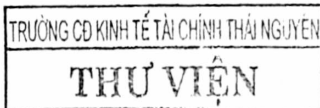


Bùi Thế Tâm

Giáo trình

TIN HỌC VĂN PHÒNG

- Microsoft Windows XP Professional
- Microsoft Word 2003
- Microsoft Excel 2003



Dùng cho:

- Sinh viên, học sinh
- Nhân viên văn phòng
- Người mới bắt đầu học
- Các Trung tâm Tin học

HÀ NỘI 2014

Lời mở đầu

Hiện nay, vào năm 2006, các máy tính mới có cấu hình tối thiểu là 128 MB RAM, tốc độ bộ vi xử lý từ 2.0 Ghz trở lên, ổ đĩa cứng 40 GB. Các máy này chạy tốt khi cài Windows XP và Microsoft Office 2003. Chính vì vậy hai phần mềm này bắt đầu được dùng phổ biến tại các cơ quan, các trường học và các trung tâm tin học. Cuốn sách này nhằm hướng dẫn cách dùng hai phần mềm trên.

Mặc dù bạn đã rất quen dùng Windows 2000, Windows 98, Office 2000 và Office 97 nhưng khi dùng Windows XP và Office 2003 bạn vẫn rất ngỡ ngàng vì các thói quen dùng đã bị thay đổi. Giao diện của Windows Explorer, Control Panel có nhiều thay đổi. Trong Word, Excel và Powerpoint nhiều lệnh và hộp thoại được thay thế bằng thao tác trên Task pane, khi vẽ Drawing Canvas đóng vai trò rất quan trọng.

Nội dung cuốn sách chia thành 3 chương. Chương 1: những khái niệm mở đầu về máy tính, cách dùng Windows XP. Chương 2: hệ soạn thảo văn bản Word 2003. Chương 3: tính toán trên Excel 2003. Sau mỗi phần lý thuyết của các chương đều rất nhiều bài tập thực hành để học sinh tự làm trong giờ thực hành ở phòng máy, cuối sách cho lời giải các bài tập của chương Excel, cuốn sách rất tiện lợi dùng để dạy và học môn Tin học cho người mới bắt đầu.

Cuốn sách này có thể lấy làm giáo trình môn *Tin học văn phòng*, *Tin học cơ sở A*, *Tin học căn bản* hay *Tin học đại cương* cho sinh viên, học sinh các Trường đại học, Trường cao đẳng, các Trường dạy nghề, các Trường phổ thông và các Trung tâm tin học. Thời gian học giáo trình này khoảng 15 buổi, tốt nhất là học tại phòng máy, mỗi người một máy.

Đối tượng phục vụ của cuốn sách là các bạn sinh viên đại học, giáo viên phổ thông, học sinh phổ thông, các nhân viên văn phòng và tất cả các bạn bắt đầu làm quen với tin học và máy tính, và cũng là tài liệu tham khảo cho những người giảng dạy môn này.

Cuốn sách do chính các tác giả soạn thảo trên Word 2003. Mặc dù đã hết sức cố gắng để cuốn sách được hoàn chỉnh, song chắc chắn không tránh khỏi thiếu sót, vì vậy rất mong nhận được sự góp ý của độc giả. Ý kiến đóng góp xin gửi về cho tác giả theo địa chỉ E-mail : btam@math.ac.vn.

Tác giả Bùi Thế Tâm

Cuốn sách "Giáo trình Tin học văn phòng" do tác giả giữ bản quyền. Nghiêm cấm việc làm giả, làm nhái, photocopy toàn bộ cuốn sách này. Việc sao chép y nguyên các phần của cuốn sách này để biên soạn cuốn sách khác, giáo trình khác phải được sự đồng ý của tác giả.

Chương 1

WINDOWS XP

Windows XP là hệ điều hành dùng để khởi động máy tính, điều khiển phần cứng của máy tính, làm nền cho các chương trình ứng dụng khác chạy, quản lý các tệp và thư mục trên các ổ đĩa, kết nối và trao đổi thông tin giữa các máy tính. Windows XP có độ tin cậy cao, tránh lỗi do người sử dụng, dễ học và dễ sử dụng, hỗ trợ rộng rãi các chuẩn Internet, có nhiều phong chữ đẹp dùng mã Unicode. Để chạy Windows XP CPU của máy tính cần có tốc độ từ 1.7 Ghz trở lên, bộ nhớ RAM tối thiểu 128 MB, đĩa cứng từ 40 GB trở lên.

1. CÁC KHÁI NIỆM CƠ BẢN VỀ MÁY TÍNH

1.2. Máy tính

Máy tính là thiết bị dùng để lưu trữ và xử lý thông tin một cách tự động theo một chương trình định trước. Máy tính có khả năng lưu trữ một khối lượng thông tin rất lớn trên một diện tích nhỏ, tốc độ xử lý thông tin nhanh chóng và chính xác. Máy tính được lắp ráp từ vài mạch tích hợp (IC) cỡ cực lớn bao gồm bộ vi xử lý, bộ nhớ và các mạch giao tiếp vào ra gọi là *máy vi tính*. Máy vi tính đầu tiên là XT ra đời vào đầu những năm 80.

Mạng máy tính là một hệ thống liên kết nhiều máy tính lại với nhau. Trong số đó có một máy tính chính gọi là máy chủ (Server), các máy khác gọi máy khách (Client). Máy chủ cung cấp cho máy khách các chương trình, bộ nhớ, dịch vụ gửi thư điện tử, in ấn và giúp người dùng trao đổi thông tin với nhau được dễ dàng. Các máy tính có thể kết nối với máy chủ bằng cáp, đường điện thoại.

Mạng cục bộ (LAN : local area network) là mạng máy tính trong một vùng địa lý nhỏ, ví dụ như trong một toà nhà, một cơ quan. *Mạng diện rộng* (WAN : wide area network) là một mạng máy tính phân bố trong một vùng rộng như một thành phố. *Mạng Internet* là một mạng máy tính toàn cầu, các máy tính kết nối với nhau thông qua tập chuẩn chung các giao thức gọi là TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol), không có máy tính nào làm chủ và điều khiển tất cả. *Mạng Intranet* là một mạng cục bộ nhưng dùng giao thức TCP/IP để kết nối các máy tính trong mạng.

1.2. Cách lưu trữ thông tin trên máy tính

Trong máy tính thường dùng các hệ cơ số 2, 10 và 16.

Hệ cơ số 10 dùng 10 ký tự để biểu diễn các số: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Hệ cơ số 16 dùng 16 ký tự để biểu diễn các số: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F.

Khi đó ta đếm như sau: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 1A, 1B, 1C, 1D, 1E, 1F, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 2A, 2B, 2C, 2D, 2E, 2F, 30, 31, ...

Hệ cơ số 2 chỉ dùng hai ký tự 0 và 1 để biểu diễn các số. Khi đó ta đếm như sau: 0, 1, 10, 11, 100, 101, 110, 111, 1000, 1001, 1010, 1011, 1100, 1101, 1110, 1111, ...

Trong các thiết bị máy, các chữ số 0 và 1 được thể hiện nhờ những bộ phận cấu tạo điện hoặc điện tử với hai trạng thái khác nhau: không có hoặc có dòng điện chạy qua, điện thế cao hoặc điện thế thấp, không nhiễm từ hay có nhiễm từ. Mỗi vị trí lưu trữ một số nhị phân 0 hoặc 1 được tính là 1 bit (Binary Digit), 8 bit lập thành 1 byte,

1024 byte gọi là 1 KB (kilobyte), 1024 KB gọi là 1 MB (megabyte, bằng 1.048.576 byte), 1024 MB gọi là 1 GB (gigabyte, bằng 1.073.741.824 byte).

Để trao đổi thông tin trên máy vi tính, người ta dùng bộ mã chuẩn ASCII (American Standard Code for Information Interchange). Mỗi ký tự được mã hoá bằng 1 byte, và do 11111111 hệ 2 = FF hệ 16 = 255 hệ 10 nên bảng mã ký tự có thể mã hoá tối đa đến 256 ký tự.

Do nhu cầu trao đổi thông tin, từ năm 2000 bộ mã Unicode (dùng 2 byte để mã hoá các ký tự) được dùng rất phổ biến trên thế giới, nó cũng được cài trong Windows XP. Do dùng 2 byte để mã hoá nên có thể mã tối đa tới 65536 ký tự. Ví dụ chữ [đ] của tiếng Việt có mã 0111 (hệ 16), chữ [á] có mã 1EA5.

1.3. Phần cứng của máy tính

Sự hoạt động của máy tính là sự kết hợp của phần cứng và phần mềm. Phần cứng là tập hợp các linh kiện vật lý và cách bố trí, kết nối chúng để tạo nên một hệ thống máy tính. Phần mềm là các chương trình máy tính được xây dựng để can thiệp vào phần cứng nhằm đáp ứng một công việc cụ thể nào đó. Phần mềm là trung gian giữa con người và phần cứng, nó thường được lưu trữ trên đĩa từ.

Đơn vị xử lý trung tâm (CPU, Center Processing Unit) là bộ phận quan trọng nhất của máy tính, thực hiện các lệnh của các chương trình bên trong bộ nhớ trong, điều khiển và phối hợp tất cả các bộ phận của máy tính. CPU quyết định các thông số quan trọng của máy tính như tốc độ xử lý, dung lượng tối đa bộ nhớ chính. CPU có hai bộ phận chính: khối tính toán số học và logic (ALU), khối điều khiển (CU).

Màn hình dùng để hiện văn bản và hình ảnh, giúp cho người giao tiếp với máy tính được dễ dàng. Màn hình thông dụng hiện nay là màn hình màu Super VGA. Nó có hai chế độ làm việc: chế độ văn bản và chế độ đồ họa.

Bàn phím dùng để đưa dữ liệu vào máy tính. Trên bàn phím có các phím chữ cái, chữ số và các ký tự đặc biệt. Một số phím quan trọng:

- Shift: thay đổi kiểu chữ in hay thường, chọn ký tự ở phía trên của phím có hai ký tự.
- Caps Lock. Nhấn phím Caps Lock (đèn sáng) để thiết lập chế độ nhập chữ hoa (A, B, ...). Muốn thiết lập chế độ nhập chữ thường (a, b,...) hãy nhấn lại phím này (đèn tắt).
- Home: đưa con trỏ (điểm sáng nhấp nháy trên màn hình) về đầu dòng.
- End: đưa con trỏ về cuối dòng.
- Page Down: hiện tiếp trang sau của màn hình.
- Page Up: trở về trang trước của màn hình.
- $\uparrow \downarrow \rightarrow \leftarrow$: dịch chuyển con trỏ lên trên một dòng, xuống dưới một dòng, sang phải một ký tự, sang trái một ký tự.
- Enter: con trỏ xuống dòng.
- Spacebar (thanh ngang phía dưới): biểu diễn ký tự trắng.
- Delete (Del): xoá ký tự ở vị trí con trỏ.
- Backspace ($\leftarrow$) : lùi và xoá ký tự bên trái con trỏ.
- Insert: đổi chế độ viết chèn (Insert) thành viết đè (Overwrite) và ngược lại.
- Num Lock: bật/tắt đèn Num Lock. Khi đèn sáng thì khu vực phím tận cùng bên

tay phải sẽ cho ra các số.

– Print Screen: in nội dung của màn hình lên giấy.

Chuột dùng để thực hiện các lệnh trong Windows một cách dễ dàng, nhanh chóng, chính xác. Chuột thường có hai nút: nút trái và nút phải.

Máy in dùng để in các thông tin ra giấy. Chữ hay hình ảnh in ra từ các chấm điểm, do đó nếu mật độ điểm in càng cao thì chất lượng in càng tốt. Có nhiều loại máy in: máy in laser, máy in kim, máy vẽ.

Bộ nhớ trong có hai phần: ROM và RAM. Bộ nhớ ROM (read only) chứa các chương trình cơ bản điều khiển việc nhập xuất do nhà sản xuất cài sẵn, đây là bộ nhớ chỉ đọc được. Bộ nhớ RAM (random access) để lưu trữ chương trình và dữ liệu của người dùng, khi mất điện thông tin trong RAM sẽ bị mất.

Bộ nhớ ngoài gồm có: đĩa mềm, đĩa cứng, thanh nhớ USB, đĩa CD. Mỗi loại đĩa cần có ổ đĩa tương ứng để đọc / ghi dữ liệu, ổ A dùng để đọc đĩa mềm, ổ C dùng để đọc đĩa cứng. Máy tính dùng các chữ cái từ A đến Z để đặt tên cho các ổ đĩa.

1.4. Phần mềm máy tính

Phần mềm là các chương trình được viết ra để can thiệp vào máy tính, bắt máy tính thực hiện một công việc nào đó mà con người yêu cầu. Có thể chia phần mềm thành ba loại:

- **Phần mềm hệ thống** là những chương trình dùng để khởi động hệ máy tính và tạo môi trường để con người sử dụng hệ máy tính tiện lợi và có hiệu quả. Phần mềm hệ thống quan trọng nhất là hệ điều hành, ví dụ MS-DOS, Windows 98, Windows 2000, Windows XP, UNIX, LINUX, OS/2.

- **Ngôn ngữ lập trình** là toàn bộ các ký tự, từ khoá, cú pháp mà người lập trình dùng để lập các chương trình, nó là công cụ để xây dựng và phát triển phần mềm. Ta có thể chia ngôn ngữ lập trình thành các mức sau: ngôn ngữ máy (được viết dưới dạng mã nhị phân, máy tính hiểu ngay được và thực hiện), hợp ngữ (assembler), ngôn ngữ bậc cao vạn năng (các câu lệnh được viết gần với ngôn ngữ tự nhiên như Pascal, C, Java).

- **Phần mềm ứng dụng**: đó là các chương trình dùng cho một công việc nhất định. Các hướng của phần mềm ứng dụng: các hệ quản trị cơ sở dữ liệu, các hệ soạn thảo văn bản, các phần mềm đồ hoạ dùng trong các lĩnh vực thiết kế và xử lý ảnh, các phần mềm thiết kế trang Web.

1.5. Các khái niệm tệp, thư mục và đường dẫn

Tệp (file) là một tập hợp các mã 0 và 1 được lưu trữ trên đĩa từ. Một văn bản, một tập dữ liệu được mã hoá thành các mã 0 và 1, hay một chương trình máy tính dưới dạng mã máy được lưu trên đĩa thành một tệp. Mỗi tệp có một tên riêng để phân biệt.

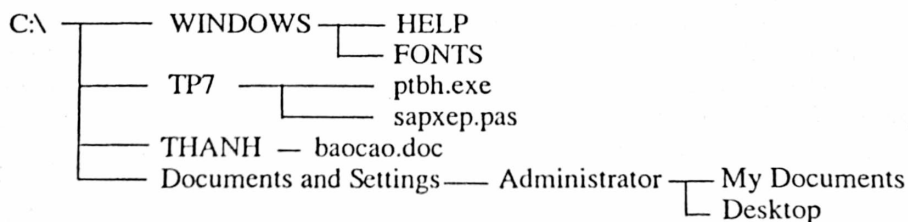
Trong các hệ điều hành MS-DOS trước đây tên tệp có ba phần: phần tên chính không quá 8 ký tự, dấu chấm, phần mở rộng không quá 3 ký tự. Phần mở rộng và dấu chấm có thể không có. Tên tệp không chứa dấu cách. Các ký tự dùng để đặt phần tên chính: các chữ cái (A,B,...,Z), các chữ số và các ký tự đặc biệt khác: \$ _ (gạch dưới) % ~ () { } @ & ! ' - (dấu nối) ` . Trong hệ điều hành Windows XP tên tệp và tên thư

mục có thể dài tới 250 ký tự và cho phép chứa cả dấu cách. Ví dụ: BaoCao1.doc, Ptbhai.pas, QuanLy.c, "Tong ket cuoi nam.doc".

Trong phần tên chính hay phần mở rộng của tệp có thể dùng dấu ? hay * (gọi là ký tự thế chân) để chỉ một họ tệp thay vì một tệp. Dấu ? đại diện cho 1 ký tự bất kỳ, chẳng hạn `bcao?.doc` chỉ các tệp có 4 ký tự đầu là `bcao`, ký tự thứ tư là bất kỳ, đuôi là `doc`. Dấu * ghi ở phần tên chính hay phần mở rộng đại diện cho phần còn lại của phần tên hay phần mở rộng đó, chẳng hạn `*.txt` chỉ các tệp có đuôi là `txt` và phần tên chính là bất kỳ.

Thư mục (Directory hay Folder) là hình thức phân vùng trên đĩa để việc lưu trữ các tệp có khoa học, hệ thống. Người sử dụng có thể phân một đĩa ra thành nhiều vùng riêng biệt, trong mỗi vùng có thể lưu trữ một phần mềm riêng hoặc các tệp riêng của từng người sử dụng. Mỗi vùng gọi là một thư mục. Trong mỗi thư mục có thể tạo ra các thư mục khác, gọi là thư mục con của thư mục đó. Khi khởi tạo một đĩa (dùng lệnh `FORMAT`), một thư mục không có tên được tạo tự động gọi là thư mục gốc, được chỉ định bằng dấu \ (gạch chéo ngược); các thư mục con tạo tiếp theo (do người sử dụng tạo ra) phải có tên. Tên của thư mục được đặt theo quy tắc đặt tên tệp, thông thường tên thư mục không đặt phần mở rộng. Trong cùng một thư mục không được có hai thư mục con hay hai tệp trùng tên. Thư mục gốc cùng với các thư mục con lồng nhau tạo thành một cây thư mục.

Sau đây là một cấu trúc thư mục điển hình.



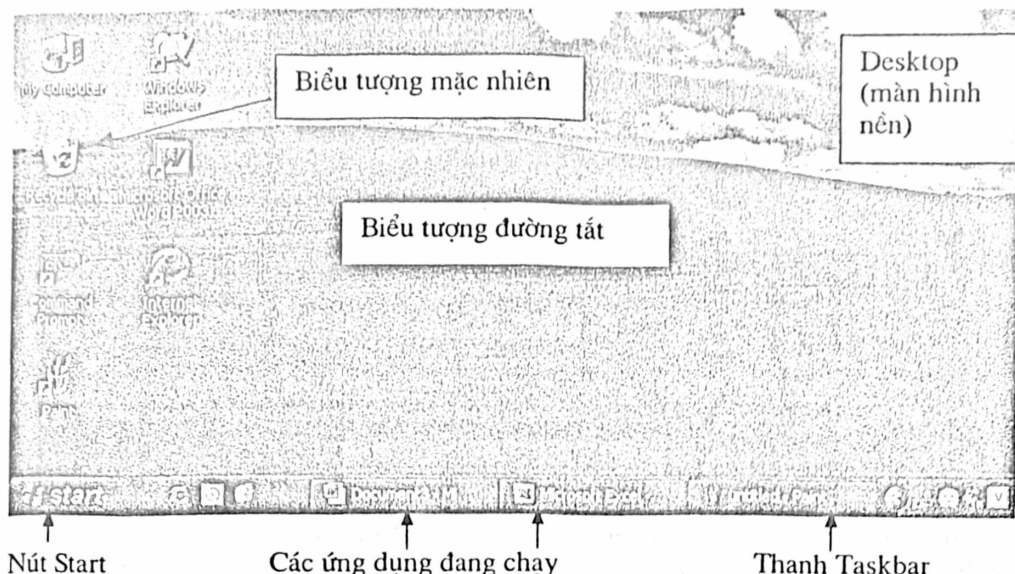
Đường dẫn (path) cho phép người sử dụng diễn tả đúng vị trí của tệp hay thư mục con mà mình muốn sử dụng. Đường dẫn đầy đủ gồm tên ổ đĩa theo sau là dấu hai chấm, tiếp theo là thư mục gốc \, sau đó là dãy các tên thư mục được cách nhau bởi dấu \, trong dãy này thư mục đứng sau phải là con của thư mục đứng trước, kết thúc đường dẫn là tên thư mục con hay tên tệp muốn sử dụng. Ví dụ: `c:\windows, c:\tp7\sapxep.pas`.

2. KHỞI ĐỘNG VÀ THOÁT KHỎI WINDOWS XP

2.1. Khởi động Windows

Với một máy tính đã cài Windows XP, đầu tiên chắc chắn rằng không có đĩa mềm trong ổ A, bật máy tính. Trong chốc lát Windows XP sẽ nắm quyền điều khiển hệ thống và chuyển sang giao diện đồ họa. Tùy theo cách cài đặt có thể ta phải gõ vào một khẩu để vào màn hình làm việc.

Màn hình giao diện gồm có **màn hình nền** (Desktop), trên màn hình nền là các biểu tượng. Số lượng các biểu tượng tùy theo các chương trình được cài đặt, ta có thể thêm và xóa các biểu tượng. Có hai loại biểu tượng: **biểu tượng mặc nhiên** (sẵn có ngay sau khi cài đặt Windows XP), **biểu tượng đường tắt** (có dấu mũi tên ở góc dưới bên trái hình vẽ biểu tượng, ví dụ biểu tượng *Paint* ở màn hình dưới).



Một số biểu tượng quan trọng trên màn hình nền:

- **My computer** (máy tính của tôi): xem các tài nguyên có trong máy tính đang dùng, quản lý các tệp và thư mục.
- **My Network Places**: xem tài nguyên đang có trên mạng nếu máy tính đang hay có thể gắn vào một mạng.
- **Recycle Bin** (thùng rác): lưu trữ tạm thời các tệp bị xóa, có thể dùng nó để phục hồi các tệp đã bị xóa trước đây.
- **Internet Explorer**: kết nối với Internet.
- **Outlook Express**: gửi và nhận thư điện tử.

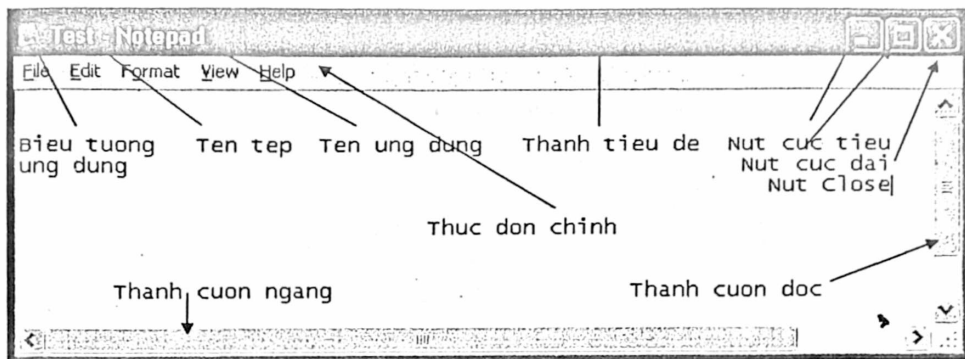
Dưới đáy màn hình là thanh Taskbar (Thanh tác vụ). Phía trái thanh Taskbar là nút Start, nơi khởi đầu của hầu hết các công việc trong Windows XP. Giữa thanh tác vụ là các nút ứng với các ứng dụng đang chạy. Cuối thanh tác vụ là khay hệ thống, nơi chứa biểu tượng của các chương trình đang chạy trong bộ nhớ và hiển thị giờ của hệ thống.

2.2. Sử dụng chuột. Công cụ làm việc chính trong môi trường Windows là chuột và bàn phím. Trên màn hình luôn luôn nhìn thấy một mũi tên hay con trỏ nhỏ, đó chính là con trỏ chuột; sử dụng chuột để điều khiển con trỏ này; di chuyển chuột sẽ làm cho con trỏ tương ứng trên màn hình di chuyển theo. Các thao tác cơ bản với chuột:

- **Point (trỏ chuột)**: di chuyển chuột để đưa con trỏ chuột nằm trên một đối tượng xác định. Ví dụ trỏ chuột vào một mục trên Start menu của Windows.
- **Press (ấn chuột)**: ấn nút trái chuột một lần và giữ nó ấn mãi (thường dùng động tác này để kéo chuột).
- **Click (nháy chuột)**: ấn nút trái chuột một lần rồi nhả ngay.
- **Right-Click (nháy phải chuột)**: ấn nút phải chuột một lần rồi nhả ngay.
- **Double Click (nháy đúp chuột)**: ấn nhanh hai lần liên tiếp nút trái chuột.

- Drag (kéo chuột): ấn nút trái chuột và giữ nó trong khi di chuyển chuột.

2.3. Điều khiển cửa sổ. Khi khởi động một ứng dụng thường xuất hiện một cửa sổ



tương ứng. Trên đỉnh cửa sổ là thanh tiêu đề, phía trái thanh tiêu đề là Biểu tượng của ứng dụng, Tên tệp và Tên ứng dụng đang chạy. Phía phải thanh tiêu đề có 3 nút để điều khiển cửa sổ: Nút cực tiểu để cực tiểu hoá cửa sổ ứng dụng đưa về thành một nút trên thanh Taskbar, Nút cực đại để phóng to cửa sổ ra toàn màn hình (khi nút có một hình chữ nhật) hoặc thu nhỏ cửa sổ về kích thước lúc trước khi phóng (khi trên nút có 2 hình chữ nhật, nút cực đại đã trở thành nút Restore), Nút Close để đóng cửa sổ ứng dụng. Dưới thanh tiêu đề là Thanh menu chính của ứng dụng.

Có thể dùng chuột để thay đổi kích thước cửa sổ. Di chuyển chuột tới cạnh phải, cạnh đáy hay góc dưới bên phải của cửa sổ để con trỏ chuột chuyển thành mũi tên hai đầu, kéo các cạnh để phóng to hay thu nhỏ cửa sổ theo ý muốn. Di chuyển cửa sổ trên màn hình: kéo thanh tiêu đề tới vị trí mới. Nếu cửa sổ không đủ rộng để hiện tất cả các thông tin, xuất hiện các thanh cuộn ở cạnh bên phải và cạnh đáy cửa sổ, ta có thể kéo nút cuộn hay nhấp các nút mũi tên trên thanh cuộn để hiện thông tin cần xem.

Toàn bộ các thao tác trên đối với cửa sổ có thể thao tác qua Menu điều khiển nhỏ ở góc trên bên trái cửa sổ. Để kích hoạt menu này ta nhấp vào *Biểu tượng của ứng dụng* nằm ở phía kịch trái Thanh tiêu đề. Menu gồm các mục: Restore (trở về kích thước ban đầu của cửa sổ), Move (di chuyển cửa sổ), Size (thay đổi kích thước cửa sổ), Minimize (cực tiểu hoá cửa sổ thành một biểu tượng trên thanh Taskbar), Maximize (phóng to cửa sổ ra toàn màn hình), Close (đóng cửa sổ).

Một số chương trình dùng các cửa sổ được chia dọc hay chia ngang (ví dụ cửa sổ Windows Explorer), các bộ phận cửa sổ gọi là các khung. Ta có thể thay đổi kích thước tương đối của các khung bằng cách kéo đường phân chia khung.

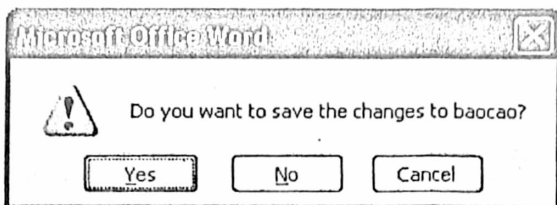
2.4. Hộp thoại trong Windows

Hộp thoại trong Windows giúp cho người dùng có thể thực hiện các lựa chọn và ra quyết định hành động, hộp thoại chiếm một vùng màn hình cũng tương tự như cửa sổ. Dòng trên cùng của hộp thoại là *Thanh tiêu đề* mà trên nó ghi tên hộp thoại.

Trên hộp thoại thường có các loại nút sau:

- *Nút đóng hộp thoại*  ở phía kịch phải thanh tiêu đề dùng để đóng hộp thoại.

- **Nút ấn** (Push button) là những nút hình chữ nhật trên đó có đề chữ (xem hộp thoại ở dưới). Các nút thường dùng: OK (khẳng định các lựa chọn), Cancel (hủy bỏ các lựa chọn và thoát khỏi hộp thoại), Help (xem hướng dẫn sử dụng hộp thoại), các nút có chữ với 3 dấu chấm (sinh ra hộp thoại mới).



- **Nút kiểm tra** (Check Box) là các ô nhỏ bên cạnh có chữ, khi nháy chuột để lựa chọn thì ô được đánh dấu bởi ký tự giống chữ V. Có thể lựa chọn nhiều Nút kiểm tra trong một hộp thoại.

Page range

☐ Always create backup copy

☐ Allow fast saves

☒ Allow background saves

☒ All

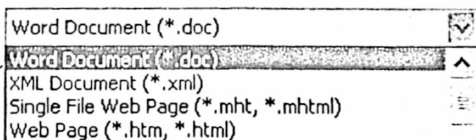
☐ Current page

☐ Pages:

- **Nút đài** (Radio button) là những ô hình tròn bên cạnh có chữ, khi nháy chuột vào ô này để lựa chọn thì ô được đánh dấu bởi một chấm to màu đen. Khi xuất hiện nhiều nút đài thì chỉ có thể chọn được một (các khả năng loại trừ nhau).

- **Nút điều khiển kéo xuống** (Control Box) là những nút mà bên phải nút có mũi tên, bên trái là xâu ký tự thuyết minh về nút. Khi nháy chuột vào Mũi tên bên phải nút sẽ xuất hiện một menu kéo xuống cho phép ta lựa chọn một mục, hoặc ta cũng có thể nháy chuột vào khung văn bản của nút và nhập trực tiếp văn bản như đối với Hộp văn bản.

Save as type :



- **Nút tăng giảm** là những nút mà ở phía phải có 2 mũi tên lên và xuống, giữa nút chứa dữ liệu số. Nháy vào mũi tên lên hay xuống sẽ làm tăng hay giảm giá trị của số trong ô. Ta cũng có thể nháy chuột vào giữa ô và nhập trực tiếp giá trị số mới.

Margins

Top:

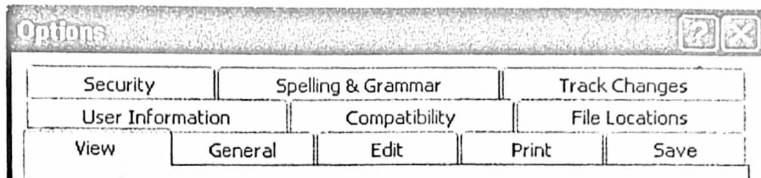
Left:

- **Hộp văn bản** (Text box) : khi nháy chuột vào hộp ta có thể nhập văn bản. Ví dụ hộp văn bản dùng để nhập mật khẩu cho tài liệu:

Password to open:

- **Các lớp**. Một số hộp thoại được tổ chức thành nhiều lớp giống như các tấm bìa xếp chồng lên nhau, tên các lớp nằm ở phía trên đỉnh hộp thoại. Mỗi lớp lại tương ứng

với các mục lựa chọn riêng, có thể coi mỗi lớp như là một hộp thoại con. Ví dụ hộp thoại Options bao gồm 10 lớp.



- **Nút trợ giúp**  nằm ở phía trên bên phải cửa sổ, khi nhấn nút này dấu chấm hỏi sẽ dính vào con trỏ chuột, di con trỏ chuột tới bất kỳ mục nào trong hộp thoại và nhấn chuột thì ta sẽ được hướng dẫn trực tiếp của chính mục này.

2.5. Các loại menu

Khi một ứng dụng được mở phía dưới Thanh tiêu đề là **Thanh menu chính** của ứng dụng. Nếu nhấn vào một mục trên Thanh menu chính sẽ xuất hiện một Menu dọc bao gồm các lệnh của ứng dụng. Ví dụ nhấn vào mục Edit thường xuất hiện Menu dọc gồm các mục Cut, Copy, Paste, Select All. Một mục bị mờ trên một menu là lệnh không được dùng trong ngữ cảnh hiện hành. Khi nhấn vào mục có dấu mũi tên ở phía phải sẽ xuất hiện một Menu dọc mới.

Khi nhấn **nút phải chuột** vào màn hình nền, hoặc vào nền của thanh Taskbar, hoặc vào tên các tệp đã chọn trong Windows Explorer, hoặc vào đoạn văn bản đã đánh dấu khối trong Word, trên màn hình sẽ xuất hiện một menu dọc nhỏ (gọi là **Menu tắt**) chứa các lệnh mà ta cần dùng trong tình huống này.

1.6. Thoát khỏi Windows và tắt máy

Trước tiên ta cần thoát khỏi tất cả các ứng dụng đang chạy, tiếp theo nhấn nút Start, xuất hiện menu dọc, chọn mục Turn off Computer, xuất hiện hộp thoại Turn off Computer, chọn Turn off.

3. MENU START VÀ THANH TASKBAR

Menu Start dùng để quản lý các ứng dụng, các chương trình đã cài đặt; thanh Taskbar dùng để quản lý các chương trình hiện đang chạy và chuyển đổi giữa chúng.

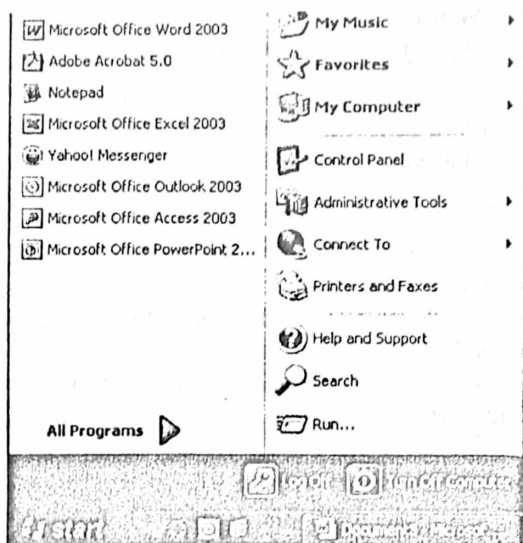
3.1. Menu Start. Khi nhấn nút Start xuất hiện menu Start với các mục:

- **All Programs**: khi trỏ chuột vào mục này sẽ xuất hiện menu dọc cấp hai chứa tất cả các chương trình có thể chạy.
- **My recent documents**: mở các tài liệu đã mở gần đây nhất.
- **Control Panel**: sửa đổi màn hình nền hoặc các thiết lập hệ thống.
- **Search**: tìm tệp hoặc thư mục.
- **Help and Support**: khi chọn mục này cửa sổ trợ giúp xuất hiện. Cửa sổ trợ giúp có các mục: Pick a Help topic (hướng dẫn phân theo chủ đề), Index (các chủ đề hướng dẫn liệt kê theo thứ tự từ vựng), Search (tìm mọi chủ đề có chứa một từ hay câu, sau đó lựa chọn chủ đề cần xem hướng dẫn).
- **Run**: mở các mục như trang Web, chương trình và các tài nguyên máy tính khác.

- **Turn off Computer** : tắt máy tính hoặc khởi động lại máy.

Trong hệ thống menu dọc xuất phát từ nút Start, nếu ta trỏ chuột (không cần nháy) vào mục có dấu đầu mũi tên thì sẽ xuất hiện một menu dọc mới. Với các menu dọc quá dài để hiển thị các mục bị dấu cản trỏ chuột vào mũi tên ở phía dưới hoặc phía trên của menu con.

Hình thức trình bày của Start menu có thể theo hai cách : cách của Windows XP, cách của Windows 2000 cũ. Để chuyển đổi giữa hai cách trình bày dùng lệnh: Start / Control Panel / Taskbar and Start Menu, hiện hộp thoại, chọn lớp Start Menu, chọn mục Start Menu (cách mới) hoặc Classic Start Menu (cách cũ, dùng menu cá nhân hoá Personalized Menu).

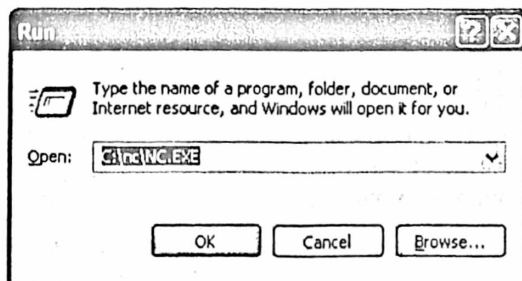


3.2. Khởi động một chương trình ứng dụng

Dùng nút Start có thể khởi động bất kỳ một chương trình ứng dụng nào, như Word, Excel, Paint, Solitaire Đầu tiên nháy nút Start, trỏ chuột vào mục All Programs để xuất hiện menu dọc chính . . . , vào menu dọc chứa chương trình cần chạy, nháy vào mục chương trình muốn khởi động (các mục không có dấu đầu mũi tên ở sau là các chương trình có thể chạy được). Khi một chương trình khởi động thì trên thanh Taskbar xuất hiện một nút mới chứa biểu tượng và tên chương trình vừa khởi động.

Khi đang làm việc với một chương trình ứng dụng, muốn chạy một chương trình ứng dụng khác ta lại nháy vào nút Start và làm như trên. Như vậy Windows XP cho phép chạy nhiều ứng dụng cùng một lúc, tên các ứng dụng hiện trên thanh Taskbar. Tất cả các cửa sổ ứng dụng khi cực tiểu hoá (không ở dạng cửa sổ) đều chuyển về thành một nút trên thanh Taskbar. Khi đang làm việc với một ứng dụng, muốn chuyển sang làm việc với một ứng dụng khác (đã được kích hoạt) ta chỉ việc nháy vào nút tương ứng trên Taskbar, khi đó cửa sổ ứng dụng với ứng dụng này sẽ xuất hiện ở trước các cửa sổ khác.

Dùng lệnh Start / Run để chạy một chương trình hay mở một tài liệu nếu biết trước đường dẫn cùng tên tệp: nháy nút Start, chọn mục Run, hiện hộp thoại Run, gõ tên chương trình hay một tài liệu cùng đường dẫn (nếu không biết chắc chương trình ở đâu thì hãy nháy nút Browse để xác định nơi cất tệp).



Dùng lệnh Start / My Recent

Documents để mở tài liệu mà ta mở trước đó không lâu: nháy nút Start, chọn mục My Recent Documents, xuất hiện menu dọc, nháy tên tài liệu cần mở (tài liệu có thể tạo

bởi Word, Excel, Paint, Notepad ...), kết quả là tài liệu được mở cùng với chương trình ứng dụng tạo ra nó cũng được khởi động theo.

Thoát khỏi chương trình ứng dụng đang chạy: nhấn vào nút Close ở góc trên bên phải của sổ ứng dụng. Khi ứng dụng đóng, nút tương ứng với nó trên thanh Taskbar cũng biến mất.

3.3. Bổ sung một chương trình vào menu Start

Bổ sung một chương trình vào các menu dọc xuất phát từ nút Start tiến hành theo các bước:

- Dùng lệnh Start / Control Panel / Taskbar and Start menu ..., xuất hiện hộp thoại, chọn lớp Start menu, chọn mục Classic Start Menu, nhấn nút Customize, nhấn nút Add, gõ vào đường dẫn đến mục mà ta muốn thêm vào menu hoặc sử dụng nút Browse để tìm đường dẫn tới nó.

- Nhấn nút Next, sử dụng hộp thoại Select Program Folder để báo cho Windows biết nơi sẽ đặt mục mới.

- Nhấn nút Next, đặt tên cho mục thêm vào menu, cuối cùng nhấn Finish.

Loại bỏ một chương trình từ các menu dọc tiến hành theo các bước: nhấn nút Start, trỏ chuột tới mục cần xóa và nhấn nút phải chuột, xuất hiện menu tắt, chọn mục Delete, nhấn Yes để đưa mục này vào Thùng rác.

3.4. Các thao tác trên thanh Taskbar

Sắp xếp các cửa sổ ứng dụng. Nhấn nút phải chuột lên nền của Taskbar, xuất hiện Menu tắt gồm các mục sau: Cascade Windows (các cửa sổ ứng dụng đang mở xếp lớp lên nhau), Tile Windows Horizontally (các cửa sổ ứng dụng xếp cạnh nhau theo chiều ngang), Tile Windows Vertically (các cửa sổ ứng dụng xếp cạnh nhau theo chiều đứng), Show the Desktop (cực tiểu hoá tất cả các cửa sổ đang mở và đưa về Taskbar, hiện Desktop).

Điều khiển một cửa sổ ứng dụng đã mở. Mỗi ứng dụng đã mở sinh ra một Nút trên thanh Taskbar, khi nhấn nút phải chuột vào Nút này sẽ xuất hiện một Menu tắt với các mục: Restore, Move, Size, Minimize, Maximize, Close Alt+F4 (giống menu điều khiển ở góc trên bên trái của cửa sổ, xem Mục 2.3).

Cho ẩn hiện thanh Taskbar. Nhấn nút phải chuột lên nền của Taskbar, xuất hiện menu tắt, chọn mục *Properties*, xuất hiện hộp thoại *Taskbar and Start Menu Properties*, chọn lớp Taskbar, trong lớp này có các nút kiểm: Keep the Taskbar on top of the windows (thanh Taskbar luôn luôn hiện), Auto-hide the Taskbar (thanh Taskbar chỉ hiện khi con trỏ chuột nằm ở vị trí của nó), Lock the Taskbar (khóa Taskbar để không di chuyển và thay đổi kích thước được), Show the Clock (hiện đồng hồ trên thanh Taskbar).

Thay đổi vị trí đặt và kích thước thanh Taskbar. Thanh Taskbar có thể đặt ở một trong 4 cạnh của màn hình bằng cách nhấn vào nền của Taskbar và kéo đi. Thông thường thanh Taskbar để ở cạnh đáy màn hình. Thay đổi độ rộng của thanh Taskbar bằng cách nhấn và kéo lên các biên phía trong của nó (tại nơi có xuất hiện mũi tên hai chiều).

4. WINDOWS EXPLORER

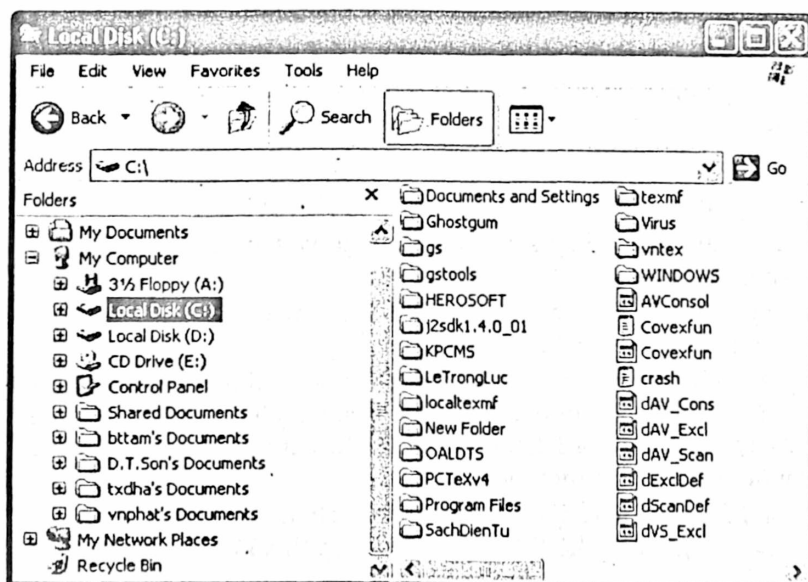
Windows Explorer là công cụ trợ giúp của Windows XP giúp ta biết được toàn bộ máy tính có những gì, cho phép xem nội dung máy tính như một hệ thống thứ bậc hay cấu trúc cây. Ta có thể xem dễ dàng nội dung mỗi ổ đĩa, mỗi thư mục, cũng như bất kỳ ổ đĩa nào trong mạng.

4.1. Khởi động Windows Explorer. Dùng lệnh Start / All Programs / Accessories / Windows Explorer để khởi động Windows Explorer, xuất hiện cửa sổ của chương trình Windows Explorer và nó được chia thành hai phần: khung bên trái và khung bên phải.

Khung bên trái là cây thư mục liệt kê tất cả các tài nguyên của máy: các ổ đĩa, Control Panel, Thùng rác, mạng . . . (với điều kiện nút Folders trên thanh công cụ đã ẩn chìm xuống). Trong khung này có các thao tác:

- Nháy lên đối tượng (ổ đĩa, thư mục con ...) thì nội dung bên trong của đối tượng sẽ hiện lên ở khung bên phải. Động tác này gọi là *mở một thư mục*.
- Nháy vào dấu (+) đứng trước một đối tượng thì trong cây thư mục sẽ hiện tiếp các thư mục con của đối tượng này.
- Nháy vào dấu (-) đứng trước một đối tượng thì trong cây thư mục sẽ không hiện các thư mục con của đối tượng này.

Khi nút Folders trên thanh công cụ nổi lên thì Khung bên trái hiện danh sách các công việc có thể làm với tệp và thư mục (hoặc các công việc ứng với tình huống hiện tại), các vị trí khác trên máy tính và mạng. Nút mũi tên xuống trong Khung bên trái để mở rộng danh sách, nút mũi tên lên trong khung để thu gọn danh sách. Đây là cách xử lý mới của Windows Explorer so với các phiên bản Windows trước.



Khung bên phải của cửa sổ liệt kê chi tiết (gồm các thư mục con và tệp) của đối tượng có hộp sáng trong Khung bên trái. Các đối tượng ở Khung bên phải có 5 cách hiện, dùng lệnh View và chọn một trong 5 khả năng: *List* (hiện biểu tượng và tên

thư mục, tên tệp), *Details* (hiện biểu tượng, tên tệp, số byte, kiểu tệp, ngày giờ tạo), *Tiles* (hiện biểu tượng to), *Icons* (biểu tượng nhỏ xếp hàng ngang), *Thumbnails* (hiện thị một hình ảnh chứa đựng các nội dung của tệp nếu có thể).

Khi Khung bên trái không hiện cây thư mục, để mở một thư mục đang hiện ở Khung bên phải ta chỉ cần nhấn đúp vào tên thư mục.

Sắp xếp các tệp thuộc Khung bên phải dùng lệnh View / Arrange Icons by, xuất hiện menu dọc nhỏ với các mục: Name (xếp các tệp và thư mục theo tên), Size (xếp theo kích thước), Type (xếp theo phân mở rộng), Modified (xếp theo ngày giờ tạo sửa).

4.2. Sử dụng thanh nhớ USB

Cắm USB vào cổng USB, Windows XP sẽ tự nhận biết USB và đèn trên USB đỏ, sau đó ta có thể làm việc với USB như một ổ đĩa bình thường. Tắt USB : nhấn đúp vào biểu tượng USB ở nút phải thanh Taskbar, xuất hiện hộp thoại Safely Remove Hardware, nhấn nút Stop, nhấn tiếp nút OK, đèn đỏ trên USB tắt là thành công. Hoặc có thể tắt USB bằng cách: mở cửa sổ My Computer, nhấn phải chuột vào biểu tượng USB là Removable Disk, xuất hiện menu tắt, chọn Eject.

4.3. Tạo một thư mục con mới

Trong khung phải của sổ Windows Explorer hãy mở thư mục cần tạo một thư mục con mới. Từ menu chính của cửa sổ Windows Explorer ra lệnh File/ New/ Folder (hoặc chọn mục Make a new Folder trong Khung bên trái nếu Khung bên trái hiện danh sách các công việc), xuất hiện hộp văn bản New Folder ở Khung bên phải, gõ vào tên thư mục mới.

4.4. Lựa chọn tệp và thư mục

Lựa chọn một đối tượng (một tệp hay một thư mục): nhấn chuột vào biểu tượng thư mục hay tệp. Chọn nhiều biểu tượng nằm kế tiếp nhau ở Khung bên phải của sổ: nhấn vào đối tượng đầu, ấn và giữ phím Shift đồng thời nhấn vào đối tượng cuối. Chọn nhiều đối tượng nằm rời rạc trên Khung bên phải của sổ: ấn và giữ phím Ctrl đồng thời nhấn vào từng đối tượng. Chọn tất cả các đối tượng trong Khung bên phải của sổ: lệnh Edit / Select All.

4.5. Di chuyển hay sao chép các tệp và thư mục

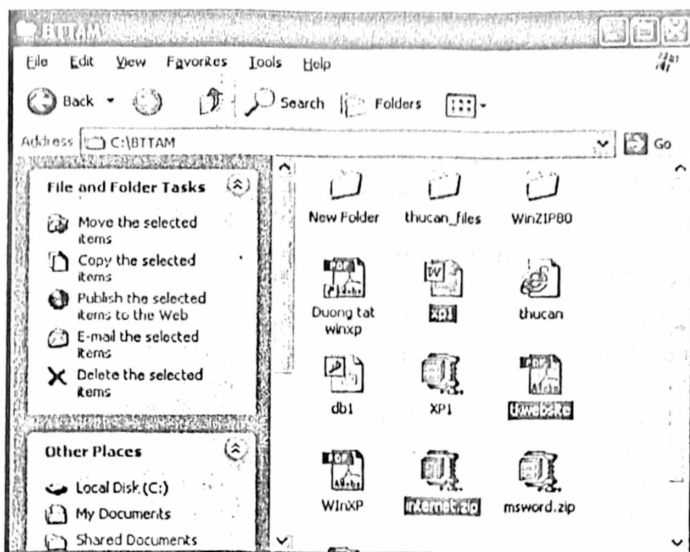
Ta có thể di chuyển hay sao chép thư mục và tệp sang một thư mục khác hay ổ đĩa khác bằng cách:

- Trong cửa sổ Windows Explorer, mở thư mục có chứa tệp cần di chuyển hay sao chép, khung bên trái cho hiện cây thư mục.

- Lựa chọn tệp hay nhóm tệp ở khung bên phải, dùng nút phải chuột để kéo tệp từ Khung bên phải sang tên thư mục (nơi mà ta muốn chuyển tệp đến hay sao chép vào) nằm trong cây thư mục của Khung bên trái, khi tên thư mục này được chiếu sáng thì nhả nút chuột ra, xuất hiện một menu tắt.

- Chọn Move Here để di chuyển tệp, hoặc chọn Copy Here để sao chép tệp.

Ta cũng có thể dùng hệ thống menu và hộp thoại để di chuyển hay sao chép tệp và thư mục. Trước tiên cần chọn tệp và thư mục cần di chuyển hay cần sao chép trong Khung bên phải, dùng lệnh Edit / Move to Folder hay Edit / Copy to Folder (hoặc chọn Move this file, Move this folder, Move the selected items hay Copy this file, Copy this folder, Copy the selected items nếu khung bên trái hiện danh sách các công việc), xuất hiện hộp thoại Move Items hoặc Copy Items, chọn thư mục cần đưa tệp tới.



4.6. Xóa tệp và thư mục. Lựa chọn các tệp hay thư mục cần xóa trong Khung bên phải, dùng lệnh File / Delete (hoặc chọn mục Delete this file, Delete this folder, Delete the selected items ở Khung bên trái nếu Khung bên trái hiện danh sách các công việc), xuất hiện hộp thoại xác nhận xóa Confirm File Delete, chọn Yes. Các tệp bị xóa theo cách này được chuyển vào thư mục Recycle Bin, ta có thể mở thư mục này để khôi phục lại tệp hay xóa hẳn nó đi. Nếu xóa tệp trên đĩa mềm hay đĩa CD ghi được thì tệp không được chuyển vào Rycle Bin.

4.7. Đổi tên tệp hay thư mục. Mở thư mục chứa tên tệp hay thư mục cần đổi tên trong Khung bên phải cửa sổ Windows Exploer, lựa chọn tên tệp hay thư mục. Dùng lệnh File / Rename (hoặc chọn mục Rename this file, Rename this folder nếu khung bên trái hiện danh sách các công việc), gõ vào tên mới và ấn Enter.

4.8. Sao chép tệp hay thư mục vào đĩa mềm. Các bước tiến hành: lựa chọn các tệp hay thư mục cần sao chép ra đĩa mềm, dùng lệnh File / Send To / Floppy (A:)

4.9. Tìm kiếm tệp hay thư mục. Nháy nút Search trên thanh công cụ, chọn mục All files and folders trên Khung bên trái. Nếu muốn tìm theo tên tệp hay thư mục thì gõ đầy đủ hay một phần của tên tệp trong hộp All or part of file name, nếu muốn tìm theo một từ hay cụm từ chứa trong tệp thì gõ vào hộp A word or phrase in the file. Tiếp theo ta cần chỉ ra nơi cần tìm kiếm bằng cách nháy vào nút mũi tên trong hộp Look in, chọn ổ đĩa và thư mục. Cuối cùng nháy nút Search, kết quả tìm kiếm cho trong Khung bên phải.

4.10. Chia sẻ thư mục hoặc ổ đĩa trên mạng. Trong cửa sổ Windows Explorer cho hiện cây thư mục trên Khung trái, chọn ổ đĩa hay thư mục muốn dùng chung trên mạng, nháy phải chuột vào tên này, hiện menu tắt, chọn mục Sharing and Security, hiện hộp thoại, chọn lớp Sharing, đánh dấu mục Share this folder on the network nếu muốn chia sẻ một thư mục (người dùng ở máy khác có thể truy nhập vào thư mục này).

5. DESKTOP VÀ CÁC BIỂU TƯỢNG

Khởi động xong máy tính, xuất hiện màn hình nền (Desktop), trên đó có các biểu tượng. Trong khi làm việc bất kỳ lúc nào ta muốn xuất hiện Desktop thì chỉ cần cực tiểu hoá tất cả các ứng dụng đang chạy về thành các biểu tượng trên thanh Taskbar (xem Mục 3.4), hoặc nháy chuột vào biểu tượng Show Desktop trên Thanh công cụ Quick Launch (nếu chưa có thanh công cụ Quick Launch trên Taskbar thì nháy phải chuột vào nền thanh Taskbar, hiện menu tắt, chọn mục Toolbars, đánh dấu kiểm vào mục Quick Launch).

Các biểu tượng trên Desktop chia thành hai loại: biểu tượng mặc nhiên là biểu tượng sẵn có của Windows XP như My Computer và Recycle Bin, biểu tượng đường tắt (Shortcut) có dấu mũi tên ở góc dưới bên trái hình vẽ biểu tượng. Biểu tượng đường tắt cung cấp cách truy nhập vào các tài liệu và chương trình thường hay sử dụng một cách dễ dàng bằng cách nháy đúp lên biểu tượng. Ví dụ ta có thể lập một biểu tượng đường tắt tới chương trình C:\NCNC.EXE. Biểu tượng đường tắt không làm thay đổi vị trí tệp, nó chỉ là một con trỏ mà cho phép ta nhanh chóng mở tệp, không phải vào hệ thống menu. Ta có thể tạo một biểu tượng đường tắt cho một đối tượng bất kỳ như tệp chương trình, tệp văn bản, thư mục, các ổ đĩa, các máy tính khác hay máy in.

5.1. Tạo một biểu tượng đường tắt

Trong cửa sổ Windows Explorer hãy mở thư mục chứa đối tượng cần tạo biểu tượng đường tắt, lựa chọn đối tượng trong Khung bên phải. Nháy nút phải chuột vào đối tượng, hiện menu tắt. Chọn Create Shortcut nếu muốn tạo Shortcut ngay trong thư mục đang mở, hoặc chọn Send to / Desktop (Create shortcut) nếu muốn tạo Shortcut trên nền Desktop.

Khi ta nháy nút phải chuột lên biểu tượng đường tắt sẽ xuất hiện một menu tắt với các mục: Delete (xóa biểu tượng và đưa vào Thùng rác, khi xóa biểu tượng tệp gốc không bị xóa), Rename (đổi tên biểu tượng), Properties (thay đổi các thuộc tính của biểu tượng, xem được nơi chứa chương trình ứng với biểu tượng, thay đổi hình ảnh của biểu tượng).

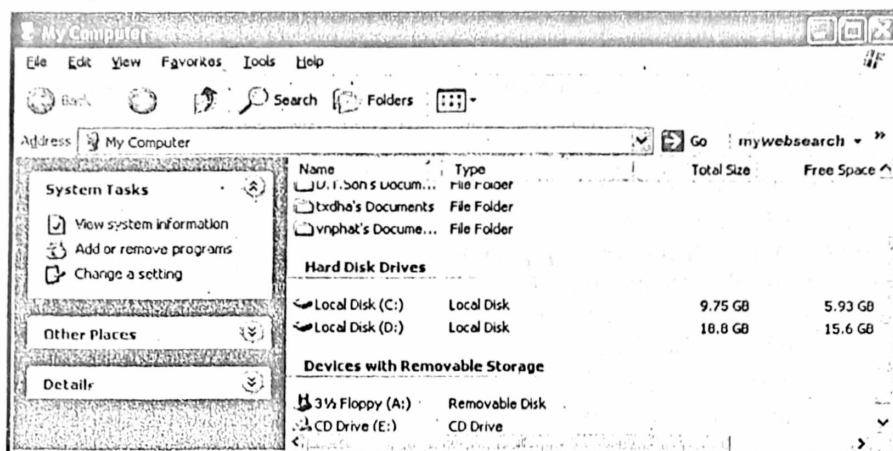
5.2. Thay đổi màn hình nền

Dùng lệnh Start / Control Panel, xuất hiện cửa sổ Control Panel, nháy đúp lên biểu tượng Display, xuất hiện hộp thoại Display Properties với nhiều lớp. Lớp Desktop và lớp Themes : chọn cách trang trí màn hình nền theo các mẫu sẵn, hoặc lấy một ảnh bất kỳ (dùng nút Browse để xác định nơi chứa tệp ảnh), mẫu chuẩn là Windows XP. Lớp Screen Saver: thiết lập màn hình chờ (màn hình này xuất hiện nếu sau một khoảng thời gian nhất định ta không sử dụng bàn phím hay chuột).

5.3. Biểu tượng My Computer. My Computer là rất hữu dụng nếu ta muốn xem nội dung riêng một thư mục hay một ổ đĩa. Khi ta nháy đúp biểu tượng My Computer trên màn hình nền, xuất hiện cửa sổ My Computer, nháy vào nút mũi tên trên thanh Address để lựa chọn tên ổ đĩa cần hiện nội dung, xuất hiện các thư mục và tệp chứa trong ổ đĩa. Sau đó ta có thể nháy đúp vào thư mục để xem nội dung thư mục.

Sử dụng mục View trên menu chính ta có thể thay đổi cách trình bày các tệp và thư mục trong cửa sổ. Tất cả các thao tác đối với tệp và thư mục trong My Computer cũng tương tự như trong Windows Explorer.

Trên thanh công cụ Standard Buttons của cửa sổ My Computer nếu ta chọn mục Folders thì cửa sổ My Computer sẽ chia thành Khung bên trái (chứa cây thư mục) và Khung bên phải hoàn toàn giống với cửa sổ Windows Explorer.



Xem thông tin về các ổ đĩa: trong khung Address chọn My Computer, Khung phải của cửa sổ hiện tên các ổ đĩa, dùng lệnh View / Details để hiện kích thước, không gian trống tên từng ổ đĩa. Nếu cửa sổ My Computer đang ở trạng thái này, ta cho đĩa mềm vào ổ A, nhấn phải chuột vào mục 3 1/2 Floppy (A:), xuất hiện menu tắt, chọn mục Format để định dạng đĩa mềm trong ổ A.

Xoá các tệp tạm trên ổ đĩa cứng: nhấn phải chuột vào tên ổ đĩa cứng. Hiện menu tắt, chọn mục Properties, xuất hiện hộp thoại Properties, chọn lớp General, nhấn nút Disk Cleanup, hiện hộp thoại Disk Cleanup, đánh dấu chọn các loại tệp cần xoá và bỏ dấu chọn các loại tệp không muốn xoá, nhấn OK.

5.4. Biểu tượng Recycle Bin (Thùng rác)

Thùng rác là nơi chứa các tệp, các đối tượng bị xoá bỏ khi ta thao tác trong Windows XP. Các tệp không thực sự bị loại khỏi đĩa cứng cho đến khi ta làm rỗng Thùng rác. Windows Explorer xem thùng rác như một thư mục con, do đó có thể phục hồi các tệp và biểu tượng chương trình bị xoá bằng thao tác sao chép giữa các thư mục.

Các thao tác đối với Thùng rác. Nháy đúp chuột lên biểu tượng Recycle Bin, xuất hiện cửa sổ Recycle Bin, trong cửa sổ này có thể làm các thao tác:

- Phục hồi: nháy tên tệp cần phục hồi, dùng lệnh File / Restore, Windows sẽ tự động khôi phục tệp hay biểu tượng chương trình theo nguồn gốc ban đầu.
- Xoá khỏi Thùng rác: nháy tên chương trình cần xoá bỏ, dùng lệnh File / Delete.
- Làm rỗng Thùng rác: dùng lệnh File / Empty Recycle Bin. Theo định kỳ cần làm rỗng Thùng rác để giải phóng không gian đĩa.

6. PAINT

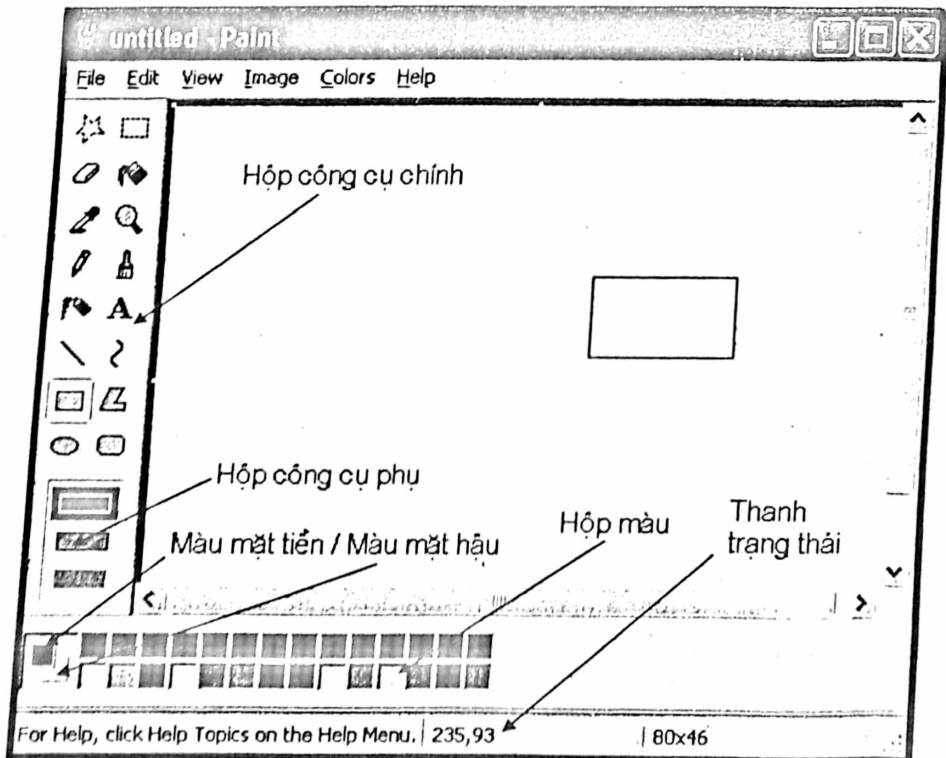
Paint là một công cụ của Windows XP cho phép tạo và hiệu chỉnh các hình ảnh đồ họa: một bức vẽ trong Paint, thông tin đồ họa lưu trong Clipboard, một bức ảnh ghi ở dạng BMP, GIF, JPG, ...

6.1. Khởi động Paint

Dùng lệnh Start / All Programs / Accessories / Paint để mở cửa sổ Paint.

Vùng trắng ở giữa là vùng vẽ. 16 nút bên trái cửa sổ là hộp công cụ chính (Tool box), công cụ chính để vẽ là bút lông (Brush) và bút chì (Pencil). Dưới hộp công cụ chính là hộp công cụ phụ dùng để lựa chọn chi tiết hơn khi đã chọn một công cụ trong hộp công cụ chính. Góc dưới bên trái là Hộp màu (Color Box) dùng để chọn màu, kích trái của hộp màu là một ô cho thông tin về màu mặt tiền (foreground color) và màu mặt hậu (background color) hiện hành.

Trên vùng vẽ là các điểm ảnh (pixel) xếp theo hàng và cột, góc trên bên trái vùng vẽ có tọa độ (0,0), trục X hướng sang phải, trục Y hướng xuống dưới. Phía dưới cửa sổ Paint là thanh trạng thái (Status bar), trên đó có hai ô chứa hai cặp số. Cặp số thứ nhất có dạng (x,y) thông báo vị trí của con trỏ, hoặc là tọa độ bắt đầu của đối tượng đang vẽ (ví dụ nút đầu tiên của đường thẳng, góc trên trái của hình chữ nhật ...). Cặp số thứ hai có dạng (dx x dy) thông báo kích thước của đối tượng đang vẽ. Ví dụ khi đang kéo chuột vẽ hình chữ nhật hai cặp số là (87,47) và (180x155) sẽ có nghĩa: tọa độ góc trên trái hình chữ nhật là $x = 87$, $y = 47$, chiều ngang hình chữ nhật là $dx = 180$, chiều cao là $dy = 155$. Sử dụng các tọa độ này để vẽ chính xác hình.



Thiết lập kích thước bức vẽ dùng lệnh Image / Attributes, xuất hiện hộp thoại Attributes. Các mục trong hộp thoại: Width - thay đổi độ rộng bức vẽ, Height - thay đổi độ cao bức vẽ, Units - thay đổi đơn vị đo là Cm hay Inches, Colors - để chọn màu của bức vẽ là trắng đen hay có màu, Default - trả lại trạng thái mặc định.

Các bước chung để tạo một bức vẽ:

- Chọn công cụ vẽ trên Hộp công cụ chính: nháy vào nút. Hình vẽ trên nút mô tả công dụng của nút, song nếu không biết chính xác hãy để con trỏ lên nút một lát tên nút sẽ xuất hiện.

- Chọn độ rộng đường, kiểu bút lông hay loại hình chữ nhật trong hộp công cụ phụ.

- Chọn màu mặt tiền: nháy nút trái chuột lên màu cần chọn trong hộp màu. Chọn màu mặt hậu: nháy nút phải chuột vào màu cần chọn trong hộp màu.

- Tiến hành vẽ. Trong khi vẽ nếu dùng nút trái chuột sẽ lấy màu mặt tiền, dùng nút phải chuột sẽ lấy màu mặt hậu. Muốn hủy những gì vừa vẽ dùng lệnh Edit / Undo (có thể dùng tới 3 lần), muốn khôi phục những gì đã bị Undo dùng lệnh Edit / Repeat (có thể dùng tới 3 lần).

Xem các bức vẽ lớn. Với những bức vẽ lớn cần nhiều chỗ trên màn hình để xem, ta có thể không cho hiện hộp công cụ, hộp màu và thanh trạng thái bằng cách dùng lệnh View, bỏ đánh dấu vào các mục Tool box, Color box, Status bar. Muốn rộng hơn nữa dùng lệnh View / View Bitmap (ấn phím bất kỳ về trạng thái bình thường).

Ghi một bức vẽ dùng lệnh File / Save hay lệnh File / Save As, hộp thoại Save As xuất hiện. Trong hộp Save as Type hãy chọn một trong các dạng bitmap: Monochrome Bitmap (lưu ảnh trắng đen, xấu), 16 Color Bitmap (bức vẽ 16 màu, đủ đẹp), 256 Color Bitmap (bức vẽ nhiều phổ màu), 24 Bit Bitmap (lưu bức vẽ bằng phổ màu đầy đủ, chiếm nhiều không gian đĩa nhất). Gõ tên tệp vào hộp File Name, nháy Save.

Mở một bức vẽ đã lưu trữ dùng lệnh File / Open.

6.2. Sử dụng các công cụ vẽ của hộp công cụ chính

Vẽ tự do bằng công cụ Pencil. Nháy nút trái (nút phải) chuột vào điểm bắt đầu vẽ, giữ chuột và kéo để vẽ theo màu mặt tiền (màu mặt hậu). Muốn vẽ các đường hoàn toàn đứng, ngang hay xiên 45 độ thì giữ phím Shift khi vẽ.

Vẽ tự do bằng công cụ Brush. Khi đã chọn Brush, ta cần chọn kiểu của bút lông trong hộp công cụ phụ. Nhấn giữ nút trái (nút phải) chuột và kéo để vẽ theo màu mặt tiền (màu mặt hậu).

Sơn xịt bằng công cụ Airbrush. Chọn Airbrush, chọn một trong ba mẫu bình xịt trong hộp công cụ phụ, di con trỏ vào vùng vẽ, ấn nút trái (nút phải) chuột và kéo để tạo các đám chấm hình tròn có màu mặt tiền (màu mặt hậu). Các đám chấm mau hay thưa phụ thuộc vào kéo chuột nhanh hay chậm.

Vẽ các đường thẳng bằng công cụ Line. Chọn Line, chọn độ rộng đường trong hộp công cụ phụ, di chuột vào vùng vẽ, nhấn giữ nút trái (nút phải) chuột và kéo để vẽ đường thẳng theo màu mặt tiền (màu mặt hậu). Để vẽ các đường hoàn toàn đứng, ngang hay chéo cần ấn phím Shift khi vẽ.

Vẽ các đường cong lượn sóng bằng công cụ Curve:

- Chọn công cụ Curve, chọn độ rộng nét vẽ ở Hộp công cụ phụ.

- Định vị con trỏ vào nơi bắt đầu đường cong, nhấn giữ nút trái (nút phải) chuột và kéo tới nơi kết thúc đường cong, nhả nút chuột, ta được một đường thẳng theo màu mặt tiền (màu mặt hậu).

- Đưa con trỏ vào một phía của đường thẳng, nhấn giữ nút chuột và kéo để đánh cong đường thẳng về một phía, nhả chuột (ta có đường với một nét cong). Đưa con trỏ

sang phía ngược lại, nháy chuột và kéo để được đường cong dạng lượn sóng. Trong lúc đang uốn cong đường nếu ta ấn đồng thời cả hai nút chuột thì đường cong bị hủy bỏ.

Vẽ hình chữ nhật và hình vuông bằng công cụ Rectangle. Giả sử dùng nút trái chuột để vẽ, chọn công cụ Rectangle, chọn một trong ba loại hình chữ nhật trong hộp công cụ phụ: *Loại thứ nhất* là hình chữ nhật chỉ có viền và được vẽ theo màu mặt tiền; *Loại thứ hai* là hình chữ nhật có viền được tô bằng màu mặt tiền, phần bên trong được tô bằng màu mặt hậu; *Loại thứ ba* là hình chữ nhật đặc được tô đầy bằng màu mặt tiền. Di con trỏ đến vùng vẽ, nhấn giữ nút chuột và kéo để tạo hình chữ nhật. Muốn được hình vuông thì giữ phím Shift trong khi kéo chuột.

Để xác định độ rộng đường viền của hình chữ nhật, hình chữ nhật có góc tròn, ellipse, hay đa giác, trước tiên chọn công cụ Line, chọn độ rộng đường, tiếp theo mới chọn công cụ Rectangle, Ellipse hay Polygon.

Vẽ hình chữ nhật với các góc tròn dùng công cụ Rounded Rectangle, vẽ hình Ellipse và hình tròn bằng công cụ Ellipse: thao tác giống công cụ Rectangle.

Vẽ các hình đa giác bằng công cụ Polygon. Giả sử dùng nút trái chuột để vẽ một đa giác có N cạnh, chọn công cụ Polygon, chọn một trong ba loại đa giác trong hộp công cụ phụ: đa giác chỉ có viền và được vẽ bằng màu mặt tiền, đa giác có viền tô bằng màu mặt tiền và ruột tô bằng màu mặt hậu, đa giác tô đặc bằng màu mặt tiền. Nhấn giữ nút trái chuột và kéo để vẽ cạnh đầu tiên, nháy nút trái chuột vào điểm cuối của cạnh thứ hai (Paint sẽ nối điểm này với điểm cuối của cạnh đầu tiên), tiếp tục để được N-1 cạnh, nháy đúp vào điểm cuối của cạnh N-1 ta nhận được cạnh cuối cùng.

Tô đầy một hình đóng kín bằng Fill with Color. Chọn công cụ Fill with Color, đưa con trỏ vào bên trong vùng đóng kín định tô, nháy nút trái chuột để tô bằng màu mặt tiền (hoặc nháy nút phải chuột nếu tô bằng màu mặt hậu).

Thêm văn bản bằng công cụ Text:

- Chọn công cụ Text, chọn một trong hai cách hiện văn bản ở hộp công cụ phụ. Cách ở trên: nền của khung văn bản là màu mặt hậu, màu chữ là màu mặt tiền. Cách ở dưới: màu chữ là màu mặt tiền, khung văn bản không có nền, do đó vẫn nhìn thấy những gì đã vẽ ở phía dưới khung văn bản.

- Nháy giữ nút trái chuột và kéo để tạo khung văn bản hình chữ nhật, xuất hiện con trỏ nhập văn bản và thanh công cụ Fonts. Chọn phông chữ, cỡ chữ và kiểu chữ. Nếu không xuất hiện thanh công cụ Fonts thì dùng lệnh View / Text Toolbar.

- Nhập văn bản từ bàn phím, hoặc dán văn bản có sẵn trong Clipboard bằng lệnh Edit/ Paste. Nháy bên ngoài khung văn bản để chấp nhận, sau khi chấp nhận ta không thể sửa được.

6.3. Sử dụng các công cụ hiệu chỉnh trong hộp công cụ chính

Xóa bằng công cụ Eraser. Chọn công cụ Eraser / Color Eraser, chọn một trong 4 kích thước cục tẩy trong hộp công cụ phụ, chọn màu mặt hậu. Định vị con trỏ chuột vào nơi bắt đầu xóa, nhấn giữ nút trái chuột và kéo, vùng bị xóa được thay bằng màu mặt hậu.

Chọn màu bằng công cụ Pick Color. Chọn màu mặt tiền: chọn Pick Color, nháy nút trái chuột vào vị trí trên bức vẽ có màu mà ta muốn làm màu mặt tiền. Chọn màu mặt hậu: chọn Pick Color, nháy nút phải chuột vào vị trí trên bức vẽ có màu mà ta muốn làm màu mặt hậu.