



**European Computer Driving Licence**

# **USO DEL COMPUTER E GESTIONE DEI FILE**

**Microsoft Master instructor  
GIUSEPPE TROPEANO**

**Dispensa Modulo 2**

**Windows 7**

Aggiornata al Syllabus 5.0

Gesù disse:

*"Io sono la via, la verità e la vita*

*Chiunque crede in me non morirà*

*ma avrà vita eterna"*

Giovanni 11, 25

## LICENZA D'USO DEL MANUALE

L'OPERA (COME SOTTO DEFINITA) È MESSA A DISPOSIZIONE SULLA BASE DEI TERMINI DELLA PRESENTE LICENZA. L'OPERA È PROTETTA DAL DIRITTO D'AUTORE E/O DALLE ALTRE LEGGI APPLICABILI. OGNI UTILIZZAZIONE DELL'OPERA CHE NON SIA AUTORIZZATA AI SENSI DELLA PRESENTE LICENZA O DEL DIRITTO D'AUTORE È PROIBITA.

**Concessione della Licenza.** Nel rispetto dei termini e delle condizioni contenute nella presente Licenza, il Licenziante concede a Te una licenza per tutto il mondo, gratuita, non esclusiva e perpetua (per la durata del diritto d'autore applicabile) alle seguenti condizioni.

- a. Tu puoi distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare, eseguire, recitare o esporre in pubblico l'Opera, anche in forma digitale, solo assicurando che i termini di cui alla presente Licenza siano rispettati e, insieme ad ogni copia dell'Opera (o supporto fonografico su cui è registrata l'Opera) che distribuisce, comunichi al pubblico o rappresenti, esegui, reciti o esponi in pubblico, anche in forma digitale, devi includere una copia della presente Licenza o il suo Uniform Resource Identifier. Non puoi proporre o imporre alcuna condizione relativa all'Opera che alteri o restringa i termini della presente Licenza o l'esercizio da parte del beneficiario dei diritti qui concessi. Non puoi concedere l'Opera in sub licenza. Devi mantenere intatte tutte le informative che si riferiscono alla presente Licenza ed all'esclusione delle garanzie. Non puoi distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare, eseguire, recitare o esporre in pubblico l'Opera, neanche in forma digitale, usando misure tecnologiche miranti a controllare l'accesso all'Opera ovvero l'uso dell'Opera, in maniera incompatibile con i termini della presente Licenza. Quanto sopra si applica all'Opera anche quando questa faccia parte di una Collezione di Opere, anche se ciò non comporta che la Collezione di Opere di per sé ed indipendentemente dall'Opera stessa debba essere soggetta ai termini ed alle condizioni della presente Licenza. Qualora Tu crei una Collezione di Opere, su richiesta di qualsiasi Licenziante, devi rimuovere dalla Collezione di Opere stessa, ove materialmente possibile, ogni riferimento in accordo con quanto previsto dalla clausola 4.d, come da richiesta. Qualora tu crei un'Opera Derivata, su richiesta di qualsiasi Licenziante devi rimuovere dall'Opera Derivata stessa, nella misura in cui ciò sia possibile, ogni riferimento in accordo con quanto previsto dalla clausola 4.c, come da richiesta.
- b. Tu non puoi esercitare alcuno dei diritti a Te concessi al precedente punto 3 in una maniera tale che sia prevalentemente intesa o diretta al perseguimento di un vantaggio commerciale o di un compenso monetario privato. Lo scambio dell'Opera con altre opere protette dal diritto d'autore, per mezzo della condivisione di file digitali (c.d. filesharing) o altrimenti, non è considerato inteso o diretto a perseguire un vantaggio commerciale o un compenso monetario privato, a patto che non ci sia alcun pagamento di alcun compenso monetario in connessione allo scambio di opere coperte da diritto d'autore.

**Limitazione di Responsabilità.** SALVI I LIMITI STABILITI DALLA LEGGE APPLICABILE, IL LICENZIANTE NON SARÀ IN ALCUN CASO RESPONSABILE NEI TUOI CONFRONTI A QUALUNQUE TITOLO PER ALCUN TIPO DI DANNO, SIA ESSO SPECIALE, INCIDENTALE, CONSEGUENZIALE, PUNITIVO OD ESEMPLARE, DERIVANTE DALLA PRESENTE LICENZA O DALL'USO DELL'OPERA, ANCHE NEL CASO IN CUI IL LICENZIANTE SIA STATO EDOTTO SULLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. NESSUNA CLAUSOLA DI QUESTA LICENZA ESCLUDE O LIMITA LA RESPONSABILITÀ NEL CASO IN CUI QUESTA DIPENDA DA DOLO O COLPA GRAVE.

### 7. Risoluzione

- a. La presente Licenza si intenderà risolta di diritto e i diritti con essa concessi cesseranno automaticamente, senza necessità di alcuna comunicazione in tal senso da parte del Licenziante, in caso di qualsivoglia inadempimento dei termini della presente Licenza da parte Tua, ed in particolare delle disposizioni di cui ai punti 4.a, 4.b, 4.c e 4.d, essendo la presente Licenza condizionata risolutivamente al verificarsi di tali inadempimenti. In ogni caso, la risoluzione della presente Licenza non pregiudicherà i diritti acquistati da individui o enti che abbiano acquistato da Te Opere Derivate o Collezioni di Opere, ai sensi della presente Licenza, a condizione che tali individui o enti continuino a rispettare integralmente le licenze di cui sono parte. Le sezioni 1, 2, 5, 6, 7 e 8 rimangono valide in presenza di qualsiasi risoluzione della presente Licenza.
- b. Sempre che vengano rispettati i termini e le condizioni di cui sopra, la presente Licenza è perpetua (e concessa per tutta la durata del diritto d'autore sull'Opera applicabile). Nonostante ciò, il Licenziante si riserva il diritto di rilasciare l'Opera sulla base dei termini di una differente licenza o di cessare la distribuzione dell'Opera in qualsiasi momento; fermo restando che, in ogni caso, tali decisioni non comporteranno recesso dalla presente Licenza (o da qualsiasi altra

licenza che sia stata concessa, o che sia richiesto che venga concessa, ai termini della presente Licenza), e la presente Licenza continuerà ad avere piena efficacia, salvo che vi sia risoluzione come sopra indicato.

### Varie

- a. Ogni volta che Tu distribuisi, o rappresenti, esegui o reciti pubblicamente in forma digitale l'Opera o una Collezione di Opere, il Licenziante offre al destinatario una licenza per l'Opera nei medesimi termini e condizioni che a Te sono stati concessi dalla presente Licenza.
- b. Ogni volta che Tu distribuisi, o rappresenti, esegui o reciti pubblicamente in forma digitale un'Opera Derivata, il Licenziante offre al destinatario una licenza per l'Opera originale nei medesimi termini e condizioni che a Te sono stati concessi dalla presente Licenza.
- c. L'invalidità o l'inefficacia, secondo la legge applicabile, di una o più fra le disposizioni della presente Licenza, non comporterà l'invalidità o l'inefficacia dei restanti termini e, senza bisogno di ulteriori azioni delle parti, le disposizioni invalide o inefficaci saranno da intendersi rettificate nei limiti della misura che sia indispensabile per renderle valide ed efficaci.
- d. In nessun caso i termini e le disposizioni di cui alla presente Licenza possono essere considerati rinunciati, né alcuna violazione può essere considerata consentita, salvo che tale rinuncia o consenso risultino per iscritto da una dichiarazione firmata dalla parte contro cui operi tale rinuncia o consenso.

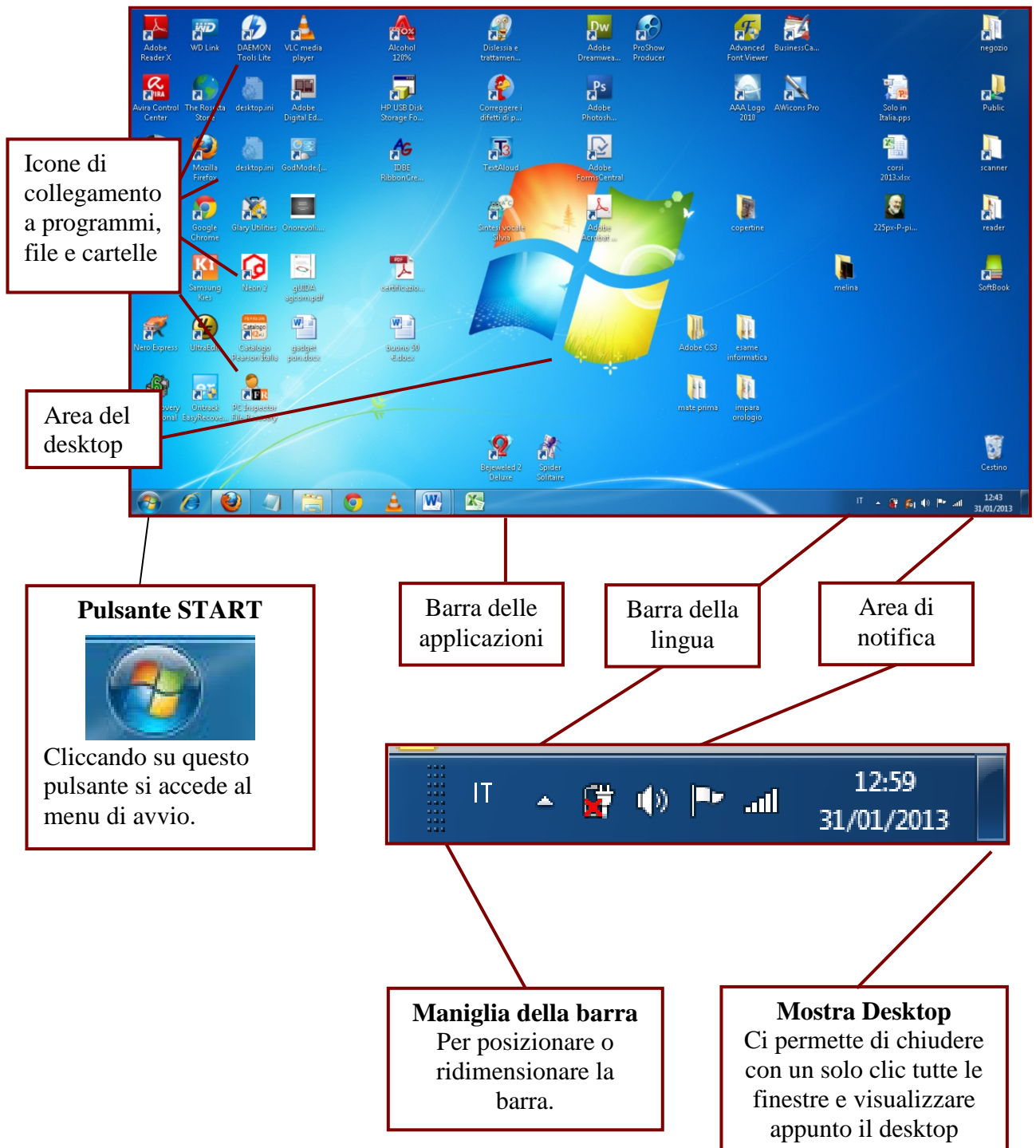
La presente Licenza costituisce l'intero accordo tra le parti relativamente all'Opera qui data in licenza. Non esistono altre intese, accordi o dichiarazioni relative all'Opera che non siano quelle qui specificate. Il Licenziante non sarà vincolato ad alcuna altra disposizione addizionale che possa apparire in alcuna comunicazione da Te proveniente. La presente Licenza

## DESKTOP

All'accensione del nostro PC, il **BIOS** (Basic Input Output System) si occupa di verificare, attraverso una serie di test, che il nostro hardware sia tutto Ok. Superata questa fase viene ceduto il comando al S.O. (sistema operativo). Questa fase di caricamento si chiama **Bootstrap**, terminata la quale ci appare una schermata chiamata **Desktop**.

Nella sottostante figura vengono indicate le varie parti di questa schermata.

Vediamo in dettaglio queste parti.



## BARRA DELLE APPLICAZIONI



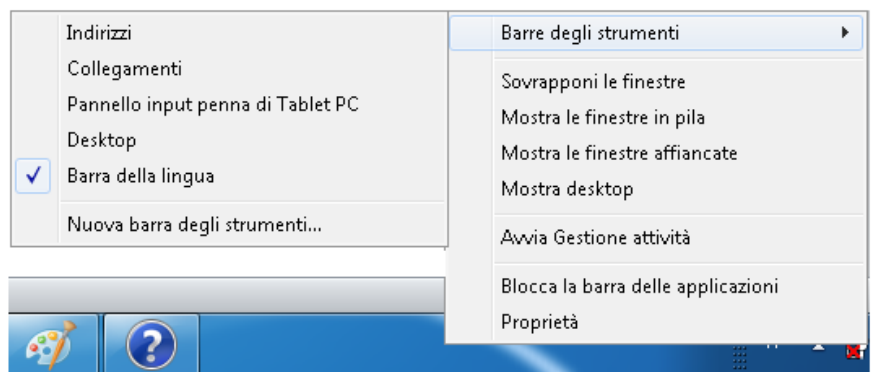
Barra visualizzata attraverso dei pulsanti, i **Pulsanti** nella parte inferiore del desktop accanto a **Start**, che visualizza, programmi in esecuzione. Per spostarsi rapidamente tra i diversi programmi, fare clic sui relativi pulsanti.

Per ridurre rapidamente a icona tutte le finestre aperte e visualizzare il desktop, è possibile scegliere il pulsante **Mostra desktop** in basso a destra dopo l'area di notifica.

Posizionandosi sulla barra delle applicazioni, fare clic con il pulsante destro del mouse su un'area vuota e aprire un menu contestuale nel quale poter scegliere **Barre degli strumenti** e quindi selezionare una delle opzioni seguenti e scegliere:

**Indirizzi** per utilizzare la barra degli indirizzi, che consente di aprire in modo rapido una pagina Web specificata;

**Collegamenti** per utilizzare la barra degli strumenti Collegamenti, che consente di accedere in modo rapido alle pagine Web di uso più frequente;



**Barra della lingua** per utilizzare la barra della lingua, che consente di impostare la lingua desiderata ed il relativo layout di tastiera;

**Desktop** per utilizzare la barra degli strumenti Desktop, che consente di posizionare gli oggetti del desktop sulla barra delle applicazioni;

**Nuova barra degli strumenti** per creare una nuova barra degli strumenti ed essere quindi in grado di selezionare le cartelle o gli indirizzi Internet da memorizzare sulla barra delle applicazioni,.

Per ridimensionare la barra degli strumenti o spostarla in un'altra posizione sulla barra delle applicazioni, è possibile posizionare il puntatore del mouse sulla sua **maniglia** posta a sinistra della barra e trascinarla nel punto desiderato.

Per creare una barra degli strumenti mobile, trascinare la barra desiderata dalla barra delle applicazioni sul desktop.

Per rimuovere una delle barre degli strumenti dalla barra delle applicazioni, fare clic con il pulsante destro del mouse su un'area vuota della barra delle applicazioni, scegliere **Barre degli strumenti** e quindi scegliere una delle barre accanto alle quali è visualizzato un segno di spunta.

## IMPOSTARE, AGGIUNGERE UNA LINGUA DELLA TASTIERA

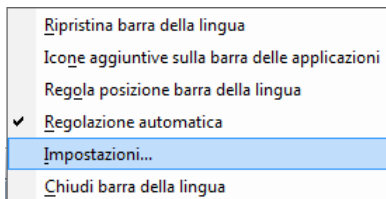
Tra le barre degli strumenti presenti nella barra delle applicazioni sul desktop vi è anche la **Barra della Lingua**.

La barra della lingua è una barra degli strumenti mobile che generalmente viene visualizzata automaticamente nella barra delle applicazioni. Essa consente di modificare velocemente la lingua di input o il **layout di tastiera**. Con questo termine si intende la corrispondenza tra il tasto premuto sulla tastiera ed il simbolo ottenuto a video, ad esso associato. Ciò perché ogni lingua ha una disposizione dei simboli sulla tastiera diversa dall'altra. Ad esempio premendo i due punti (:) in italiano si ottiene il simbolo di (>) se la lingua imposta è l'inglese.

Per attivare o disattivare tale barra, posizionarsi con il mouse sopra la barra delle applicazioni, fare clic con il pulsante destro del mouse e, dal menù che compare scegliere le voci **Barre degli strumenti**→**Barra della lingua**.

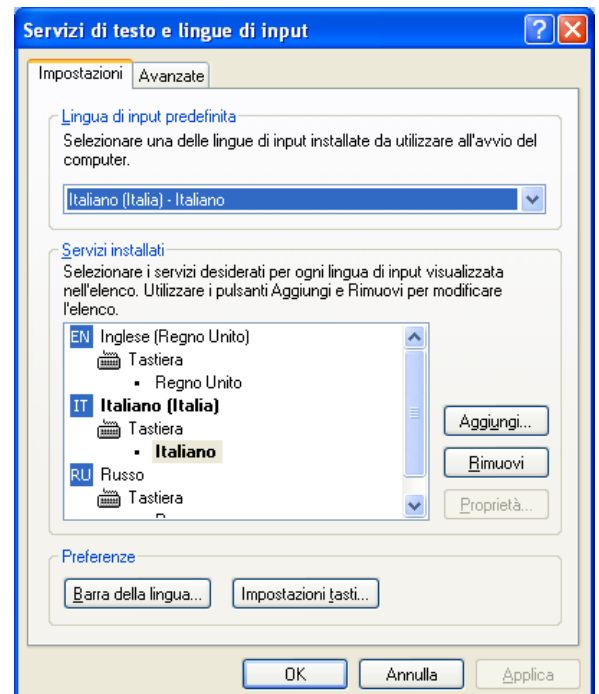
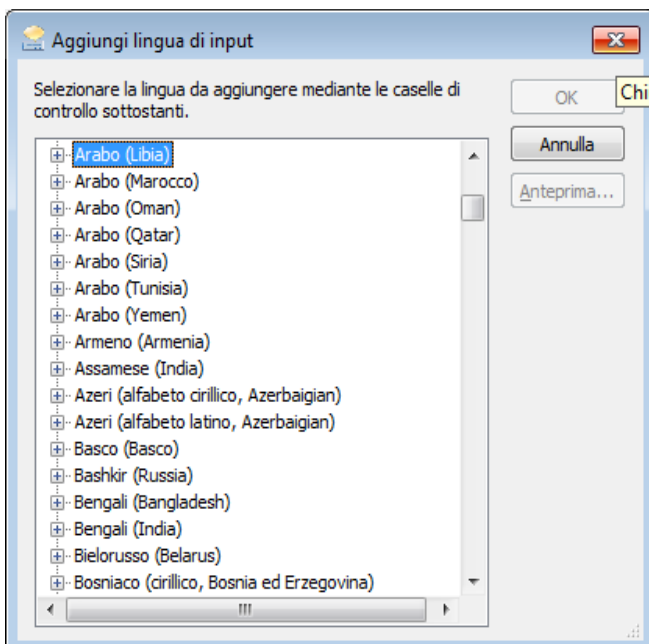
Sulla destra della barre  delle applicazioni ci comparirà l'icona relativa a tale barra.

La sigla "IT" presente nell'immagine sulla barra della lingua sta per "Italiano". Cliccando sul tale sigla ci apparirà un menu con tutte le lingue impostate nel sistema tra le quali scegliere quella desiderata. Per cambiare velocemente la lingua della tastiera premere i tasti **SHIFT + ALT**.



Se la lingua non è presente nel menu è possibile aggiungerla cliccando con il tasto destro sulla barra della lingua e selezionando la voce **Impostazioni**.

La finestra che ci appare è quella mostrata a destra. In essa è possibile visualizzare le lingue installate. Per aggiungerne una premere il pulsante **Aggiungi**. Nella nuova finestra visualizzata, scorrere l'elenco, selezionare una nuova lingua e confermare con **OK**.



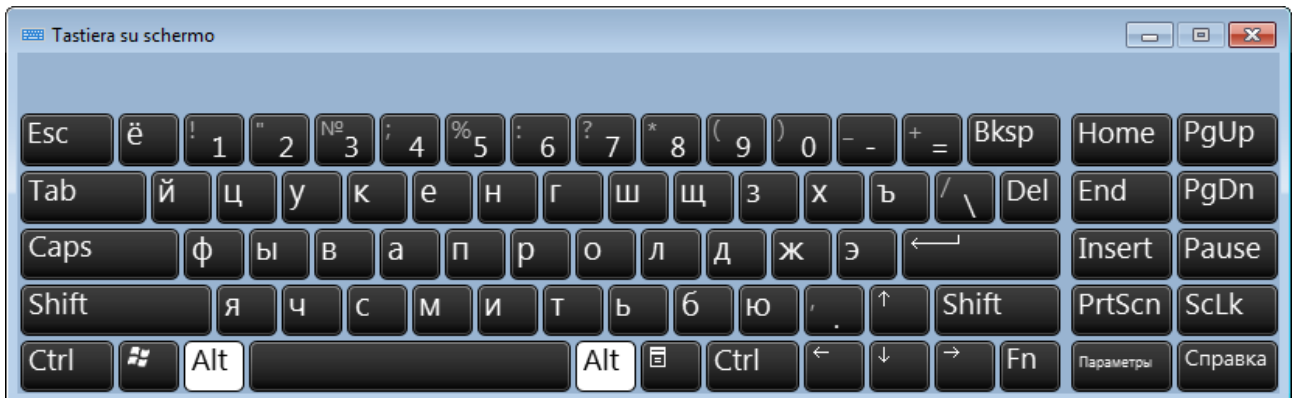
La nuova lingua verrà aggiunta alle altre già presenti.

Come sopra detto, cambiando la lingua viene modificato anche il layout della tastiera. Per chi volesse, Windows 7 permette di visualizzare una tastiera virtuale con il layout impostato. È sufficiente utilizzare la seguente procedura: **Start→Esegui**, scrivere nel modulo il comando “**osk**” acronimo di “*on screen keyboard*” (tastiera su schermo) e premere **Invio** sulla tastiera.

Verrà dunque visualizzata la tastiera che ci permetterà di scrivere, ad esempio in word, cliccando sui vari tasti.



Se a questo punto la lingua prescelta fosse ad esempio il russo verrebbe visualizzata la tastiera con il layout della lingua e naturalmente anche i simboli come si può evincere osservando l'immagine sotto.






## AREA DI NOTIFICA







L'area di notifica o **Traybar** o **System Tray**, è l'area in fondo a destra sulla barra delle applicazioni sul desktop.



In questa barra vengono visualizzate le icone dei programmi che all'avvio del computer vengono caricati, si dice, in **background** o le icone di sistema che ci forniscono dei messaggi o **notifiche**.

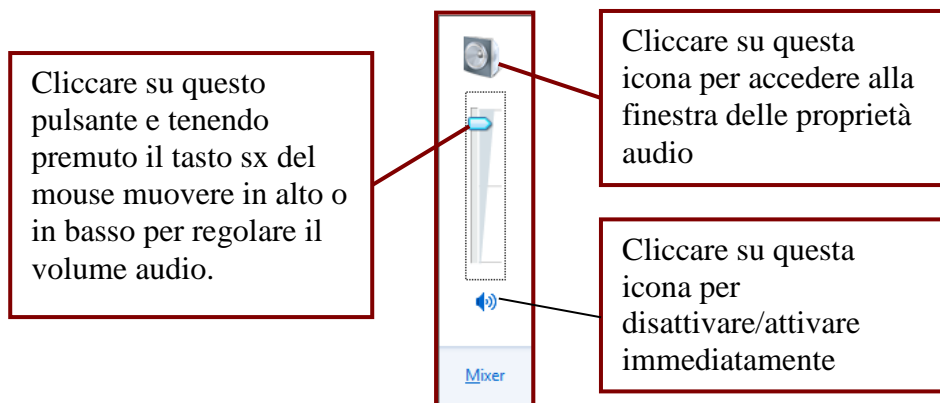
Le notifiche sono finestre popup di piccole dimensioni visualizzate sopra l'area di notifica che forniscono informazioni e/o avvisi relative ad elementi diversi come, ad esempio, il rilevamento di una penna USB o la batteria scarica ecc.

La presenza di una punta di freccia bianca rivolta verso l'alto  (**Mostra icone nascoste**) significa che ci sono altre icone oltre a quelle già visualizzate. Cliccandoci sopra sarà possibile visualizzarle tutte. È chiaro che tali icone possono essere diverse da computer a computer ma alcune di queste sono quasi sempre presenti in tutti i pc. Esse sono:

**Volume** , **Centro operativo** , **Centro connessioni**  e l'**orologio** . Per i portatili aggiungiamo **Alimentazione**  e la **Connessione wifi** a internet .

Sui portatili questa area è spesso molto affollata di icone. Eventuali rallentamenti all'avvio o nell'uso del proprio pc potrebbero essere dovuti proprio a questi programmi in esecuzione.

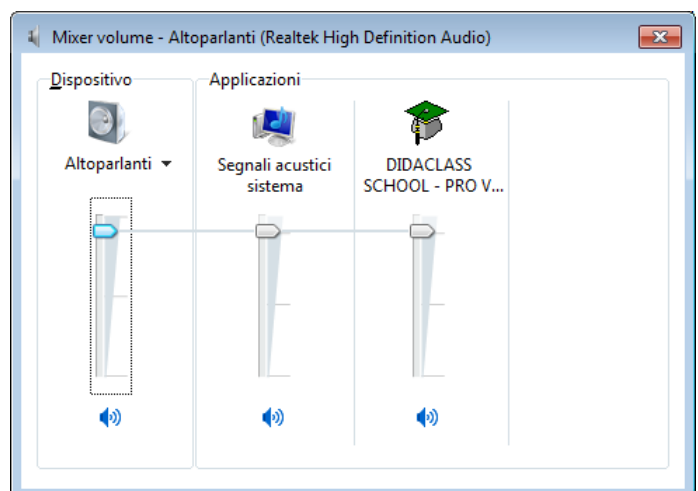
Facendo clic su **Volume**, ci appare questo selettore che ci permette di impostare il volume delle casse.



Se invece si fa clic su **Mixer** ci apparirà la finestra **Mixer volume**.

Questa consente di regolare l'audio degli altoparlanti e dei segnali acustici di sistema o di eventuali altri dispositivi audio collegati al pc, spostando gli indicatori scorrevoli verso l'alto o verso il basso per aumentare o ridurre il volume.

È inoltre possibile regolare altre impostazioni audio attraverso la scheda **Proprietà audio**.

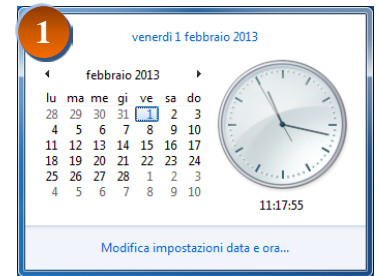


## REGOLARE L'OROLOGIO

Facendo invece clic sull'icona dell'orologio 12:59  
31/01/2013 ci apparirà la finestra **1** nella quale potremo visualizzare sia la data che l'ora in un formato completo.

Vediamo dunque come sia possibile modificare tali parametri.

Clicchiamo su **Modifica impostazioni data e ora....**



Ci apparirà la finestra **Data e ora** **2**, nella quale cliccheremo ancora su **Modifica data e ora...**.

Nella nuova finestra **Impostazioni data e ora** **3** sarà ora possibile modificare questi valori.

Cliccare sulle freccette per impostare mese ed anno scorrendo di mese

Cliccare per impostare Mese e cliccare ulteriormente per impostare l'anno

Clic sul giorno per impostarlo

Cliccare sulle ore, sui minuti o sui secondi. Per impostarli quindi cliccare sulle frecce a destra o digitare il valore desiderato con la tastiera

Effettuate tutte le operazioni

**OK** per confermare e chiudere la finestra di dialogo;

**Annulla** per chiudere la finestra senza applicare le variazioni;

## INSTALLARE UNA APPLICAZIONE

**Installare una applicazione** significa eseguire un programma sul proprio computer. Per eseguire questa operazione non esiste una procedura standard e uguale per tutti: ogni programma ha una propria procedura anche se alcuni step sono comuni quali:

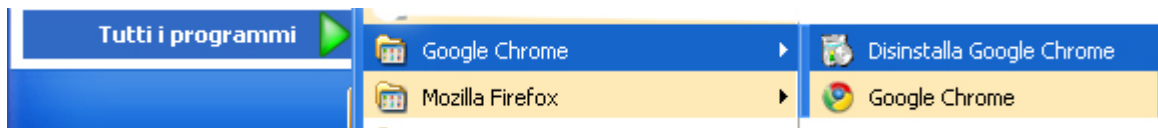
- l'accettazione del contratto di licenza chiamato EULA acronimo di "*End User License Agreement*" (accordo di licenza con l'utente finale)
- directory di destinazione cioè dove installare il programma
- se inserire il collegamento su desktop o nell'elenco dei programmi.

Per installare dunque un programma, generalmente è sufficiente aprire il file cliccando due volte e seguire le istruzioni a video.

## DISINSTALLARE UNA APPLICAZIONE

Disinstallare una applicazione vuol dire cancellare un programma installato che non interessa più.

Per eseguire tale operazione la maggior parte dei programmi prevede una utilità chiamata **disinstalla** o **uninstall**, che si trova generalmente nella stessa cartella del menu di avvio.



Nell'immagine sopra si noti la presenza del file "Disinstalla" del programma Google Chrome.

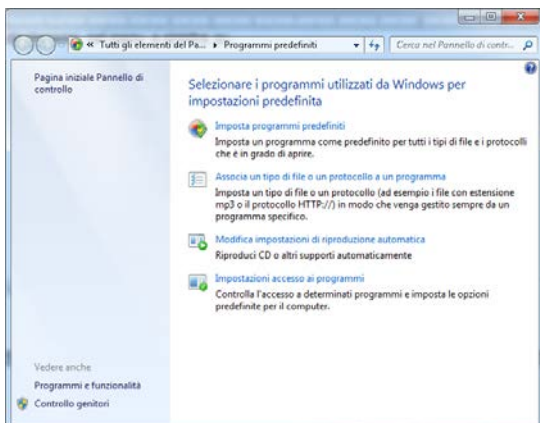
Non tutti i software però offrono questa opzione. Windows 7 mette a disposizione un suo disinstallatore di programmi, per eliminare il software di cui non si necessita più.

Dunque per rimuovere un'applicazione da Windows 7, se il software in questione non prevede un suo uninstall, occorre cliccare con il mouse su

**Start→Pannello di controllo→Programmi predefiniti**

Oppure se è presente il pulsante

**Start→Programmi predefiniti** (immagine a destra)

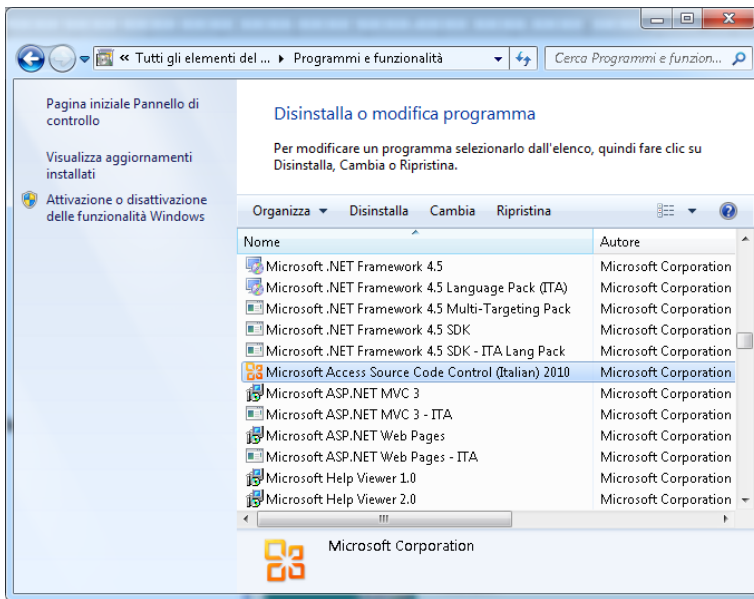


Entrambi i percorsi portano a visualizzare la medesima finestra nella quale cliccheremo nel menu a sinistra su Programmi e funzionalità. Un'ulteriore finestra si apre.

Conosciamola.

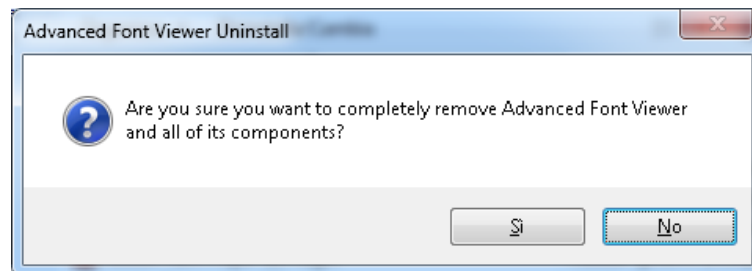


Ecco come si presenta.



A questo punto il gioco è semplice. Selezionare il programma da disinstallare dall'elenco e cliccare sul pulsante in alto **Disinstalla**.

Si attenderà qualche secondo necessario al nostro computer per analizzare il software da disinstallare ed alla fine un messaggio ci chiederà conferma. Cliccare su **Si** per dare inizio alla procedura oppure **No** per terminarla.



Al termine dell'operazione il nome del programma verrà cancellato dall'elenco a conferma che tutto è stato eseguito correttamente.

La procedura di disinstallazione è terminata.

## CHIUDERE UNA APPLICAZIONE CHE NON RISPONDE

Windows 7 è un sistema operativo abbastanza facile da utilizzare. È abbastanza stabile e robusto. Resta comunque il fatto che potrebbe bloccarsi, spesso a causa di un programma che non risponde, per problemi di configurazione o altro.

In alcuni casi bisogna spegnere il pc per riaverne il controllo, ma la procedura seguente illustra come risolvere il problema senza dover aspettare il riavvio.

Premere assieme i tasti **CTRL + ALT + CANC**

Verranno visualizzate a pieno schermo delle opzioni. Selezionare **Avvia gestione attività**.

Verrà visualizzata la finestra a lato chiamata **Gestione attività Windows**.

Possiamo notare che essa ha una struttura a schede: **Applicazioni, Processi, Servizi, Prestazioni, Rete, Utenti**.

La scheda **Applicazioni** ci permetterà di vedere tutti i processi e i programmi aperti (si dice "in esecuzione") sul nostro pc.

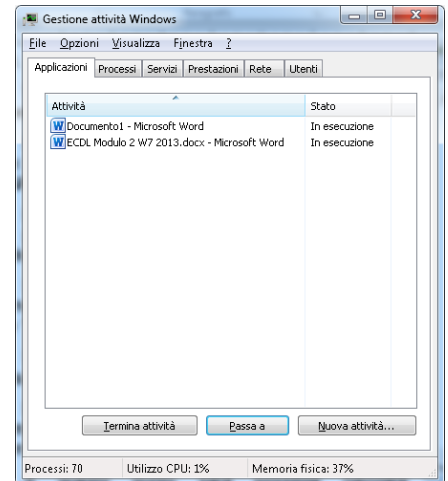
Se uno di essi non risponde accanto al proprio nome nella colonna **Stato**, riporterà la scritta "*Bloccato*" oppure "*Non risponde*".

Selezionare tale programma e cliccare in basso sul pulsante **Termina operazione**.

Dopo qualche secondo di attesa, generalmente il programma viene terminato ed il suo nome scompare dall'elenco.

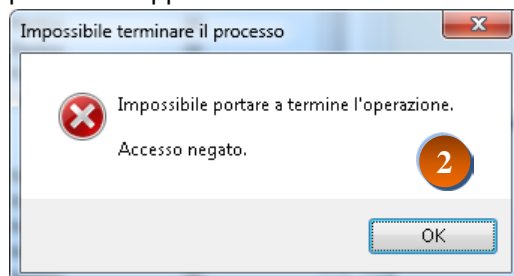
A questo punto sarà possibile riavviare l'applicazione che non rispondeva o bloccata.

Attenzione non sempre con tale sistema si riesce a risolvere il problema. Nel malaugurato caso dovesse verificarsi ciò, occorre forzare lo spegnimento del pc, mantenendo premuto il tasto di accensione per qualche secondo.

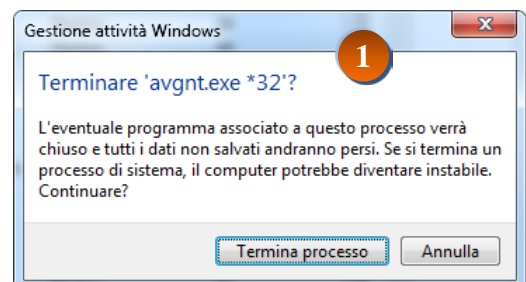


Vediamo adesso come è possibile utilizzare le altre schede per verificare le condizioni del nostro PC, e con precisione la scheda **Processi**. Questa elenca tutte le applicazioni e i **processi attivi**. Con tale termine si indica un programma in esecuzione sul nostro computer utile per il suo funzionamento. Per visualizzare tutti i processi attivi bisogna spuntare il quadratino in basso "*mostra i processi di tutti gli utenti*".

Cliccando su CPU, si ordinano i processi per consumo di CPU (processore); se si nota che un processo sta utilizzando il 99% della CPU per più di qualche secondo, senza che il computer stia svolgendo qualche lavoro particolare, bisogna necessariamente chiuderlo cliccando con il tasto destro e selezionando "*termina processo*". Attenzione a non terminare mai il processo "*Ciclo Idle del sistema*" che indica la percentuale di cpu disponibile. Generalmente un processo che utilizzi queste risorse potrebbe rappresentare una minaccia: virus, trojan o altro.



Comunque sia il sistema ci aprirà



una finestra chiedendoci di confermare l'operazione **1**.

Ora, mentre per alcuni processi indispensabili per il funzionamento del sistema operativo se si terminano producono l'arresto del sistema, per altri che non è possibile arrestare ci comparirà la finestra a fianco riportata **2**.

## START

Facendo clic sul pulsante **Start** viene visualizzato un menu che consente un rapido accesso agli elementi più utili del computer, come:

- Avviare programmi
- Accedere alle cartelle più utilizzate
- Cercare file, cartelle e programmi
- Modificare le impostazioni del computer
- Ottenere supporto per l'utilizzo del sistema operativo Windows
- Spegnere il computer

Tale menu è chiamato: **Menu di Avvio**.

Il riquadro destro consente di accedere a file, cartelle, impostazioni e funzionalità utilizzati di frequente, nonché di disconnettersi da Windows o spegnere il computer, mentre la parte sinistra è suddivisa in due parti: i programmi visualizzati al di sopra del separatore, che sono i programmi sempre disponibili in tale posizione per essere avviati con un semplice clic, e gli elementi della parte superiore del menu di avvio, e quelli visualizzati al di sotto del separatore, ovvero i programmi utilizzati più di frequente recentemente.

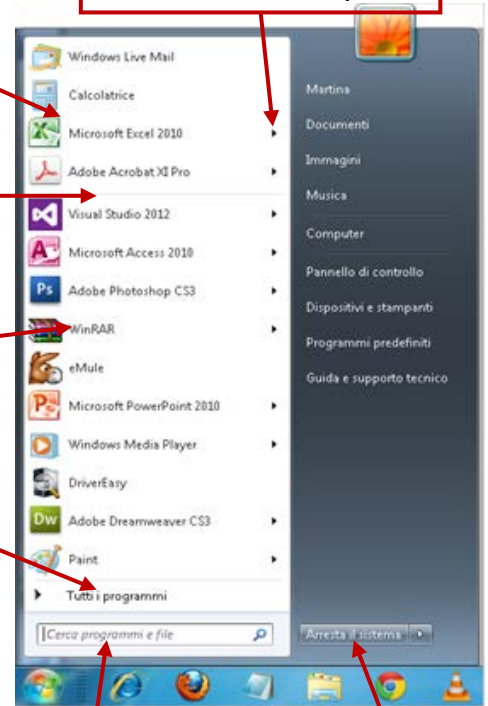
Jump List: elenco degli ultimi documenti aperti

Programmi più usati

Separatore

Spazio riservato all'elenco dei programmi più aperti di recente

Pulsante per aprire la lista dei programmi installati nel nostro computer



Casella di ricerca

Menu arresta

Per quest'ultimi, i programmi vengono aggiunti all'elenco delle applicazioni più recenti man mano che vengono utilizzati (il numero predefinito per tale elenco è di 10 programmi). Quando il numero viene raggiunto, i programmi aperti meno recentemente vengono sostituiti con quelli utilizzati per ultimi. Ma è possibile modificare il numero predefinito di programmi dell'elenco. Inoltre, è possibile aggiungere programmi a tali elenchi. Naturalmente le icone dei programmi presenti nel menu variano da pc a pc a seconda delle applicazioni installate.

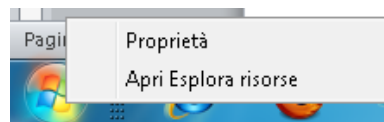
Per aprire un programma visualizzato nel riquadro sinistro del menu, è sufficiente fare clic sulla sua icona. Il programma verrà aperto, mentre il menu Start verrà chiuso.

Attraverso il menu **Tutti i programmi**, è possibile accedere ai software installati nel proprio pc. In questo elenco, oltre alle icone dei programmi, troviamo delle cartelle che contengono ulteriori programmi. Facendo clic sulla cartella Accessori, ad esempio, viene visualizzato l'elenco dei programmi archiviati nella cartella. Qualora una di queste cartelle dovesse contenere più sottocartelle, è possibile tornare all'elenco precedente, facendo clic su **Indietro** nella parte inferiore del menu.

Più avanti scopriremo le icone che il sistema ci inserisce come default con le relative caratteristiche. Vedremo adesso come modificare il menu.

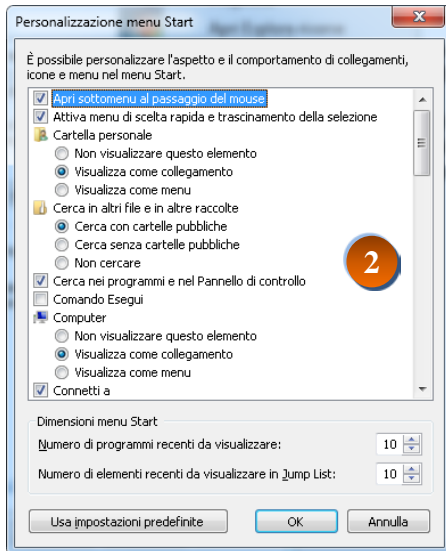
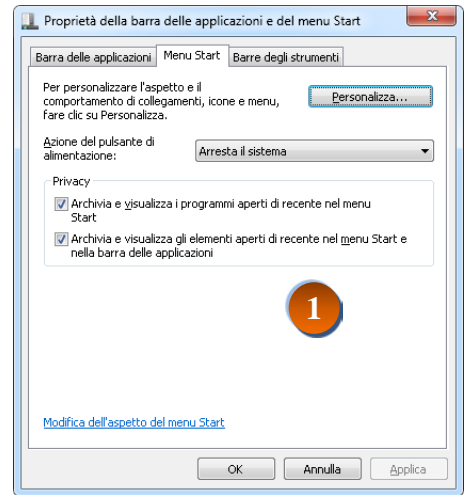
**NOTA.** Si ricorda che in generale è possibile modificare un oggetto, quando è disponibile, attraverso il comando **Proprietà**, ottenuto cliccando su di esso con il tasto dx del mouse.

Cliccando con il pulsante destro del mouse su Start, ci appare un menu popup con all'interno due opzioni: **Proprietà** e **Apri esplora risorse**. Selezioniamo il primo.

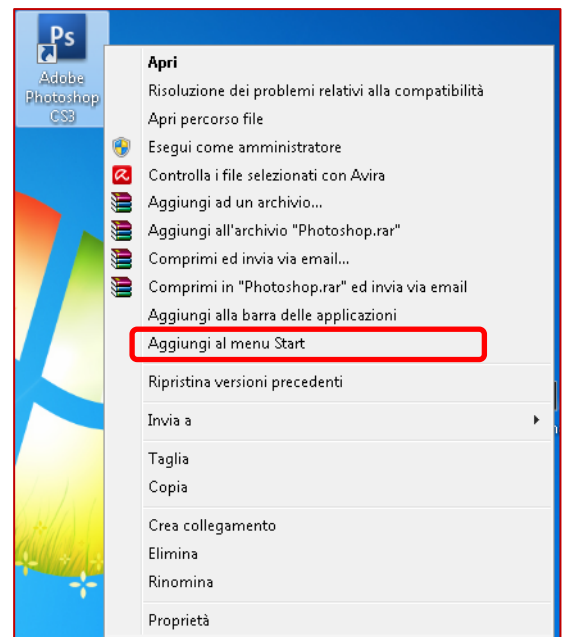


La nuova finestra visualizzata **1**, ha tre schede: **Barra delle applicazioni**, **Menu Start** e **barre degli strumenti**. In ogni scheda è possibile personalizzare il relativo oggetto.

Clicchiamo, dunque, su **Personalizza** nella scheda **Menu Start**.



Ci apparirà un'altra finestra **2**, nella quale si potranno impostare diverse preferenze, ad esempio il numero degli ultimi programmi aperti (di default è 10), la presenza delle icone di Internet Explorer o di altre cartelle quali documenti, immagini, video, musica ecc.



Se volessimo invece aggiungere un programma, spesso utilizzato, al nostro menu di Avvio, così da poterlo richiamare facilmente, basta fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona da aggiungere al menu Start e quindi scegliere **Aggiungi a menu Start**.

Per rimuoverla, aprire il menu Start, fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona e quindi scegliere **Rimuovi dal menu Start**.

Per modificare l'ordine di un elemento aggiunto, trascinare l'icona del programma in una nuova posizione nell'elenco.

Terminiamo questo paragrafo citando la nuova funzionalità di Windows 7 denominata **Jump List**.

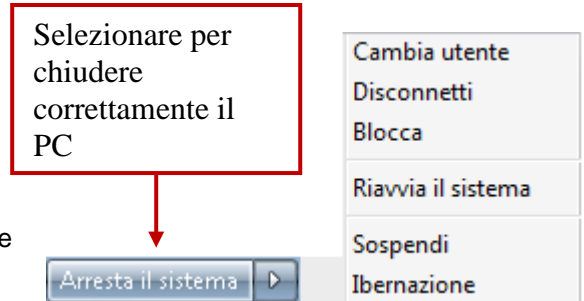
Questa consente di accedere immediatamente ai documenti, alle immagini, ai brani musicali e ai siti Web utilizzati giornalmente. Per usare le **Jump List** nel menu Start, occorre fare clic sulla freccia accanto al nome del programma. Ad esempio cliccando sulla freccia di Microsoft Word verranno visualizzati gli ultimi dieci documenti aperti di recente. Anche la barra delle applicazioni ha le Jump List. Per visualizzarle è sufficiente fare clic con il pulsante destro del mouse sul pulsante del programma sulla barra delle applicazioni di Windows 7.

Una Jump List dipende interamente dal programma. La Jump List per Internet Explorer mostra i siti visitati più spesso. Windows Media Player elenca i brani ascoltati più di frequente.

## ARRESTA IL SISTEMA

Selezionando nella parte bassa a destra del menu **Arresta il sistema**, il pc inizia la fase di spegnimento, mentre cliccando sulla freccia accanto, ci appaiono le opzioni come mostrato in figura. Conosciamole.

1. **Cambia utente** (user change): mantenendo tutti i propri programmi aperti, torna alla schermata di **Login** (quella da cui si sceglie l'utente o **account**), per accedere ad un altro. Questa procedura permette di passare tra diversi account in maniera più rapida.
2. **Disconnetti** (Log off): chiude tutti i programmi aperti e torna alla schermata **Login**.
3. **Blocca** (lock): torna alla schermata di **Login** dell'utente corrente, mantenendo tutti i programmi aperti. Utile quando si lascia la propria postazione e si vuole impedire che altri facciano accesso (ovviamente funziona se l'accesso è protetto da password).
4. **Riavvia il sistema** (Restart): chiude tutto e riavvia il computer.
5. **Sospendi** (Sleep): porta il computer ad utilizzare una quantità minima di energia. Alla riattivazione, in gergo "al risveglio", (premendo un tasto o muovendo il mouse) il computer torna rapidamente in funzione passando dalla schermata di **Login**. In questa modalità Windows 7 mantiene il lavoro e le impostazioni in memoria.
6. **Ibernazione** (Hibernate): Lo stato di risparmio energia ibernazione è stato progettato in modo specifico per i portatili. Essa salva i documenti e i programmi aperti su disco rigido effettuando una "immagine" dello stato del pc, dopodiché spegne il computer. Al riavvio (da effettuarsi con il consueto tasto di accensione) viene recuperata l'immagine e il computer viene ripristinato allo stato in cui era prima della procedura di ibernazione: tutti i programmi aperti ritorneranno come nel loro stato precedente.
7. **Spegni** (Shut down): chiude tutti i programmi aperti, ferma tutti i servizi e spegne il computer.



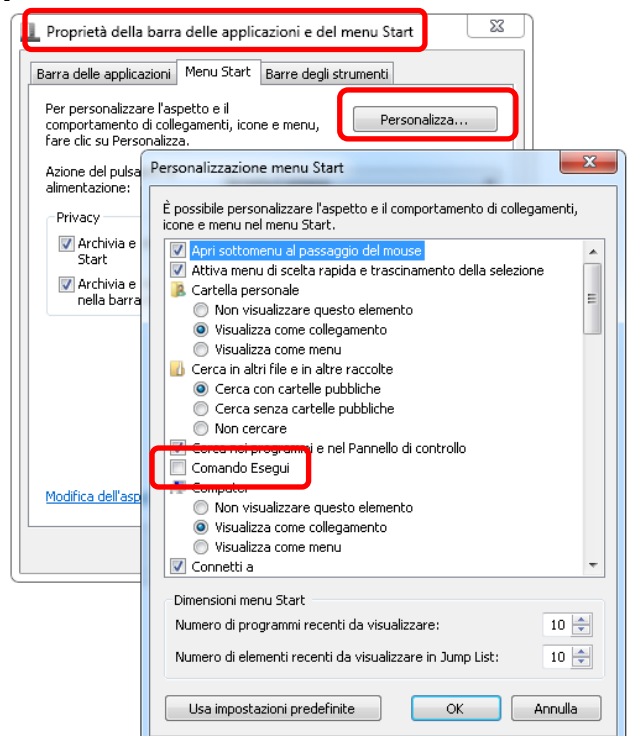
## CASELLA DI RICERCA DEL MENU START

In Windows 7 la **Casella di Ricerca** ha sostituito il vecchio comando **Esegui**. Per i più nostalgici tale comando è tuttavia disponibile nel caso in cui si desideri utilizzarlo e aggiungerlo al menu Start aprendo le **Proprietà della barra delle applicazioni e del menu Start** e quindi fare clic su Personalizza.

Nell'elenco delle opzioni per il menu Start selezionare la casella di controllo **Comando Esegui** e quindi fare clic su OK. Il comando **Esegui** verrà visualizzato sul lato destro del menu Start.

La casella di ricerca ci permette di trovare elementi all'interno del computer senza conoscerne il percorso. La ricerca infatti viene estesa all'interno di file e cartelle del proprio account personale, come ad esempio le cartelle Documenti, Immagini e Musica, il proprio desktop, altri percorsi comuni come ad esempio la cartella Windows e Programmi, e ai messaggi di posta elettronica, le conversazioni di messaggistica immediata salvate, gli appuntamenti e i contatti.

Per utilizzare la casella di ricerca, aprire il





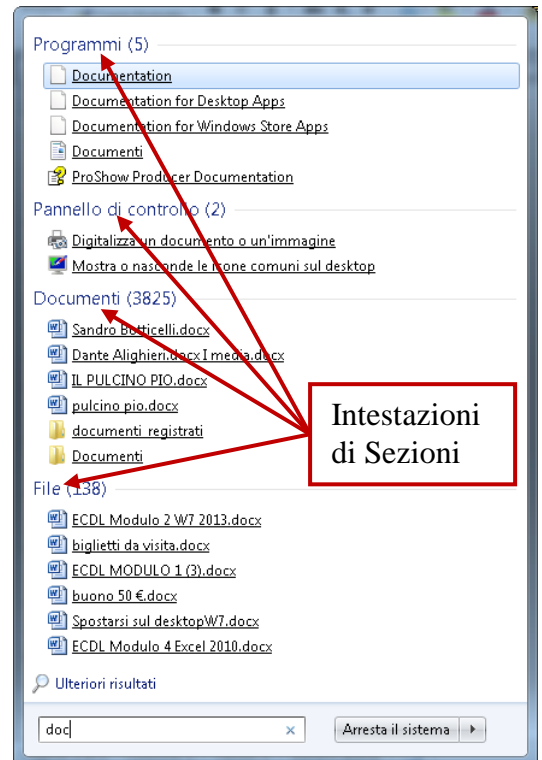
menu Start e digitare il testo da cercare. Durante la digitazione, i risultati della ricerca verranno visualizzati al di sopra della casella di ricerca nel riquadro sinistro del menu Start.

Una volta apparsa l'occorrenza desiderata per aprirla cliccare su di essa. In alternativa, su **Ulteriori risultati** per eseguire la ricerca in tutto il computer.

Se una sezione contiene numerosi documenti (nell'esempio a lato nella sezione Documenti vi sono ben 3825 risultati trovati con l'occorrenza *doc*) per esplorarla tutta fare clic sul nome della medesima. Verrà aperta una finestra con l'elenco completo e per ogni occorrenza il testo ricercato è evidenziato.

Nella ricerca non è necessario inserire tutto il termine, Windows verificherà le seguenti condizioni:

1. Una parola del titolo corrisponde o inizia con il termine di ricerca.
2. Una parte del testo contenuto nel file, ad esempio il testo di un documento di un programma di elaborazione di testo, corrisponde o inizia con il termine di ricerca.
3. Una parola nelle proprietà del file, ad esempio l'autore, corrisponde o inizia con la termine di ricerca.



Oltre ai programmi, ai file, alle cartelle e alle comunicazioni, la ricerca viene estesa all'elenco Preferiti di Internet e alla cronologia dei siti Web visitati. Le pagine Web che contengono il termine di ricerca immesso verranno visualizzate con l'intestazione "Preferiti e cronologia". Il Sistema Operativo ci dà la possibilità di digitare con la tastiera un qualsiasi

## VERIFICARE LE INFORMAZIONI DI BASE DEL COMPUTER

Probabilmente molti dopo aver acquistato un computer vorrebbero verificare la configurazione del proprio elaboratore.

Quello che segue ci permetterà, senza addentrarsi nelle caratteristiche tecniche, di poterlo fare.



Cominciamo con il cliccare con il tasto destro del mouse sull'icona seguente Computer che generalmente si trova sul Desktop oppure in Start sul comando Computer e selezioniamo **Proprietà**.

Nel menu apparsoci selezioniamo la voce in basso Proprietà.

Analizziamo le informazioni visualizzateci dalla nuova finestra sotto riportata.

Visualizza informazioni di base relative al computer

Edizione Windows  
Windows 7 Enterprise  
Copyright © 2009 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati.

Sistema

Classificazione: **5.1** Indice prestazioni Windows

Processore: Intel(R) Core(TM) i5 CPU M 430 @ 2,27GHz

Memoria installata (RAM): 4,00 GB

Tipo sistema: Sistema operativo a 64 bit

Penna e tocco: Nessun input penna o tocco disponibile per questo schermo

Impostazioni relative a nome computer, dominio e gruppo di lavoro

Nome computer: Martina-PC

Nome completo computer: Martina-PC

Descrizione computer:

Gruppo di lavoro: WORKGROUP

Attivazione di Windows

Windows è attivato

Numero di serie: 00426-OEM-8992f

richiedete software Microsoft originale

Ulteriori informazioni online...

Per chi volesse avere informazioni più dettagliate su tutti i componenti **Start**→**Casella di ricerca** e digitare **"msinfo32"** e premere **Invio**.

Comunque su internet è possibile reperire molti programmi gratuiti che forniscono diverse informazioni dettagliate sul vostro computer.


## CATTURARE LO SCHERMO INTERO O LA FINESTRA ATTIVA

Supponiamo di voler eseguire una istantanea del nostro desktop, quella che in gergo si chiama **Screenshot** (da *screen*, schermo, e *shot*, scatto fotografico). Con Windows 7 è possibile farlo in due differenti modalità:

- 1) creando una istantanea di tutta l'area dello schermo
- 2) catturando solamente la finestra attiva.

Vediamo come.

Per la prima modalità, ovverosia per catturare lo schermo intero premere sulla tastiera il tasto **Stamp**

o **Print Screen**  (a seconda della tastiera che avete questi sono i possibili tasti) che generalmente si trovano vicino al tasto **F12**, mentre per catturare solo la finestra attiva tenere premuto **ALT** premendo

sempre il tasto **Stamp**  + .

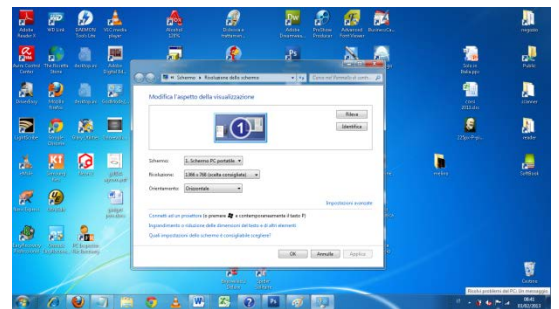
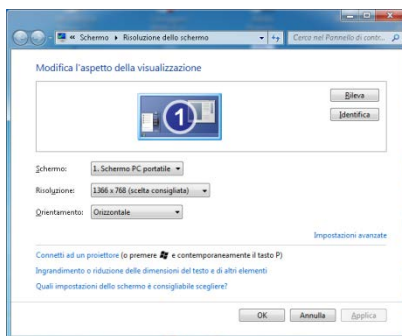
Su alcuni computer portatili e altri dispositivi mobili potrebbe essere necessario utilizzare altre combinazioni di tasti, generalmente FN + STAMP o INS, per acquisire la schermata e FN + ALT+ STAMP o INS per la finestra attiva.

Memorizzato lo screenshot è possibile utilizzarlo in un qualsiasi programma: ad esempio un programma di fotoritocco o di videoscrittura come Microsoft Word.

Apriamo quest'ultimo e clicchiamo con il tasto destro del mouse sul foglio indi selezionare **Incolla**. Le due immagini seguenti mostrano i due tipi di screenshot ottenuti.

Nell'immagine a lato è presente tutto lo schermo e la finestra **Risoluzione dello schermo**.

Il tasto premuto è stato **Stamp** (FN + Stamp sul portatile)



In questa immagine invece vi è solo la finestra di **Proprietà dello schermo**.

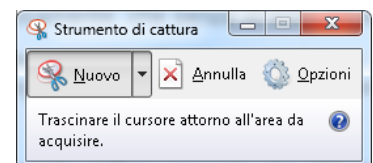
Il tasto premuto è stato **ALT + Stamp**.

Ci si potrebbe domandare a cosa servono questi screenshot?

Vi rispondo semplicemente che senza di essi, ad esempio, non avrei potuto realizzare questa guida.

Ma altri potrebbero essere gli usi: memorizzare un messaggio di errore per ottenere assistenza, conservare la pagina di registrazione ad un servizio in internet, catturare un frame di un video ecc.

Per questo argomento, infine, segnalo che Windows 7 mette a disposizione uno strumento avanzato SnippingTool.exe (**Strumento di cattura**), che permette di acquisire una schermata, o qualsiasi oggetto sullo schermo e quindi annotare, salvare o condividere l'immagine.







Le funzioni di questo tool sono: Cattura formato libero, Cattura rettangolare, Cattura finestra o Cattura schermo intero. Per ulteriori informazioni si utilizzi la guida in linea.

## PERSONALIZZARE IL DESKTOP

Sul nostro Desktop vi sono alcune immagini che prendono il nome di icone. Le principali, tra quelle che possiamo trovare, sono:

**Esplora risorse** 

Questa icona presente nella barra delle applicazioni, indica **Esplora risorse**. Attraverso essa è possibile iniziare a esplorare il computer partendo dalla posizione predefinita di memorizzazione che sono le

**Raccolte**. Comprende Documenti  , Immagini  , Musica  e Video  .

**NOTA:** Le **Raccolte** sono speciali contenitori, che raggruppano le nostre cartelle in una sola. Ad esempio: se abbiamo tre cartelle Video (es. Film, Serie TV, VideoCamera), è possibile unirle in una sola e avere rapido accesso a tutti i file contemporaneamente.

**Computer**  Computer

Questa cartella consente di visualizzare in modo rapido il contenuto del disco rigido, di un disco floppy o di un CD-ROM e delle unità di rete connesse. Consente inoltre di aprire il Pannello di controllo, in cui possono essere configurate numerose impostazioni del computer.

**Cestino vuoto**  **Cestino pieno** 

La prima icona indica un cestino vuoto, mentre la seconda indica che nel cestino vi è uno più file cancellati.

Questo funziona esattamente come il comune cestino della spazzatura di un ufficio. Se ad esempio si butta un documento in tale cestino, qualora si avesse un ripensamento, sarà comunque possibile riprenderlo dal cestino e conservarlo. Questa operazione in informatica si chiama **Ripristino**.

Ma alla chiusura dell'ufficio, giunge l'impresa delle pulizie e **svuota** tale cestino. L'indomani se si volesse riprendere il documento buttato il giorno prima non sarà più possibile.

Quando nel computer viene eliminato un qualunque file, questo viene memorizzato nel Cestino. Questi oggetti rimangono nel Cestino fino a quando esso non viene svuotato. Quindi in pratica è possibile **ripristinare** un file cancellato, ma solo se questo si trova ancora nel cestino.

Per effettuare questa operazione selezionare cliccare con il tasto destro del mouse sul cestino.

Ci apparirà un menu nel quale selezionare **Apri**.

Nella finestra aperta ci verranno mostrati tutti i file cancellati e nella parte sinistra due pulsanti: **Svuota** e **Ripristina tutti gli elementi**. Il primo cancella definitivamente tutti i file, il secondo permette di ripristinare tutto, ovvero sia i files eliminati verranno rimessi nelle posizioni nelle quali si trovavano al momento della cancellazione. Se vi sono più oggetti, selezionandone uno solo, da questa posizione è possibile ripristinare o cancellare definitivamente solo i file selezionati.

Per modificare le impostazioni del desktop, ad esempio il colore e lo sfondo, fare clic con il pulsante destro del mouse in un punto qualsiasi del desktop e scegliere **Personalizza**.

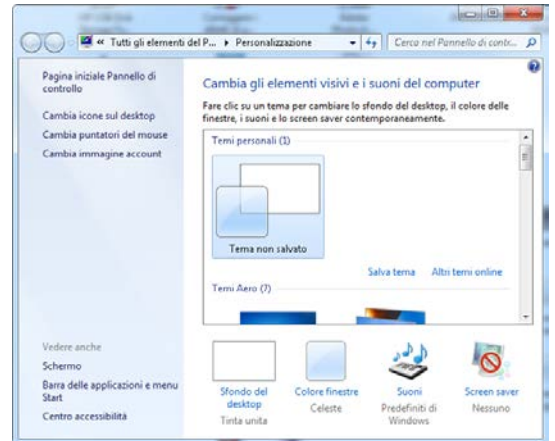
Apparirà la finestra a lato riportata nella quale è possibile effettuare varie operazioni. Vediamo quali.

## SFONDO DEL DESKTOP

Lo sfondo del Desktop è l'immagine che ci appare nella relativa schermata. Come sfondo del desktop, oltre all'immagine singola, è possibile impostare una presentazione, una serie di immagini o documenti. Le immagini possono avere le seguenti estensioni: .bmp, .gif, .jpg, .png, .htm ecc.



Nella finestra Personalizza, cliccando su **Sfondo del desktop** si accede ad una nuova finestra nella quale sarà possibile impostare o cambiare lo sfondo del desktop.

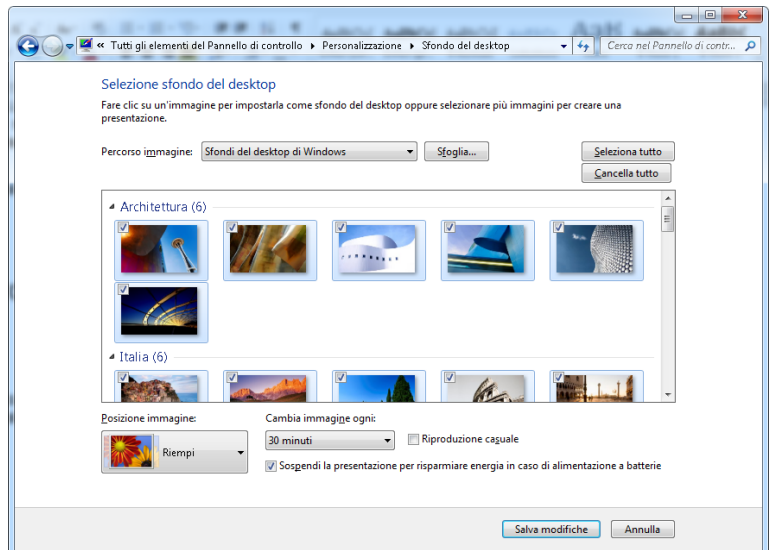


**NOTA:** L'icona posta sopra alla descrizione **Sfondo del Desktop** può variare sul vostro computer. Nel mio pc ho uno sfondo bianco e dunque mi appare un rettangolo bianco.

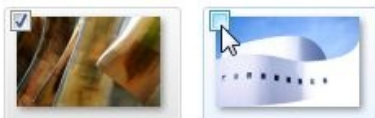
Nella nuova finestra, attraverso il menu dell'elenco a discesa **Percorso immagine**, sarà possibile visualizzare diverse categorie nelle quali sono memorizzate le immagini. Selezioniamone uno per effettuare la scelta



- **Sfondi del desktop di Windows:** permette di utilizzare le immagini incluse in Windows 7.
- **Raccolta Immagini:** sono le immagini salvate nella raccolta Immagini.
- **Foto migliori:** permette di selezionare le immagini da noi giudicate con un alto livello di gradimento.
- **Tinte unite:** permette di utilizzare come sfondo, dei colori a tinta unica.



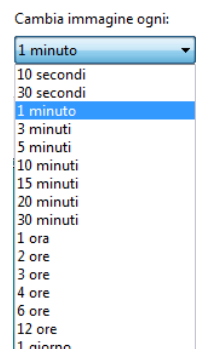
Se l'immagine desiderata è situata in una cartella particolare, attraverso un clic su **Sfogliare** sarà possibile ricercare nel computer tale cartella.



Per selezionare più immagini invece cliccare sul quadratino in alto a sinistra, che appare su ogni immagine. Il segno di spunta indica che l'immagine è stata selezionata.

Oppure è possibile selezionare tutte le immagini cliccando sul pulsante **Seleziona tutto** oppure deselezionare tutto cliccando invece su **Cancella tutto**.

Nel caso di più immagini è possibile stabilire il tempo di ritardo tra due immagini agendo su **Cambia immagine ogni** (figura a lato), impostando il valore desiderato.



Effettuare le nostre scelte è possibile agire sul menu a discesa **Posizione immagine** che ci permette invece di selezionare l'aspetto che le immagini selezionate dovranno avere sul desktop.

Il menu è quello visualizzato a lato. Di seguito le spiegazioni.

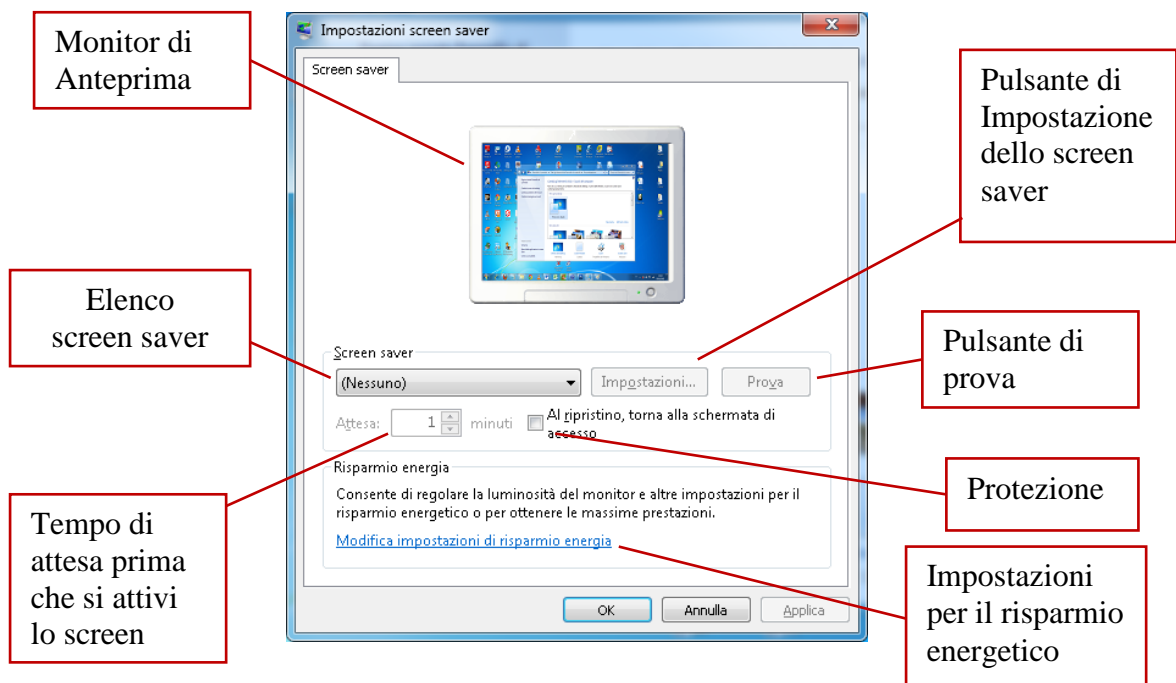
- **Riempi**: riempie lo schermo ma l'immagine potrebbe non essere visualizzata completamente.
- **Adatta**: l'immagine verrà adattata alla risoluzione dello schermo ma proporzionalmente e, dunque, potrebbe non coprire tutto lo schermo.
- **Estendi**: riempie lo schermo, ma dilatando l'immagine (l'immagine potrebbe essere distorta).
- **Affianca**: ripete l'immagine tante volte quanto necessario per riempire tutto lo schermo.
- **Centra**: posiziona l'immagine al centro dello schermo. Se l'immagine ha una risoluzione minore dello schermo la parte vuota dello sfondo sarà riempita con una tinta unita, mentre se la risoluzione è maggiore non visualizzeremo le parti eccedenti la nostra risoluzione.



Agendo su questo menu, il tipo di visualizzazione varierà in base al rapporto tra la risoluzione impostata e quella dell'immagine prescelta come sfondo.

Effettuate le scelte cliccare su **Salva modifiche** per confermarle o su **Annulla** per uscire senza modificare nulla.

## SCREEN SAVER



Lo **Screen saver** è una figura o motivo in movimento che viene visualizzato quando la tastiera o il mouse non è stato utilizzato per un determinato periodo di tempo.

Il suo impiego permette di evitare l'usura del monitor a causa dei colori molto chiari, nonché di tutelare i dati visualizzati sul monitor da occhi indiscreti.

Selezionare uno screen saver cliccando sull'omonimo elenco e selezionarne uno. Nel monitor di anteprima è già possibile visualizzarne l'aspetto.

Scegliere **OK** per accettare tale impostazione, o **Annulla** per ritornare al desktop senza accettare le eventuali modifiche apportate.

Per attivare le impostazioni ed altri attributi occorre prima selezionare uno screen saver. Effettuato ciò, con il pulsante **Prova** potremo visualizzare lo stesso, direttamente sul monitor e si potrà impostare il tempo di attesa prima che questo venga attivato.

Il sistema operativo inizia il conteggio di questo tempo quando l'utente non muove il mouse o non preme nessun tasto sulla tastiera. Trascorso il tempo impostato se ciò si verifica allora parte lo screen saver, che viene interrotto o muovendo il mouse o premendo, appunto, un qualsiasi tasto.

Se avete cliccato su **Protezione** per disattivare lo screen saver verrà richiesto l'inserimento di una password che corrisponde a quella che adoperate per entrare in Windows. Per attivare questa opzione è comunque indispensabile che si acceda al proprio computer con il proprio account con la password impostata.

Selezionando (nessuno) si disattiva lo screen saver. Cliccando sul pulsante **Impostazioni** si possono modificare alcuni attributi del nostro screen saver. Tali attributi non sono uguali per tutti ma variano secondo quello prescelto.

Si selezioni nell'elenco, ad esempio, "testo 3D" e si clicchi sul pulsante **Impostazioni**. Si apre una finestra nella quale sarà possibile impostare vari parametri abbastanza intuitivi.

Selezionare **OK** per confermare o **Annulla** per annullare le modifiche effettuate.

## ASPETTO

Nella finestra Personalizza del Desktop

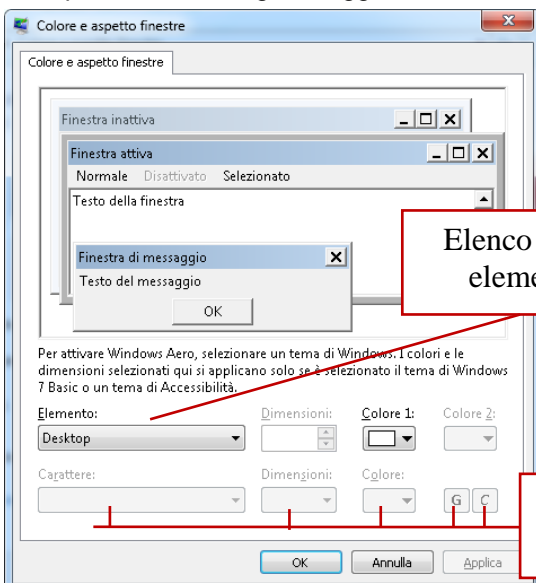
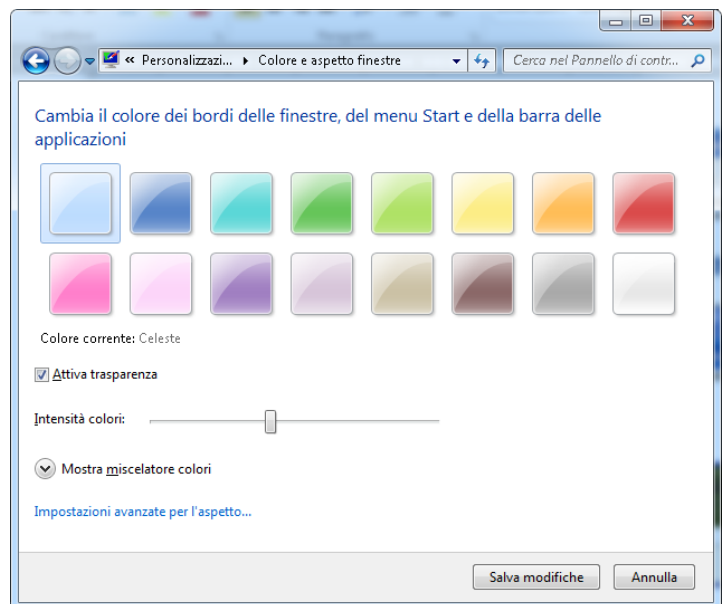


selezionare **Colore finestre**. Ci apparirà la finestra a lato.

Applicare il colore prescelto per le nostre finestre ed eventualmente la loro trasparenza.

Cliccare quindi su **Impostazioni avanzate per l'aspetto...**

Attraverso questa è possibile modificare l'aspetto dei singoli oggetti del desktop,



attraverso la modifica di: colore e tipo di carattere, delle finestre in cui sono visualizzate le informazioni o le applicazioni. Ciò avviene selezionando il singolo componente e variandone, solo per esso, vari parametri.

Le impostazioni dell'aspetto, qualora si selezioni il singolo componente, diverranno attive, cioè cliccabili, in base all'oggetto desiderato.

Per confermare le modifiche effettuate cliccare su **OK**.

**Annulla** esce dalla finestra senza applicare le modifiche.

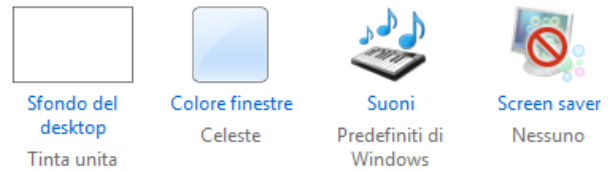
**Applica** setta le modifiche senza uscire dalla finestra. Quest'ultimo pulsante si attiverà solo dopo aver effettuato una qualsiasi modifica.

## TEMI

L'insieme di tutte le proprietà che possiamo impostare nella finestra personalizza, Sfondo del desktop, Colore finestre, Suoni e Screen saver, rappresenta un **tema**.

Un tema del desktop è rappresentato da un insieme predefinito di icone, tipi di caratteri, suoni e altri elementi delle finestre che conferiscono al desktop un aspetto distintivo e uniforme. È possibile cambiare tema, creare un tema personalizzato modificandone uno esistente oppure ripristinare l'aspetto classico di Windows.

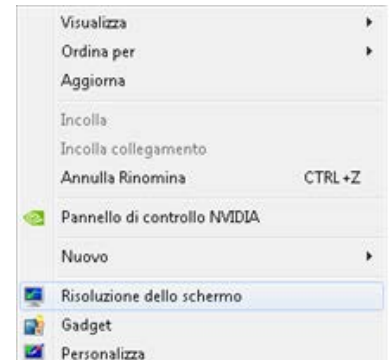
Quando si modifica un qualsiasi elemento di un tema, ad esempio lo sfondo del desktop o lo screen saver, è consigliabile salvare le modifiche apportate con un nuovo nome di tema. In caso contrario, qualora venga selezionato un tema diverso le modifiche andranno perse.



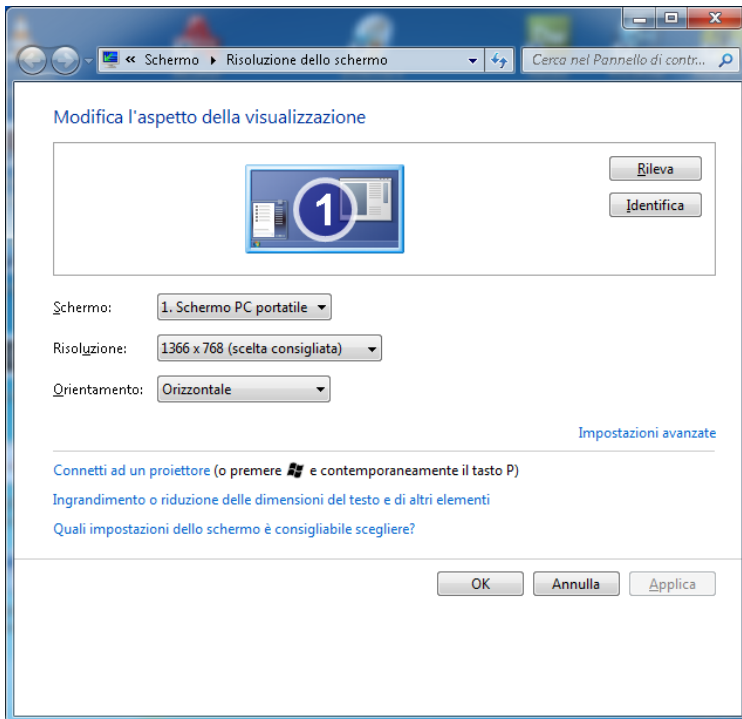


## PROPRIETÀ RISOLUZIONE DELLO SCHERMO

In Windows vengono scelte automaticamente le impostazioni ottimali per lo schermo, ad esempio la risoluzione dello schermo, la frequenza di aggiornamento e il colore, in base al monitor in uso. Queste impostazioni possono differire a seconda del tipo di monitor adoperato **CRT**, **LCD**, **Plasma** o **Led**. Mentre i primi, ormai in disuso, avevano un aspetto quasi sempre con un rapporto 4:3 (quattro terzi), gli altri, molto leggeri e sottili, sono disponibili in una più ampia gamma di forme e dimensioni, tra cui schermi a larghezza standard, e schermi **widescreen**, ormai i più usati, noti anche come 16:9 o 16:10 (le cifre indicano il rapporto tra larghezza ed altezza).



L'aspetto dello schermo del computer può essere influenzato da numerosi fattori, fra cui il monitor utilizzato e le relative impostazioni. È possibile conoscere e personalizzare tali aspetti attraverso il menu contestuale del desktop e accedendo alla finestra **Risoluzione dello schermo**. In questa è possibile conoscere le caratteristiche hardware di scheda video e monitor e di quest'ultimo è possibile impostarne anche alcune caratteristiche come **risoluzione** e **frequenza di aggiornamento** (per ulteriori approfondimenti vedi la guida del modulo 1). Sarà inoltre possibile: connettersi ad un proiettore, o ingrandire/ridurre le dimensioni di testo ed icone.



Qualora si posseggano più monitor collegati al pc, clicchiamo su **Schermo** per selezionare quello desiderato.

Fare clic sull'elenco a discesa **Risoluzione**, e attraverso il pulsante di scorrimento selezionare la risoluzione desiderata. Agendo su questo parametro si tenga presente che a parità di dimensioni una maggiore risoluzione dello schermo determina una maggiore nitidezza del testo e delle immagini, una maggiore quantità di elementi sullo schermo, ma una dimensione ridotta degli stessi.

Ad esempio a 1600 x 1200 pixel, gli elementi risultano più nitidi, inoltre verranno visualizzati una quantità maggiore di elementi sullo schermo ma tutto risulterà più piccolo rispetto all'uso di una più bassa risoluzione come ad esempio 800 x 600 pixel. Capiamo il perché.

Poniamo di dover riempire una barra di 10 cm con punti di 1 cm. ciascuno. Ci vorranno 10 punti per completarla. Ma se volessimo raddoppiare i punti?



Dovremmo ridurre le dimensioni (questo significa aumentare la risoluzione). Per completare la nostra barra occorrerebbero dunque 20 punti di ½ cm ciascuno. Ora ricordiamo che le immagini sono formate da questi punti detti pixel. Nell'immagine sopra, i pixel, rappresentati dai rettangoli rossi e blu, maggiori sono più piccoli diventano. Dunque aumentando la risoluzione i pixel rimpiccioliscono e dunque le nostre immagini diventano più piccole.

Cliccando su **Orientamento** sarà possibile ruotare lo schermo o l'orientamento (orizzontale o verticale).

Effettuate le nostre scelte facciamo clic su **Applica** per impostare le modifiche apportate.

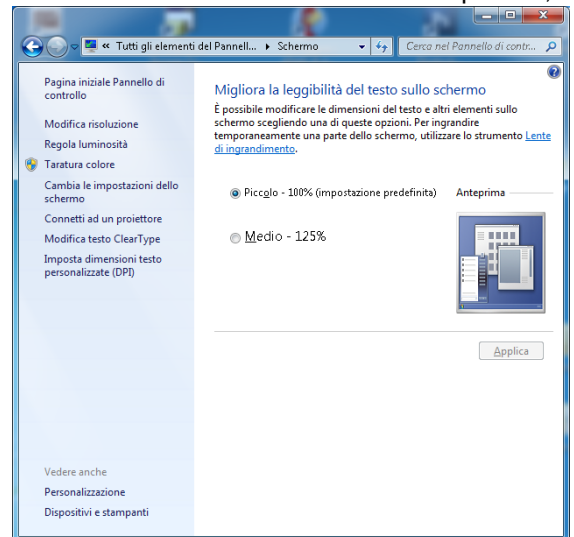
Selezionando [Ingrandimento o riduzione delle dimensioni del testo e di altri elementi](#) si accederà alla finestra sotto riportata, nella quale è possibile migliorare la leggibilità del testo ingrandendolo aumentandone i dpi e ingrandendo le icone.

Queste le indicazioni. Impostare:


- Piccolo - 100% (impostazione predefinita), per visualizzare il testo e gli altri elementi alla dimensione normale.
- Medio - 125%, per visualizzarli ingranditi al 125% della dimensione normale.
- Grande - 150%. Il testo e gli altri elementi vengono visualizzati al 150% della dimensione normale. Questa opzione è disponibile solo se il monitor supporta una risoluzione di almeno 1200 x 900 pixel.

Effettuate le modifiche, fare clic su **Applica**.

È possibile, inoltre, regolare la luminosità del monitor

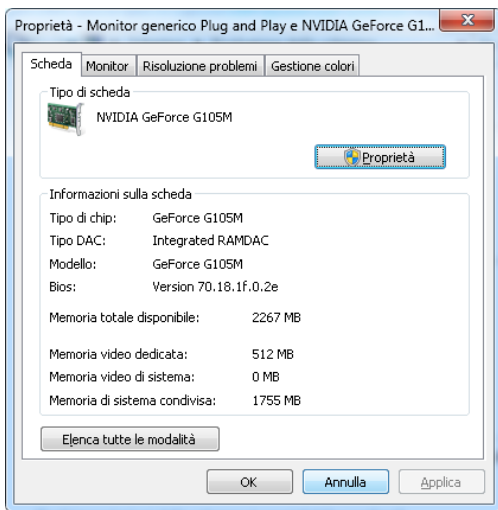


ed effettuare altre operazioni.

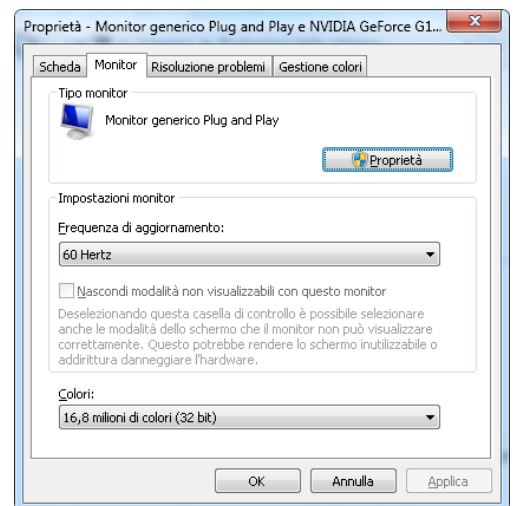
Premere **Modifica risoluzione** o la freccia  in alto a sinistra per ritornare alla finestra precedente.

Qui, cliccando su [Impostazioni avanzate](#) è possibile accedere ad una nuova finestra nella quale poter verificare altri parametri molto importanti: **Scheda video** e **Monitor**.

In **Scheda video** è possibile verificarne modello, costruttore e quantità di memoria video dedicata e/o condivisa (vedi guida modulo uno paragrafo sulla scheda video per approfondire questi concetti).



Nella scheda Monitor, invece, si potrà accedere alla misura del **refresh** o **frequenza di aggiornamento** ed alla quantità di **colori** visualizzata (anche per questi concetti vedasi la mia guida sul modulo 1 nella sezione del monitor).



## LE FINESTRE

Windows tradotto letteralmente vuol dire “Finestre”.

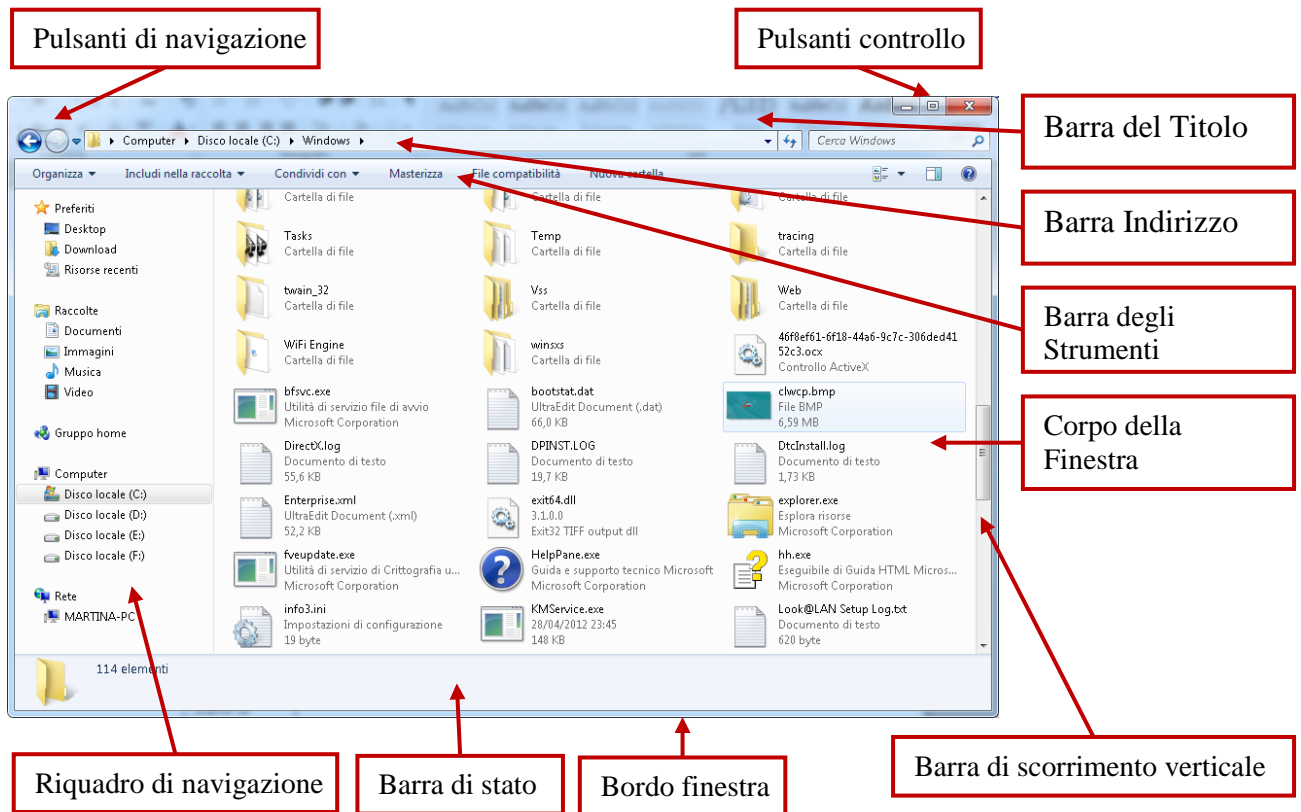
La terminologia deriva dal fatto che l'utente interagisce con il computer attraverso dei comandi che, come già notato sinora, vengono posti nelle finestre.

La finestra può essere definita come una parte dello schermo nella quale è possibile eseguire programmi e processi. È possibile aprire più finestre contemporaneamente. Ad esempio, è possibile aprire un messaggio di posta elettronica in una finestra, modificare un foglio di calcolo in un'altra finestra, eseguire il download di immagini dalla fotocamera digitale in un'altra ed effettuare un ordine in un sito Web in un'altra finestra ancora. Le finestre possono essere chiuse, ridimensionate, spostate, ridotte a pulsante della barra delle applicazioni o ingrandite al massimo in modo da occupare l'intero schermo.

Prima di continuare nel corso è dunque opportuno conoscere tutte le varie parti che le compongono.

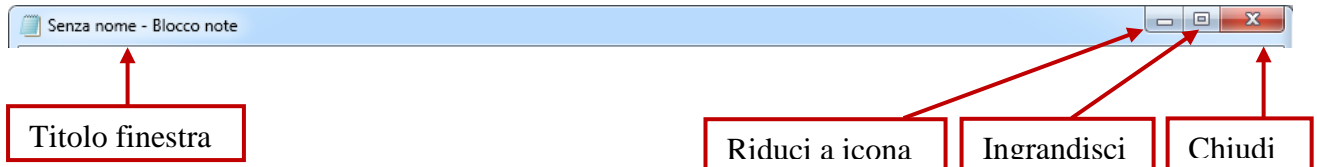
Per lo scopo si è aperta la finestra


**Start → Computer → Disco Locale (C:) → Windows.**





## BARRA DEL TITOLO

Con tale nome si indica la barra orizzontale situata nella parte superiore di una finestra, nella quale viene visualizzato il nome della finestra. In molte finestre, la barra del titolo include inoltre l'icona del programma, i pulsanti **Riduci a icona**, **Ingrandisci** o **Ripristino in basso**, e **Chiudi**. In alcune è possibile trovare facoltativamente il pulsante ? per la visualizzazione della Guida sensibile al contesto. Per visualizzare un menu con comandi quali Ripristina e Sposta, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla barra del titolo.



Fare clic sul pulsante **Riduci a icona**  per ridurre la finestra a un pulsante sulla barra delle applicazioni. Per ripristinare le dimensioni originali della finestra, fare clic sul relativo pulsante sulla barra delle applicazioni.


Fare clic sul pulsante **Ingrandisci**  per visualizzare la finestra a schermo intero.

Dopo avere ingrandito la finestra, fare clic sul pulsante **Ripristina**  per ridurre la finestra riportandola alle dimensioni precedenti.

È anche possibile fare doppio clic sulla barra del titolo della finestra per ingrandirla o ripristinarne le dimensioni originali.


Infine fare clic su **Chiudi**  per chiudere la finestra.

## SPOSTARE UNA FINESTRA


Per spostare una finestra, posizionarsi sulla barra del titolo con il puntatore del mouse . Trascinare quindi la finestra nella posizione desiderata. (Per trascinare si intende posizionare il puntatore su un oggetto, tenere premuto il pulsante del mouse e spostare il mouse. Spostato nel punto desiderato l'elemento, rilasciare il pulsante del mouse.)


## RIDIMENSIONARE UNA FINESTRA

Quando la finestra non è ingrandita è possibile impostarne le dimensioni ponendosi con il mouse sui suoi bordi.

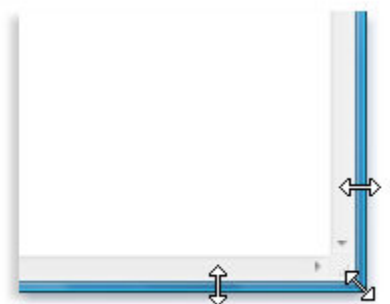
Per modificare la larghezza, posizionare il puntatore del mouse sul bordo destro o sinistro della finestra. Quando il puntatore assumerà la forma , trascinare il bordo verso destra o verso sinistra.

Con il termine trascinare si intende spostare un elemento sullo schermo selezionandolo e quindi spostando il mouse tenendone premuto il pulsante sinistro. È possibile, ad esempio, spostare una finestra in un altro punto dello schermo trascinandone la barra del titolo.


Per modificare l'altezza, posizionare il puntatore del mouse sul bordo superiore o inferiore della finestra. Quando il puntatore assumerà la forma , trascinare il bordo verso l'alto o verso il basso.


Per modificare contemporaneamente l'altezza e la larghezza, posizionare il puntatore del mouse su un angolo qualsiasi della finestra. Quando il puntatore assumerà la forma di una freccia diagonale , a due punte, trascinare il bordo nella direzione desiderata.


Si ribadisce che quando una finestra è visualizzata a schermo intero, ovvero ingrandita, non è possibile ridimensionarla.



Windows 7 ha aggiunto altre modalità di ridimensionare una finestra. Questa funzionalità, definita **Snap**, è veramente molto efficace. Essa consente di ridimensionare automaticamente le finestre quando vengono spostate o allineate ai lati dello schermo, di disporre le finestre affiancate, espanderle verticalmente e ingrandirle.

Trascinare una finestra verso l'alto. Questa verrà ingrandita a schermo intero non appena il puntatore  toccherà il bordo superiore del monitor.

Trascinando, invece, una finestra sino al bordo dx o sx appena il puntatore  toccherà il bordo del monitor, la finestra verrà ridimensionata occupando la metà dello schermo. Questa funzione ci permetterà di affiancare due finestre in maniera molto semplice.

Posizionandoci sul bordo superiore o inferiore della finestra, quando il puntatore assumerà la forma , trascinare rispettivamente il bordo verso l'alto o verso il basso. Questo ridimensionerà la finestra occupando tutta l'altezza del desktop. In entrambi i casi la larghezza della finestra non cambierà.

Si ricorda che un doppio clic sulla barra del titolo, produrrà alternativamente un ingrandimento o una riduzione di una finestra.

Cliccando con il tasto dx del mouse su un'area vuota della barra delle applicazioni, ci apparirà il menu a lato, che ci permetterà di scegliere **Sovrapponi le finestre**, **Mostra le finestre in pila** o **Mostra le finestre affiancate**. L'immagine sotto raffigura la disposizione delle nostre finestre nei tre modi diversi: sovrapposte ovvero a cascata, in pila verticale o affiancate.

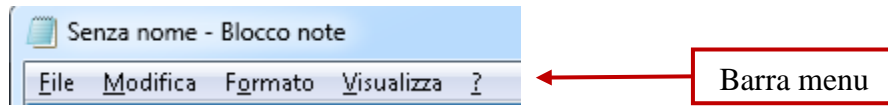


In presenza di una sola finestra aperta tali comandi non sono disponibili.



## BARRA DEL MENU

In alcune finestre, subito sotto la barra del titolo vi è la **Barra del Menu** caratterizzata dalla presenza di comandi cliccando sui quali vengono visualizzati dei menu contenenti altri comandi.



Da notare che ogni menu presente sulla barra ha una lettera sottolineata. Ciò indica che l'utente potrà aprire il menu corrispondente selezionando il tasto ALT unitamente alla lettera indicata.



Ad esempio ALT + F permetterà di aprire il menu File, che una volta aperto indicherà una serie di comandi. Anche questi sono selezionabili con lo stesso procedimento a condizione di non rilasciare il tasto ALT.

Riepilogando se ad esempio volessi selezionare con la tastiera il comando Apri nel menu File, si dovrà premere il tasto ALT + F e successivamente senza rilasciare il tasto ALT si premerà anche il tasto A.

Oggi, i più diffusi sistemi operativi interagiscono con l'utente attraverso la propria interfaccia grafica definita anche GUI (Graphical User Interface o interfaccia grafica dell'utente).

L'obiettivo della GUI è quello di permettere all'utente di interagire con il sistema in maniera semplice, intuitiva e rapida.

Tutto ciò attraverso una serie di messaggi forniti dalla grafica. Ogni elemento grafico ha un suo significato.

Chi si avvicina al computer, deve dunque imparare a visualizzare e comprendere questi messaggi.

Messaggi che essendo abbastanza standardizzati, ovvero presentano in modo coerente delle funzionalità simili (ad esempio quasi tutti i programmi che girano in Windows hanno menu molto simili), mettono l'utente in condizione di usare senza molti sforzi più software, senza dover imparare ogni volta qualcosa di nuovo per poterla utilizzare.

Si osservi il menu su riportato.

Quando ad esempio accanto ad un comando sono riportati dei tasti, ciò indica che basta premere sulla tastiera i tasti indicati per impartire lo stesso comando. Quindi per stampare un file o si clicca sul comando **Stampa** oppure si preme sulla tastiera la combinazione di tasti **CTRL+Maiusc+F12**.

Osserviamo ancora che alcuni comandi riportano dopo il nome tre puntini sospensivi. Ciò indica, invece, che il comando non verrà eseguito subito, bensì verrà aperta una finestra di dialogo nella quale l'utente potrà effettuare ulteriori scelte.

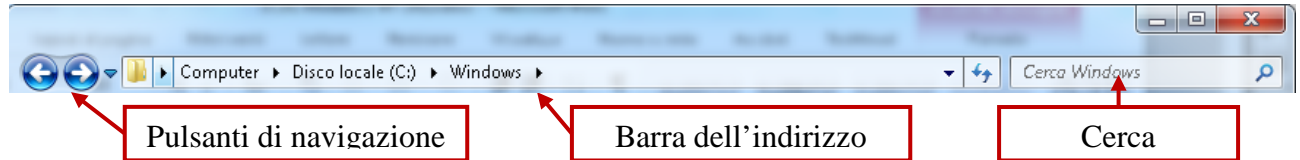
Dunque, sempre selezionando **Stampa**, il documento non verrà subito stampato, bensì verrà aperta una finestra nella quale l'utente potrà impostare altri parametri.



## BARRA DELL'INDIRIZZO

Subito sotto la barra del titolo di ogni cartella vi è la **Barra dell'indirizzo** che ha il compito di visualizzare il percorso corrente nel quale ci troviamo, come una serie di collegamenti separati da frecce. Cliccando sulle frecce è possibile accedere ad un menu grazie al quale possiamo accedere ad altri percorsi.

Volendo fare un esempio pratico potremmo dire che ogni triangolino, in un percorso stradale da noi effettuato, rappresenta un incrocio incontrato lungo il percorso, dal quale è possibile prendere altre direzioni.

Nell'esempio sotto viene illustrato l'aspetto della barra degli indirizzi per la raccolta Documenti.



Per spostarsi tra i percorsi già visitati come quando si esplora Internet, è possibile fare clic sui **Pulsanti di navigazione** Indietro  e Avanti .

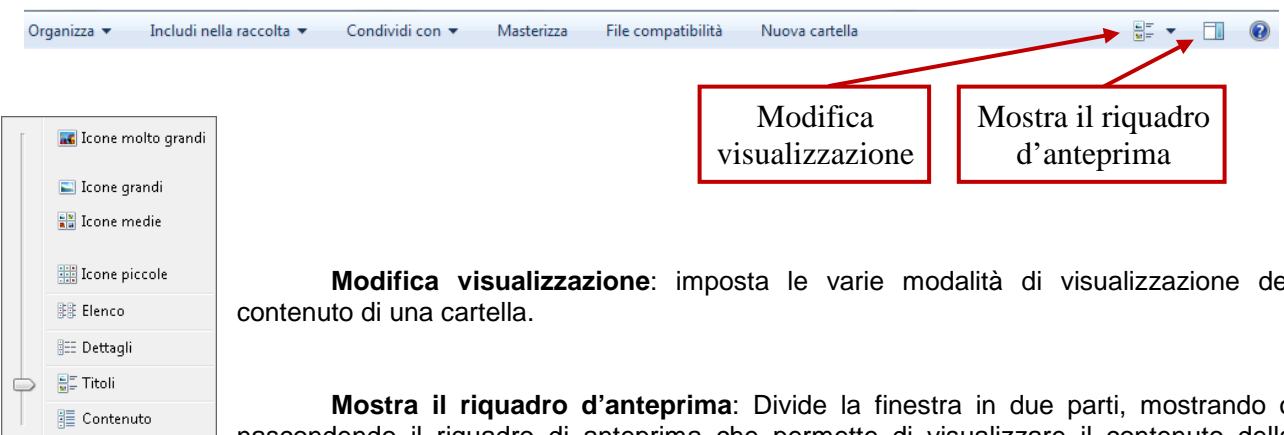
Più avanti si affronterà l'argomento dei percorsi in maniera più completa.

**Cerca:** ci permette di utilizzare la funzione di cerca (vedi Funzione Cerca);

## BARRA DEGLI STRUMENTI

Subito sotto la barra dell'indirizzo, in alcune finestre troviamo la barra degli strumenti. Su di essa sono generalmente presenti delle icone che rappresentano dei comandi. Tali comandi, sono immediatamente selezionabili tramite i relativi pulsanti o icone.

Le icone presenti sulla barra, a seconda se ci troviamo in una finestra nella quale viene eseguita una applicazione o una esplorazione delle risorse del nostro computer, potrebbero essere notevolmente diverse oltreché numerose.



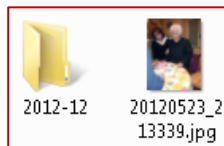
**Modifica visualizzazione:** imposta le varie modalità di visualizzazione del contenuto di una cartella.

**Mostra il riquadro d'anteprima:** Divide la finestra in due parti, mostrando o nascondendo il riquadro di anteprima che permette di visualizzare il contenuto della maggior parte dei file. Se ad esempio si seleziona un messaggio di posta elettronica, un file di testo o un'immagine, sarà possibile visualizzarne il contenuto in questo riquadro, senza aprire il programma associato.

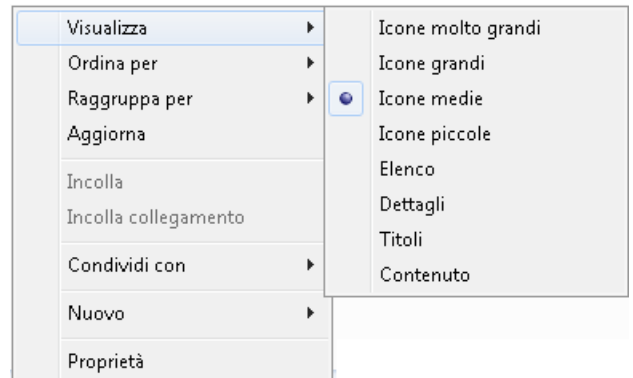
## MODIFICA VISUALIZZAZIONE DI FILE E CARTELLE

Windows offre numerosi metodi nuovi per disporre e identificare i file nella visualizzazione in cartelle. Quando è aperta una cartella, è possibile accedere alle seguenti opzioni di visualizzazione tramite il menu contestuale **Visualizza** o la relativa icona di **Modifica visualizzazione**.

### Icone

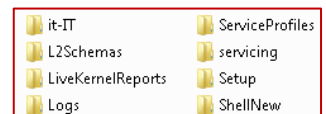


In visualizzazione Icone i file e le cartelle vengono visualizzati appunto come icone. Il nome del file è visualizzato accanto o sotto alla rispettiva icona. Le informazioni di ordinamento non sono invece visualizzate. In questa visualizzazione è possibile visualizzare file e cartelle in gruppi. Le prime quattro opzioni **Icone molto grandi**, **Icone grandi**, **Icone medie** e **Icone piccole**, permettono di visualizzare le icone in un formato da molto grande a piccole. In tale visualizzazione le immagini contenute in una cartella vengono visualizzate immediatamente per consentire una più rapida identificazione. Se si archiviano immagini in numerose cartelle, è possibile identificare immediatamente la cartella che contiene l'immagine desiderata. Sullo sfondo di una cartella vengono visualizzate per impostazione predefinita fino a quattro immagini. Per identificare una cartella è tuttavia possibile scegliere di visualizzare una sola immagine. Il nome completo della cartella viene visualizzato sotto alla miniatura.



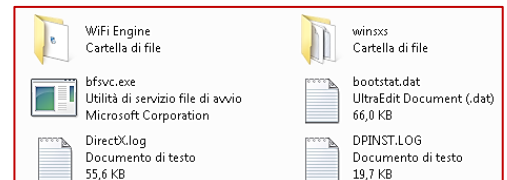
### Elenco

In visualizzazione Elenco il contenuto di una cartella viene visualizzato sotto forma di elenco di nomi di file o di cartelle preceduto da piccole icone. Questa visualizzazione è utile se la cartella contiene molti file e si desidera scorrere l'elenco per cercare un nome di file. In questa visualizzazione è possibile ordinare file e cartelle, ma non è consentito visualizzare i file in gruppi.



### Titoli

In visualizzazione Titoli i file e le cartelle vengono visualizzati come icone. Le icone sono più grandi di quelle della visualizzazione Icone e le informazioni di ordinamento selezionate vengono visualizzate sotto al nome del file o della cartella. Se si ordinano ad esempio i file per tipo, sotto al nome di un documento di Microsoft Word viene visualizzato "Documento Microsoft Word".



### Contenuto

Visualizza una sorta di "Dettagli" con icone più grandi e anteprime.

### Dettagli

In visualizzazione Dettagli vengono visualizzati il contenuto della cartella aperta e informazioni dettagliate sui relativi file, incluso nome, tipo, dimensione e data dell'ultima modifica. In visualizzazione Dettagli è inoltre possibile visualizzare i file in gruppi.

Nome	Dimensione	Tipo	Data ultima modifica	Data immagine scat...	Formato
Desktop	1 KB	Impostazioni di conf...	19/02/2003 10.36		
Immagini campione	1 KB	Collegamento	19/02/2003 10.36		
moduli	78 KB	Macromedia Firewor...	10/05/2003 23.20		600 x 20
photoshop	1.958 KB	Adobe Photoshop L...	14/05/2003 23.09		
pulsanti euroconsultign	94 KB	Macromedia Firewor...	24/03/2003 16.24		101 x 22
Thumbs	19 KB	File del database	14/05/2003 23.10		
titoli pagina	37 KB	Macromedia Firewor...	11/05/2003 10.45		200 x 20

Intestazioni di colonna

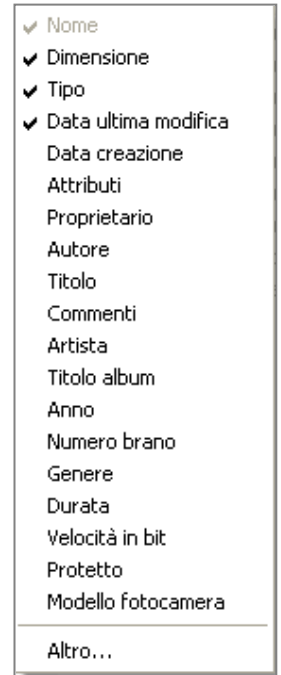
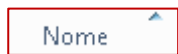


Selezionando quest'ultima modalità è possibile accedere a molte informazioni. Inoltre il corpo della finestra, viene suddivisa in colonne e, nella parte superiore, ci viene mostrata una barra con le intestazioni di colonna (Nome, Dimensione, Tipo, ecc.).

Cliccando con il pulsante destro del mouse su una di queste intestazioni di colonna, è possibile visualizzare un menu all'interno del quale poter scegliere altre informazioni inerenti i nostri file e cartelle (figura a lato).

Per una migliore visualizzazione è possibile selezionare una qualsiasi intestazione e trascinare la colonna in un altro punto, o ridimensionare ogni colonna cliccando sul bordo con il pulsante del mouse sinistro e trascinando a destra o a sinistra.

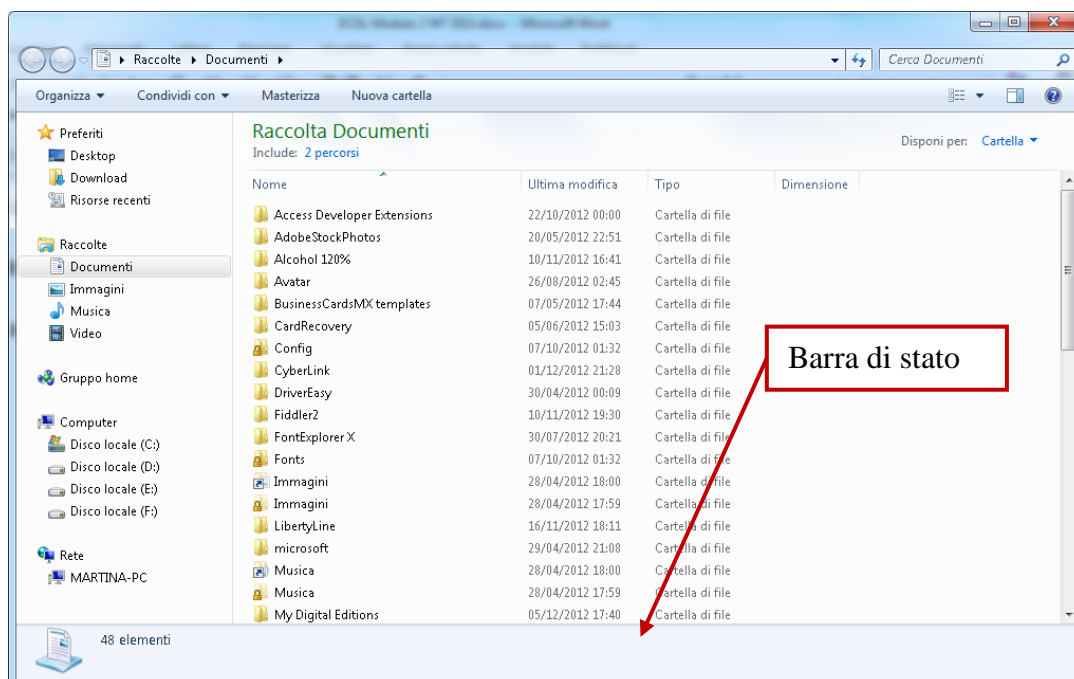
Infine cliccando su una intestazione di colonna si ottiene il riordino in senso crescente (A-Z) del nostro elenco, in base a quella colonna sulla quale si è cliccato. Un ulteriore clic, sulla stessa intestazione, permette di ottenere il riordino decrescente (Z-A). Qualunque sia il riordino applicato, Windows 7 contrassegnerà la colonna prescelta col simbolo di un triangolino (vedi immagine a sinistra) con la punta rivolta verso l'alto nel caso del riordino crescente o con la punta verso il basso nel riordino decrescente.



## BARRA DI STATO

Nella parte inferiore delle finestre viene visualizzata una barra denominata Barra di stato. Ma non tutte le finestre dispongono di tale barra.

Selezionando il seguente percorso: **Start** → **Documenti**, ci apparirà l'immagine sotto riportata. Su di essa è possibile leggere alcune informazioni quali ad esempio la quantità di oggetti (file e cartelle) che si trovano nella cartella o cliccando su un file la sua dimensione ecc..



## COLLEGAMENTI O LINKS

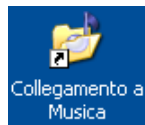
Con il termine di collegamento o Link si indica la possibilità di richiamare un qualsiasi oggetto da un punto diverso rispetto a quello in cui si trova.

È possibile collegare o lineare, ad esempio un programma, un file, una cartella, un'unità disco, una pagina Web, una stampante o un altro computer.

È, inoltre, possibile inserire le icone dei collegamenti in varie aree, ad esempio il desktop, il menu di avvio o cartelle specifiche.

Ad esempio se noi aprissimo spesso la cartella *Musica* che si trova nella cartella *Documenti*, potremmo pensare di creare un collegamento di questa sul desktop per accedere più rapidamente al suo contenuto.

Per effettuare il link aprire il menu **Start**, cliccare sulla cartella *Musica* con il tasto destro del mouse e selezionare il comando **Invia a → Desktop**.



Sul nostro Desktop ci appare l'icona cliccando sulla quale Windows 7 ci visualizza subito il contenuto della nostra cartella.

Ma notate che sull'icona in basso a sinistra vi è il simbolo di una freccia. Tale elemento indica appunto che quell'icona è un collegamento.

Ora nel nostro caso il link è riferito ad una cartella ma volendo, come prima anticipato, è possibile effettuare un link anche di un programma.

Dunque il link ci permette di avere a portata di click qualcosa che usiamo spesso.

Ci permette di mettere al sicuro i nostri dati poiché se si cancella un collegamento non si cancella la cartella o il programma, ma semplicemente un collegamento, qualcosa che dice al sistema operativo dove trovare quello che noi cerchiamo.

Infine ricordate che il nostro Desktop è una scrivania virtuale che funziona esattamente come le scrivanie delle nostre case. Ora, più oggetti abbiamo sulla nostra scrivania maggiore sarà il tempo necessario per sistemarli ogni volta. Il nostro computer, all'avvio prepara il desktop così come lo abbiamo lasciato l'ultima volta. Se teniamo su di esso cartelle con molti file impiegherà maggior tempo per la sua preparazione.

## GUIDA IN LINEA E SUPPORTO TECNICO

La finestra della **Guida in linea**, sotto visualizzata, consente di accedere a informazioni della Guida in linea specifiche per determinati programmi e funzionalità di Windows 7, ad esempio il Blocco note, Paint, la barra della lingua o qualunque altra informazione sul funzionamento del S.O.

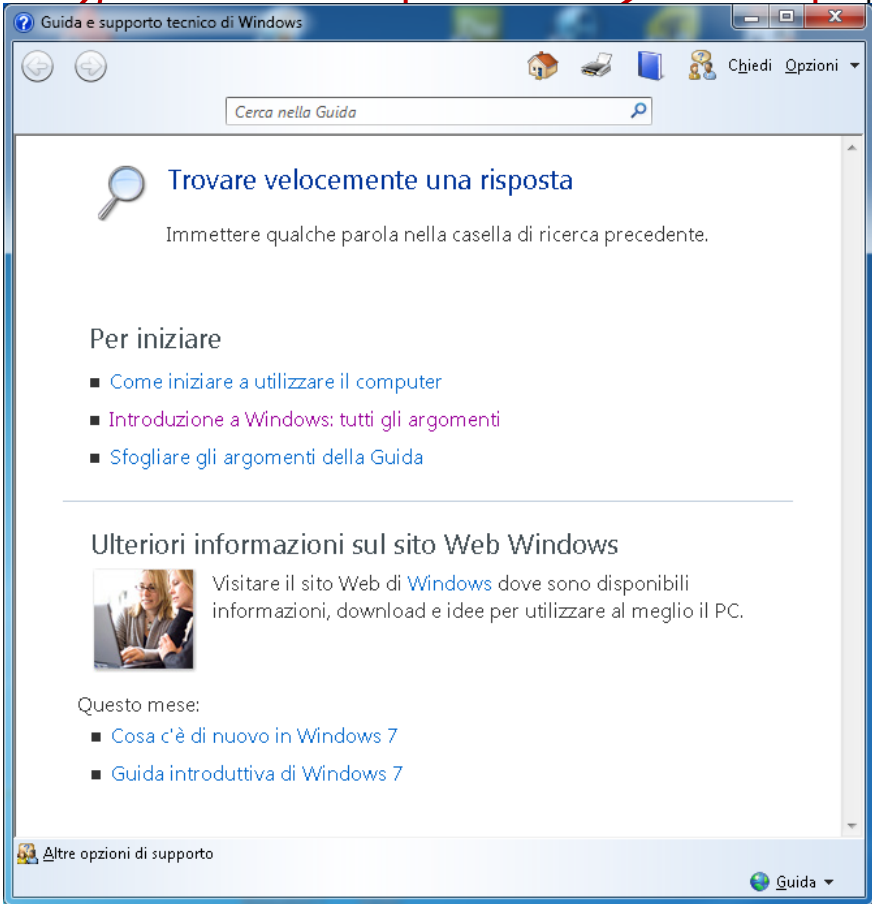
Tale guida è consultabile in diverse modalità: per **Sommario** o per **Cerca**.

Per **Sommario** poiché all'avvio ci viene mostrata una pagina che viene definita generalmente Home Page o pagina di accesso alla guida, la quale è suddivisa in macro argomenti sui quali cliccare e giungere sino al sotto argomento desiderato. Attraverso questa modalità è come se consultassimo un libro sfogliandolo capitolo per capitolo.

Consultando la Guida con **Cerca** verranno restituite tutte le pagine che contengono il o i termini inseriti nella casella di cerca in alto.

La finestra presenta in alto una **barra degli strumenti** con delle icone conosciamole:

<p><b>Frecce di navigazione</b> Questi pulsanti ci permettono di navigare tra gli argomenti selezionati durante la consultazione</p>	<p><b>Cerca</b> ci permette di consultare la guida attraverso una ricerca</p>	<p><b>Home</b> Ci riporta sempre alla pagina iniziale della guida</p>	<p><b>Opzioni</b> Ci permette di personalizzare le impostazioni e le opzioni della guida in linea e del supporto tecnico</p>
--	---	---	--

<p><b>Chiedi</b> permette di chiedere un aiuto a un amico, alla Microsoft o in un newsgroup</p>	<p><b>Scegli guida</b> permette di consultare la guida come fosse un sommario di argomenti</p>
---	--

in linea oppure no, cioè se deve collegarsi o meno a internet per reperire argomenti da noi richiesti quando non disponibili

## GESTIONE DI FILE E CARTELLE

I computers organizzano e memorizzano di tutte le loro informazioni attraverso due modi: contenitori e contenuti. In informatica i primi sono denominati **cartelle** mentre i secondi **file**. Se volessi bere dell'acqua ad esempio, il bicchiere è un contenitore e l'acqua il contenuto.

La maggior parte delle operazioni di Windows riguarda proprio l'utilizzo di file e cartelle. Questi, dunque, costituiscono il sistema di archiviazione dei file del computer, analogamente ai raccoglitori (cartelle) utilizzati per organizzare la documentazione (file) in un nostro archivio.

I computer possono registrare in modo permanente file e cartelle, utilizzando diverse memorie di massa quali Floppy Disk, Hard Disk, nastri, dischi ottici, Pen Drive USB ecc.

L'utente può gestire il loro utilizzo attraverso una interfaccia grafica comune, efficiente e facile da usare messa a disposizione dal **file system**. Conosceremo meglio più avanti questa struttura.

Un file, è l'unità di archiviazione di base di un computer costituito da un insieme completo e denominato di informazioni e rappresenta un insieme di dati che è possibile recuperare, modificare, eliminare, salvare o inviare a una periferica di output, quale una stampante o un programma di posta elettronica.


Le cartelle possono contenere numerosi tipi di file, ad esempio documenti, musica, immagini, video e programmi. Nelle cartelle è possibile copiare e spostare file da altre posizioni, ad esempio da un'altra cartella, da un altro computer oppure da Internet. È inoltre possibile creare delle cartelle all'interno di cartelle già esistenti.








Un file è generalmente composto da due parti:

**nomefile.xxx**

dove **nomefile** rappresenta il nome che vogliamo dare al nostro file, mentre il suffisso **xxx** indica la sua **estensione** composta generalmente da tre o più caratteri preceduta da un punto(.), L'estensione, viene normalmente assegnata dal sistema operativo o dal programma che ha generato quel file, ma l'utente può variare tale estensione.

Dunque la sua presenza è estremamente importante in quanto indica al sistema operativo il tipo di file.

Ad esempio mentre una cartella è generalmente rappresentata con il simbolo , per i file si possono impiegare diverse rappresentazioni a secondo della sua estensione. Nella tabella sottostante, si riportano alcune delle icone maggiormente usate con le relative estensioni:

ESTENSIONE	DESCRIZIONE TIPO FILE	ICONA RELATIVA
.TXT	File di solo testo	
.DOC	Documento di Microsoft Word 2003	
.XLS	Documento di Microsoft Excel 2003	
.PDF	Documento di Adobe Acrobat	
.PPS	Documento di Microsoft Power Point 2003	
.ZIP	Documento compresso	
.HTM o HTML	Pagina web di Internet	

La nuova versione di Office 2010 prevede nell'estensione di un file l'aggiunta di una quarta lettera la X. Ad esempio Word da .DOC diventa .DOCX.

Seguono, di seguito altri tipi di estensione:


- .EXE (EXEcutable) file eseguibile
- .COM (COMmand) file eseguibile in ambiente DOS
- .RTF (Rich Text Format) file di testo supportato da diversi sistemi
- .BMP file immagine di tipo bitmap
- .JPG o JPEG (Join Photographic Experts Group) file immagine compresso usato per Internet
- .GIF (Graphics Interchange Format) file grafico che supporta anche animazioni.  
Usato per Internet.
- .MDB (Microsoft Database) file database di Access (il database è un archivio dati organizzato).

## Apertura di file e cartelle

Per aprire un file o una cartella, fare doppio clic sul file o sulla cartella che si desidera aprire.

Ma, mentre con questa operazione la cartella verrà aperta e ce ne verrà mostrato il contenuto, per i file le cose sono un po' diverse.

Si è detto prima che l'estensione di un file è molto importante per il sistema operativo. Quest'ultimo difatti, quando facciamo doppio clic su un file, manda in esecuzione automaticamente il programma che ci permetterà di visualizzare quel file.


Ad esempio poniamo il caso di fare doppio clic sull'icona seguente  index.


Il tipo di icona ci dice che il file è una pagina web ed il suo nome è *index*, dunque l'estensione del file sarà .HTM ed il suo nome completo sarà: *index.htm*.



Il programma che ci permette di visualizzare questo tipo di file è Internet Explorer.

Al nostro doppio clic il sistema operativo provvederà a lanciare automaticamente questo programma che, dunque, ci visualizzerà il file. Ma cosa succede se il file da aprire non è associato a un particolare programma o più precisamente ha una estensione non associata a nessun programma?

Semplice! Verrà visualizzata una icona che ci indica tutto ciò.

L'icona è la seguente: 

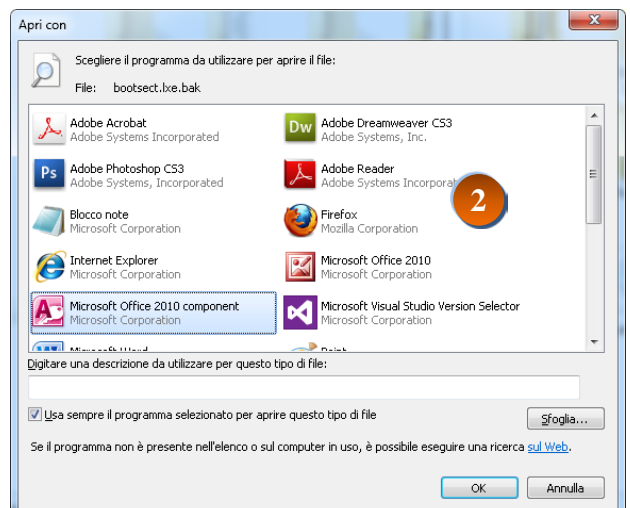
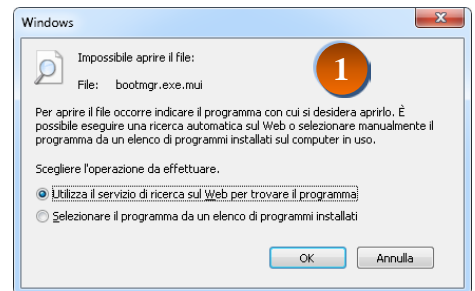
Essa ci dice semplicemente che l'estensione del file non è associata a nessun programma. A questo punto sarà l'utente che potrà farlo manualmente facendo doppio clic oppure selezionando nel menu contestuale **Apri**. Apparirà una finestra  nella quale

selezioneremo  **Selezionare il programma da un elenco di programmi installati** e premere **OK**. Nella nuova finestra 

Se si vuole che il sistema operativo faccia in futuro questa operazione automaticamente dopo aver scelto il programma verificare che ci sia un segno di spunta  accanto alla voce:

**Usa sempre il programma selezionato per aprire questo tipo di file** e confermare con **OK**.

Fatta questa operazione l'icona accanto al file aperto verrà sostituita con quella del programma prescelto.



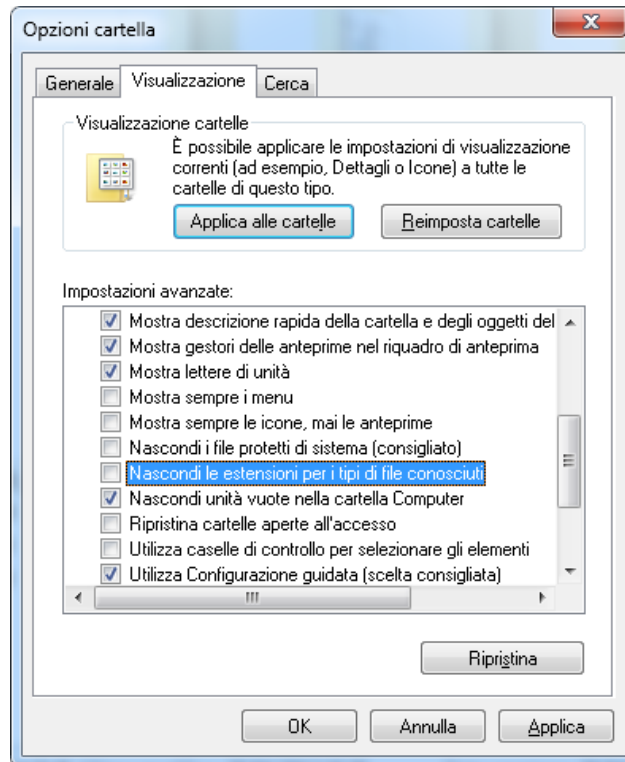
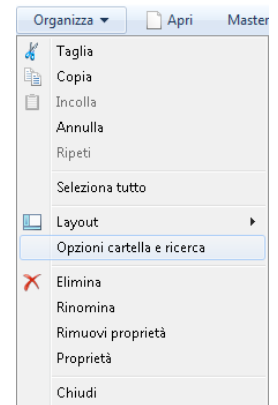
L'icona accanto al nome del file cambierà anche quando si modifica manualmente la sua estensione.

Per fare ciò bisogna modificare le proprietà di visualizzazione dei file, poiché, di default, Windows 7 non visualizza l'estensione dei files.

In una qualsiasi cartella aperta selezionare sulla barra degli strumenti:

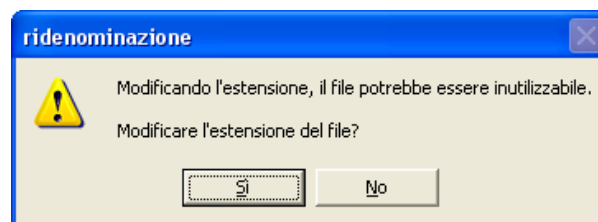
**Organizza→Opzioni cartella e ricerca**

Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionare la scheda **Visualizzazione** e all'interno di questa scorrere l'elenco delle impostazioni avanzate sino alla voce: **Nascondi le estensioni per i tipi di file conosciuti** e deselegnarla così come in figura a lato. Confermare con **OK** e a questo punto è possibile modificare le estensioni del file che vengono ora visualizzate da Win 7 (per la modifica del nome di file e cartelle vedi avanti).



**ATTENZIONE !**

La modifica dell'estensione di un file in alcuni casi potrebbe rendere inservibile quel file, per cui nel fare queste operazioni si raccomanda la massima prudenza, anche se Windows 7, in caso di modifica dell'estensione, provvede comunque a ricordarvi quanto appena avvisatovi visualizzando la seguente finestra.



## CARTELLE E PERCORSI

Si è precedentemente detto che una cartella altro non è che un contenitore di altre cartelle o di file.

Ogni cartella prende il nome anche di **Directory** o appunto **Cartella**. Le cartelle poste dentro ad un'altra cartella sono invece denominate **Sub Directory** o **Sottocartelle**.

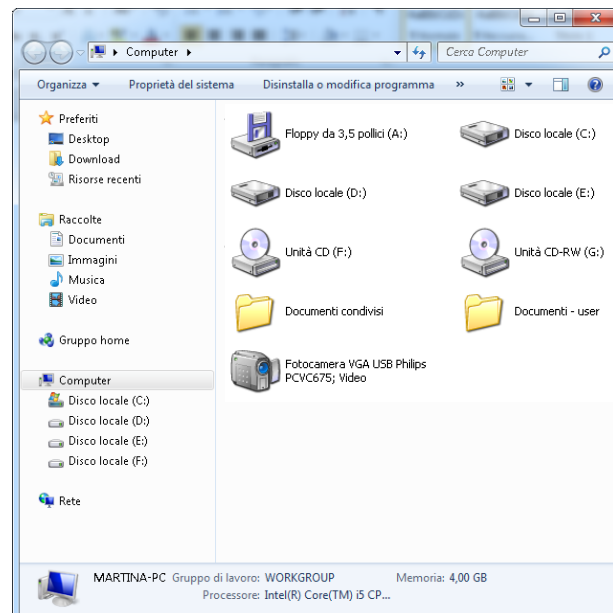
È il classico gioco delle scatole cinesi.

Tutte queste cartelle, a loro volta queste si trovano all'interno di contenitori più grandi rappresentati dalle memorie di massa.

Le memorie di massa sono delle unità situate all'interno del computer o collegate ad esso, che permettono la memorizzazione dei nostri dati. Le più diffuse sono su supporti di tipo magnetico e/o ottico.

Il sistema operativo provvede a nominare queste unità utilizzando una lettera dell'alfabeto seguita da due punti (:).

Selezionando **Start**→**Computer** si accede alla visualizzazione di queste unità.



Dall'immagine si può evincere quali sono le unità presenti nel computer in questione e più precisamente diremo che vi sono :

1 floppy disk contrassegnato dalla lettera A:



Floppy da 3,5 pollici (A:)

3 Hard Disk contrassegnati rispettivamente dalle lettere C:, D: ed E:



Disco locale (C:)

1 lettore CD-ROM con la lettera F:



Unità CD (F:)

1 masterizzatore CD con la lettera G:



Unità CD-RW (G:)

NOTA: La differenza tra lettore CD o DVD e masterizzatore omonimo è che quest'ultimo dispositivo viene indicato con le lettere RW. In pratica la sigla CD indica un lettore CD mentre la sigla CD-RW indica un masterizzatore CD. Analogo discorso per i DVD. Per il Blu-ray la sigla invece è BD (Blu ray disk).

Volendo definire la struttura gerarchica delle cartelle, si provi ad immaginare che ad ogni unità corrisponda un albero capovolto con le radici in su.

Ogni albero ha una radice definita **root** dalla quale dipendono tutte le altre. Questa root altro non è che la directory principale di quella unità. La sua prerogativa, si è già detto, è che essa contiene tutte le altre cartelle e naturalmente gli eventuali file in esse contenuti. La root è, insomma, nel gioco delle scatole cinesi, la scatola più grande all'interno della quale si trovano tutte le altre. Per accedere a qualunque scatola si trovi all'interno di essa bisognerà aprire prima questa e man mano le successive sino a raggiungere quella desiderata. Ogni qualvolta che si apre una scatola, tale operazione verrà indicata aggiungendo dopo il suo nome il simbolo di \.

Ad esempio per indicare la root principale del nostro Floppy Disk si utilizzerà la seguente scrittura :

**A:\**

Aperta questa directory (in questo caso root principale dell'unità A:) possiamo aprire qualsiasi directory in essa presente. Ora poniamo che all'interno della nostra root abbiamo creato una cartella denominata **Esempio** e che all'interno della nostra cartella ci sia un file denominato

Documento.txt

Per accedere al contenuto di questa cartella dovremo prima cliccare due volte prima su A:, indi su **Esempio** e infine sull'icona del file desiderato. Così facendo nella barra dell'indirizzo della nostra finestra verrà visualizzato:

**a:\Esempio**

questo si chiama in gergo informatico **percorso** o **path** di un file. Con tale termine si indica, dunque, il percorso che deve essere seguito per arrivare ad un file o ad un documento all'interno di una struttura di directory.

## COMPUTER

Generalmente per iniziare ad esplorare il nostro computer si utilizza da una finestra molto importante: **Computer**.

**Computer** visualizza una finestra con due sezioni: a sinistra il cosiddetto **file system** (vedi paragrafo successivo) caratterizzato da cartelle e unità presenti nel PC sulle quali è possibile cliccare per ispezionarne il contenuto nella parte centrale della finestra.


In realtà è possibile accedere al file system del computer avviando qualunque cartella.



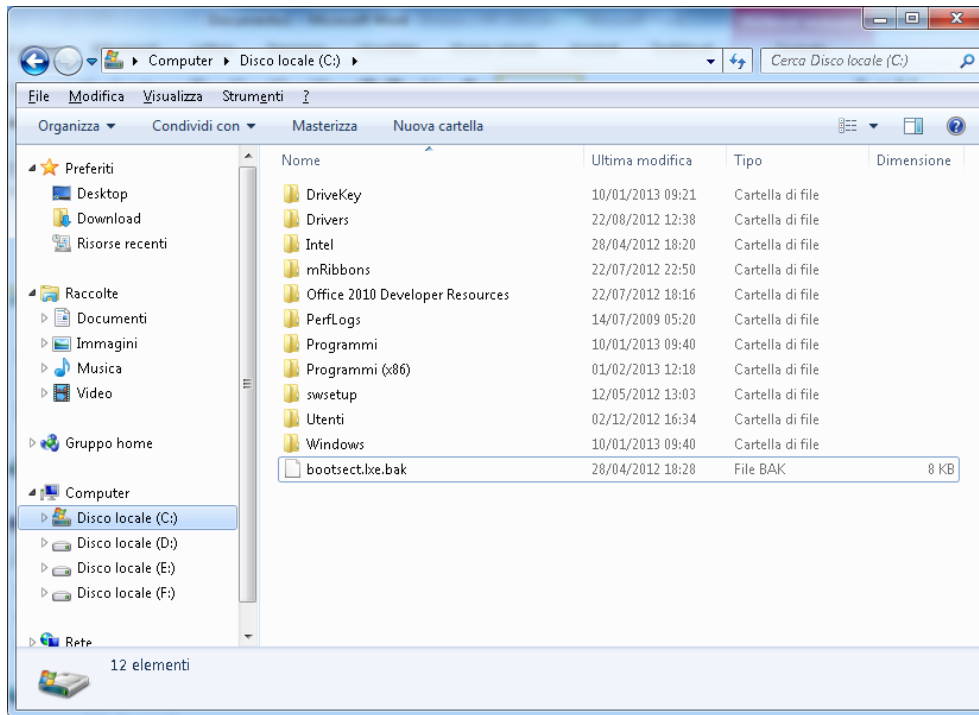
## FILE SYSTEM E STRUTTURA AD ALBERO

Nei paragrafi precedenti si è parlato del **File System**. Con tale termine si è definita l'interfaccia grafica messa a disposizione dal sistema operativo per gestire la memorizzazione dei nostri dati.

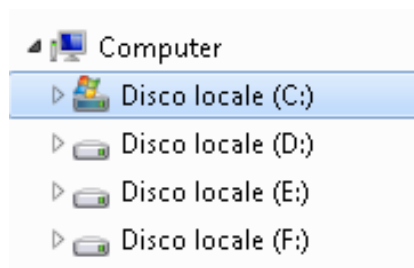
È arrivato il momento di conoscere meglio tale interfaccia.

Aprendo **Computer**, clicchiamo due volte sull'icona del nostro Hard Disk 

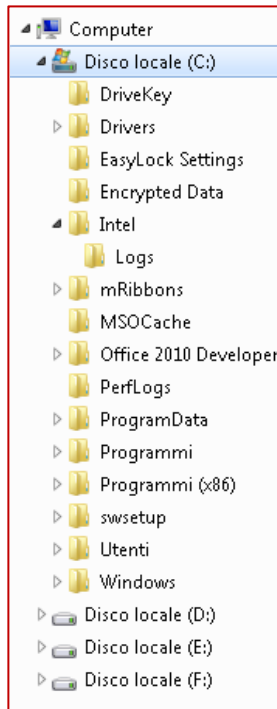
Verrà visualizzata la relativa finestra sotto riportata



Puntiamo con il mouse nella parte sinistra su Disco Locale (C:) e osserviamo meglio la grafica fornita sempre dalla GUI. Notiamo dei triangoli bianchi. Clicchiamo appunto su di esso.



Cliccando su questa icona sul lato sinistro della nostra finestra ci apparirà la struttura del nostro File System.



Le eventuali cartelle presenti e/o le unità di memorizzazione potrebbero essere diverse da quello che potreste avere sul vostro PC.

È possibile però notare che davanti ad ogni contenitore vi è il simbolo ▶.

Questo indica che la cartella o l'unità disco, contiene sottocartelle che però non vengono attualmente visualizzate. Per visualizzarle basta cliccare sull'icona.

L'icona ◻ (vedi davanti al Disco Locale C:) indica invece che stiamo visualizzando le sottocartelle.

Da notare che le sottocartelle contenute, vengono visualizzate allineate e spostate a destra rispetto alla linea del contenitore che le contiene (in questo caso C:).

Inoltre cliccando sul simbolo ◻ è possibile richiudere il contenitore.

Da notare che possiamo esplorare una cartella e visualizzarne sulla barra di Explorer le sue sottocartelle ma non i file presenti in essa. Per fare ciò bisogna cliccare sul nome della cartella. Facendo ciò, nella parte destra della finestra vengono visualizzati sia i file che le cartelle già presenti comunque nella barra di Explorer.

Questa modalità di visualizzare le cartelle rappresenta la **struttura ad albero** del File System (in inglese **tree**). Unica particolarità che le radici dell'albero partono dall'alto. Questa rappresentazione offre una comoda interfaccia per spostarsi all'interno del File System.

## ATTRIBUTI DI FILE E CARTELLA

Si è detto che, all'interno di una finestra, visualizzando il contenuto in modalità **Dettagli** è possibile visualizzare una serie di elementi tra cui gli attributi. Questi attributi vengono visualizzati utilizzando alcune lettere.

Vediamo in dettaglio queste lettere che contraddistinguono un file o una cartella:

- 1) **A** che sta per Archivio ossia l'oggetto può essere letto e modificato;
- 2) **R** (Read) o sola lettura. Indica un oggetto che può essere letto ma non modificato.
- 3) **H** (Hidden) o Nascosto. Se questa proprietà è impostata l'oggetto non viene visualizzato.
- 4) **S** (System) o Sistema. Indica che l'oggetto è indispensabile per il funzionamento del sistema.

Mentre i primi tre attributi possono essere impostati dall'utente, per l'ultimo, è il sistema che stabilisce tale proprietà.

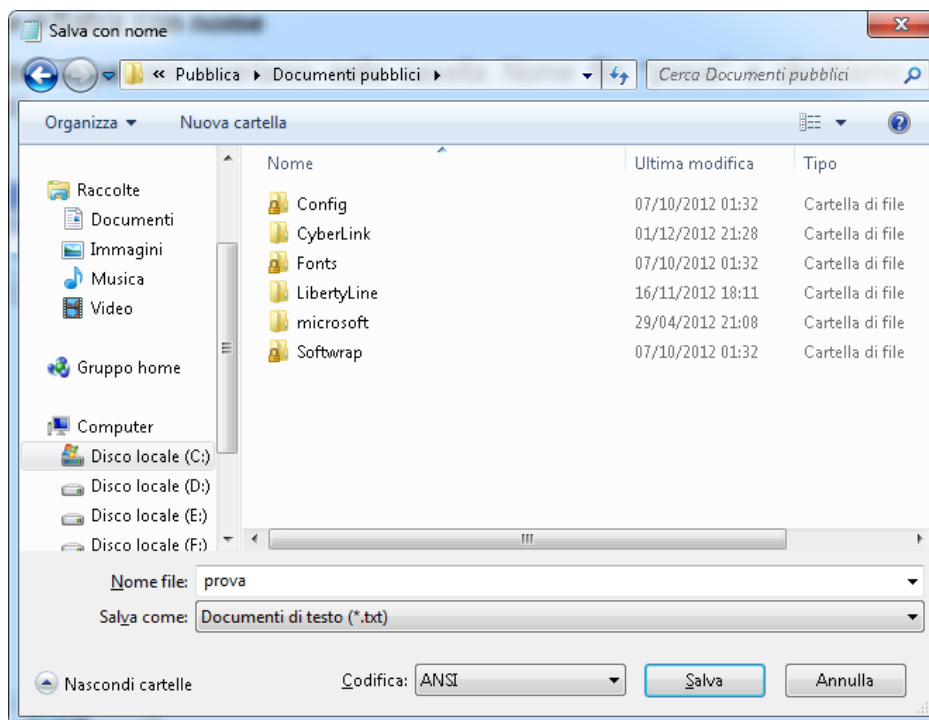
Apriamo **Start**→**Tutti i programmi**→**Accessori**→**Blocco Note**

Verrà aperto un semplice editor di testo.

Scriviamo al suo interno il nostro nome dopodiché selezioniamo nella barra del menu:

**File**→**Salva con nome**

Nella finestra apparsa inseriamo nella casella **Nome file** "prova" e clicchiamo sul pulsante **Salva** (Vedi figura sotto).



Abbiamo così salvato un documento nella cartella Documenti.

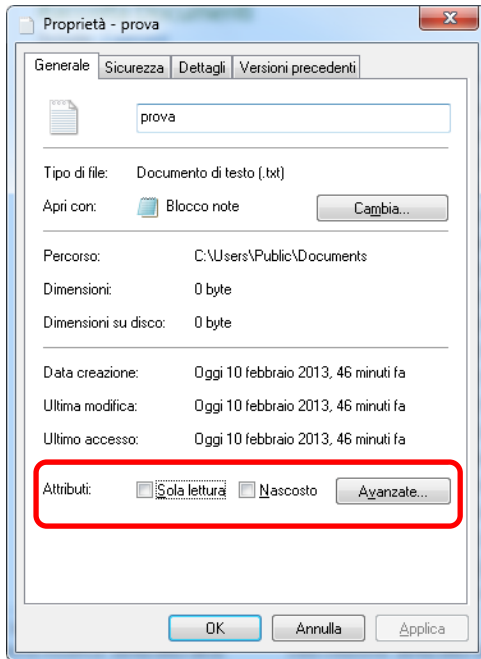
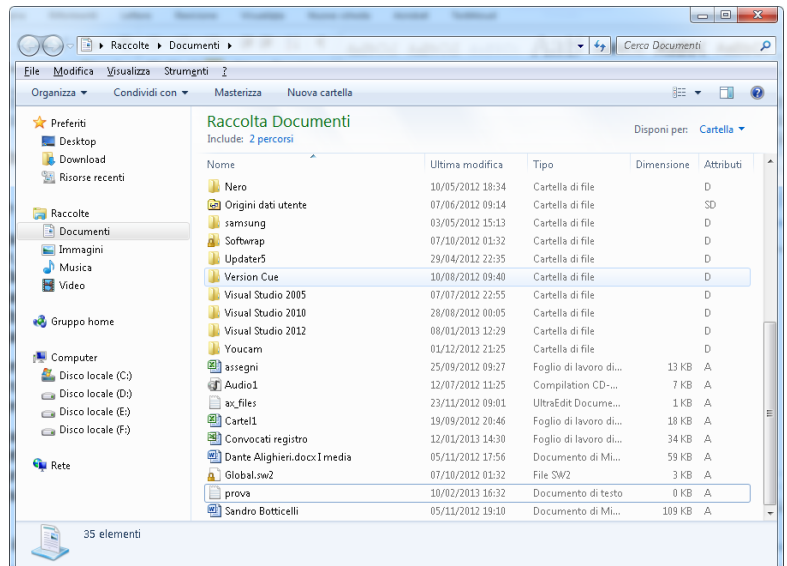
Tale documento ha come nome "prova".

A questo punto, senza chiudere blocco note, si apre **Start**→**Documenti** in modalità di visualizzazione **Dettagli** e visualizziamo tra i dettagli anche gli attributi (vedi sezione "Modalità di visualizzazione di file e cartelle").

L'immagine a lato è il risultato di tali operazioni. Si noti la presenza delle lettere nella colonna degli attributi.

In particolare sul nostro file "prova" vi è la lettera A che indica che il file è sia di lettura che di scrittura, ovvero sia leggerlo che modificarlo.

A questo punto si clicchi sopra con il pulsante destro del mouse.



Nel menu apparso selezionando l'ultima voce **Proprietà** ci apparirà la nuova finestra (figura a sx) in fondo alla quale vi è la sezione relativa agli attributi.

Si selezioni con un clic la casella relativa a Sola lettura e si confermi con **OK**.

Nella colonna degli attributi è apparsa accanto alla lettera A anche la R.

A questo punto il file è di sola lettura ovvero sia possiamo aprirlo e consultarlo ma se lo modifichiamo non è possibile più salvarlo con il nome "prova".

Potremo salvarlo solo a condizione di dargli un altro nome.

L'impostazione di un file a sola scrittura, potrebbe rivelarsi molto utile quando esso rappresenta un documento molto importante. Per evitare accidentalmente di modificarlo è opportuno impostare tale proprietà.

È comunque possibile cancellare un file nascosto.

Ritornando alla nostra finestra delle proprietà, come si diceva all'inizio di questo capitolo, è possibile impostare in un file o cartella anche l'attributo nascosto.

Si selezioni sempre il file "prova" e si visualizzi la finestra proprietà e si imposti anche tale attributo.

Immediatamente il nostro file scomparirà dall'elenco, poiché abbiamo impostato l'attributo nascosto.

Un utente ignaro visualizzando il contenuto di una cartella non verrebbe a conoscenza di un tale tipo di file e non ci sarebbe pericolo che lo si possa cancellare o modificare.

E se lo si volesse visualizzare di nuovo ?

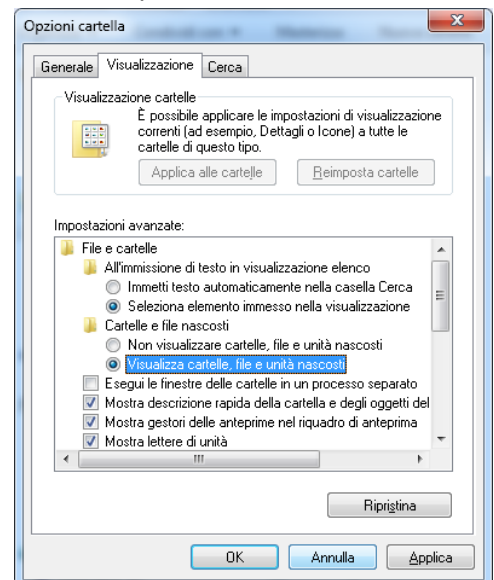
Si selezioni in alto nella finestra a sinistra **Organizza** → **Opzioni cartella e ricerca**

Nella finestra visualizzata si selezioni la scheda **Visualizzazione** e in Impostazioni avanzate si selezioni la voce **Visualizza cartelle file e unità nascosti** (vedi immagine a lato) e si confermi con **OK**.

A questo punto nella nostra finestra ci riappare il nostro file "prova".

Ma guardando attentamente ci potremo rendere conto che l'icona sembra leggermente sbiadita.

È la modalità con la quale il sistema operativo ci indica che



l'oggetto in questione è un oggetto nascosto.

Si noterà, inoltre, che le lettere nella colonna degli attributi, relativa al nostro file, sono divenute tre RHA.

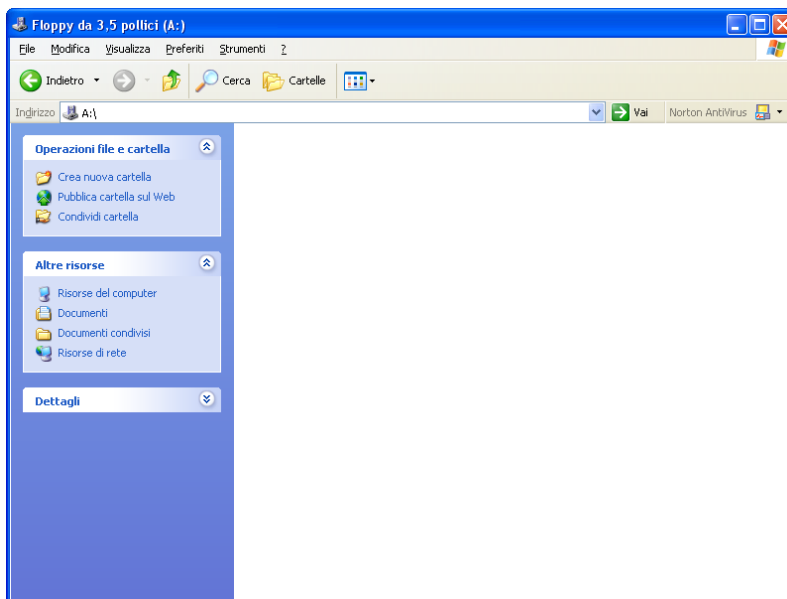
Ora è possibile, comunque, rendere sempre visibile il nostro file deselegzionando l'attributo di nascosto.

## CREARE UNA NUOVA CARTELLA

Selezionando **Start→Computer** cliccando sull'icona relativa al nostro Disco locale C: si aprirà la finestra visualizzata.

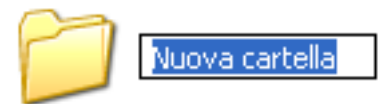
Si noti che nella barra dell'indirizzo è riportato il punto in cui ci troviamo, ossia **C:\**.

Per creare una nuova cartella vi sono diverse possibilità.



Una volta aperta la cartella nella quale vogliamo creare la nuova, si seleziona il tasto dx del mouse, **Nuovo...→Cartella**

Immediatamente nel corpo della finestra ci apparirà una icona che rappresenta una cartella denominata automaticamente dal sistema operativo **Nuova cartella**.



Si noti che attorno al nome della cartella ci apparirà un bordo con il nome evidenziato.

A questo punto noi possiamo scrivere il nome che desideriamo

dare alla nostra cartella.

Dopo aver fatto ciò si preme sul tasto Invio della tastiera per confermare la conclusione di tale operazione.

Abbiamo creato la nostra cartella.

Il secondo procedimento per la creazione di una nuova cartella è quello di cliccare sulla barra degli strumenti sul pulsante **Nuova cartella**.

Le altre fasi sono identiche a quelle già viste.

Nella creazione di una nuova cartella (o anche di file) l'unico limite che si ha è che non è possibile creare due cartelle (o due file) con lo stesso identico nome.

## MODIFICARE IL NOME DI UN FILE O CARTELLA

La modifica del nome di un file o di una cartella viene definita: **Rinomina**.

Per rinominare un file o il nome di una cartella, anche qui esistono vari procedimenti, selezionare il file o la cartella e seguire una delle procedure sotto indicate.

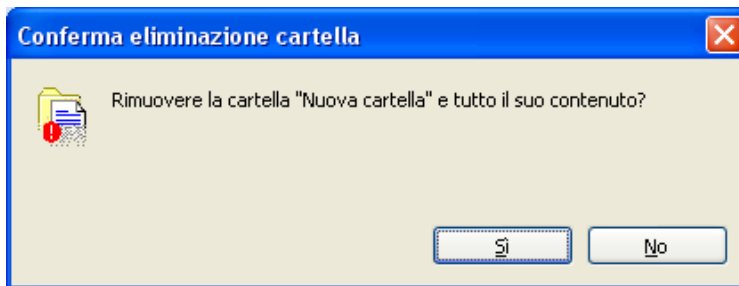
- 1) Cliccare sul file con il tasto destro del mouse e scegliere **Rinomina**;
- 2) Dopo aver cliccato sul nome una volta (tasto sinistro del mouse), attendere un secondo e ricliccarci una seconda volta.

## CANCELLARE UN FILE O UNA CARTELLA

Per cancellare, dopo averli selezionato il file o la cartella desiderata, seguire una delle procedure sotto indicate.

- 3) Cliccare sul nome con il tasto destro del mouse e scegliere **Elimina**;
- 4) Dopo aver cliccato sul nome una volta (tasto sinistro del mouse), premere il tasto **Canc** sulla tastiera.
- 5) Selezionare **File**→**Elimina**
- 6) Windows 7 permette di selezionare tale comando nel menu di sinistra della finestra

Qualunque sia il procedimento il sistema operativo prima di cancellare qualsiasi file o cartella ce ne chiede la conferma visualizzando il messaggio seguente:



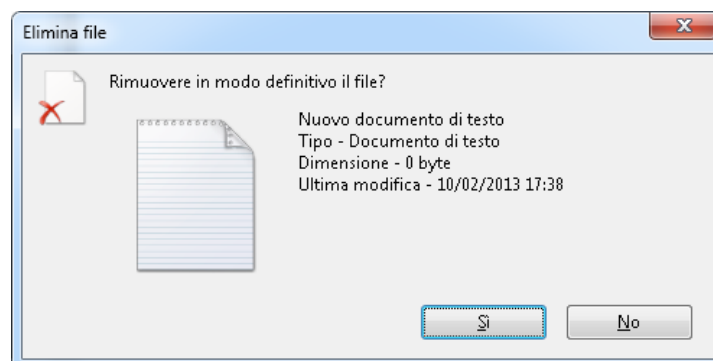
Se l'utente seleziona **Sì** allora Windows provvederà alla cancellazione, selezionando **No** l'operazione verrà interrotta ed il file o la cartella non verranno rimossi.

Quando un file viene cancellato, in realtà non viene completamente rimosso, ma viene posizionato all'interno del Cestino (di come funziona il cestino si è parlato nel capitolo: Personalizzare il desktop), che in qualunque momento ci permette di ripristinare il file o la cartella eliminata.

Tutto ciò a condizione che l'oggetto eliminato si trovi sull'unità C: o comunque su un hard disk.

Poiché il cestino occupa spazio molte volte potrebbe essere utile eliminare definitivamente gli oggetti selezionati, senza "parcheggiarli" nel cestino. Per fare ciò selezionare file e/o cartelle desiderate e premere il comando i tasti **Shift + Canc** sulla tastiera.

Anche in questo caso verrà mostrata una finestra nella quale ci viene chiesta conferma della nostra operazione.



## EFFETTUARE SELEZIONI MULTIPLE

In questa guida spesso si è parlato di selezione, operazione che consisteva nel cliccare su vari oggetti con il tasto sinistro del mouse.

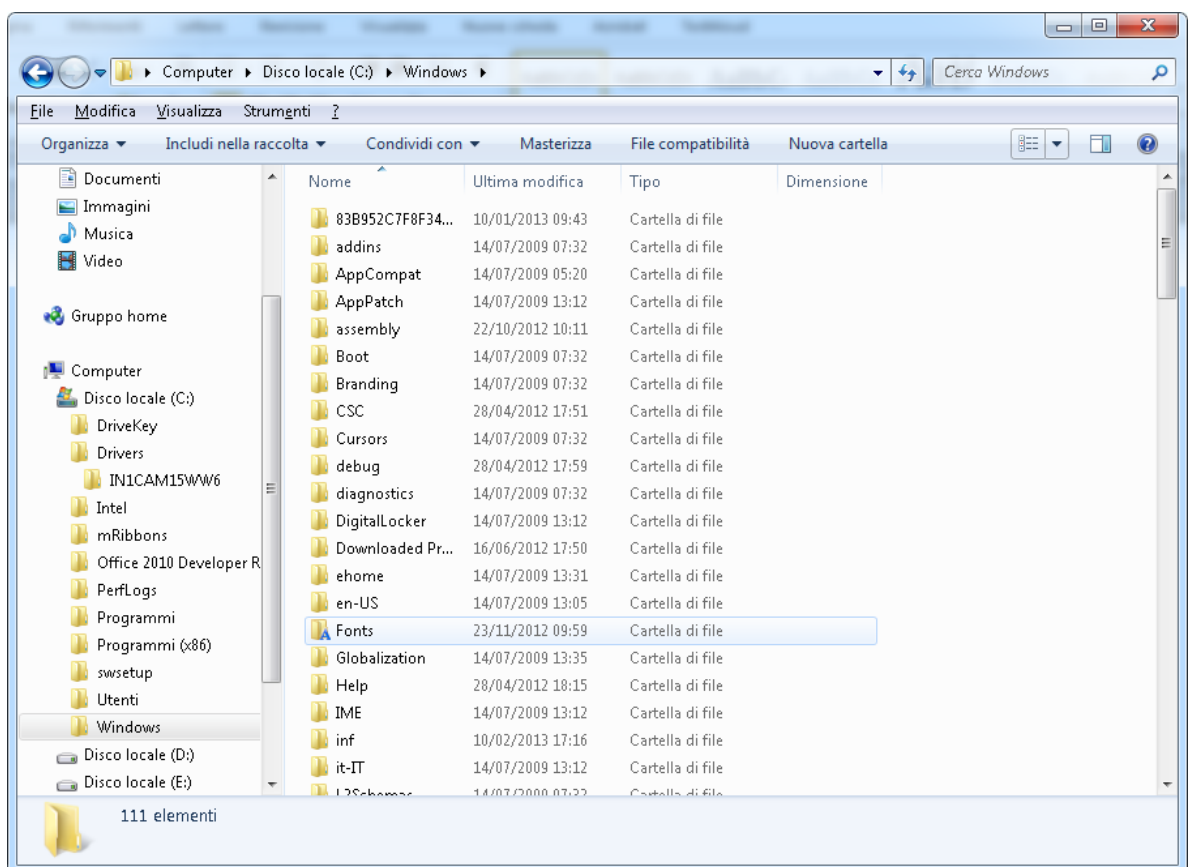
Parlando di file e cartelle, con tale operazione si evidenziavano quelli sui quali venivano poi eseguite delle operazioni.

A questo punto è opportuno illustrare le varie possibilità di selezionare gli oggetti messi a disposizione dal sistema operativo e precisamente si parlerà delle selezioni multiple.

Con tale termine si intende la possibilità di selezionare più oggetti contemporaneamente.

Si apra la finestra **Start → Computer → C: → Windows**

Si scelga, attraverso **Modifica Visualizzazione**, come modalità di visualizzazione: **Dettagli**, l'immagine sotto riportata rappresenta la finestra così come potrebbe apparire.



Per selezionare più file o cartelle adiacenti selezionare il primo e cliccare sull'ultimo desiderato tenendo premuto contemporaneamente il tasto **Shift** o **Maiuscolo** sulla tastiera.

Per selezionare ad esempio dalla cartella *Addins* sino alla cartella *Help*, si clicca su *Addins*, indi mantenendo premuto il tasto **Shift** si effettua un secondo clic su *Help*.

A questo punto tutte le cartelle che si trovano comprese tra questi due estremi risulteranno selezionate.

La stessa procedura è effettuabile cliccando con il tasto sinistro del mouse a destra del nome della cartella *Addins* e, mantenendo premuto il pulsante del mouse, muovere il mouse a sinistra ed in giù sino alla cartella *Help*.

Durante tale operazione verrà mostrato un rettangolo che selezionerà tutto ciò che vi si trova dentro.

Effettuando la selezione in quest'ultimo modo, si faccia attenzione che i file con nome più lungo verranno selezionati prima di quelli con il nome più corto.

Per selezionare invece degli oggetti non adiacenti, ad esempio la cartella *Boot* e la cartella *Debug*, cliccare sul primo elemento poi tenendo premuto il tasto **CTRL** della tastiera cliccare sul secondo o sui successivi.

Per selezionare infine tutto il contenuto della cartella, seguire uno dei due procedimenti sotto indicati.

- 1) selezionare nel menu **Organizza**→**Seleziona tutto**
- 2) Tenere premuto il tasto **CTRL** sinistro e il tasto **A**.

## LE FUNZIONI DI COPIA, TAGLIA E INCOLLA

La funzione **Copia** e **Incolla** permettono di creare una copia di una cartella o di un file, mentre, **Taglia** e **Incolla** corrispondono ad uno spostamento di tali oggetti.

Le funzioni sopra elencate possono essere attivate in vari modi.

- 1) Cliccando sulla selezione con il tasto destro del mouse e selezionando il comando desiderato;
- 2) Aprire il menu **Modifica** e selezionare **Taglia**, **Copia** o **Incolla**.

I comandi **Copia** e **Taglia** non risulteranno selezionabili se non viene prima eseguita la selezione mentre **Incolla** non sarà attivo se non viene eseguito preceduto da **Taglia** o **Copia**.

Vediamo come effettuare queste semplici ma importanti operazioni.

Aprire la cartella documenti in modalità Esplora risorse e creare tre nuove cartelle denominate: *Esempio*, *Prova* e *Test*.

Copiare la cartella *Prova*, utilizzando uno dei procedimenti su descritti, aprire la cartella *Esempio* e applicare il comando **Incolla**.

La cartella *Copia* adesso è stata duplicata all'interno della cartella *Esempio*.

Si selezioni la cartella *Test* e si selezioni il comando **Taglia**.

Aprire la cartella *Esempio* e selezionare **Incolla**.

Si potrà osservare che *Test* si trova ora all'interno di *Esempio* ed è stata cancellata dalla cartella *Documenti*.

## IL DRAG & DROP

Il Drag & Drop (clicca e trascina) è una tecnica che consiste nel puntare con il mouse uno o più file e/o cartelle selezionati e, mantenendo premuto il tasto sinistro del mouse, trascinarli da un punto ad un altro (ad esempio da una cartella ad un'altra).

Con questo procedimento si possono ottenere tre risultati diversi: copia, spostamento e creazione di un collegamento. Vediamo in particolare come.

- 1) Trascinando un file o una cartella da una unità ad un'altra si crea sempre una copia (equivalente ai comandi **Copia** e **Incolla**), ad esempio trascinando una cartella che si trova su C: su A:, verrà creata una copia della cartella su quest'ultima unità;
- 2) Trascinando un file da una cartella ad un'altra nella stessa unità si effettuerà sempre uno spostamento (equivalente ai comandi **Taglia** e **Incolla**), ad esempio trascinando la cartella *Test* (inserita prima in *Esempio*) su *Documenti*, questa verrà spostata;
- 3) Applicando la tecnica del trascinamento unitamente al tasto ALT si creerà sempre un collegamento.

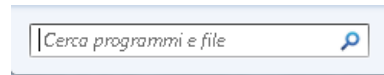


## LA FUNZIONE CERCA

Windows 7 consente la ricerca di qualsiasi tipo di oggetto, da immagini, file musicali e documenti a stampanti, computer e utenti. È possibile eseguire la ricerca nel proprio computer, in altri computer (se si è connessi a una rete o a un gruppo di lavoro) o su Internet.

Tutto questo è possibile grazie alla funzione **Cerca**, disponibile in due contesti diversi.

1. Utilizzo della casella di ricerca nel menu Start



2. Utilizzo della casella di ricerca in una cartella o in una raccolta



All'interno delle caselle di ricerca è possibile inserire, come parametri di ricerca, oltre al nome intero o parziale del file, anche delle parole in esso contenute (se trattasi di documenti), in quale unità ricercare l'oggetto, l'eventuale ultima modifica, le dimensioni e/o altre opzioni avanzate come l'utilizzo dei filtri.

Prima però di passare a un esempio per la ricerca è fondamentale trattare l'utilizzo delle **Wildcards o caratteri jolly**.

Un carattere jolly è un carattere della tastiera, ad esempio un asterisco (\*) o un punto interrogativo (?), che viene utilizzato per rappresentare uno o più caratteri reali durante una ricerca di file, cartelle, computer o utenti. I caratteri jolly vengono spesso utilizzati in sostituzione di uno o più caratteri quando non si conosce il carattere reale o si desidera evitare di digitare il nome per intero.

L'asterisco (\*) rappresenta un insieme di caratteri il cui numero non è definito e qualunque essi siano, il punto interrogativo (?) invece rappresenta un qualunque carattere ma uno e uno solo.

Dunque, utilizzare l'asterisco in sostituzione di uno o più caratteri. Se si sta cercando un file che inizia con "gloss", ma di cui non si ricorda il resto del nome, digitare quanto segue:

gloss\*

In tal modo verranno individuati tutti i file di qualsiasi tipo che iniziano con "gloss", inclusi Glossario.doc, Glossario.txt e Glossari.doc. Per limitare la ricerca a un determinato tipo di file, digitare:

gloss\*.doc

In tal modo verranno individuati tutti i file che iniziano con "gloss" ma che hanno estensione doc, ad esempio Glossario.doc e Glossari.doc.

Utilizzare il punto interrogativo in sostituzione di un singolo carattere in un nome. Se ad esempio si digita **glossar?.doc**, verrà individuato il file Glossari.doc o Glossar1.doc, ma non Glossario.doc.

È possibile combinare entrambi i caratteri jolly o ripetere il secondo per più lettere.

Ad esempio ????.txt ricercherà tutti i file di testo, il cui nome è composto da tre lettere.

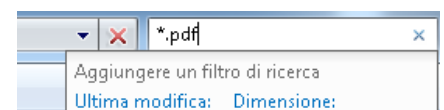
Bene chiarito ciò, è possibile effettuare una ricerca.

La casella di ricerca nel menu **Start** è stata già vista (pag. 16 e segg.). Vediamo dunque l'utilizzo della casella di ricerca in una cartella. Apriamo una qualsiasi cartella e clicchiamo nella parte sinistra, l'unità o la cartella nelle quali vogliamo svolgere tale ricerca. Fatto questo, nella casella di ricerca, digitiamo integralmente o in parte il nome del file o della cartella oppure una parola o una frase presente nel file da ricercare. Poniamo di voler trovare ad esempio tutti i documenti in .Pdf (file di Adobe Acrobat) che si trovano nel disco C:.

Selezioniamo nel file system il Disco Locale c: e nella casella di ricerca digitiamo \*.pdf. (asterisco punto pdf) che, ripeto, equivale a dire: trova tutti i file di Adobe Acrobat. Se vi sono dei file del genere, presenti nel vostro disco C:, in poco tempo verranno mostrati,

Se i risultati sono moltissimi è possibile affinare la ricerca inserendo ulteriori criteri.

Cliccando nel campo di ricerca ci apparirà la finestra a lato nella quale è possibile selezionare un filtro. Selezionando **Ultima modifica** ci



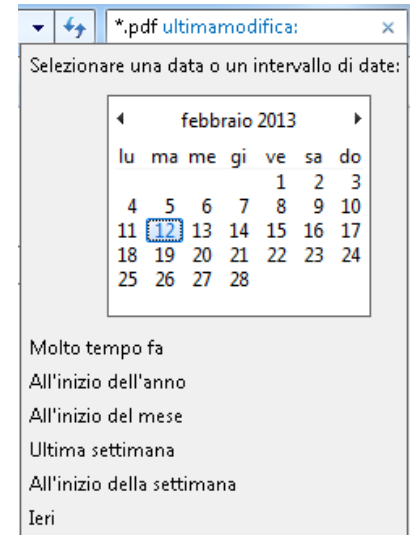
appare una nuova finestra nella quale possiamo selezionare tra diversi criteri.

Impostare una data, se la si ricorda, o un intervallo (selezionando due date) per cercare il file, oppure selezionare una voce in basso.

Se si vuole aggiungere un nuovo filtro, cliccare su \*.pdf e selezionare **Dimensioni** per cercare i file di una dimensione specifica e selezionare una delle opzioni disponibili.



Se presenti, gli oggetti ricercati con i nuovi criteri, verranno visualizzati nel corpo della finestra.



## STAMPANTI E FAX

Le stampanti hanno la funzione di riprodurre testo e grafica su tutti i tipi di supporti, inclusi carta, lucidi, stoffa e pellicole.

Per installare una stampante dobbiamo essere in possesso del disco dei **driver**.

Un **driver** è un programma progettato per consentire ad altri programmi di stampare con una stampante specifica senza che le specifiche dell'hardware e del linguaggio interno della stampante costituiscano un problema. Utilizzando i driver della stampante che gestiscono le particolarità di ciascuna stampante, i programmi sono in grado di comunicare in modo appropriato con una vasta gamma di stampanti.

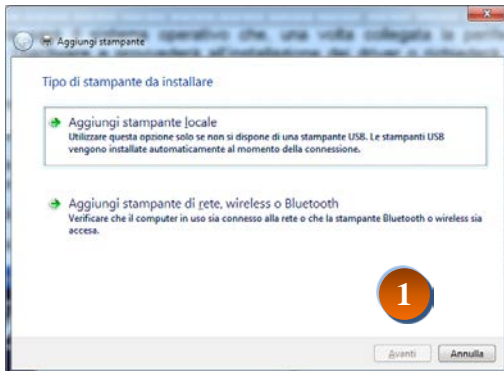
Se la stampante è di tipo Plug and Play (set di specifiche sviluppate da Intel che consente al computer di rilevare e configurare automaticamente una periferica e di installare i driver di periferica appropriati), allora sarà il sistema operativo che, una volta collegata la periferica al computer, rileverà automaticamente l'hardware e provvederà all'installazione dei driver o richiederà l'inserimento del disco dei driver.

Diversamente dovremo attivare manualmente la procedura guidata per l'installazione.

Per fare ciò si selezioni **Start → Dispositivi e stampanti**

Verrà visualizzata una finestra all'interno della quale verranno visualizzate le icone relative alle eventuali stampanti già installate nel nostro PC.

Per installarne una nuova nel file system selezionare **Aggiungi stampante**.



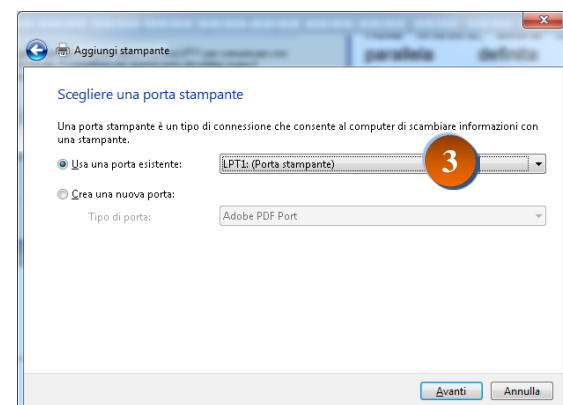
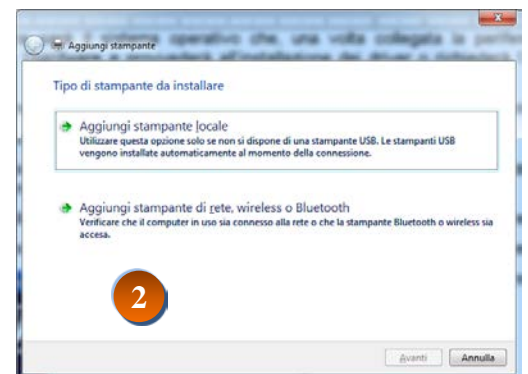
Verrà così avviata la procedura guidata che ci guiderà in questa operazione.

Alla prima schermata **1** propositaci possiamo selezionare **Aggiungi stampante locale**.

Nella seconda step **2** ci viene richiesto se la stampante è locale o in rete.

In pratica ci chiede se la stampante è collegata direttamente al proprio computer oppure se è collegata al nostro computer tramite una rete.

A questo punto se la stampante è di tipo plug & play, verrà trovata automaticamente dal sistema, diversamente si procederà oltre.



Selezionare il tipo di porta **3** con la quale la stampante è collegata al nostro PC.

Generalmente i cavi di collegamento attualmente più usati sono quelli USB.

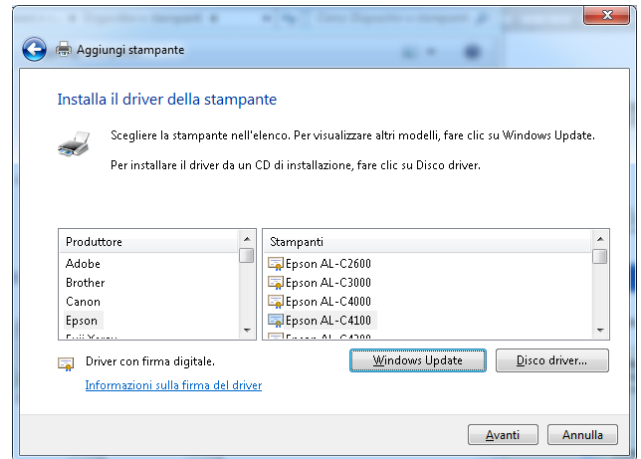
Selezionare nell'elenco a discesa tale valore o, diversamente, si scelga una porta appropriata e infine si selezioni **Avanti**.

Nello step successivo viene mostrato un elenco di produttori (marca) e modelli dell'hardware specificato.

Si seleziona quindi il produttore e poi l'eventuale modello.

Se il nostro modello non risulta nell'elenco dobbiamo essere in possesso del disco dei driver.

Inseriamo questo disco nell'unità specifica generalmente D: (o, comunque, nell'unità disco) e selezioniamo **Disco driver...** e indichiamola nella nuova finestra apparsa, indi clicchiamo su **OK**.



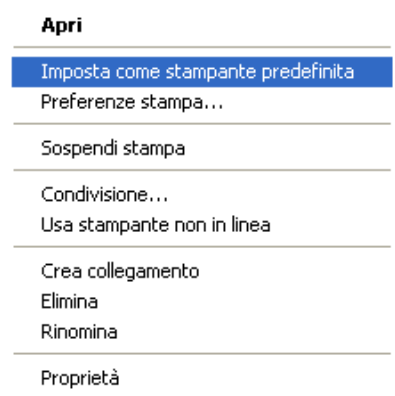
**Attenzione**

Potrebbe verificarsi che la stampante sia un po' datata (nell'informatica 3 o 4 anni sono sufficienti per meritare questo titolo) e dunque i driver non siano stati creati per il sistema operativo installato nel nostro attuale PC.

Per avere dei driver aggiornati è bene collegarsi in Internet sul sito del costruttore e scaricare i driver aggiornati per il sistema operativo in uso. (sperando che la stampante non sia molto datata)

Per i successivi step della procedura guidata installazione stampanti, basta solo seguire sino alla fine le istruzioni indicate.

A questo punto la nostra stampante è installata e nella nostra finestra verrà visualizzata l'icona relativa con il nome dell'hardware.



Se si osserva tale icona si potrà notare che su di essa appare il simbolo:

Ciò sta ad indicare che la stampante è quella **predefinita**.

Una **stampante predefinita** è quella che il sistema o qualunque programma adopererà per la stampa se non se ne specifica un'altra.

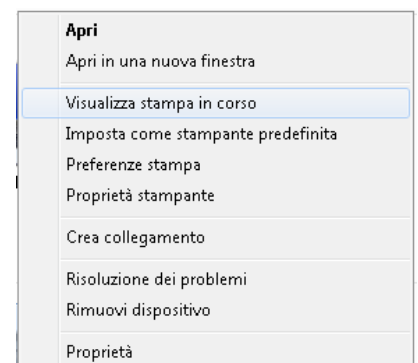
Se abbiamo più di una stampante per impostare tale proprietà, cliccare con il tasto destro sulla quella prescelta e nel menu apparsoci selezionare **Imposta come stampante predefinita**.

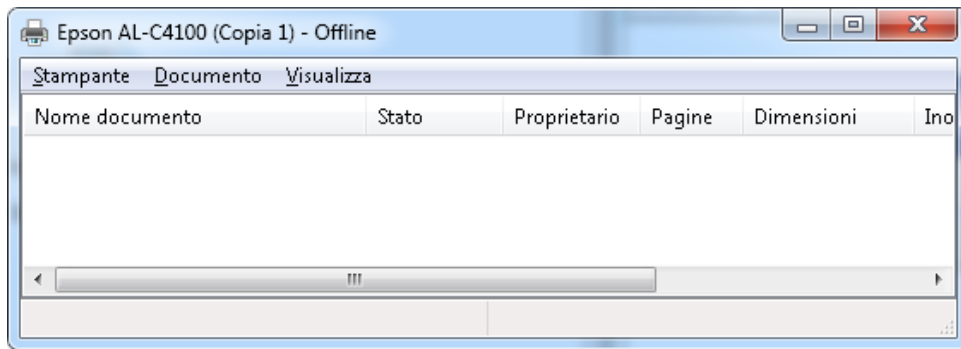
## LA CODA DI STAMPA

Con tale termine si intende un elenco di documenti in attesa di essere stampati. In pratica quando noi stampiamo un documento, prima che la stampanti lo elabori viene messo nella coda di stampa in attesa di essere effettivamente stampato. Nella coda di stampa vengono visualizzate informazioni quali la dimensione del documento, l'utente che ha inviato il documento e lo stato dei processi di stampa.

Per visualizzare la coda di stampa cliccare due volte sul simbolo della stampante che ci appare nell'area di notifica (a destra sulla barra delle applicazioni) oppure selezionare **Start → Dispositivi e stampanti** e visualizzando il menu contestuale (tasto dx del mouse) sull'icona della stampante desiderata, selezionare **Visualizza stampa in corso**.

Verrà visualizzata la finestra sotto riportata.





Nel menu di questa finestra, per interrompere la stampa del documento in corso selezionare **Stampante**→**Sospendi stampa**.

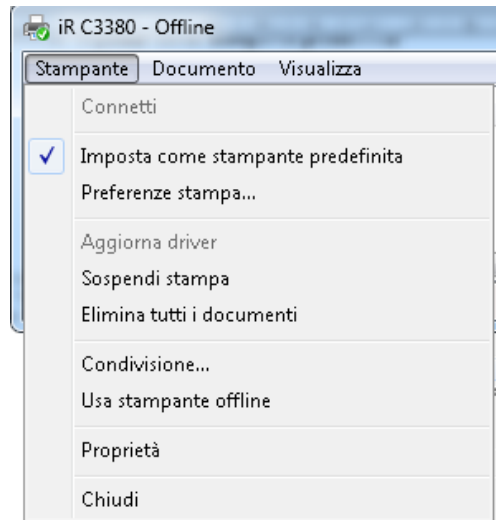
Per riavviare la stampa sospesa riselezionare la stessa voce.

Invece, per eliminare un documento dalla coda di stampa sempre dallo stesso menu selezionare **Elimina tutti i documenti**.

Se vi sono più documenti, selezionare quello che si vuole eliminare e procedere come prima descritto o premendo il tasto CANC sulla tastiera.

#### Attenzione

In entrambi i casi la stampante non si fermerà immediatamente ma solo dopo aver stampato i dati già presenti nella memoria della stampante e in fase di stampa.



## **OPERAZIONI DI MANUTENZIONE DI UN COMPUTER**

Si sarà di certo notato che le prestazioni di un computer con il passare del tempo tendono a diminuire, sino ad arrivare a vere e proprie “agonie” addirittura per la semplice apertura di un video, oppure avvengono blocchi inspiegabili e l'avvio e la chiusura del PC diventa quasi sempre una interminabile attesa.

Tutto ciò accade poiché un computer per essere efficiente ha bisogno da parte dell'utente di alcune operazioni di manutenzione.

Ad esempio l'hard disk con il passare del tempo si riempie di dati disordinati tra loro, il file system diventa caotico e le prestazioni complessive ne risentono e, inoltre senza frequenti operazioni di backup e ottimizzazione, i dati saranno meno sicuri.

Le operazioni da fare saltuariamente, dunque sono:

- 1) eseguire la pulizia dell'HD;
- 2) eseguire la scansione dell'Hard Disk alla ricerca e correzione di eventuali errori e/o settori danneggiati che potrebbero farci perdere i nostri dati;
- 3) eseguire la pulizia e l'ottimizzazione del registro di sistema.
- 4) ottimizzare e riorganizzare i dati sull'HD per migliorarne le prestazioni con la deframmentazione;

A queste operazioni se ne aggiungono altre necessarie per la sicurezza come, ad esempio, mettere al sicuro i nostri dati da eventuali attacchi di virus e/o malware o da errori fatali del S.O. o rotture dell'hard disk. E ancora a blocchi del sistema operativo che possono condurre al mancato riavvio del proprio pc. Tutto ciò si può prevenire e utilizzando:

- 1) un backup dei dati che si intendono conservare e proteggere;
- 2) la creazione di punti di ripristino del sistema per annullare eventuali problemi al sistema;
- 3) l'uso di un antivirus adeguato ed aggiornato.

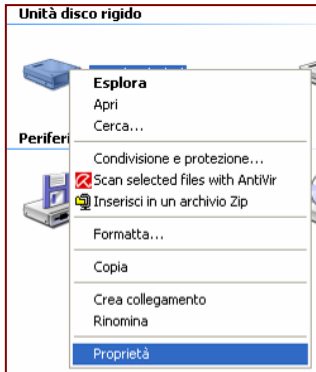
Naturalmente considerate tali premesse non ci si aspetti in seguito un “elisir miracoloso” su cosa e come fare, ma semplici consigli idonei all'uopo consapevoli che, come dicevano i nostri vecchi, *“prevenire è sempre meglio che curare”*.

Vediamo adesso di spiegare come eseguire le operazioni esposte.

## SCANDISK

L'operazione di Scandisk esegue un controllo sull'Hard disk, ne cerca gli errori e li corregge. Con tale strumento è possibile controllare l'integrità delle memorie di massa: dischi rigidi, floppy disk e pen drive.

Andrebbe eseguita sempre, prima di una deframmentazione o comunque quando lo si ritiene opportuno.

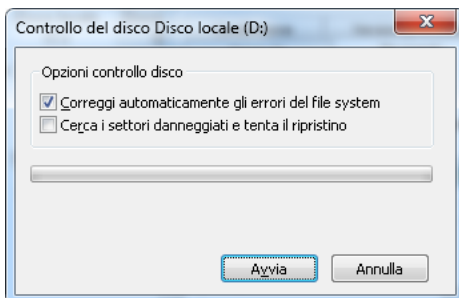
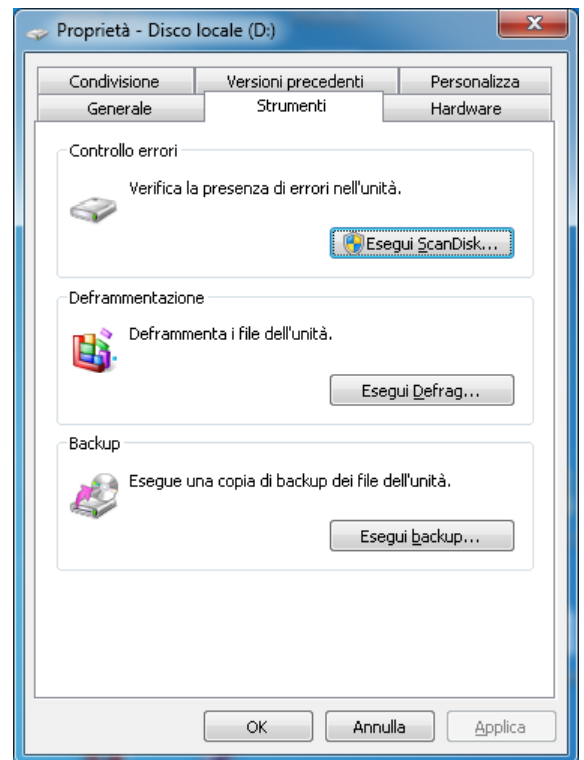


Per aprire questa utility aprire il menu contestuale (clic con il tasto dx) sulla periferica desiderata (ad esempio (C:)) e selezionare **Proprietà** (immagine a sinistra).

Nella finestra delle proprietà aprirsi selezionare la scheda **Strumenti** e cliccare sul pulsante **Esegui Scandisk**.

La nuova finestra aperta, sotto riportata, ci permetterà di selezionare le eventuali opzioni di controllo per la correzione ed il ripristino dei settori danneggiati.

Selezionate quelle desiderate fare clic su **Avvia**.

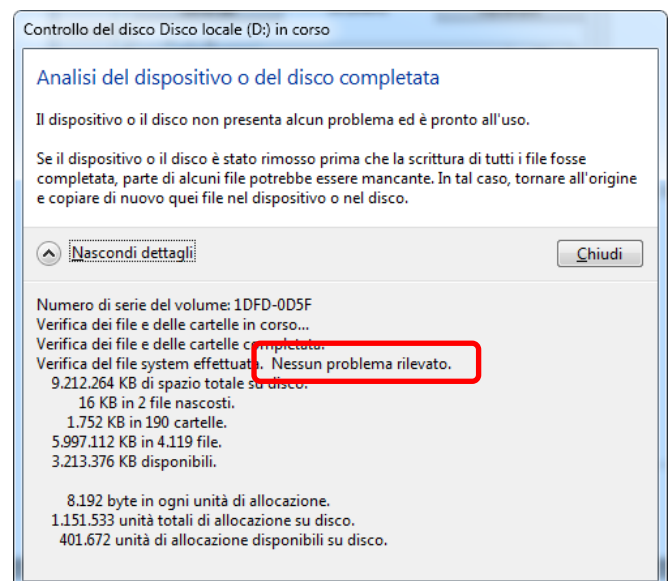


L'operazione viene avviata e al termine ci appare la finestra a lato nella quale cliccando su **Mostra dettagli** visualizzeremo un mini rapporto dettagliato sull'esito della nostra scansione.

In caso di errori e/o cluster danneggiati l'esito ci verrà visualizzato.

Nell'esempio specifico, tutto è andato bene. Difatti il messaggio visualizzato è:

***Nessun problema rilevato.***



## LA PULITURA DISCO

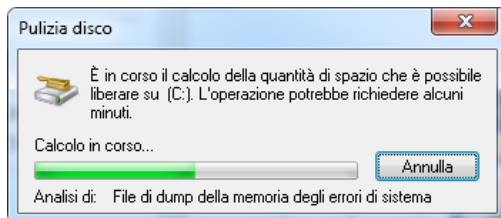
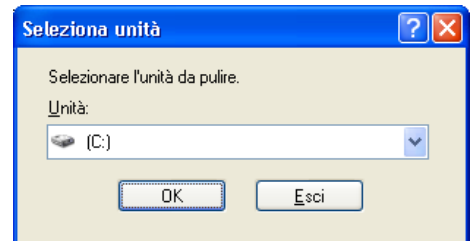
La **pulitura disco** permette di liberare spazio sull'unità disco rigido. Viene infatti eseguita un'analisi del disco rigido, quindi vengono visualizzati i file temporanei, i file cache di Internet e i file di programma non necessari che possono essere eliminati. È possibile impostare Pulitura disco per eliminare alcuni o tutti i file

Per aprire questa utility fare clic su

**Start→Tutti i programmi→Accessori→Utilità di sistema→Pulitura disco**

oppure aprire il menu contestuale (clic con il tasto dx) sulla periferica desiderata e selezionare **Proprietà**. Nella finestra, nella scheda **Generale**, cliccare su **Pulitura disco**.


Verrà visualizzata la finestra a lato riportata all'interno della quale, selezionata l'unità da analizzare si continuerà cliccando su **OK**.

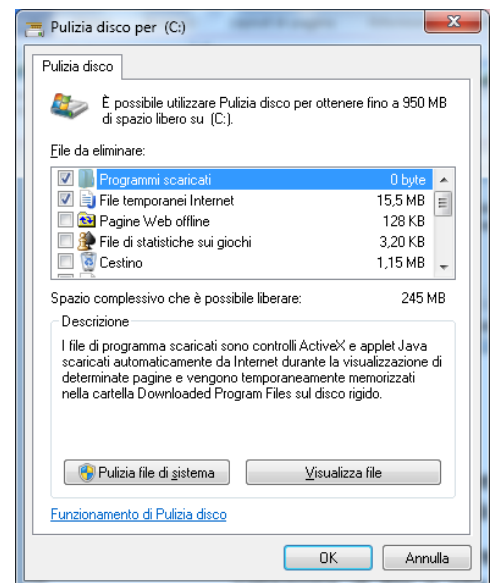


Il processo viene avviato e nella una nuova finestra un indicatore ci mostrerà l'avanzamento di tale operazione, al termine della quale ci darà una ulteriore finestra di riepilogo all'interno della quale sarà possibile sapere per ogni tipologia di file quali sarà possibile eliminare.

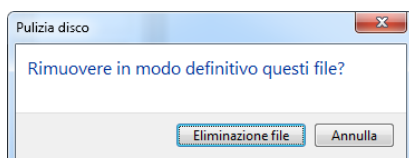
Si ricorda che tale operazione è assolutamente sicura e non potrà cancellerà i nostri dati.

Per procedere spuntare la casellina accanto ad ogni categoria di file che si vuole eliminare e alla fine per procedere alla cancellazione dei file selezionati, cliccare su **OK**.

Cliccando su  verranno inclusi tra i file da cancellare anche alcuni file di sistema non necessari, come quelli generati per la segnalazione di errori.



Una ulteriore finestra ci chiederà conferma di eliminazione.



Confermare cliccando su **Eliminazione file**.



## LA DEFRAMMENTAZIONE

La deframmentazione è un'operazione che consiste nel ricostruire un file "frammentato" sull'hard disk in un unico pezzo.

L'hard disk, come spiegato nella guida del modulo 1, è organizzato in tracce, settori e cluster. Quest'ultimi sono unità minime di memorizzazione. Ad esempio se tale valore è 32 KB vuol dire che un file che ha una dimensione di 12 KB quando sarà memorizzato sull'HD occuperà invece 32KB. Nei sistemi Windows tale valore è anche definito **unità minima di allocazione**.

Dunque, un file scritto su un hard disk, occupa tanti settori quanti servono per contenere l'intero file. Se però lo spazio contiguo è troppo piccolo rispetto alle dimensioni del file, il file viene suddiviso in uno o più pezzi non contigui. Alla fine di ogni "pezzo" del file, viene inserito un riferimento che rimanda al prossimo settore che contiene la sua restante porzione, fino al raggiungimento della fine. Tale **frammentazione** in genere è provocata dalla creazione ed eliminazione di file e cartelle, dall'installazione di nuovi prodotti software o dal download di file da Internet.

Tutto ciò porta inevitabilmente al risultato di rendere più lenta la lettura di un file poiché l'hard disk, per leggerlo completamente, è costretto a posizionarsi in punti differenti non contigui, saltando da un settore all'altro. Questo produce il rallentamento.

La deframmentazione ripristina la contiguità dei file ripristinando la velocità standard di lettura di un file. Prima di effettuare una deframmentazione si consiglia di:

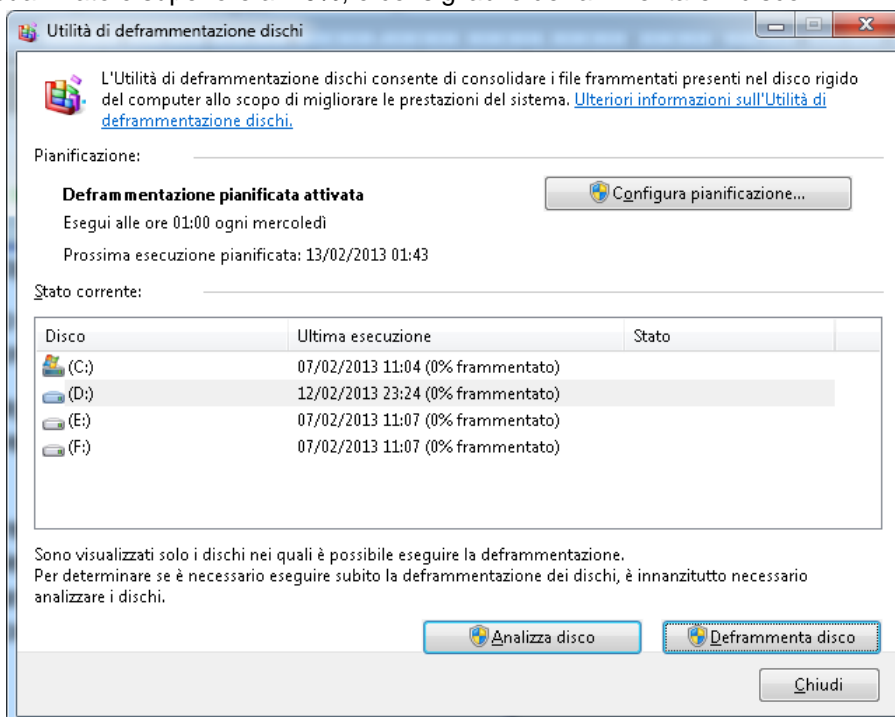
- 1) effettuare un check disk o scandisk
- 2) verificare di possedere almeno il 15% di spazio su disco disponibile per la deframmentazione per eseguire l'Utilità di deframmentazione dischi in modo completo e corretto.
- 3) Poiché tale operazione può durare anche diverse ore, si consiglia di deframmentare nei periodi di scarso utilizzo del PC.

Per aprire l'utilità di deframmentazione dischi, fare clic su

**Start**→**Tutti i programmi**→**Accessori**→**Utilità di sistema**→**Utilità di deframmentazione dischi**

Oppure tasto dx sull'unità da deframmentare, selezionare **Proprietà** e nella **Strumenti**, selezionare **Esegui Defrag**. Verrà visualizzata la finestra a lato all'interno della quale, selezionata l'unità da analizzare si continuerà cliccando su **Analizza disco**.

Il disco verrà analizzato per stabilire se il disco deve essere sottoposto a deframmentazione oppure no. Al termine dell'analisi è possibile verificare la percentuale di frammentazione nella colonna. Se il valore visualizzato è superiore al 10%, è consigliabile deframmentare il disco.



Procedere, dunque, cliccando su **Deframmenta disco** e inizierà l'operazione.

Durante il processo di deframmentazione è comunque possibile utilizzare il computer.

## OTTIMIZZARE IL REGISTRO DI SISTEMA

Il **Registro di sistema** è un Database (insieme di dati) in cui vengono memorizzate le informazioni sulla configurazione di un computer. Esso contiene tutte le informazioni a cui Windows fa continuamente riferimento durante le attività operative, ad esempio: l'hardware installato nel computer, la configurazione dei programmi, le impostazioni relative alle proprietà delle cartelle e delle icone dei programmi, il profilo di ogni account, le porte utilizzate, ecc.

Il Registro è organizzato in una struttura gerarchica ed è costituito da **chiavi, valori e dati**.

Poiché qualunque operazione passa attraverso l'uso del registro, con il tempo i computer con Windows, possono subire notevoli rallentamenti dovuti ad un'eccessiva dimensione del registro, che penalizza le prestazioni del sistema, in particolare all'avvio, e spesso è anche causa di instabilità del sistema stesso. È opportuno procedere, dunque, alla sua manutenzione che generalmente consiste in:

- 1) pulire il registro dalle voci inutili;
- 2) eliminare le chiavi di software cancellati;
- 3) correggere eventuali errori;
- 4) deframmentare il registro.

Purtroppo, per eseguire tali operazioni, occorre affidarsi a programmi esterni al sistema operativo. Nella rete è possibile trovare degli ottimi programmi free che svolgono tali compiti.

Per chi volesse invece accedere al registro (attenzione alterare il registro è una operazione molto delicata che può provocare il blocco del sistema operativo) può entrare nella console fornita per la sua gestione attraverso **Start→Cerca** e nella casella di ricerca digitare:

### Regedit

Cliccare in alto sull'icona dell'applicazione o premere Invio per avviare l'editor del registro.



## BACKUP DATI

Quanto finora illustrato rappresenta le operazioni frequenti per una normale manutenzione. Ma quando si tratta di sicurezza le operazioni da eseguire sono altre.

L'operazione di **backup** consiste nel duplicare su uno o più dischi esterni i dati presenti nel nostro computer.

Questa attività è un aspetto fondamentale della gestione di un computer: in caso di guasti o manomissioni, virus o errori accidentali, esso consente infatti di recuperare i dati. Questa operazione viene generalmente indicata con i termini di **restore** o **ripristino**.

Molte però sono le aziende che ricorrono a questa operazione anche più volte al giorno, ma normalmente per un uso domestico tale operazione viene eseguita con cadenza mensile o anche più: dipende dall'importanza dei vostri dati.

Inoltre per chi lascia il proprio computer acceso per molte ore al giorno, è possibile anche pianificare automaticamente tale operazione.

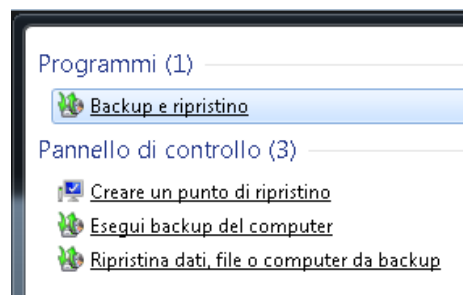
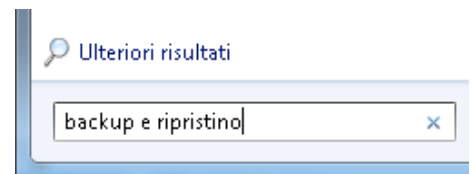
Esistono varie modalità di backup. Di seguito una breve descrizione dei principali tipi.

- 1) **Backup completo (o Full backup):** backup di tutti i file sul sistema. A differenza della disk image, un full backup non include le tavole di allocazione, le partizioni ed i settori di boot.
- 2) **Backup giornaliero:** copia di tutti i file selezionati che sono stati modificati nel giorno dell'esecuzione del backup giornaliero. Il vantaggio, rispetto al precedente, è il minor tempo necessario. Lo svantaggio è che i dati salvati non prevedono il recupero del sistema intero.
- 3) **Backup differenziale:** copia dei soli cambiamenti dei dati dall'ultimo backup completo (o full backup). Il vantaggio, rispetto al precedente, è il minor tempo necessario. Lo svantaggio è che i dati da salvare aumentano per ogni giorno trascorso dall'ultimo backup.
- 4) **Backup incrementale:** backup che contiene tutti i file cambiati dall'ultimo backup (completo e incrementale). Il backup incrementale è più rapido di quello differenziale ma richiede tempi di restore più lunghi poiché è necessario partire dall'ultimo backup completo e poi aggiungere in sequenza tutti i backup incrementali.
- 5) **Disk image:** backup di un intero disco o filesystem in un'unica immagine. Questo metodo è utile per ricreare copie esatte di un disco, esempio per effettuare una installazione aziendale su tanti computer contemporaneamente con le stesse caratteristiche hardware.

Per ovviare all'alto costo dei supporti di backup, il 2°, 3° e 4° tipo rappresentavano una alternativa ed erano molto usati. Oggi, considerato che i prezzi attuali di un disco rigido sono scesi di molto e che vi sono degli archivi che devono essere duplicati per intero (ad esempio un database), sempre più il metodo più usato è il **full backup**.

Per gli utenti di Windows 7 la funzione prende il nome di **Backup e ripristino**. Questa applicazione ci mette a disposizione un apposito programma di backup sia per eseguire copie di file, impostazioni o qualsiasi altro elemento del computer che utilizzare una pianificazione personalizzata per realizzare tutto ciò. Di seguito viene spiegato come utilizzare tale utilità:

Facendo clic su **Start→Cerca**, digitare nella solita casella di ricerca, *Backup*.

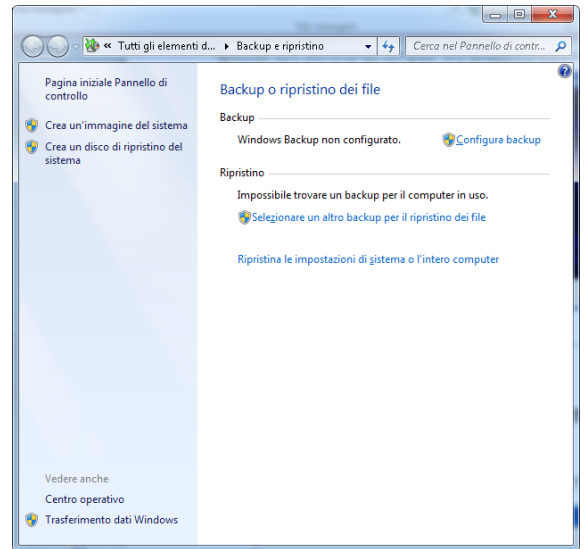


Selezionare come al solito in alto l'icona dell'applicazione apparsaci **Backup e ripristino**.

Verrà avviata la finestra a lato che ci guiderà nel processo. Iniziamo.

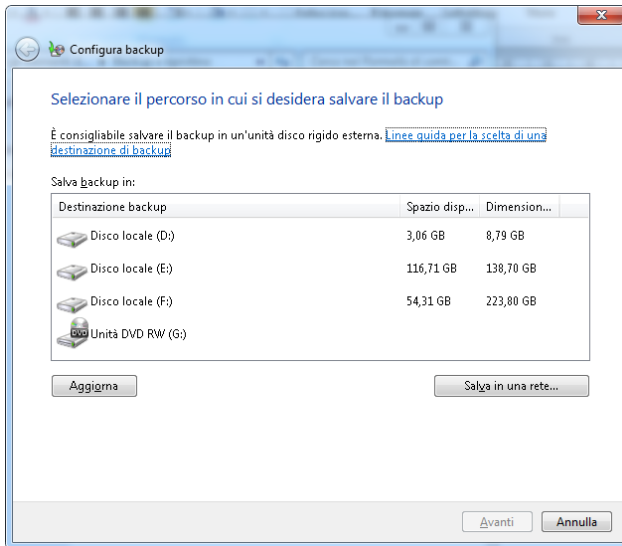
Durante il processo, dovremo selezionare la destinazione e i dati da salvare

Per prima cosa cliccheremo su **Configura backup**.

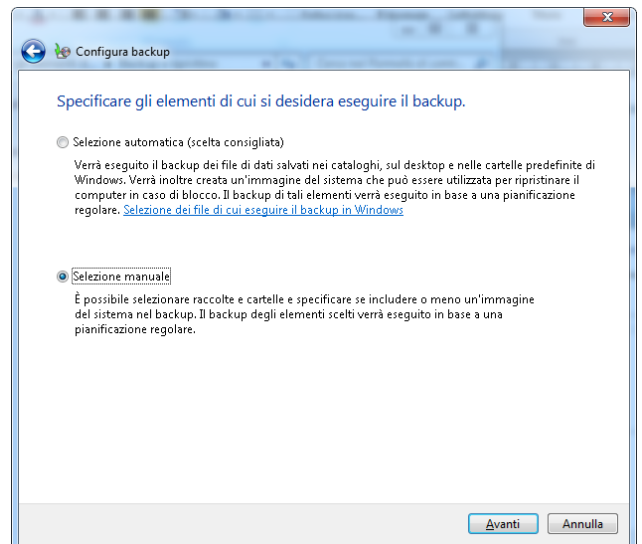


Indi dovremo scegliere una memoria di massa dove memorizzare il nostro backup.

Selezioniamone una e clicchiamo su **Avanti**.



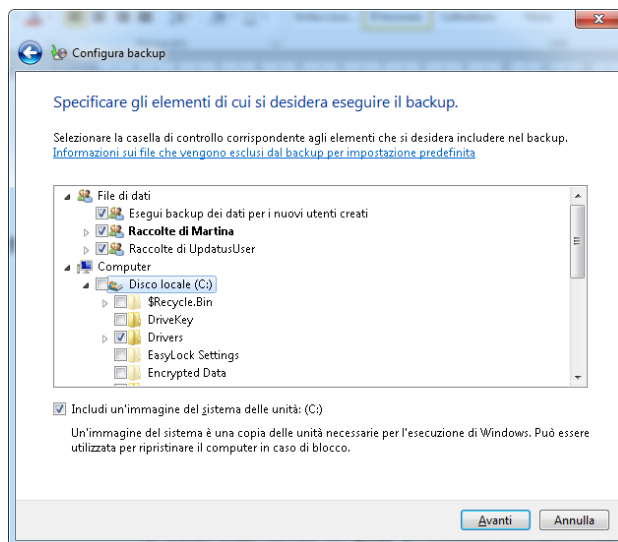
Nella nuova finestra sceglieremo di scegliere di effettuare una **Selezione manuale** di dati dei quali effettuare il backup.



Ed è quello che faremo nella successiva finestra, il cui uso è molto semplice e simile a quella di una qualunque cartella. Viene indicato il File System con le le unità. Espandendo tali unità, evverranno visualizzate le cartelle.

Sarà possibile, dunque, selezionare una cartella o una unità intera da copiare, mettendo una spunta nel rettangolo di selezione.

Terminata l'operazione in basso cliccheremo sul solito pulsante **Avanti**.



Nell'ultima finestra ci viene mostrato un riepilogo dei dati selezionati da backuppare.

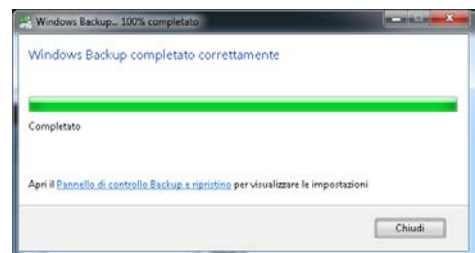
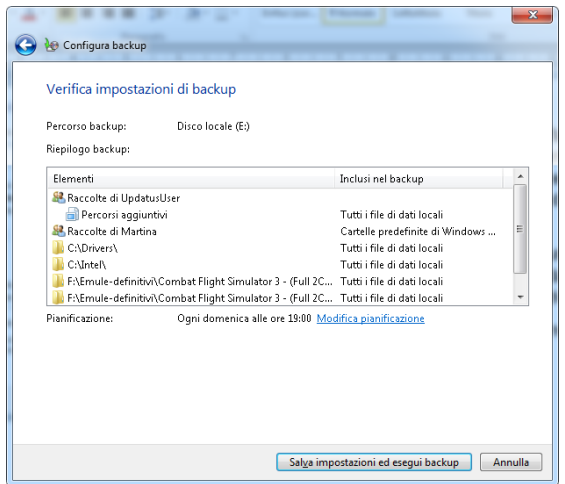
Cliccando su modifica pianificazione, sarà possibile impostare questa operazione facendo in modo che sia Windows ad eseguirla automaticamente nel giorno e ora da noi stabiliti, oppure deselegionare tale frequenza.

Cliccando su verrà iniziato il processo.

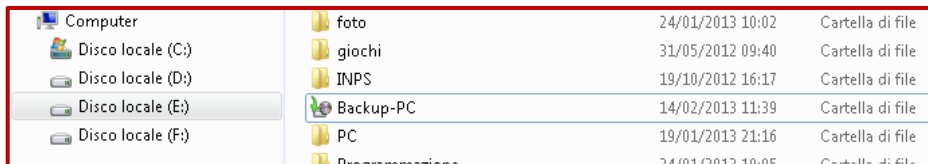
Verrà visualizzata la nostra finestra di partenza nella quale ci viene mostrato un indicatore che ci mostra l'avanzamento del backup (figura sotto).



Un messaggio ci notifica che il nostro backup è terminato correttamente.



Esplorando l'unità di destinazione sarà possibile ritrovare il nuovo file appena creato.



Anche se **Backup e ripristino** ci forniscono informazioni in merito alla data della creazione del file, è opportuno comunque, inserire come nome del file di backup la data di realizzazione, ad esempio "backup05012013".

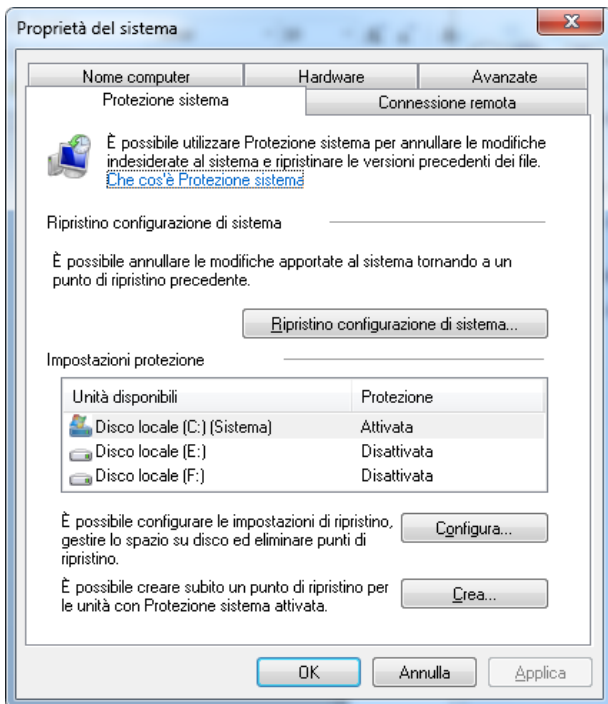
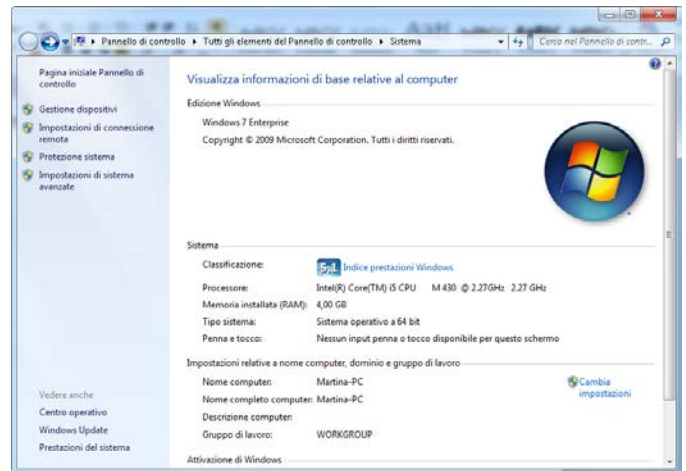
In futuro cliccando due volte su questo file sarò possibile ripristinare i dati in esso contenuti, seguendo le istruzioni a video.

## Creazione di punti di ripristino configurazione di sistema

Mentre il backup rappresenta, generalmente, una copia dei nostri dati, un punto di ripristino configurazione di sistema, consente il ripristino di uno stato precedente del computer. Generalmente questa operazione permette, nel caso in cui si verifichi un problema, di riportare il sistema operativo in un momento precedente ma senza compromettere i dati personali (ad esempio i documenti di Microsoft Word, la cronologia di esplorazione, i disegni, l'elenco dei Preferiti oppure i messaggi di posta elettronica).

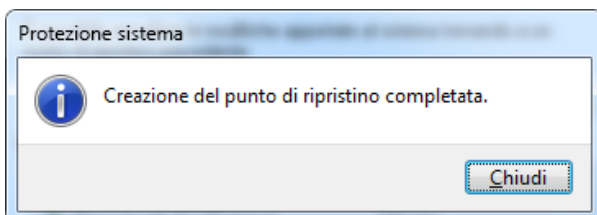
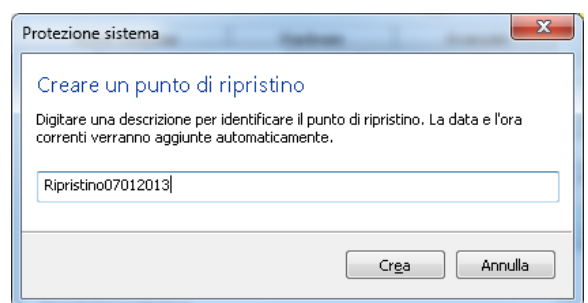
Vediamo come eseguire un punto di ripristino e come utilizzare tale punto.

Fare clic su **Start**→**Computer** e per aprire **Sistema** aprire il menu contestuale (tasto dx del mouse) su Computer e nel riquadro sinistro della finestra fare clic su **Protezione sistema**.



Selezionare la scheda **Protezione sistema** e quindi fare clic su **Crea**.

Nella finestra di dialogo **Protezione sistema** digitare una descrizione e quindi fare clic su **Crea**.

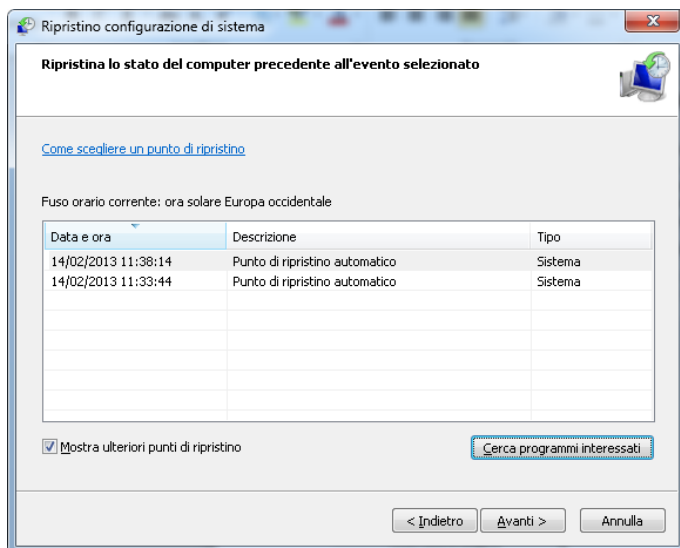
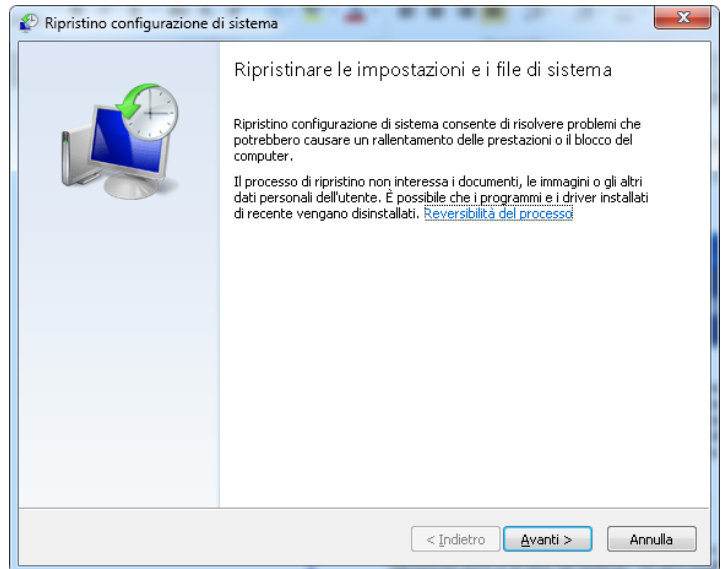


Dopo qualche secondo, un messaggio ci avviserà del termine dell'operazione.

**Chiudi** per terminare l'operazione.

Vediamo ora di illustrare come recuperare un punto di ripristino del sistema. Facendo clic su **Start→Cerca**, digitare nella solita casella di ricerca, *Ripristino* e fare clic su **Ripristino configurazione di sistema** per avviare l'utilità (immagine a lato).

Cliccare su **Avanti**.



Nella nuova finestra selezionare un punto di ripristino in base alla data.

Per visualizzare tutti i punti di ripristino desiderati, selezionare in basso a sinistra



Selezionare il punto di ripristino desiderato e cliccare su **Avanti**.

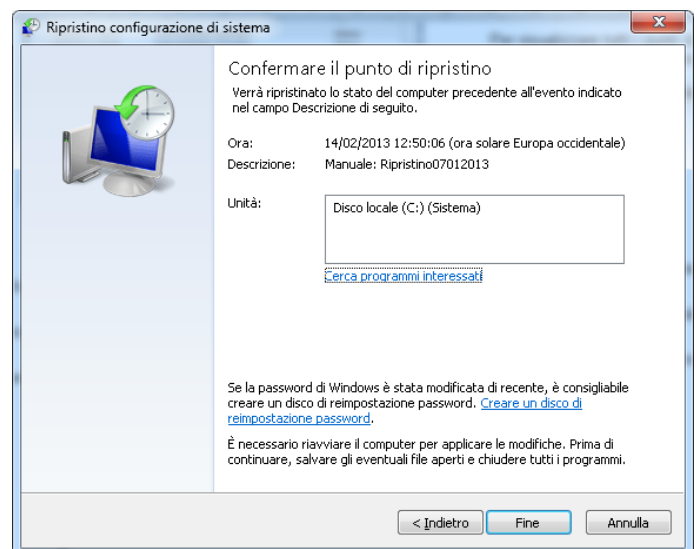
L'ulteriore avviso ricevuto ci chiede la conferma delle nostre scelte.

Clic si **Fine** per avviare l'operazione.

Nella parte bassa della finestra leggiamo che poicè riavviare il sistema, è necessario chiudere tutti i programmi e salvare gli eventuali lavori aperti.

Confermando sul pulsante **Fine** l'operazione avrà inizio. Il computer verrà riavviato e la procedura completata.

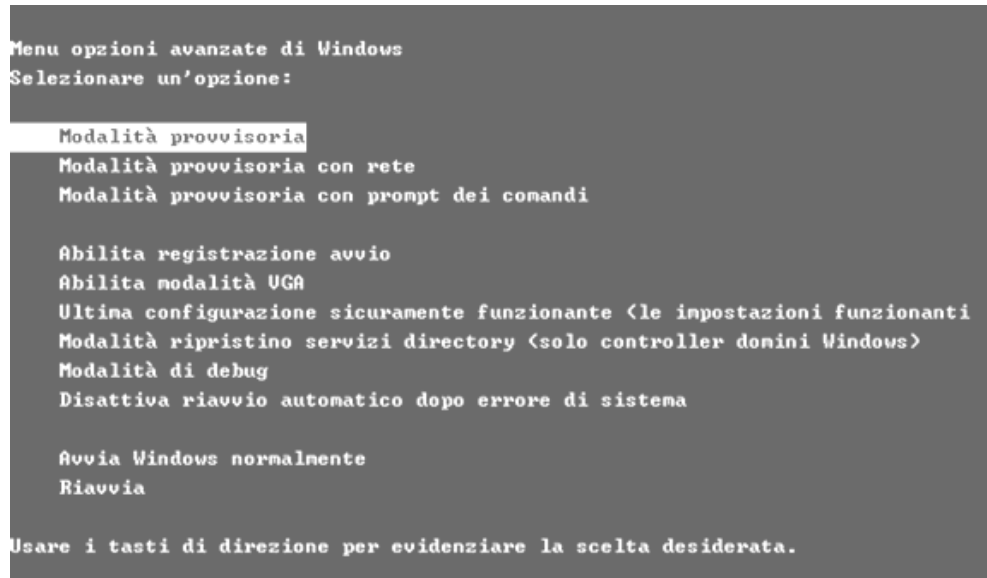
Al termine un ulteriore messaggio ci avviserà se tutto è andato a buon fine.



Se con il ripristino non si risolvono i problemi del computer, o se ne creano di più gravi, è possibile annullare il ripristino tornando nell'utilità di ripristino configurazione di sistema cliccando su "**Annulla l'ultimo ripristino**".

Se invece accade che si ricorra a ripristino configurazione perché il sistema operativo non si avvia per nulla è possibile avviare tale utilità all'avvio del computer.

Riavviare o avviare il sistema operativo premendo ripetutamente **F8**. Alla comparsa del menu sotto riportato, selezionare: **Ultima configurazione sicuramente funzionante**.



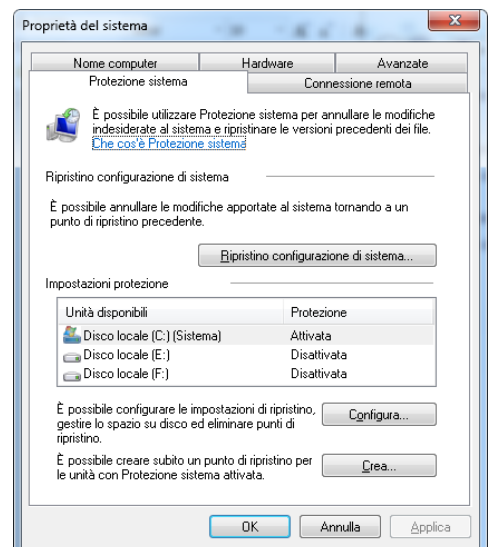
## Attivare il "Ripristino configurazione di sistema"

All'installazione di Windows l'utilità Ripristino configurazione di sistema è attivata di default. Poiché il suo uso implica un dispendio di spazio sull'hard disk, alcuni rivenditori la disabilitano per liberare spazio sul disco (infatti arriva ad occupare alcuni GB).

Per attivarla (o per disattivarla) nella finestra di **Proprietà del Sistema** sopra vista per creare un punto di ripristino, se accanto ad una unità di sistema troviamo Disattivata, dopo averla selezionata, clicchiamo sul pulsante **Configura**



Nella successiva finestra selezionare una delle due possibili opzioni di ripristino.



Qui, è possibile impostare anche la percentuale di spazio di ciascuna unità riservata al ripristino, oppure disattivarlo per quella particolare unità (cliccando su **Disattiva protezione Sistema**); ovviamente minore è lo spazio disponibile, minore è il numero di punti di ripristino che è possibile salvare.



## Uso di un programma antivirus

Premesso che non esiste un antivirus che riesca a debellare tutti i virus o comunque a tutelarci al 100%, qualche informazione e consiglio utili per la scelta e l'uso aiuteranno notevolmente l'approccio a questo tipo di software da parte di un neofita.

Un **antivirus** è un software, un programma, realizzato per la ricerca di **virus**. Quest'ultimi sono dei programmi brevi ma in grado di danneggiare il software della macchina che lo ospita, anche se esso può indirettamente provocare danni anche all'hardware. (per una trattazione su virus e in generale sui malware si rimanda all'argomento nella mia dispensa del I° modulo ECDL).

Dunque il compito di un antivirus, è quello di trovare e cancellare questi virus prima che essi possano combinare guai.

Esiste anche un'altra tecnica di riconoscimento detta "ricerca euristica" che consiste nell'analizzare il comportamento dei vari programmi alla ricerca di istruzioni e/o comportamenti sospetti.

In ogni caso, poiché ogni giorno vengono scoperti nuovi virus o malware la prima e fondamentale regola per la sicurezza del nostro computer è che il nostro antivirus si deve aggiornare. Questo implica che il nostro pc debba essere connesso a Internet attraverso il quale il software si aggiorna automaticamente.

Non tutti gli antivirus sono efficaci o perlomeno non lo sono alla stessa maniera.

Il problema che si pone è allora: "Come scegliere un antivirus?". I nostri amici ce ne consigliano uno piuttosto che un altro ma spesso indicano quello che posseggono.


Il mio consiglio è quello di recarsi su internet e vedere quello che ci indicano alcune organizzazioni no-profit sull'argomento. Sul sito [www.av-comparatives.org](http://www.av-comparatives.org), è possibile visionare trimestralmente dei dati di comparazione sull'efficacia o meglio sull'efficienza dei più diffusi antivirus, che ci permetteranno di poter effettuare una scelta ponderata per l'acquisto, anche se come è possibile leggere sulla home page del sito "...i dati forniti nei rapporti di prova in questo sito sono solo alcuni aspetti che si dovrebbero prendere in considerazione nell'acquisto di software anti-virus."

E allora quale antivirus installare?

Premesso, dunque, che quello chi si dice potrebbe tra un giorno, un'ora o un mese non essere più valido, diciamo che per l'utente domestico che vuole un antivirus leggero, efficace e gratuito, attualmente conviene installare Avira antivirus.

Per scaricarlo ci si connette a [www.avira.it](http://www.avira.it) poi si accede alla sezione Downloads e infine su [Avira AntiVir Personal – Free Antivirus](#) seguendo le istruzioni a video.

Scaricato sul proprio pc, si installa (prima di eseguire tale operazione è consigliabile disinstallare tutti gli eventuali antivirus già presenti) e al successivo riavvio della macchina (richiesto dal software) entra in funzione.

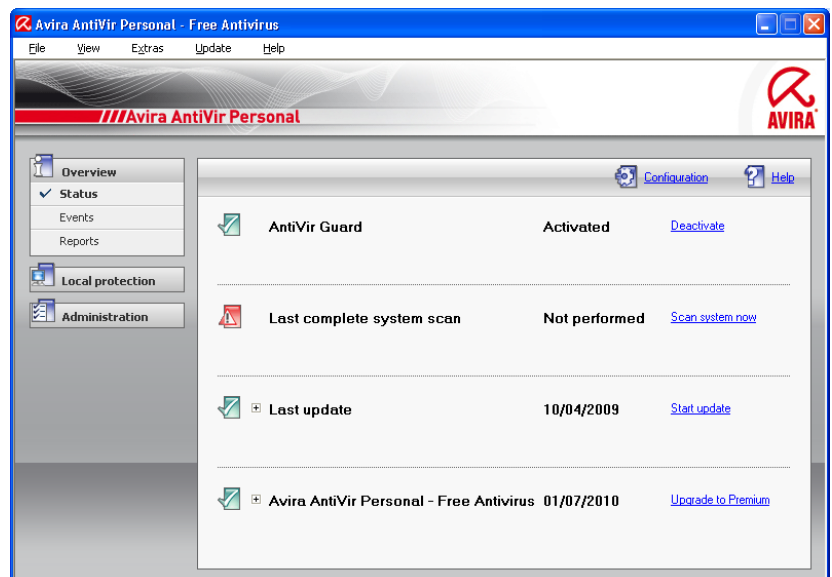
Nell'area di notifica è presente ora l'icona dell'antivirus. 

Facendo doppio clic su di essa viene aperta la finestra del programma che ci permette di verificare lo stato del software.

Dal primo riquadro in alto sino all'ultimo in basso viene indicato: se è attivo, se è stata eseguita e quando la scansione dell'intero sistema, la data dell'ultimo aggiornamento, la data di scadenza per l'aggiornamento della versione del software.

Naturalmente queste informazioni possono variare da programma a programma, ma sono abbastanza ovvie.

Inoltre il colore generalmente ci aiuta.



Un elemento in rosso indica che è una operazione che andrebbe eseguita immediatamente: pericolo.

Verde che è tutto OK.

Arancione indica un livello di Attenzione.

Generalmente per eseguire un controllo su uno o più file o una cartella con il nostro antivirus si selezionano gli elementi e facendoci dare il menu contestuale (immagine a dx) si seleziona la voce:

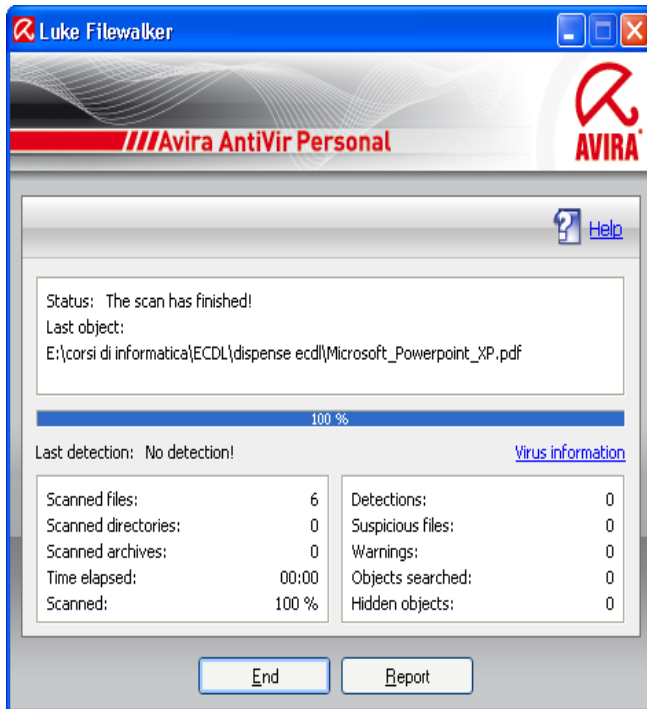
**Scan selected files with Antivir**

Overrosia Effettua la scansione dei files selezionati con l'antivirus.

A questo punto viene avviata la scansione e al termine nella finestra visualizzata ci apparirà un report con l'esito del controllo.

L'immagine sotto ci riporta tale situazione.

Eventuali virus saranno segnalati di volta in volta e ci verrà richiesto cosa fare.



Generalmente l'operazione da eseguire è quella di **Delete** (elimina). Ma l'utente può scegliere anche tra mettere in quarantena (isolare il virus ed impedirgli di combinare guai), oppure rendere inattivo il file (impedendone l'esecuzione) oppure tra altre scelte.

## La compressione/decompressione dei files

Con il termine **compressione di un file** si intende l'operazione che permette di ridurre le dimensioni di un file, e quindi lo spazio necessario per la sua memorizzazione senza perdita di informazioni.

Ciò vuol dire che se un file di testo occupa 5 MB di spazio prima della compressione, dopo ne potrebbe occupare anche meno della metà.

La **decompressione** di un file invece è l'operazione inversa. Il file dalle dimensioni ridotte viene riportato a quelle sue normali.

La compressione offre come vantaggio, oltre ad una maggiore quantità di dati che è possibile registrare su un supporto, la possibilità di inviare e/o ricevere dati, ad esempio su internet, molto più velocemente.

Mentre gli eventuali "svantaggi" sono:

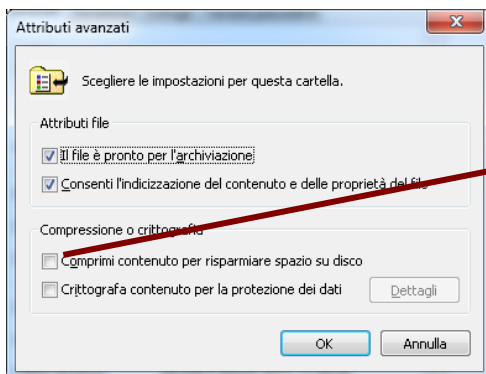
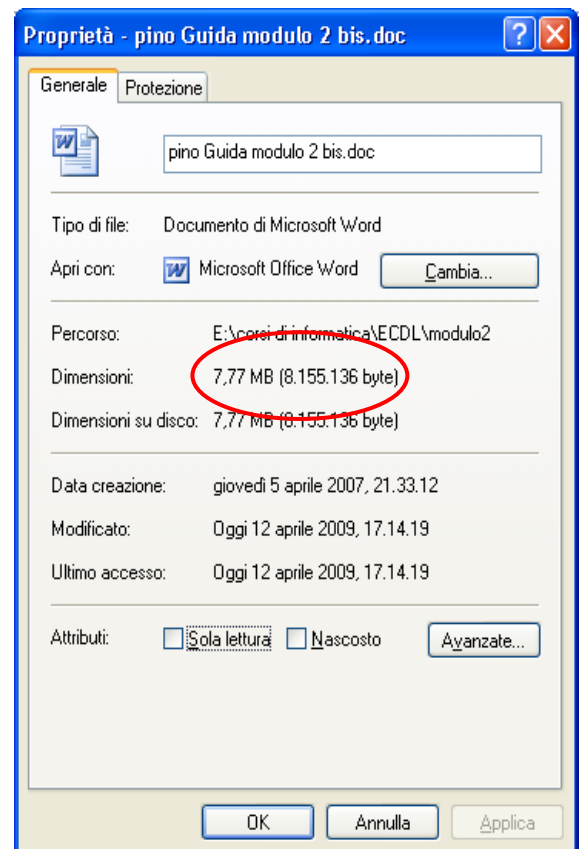
- 1) rallentamento nell'uso del file (un file compresso prima di essere usato deve essere decompresso). Ciò comporta un calo del prestazioni del sistema operativo;
- 2) la possibilità di poter scambiare dati a condizione di possedere lo stesso programma di compressione/decompressione (Ad esempio Mario può inviare a Franco un file compresso se quest'ultimo ha lo stesso programma di compressione di Mario).

Ciò nonostante la compressione dei file è una operazione molto usata e frequente. Vediamo, dunque, come si eseguono le operazioni di compressione e di decompressione.

Selezioniamo un file che vogliamo comprimere, clicchiamo con il tasto destro su di esso e selezioniamo **Proprietà**.

Possiamo notare che il file in questione ha come dimensioni 7,77 MB.

Clic ancora su **Avanzate**.



Selezionare questa casella per comprimere il file, Deselezionare per decomprimere.

Effettuata questa operazione si potrà notare che il nome del file viene scritto in blu dal sistema operativo Windows 7. È l'indicazione che quel file è compresso. Lo

stesso dicasi per comprimere una cartella.



## Software di compressione/decompressione files

In commercio vi sono però diversi software che svolgono la stessa funzione appena descritta, in maniera da permettere all'utente un maggior controllo dell'operazione oltre ad ulteriori opzioni (come ad esempio proteggere con password un archivio compresso).

Tra i software due i più rinomati: **Winzip** e **Winrar**

Le rispettive icone di questi programmi sono una pressa



e dei libri



**WinZip** è certamente il più diffuso programma per la compressione e decompressione dei file. E' un programma **Shareware** il che significa che si può provare per un certo periodo di tempo (3 settimane), al termine del quale è necessario registrarsi. E' scaricabile dal sito ufficiale: <http://www.winzip.com/>

L'estensione dei file creati con questo software è **.zip** riconoscibili tra l'altro dalla icona sopra raffigurata. Da questa estensione, poiché l'uso di tali file è molto diffuso, si è affermata la terminologia di indicare la compressione con il termine di **zippare**. Il procedimento opposto, cioè decomprimere un file, viene invece detto **unzippare**.

In questa breve guida vedremo come realizzare ciò attraverso l'utilizzo di Winzip.

## Comprimere un file

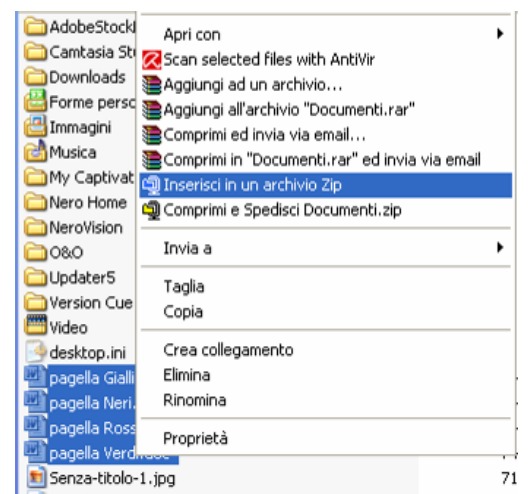
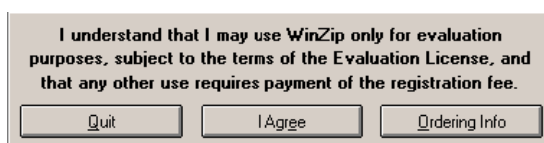
Premettendo che è possibile inserire in un archivio .zip sia file che cartelle, posizioniamoci nella directory desiderata e selezioniamo gli elementi che vogliamo comprimere.

Nell'esempio sono stati selezionati 4 file. Menu contestuale sulla selezione e selezioniamo

### Inserisci in un archivio Zip.

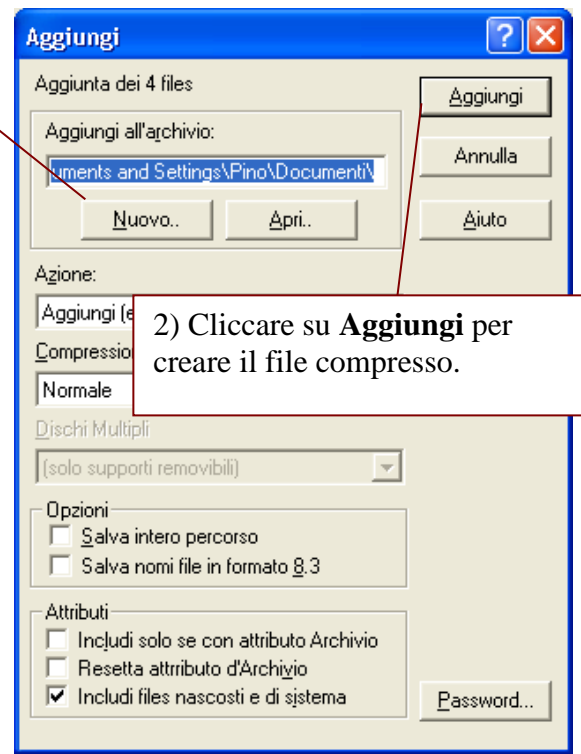
Se il programma non è registrato ci apparirà una finestra dove ci chiederà di accettare le condizioni dell'utilizzo dello stesso.

Clicchiamo su "**I Agree**" che significa "Sono d'accordo".



La nuova finestra apparsa è quella indicata in figura.

1) Cliccare su **Nuovo** e dare un nome al nuovo archivio.



Se si vuole inserire anche una password per proteggere i nostri file compressi, prima di **Aggiungi**, cliccare su **Password**. Ci verrà richiesto di inserire una password due volte. A questo punto il nostro file compresso è protetto.

Cosa è successo?

Nella cartella ove erano i nostri file è stato aggiunto un nuovo file con il nome inserito durante la creazione.

## Decomprimere un file

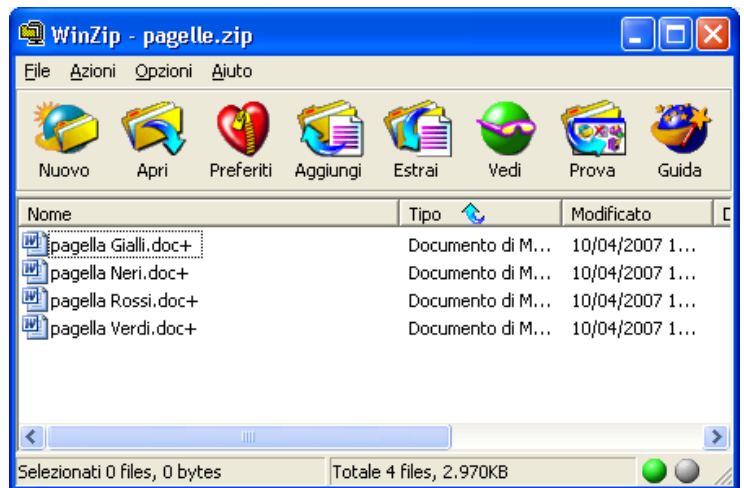
Per decomprimere il file appena creato basta fare doppio clic sull'icona e compare questa finestra con all'interno il suo contenuto.

A questo punto se durante la creazione non avete inserito la password basterà cliccare due volte ancora sul file prescelto e questo verrà aperto automaticamente.

Se invece avete inserito la password prima di aprire il file occorrerà inserire tale password.

E se volessimo salvare i file in una cartella?

È semplice cliccare su **Estrai** e nella nuova finestra che ci appare, basta inserire oppure selezionare, il percorso dove vogliamo salvare i file.



La stessa operazione è possibile eseguirla semplicemente cliccando sul file o sui files e trascinarli con il **drag & drop** nella cartella desiderata. Naturalmente se avete inserito la password occorrerà prima digitarla.