

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP VINH



Tailieu.vn

GIÁO TRÌNH
TIN HỌC ĐẠI CƯƠNG 1

[Lưu hành nội bộ]

-2020-

Tailieu.vn

MỤC LỤC

Chương 1.	TỔNG QUAN VỀ HỆ THỐNG MÁY TÍNH.....	1
1.1.	Thông Tin Và Xử Lý Thông Tin.....	1
1.2.	Cơ Bản Về Cấu Trúc Máy Tính	2
Chương 2.	MICROSOFT WINDOWS	6
2.1.	Tập Tin, Thư Mục, Ổ đĩa Và đường Dẫn.....	6
2.2.	Khởi động MS Windows.....	7
2.3.	Quản Lý Và Cấu Hình Của Windows	11
2.4.	Windows Explorer.....	18
2.5.	Một Số Tiện Ích.....	10
2.6.	Sử Dụng Tiếng Việt Trong Windows	22
Chương 3.	MICROSOFT WORD	23
3.1.	Giới Thiệu Microsoft Word.....	23
3.2.	Định Dạng Văn Bản	25
3.3.	Chèn Các đối Tượng Vào Văn Bản.....	41
3.4.	Bảng – Chia Cột Và Trình Bày Trang.....	58
3.5.	Style	67
3.6.	Các Chức Năng Khác	71
3.7.	In Ấn Trong Word	74
Chương 4.	MICROSOFT EXCEL	76
4.1.	Giới Thiệu Microsoft Excel.....	76
4.2.	Các Thao Tác Cơ Bản	82
4.3.	Một Số Hàm Trong Excel.....	89
4.4.	Thao Tác Trên Cơ Sở Dữ Liệu.....	99
4.5.	Tạo Biểu đồ Trong Excel	108
4.6.	Định Dạng Trang In Trong Excel.....	114
Chương 5.	MICROSOFT POWERPOINT	115
5.1.	Giới Thiệu Microsoft Powerpoint	115
5.2.	Slide Master.....	119
5.3.	Animation	120

5.4.	Slide Transition.....	122
Chương 6.	SỬ DỤNG INTERNET	125
6.1.	<i>Giới Thiệu Internet</i>	<i>125</i>
6.2.	<i>Một Số Khái Niệm</i>	<i>125</i>
6.3.	<i>Các Dịch Vụ Thông Dụng Trên Internet.....</i>	<i>127</i>
6.4.	<i>Trình Duyệt Web Internet Explorer 9.0</i>	<i>128</i>
6.5.	<i>Tìm kiếm thông tin trên Internet</i>	<i>129</i>
6.6.	<i>Dịch Vụ Email</i>	<i>130</i>
6.7.	<i>Dịch vụ Office Online</i>	<i>133</i>
TÀI LIỆU THAM KHẢO		135

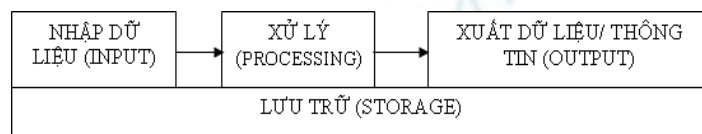
CHƯƠNG 1- TỔNG QUAN VỀ HỆ THỐNG MÁY TÍNH

1.1. Thông Tin Và Xử Lý Thông Tin

1.1.1. Khái niệm về thông tin

Dữ liệu (data) là các dữ kiện không có ý nghĩa rõ ràng. Khi dữ liệu được xử lý để xác định ý nghĩa thực sự của chúng, khi đó chúng được gọi là thông tin (information). đối với con người, dữ liệu được mức thấp nhất của kiến thức và thông tin là mức độ thứ hai. Thông tin mang lại cho con người sự hiểu biết về thế giới xung quanh.

Quá trình xử lý thông tin cơ bản như sau: Dữ liệu được nhập ở đầu vào (Input), sau đó máy tính (hay con người) sẽ thực hiện xử lý nhận được thông tin ở đầu ra (Output). Lưu ý là dữ liệu có thể lưu trữ ở bất cứ giai đoạn nào.



Ví dụ: Người ta tiến hành ghi nhận có dữ liệu từ camera các hình ảnh ở đường phố, sau đó tiến hành phân tích dữ liệu đó có thông tin về một số xe nào đó. Toàn bộ quá trình lưu trữ trên đĩa cứng máy tính.

Trong thời đại hiện nay, khi lượng thông tin đến với chúng ta càng lúc càng nhiều thì con người có thể dùng một công cụ hỗ trợ cho việc lưu trữ, chọn lọc và xử lý lại thông tin gọi là máy tính điện tử (Computer). Máy tính điện tử giúp con người tiết kiệm rất nhiều thời gian, công sức và tăng độ chính xác, giúp tự động hóa một phần hay toàn phần của quá trình xử lý dữ liệu.

Cùng một thông tin có thể được biểu diễn bằng những dữ liệu khác nhau, ví dụ như số 1 hay I. Tuy nhiên đối với máy tính, biểu diễn này phải là duy nhất để có thể sao chép mà không mất thông tin. Máy tính biểu diễn dữ liệu bằng hệ đếm nhị phân. Tuy chỉ dùng 2 ký số là 0 và 1 (gọi là bit) nhưng hệ nhị phân này giúp máy tính biểu diễn - xử lý được trên hầu hết các loại thông tin mà con người hiện đang sử dụng như văn bản, hình ảnh, âm thanh, video,...

1.1.2. Đơn vị thông tin

Đối với máy tính, đơn vị nhỏ nhất dùng để biểu diễn thông tin gọi là bit (Binary digit). Bit là một chữ số trong hệ thống số nhị phân, nó có thể có giá trị 0 hoặc 1. Trong bộ nhớ máy tính, một bit là một công tắc điện nhỏ có thể bật (giá trị 1) hoặc tắt (giá trị 0).

Hệ nhị phân sử dụng hai ký số 0 và 1 để biểu diễn các số. Khi biểu diễn dữ liệu, bit không biểu diễn độc lập mà được lập theo nhóm 8 bit, gọi là một byte, viết tắt là B. Do

đó, một Kilobyte của RAM = 1024 byte hoặc 8192 bit. Thực tế, người ta ít khi sử dụng đơn vị mà dùng byte. Xem bảng bên dưới để thấy các biểu diễn khác. Chấn hạn, thẻ nhớ máy chụp hình là 32GB, đĩa CDROM là 650MB, đĩa DVD là 4.3GB, đĩa cứng là 1TB.

Tên	Ký hiệu	Giá trị
Byte	B	=8bit
KiloByte	KB	$=2^{10}B=1024B$
MegaByte	MB	$=1024KB=2^{20}B$
GigaByte	GB	$=1024MB=2^{30}B$
TetraByte	TB	$=1024GB=2^{40}B$

Lưu ý : Khi đề cập đến dung lượng lưu trữ, người ta sử dụng một Kilo tương ứng với 1024, sử dụng K viết hoa, và thường đề cập đến byte (Ví dụ 1KB=1024Byte). Nhưng khi đề cập đến tốc độ truyền dữ liệu, người ta sử dụng Kilo tương ứng 1000, sử dụng k viết thường, và đề cập đến bit (ví dụ: 1 kbit/s = 1000 bits per second).

1.2. Cơ Bản Về Cấu Trúc Máy Tính

Hiện tại máy tính được chia làm các dòng:

-Desktop: máy bàn, ít di chuyển, to, giá rẻ, cần nguồn điện lưới, tốc độ cao, dễ nâng cấp, sửa chữa

-Laptop (di chuyển, sử dụng pin, tốc độ chậm hơn desktop, khó nâng cấp và sửa chữa)

-Netbook: giống laptop nhưng có cấu hình thấp, rẻ, thời gian sử dụng pin dài, thường rất nhỏ và nhẹ, chỉ sử dụng các việc đơn giản như soạn văn bản và duyệt Web.

-TablePC: thường không có bàn phím, sử dụng màn hình cảm ứng, tốc độ chậm, pin lâu, thích hợp cho việc ghi chú và duyệt web.

Các dòng máy tính này phù hợp cho mỗi loại công việc tùy theo mỗi người, và không thể thay thế lẫn nhau. Dựa trên tiêu chí sử dụng, máy tính được chia thành ba loại chính: máy tính văn phòng, đồ họa và giải trí. Mỗi hệ thống được trang bị những phần cứng cơ bản là bo mạch chủ (mainboard), thiết bị xử lý, bộ nhớ (RAM), ổ cứng (hard

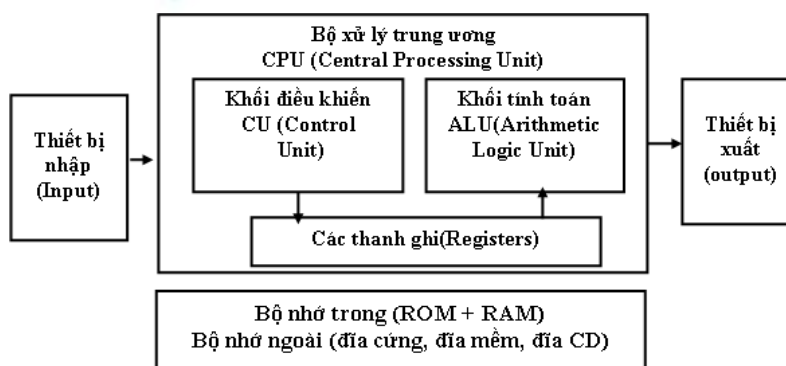
disk), vỏ máy kèm bộ nguồn (case), bàn phím (keyboard), chuột (mouse) và màn hình (monitor), và cài đặt phần mềm tùy theo công việc. Ngoài ra, tùy theo yêu cầu công việc mà mọi người có thể mua thêm modem, máy in (printer), máy quét (scanner) và các loại ổ đĩa...

Mỗi loại máy tính có thể có hình dạng hoặc cấu trúc khác nhau, tùy theo mục đích sử dụng. Một cách tổng quát, máy tính điện tử là một hệ xử lý thông tin tự động gồm 2 phần chính: phần cứng và phần mềm.

1.2.1. Phần cứng (Hardware)

Phần cứng có thể được hiểu đơn giản là tất cả các phần trong máy tính mà chúng ta có thể thấy hoặc sờ được. Phần cứng bao gồm 3 phần chính:

- đơn vị xử lý trung ương (CPU - Central Processing Unit).
- Bộ nhớ (Memory).
- Thiết bị nhập xuất (Input/Output).



- **Bộ xử lý trung ương (CPU)**

Bộ xử lý trung ương chỉ huy các hoạt động của máy tính theo lệnh và thực hiện các phép tính. CPU có 3 bộ phận chính: khối điều khiển, khối tính toán số học và logic, và một số thanh ghi. Khối điều khiển (Control Unit) là trung tâm điều hành máy tính có nhiệm vụ giải mã các lệnh, tạo ra các tín hiệu điều khiển công việc của các bộ phận khác của máy tính theo yêu cầu của người sử dụng hoặc theo chương trình đã cài đặt. Khối tính toán số học và logic (Arithmetic-Logic Unit) thực hiện các phép tính số học (cộng, trừ, nhân, chia,...), các phép tính logic (AND, OR, NOT, XOR) và các phép tính quan hệ (so sánh lớn hơn, nhỏ hơn, bằng nhau,...). Các thanh ghi (Registers) đóng vai trò bộ nhớ trung gian, giúp tăng tốc độ trao đổi thông tin trong máy tính.

Ngoài ra, CPU còn được gắn với một đồng hồ (clock) hay còn gọi là bộ tạo xung

nhịp. Tần số đồng hồ càng cao thì tốc độ xử lý thông tin càng nhanh. Thường thì đồng hồ được gắn tương xứng với cấu hình máy và có các tần số dao động (cho các máy Pentium 4 trở lên) là 2.0 GHz, 2.2 GHz,... hoặc cao hơn.

Bộ vi xử lý thông dụng hiện nay có các dòng Core I7 (Xử lý đa nhiệm bốn-hoặc tám-luồng), Core I5 (Xử lý đa nhiệm bốn-hoặc tám- luồng), Core I3 (Xử lý đa nhiệm bốn-luồng)

- Bộ nhớ

Bộ nhớ là thiết bị lưu trữ thông tin, được chia làm hai loại: bộ nhớ trong và bộ nhớ ngoài.

Bộ nhớ trong gồm ROM và RAM. ROM (Read Only Memory) là bộ nhớ chỉ đọc, dùng lưu trữ các chương trình hệ thống, chương trình điều khiển việc nhập xuất cơ sở (ROM-BIOS: ROM-Basic Input/Output System). Dữ liệu trên ROM được không thể thay đổi, không bị mất ngay cả khi không có điện. RAM (Random Access Memory) là bộ nhớ truy xuất ngẫu nhiên, được dùng để lưu trữ dữ kiện và chương trình trong quá trình thao tác và tính toán. Dữ liệu lưu trong RAM sẽ mất đi khi mất điện hoặc tắt máy. Dung lượng bộ nhớ RAM cho các máy tính hiện nay thông thường vào khoảng 2GB MB, 4GB, 8GB

....

Bộ nhớ ngoài bao gồm các thiết bị lưu trữ thông tin với dung lượng lớn, thông tin không bị mất khi không có điện, có thể cất giữ và di chuyển độc lập với máy tính. Có nhiều loại bộ nhớ ngoài phổ biến như: đĩa cứng (hard disk) với dung lượng hiện nay khoảng 250 GB, 500 GB, 1TB, 2 TB... Lưu ý là đĩa cứng là loại bộ nhớ ngoài mặc dù chúng luôn được gắn bên trong máy tính. đĩa quang (CD-dung lượng phổ biến khoảng 650 MB, DVD-khoảng 4.7 GB...) thường lưu trữ âm thanh, video được sử dụng trong các phương tiện đa truyền thông (multimedia). Các loại bộ nhớ ngoài khác như thẻ nhớ (Memory Stick, Compact Flash Card), USB Flash Drive có dung lượng phổ biến là 4G, 8GB, 16 GB...

- Các thiết bị ngoại vi

Thiết bị ngoại vi là các thiết bị giúp máy tính kết nối, trao đổi dữ liệu với thế giới bên ngoài. Thiết bị ngoại vi được chia làm hai nhóm là thiết bị nhập và thiết bị xuất tùy theo dữ liệu đi vào hay đi ra máy tính. Các thiết bị nhập gồm:

-Bàn phím (keyboard) là thiết bị nhập chuẩn, loại phổ biến chứa 104 phím chia làm 3 nhóm phím chính: nhóm phím đánh máy gồm các phím chữ, phím số và phím các ký tự đặc biệt (~, !, @, #, \$, %, ^, &

?,...); nhóm phím chức năng gồm các phím từ F1 đến F12 và các phím như

← ↑ → ↓ (phím di chuyển), phím PgUp (lên trang màn hình), PgDn (xuống

Tailieu.vn

trang màn hình), Insert (chèn), Delete (xóa), Home (về đầu), End (về cuối); nhóm phím số (numeric keypad).

- Thiết bị xác định điểm (Pointing Device) như chuột (Mouse) để chọn một vị trí trên màn hình, màn hình cảm ứng (Touch Screen)

- Thiết bị đọc: có nhiều loại như đầu đọc quang học (Optical- mark reader) dùng ánh sáng phản xạ để nhận thông tin được đánh dấu, thiết bị đọc mã vạch (Barcode reader) dùng ánh sáng để đọc mã vạch, máy quét (Scanner), máy ảnh số (Digital camera), máy quay phim số (Digital video camera)... Máy quét, máy ảnh, máy quay là các thiết bị số hóa thế giới thực.

Các thiết bị xuất bao gồm:

- Màn hình (Monitor): thiết bị xuất chuẩn. Màn hình phổ hiện tại là màn hình LCD với độ phân giải có thể đạt 1280 X 1024 pixel. Tương tự với màn hình còn có máy chiếu (Projector).

- Máy in (Printer): in thông tin ra giấy. Máy in phổ biến hiện tại máy in phun, máy in laser trắng đen.

1.2.2. Phần mềm (Software)

Phần mềm là các chương trình điều khiển hoạt động của máy tính nhằm thực hiện yêu cầu xử lý công việc của người sử dụng. Phần mềm được chia làm 2 loại: Hệ điều hành và phần mềm ứng dụng. Hệ điều hành (Operating System Software) chứa tập các câu lệnh để chỉ dẫn phần cứng máy tính và các phần mềm ứng dụng làm việc với nhau. Không có hệ điều hành thì máy tính không thể hoạt động được. Chức năng chính của hệ điều hành là thực hiện các lệnh theo yêu cầu của người sử dụng; quản lý tài nguyên máy tính: bộ nhớ, các thiết bị ngoại vi. Một số hệ điều hành phổ biến là MS Windows (Windows 7, Vista, XP...), Linux (Unbutu, Fedora), Mac, Unix ... Phần mềm ứng dụng (Application Software) rất phong phú và đa dạng tùy theo yêu cầu xử lý công việc cho người sử dụng: soạn thảo văn bản, tính toán, phân tích số liệu, đồ họa, games. Phần mềm được các hãng sản xuất nâng cấp liên tục, tuy nhiên các tính năng chính của phần mềm thường được giữ lại nhằm tạo sự thân thiện cho người sử dụng. Một số phần mềm ứng dụng được sử dụng rất phổ biến hiện nay như: MS Word (chế bản điện tử), MS Excel (bảng tính), MS Access (cơ sở dữ liệu), Corel Draw, Auto- Cad, Photoshop (đồ họa), Internet Explorer, Google Chrome, FireFox (trình duyệt web)...

Chương 2. MICROSOFT WINDOWS

2.1. Tập Tin, Thư Mục, Ổ đĩa Và đường Dẫn

2.1.1. Tập tin (File)

Tập tin là tập hợp dữ liệu được tổ chức theo một cấu trúc nào đó. Nội dung của tập tin có thể là chương trình, dữ liệu, văn bản. Mỗi tập

tin được lưu lên đĩa với một tên (filename) thường có 2 phần: phần tên

(name) và phần phân loại (extension) cách nhau bởi dấu chấm, ví dụ như: giaotrichCSE.docx.

Phần tên là phần bắt buộc, còn phần phân loại thì có thể có hoặc không. Phần tên do người tạo tập tin đặt bao gồm các ký tự chữ từ A đến Z, các chữ số từ 0 đến 9, các ký tự khác như #, \$, %, ~, ^, @, (,), !, _, khoảng trắng.

Phần phân loại (còn gọi là đuôi file) mặc định do chương trình ứng dụng tạo ra, là 3 hoặc 4 ký tự trong các ký tự nêu trên. Dựa vào đuôi file để xác tập tin lưu trữ dữ liệu loại nào, với một số loại phổ biến cần biết như sau: com, exe (các file có khả năng thực thi một ứng dụng nào đó trên hệ điều hành); txt (file văn bản đơn giản); doc (file MS Word); xls (file MS Excel); bmp, gif, jpg (file ảnh); mp3, dat, wma, wmv, mov, mp4 (file âm thanh, video).

Ký hiệu đại diện (Wildcard): để chỉ một nhóm các tập tin có tính tương đồng nào đó, ta có thể sử dụng hai ký hiệu đại diện. Dấu ? dùng để đại diện cho một ký tự bất kỳ trong tên tập tin tại vị trí nó xuất hiện. Dấu * đại diện cho một chuỗi ký tự bất kỳ trong tên tập tin từ vị trí nó xuất hiện.

2.1.2. Đĩa - thư mục

Đĩa (Drive): Ổ đĩa là nơi lưu trữ thông tin phụ thuộc vào thiết bị lưu trữ và được quản lý bởi MS Windows (không phải là thiết bị lưu trữ vốn độc lập với hệ điều hành). Như ta đã biết, máy tính dùng thiết bị là đĩa cứng (hay CD, đĩa USB) để lưu dữ liệu. Tuy nhiên, một đĩa cứng có thể chia làm nhiều đĩa logic (ví dụ như máy tính có một HDD dung lượng 500 GB có thể chia làm 3 ổ đĩa: đĩa C (100 GB) chứa hệ điều hành, đĩa D (200 GB) chứa tài liệu, đĩa E (200 GB) chứa bản sao dữ liệu quan trọng). Mỗi đĩa logic đều được MS Windows gán cho một tên. đĩa A hay B thường dùng cho đĩa mềm mà hiện nay không còn thông dụng. đĩa C, D, E ... thường là các đĩa cứng, CDROM hay đĩa USB.

Thư mục (Folder/ Directory) là nơi lưu giữ các tập tin theo một chủ đề nào đó theo ý người sử dụng giúp dễ dàng quản lý tập tin.

Trên mỗi ổ đĩa có một thư mục chung gọi là thư mục gốc. Thư mục gốc không có tên riêng và được ký hiệu là “\” (backslash). Dưới mỗi thư mục gốc có các tập tin trực

Đường dẫn (Path) dùng để chỉ đường đi đến thư mục (hay file) cần truy xuất. Khi sử dụng thư mục nhiều cấp (cây thư mục) thì ta cần chỉ rõ thư mục cần truy xuất. đường dẫn là một dãy các thư mục liên tiếp nhau, bắt đầu bởi tên đĩa, được phân cách bởi dấu \. Ví dụ: D:\baitap\baibapWin\bai.docx.

thanh...

Menu Start: Hầu hết tất cả chức năng của Windows được bố trí trong các menu xuất hiện từ mục Start.

2.2.3. Sử dụng chương trình trong Windows

- Khởi động một chương trình

Có nhiều cách để khởi động một chương trình từ Windows: chọn Start Menu □ All Programs □ [Group chương trình] □ Tên chương trình ứng dụng. Hoặc từ Start Menu □ nhập tên chương trình trong mục Search programs and files □ click chọn chương trình từ danh sách tìm thấy. Hoặc double click vào Shortcut (nếu có) để khởi động các chương trình.

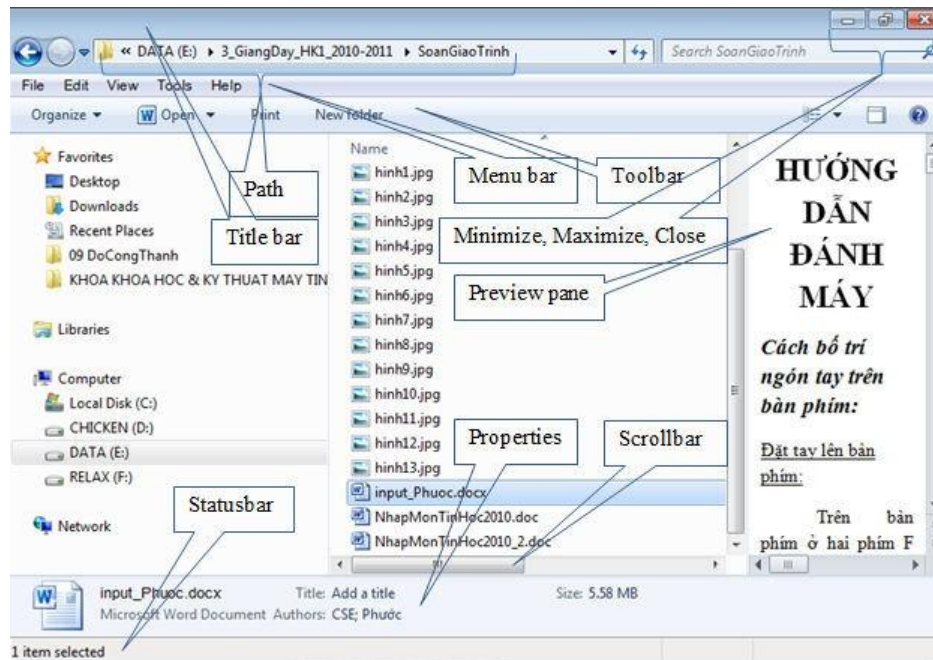
để thoát khỏi chương trình ứng dụng: Nhấn tổ hợp phím Alt + F4, hoặc click vào nút Close, hoặc Chọn Tab File □ Exit.

- Tự động chạy ứng dụng khi khởi động Windows

Một số cần được tự khởi động ngay khi bắt đầu phiên làm việc với Windows. để thực hiện điều này ta tạo Shortcut của chương trình đó trong mục Start up: Click Start Menu □ All Programs □ Right click tên Startup, chọn Open để mở cửa sổ Startup.

- Cửa sổ chương trình

Người sử dụng giao tiếp với các chương trình thông qua các cửa sổ, một cửa sổ chương trình gồm các thành phần sau:



Title bar: hiển thị tên chương trình

Toolbar: Chứa các lệnh thường sử dụng dưới dạng các công cụ. Statusbar: Thanh trạng thái, hiển thị thông tin trong cửa sổ.

Scrollbar: Thanh cuộn, dùng để xem phần nội dung bị che khuất.

Các nút Minimize, Maximize, Close: Phóng to, thu nhỏ, đóng cửa sổ chương trình.

- Các thao tác trên một cửa sổ

- Di chuyển cửa sổ: kéo thanh Title để cửa sổ đến vị trí mới.

- Thay đổi kích thước của cửa sổ: Di chuyển con trỏ chuột đến cạnh hoặc góc cửa sổ, khi con trỏ chuột biến thành hình mũi tên hai chiều thì drag cho đến khi đạt được kích thước mong muốn.

- Phóng to cửa sổ ra toàn màn hình: click nút Maximize.

- Phục hồi kích thước trước đó của cửa sổ: click nút Restore.

- Thu nhỏ cửa sổ thành biểu tượng trên Taskbar: Click lên nút Minimize

-Chuyển đổi giữa các cửa sổ của các ứng dụng đang mở: để chuyển đổi giữa các ứng dụng nhấn tổ hợp phím Alt + Tab hoặc chọn ứng dụng tương ứng trên thanh Taskbar.

- Sao chép dữ liệu giữa các ứng dụng

Trong Windows việc sao chép dữ liệu trong một ứng dụng hoặc giữa các ứng dụng được thực hiện thông qua bộ nhớ đệm (Clipboard). Tại một thời điểm, bộ nhớ đệm chỉ chứa một thông tin mới nhất. Khi một thông tin khác được đưa vào bộ nhớ đệm thì thông tin trước đó sẽ bị xoá. Khi thoát khỏi Windows thì nội dung trong bộ nhớ đệm cũng bị xoá.

Các bước sao chép dữ liệu:

- Chọn đối tượng cần sao chép.
- Chọn Edit □ Copy.
- Chọn vị trí cần chép tới.
- Chọn Edit □ Paste để chép dữ liệu từ Clipboard vào vị trí cần chép.
- Tìm kiếm dữ liệu

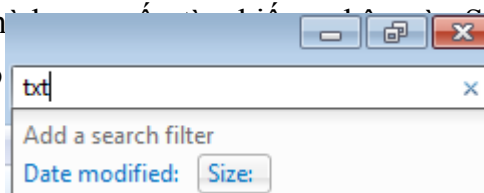
Chức năng tìm kiếm trong Windows 7 giúp tìm hầu như tất cả những gì có trên PC của bạn một cách nhanh chóng và dễ dàng. Có nhiều cách để tìm kiếm, người dùng có thể sử dụng Search box ở Start Button, Search box trong thư mục hay thư viện...

- Tìm kiếm bằng Search box ở Start Menu

Click chuột vào Start button □ Search và nhập từ hay bộ phận của từ cần tìm vào Search box. Kết quả sẽ được xuất trực tiếp lên Start Menu.

- Tìm kiếm bằng Search box ở thư mục

Mở ổ đĩa, thư mục hay thư viện nơi mà bạn muốn tìm kiếm. Nhập từ hay bộ phận của từ cần tìm vào Search box. Kết quả sẽ được xuất trực tiếp lên Start Menu. (có thể bỏ chọn Date modified hay Size).



2.3. Quản Lý Và Cấu Hình Của Windows

Control Panel là nơi quản lý cấu hình của hệ thống máy tính, mở từ menu Start □ Control Panel. Thường thì màn hình Control Panel hiển thị dưới dạng Category (ở mục View by). Người dùng có thể chọn dạng Large icons/Small icons. Trong mục này ngầm hiểu là chúng ta đang mở sẵn cửa sổ Control Panel. Học viên tự tìm các chức năng mô tả sau bằng cách sử dụng chức năng tìm kiếm.

2.3.1. Quản lý Font chữ

Dùng chức năng Fonts để cài đặt thêm hoặc loại bỏ các font không sử dụng. Chọn các font cần xóa, bấm phím Delete để xóa font. để thêm font chữ mới: Copy font cần thêm vào và Paste trong folder Fonts.

2.3.2. Thay đổi thuộc tính của màn hình

Mở màn hình Personalization (hoặc R_Click trên Desktop, chọn Personalization).

Từ màn hình này chúng ta có thể thay đổi:

Desktop Background: ảnh nền cho Desktop bằng cách Click chọn ảnh có sẵn hoặc kích nút Browse để chọn tập tin ảnh khác.

Screen Saver: Thiết lập chế độ bảo vệ màn hình, đồng thời có thể cài Password để bảo vệ

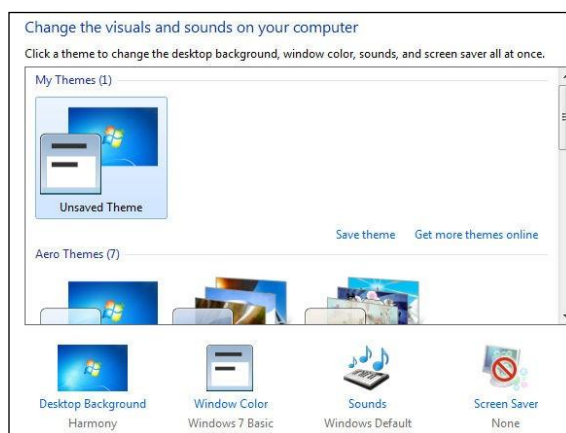
phiên làm việc hiện hành.

Windows Color: Thay đổi màu sắc, Font chữ và cỡ chữ của các Tab, Shortcut, Title bar,

...

Sounds: cho phép thiết lập âm thanh phát ra khi Windows thực thi đóng/mở cửa sổ, tắt/khởi động hệ thống.

Theme: một tập hợp những yếu tố tạo nên giao diện cho máy tính gồm các hiệu ứng đồ họa, âm thanh, màu sắc, con chuột, hình nền.. Tức là thay vì thay đổi từng mục Desktop Background, Windows Color. Sounds..., chúng ta có thể chọn theme



2.3.3. Thay đổi độ phân giải, chế độ màu

Độ phân giải càng lớn thì màn hình càng hiển thị nhiều thông tin nhưng các đối tượng trên màn hình sẽ thu nhỏ lại. Các chế độ phân giải màn hình thông dụng là 640x480, 800x600, 1024x768.... Tùy theo loại màn hình và card màn hình mà có thể thiết lập độ phân giải, chế độ màu khác nhau.

Chế độ màu càng cao thì hình ảnh càng đẹp và rõ nét. Các chế độ màu phổ biến là 256 màu (8 bits), 64.000 màu (16 bits), 16 triệu màu (24 bits).

để thay đổi độ phân giải: mở mục Adjust screen resolution. Chọn mục Resolution để thay đổi độ phân giải màn hình, sau đó bấm nút Apply. Lưu ý: nếu bạn chọn phân giải không phù hợp, màn hình sẽ không hiển thị gì. Khi đó đừng bấm phím nào và chỉ cần chờ một giây lát, màn hình sẽ quay về chế độ ban đầu.

để thay đổi chế độ màu: từ màn hình Adjust screen resolution, chọn Advance settings □ Monitor □ Colors để thay đổi chế độ màu

2.3.4. Loại bỏ chương trình

Để loại bỏ các chương trình không còn sử dụng, ta thực hiện:

Mở mục Programs and Features, chọn chương trình cần loại bỏ và click nút Uninstall.

2.3.5. Cấu hình ngày, giờ hệ thống

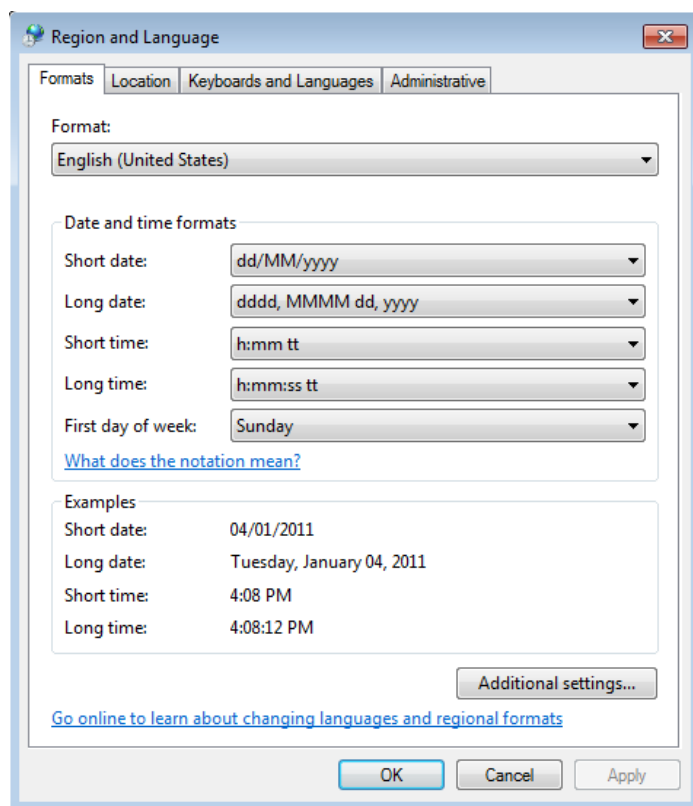
Bạn có thể thay đổi ngày giờ của hệ thống bằng cách Click lên biểu tượng đồng hồ trên thanh Taskbar hoặc chọn mục Date and Time từ Control Panel. Từ màn hình Date and Time cho phép chúng ta: Change date & time: Thay đổi ngày, tháng, năm, giờ, phút, giây; Change time zone: Thay đổi múi giờ, cho phép chỉnh lại các giá trị múi giờ theo khu vực hoặc theo tên các thành phố lớn.

2.3.6. Thay đổi thuộc tính của chuột

Thay đổi thuộc tính của bàn phím: Từ mục Mouse cho phép thay đổi tốc độ di chuyển của con trỏ chuột ở mục Motion trong thẻ Pointer Options, thay đổi tốc độ nhận phím double click ở mục Double-click trong thẻ Buttons.

2.3.7. Thay đổi thuộc tính vùng miền (Regional Settings)

Để thay đổi các thuộc tính như định dạng tiền tệ, hiển thị ngày giờ, đơn vị đo lường,... theo khu vực chúng ta sử dụng, chọn mục Region and Language.



Thẻ Formats: Cho phép định dạng hiển thị các thông số ngày tháng, tiền tệ, số theo vùng miền (quốc gia), Người dùng có thể chọn nút Additional settings để tùy ý thay đổi thiết lập về:

- Number: Thay đổi định dạng số, với các mục cơ bản: Decimal symbol (ký hiệu phân cách hàng thập phân); No. of digits after decimal (số các số lẻ ở phần thập phân); Digit grouping symbol (ký hiệu phân nhóm hàng ngàn); Digit grouping (số ký số trong một nhóm (mặc định là 3); Measurement system: (hệ thống đo lường như cm, inch)
- Currency: Thay đổi định dạng tiền tệ (\$, VND,...).
- Time: Thay đổi định dạng thời gian theo chế độ 12 giờ hay 24 giờ.

- Date: Thay đổi định dạng hiển thị ngày tháng.

Thẻ Location: Thay đổi thuộc tính vùng, việc chọn một vùng nào đó sẽ kéo theo sự thay đổi thuộc tính của Windows.

Thẻ Keyboards and Languages: Cho phép thiết lập mối quan hệ giữa bàn phím và ngôn ngữ được nhập vào.

Thẻ Administrative: Thực thi định dạng hiện hành cho các tài khoản khác hoặc tài khoản mới.

2.3.8. Thiết lập hiển thị tập tin, thư mục ẩn

Chọn mục Folder Options, chọn thẻ View. Từ mục Hidden files and folders, chọn mục Don't show hidden files, folders, or drives nếu muốn không hiển thị tập tin, thư mục hay ổ đĩa ẩn, chọn mục Show hidden files, folders, and drives nếu muốn hiển thị tập tin, thư mục hay ổ đĩa ẩn.

2.3.9. Gadgets

Gadgets là những tiện ích mà Windows 7 cung cấp cho người dùng để hiển thị nhanh một số thông tin cần thiết ra màn hình Desktop như đồng hồ, lịch, thời tiết hay thông số tài nguyên được sử dụng...

Chọn mục Desktop Gadgets, kéo các gadget cần hiển thị ra Desktop. để bỏ gadget trên desktop, chỉ cần bấm nút X bên cạnh.

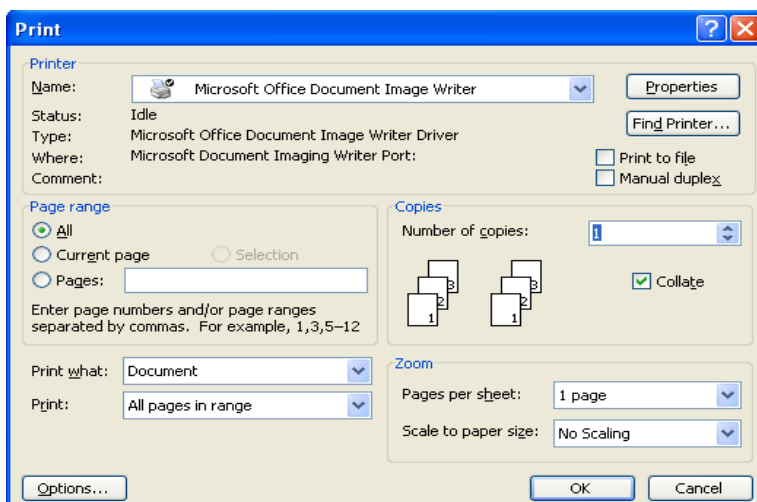
2.3.10. Máy in

Với một số máy in thông dụng thì MS Windows đã tích hợp sẵn chương trình điều khiển (driver) cho máy in, nếu không chúng ta phải cài đặt driver kèm theo máy in. Tuy nhiên chúng ta cũng nên cài đặt driver cung cấp theo máy ngay cả khi MS Windows đã tích hợp nhằm được hỗ trợ tốt nhất theo hãng sản xuất máy in. Việc quản lý máy in được thực hiện từ mục View devices and printers.

để cài đặt thêm máy in: Từ cửa sổ View devices and printers chọn nút Add a Printer, xuất hiện hộp thoại Add Printer. Sau đó làm theo các bước hướng dẫn của MS Windows.

để loại bỏ máy in đã cài: Từ cửa sổ View devices and printers chọn nút Add a Printer, R_click trên máy in tương ứng, và chọn menu Remove device.

để thực hiện in ấn một tài liệu ra giấy: từ chương trình ứng dụng chọn mục Print (thường ở trong menu File với biểu tượng hình máy in). Khi đó hộp thoại Print xuất hiện.



Tùy theo phần mềm sử dụng mà hộp thoại này có thể khác nhau, nhưng những chức năng chính như sau:

Printer	Chọn máy in muốn sử dụng. Có thể chọn máy in ảo (như Microsoft XPS Document Writer, Primo Pdf...) để tạo ra file xps hay pdf tương ứng.
Page Range	Chọn phạm vi muốn in: toàn bộ (All), trang hiện hành (Current page), vùng tài liệu đang chọn (Se-lection), trang in (Page) – nhập số trang muốn in, hoặc nhiều trang in cách nhau bởi dấu phẩy, hoặc dấu – để in liên tục nhiều trang (ví dụ: 2;4;5;9-12;15-20).
Number of Copy	Số bản in
Paper per Sheet	Số trang in trên một mặt giấy