

Šablona III/2 – Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

Programy

Jednoduché programy



Anotace: materiál obsahuje 2 úvodní listy, 5 listů prezentace

Šablona: III/2

Název: Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

Téma: Programy – jednoduché programy

Autor : Markéta Janošová

Očekávaný výstup: žák se seznámí s operačním systémem a aplikacemi

Klíčová slova : operační systém, vstup dat, využívání zdrojů, nabídka Start, spuštění, zástupce

Druh učebního materiálu: prezentace

Cílová skupina: žák 1. stupně

Typická věková skupina: 11 – 12 let

Použité zdroje a materiál : J.Vaníček, P.Řezníček: Informatika pro základní školy, Cpress 2008

P.Navrátil: S počítačem na základní škole, ComputerMedia 2010

L.Kovářová, V.Němec, M.Jiříček, P.Navrátil: Informatika pro základní školy, ComputerMedia

2009



Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Ing. Markéta Janošová

Rozdělení programů

- Operační systém
- Uživatelské programy neboli Aplikace

Operační systém

- Operační systém je základní programové vybavení (software), které počítač oživí.
- Operační systém je prostředníkem mezi hardwarem (technickým vybavením počítače) a konkrétním programem.
- Teprve do operačního systému se instalují konkrétní programy – aplikace.
- Aplikace využívají služeb operačního systému.

Co dělá operační systém ?

- Zajišťuje vstup dat z klávesnice a myši
- Komunikuje s uživatelem
- Organizuje přístup a využívání zdrojů počítače – čas procesoru, přístup do paměti, přístup k CD jednotkám, ...
- Obsluhuje komunikaci s externími zařízeními – tisk na tiskárnu, ...
- Reaguje na chybové stavy programů a nesprávné požadavky uživatelů

Uživatelské programy jednoduché spuštění

- Spustit uživatelský program – aplikaci lze s využitím nabídky START nebo spuštěním (otevřením) objektu zvaného Zástupce.
- Využití nabídky START – programy se spouští pomocí zástupců z předem připravených nabídek – nejčastěji přes skupinu položek Programy, program se spustí kliknutím na příslušného zástupce.

Uživatelské programy jednoduché spouštění

- Využití objektu zvaného Zástupce
- Zástupce slouží k rychlému spouštění programů
- Zástupce je umístěn přímo na pracovní ploše
- Je to vlastně odkaz pro skutečný spouštěcí objekt
- Zástupce poznáme podle malé šipky vlevo dole.