

UNIVERSITATEA ROMANO-AMERICANA

**Facultatea de Relatii Comerciale si Financiar-Bancare Interne si Internationale**

**Specializarea: Afaceri Internationale**

**Anul I – grupa 402**

# ***Bazele informaticii***

## CUPRINS

<b>I. Arhitectura unui calculator</b>	<b>3</b>
<b>II. Sisteme de operare</b>	<b>7</b>
<b>III. Programe utilitare</b>	<b>9</b>
<b>IV. Retele de calculatoare si internet</b>	<b>13</b>
<b>V. Microsoft Word</b>	<b>16</b>
<b>VI. Microsoft Power Point</b>	<b>22</b>
<b>VII. Microsoft Excel</b>	<b>29</b>

## Cap. I Arhitectura unui calculator

**Calculatorul** este format dintr-o reuniune de echipamente fizice numite generic „hardware”, care, împreună cu un sistem de programe numite „software” asigură prelucrarea informației în conformitate cu un algoritm impus.

**Algoritmul** reprezintă o succesiune de operații riguros definite, care permit obținerea unui rezultat cu precizia dorită, într-un număr finit de pași.

**Sistem de calcul = Calculator = Computer = Echipament de calcul**

### COMPONENTA HARDWARE

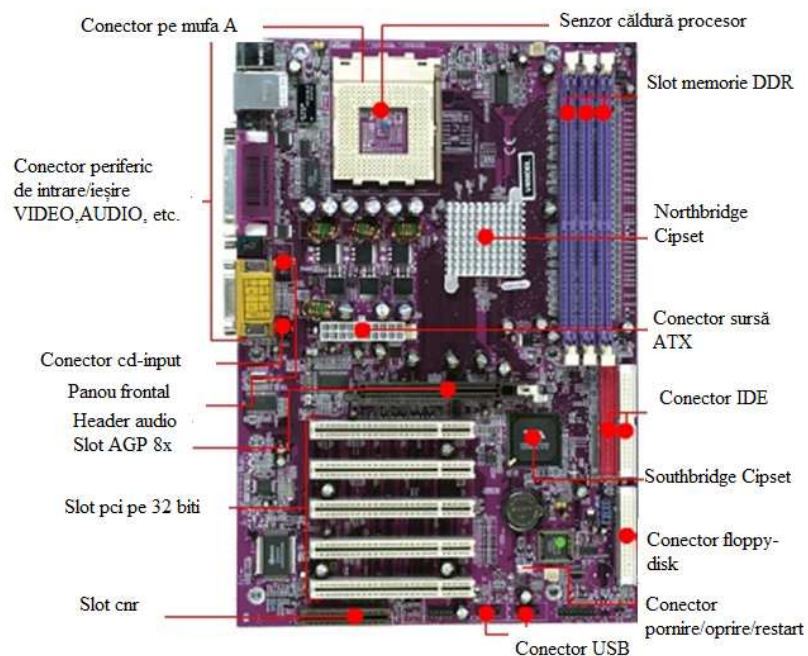
*Componenta hardware* reprezintă structura fizică (care se poate vedea) a unui calculator personal (PC).

Un calculator compatibil IBM-PC este compus din:

#### **Placa de bază (motherboard)**

*Placa de baza* – este o platforma cablata, care constituie suport pentru principalele componente electronice ale calculatorului:

- Microprocesor,
- Memorie,
- Adaptor (placă) video,
- Placa de rețea (dacă este necesar),
- Placa de sunet etc.



## Procesorul sau microprocesorul (C.P.U. – Central Processing Unit – Unitatea centrală de prelucrare)

Este componenta de bază a unui calculator, alegerea lui impunând performanțele generale, date de viteza de prelucrare a informației.

Datorită celor două componente de bază ale sale, unitatea aritmeticologică și unitatea de comandă și control, procesorul este acea parte a hardware-ului care este desemnată să execute programe. Funcțiile minime îndeplinite de un procesor sunt:

- Capacitatea de a recunoaște și de a executa o serie de comenzi și instrucțiuni furnizate de către program;
- Citirea și scrierea informațiilor din/în memoria calculatorului;
- Posibilitatea de a comanda celorlalte componente operațiile ce urmează să fie efectuate, coordonând activitatea întregului calculator.

Pentru procesor distincția între date și programe este esențială.

Programul spune **ce** trebuie să facă procesorul, iar datele reprezintă **informația** prelucrată de către program.

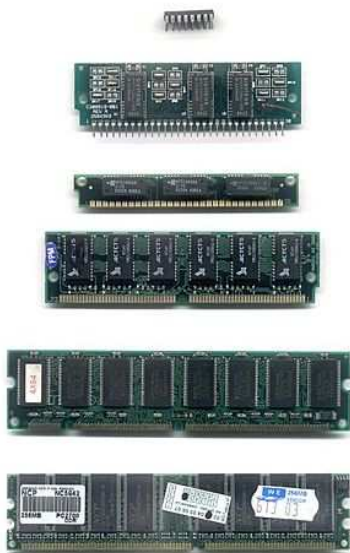
## Memoria sistemului

Pentru a putea prelucra informația în calculator, aceasta trebuie codificată numeric și depozitată într-un bloc special, numit *memorie*.

Există două tipuri de memorie: memorie ROM și memorie RAM.

Memoria **ROM** (Read-Only Memory – memorie accesibilă numai la citire, nu și la scriere) – rămâne nemodificată la dispariția tensiunii de alimentare. Este o memorie reziduală, nevolatilă (la întreruperea alimentării cu energie electrică, datele stocate nu se pierd).

Memoria **RAM** (Random Access Memory) – se folosește ca memorie operativă pentru stocarea temporară a datelor și programelor aflate în execuție. Conținutul acestor memorii se pierde la deconectarea sistemului de la rețea, deci este o memorie volatilă.



*Capacitatea memoriei* reprezintă volumul maxim de informație care poate fi înmagazinat în memorie la un moment dat.

Capacitatea memoriei RAM este un alt parametru al performanței unui calculator. Posibilitatea de a rula programe mai complexe crește cu cât aceasta este mai mare.

Capacitatea minimă a memoriei RAM necesară pentru a rula sistemul de operare Windows 95 este de 8MB. Se recomandă însă folosirea a 16 MB RAM.

## Sursa de alimentare

Converteste tensiunea alternativă (CA) standard de 220V sau de 110V în tensiune continuă (CC), pentru a face sa functioneze componentele electronice si plăcile perifericelor sistemului.

De asemenea, furnizează tensiunea de alimentare pentru tastatură si mouse, prin intermediul porturilor de interfață si al cablurilor.



## Magistrala de date si comenzi

*Magistrala* este asemenea unei autostrăzi cu mai multe benzi, pe care informatia circulă în ambele sensuri. Este practic elementul care interconectează microprocesorul cu toate celelalte componente fizice ale calculatorului.

## Discul pentru stocarea datelor si programelor ( stocarea informatiilor )

### Hard-Disk-ul (HDD) sau discul fix

*Hard-disk* este denumirea unui dispozitiv de stocare a informatiei, având cea mai mare capacitate de depozitare într-un calculator.

Caracteristica principală este că suportul de memorare si ansamblul capetelor de citire – scriere formează un tot unitar.

Discul fix este asemenea unei biblioteci personale in care depozităm numai acele cărți care ne interesează.

### CD-ROM / DVD-ROM

Este denumirea unui dispozitiv de citire a informatiei stocate pe un CD/DVD.

Există si dispozitive care scriu informatii pe un CD/DVD numite CD – WRITER / DVD – WRITER.

## Perifericele de bază



- Monitorul - este echipamentul de iesire principal pentru un PC.
  - permite vizualizarea informatiilor transmise utilizatorului de către calculator.
- Tastatura - este un echipament de intrare de la care utilizatorul poate introduce date si comenzi.
  - este mijlocul de comunicare dintre utilizator si calculator.
  - de obicei se folosesc tastaturi cu 83 de taste sau 101.
  - se cuplează la PC prin intermediul unui cablu.
- Mouse-ul - reprezintă dispozitivul electromagnetic care poate modifica pozitia cursorului pe ecran.
  - este o modalitate foarte comodă de selectare a optiunilor din diferitele meniuri ale programelor.



## **Panoul frontal**

Pe *panoul frontal* al unui PC distingem următoarele butoane:

- POWER – butonul care permite deschiderea / închiderea calculatorului (alimentarea cu tensiune).
- RESET – buton care permite initializarea calculatorului atunci când, dintr-un motiv necunoscut acesta rămâne blocat într-o aplicație. Nu este recomandată folosirea lui decât în cazuri extreme.
- TURBO – dacă există, acest buton permite mărirea vitezei de lucru a calculatorului.

## **COMPONENTA SOFTWARE**

Un sistem de calcul nu poate să prelucreze date fără să fie programat. Un *program* este o succesiune de instrucțiuni care converg către soluția problemei.

Există două categorii de programe

- a) Programele de sistem sunt proiectate astfel încât să faciliteze utilizarea eficientă a resurselor sistemului de calcul și oferă instrumente pentru dezvoltarea și execuția programelor de aplicații (software de bază);
- b) Programele de aplicație efectuează prelucrări ale datelor, în concordanță cu cerințele informaționale necesare și sunt destinate să rezolve probleme specifice unei aplicații (software de aplicații).

Un sistem de operare constă într-un ansamblu de proceduri și module de programe de sistem, care administrează resursele sistemului de calcul (procesoare, memorie, echipamente periferice, informații memorate sub formă de fișiere), asigură utilizarea eficientă în comun a acestor resurse și oferă utilizatorului o interfață cât mai comodă pentru utilizarea sistemului de calcul.

Pe calculatoarele compatibile IBM-PC cu procesoare 80386 sau superioare pot fi instalate unul din următoarele sisteme de operare:

### **MS-DOS**

**Microsoft Windows 9x** (95,98)

**Microsoft Windows NT**

## Cap. II SISTEME DE OPERARE – WINDOWS 7

**Windows 7** este cea mai recentă versiune de Microsoft Windows, un sistem de operare produs de compania Microsoft pentru utilizarea pe calculatoarele personale de tip PC, inclusiv cele utilizate în domeniul afacerilor, pe desktop-uri, laptop-uri, Tablet PC-uri, netbook-uri și PC-uri de tip *Media Center Edition* (MCE).<sup>1</sup> Windows 7 a intrat în faza *Release To Manufacturing* (liber pentru producție; RTM) la 22 iulie 2009. Data de punere pe piață a fost 22 octombrie 2009, la mai puțin de trei ani de la lansarea sistemului anterior Windows Vista. La aceeași dată a fost lansat și Windows Server 2008 R2 (pentru servere).

Windows 7 se prescurtează deseori cu Win 7, Win7 sau chiar numai W7.

Spre deosebire de predecesorul său Vista, Windows 7 se dorește a fi o actualizare a lui, cu scopul de a fi pe deplin compatibil cu driverele, aplicațiile și echipamentul cu care acesta a fost deja compatibil. Prezentările oferite de companie în 2008 s-au axat pe suport *multi-touch*, un *Windows Shell* reconceptuat cu o nouă bară de activități, o grupă de rețele de sistem numit „HomeGroup”, precum și pe îmbunătățiri de performanță. Unele aplicații care au fost împachetate împreună cu versiunile anterioare de Microsoft Windows, mai ales Windows Movie Maker și Windows Photo Gallery, nu vor mai fi puse acum în același *package* (pachet software) cu Windows 7, ci vor fi oferite separat (dar gratuit), ca parte din Windows Live Essentials Suite.

### Dezvoltare

Inițial, drept succesori pentru Windows XP și Windows Server 2003 a fost planificată o versiune de Windows numită intern "Blackcomb". Caracteristicile majore ale lui Blackcomb sunt căutarea și interogarea mai eficientă a datelor precum și un sistem avansat de stocare pe discul dur (sistem de fișiere) numit WinFS. Blackcomb a înaintat însă mai încet decât prevăzut; de aceea pentru anul 2003 a fost anunțată suplimentar o versiune intermediară numită „Longhorn”, pusă pe piață mai târziu sub numele Windows Vista. Până la mijlocul anului 2003 Longhorn a atins câteva dintre caracteristicile prevăzute inițial doar pentru Blackcomb. După ce trei viruși majori au profitat de greșelile din sistemele de operare Windows într-o scurtă perioadă de timp, în anul 2003 Microsoft a schimbat prioritățile de dezvoltare, oprind dezvoltarea Longhorn-ului în favoarea dezvoltării de noi pachete *service pack* pentru Windows XP și Windows Server 2003. Dezvoltarea Longhorn-ului (Vista) a fost repornită abia în septembrie 2004.

La începutul anului 2006 numele de cod „Blackcomb” a fost schimbat în „Vienna”, și în 2007 schimbat din nou în "Windows 7". În 2008 Microsoft a anunțat că Windows 7 va fi, de asemenea, și denumirea oficială a noului sistem de operare. Primul *release* extern pentru partenerii la testări (nu pentru vânzare) a apărut în ianuarie 2008 și s-a numit *Milestone 1 (build 6519)*.

Într-un interviu cu revista Newsweek Bill Gates a afirmat că următoarea versiune de Windows va îndeplini mai bine dorințele utilizatorilor. Mai târziu el a declarat că Windows 7 se va concentra și pe îmbunătățirea performanței. Astfel, Microsoft a folosit o serie întreagă de instrumente noi pentru măsurarea performanței în mod continuu, pentru a detecta mai repede porțiunile de cod din Windows 7 ineficiente sau insuficient performante.

Vicepreședintele general Bill Veghte a declarat că Windows 7 nu va avea niciun fel de probleme de compatibilitate, în comparație cu Windows Vista, care a suferit de pe urma acestora. Vorbind despre Windows 7 la 16 octombrie 2008, directorul executiv al companiei Microsoft, Steve Ballmer, a confirmat compatibilitatea dintre Vista și Windows 7. Ballmer a confirmat de asemenea relația dintre Vista și Windows 7, care indică faptul că, practic văzut, Windows 7 va fi o versiune îmbunătățită de Vista.

## Edițiile Windows 7

Windows 7 e disponibil în 6 versiuni numite ediții. Denumirile date edițiilor sunt aceleași ca și în Windows Vista, cu o excepție pentru ediția *Business* care va deveni *Windows 7 Professional*.

Pentru magazinele cu amănuntul și pentru cei mai mulți producători OEM sunt prevăzute numai edițiile *Home Premium*, *Professional* și *Ultimate*. *Home Basic* va fi valabil doar pentru piețele emergente, *Enterprise* numai prin *Volume Licensing*, iar *Starter* numai pentru anumiți producători OEM.

Fiecare ediție va include toată funcționalitatea de la edițiile inferioare ei. Ca rezultat, trecerea în sus de la o ediție la alta ("upgrade") va fi mai simplă și mult mai unitară<sup>[41]</sup>.

Edițiile pentru țările din UE conțin și browserul Internet Explorer, totuși fiecare cumpărător poate decide independent de Microsoft, care anume browser să folosească.

Toate edițiile în afară de *Starter* dispun de câte 2 subvariante: "32 bit" și "64 bit". Pentru subvariantele "64 bit" e nevoie de procesoare speciale capabile de a executa comenzi pe 64 bit, precum și de *driver*-e speciale pe 64 bit pentru toate perifericele atașate. Subvariantele Windows 7 pe 64 bit sunt capabile să ruleze aproape toate aplicațiile scrise pentru 32 bit, dar dacă se dorește o productivitate (viteză de lucru) maximă atunci sunt necesare și aplicații speciale pe 64 bit.

## Cerințele minime de sistem pentru rularea lui Windows 7

Arhitectura	32 bit	64 bit
Procesor	Procesor pe 32 bit cu frecvența de 1 GHz	Procesor pe 64 bit cu frecvența de 1 GHz
Memorie de lucru	1 GO (GB) de memorie RAM	2 GO (GB) de memorie RAM
Accelerator grafic	Procesor grafic compatibil cu DirectX 9 cu driver WDDM ver. 1.0 (pentru suport Aero)	
Spațiu disponibil pe un disc dur	16 GO	20 GO
Unități optice	Unitate optică DVD (Windows 7 se instalează doar de pe suport DVD/CD)	



## Cap. III PROGRAME UTILITARE

### ➤ Winamp

**Winamp** este unul dintre cele mai populare playere audio (începând cu versiunile mai recente suportă și video) pentru sistemul de operare Microsoft Windows (de aici și numele). Site-ul *cnetDownload.com* l-a așezat pe Winamp între cele mai bune aplicații în Iulie 2003 iar PC World a numit Winamp-ul "cel mai bun player de media" în martie 2007. <sup>[1]</sup> Creatorul său este programatorul Justin Frankel.

Este un program complex, cu multe caracteristici incluse (egalizator, sisteme de vizualizare etc.), dar adevăratele capacități sunt scoase în evidență de către plugin-urile sale. Acestea sunt fie incluse (plugin-urile pentru decodarea diverselor formate), fie se instalează și dau noi capacități playerului.

Winamp vine cu două interfețe de bază (clasic și modern), dar puteți descărca și instala și alte interfețe.

### **Extensiile acceptate de Winamp**

Deși Winamp este folosit cel mai des pentru redarea melodiilor cu extensiile *mp3*, *wav*, *mid* și *mod*, acesta poate reda mult mai multe tipuri de melodii. Iată o listă cu toate extensiile suportate de Winamp: *aac*, *it*, *mod*, *nst*, *stm*, *aif*, *itz*, *mp1*, *nsv*, *stz*, *aiff*, *kar*, *mp2*, *ogg*, *ult*, *amf*, *m2v*, *mp3*, *okt*, *flac*, *vlb*, *mp3*, *m3u*, *m3u8*, *pls*, *asf*, *m4a*, *mp4*, *ptm*, *wav*, *au*, *mdz*, *mpeg*, *rmi*, *wma*, *avi*, *mid*, *mpg*, *s3m*, *wmv*, *cda*, *midi*, *mtm*, *s3z*, *xm*, *far*, *miz*, *nsa*, *snd*, *xmz*, *669*, *voc*, *b4s*, *asx*, *wpl*.. Winamp poate de asemenea să se conecteze la radio prin internet sau chiar la televiziunea prin internet.

### **Interfața**



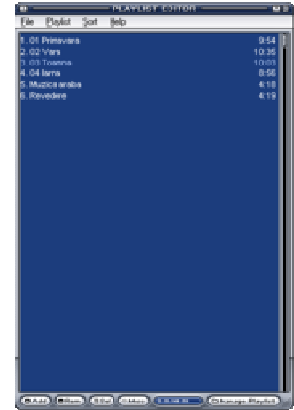
Fereastra principală din Winamp 5

Interfața este compactă și este împărțită în șase ferestre:

- **Fereastra principală** afișează titlul melodiei, timpul scurs sau timpul rămas din melodie, dacă aceasta este stereo sau nu, un mic sistem de vizualizare a melodiei și câți kiloherți are aceasta. Conține un meniu cu opțiuni, o bară de defilare pentru volum și butoane pentru controlul redării fișierelor: un buton pentru repetare a redării, pentru redarea fișierelor una câte una, un buton pentru redarea fișierelor aleator și binecunoscutele butoane pentru salt la fișierul precedent, redare, pauză, oprire, salt la fișierul următor.

## Editorul listei de melodii din Winamp 5

- **Editorul listei de melodii** afișează fișierele ce urmează să fie redade pe două coloane: pe prima se afișează numele fișierului, pe a doua durata acestuia. În partea din jos a listei se găsesc butoane pentru organizarea listei: *Add* (Adăugare), *Rem* (prescurtarea de la *remove*, eliminare), *Sel* (prescurtarea de la *select*, selectare), *Misc* (miscelane), *Manage playlist* (meniu cu opțiunile de deschidere, salvare, creere a listei).



- **Fereastra de configurare** este inclusă în fereastra principală iar pțiunile ei sunt grupate în trei file: una pentru setarea egalizatorului la valorile dorite, una pentru setarea câtorva opțiuni din Winamp și una pentru alegerea unui model de culori pentru interfață (atunci când se utilizează interfața *Modern*). Când interfața utilizată este *Classic* fereastra de configurare nu mai este prezentă. În locul ei se află doar egalizatorul, care de data aceasta nu mai este alipit de fereastra principală ci se află într-o fereastră independentă.

- **Fereastra video** este recent apărută și este destinată vizionării filmelor. Ea este alcătuită dintr-o porțiune pentru afișarea imaginii și o scurtă porțiune în partea de jos a ferestrei pe care se află butoane pentru: trecerea filmului în ecran întreg, pentru aducerea imaginii la dimensiunea inițială sau pentru dublarea dimensiunii imaginii, un buton pentru maximizarea ferestrei, un buton pentru televiziunea prin internet și unul pentru opțiuni. Fereastră "vizualizării" melodiilor. În cadrul acesteia, desene complexe de mișcă după ritmul muzicii. În mod implicit, există două tipuri de vizualizare: AVS (Advanced Visualization Studio, Studioul de Vizualizare Avansată), Nullsoft Tiny Fullscreen Visualization și Milkdrop. Milkdrop este mai pretențios deoarece are nevoie ca monitorul să aibă calitatea culorii de 16 biți pentru a putea rula. În mod implicit, fereastra de vizualizare este alipită de fereastra principală dar se poate detașa și reatașa oricând. Pe site-ul Winamp se găsesc și alte tipuri de vizualizare dar acestea nu vor sta alipite de fereastra principală, ci într-o fereastră proprie.

- **Biblioteca de media** este o bibliotecă ce pune la dispoziție melodii din topuri, melodii cu rating foarte mare și chiar și unele filme.

## ➤ Adobe Photoshop

**Adobe Photoshop** este un software folosit pentru editarea imaginilor digitale pe calculator, program produs și distribuit de compania americană Adobe Systems și care se adresează în special profesioniștilor din domeniu.

Adobe Photoshop, așa cum este cunoscut astăzi, este vârful de lance al gamei de produse software pentru editare de imagini digitale, fotografii, grafică pentru tipar, video și

Web de pe piață. Photoshop este un program cu o interfață intuitivă și care permite o multitudine extraordinară de modificări necesare în mod curent profesioniștilor și nu numai: editări de luminozitate și contrast, culoare, focalizare, aplicare de efecte pe imagine sau pe zone (selecții), retușare de imagini degradate, număr arbitrar de canale de culoare, suport de canale de culoare pe 8, 16 sau 32 biți, efecte third-party etc. Există situații specifice pentru un profesionist în domeniu când alte pachete duc la rezultate mai rapide, însă pentru prelucrări generale de imagine, întrucât furnizează instrumente solide, la standard industrial, Photoshop este efectiv indispensabil.

Alături de aplicația Photoshop (ajuns la versiunea CS4), este inclusă și aplicația ImageReady, cu un impresionant set de instrumente Web pentru optimizarea și previzualizarea imaginilor (dinamice sau statice), prelucrarea pachetelor de imagini cu ajutorul sistemului droplets-uri (mini-programe de tip drag and drop) și realizarea imaginilor rollover (imagini ce își schimbă aspectul la trecerea cu mouse-ul peste), precum și pentru realizarea de GIF-uri animate.

### **Avantaje**

Principalele elemente prin care Photoshop se diferențiază de aplicațiile concurente și prin care stabilește noi standarde în industria prelucrării de imagini digitale sunt:

- Selecțiile
- Straturile (Layers)
- Măștile (Masks)
- Canalele (Channels)
- Retușarea
- Optimizarea imaginilor pentru Web

### **Formate fișiere**

Photoshop poate citi majoritatea fișierelor raster și vector. De asemenea, are o serie de formate proprii:

- PSD (abreviere pentru Photoshop Document). Acest format conține o imagine ca un set de straturi (Layers), incluzând text, măști (mask), informații despre opacitate, moduri de combinare (blend mode), canale de culoare, canale alfa (alpha), căi de tăiere (clipping path), setări duotone precum și alte elemente specifice Photoshop. Acesta este un format popular și des răspândit în rândul profesioniștilor, astfel că este compatibil și cu unele aplicații concurente Photoshop.
- PSB (denumit Large Document Format) este o versiune mai nouă a formatului PSD, conceput special pentru fișiere mai mari (2GB) sau cu o informație prezentă pe o suprafață definită de laturi mai mari de 30.000 de pixeli (suportă până la 300.000x300.000 pixeli).
- PDD este un format mai puțin întâlnit, fiind asociat inițial aplicației Adobe PhotoDeluxe, astăzi (după 2002) compatibil doar cu aplicațiile Adobe Photoshop sau Adobe Photoshop Elements.

## ➤ **BS.Player**

**BS.Player** este un player media pentru Windows, creat de compania sloveniană Webteh, ce suportă diferite tipuri de fișiere multimedia (incluzând AVI, MPEG, Ogg, Matroska, ASF, QuickTime, MP4, WAV, mp3 etc.).

BS.Player, ca majoritatea playerelor, are nevoie de codecuri specifice pentru a reda formatele nesuportate de codecurile implicite. După instalare, el verifică dacă sunt instalate toate codecurile standard și se oferă să le instaleze (dacă utilizatorul dorește). Există două versiuni: FREE (gratuită) și PRO (profesională). Versiunile 2.xx ale BS.Player suportă doar Windows 2000, XP și Vista, în timp ce versiunile mai vechi suportau și Windows 98 și ME.

## Cap. IV Rețele de calculatoare și internet

### Ce este o rețea de calculatoare?

Cel mai important factor în dezvoltarea spectaculoasă a civilizației umane a constat în manipularea informațiilor, cu cele trei faze: culegerea informațiilor, prelucrarea și distribuirea lor.

Modelul unui singur calculator care rezolvă problemele unui număr de utilizatori a fost înlocuit cu un sistem ce conține un număr mare de calculatoare interconectate. Acest sistem poartă denumirea de rețea de calculatoare.

În rețelele de calculatoare utilizatorul trebuie să explicitizeze toate acțiunile sale de la legarea în rețea până la lucrul cu folderele și resursele rețelei.

### Cu ce se realizează interconectările într-o rețea de calculatoare?

Interconectările se realizează prin:

- Cabluri electrice;
- Fibre optice;
- Lasere;
- Microunde;
- Sateliti.

La instalarea unei rețele de calculatoare, un element foarte important este cablul. Cablul este ales astfel încât raportul pret / performanță să fie adecvat aplicației.

Prin dezvoltarea tehnologiilor optice s-a realizat transmiterea datelor prin impulsuri luminoase, care datorită frecvenței foarte mari, de ordinul MHz, asigură o lățime de bandă considerabilă. În cazul transmisiei optice sunt necesare trei elemente: mediul de transmisie (fibra optică), sursa de lumină și detectorul (fotodiodă).

Transmiterea informațiilor prin unde electromagnetice (infraroșii, lasere, microunde sau radio) este practică în cazul legării unor puncte departate, unde utilizarea unei antene parabolice este mai ieftină și mai sigură decât utilizarea cablurilor lungi.

Cu ajutorul sateliților artificiali viteza de transmisie a datelor este crescută considerabil. Sateliții pot fi priviți ca niște receptori intermediari între antena de emisie și respectiv antena de recepție care sunt instalate pe sol.

### Care sunt avantajele utilizării unei rețele de calculatoare?

**Avantajele** rețelelor de calculatoare:

- utilizarea eficientă prin partajarea a resurselor;
- accesul direct la resurse fără intermediare;
- creșterea productivității în activitatea de dezvoltare de programare și aplicații, prin utilizarea unor instrumente software interactive, cum ar fi editoare de texte, traducătoare de limbaj, depanatoare.

Dezvoltarea retelelor mari de calculatoare duce la aparitia a noi aplicatii care au importatnte efecte asupra intregii societati, cum ar fi :

- accesul la programe complexe ;
- accesul la mari baze de date ;
- realizarea unui mediu complex de comunicatii.

### **Ce este internetul?**

**Internetul** este o retea vasta de calculatoare extinsa la scara mondiala care s-a dezvoltat prin APRAnet(reteaua de calculatoare a Departamentului de Aparare a S.U.A) pe Internet exista doua tipuri principale de calculatoare :

\*servare(calculatoare gazda)-memoreaza, sorteaza si distribuie informatii;

\*calculator client-acceseaza si utilizeaza informatiile provenite de la servare.

Pentru conectarea la Internet calculatorul client este necesar sa fie echipat cu un modem , software pentru Internet si o linie telefonica.Conectarea la Internet este asigurata dupa stabilirea legaturii cu furnizorul.Cel mai important protocol pentru comunicare in Internet este Internet Protocol( IP ).

### **Ce este World Wide Web?**

**World Wide Web** (WWW sau W3) este partea de Internet ce comunica utilizand preponderant documente HTML (sistem principal "de codificare" folosit la crearea documentelor Web).HTML este limbajul de marcare cu ajutorul caruia se creaza documentele World Wide Web.

### **Navigarea cu Internet Explorer**

Pentru a avea acces la informatiile din Internet aveti nevoie de un furnizor de servicii Internet (Internet Service Provider – ISP ) , si un program (browser)prin care sa vizualizati informatia stocata pe World Wide Web ( tesatura planetara ).Programul interpreteaza informatia , o afiseaza pe ecran si va permite sa navigare prin Web.Internet explorer este browser-ul potrivit pentru a naviga.Este simplu de folosit, avand multe facilitati , si este complet integrat in Windows 9x.

## **Care sunt elementele ferestrei I.E?**

-bara de adrese

-adresa curenta

-bara cu instrumente standard

-baza de stare(afiseaza mesaje despre starea paginii Web)

-indicatorul de evolutie(indica stadiul incarcarii)

-zona de vizualizare

## Cap. V MICROSOFT WORD

### 1.Elemente de baza

Prin tehnoredactare se intelege “*pregatirea tehnica si grafica a unui manuscris inainte de a incepe operatia de tiparire*”. Astfel, asupra unui manuscris sunt aplicate o serie de operatii care permit obtinerea unui document cu calitati grafice superioare, lizibilitate, aspect placut, ansamblul acestor operatii formand procesul de tehnoredactare.

Tehnoredactarea realizata prin intermediul calculatorului poarta denumirea de tehnoredactare computerizata. Pentru a putea efectua o tehnoredactare computerizata sunt necesare doua componente: o componenta fizica (calculatorul) si o componenta logica (programul care realizeaza prelucrarea textului). Componenta logica, programul, poarta denumirea de editor de texte si el trebuie sa asigure cateva functiuni elementare: alinierea automata a textului, stabilirea diferitelor tipuri de caractere, aranjarea textului in pagina etc. Editoarele de texte performante permit in plus combinarea textului cu imagini, stabilirea de antete si subsoluri, editarea de tabele, editarea de ecuatii, etc.

Editorul de texte lucreaza cu documente. Documentul reprezinta *ansamblul de texte, imagini, grafice, etc.* apartinand aceleiasi lucrari, deci cu legatura logica intre ele.

#### 1.2 Reguli de tehnoredactare

Pentru obtinerea unui document bun pentru imprimare trebuiesc parcursi mai multi pasi si, obligatoriu, trebuie sa fie respectate anumite reguli.

In primul rand trebuie sa fie definit continutul documentului sub forma unui *manuscris*. Pe baza acestuia se stabileste o *schema de aranjare in pagina* numita **schema de tehnoredactare**. Aici se stabilesc: formatul paginii, margini, numerotarea paginilor, fonturi folosite, incadrarea imaginilor, dimensiunea font, etc.

Tot aici se tine cont de regulile generale ale tehnoredactarii. Din cercetarile specialistilor s-a constatat ca lungimea unui rand nu trebuie sa depaseasca 66 de caractere. De asemenea s-a observat ca un text se citeste mai greu daca in el sunt folosite multe fonturi, de diferite marimi. Din aceasta cauza este important sa se foloseasca cat mai putine fonturi, avand insa grija ca aceasta sa nu dauneze aspectul grafic al lucrarii.

A doua etapa consta in introducerea efectiva a textului.

Dupa introducerea textului, urmeaza etapa propriu-zisa de tehnoredactare. In aceasta etapa textului introdus i se aplica o serie de transformari astfel incat el sa corespunda schemei de tehnoredactare. Tot acum se introduc in text eventualele imagini grafice.

Tehnoredactarea se realizeaza pe trei nivele:

- nivelul document: se stabilesc caracteristici globale (formatul paginii, marginile, antete si subsoluri);



- nivelul paragraf: in tehnoeditare prin paragraf se intelege textul cuprins intre doua coduri NewLine (ENTER). Acum se stabilesc caracteristicile paragrafului: tipul de caractere folosit, dimensiunea caracterelor, indentari, deplasari spre interior, modul de aliniere al paragrafului;
- nivelul caracter: se lucreaza asupra caracterelor din interiorul paragrafului pentru obtinerea unor efecte: cuvinte cheie, citate, sublinieri, ingrosari, inclinare, introducerea unor caractere speciale (sageti, figuri, forme speciale).

In etapa de tehnoeditare exista si operatii care nu se incadreaza in nici unul din cele trei nivele: incarcarea imaginilor, realizarea indexului, a cuprinsului.

In cursul tehnoeditarii trebuie avute in vedere elementele prin care se

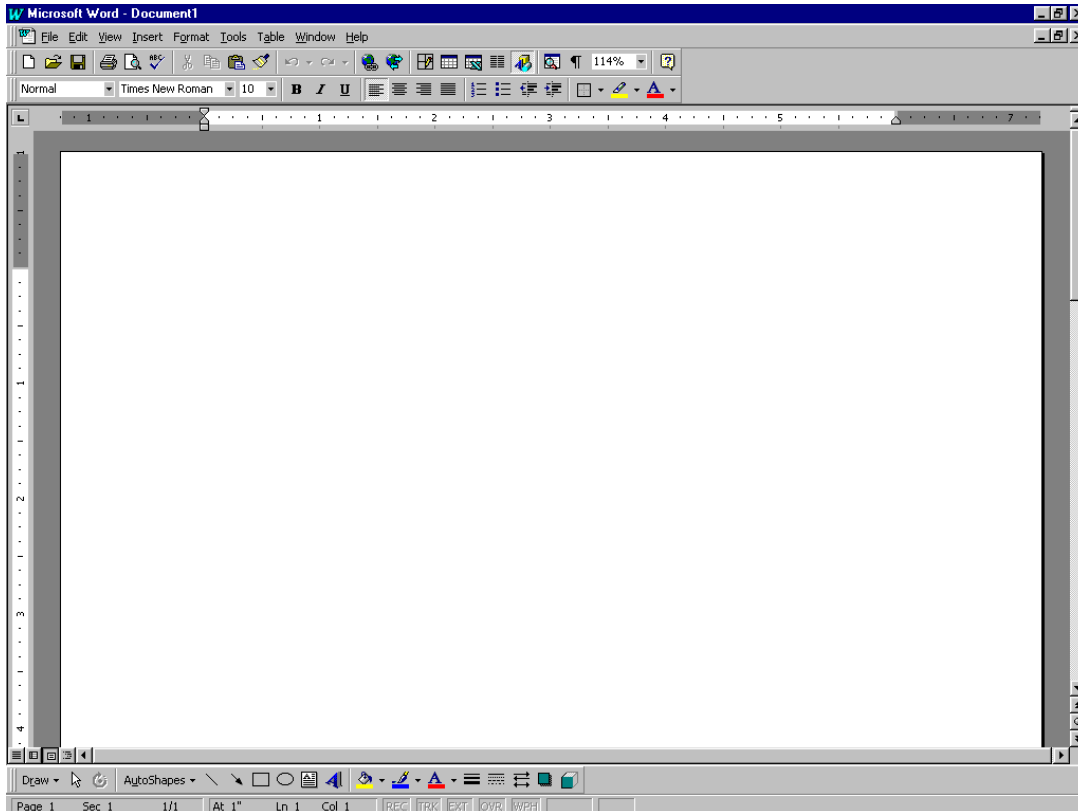
caracterizeaza o portiune de text: font, stil de afisare, dimensiune caractere, efecte speciale, spatiul dintre caractere.

In mod asemanator, un paragraf se caracterizeaza prin: font, dimensiune, stil de afisare, aliniere (stanga, dreapta, centrat), indentare (deplasare spre interior/exterior) fata de marginea paginii, coloanei, cadrului, alineatul (pozitiv sau negativ), spatiul dintre liniile paragrafului spre interior sau exterior, spatiul de deasupra si de dedesubtul paragrafului, caracteristici suplimentare: incadrarea in chenar, umbrire, aranjarea pe

coloane, tabulari.

Dupa terminarea tehnoeditarii urmeaza etapa de imprimare.

### 1.3. Elementele ecranului Word



Elementele specifice ferestrei editorului **Word** sunt:

- **spatiul util al ferestrei:** zona in care poate fi editat continutul unui fisier;
- **zona de selectare:** zona din dreapta spatiului util, care poate fi folosita pentru selectarea rapida a blocurilor de text;
  
- **pictograma:** o pictograma este un simbol grafic, care permite efectuarea rapida a unei aplicatii: actionarea unei pictograme este echivalenta cu lansarea unei comenzi.
  
- **bara de butoane:** un grup de pictograme prin intermediul carora pot fi efectuate operatii de acelasi tip sau pot fi prelucrate acelasi tip de elemente. Exista bare de butoane predefinite, a caror componenta nu poate fi modificata, dar utilizatorul poate crea noi bare de butoane. Barele predefinite pot fi afisate/ascunse validand/invalidand optiunea corespunzatoare din fereastra **Toolbars** afisata la lansarea comenzii **View**.

Forma pictogramelor este determinata de starea urmatoarelor optiuni:

- **Color Buttons:** pictogramele vor fi colorate
- **Large Buttons:** pictogramele vor fi mai mari
- **Show ToolTips:** cand o pictograma este indicata prin cursorul mouse-ului, este afisat numele pictogramei (adica functia ei);

Implicit o bara de butoane este afisata in afara spatiului util, sub linia de meniuri sau deasupra liniei de stare. Pozitia unei bare poate fi modificata.

- **ruleta orizontala si ruleta verticala:** indica dimensiunile spatiului util: pot fi utilizate pentru formatarea rapida a documentului; cele doua rulete pot fi afisate/ascunse lansand comanda de tip optiune **Ruler**. Afisarea ruletei verticale este controlata si de optiunea **Vertical Ruler** din sectiunea **View** a ferestrei de dialog afisate la lansarea comenzii **Options-Tools**.

Afisarea barelor de rulare este controlata de optiunile **Vertical Scroll Bar** si **Horizontal Scroll Bar** din sectiunea **View** a ferestrei de dialog afisate la lansarea comenzii **Options-Tools**.

Linia de stare este impartita in mai multe zone:

- prima zona indica pozitia in cadrul documentului: pagina vizualizata, sectiunea curenta, numarul de pagini al documentului;
- a doua zona indica pozitia cursorului relativa la cele doua rulete si la coltul stanga-

sus al paginii;

- in a treia zona este afisat timpul curent;

- a patra zona contine cateva butoane a caror stare determina modul de editare activ.

Linia de stare este afisata numai daca este validata optiunea **Status Bar** din sectiunea **View** a ferestrei de dialog afisate la lansarea comenzii **Options-Tools**.

## 2. Editarea documentelor

În această secțiune vom trata probleme legate de inserarea textului, introducerea unor câmpuri în document, deplasarea în cadrul documentului, selectarea unor părți din document, mutarea și copierea unor blocuri de text, anularea unor operații.

Anumite opțiuni legate de editare pot fi stabilite în secțiunea **Edit** a ferestrei de dialog **Options** afișată la lansarea comenzii **Options-Tools**.

Opțiuni de editare:

- **Typing Replaces Selection**: înlocuirea textului selectat;
- **Drag-and-Drop Text Editing**: mutarea/copierea rapidă a textului selectat;
- **Automatic Word Selection**: selectarea automată a unui cuvânt;
- **Use The INS Key for Paste**: inserarea conținutului din *Clipboard*;
- **Overtyping Mode**: activarea modului de editare *Overwrite*;
- **Use Smart Cut and Paste**: ștergere/inserare automată de spații de spații;
- **Allow Accented Uppercase**: dacă un text este considerat ca fiind scris în limba franceză (de exemplu), la transformarea literelor mici cu accent în majuscule utilizând comanda **Change Case**; dacă această operație este validată accentul este anulat;

Din lista **Picture Editor** poate fi selectată aplicația în care vor fi prelucrate imaginile inserate în document.

### 2.1. Introducerea textului

Textul tastat va fi introdus în poziția cursorului de inserție. Fiind un editor de profesional, **Word** eliberează utilizatorul de grija trecerii la linia următoare în momentul în care textul tastat a umplut linia curentă. Deplasarea cursorului de inserție la linia următoare se face automat, deplasând la începutul acesteia și ultimul cuvânt care nu a avut loc pe linia anterioară. Utilizatorul trebuie să tasteze *<Enter>* doar când dorește inserarea unui rând liber sau începerea unui nou aliniat (pe care îl vom numi paragraf).

Un text poate fi introdus în mai multe moduri:

1. modul inserare (*Insert*): textul este scris începând cu poziția cursorului de inserție, textul existent cu începutul din acea poziție fiind deplasat spre dreapta;
2. modul suprascriere (*Overwrite*): noul text va fi introdus din poziția cursorului de inserție înlocuind deja textul existent.

Trecerea de la un mod la altul se poate face în trei feluri:

1. acționarea tastei *<Insert>*;
2. dublu-clic pe butonul **OVR** din linia de stare;
3. validarea/invalidarea opțiunii **Overtyping Mode** din secțiunea **Edit** a ferestrei de dialog **Options**.

Un text gresit introdus poate fi sters utilizand una din sectiunea de taste:

Secventa de taste	Efect
<i>Backspace</i>	Stergerea caracterului din stanga cursorului de insertie
<i>Delete</i>	Sterge caracterul din dreapta cursorului de insertie
<i>Ctrl+Backspace</i>	Sterge cuvantul din stanga cursorului de insertie
<i>Ctrl+Delete</i>	Sterge cuvantul din dreapta cursorului de insertie

Un bloc de text selectat poate fi sters tastand *Backspace* sau *Delete* sau lansand comanda **Clear-Edit**.

Daca optiunea **Use Smart Cut and Paste** din sectiunea **Edit** a ferestrei **Options** este valida, la stergerea unui cuvant sau a unui bloc de text vor fi sterse si eventualele spatii inutile.

## 2.2. Selectarea blocurilor de text

**Un bloc de text poate fi selectat utilizand tastatura astfel: se deplaseaza cursorul**

de insertie la inceputul sau sfarsitul blocului de text si se tine apasata tasta <Shift> concomitent cu tastarea secventelor de taste necesare deplasarii cursorului de insertie la sfarsitul, respectiv la inceputul blocului de text.

Intregul document poate fi selectat lansand comanda **Select All-Edit** sau tastand secventa <Ctrl>+A.

De asemenea textul poate fi selectat si prin intermediul mouse-ului prin apasarea butonului din stanga si deplasarea concomitenta a mouse-ului.

## 2.3. Mutarea si copierea blocurilor de text

Un bloc de text poate fi mutat sau copiat intr-o alta pozitie in document prin intermediul *Clipboard*-ului. Prin mutarea unui bloc se intelege stergerea lui din pozitia actuala si inserarea lui in alta pozitie din document. Prin copierea unui bloc de text se intelege inserarea lui in alta pozitie in document fara a-l sterge din pozitia initiala, blocul aparand astfel de doua ori sau de mai multe ori in document.

Pentru a copia sau a muta un text prin intermediul *Clipboard*-ului, trebuie să parcurși următorii pași:

1. selectarea blocului de text;
2. copierea blocului în *Clipboard*. Pentru copiere se lansează comanda **Copy-Edit**, se tastează secvența <Ctrl>+C sau se acționează pictograma corespunzătoare din bara butoanelor standard. Pentru mutare se lansează comanda **Cut-Edit**, se tastează secvența <Ctrl>+X sau se acționează pictograma corespunzătoare denumită **Cut** din bara butoanelor standard.

3. se poziționează butonul de inserție în noua poziție;

4. se inserează conținutul *Clipboard*-ului lansând comanda **Paste-Edit**, tastând secvența <Ctrl>+V sau acționând pictograma numită **Paste** din bara butoanelor standard. Dacă este validă opțiunea **Use The INS Key For Paste** din secțiunea **Edit** a ferestrei **Options**, apăsarea tastei <Insert> nu va mai avea ca efect comutarea între cele două moduri de introducere a textului, ci inserarea în document a conținutului *Clipboard*-ului.

Inserarea într-un document a unui bloc de text din *Clipboard* prin oricare din metodele descrise anterior se face păstrând exact formatarea textului respectiv.

Operațiile de copiere și de mutare a unui bloc de text selectat pot fi efectuate rapid prin *Drag and Drop* asupra blocului selectat, iar pentru copiere se ține apăsată tasta <Ctrl> pe parcursul operației *Drag and Drop*.

Pentru a utiliza operația *Drag and Drop* între două documente, este necesar ca amândouă să fie deschise și vizibile.

Dacă este validă opțiunea **Use Smart Cut and Paste** din secțiunea **Edit** a ferestrei **Options**, la mutarea, copierea sau ștergerea unui bloc de text, automat vor fi șterse spațiile inutile și inserate spațiile necesare.

## Cap. VI MICROSOFT POWER POINT

### 1. Prezentare a pachetului Microsoft Powerpoint

Aplicatia Power point este utilizata pentru realizarea unor prezentari avand la baza folii de proiector, diapozitive electronice sau pot fi elaborate prezentari electronice, caz in care asupra textului pot fi aplicate efecte si animatie pentru captarea atentiei auditoriului.

Lansarea in executie a aplicatiei se realizeaza prin executarea urmatoarelor operatii:

-se face click pe butonul START

-din meniul care apare se selecteaza optiunea Programs si din lista care apare se selecteaza numele aplicatiei: MICROSOFT POWERPOINT.

POWERPOINT ofera o gama larga de sabloane pentru realizarea prezentarilor. Putem sa ne construim propriile sabloane fie prin modificarea unora existente, fie plecand de la zero. O prezentare este formata din mai multe diapozitive (slide).

### Etapele realizarii unei prezentari

Crearea unui diapozitiv se face prin executarea urmatoarelor operatii:

-selectati din meniul File optiunea New

-selectati optiunea Blank Presentation (prezentare vida) pentru a se deschide caseta de dialog New Slide; in functie de continutul diapozitivului (titlu, liste, table etc.), se selecteaza unul dintre sabloane.

-executati un click pe sablonul Autolayout, Title slide; powerpoint afiseaza un diapozitiv vid similar celui din figura.

### 2. Editarea diapozitivului (slideuri-lor)

a) Pentru stabilirea fontului executati click in zona pentru titlu si selectati meniul Format optiunea font; din caseta de dialog care apare selectati fontul, stilul, marimea fontului, culoarea fontului. Editati textul, de exemplu: SOCIETATE COMERCIALA.....

b) Executati click in zona de subtitlu si, dupa selectiile referitoare la fonturi, introduceti textul, de exemplu: PREZENTARE GENERALA.

## **Formatarea diapozitivului**

Pentru crearea unui fundal se selecteaza din meniul FORMAT optiunea BACKGORUND din fereastra care apare se apasa sageata de la dreapta casetei de editare, pentru a afisa lista derulanta de culori; se poate selecta culoarea dorita pentru fundal; prin selectarea optiunii FILL EFFECTS se poate realiza un fundal cu doua culori sau cu model ,prin selectarea etichetelor GARDIENT, TEXTURE sau PATTERNS; dupa aceste selectii se face click pe butonul APPLY (aplica).

## **Folosirea unei imagini ca fundal**

Selectati eticheta PICTURE a casetei de dialog FILL EFFECTS. Se face click pe butonul SELECT PICTURE, iar din caseta de dialog care apare se selecteaza directorul si numele fisierului in care se afla imaginea.

Dupa terminarea primului diapozitiv, realizati urmatoarele diapozitive selectand optiunea NEW SLIDE din meniul INSERT. Pentru realizarea prezentarii creati oricate diapozitive sunt necesare, respectand aceste etape.

Salvarea prezentarii:

-alegeti SAVE ori SAVE AS din meniul FILE

-in caseta de dialog care apare editati numele prezentarii, in caseta FILE name

-executati click pe butonul SAVE.

## **Vizualizarea diapozitiv cu diapozitiv (slide view)**

Se realizeaza cu comanda SLIDE din meniul VIEW sau cu butonul SLIDE VIEW (coltul din stanga-jos). Deplasarea in cadrul prezentarii se face cu butoanele de derulare: PREVOUS SLIDE (diapozitivul precedent) si NEXT SLIDE (diapozitivul urmator)

## **Stergerea diapozitivelor**

Se realizeaza facand pasii urmatiori:

a)-apasati butonul OUTLINE VIEW (vederea de asamblu) din clotul din stanga jos al ferestrei sau selectati optiunea OUTLINE din meniul VIEW.

b)-executati click pe pictograma pentru diapozitiv, plasata in stanga continutului diapozitivului, pentru selectie; pentru a selecta mai multe diapozitive, se face click pe pictograma primului diapozitiv.

c)-apasati tasta DELETE si diapozitivele selectate vor fi sterse;cu combinatia de taste CTRL+HOME va plasati la inceputul prezentarii

d)-salvati modificarile cu butonul SAVE.

### **Expunerea unei prezentari**

Prezentariile pe ecran,cunoscute si sub denumirea de prezentari electronice,permit derularea diapozitivelor cu ajutorul calculatorului,incorporarea efectelor speciale aplicate asupra textului, animatia si asocierea de sunete.Derularea unei prezentari se poate realiza cu o placa LCD-care este un ecran plat si transparentce se conecteaza la calculator si reproduce imaginea de pe ecranul monitorului.Placa este plasata pe un retroproiector, ce proiecteaza imaginea pe un ecran vizibil auditorului.Sepoate folosi si un proiector LCD care functioneaza pe acelasi principiu.

Derularea manuala a prezentari se efectueaza astfel:

1.Plasati indicatorul de insertie in diapozitivul 1 al prezentari, apasati butonul Slide Show (defilarea diapozitivelor) din coltul stanga-jos al ferestrei, ca sa afisati primul diapozitiv al prezentarii,sau alegeti optiunea Slide Show din meniul View.

2.Pentru plasarea la urmatorul diapozitiv apasati butonul din stanga al mouseului sau tasta Page Down. Deplasarea la diapozitivul precedent se face cu tasta Page Up sau efectuand click pe butonul drept al mouse-ului si selectand optiunea Previous. Intreruperea derularii diapozitivelor in orice moment se face cu tasta ESC.

### **Derularea automata a prezentari**

Dupa cum ati vazut, putem derula manual prezentarea de la calculatorul nostru, apasand butoanele de mouse sau tastele ca sa trecem de la un diapozitiv la altul.Dupa prezentarea tuturor diapozitivelor, Powerpoint ne va trece brusc la diapozitivul la care ne aflam inainte sa lansam prezentarea.Pentru a evita acest lucru, in cazul unei prezentari automate, trebuie sa adaugam un cadru vid la sfarsitul prezentarii.

Operatiile efectuate sunt :

1. Cu prezentarea deschisain vederea diapozitiv cu diapozitiv, treceti la ultiu diapozitiv.

2. Apasati butonul New Sleade din bara cu instrumente Standard si, dupa ce apare caseta de dialog New Slide, executati dublu click pe structura vida (ultima din cel de-al treilea rand) ca sa adaugati un vid la sfarsitul prezentarii.

3. Treceti in vederea pentru sortarea diapozitivelor, efectuand dublu click pe butonul Slide Soreter si alegeti Select All din meniul Edit , ca sa selectati toate diapozitivele prezentarii.



4. Selectati optiunea Slide Transition (tranzitia diapozitivelor) din meniul Slide Show ori faceti click pe butonul cu acelasi nume din bara cu instrumente Slide Sorter, ca sa afisati caseta de dialog alaturata.

5. Vom lucra imediat cu sectiunea Effect a acestei casete de dialog. Pentru moment, selectati optiunea Automatically after din sectiunea Advance (avans), scrieti 10 in caseta de editare Seconds si apasati Apply to All. Powerpoint indica timpul de expunere pe ecran pe care l-ati stabilit pentru fiecare diapozitiv.

6. Alegeti Set Up Show (stabilirea caracteristicilor de derulare) din meniul Slide Show, ca sa afisati aceasta caseta de dialog si selectati pentru aceasta prezentare in regim automat (ca intr-un raion de magazin) a doua sau a treia optiune; pentru o prezentare sustinuta de o persoana, lasati selectata o singura optiune.

7. In sectiunea Advance Slides (avansul diapozitivelor) verificati sa fie selectata optiunea Using timings, if present (folosirea timpilor de expunere programati daca exista), ca sa activati timpi de expunere stabiliti in caseta de dialog Slide Transition, si apasati OK. Alegeti View Show din meniul Slide Show. Powerpoint trece cu vederea diapozitiv cu diapozitiv si afiseaza diapozitivul numarul 1. Dupa zece secunde, prezentarea electronica avanseaza la diapozitivul 2, dupa alte zece secunde, la diapozitivul numarul trei si asa mai departe.

8. Intrerupeti prezentarea in orice moment apasand tasta ESC. Reveniti astfel in vederea pentru sortarea diapozitivelor.

### **Adaugarea tranzitiilor**

In Powerpoint, tranzitia este un asamblu de efecte vizuale sau sonore pe care le aplicam ca sa usuram audientei trecerea de la un diapozitiv la altul, fara momentele stanjenitoare de salt brusc la folia urmatoare.

Parcurgeti pasi urmatiori ca sa adaugati tranzitii tuturor diapozitivelor din prezentare, cu exceptia celui pentru titlu:

1. In vederea pentru sortarea diapozitivelor verificati daca sunt selectate toate diapozitivele. (Daca nu, alegeti Select All din meniul Edit.) Tineti apasata tasta Shift si executati un click pe diapozitivul pentru titlu, ca sa-l deselectati. Comenzile pe care le veti da de acum incolo vor afecta toate diapozitivele, cu exceptia celui pentru titlu.

2. Apasati sageata de la dreapta casetei Slide Transition Effects (efecte pentru tranzitia diapozitivelor) din bara cu instrumente Slide Sorter, selectati Blinds Vertical din lista derulanta si urmariti cu atentie diapozitivul 2 in timp ce Powerpoint demonstreaza efectul

tranzatie pe care ati ales-o. Remarcati ca Powerpoint afiseaza o pictograma sub diapozitivele pentru care sa defint tranzatia.

3. Apasati diapozitivul pentru titlu ca sa-l selectati. Treceti in vederea pentru vizionarea prezentarii si urmariti cum Powerpoint trece de la un diapozitiv la altul aplicand tranzatiile stabilite.

4. Cand Powerpoint ajunge la diapozitivul vid , apasati ESC ca sa reveniti la vederea pentru sortarea diapozitivelor si sa experimentati si alte efecte pentru tranzitie. De exemplu incercati sa aplicati un effect diferit fiecarui diapozitiv.

5. In continuare selectati diapozitivele 2 si 3, apasati butonul Slide Transition din bara cu instrumente Slide Sorter ca sa afisati caseta de dialog Slide Transition si, in sectiunea Effect , executati un click pe optiunea Slow (incet) si apasati Apply. Selectati diapozitivul 1 si reluati derularea prezentarii. De data aceasta tranzitia se realizeaza cu alta viteza.

6. Aplicati tranzitia Wipe Left tuturor diapozitivelor, cu exceptia celor pentru titlu, stability viteza Fast (repede), selectati diapozitivul 1 si urmariti prezentarea ca sa testeteze aceiasi parametri pentru tranzitii

### **Adaugarea efetelor pentru text**

Putem sa folosim si alte performante ale calculatorului nostru, adaugand efecte pentru text diapozitivelor care au liste de subiecte cu marcate. Randurile unei astfel de liste sunt afisate treptat. Efectele pentru text ne permit sa atragem atentia asistentei asupra a ceea ce tocmai afirmam, in loc sa-i oferim ocazia sa citeasca inainte si sa nu mai recepteze mesajul.

Sa adaugam efecte pentru text unuia dintre diapozitivele prezentarii ca sa aflam cum functioneaza:

1. In vederea pentru sortarea diapozitivelor selectati diapozitivul care contine o lista, apasati sageata din dreapta casetei Text Present Animation si selectati Fly From Left din lista derulanta. Powerpoint afiseaza pictograma unui efect pentru text sub diapozitivul respective ca sa indice ca ati atasat un astfel de efect pentru acestui diapozitiv.

2. Treceti in vedere pentru vizionarea prezentarii, efectuand click pe butonul Slide show ca sa testati efectele. Diapozitivul apare pentru inceput doar cu titlul, iar Powerpoint afiseaza subiectele marcate pe rand, cate unul.

3. Cand prezentarea trece la diapozitivul urmator, reveniti la vederea pentru sortarea diapozitivelor apasand tasta Esc.

Deplasarea dintre stanga a subiectelor marcate poate fi derulata pentru ca ochii nostrii sunt obisnuiti sa citeasca de la stanga la dreapta, si nu de la dreapta la stanga. Putem modifica din bara cu instrumente sensul de intrare in scena a textului. De asemenea, aceasta modificare, ca si altele, poate fi obtinuta din caseta de dialog Custom Animation (personalizarea animatiei).

Parcurgeti pasii urmatoari:

1. Afisati diapozitivul dorit in vederea diapozitiv cu diapozitiv. (Ca sa accesati caseta de dialog Custom Animation trebuie sa folositi vederea diapozitiv cu diapozitiv.)

2. Alegeti Custom Animation din meniul Slide Show.

3. In caseta Animatin Order a casetei de dialog Custom Animation executati un click pe linia 1, Text 2 si apasati etichetele Effects din jumatatea de jos a casetei de dialog, ca sa afisati optiunile alaturate.

4. Modificati sensul animatiei in Fly From Right, pentru ca textul sa se deplaseze de la dreapta, si nu de la stanga.

5. Apasati sageata de la dreapta casetei After Animation (dupa animatie), selectati cea de-a cincea culoare si apasati OK.

6. Testati modificarile pe care le-ati facut, trecand in vederea pentru vizionarea prezentarii. Remarcati ca acum Powerpoint scimba culoarea randurilor deja afisate in momentul in care incepe afisarea unui nou subiect, astfel incat atentia privitorilor sa fie atrasa de ideea curenta.

7. Cele zece secunde alocate afisarii fiecarui diapozitiv par acum insuficiente. Treceti la vederea pentru sortarea diapozitivelor, selectati diapozitivul caruia l-ati aplicat aceste efecte, apasati butonul Slide Transition, schimbati valoarea parametrului Automatically After din sectiunea Advancela 20 si apasati Apply. In vederea pentru sortarea diapozitivelor, parametrul, de la valoarea 10, ajunge la valoarea 20.

8. Selectati diapozitivul anterior si treceti la vederea diapozitiv cu diapozitiv ca sa verificati tranzitia la diapozitivul cu efecte, efectul aplicat textului si tranzitia la diapozitivul urmator.

### **Editarea animatiei (custom animation)**

Animatia este un pachet de efecte vizuale, insotite sau nu de efecte sonore, pe care le aplicam unor obiecte anume din diapozitiv, precum titlul. Powerpoint ne pune la dispozitie bara cu instrumente Animation effects (efecte pentru animatie), pe care o putem folosi ca sa adaugam efecte de animatie unei prezentari. Ca sa folosim bara trebuie sa afisam prezentarea in vederea diapozitiv cu diapozitiv si trebuie sa selectam unul dintre obiectele diapozitivului curent, pe care sa-l animam

Sa parcurgem impreuna pasii urmasori,ca sa adaugam efecte de animatie trebuie sa facem urmatoarele:

- 1.Afisati diapozitivul in vederea diapozitiv cu diapozitiv.
- 2.Apasati butonul Animation Effectsdin bara cu instrumente Formatting,ca sa activati bara cu instrumente Animation Effects.
- 3.Selectati titlul cudiapozitivul 1 (care ar trebui in scris intr-un chenar cu manere de dimensionare) si apasati butonul Camera Effect din bara cu instrumenteAnimation Effects.
- 4.Selectati subtitlul si apasati butonul Drop In din bara cu instrumente Animation Effects.
- 5.Subtitlul find in continoare selectat apasati butonulCustom Animation din bara cu instrumenteANimation Effects.Powerpoint afiseaza caseta de dialog Custom Animation.

La cativa dintre parametrii din caseta de dialog si in mod special la cei din pagina Effects.Pentru a selecta efectul drop-in (cadere),subtitlul va aparea cuvant cu cuvant, ca si cum fiecareua l sa-r da drumul de sus.Remacti ordinea de afisare a textelorde afisare a texteleor asupra caroras-au aplicateefecte,anuntata in caseta cu lista Animation Order din coltul din stanga sus al casetei de dialog.In mod normal, titlul diapozitivului 1 va fi afisat primu si va fi urmat de subtitlu.aveti la dispozitie sagetile de langa casetaAnimationorder sau lista derulanta Animation orderdin bara cu instrumente Animation Effects ca sa modificati ordinea in care isi fac aparitia in diapozitiv obiectele animate.

6.Daca sunt montate placa de sunet si difuzoarele ,apasati sageata cu varful in jos din dreapta casetei cu efecte sonore , care este in mod implicit fixata pe valoarea (No souand)-nici un sunet.Parcurgeti lista efectelor sonore posibile si selectatiWhoosh.(Daca aveti propriile voastre fisierecu sunete sau secvente sonore, puteti sa accesati la ele selectand Other Sounds de la sfarsitul listei derulante.)

7.Daca apasati OK in caseta de dialog Custom Animation ca s-o inchideti si sa modificati modificarile pe care le-ati cerut.

## **Folosirea unui sablon pentru editarea prezentarilor**

Daca stim exact ce dorim sa spunem, putem construi prezentarea pornind de la unul dintre sabloanele Powerpoint pentru proiectarea prezentarilor.Un sablon (template) este un set de formatare predefinite care stabilesc efectul diapozitivului.Powerpoint ne pune la dispozitie o multime de sabloane care incorporeaza diferite combinati grafice, tipografice si efecte speciale.Adesea,unul dintre aceste sabloane este exact cea ce ne trebuie sa realizam o prezentare cu aspect profesional.Si,daca mai tarziu ne razgandim, putem sa trecem cu usurinta la alt sablon prin doar cateva manevre simple.

Parcurgeti etapele de mai jos ca sa creati o prezentare folosind un sablon:

- 1.Lasati programul Powerpoint, alegand Programs si apoi Microsoft Powerpoint din meniul Start.
- 2.Cand apare caseta de dialog Powerpoint, executati dublu click pe optiunea Template ca sa deschideti caseta de dialog New Presentation si apoi, daca este necesar,apasati eticheta Presentation Designs ca sa afisati optiunile pentru sabloanele care sunt prezentate in continuare.
- 3.Apasati pictograma oricarui sablon si verificati cum arata in caseta Preview din dreapta. Apasati pictogramele altor sabloane si examinati-le.
- 4.Cand ati terminat, executati click pe pictograma Plus.Powerpoint deschide caseta de dialog New Slide aratata mai jos.Powerpoint ne propune sa alegem dintre 23 de machete predefinite denumite autolayouts,plus un cadru vid pe care puteti sa-l folositi ca sa proiectati singuri o macheta. Puteti sa afisati si alte machete in fereastra folosind bara de derulare din dreapta.Selectati prima sau a doua macheta pentru a crea un diapozitiv. Acesta va aparea conform sablonului selectat.
- 5.Salvati prezentarea sub numele dorit.Primul diapozitiv acum pregatit si asteapta textele noastre.

Puteti aplica un design unui diapozitiv deja realizat astfel:

- 1.Pozitionati-va pe diapozitiv si selectati din meniul Format optiunea Apply Design.
- 2.Din fereastra care apare selectati una dintre optiunile de design, dorite si faceti click pe butonul Apply sau faceti dublu click pe optiune. Diapozitivul va aparea designul selectat.

## Cap. VII MICROSOFT EXCEL

**Microsoft EXCEL** este o aplicație de calcul tabelar alături de *Lotus 1-2-3* și *Quatro Pro*, utilizat pentru:

- stocarea și prelucrarea eficientă a foilor de calcul în registre de calcul;
- efectuarea calculelor numerice;
- crearea rapoartelor și a diagramelor;
- tratarea datelor tabelii ca bază de date.

În **Microsoft Excel** mediul de lucru îl constituie un fișier registru de calcul care conține una sau mai multe foi de calcul. Este implementat sub sistemele de operare WINDOWS 3.x, WINDOWS for Workgroups, WINDOWS 95, WINDOWS NT, OS2, Apple OS/Macintosh, OS-400, AS-400, MVSE, IBM 9370.

Versiunea 4.0 utilizează noțiunea de foaie de calcul tabelar (*spreadsheet*); în *Excel* 5.0 conceptul este înlocuit de agenda de lucru (*Workbook*), iar paginile sunt diferențiate astfel:

- pagini pentru calcul tabelar (*Worksheet*);
- pagini dedicate histogramelor (*Charts*);
- pagini cu cod conceput în *Visual Basic* sau în macrocomenzi.

Microsoft EXCEL pentru WINDOWS 95 are următoarele funcții noi:

- Help cu index interactiv și funcțiuni noi;
- Distribuirea electronică a documentelor în rețea;
- Corectarea automată a greșelilor cu *AutoCorrect*;
- Introducerea de comentarii într-o foaie de calcul utilizând *Cell Tips* (Spații în celulă);
- Nume lungi de fișiere;
- Facilități ale ferestrei de dialog *Open*;
- Asocierea de informații succinte fișierelor.

### Fereastra aplicației Excel

Programul *Excel* se poate lansa astfel:

a/ Alegând *Start a New Document* din bara de scurtături *Office*, apoi dublu clic pe *Blank Workbook* (Registru gol) din pagina *General* a casetei de dialog *New*.

b/ *Start-Programs-Excel*

c/ *Start-Windows Explorer-Excel*

Fereastra aplicație *Excel* se compune din:

- Bară de titlu cu butoane de minimizare, restaurare și închidere;
- Bară de meniuri;
- Bare cu instrumentele standard;
- Bara zonei de referință și a conținutului celulei (zonă de editare a formulei);
- Butonul control aplicație;
- Butoanele de închidere, restaurare, respectiv minimizare;
- Bare de derulare orizontală și verticală;
- Zona de lucru alcătuită dintr-o rețea de celule, rezultat al intersecției liniilor cu coloanele (implicit ele sunt echidistante), celulele având aceeași dimensiune.

În *Excel*, fereastra document este denumită *fereastră registru*.

*Bar meniul superior*

Un *registru Excel* reprezintă un grup de foi de lucru unite sub un singur nume, iar pe bara de derulare orizontală se găsesc etichetele aferente paginilor.

Registrul conține *coloane* etichetate cu litere și *rânduri* etichetate cu numere. Fiecare foaie de calcul conține 256 de coloane și 16.384 de rânduri. Prin intersecția rândurilor cu coloanele se formează CELULA ce poate fi denumită utilizând *adresa celulei* sau *referința celulei*, adică litera coloanei și numărul rândului.

Chiar sub barele de instrumente se află *caseta Name* (Nume) care conține:

- identificator pentru celula selectată;
- elementul de diagramă sau obiectul desenat;
- bara de formule.

Deplasarea în cadrul foii de calcul

În spațiul ferestrei foii de lucru, cursorul mouse-ului ia forma conturului exterior al unei cruci și se numește *indicator de celulă*. Există patru moduri principale de a activa o celulă:

- utilizând mouse-ul;
- utilizând tastatura;
- utilizând caseta de nume;
- utilizând tasta *Go To*.

Dacă celula invocată nu este vizibilă în fereastra foii de lucru, se pot utiliza barele de derulare pentru deplasarea în foaia de calcul.

### **Introducerea datelor**

Există două tipuri de informații ce pot fi introduse într-o foaie de calcul:

- numere, asupra cărora putem efectua calcule matematice;
- textul, care este folosit pentru a explica semnificația numerelor.

Pentru a introduce informații în EXCEL, se activează o celulă, apoi se tastează textul sau numărul care apar în două locuri:

- în celula activă;
- în baza de formule situată deasupra ferestrei foii de lucru.

În bara de formule apar și următoarele trei butoane:

- butonul de anulare – șterge informațiile introduse;
- butonul de introducere – introduce informațiile în celula activă;
- butonul de funcții introduce funcții și expresii de calcul.

*Excel* prezintă facilitatea numită *AutoComplete* (completare automată), care este inițializată de fiecare dată când o celulă este necompletată în coloană.

### **Editarea datelor**

Editarea se poate efectua direct în celulă sau în bara de formule. Deplasând cursorul mouse-ului în celula activată sau în bara de formule, acesta va deveni cursor de editare luând forma literei I. Pentru a elimina toate informațiile dintr-o celulă, se activează celula, apoi se apasă tasta *Delete*.

Stabilirea unui nume pentru foaia de lucru și salvarea registrelor

**Etichetele** situate la baza ferestrei foii de lucru sunt folosite pentru deplasarea între foile de lucru ale unui registru și pentru stabilirea numelor foilor de lucru. Implicit, foile de lucru se numesc *Sheet 1*, *Sheet 2*, ..., efectuând dublu clic pe eticheta unei foi apare o casetă de dialog în care se introduce numele paginii.

Un *registru* poate conține una sau mai multe foi de calcul și el reprezintă o entitate numită fișier.

Comanda de salvare poate fi lansată din bara de meniu (cu opțiunea *File*) sau apăsând butonul *Save* din bara de instrumente Standard.

Numele prestabilit de fișier este *Book1.xls*; ultimele trei litere reprezintă *extensia*, care este furnizată automat și asociază fișierul respectiv cu aplicația utilizată pentru crearea lui. Pentru a salva într-un loc anume precizat, se utilizează opțiunea *Save In*. Pe timpul salvării, cursorul ia forma unei clepsidre, iar prompterul revine la dispoziție utilizatorului doar la încheierea operațiunii.

## Selectarea unui domeniu de celule

Orice operație care se efectuează asupra unui grup de celule este precedată de selectarea acestora. Una sau mai multe celule selectate constituie un domeniu. Un domeniu de celule este descris astfel: **A5:B10**.

a) Selectarea de celule se poate efectua astfel:

- cu mouse-ul, prin tragere de la prima la ultima celulă ce urmează a fi selectată;
- cu tastatura, de la prima celulă ce trebuie inclusă în domeniu, menținând apăsată tasta *Shift* deplasând cu săgeți până la ultima celulă ce urmează a fi selectată.

b) Selectarea de coloane, rânduri și foi de lucru

Pentru a selecta toate celulele dintr-o coloană, se efectuează un clic pe antetul de coloană.

Pentru a selecta întreaga foaie de lucru, se efectuează clic pe butonul *Select All*, situat în colțul din stânga-sus al foii de lucru, la stânga antetului coloanei A.

Select All → 

	A
1	←

 ← Antet de coloană  
(Selectează tot) Antet de rând

c) Selectarea unor zone neadiacente

Se pot selecta și domenii de celule, rânduri sau coloane neadiacente. Se începe prin a selecta un domeniu de celule, apoi, prin menținerea apăsată a tastei CTRL, sunt selectate celelalte celule ce urmează să fie adăugate.

## Formatarea numerelor

*Formatarea numerelor* schimbă aspectul acestora, nu valoarea. Se poate aplica o formatare simplă cu ajutorul barei de instrumente *Formatting*; dacă aceasta nu este vizibilă, se alege *View*, *Toolbars*, apoi se marchează caseta *Formatting*.



Există mai multe posibilități de formatare:

- a) *General* 1008.7
- b) *Number* 1,008.70
- c) *Currency* (Valoarea monetară). \$ 1,008.70
- d) *Accounting* (Contabilitate) \$ 1,008.70 (Valorile sunt aliniate la punctul zecimal)
- e) *Percentage* (Procent) 100870%
- f) *Scientific* 1.01E+3

*Formate pentru oră și dată calendaristică*

În afara tipurilor enumerate mai sus, există încă șase categorii, una dintre acestea este categoria *Date* (Dată calendaristică) ce poate să fie prezentată în mai multe tipuri (*Type*).

#### Închiderea și deschiderea registrelor

Deschiderea și închiderea registrelor EXCEL sunt similare proceselor din *Word*. Pentru a închide un registru se alege *File – Close*. Pentru a începe lucrul cu un nou registru, se alege *File – New* și se efectuează clic pe butonul *New*. Utilizând butonul *New*, este selectat automat un nou registru

## Bibliografie

- Matei S.– *Inițiere în utilizarea calculatoarelor* Ed. ARVES, Craiova, 2001
- Botezatu Cz.- *Bazele informaticii* – Ed. UNIVERSITARĂ, Bucuresti, 2007
- Cristea V. Patriciu – *Mai multe despre Internet – Internet in Romania*, Ed. TEORA, Bucuresti, 1997
- Ionescu D. – *Rețele de calculatoare*, Ed. MICROINFORMATICA, Cluj, 1991
- Milosescu M. – *Ce este calculatorul?*, Ed. TEORA, Bucuresti, 1996