

Jak přimět notebook, aby nám sloužil

Dostáváme se k patrně nejobtížnější kapitole této knihy. Ne každému bude to, co se tady píše, dobře stravitelné. Kdo však chce na notebooku jenom hrát hry nebo surfovat po internetu, může vlastně tuto kapitolu docela dobře vynechat. My ostatní však budeme hloubavější a pokusíme se proniknout k jádru věci.



Důležité: Notebook jako každý jiný počítač je stroj na zpracování dat. A o data je třeba pečovat.

Základním programem pro každý počítač je operační systém. Už víme, že pracujeme s operačním systémem Windows 10; naopak ve starších noteboocích můžeme mít některý ze starších systémů, ale těmi se v této knize už zabývat nebudeme.



Poznámka: Z uživatelského hlediska není rozdíl mezi systémy prakticky žádný, podstatné změny objevíme hlavně při nastavení programu, kdy Windows 10 používají odlišná okna. Lze se tu setkat také s poněkud odlišným vzhledem oken a budou nám možná chybět i dlaždice na obrazovce **Start**.

Teď přijde drobná definice: **Operační systém** je soubor programů, které umožňují, aby počítač vůbec pracoval, abychom se s ním mohli domluvit my a aby si porozuměl s připojeným zařízením, tzv. perifériemi (tiskárna, skener atd.). K tomu je třeba dodat, že bez operačního systému to nejde, a musíme tedy brát jeho existenci jako nutné zlo.

O spuštění operačního systému se nemusíme starat. Jakmile zapneme notebook, udělá to sám a automaticky.

K systému se musíme přihlásit, což už dovedeme. Umíme použít buď heslo, nebo PIN. Na přihlašovací obrazovce si vybíráme i jméno uživatele, pokud v daném notebooku mají další uživatelé zřízeny účty (to znamená, že notebook s nimi počítá, zná jejich jméno a rezervuje si pro ně vlastní pracovní prostředí).



Poznámka: Přihlašování se dá vypnout, ale existují dobré důvody, proč do notebooku nepustit každého, kdo se naučil abecedu.

Jakmile je spuštění systému u konce, na displeji se zobrazí pracovní plocha Windows. I s tou už jsme se setkali a můžeme si ji prohlédnout na obrázku 1.4. Shrňme si teď to, co bychom už měli vědět a co bylo roztroušeno na různých místech textu,

- Plocha je obvykle prázdná, může ale na ní být tzv. tapeta, tedy nějaký hezký obrázek, který potěší a umožní i relaxovat (o tom, jak to udělat, se píše v kapitole Upravujeme vzhled pracovní plochy na straně 85).
- Na ploše bývají rozmístěny ikony; jsou to ty nejdůležitější, které umožní přístup k diskům počítače (**Tento počítač**), k dalším počítačům v síti (**Sítě**), k odstraněným souborům (**Koš**).



Poznámka: Na obrázku 1.4 však tyto ikony většinou nejsou přítomny, protože při běžné práci je obvykle nepotřebujeme, můžeme zde ale vidět Koš, v němž shromažďujeme to, co jsme vyhodili. Jsou zde však ikony některých programů, které sem z komerčních důvodů umísil prodejce notebooku. Tyto programy se mohou hodit, ale také nemusí. Zatím je budeme ignorovat.

- Na spodním okraji okna je umístěn **hlavní panel**.
- Zde po levé straně najdeme tlačítko **Start**. Jeho stiskem získáme tzv. **obrazovku Start**, která dává k dispozici nabídku **Start** pro spuštění programů a plochu s dlaždicemi s programy, které jsme získali spolu s Windows 10. Obrazovku **Start** lze vidět na obrázku 1.16, už jsme s ní v této knize pracovali.



Tip: Stejnou obrazovku **Start** získáme po stisku klávesy .

- Na **hlavním panelu** se nachází několik tlačítek, která přísluší programům, jež lze dosud spustit. Sami budeme rozhodovat o tom, které programy tady budou mít svá tlačítka. Je-li program spuštěný, je toto tlačítko barevně podtržené
- Vpravo na hlavním panelu se nachází **informační oblast**, odkud máme rychlý přístup k aktuálním nastavením, např. síť, zvuku, antivirového programu, napájení baterie, což už jsme si mohli podle testu na předchozích stránkách vyzkoušet.



Tip: Hlavní panel je klíčovým zařízením, ke kterému se budeme stále vracet. Platí, že když nevíme, co vlastně dělat, máme se podívat právě na hlavní panel. Ten nám přinejmenším řekne, co je právě spuštěno, a je to místo, odkud budeme pokračovat dál.

Spouštíme programy

O tom, jak spouštět programy (někdy se též říká aplikace), jsme se už v této knize zmiňovali. Umíme tedy už například otevřít okno **Nastavení** a spustit program Solitaire.




Poznámka: V této knize i v běžné praxi se lze setkat s výrazy **program** a **aplikace**. Pro nás to znamená totéž – nějaké prostředí, které se otevře v okně a umožní nám pracovat s daty. **Data** jsou další pojem, který je třeba trochu ujasnit. Jedná se o informace v náležitě úpravě (text, čísla, tabulka, obrázek, internetová stránka), které jsou vhodné k zpracování pomocí počítače nebo aspoň k zobrazování.

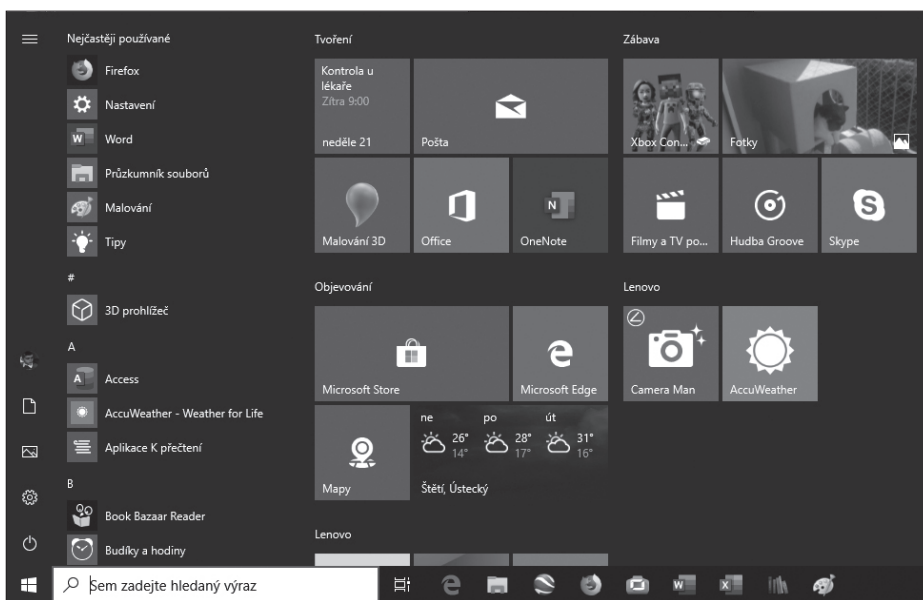
Spuštění programu (aplikace) je proces, kdy se program (dosud umístěný na pevném disku) vhodným způsobem zavede do operační paměti počítače a vytvoří zde prostředí (okno), které nám umožní pracovat s daty. Protože každý program je jiný a každý pracuje s jinými typy dat, jejich možnosti se od sebe účelem i způsobem zpracování mnohdy dost liší, ale všechny vlastně používají totéž jednotné prostředí – **okno**.



Poznámka: Pevný disk (HDD) je trvalá paměť notebooku. Je umístěn kdesi uvnitř a jsou na něm uskladněny všechny nainstalované programy a všechna data (soubory, dokumenty), s kterými jsme pracovali nebo budeme pracovat.

Spouštíme programy z obrazovky Start

Pro spuštění programů je ve Windows určena především obrazovka **Start**. Rozevřeme ji, když najedeme myši na tlačítko **Start** (na obrázku 3.1 vlevo dole) a stiskneme levé tlačítko myši, nebo stiskneme klávesu .

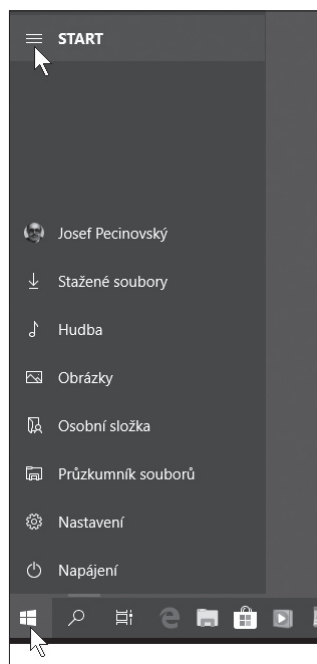


Obrázek 3.1: Panel obrazovky Start

Obrazovka **Start** nabízí především:

- nabídku **Start**, která je umístěna po levé straně a jejíž obsah je proměnlivý. Po levé straně této nabídky je lišta s nejdůležitějšími tlačítky pro ovládání systému (napájení, nastavení, přepnutí uživatele). Stiskneme-li tlačítko **Start** vlevo nahoře (na obrázku 3.2 upřesňuje toto místo ukazatel myši), promění se tato tlačítka v přehlednou nabídku.

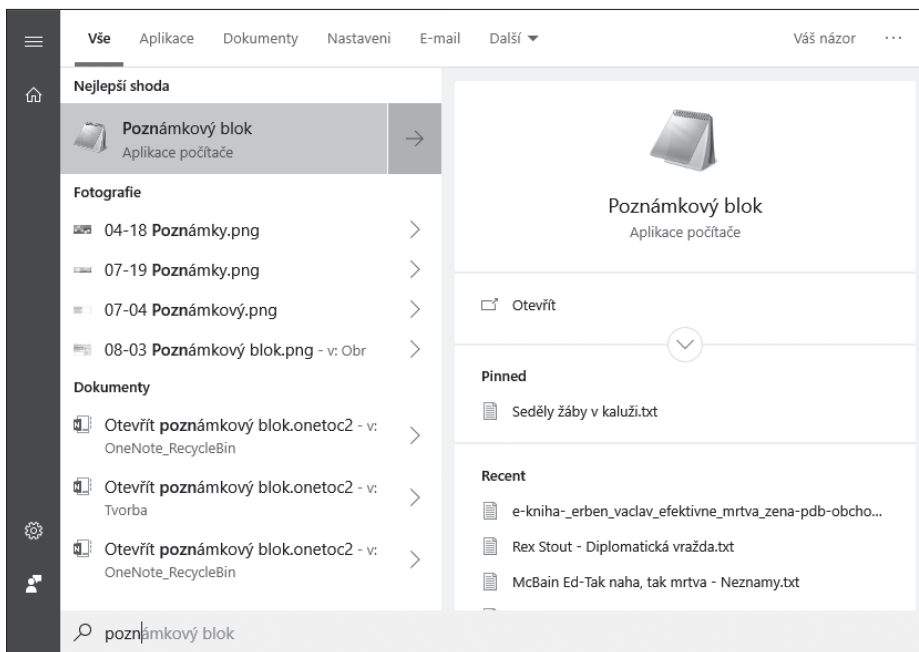
- kompletní nabídku všech nainstalovaných programů. Jejich seznam dominuje nabídce Start, jak se můžeme přesvědčit na obrázku 3.1. V horní části tohoto seznamu najdeme ty programy, které používáme nejčastěji, všechny programy pak jsou řazeny níže v abecedním pořadí.
- plochu s dlaždicemi (ve starších verzích Windows nazývaná Metro). Za každou dlaždicí se skrývá jeden program; spustíme jej snadno, když na dlaždici klepneme. Za vyzkoušení stojí třeba **Počasí** nebo **Mapy**; máme-li v notebooku už nějaké fotografie nebo video, lze si vyzkoušet i dlaždice **Fotky** nebo **Filmy a TV pořady**. Tyto dlaždice jsou uspořádány do skupin; na obrázku 3.1 jsou to skupiny Tvoření, Zábava a Objevování. Dobrou zprávou je, že si skupiny můžeme zřídit sami podle vlastní potřeby.



Obrázek 3.2: Rozšířená nabídka systémových tlačítek

Řešení problému: Víme, že program je v počítači nainstalován, ale jeho položka není nikde dostupná. Rada je tady jednoduchá. Příkladem takové užitečné aplikace může být Poznámkový blok, který se vždycky hodí. Ukážeme si, jak jej spustit:


1. Zpřístupníme obrazovku **Start** (například stiskem klávesy **Windows**).
2. Do pole **Sem zadejte hledaný výraz** začneme psát název aplikace, tedy Poznámkový blok. Nabídka **Start** pružně reaguje.
3. Nemusíme napsat ani všechny znaky a v nabídce se zobrazí položka **Poznámkový blok**, jako na obrázku 3.3.
4. Klepneme na tuto položku. Program se spustí a otevře se jeho okno.

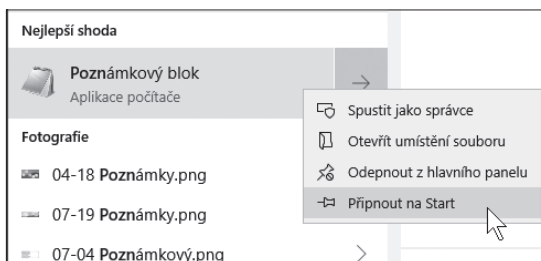


Obrázek 3.3: Spuštění programu z nabídky Start



Tip: V takto rozevřené nabídce Start lze nastavit filtr, který omezí seznam položek a zjednoduší tak jejich vyhledání. Filtrování seznamu zapneme klenutím na některou z položek v horní části nabídky (Aplikace, Dokumenty atd.). Znamená to, že tímto způsobem lze získat přímo i přístup k rozpracovaným dokumentům nebo nastavení programu.

Libovolnou nainstalovanou aplikaci (nebo i datový soubor) lze umístit na plochu obrazovky **Start** tak, že ji sem připneme. Z otevřené nabídky **Start** (klávesa ) kde už je vyhledaná příslušná aplikace, otevřeme na její položce místní nabídku – stiskem pravého



Obrázek 3.4: Připnutí dlaždice programu k obrazovce Start

tlačítka myši. Z místní nabídky zadáme příkaz **Připnout na Start**, jako na obrázku 3.4.



Tip: Stejným postupem lze trvale připnout aplikace i k hlavnímu panelu, a to zadáním příkazu **Připnout na hlavní panel** (i ten lze vidět na obrázku 3.4).

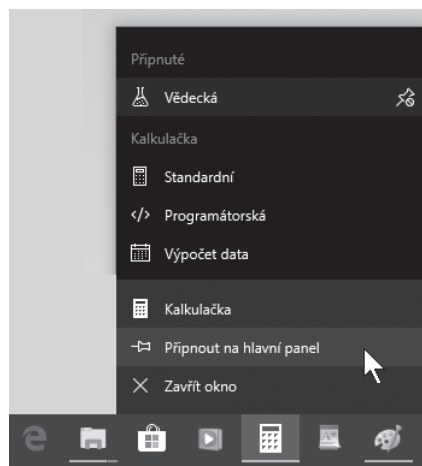


Tip: V počítači platí, že pro nápravu situace obvykle slouží stejný postup. Chceme-li tedy odepnout dlaždice z obrazovky **Start** nebo tlačítko z hlavního panelu, otevřeme pravým tlačítkem myši místní nabídku a zadáme příkaz k odepnutí.

Spuštění programu z hlavního panelu

Pokud je program spuštěný, vždy je dostupné jeho tlačítko na hlavním panelu. O tom, že je program spuštěn, podává důkaz barevný proužek pod piktogramem v tlačítku. Takové tlačítko lze k hlavnímu panelu trvale připnout. Je třeba otevřít místní nabídku (klepnutím pravého tlačítka myši) a z této nabídky zadat příkaz **Připnout na hlavní panel** (tentokrát klepnutím levým tlačítkem myši), jako na obrázku 3.5.

Toto tlačítko bude na hlavním panelu dostupné i po ukončení programu, takže platí, že pro jeho spuštění už nepotřebujeme nabídku **Start**. Stačí klepnout na příslušné tlačítko na hlavním panelu.



Obrázek 3.5: Připnutí tlačítka programu na hlavní panel



Tip: Pokud to program umožňuje, umístí v místní nabídce tlačítka na hlavním panelu i některé varianty, jako u vědecké kalkulačky na obrázku 3.5, nebo rozpracované dokumenty. Tyto položky lze připnout přímo k této nabídce a pak lze například dokumenty otevřít přímo z tohoto místa.