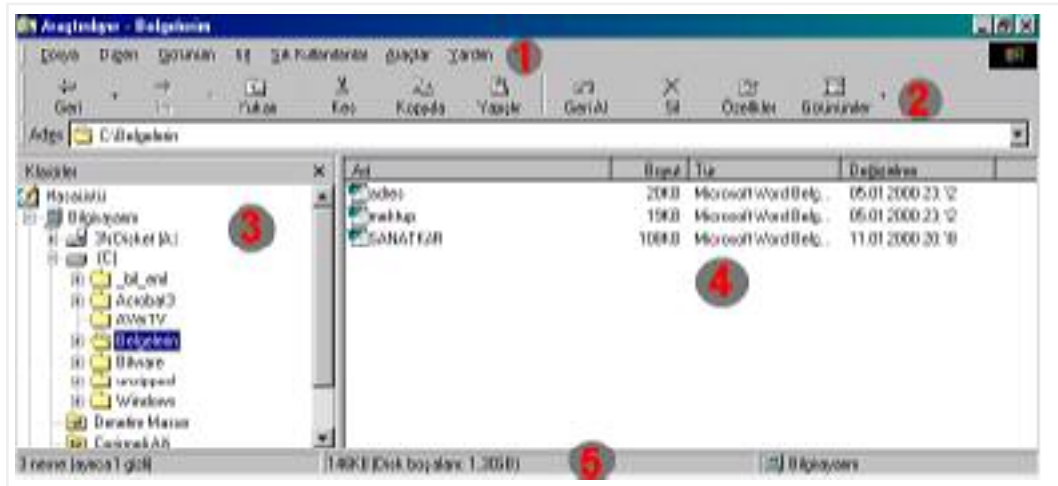
I. *Başlat* menüsünden sırasıyla *Programlar/Windows Gezgini* komutları çalıştırılır.

II. Masaüstünde yer alan *Bilgisayarım* simgesi üzerindeyken sağ fare tuşuna tıklanır ve *Araştır* komutu çalıştırılır.

III. Herhangi bir klâsör ya da klâsör kısayolunun üzerindeyken farenin sağ tuşuna basılarak *Araştır* komutu çalıştırılır.

IV. Bir klâsör penceresi içerisindeyken menü çubuğundan sırasıyla, *Dosya/Araştır* komutları çalıştırılır.

Windows Gezginini çalıştırıldığında şekil 124 ekranda görüntülenir.



1) Menü çubuğu 2) Araç Çubuğu 3) Klâsörlerin bulunduğu pencere 4) Klâsörlerin içinde yer alan bilgilerin gösterildiği pencere 5) Durum Çubuğu

Şekil 124: *Windows Gezginini* iletişim penceresi



II. Windows Gezgininin ekran elemanları


Windows Gezginini araç çubuğu: *Geri, Yukarı, Kes, Kopyala, Yapıştır, Geri Al, Sil* gibi işlemleri yapan düğmeler içeren çubuktur.


Durum çubuğu (gösterge alanı): *Windows Gezginini* ile yapılan işlemler hakkında bilgi veren çubuktur.


III. Klâsör ve dosyaları seçmek: *Windows Gezgininde* sol tarafta yer alan pencere, klâsör ve bilgisayarda yer alan kaynakları görüntülemek için kullanılır. Pencerenin sağ bölümünde ise sürücüler, bilgisayar kaynakları ve aktif sürücü içerisinde yer alan klâsörler ve dosyalar görüntülenir.

IV. Klâsör ya da nesne seçmek: Üzerinde çalışılmak istenen klâsör ya da nesne üzerine fare göstergesi getirilerek tıklanır.

  **Belge**: Aktif olan, yani üzerinde bulunduğumuz klâsörü belirtir.

  **Bilgisayarım**: Aktif olan nesneyi belirtir.

: Klâsör ya da nesnenin altında başka klâsör olduğunu belirtir.

: Klâsör yapısının açık olduğunu belirtmeye yarar.

V. Dosyaları seçmek: Pencerenin sol tarafında görüntülenen dosyaları kopyalamak, taşımak ve silmek için seçmek gerekir. Seçme işleminde şu yöntemler kullanılır:

Tek dosya seçme: Bir tek dosya işaretlemek için fare göstergesini dosya üzerine getirip tıklamak yeterlidir.

Birden çok, ard arda gelen dosyaları seçme: Seçimi yapılacak dosyaların ilkinin ya da sonuncusunun üzerine gelindikten sonra *Shift (üst karakter)* tuşuyla birlikte *yön tuşları* kullanılır.

Birden çok, ard arda gelmeyen dosyaları seçme: Seçimi yapılacak dosya üzerine gelinir ve *Ctrl* tuşuyla birlikte farenin *sol tuşuna* tıklanır.

VI. Pencerede bulunan tüm dosyaları seçme

I. Sol pencereye geçilir ve *Shift (üst karakter)* tuşuyla birlikte *Home, End, Page Up* ya da *Page Down* tuşlarından birine basılır.

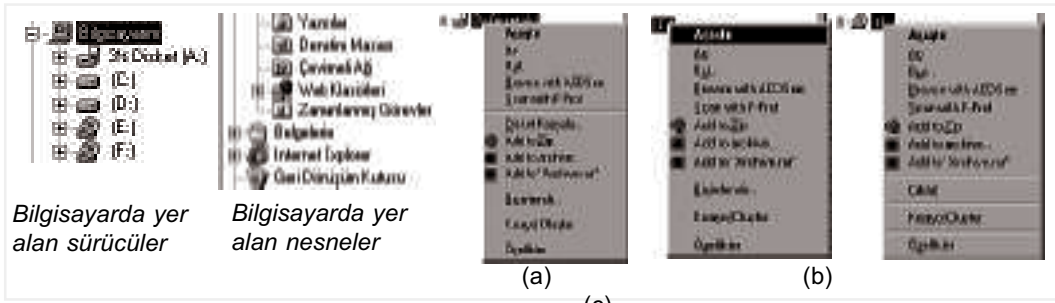
II. *Windows Gezginini* menü çubuğundan *Düzen/Tümünü Seç* komutları çalıştırılır.

VII. Pencerede seçili olan dosyalar dışında kalanları seçme: *Windows Gezginini* menü çubuğundan sırasıyla, *Düzen/Diğerlerini Seç* komutu çalıştırılarak seçili olan dosyalar dışında kalanlar seçilir.

VIII. Windows Gezgininin menü seçenekleri

Windows Gezginini nesnelere göre farklılıklar gösteren işlemler yapar. Bunlar, sürücüler, klâsörler, dosyalar ve nesnelere şeklidir. Bilgisayarda yer alan sürücü ve nesnelere tümünü, bilgisayar kaynakları olarak ifade etmek mümkündür (şekil 125).

IX. Sürücüler: Sürücüler üzerinde yapılan işlemleri görebilmek için *Bilgisayarım* ya da *Windows Gezginini* üzerindeyken A, C, D, E, F üzerine gelip farenin sağ tuşuna tıklananınca kısayol menüsü görüntülenir. Kısayol menüleri her sürücü için ayrı ayrıdır. Kısayol menü örnekleri şekil 126'da verilmiştir.



Şekil 125: Bilgisayarda bulunan sürücüler ve nesnelar

Şekil 126: a) Disket kısayol menüsü b) Sabit disk kısayol menüsü c) CD-ROM kısayol menüsü

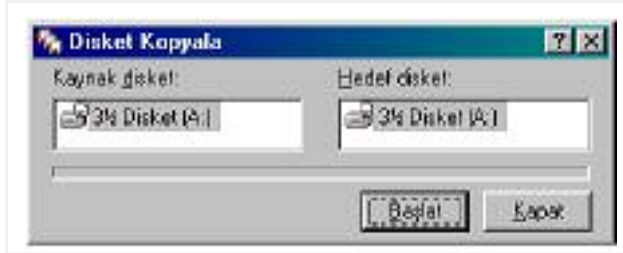
Sürücüler üzerinde yapılabilecek işlemler şunlardır:

Araştır: Disket içerisinde yer alan bilgilerin taranmasını ve ekranın sol tarafına aktarılmasını sağlar. Bu işlem sürücü üzerine gelip fareyle çift tıklayarak da gerçekleştirilebilir.

Aç: Sürücü içinde yer alan bilgilerin yeni bir pencere olarak görüntülenmesini sağlar.

Bul: Sürücü içerisinde dosya ve klâsörlerin aranmasını sağlar. *Başlat/Bul* menüsünde yer alan dosyalar ve klâsörler seçeneğinin yaptığı işlemin aynısını yapar.

Disket Kopyala: Diskette yer alan tüm bilgilerin bir başka diskete aynen kopyalanmasını sağlar. Bu işlemin yapılabilmesi için iki disketin birbiriyle aynı özelliklere sahip olması gerekir. Bu komut DOS işletim sisteminde yer alan DISKCOPY komutuyla aynı işlemi gerçekleştirir.



Şekil 127: Disket Kopyala iletişim kutusu

Disket Kopyala komutu çalıştırıldığında ekranda *Kaynak Disket* ve *Hedef Disket* bölümleri olan iletişim kutusu görüntülenir (şekil 127).

Kaynak Disket: Bilgilerin bulunduğu sürücüdür.

Hedef Disket: Bilgilerin kopyalanacağı sürücüyü belirtir. Eğer hedef sürücü biçimlenmemişse aynı zamanda biçimleme işlemi de gerçekleştirilir ve daha sonra kopyalama işlemi yapılır.

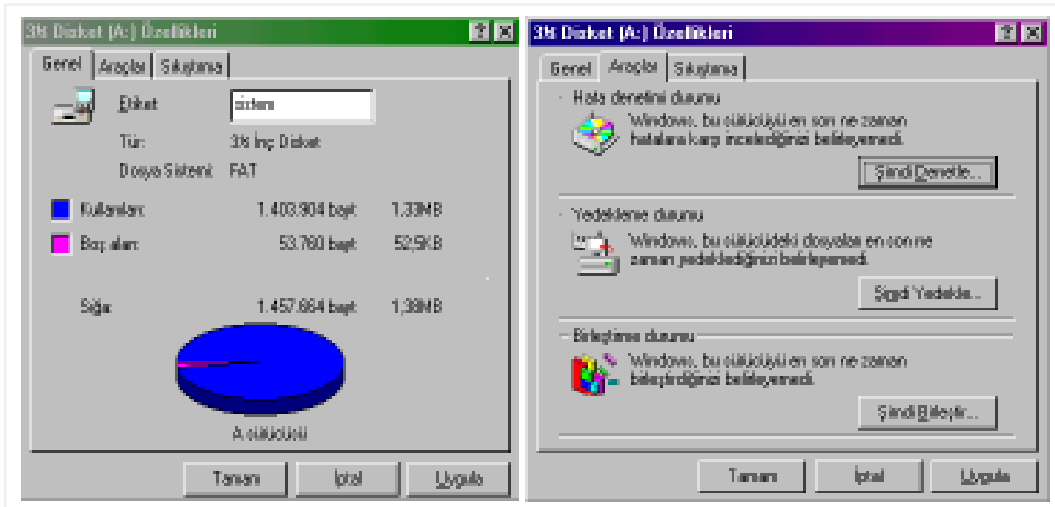
Biçimle: Belirtilen disketi biçimlemeyi sağlar. Yeni alınan sabit disk ya da disketin bilgisayarda kullanılabilir hâle gelebilmesi için biçimleme işlemine tâbi tutulması gerekir. Bu komut DOS işletim sis

teminde FORMAT komutuyla aynı işlemi gerçekleştirir.

Kısayol Yarat: Disket sürücü için kısayol oluşturulmasını sağlar.

Özellikler: Belirtilen sürücüye ilişkin bilgi verilmesini, düzenleme, yedekleme ve birleştirme işlemlerinin yapılmasını sağlar. Bu komut çalıştırıldığında şekil 128'de verilen iletişim kutusu ekranda görüntülenir.

Disket sürücünün özelliklerini gösteren iletişim kutusunda bulunan seçeneklerin görevleri şunlardır:



Şekil 128: Disket sürücüdeki disketin özelliklerini gösteren iletişim kutusu

Şekil 129: Disket sürücünün özelliklerini gösteren iletişim kutusunda *Araçlar* düğmesine tıklandığında açılan iletişim kutusu

Genel: Sürücünün etiket adını, dolu ve boş alan miktarını ve disket türünü görüntüler.

Araçlar: Belirtilen sürücünün hata denetiminin yapılması, yedeğinin alınması ve sabit disk düzenleme işlemlerinin gerçekleştirilmesi için kullanılır (şekil 129).

Sıkıştırma: Disket sıkıştırma ile ilgili işlemlerin yapıldığı bölümdür (şekil 130).



Şekil 130: Disket sürücünün özelliklerini gösteren iletişim kutusunda sıkıştırma düğmesine tıklandığında açılan iletişim kutusu

X. Klâsörler

Klâsörler sabit disk ya da diskette dosyaların tutulduğu ortamlardır. Klâsörlerin içerisinde dosyalar ya da başka klâsörler yer alabilir. Bilgisyardaki klâsörlerin durumunu ağaç yapısına benzetebiliriz. Şekil 131'de verilen ekran görüntüsünde, C sürücüsünde yer alan klâsörler ve *Belgelerim* klâsöründe yer alan dosyalar görülmektedir. Fare göstergesi pencerenin sol tarafında bir klâsör adının üzerindeyken sol tuşa tıklanırsa bu klâsörün içeriği pencerenin sağ tarafında görüntülenir.



Şekil 131: C sürücüsünün klâsör ve dosya yapısı

Fare göstergesi herhangi bir klâsörün üzerindeyken sağ tuşa tıklanırsa klâsör üzerinde yapılabilecek işlemleri içeren menü ekranda görüntülenir (şekil 132).

Farenin sağ tuşuna tıkladığı zaman açılan menüdeki komutların görevleri şunlardır:

Araştır: Aktif olan klâsör içerisinde yer alan bilgilerin tekrar gözden geçirilerek sol taraftaki pencerede görüntülenmesini sağlar.

Aç: Aktif olan klâsör için bağımsız bir pencere açılmasını sağlar.

Gönder: Aktif olan klâsör ve içerisindeki bilgilerin bilgisayar kaynaklarına kopyalanmasını sağlar. Bilgisayar kaynaklarından disket sürücü ve oluşturulmuş olan posta alıcısı hedef olarak seçilebilir.

Kes: Aktif olan klâsörün bulunduğu yerden başka bir yere taşınması için işlem yapılmasını sağlar. Klâsör, bu işlem yapıldığında bir başka yere yapıştırılıncaya kadar yerinde mat (soluk) bir renk alarak durur. *Yapıştır* komutu verildiğinde, bulunduğu yerden kaybolur.

Kopyala: Aktif olan klâsörün bulunduğu yerden başka bir yere kopyalanması için işlem yapılmasını sağlar.

Yapıştır: Önceden işaretlenmiş ve *Kes*, *Kopyala* işlemi gerçekleştirilen dosya ile klâsörlerin kopyalanması ya da taşınmasını sağlar.

Kısayol Oluştur: Aktif olan klâsör için kısayol oluşturulmasını sağlar.

Sil: Aktif olan klâsör içerisinde yer alabilecek diğer klâsör ve dosyaların silinmesini sağlar. DOS işletim sisteminde DELTREE komutuyla aynı işlevi yerine getirir. Bu komut çalıştırıldığında işlemi onaylamamız için uyarı kutusu karşımıza çıkar. Bu uyarı kutusunda *Evet* butonuna tıklanırsa tüm bilgiler silinip *Geri Dönüşüm Kutusuna* gönderilir.

Yeniden Adlandır: Aktif olan klâsörün adının değiştirilmesini sağlar.

Özellikler: Belirtilen klâsöre ilişkin tür, konum, boyut, içerik, adı, oluşturulma tarihi ve nitelikleriyle ilgili bilgilerin görüntülenmesini sağlar.

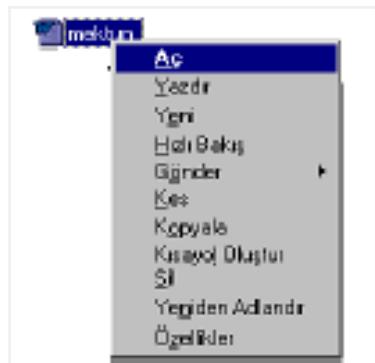
Bul: Dosya ve klâsörlerin aranmasını sağlar. Masaüstünde *Bul* menüsünde dosyalar ve klâsörler seçeneğinin yaptığı işlemin aynısını yapar.

XI. Dosyalar

Pencerenin sağ tarafında yer alan dosyaların üzerine fare göstergesi getirilir ve sol tuşa tıklanarak dosyalar seçilir. Dosya üzerindeyken sağ tuşa tıkladığında, dosya üzerinde yapılabilecek işlemleri içeren menü açılır (şekil 133).



Şekil 132: *Belgelerim* klâsörü fareyle seçildikten sonra sağ tuşa basıldığında açılan menü



Şekil 133: Dosya seçildikten sonra farenin sağ tuşuna tıkladığında açılan menü

Dosyalar üzerinde yapılabilecek işlemler şunlardır:

Aç: Aktif olan dosyanın ilgili olduğu yazılımla açılmasını, yazılım dosyası ise çalışmasını sağlar. Örneğin; bir Word belgesinin üzerine gelip *Aç* komutunu verirsek ya da aktifken *Enter* tuşuna basılırsa, Word yazılımı çalışır ve belge açılmış olur.

Yazdır: Dosyanın yazıcıdan yazdırılmasını sağlar. Önce seçilen dosyanın oluşturulduğu yazılım çalıştırılır. Daha sonra dosya açılarak yazıcıya gönderilir. Örneğin; bir Word belgesi üzerindeyken *Yazdır* komutu verilirse, önce Word yazılımı çalışır, daha sonra belge açılır ve yazıcıdan yazdırılmaya başlanır.

Yeni: Dosyanın ilişkili olduğu yazılım çalıştırılır. Seçilen dosya içeriği yazılım içerisinde yeni bir dosya olarak açılır. Yani, seçilen dosyanın içerisindeki bilgilerden oluşan yeni bir dosya oluşturulmuş olur.

Hızlı Bakış: Dosyanın içeriğini hızlıca görmeyi sağlayan yazılım çalışır.

Gönder: Seçilmiş olan dosyanın bilgisayar kaynaklarından birine kopyalanmasını, yani gönderilmesini sağlar (şekil 134).

Kes: İşaretlenmiş olan dosya ya da dosyaların bulunduğu yerden başka bir yere taşınmasını sağlar. Bu işlem yapıldığında dosyalar, bir başka yere yapıştırılıncaya kadar, yerinde mat (soluk) bir renk olarak durur. *Yapıştır* komutu verildiğinde bulunduğu yerden silinir.



Şekil 134: *Gönder* komutunun alt menüleri

Kopyala: İşaretlenmiş olan dosya ya da dosyaların bulunduğu yerden başka bir yere kopyalanmasını sağlar.

VIII. Kısayol Oluştur: İşaretlenmiş olan dosya ya da dosyalar için kısayol oluşturulmasını sağlar.

Sil: İşaretlenmiş olan dosya ya da dosyaların silinmesini sağlar.

Yeniden Adlandır: İşaretlenmiş olan dosya ya da dosyaların adının değiştirilmesini sağlar. Bu komut çalıştırıldığında dosya aktif hâle gelir. Yeni ad girilip klavyeden *Enter* tuşuna basıldığında ya da fare göstergesi başka bir alana tıkladığında ad değiştirilmiş olur.

Özellikler: Belirtilen dosyaya ilişkin tür, konum, boyut, içerik, adı, oluşturulma tarihi ve nitelikleriyle ilgili bilgilerin görüntülenmesini sağlar.

Bu komut çalıştırıldığında seçildiğinde *Genel*, *Özel* ve *İstatistikler* sekmelerini içeren iletişim kutusu ekranda görüntülenir.

XII. Klâsörleri / dosyaları kopyalamak ve taşımak

Kopyalama ya da taşıma işleminin gerçekleştirilmesinde çeşitli yöntemler kullanılır. Şimdi bunları inceleyelim.

► Sürükle bırak yöntemiyle klâsör kopyalama

I. Kopyalanacak olan klâsör aktif hâle getirilir.

II. *Ctrl* tuşuyla birlikte farenin sol tuşuna basılı tutulur ve klâsörün kopyalanacağı sürücü, nesne ya da klâsör üzerine sürüklenerek iki tuş da bırakılır.

► Sürükle bırak yöntemiyle klâsör taşıma

I. Taşınacak olan klâsör aktif hâle getirilir.

II. Farenin sol tuşu basılı tutulur ve klâsörün taşınacağı sürücü, nesne ya da klâsör üzerine sürüklenerek fare tuşu bırakılır.

► Sürükle bırak yöntemiyle dosya kopyalama

I. Kopyalanacak olan dosya ya da dosyalar seçilir ve fare göstergesi işaretli bölgenin üzerine getirilir.

II. *Ctrl* tuşuyla birlikte fare sol tuşuna basılı tutulur ve dosyaların kopyalanacağı sürücü, nesne ya da klâsör üzerine sürüklendikten sonra iki tuş da bırakılır.

► Sürükle bırak yöntemiyle dosya taşıma

I. Taşınacak olan dosya ya da dosyalar seçilir ve fare göstergesi işaretli bölgenin üzerine getirilir.

II. Farenin sol tuşu basılı tutulur. Dosyaların taşınacağı sürücü, nesne ya da klâsör üzerine hareket ettirilerek fare tuşu bırakılır.

► Kes Yapıştır yöntemiyle klâsör ve dosya taşıma

I. Taşınacak klâsör ve dosya seçilir.

II. Menü çubuğundan sırasıyla *Düzen/Kes* komutları verilir.

Bu işlem şu yöntemlerle de yapılabilir:

- Sağ fare tuşuna tıklanarak açılan kısayol menüsünden *Kes* komutu çalıştırılır.

- Klavyeden *Ctrl+X* tuşlarına basılır.

- Araç çubuğundan *Makas* düğmesi seçilerek dosya ya da klâsör kesilir.


III. Kesilen klâsör ya da dosyanın taşınacağı nesnenin ya da klâsörün üzerine fare göstergesi konumlandırılır.

IV. Menü çubuğundan sırasıyla, *Düzen/Yapıştır* komutları verilir.

Bu işlem şu yöntemlerle de yapılabilir:

- Sağ fare tuşuna tıklanarak açılan kısayol menüsünden *Yapıştır* komutu çalıştırılır.

- Klavyeden *Ctrl+V* tuşlarına basılır.

- Araç çubuğundan *Yapıştır* () düğmesine basılarak dosya ya da klâsör taşınmış olur.

XIII. Dosya ve klâsörleri silme

Windows'ta dosya ve klâsörler silindiklerinde *Geri Dönüşüm Kutusuna* gönderilmiş olurlar. *Geri Dönüşüm Kutusu* boşaltılmadığı sürece silinen bilgiler bilgisayarda tutulur.

Dosya ve klâsörler birçok yöntemle silinebilir. Bunlardan bazıları şunlardır:


I. Silinecek klâsör ya da dosya seçilir.

II. Menü çubuğundan *Dosya/Sil* komutu çalıştırılır.

Bu işlem farklı şekillerde de yapılabilir:

I. Sağ fare tuşuna tıklanarak açılan kısayol menüsünden *Sil* komutu çalıştırılır.

II. Klavyeden *Delete (Del)* tuşuna basılır.

III. Araç çubuğundan *Sil* () düğmesine basılarak dosya ya da klâsör silinebilir.

Bilgisayardaki herhangi bir nesne (dosya ya da klâsör) silinirken şekil 135'te görülen, uyarı amaçlı iletişim kutusu ekranda görüntülenir. Bu iletişim kutusunda *Evet* düğmesine tıklanırsa nesne *Geri Dönüşüm Kutusuna* gider.

Herhangi bir nesne *Geri Dönüşüm Kutusuna* gönderilmeden direkt olarak silinmek istenirse klavyeden *Shift (kaldırma)* ve *Delete* tuşlarına basılır.



Şekil 135: Dosya silineceği zaman ekranda görüntülenen uyarı amaçlı iletişim kutusu

Ç. WINDOWS ME İŞLETİM SİSTEMİNİN WINDOWS 98'DEN FARKLARI

1. Windows ME (Millennium Edition)

Windows 2000 adlı işletim sisteminin ev kullanıcıları için hazırlanmış sürümüne Windows ME adı verilmiştir.

Windows ME'nin Windows 98'e göre farklılıkları şunlardır:

a. Windows Movie Maker

Movie Maker yazılımıyla, kamera kayıt cihazı ya da dijital kamera gibi kaynaklardan alınan ses ve görüntüler üzerinde değiştirme (*edit*) işlemleri yapılabilir.

b. Yeni donanım ekleme kolaylığı

Windows ME işletim sisteminde yeni donanım eklemek çok kolaylaşmıştır. *Tak ve Kullan* yöntemiyle yeni bir aygıt takıldıktan sonra makineyi yeniden başlatmaya gerek yoktur.

c. Hazırda beklet özelliği

Hazırda bekletme seçeneği, kapatılmamış programlar ve belgeler de dâhil olmak üzere, bilgisayar yeniden başlatıldığında herşey bırakıldığı hâliyle geri yüklenecek biçimde makinenin kapatılmasını sağlar. Bu özellik sayesinde bilgisayarın sık sık kapatılması gerekmediği gibi, güç ve kullanımda da tasarruf sağlanır.

Sık sık ara vermek zorunda kalınıyorsa belli bir süre sonunda otomatik olarak *hazırda bekletme* konumuna geçilmesi sağlanabilir. Bilgisayar, *Hazırda bekletme* kipine alındığında şu işlemler otomatik olarak yapılır:

- I. RAM bellekte bulunan herşey sabit diske kaydedilir.
- II. Ekran ve sabit disk kapatılır.
- III. Bilgisayar kapatılır.

ç. Bekleme özelliği

Bekleme seçeneği enerji tasarrufu yapmak için kullanılır. Bu uygulama çalıştırıldığında ekran ve sabit disk kapanır. Tüm sistem düşük güç çekme konumuna geçer. Bu seçenekte kaydedilmemiş bilgiler RAM bellekte tutulur. Bu nedenle *Bekleme* konumuna alınacak bilgisayardaki belgeler önce kaydedilmelidir. Bilgisayara *Bekleme* seçeneğindeyken:

- I. Makine düşük güç konumuna geçer.
- II. Ekran ve sabit disk kapatılır.
- III. RAM bellekteki bilgiler sabit diske kaydedilmeden tutulur.

d. Sistem Geri Yükleme

Sistem Geri Yükleme uygulaması, işletim sisteminde bir sorun olduğunda kullanıcının belirleyeceği yere kadar geri yüklemenin yapılmasını sağlar.

Bilgisayara yeni bir yazılım kurarken, sistemde düzenleme yaparken ya da internette gezerken işletim sistemi zarar görebilir. Bu tür bir sorunla karşılaşıldığında sistemi önceki hâline döndürmek

mümkündür.

Sistem Geri Yükleme işlemi yapıldığında oluşturulan belgeler ya da dosyalar hiçbir zarar görmez. Bu uygulamayı başlatmak için *Başlat/Programlar/Donatılar/Sistem Araçları/Sistem Geri Yükleme* komutları çalıştırılır.

D. WINDOWS İŞLETİM SİSTEMİNDE KISAYOL TUŞLARI

1. Klavye kısayol tuşları

- Programlarda menü çubuğunu etkinleştirme: *F10* ya da *Alt*
- Menüdeki ilgili komutu çalıştırma: *Alt*+menüdeki altı çizili harf
- Geçerli pencereyi kapatma ya da programdan çıkma: *Alt+F4*
- Seçili ögeyi kopyalama: *Ctrl+C*
- Seçili ögeyi kesme: *Ctrl+X*
- Seçili ögeyi yapıştırma: *Ctrl+V*
- Geri alma: *Ctrl+Z*
- Seçili iletişim kutusu ögesinin *Yardımnı* görüntüleme: *F1*
- *Başlat* menüsünü açma: *Ctrl+Esc*

2. İletişim kutularında kısayol tuşlarını kullanma

- Geçerli görevi iptal etme: *Esc*
- *Farklı Kaydet* ya da *Aç* iletişim kutusunu yenileme: *F5*
- Etkin pencere içeriğini yenileme: *F5*

3. Masaüstü, Bilgisayarım ve Windows Gezgini için kısayol tuşları

- CD'yi sürücüye yerleştirirken, otomatik çalışmayı engelleme: *Shift* (üst karakter)
- Bir ögeyi *Geri Dönüşüm Kutusuna* göndermeden silme: *Shift+Delete*
- Seçili ögeyi yeniden adlandırma: *F2*
- Tüm öğeleri seçme: *Ctrl+A*
- Seçili ögenin *Özelliklerini* görme: *Alt+Enter* ya da *Alt+çift tıklama*

Sorular

1. Windows işletim sistemi yüklendiği zaman ekranda görüntülenen masaüstü hangi kısımlardan oluşur? Açıklayınız.
1. Windows işletim sisteminin masaüstüne *bilgi* adlı klâsör nasıl açılır? Açıklayınız.
2. Windows işletim sisteminde disket *biçimleme* işleminin nasıl yapıldığını açıklayınız.
3. Ekran koruyucusunun kullanılış amacını yazınız.
4. *Geri Dönüşüm Kutusunun* görevini ve özelliklerini yazınız.
5. *Başlat* menüsündeki *Bul* komutunun görevi nedir? Yazınız.
6. *Başlat* menüsündeki *Yardım* komutunun görevi nedir? Yazınız.
7. *Başlat* menüsündeki *Belgeler* komutunun görevi nedir? Yazınız.
8. *Başlat* menüsündeki *Çalıştır* komutunun görevi nedir? Yazınız.
9. C sürücüsünün *Belgelerim* klâsöründe bulunan *kitap.doc* adlı bir metin dosyası A sürücüsüne takılı olan diskete nasıl kopyalanır? Açıklayınız.