

INTRODUCCIÓN A



Luis Escandell Gómez
Enero de 2.007

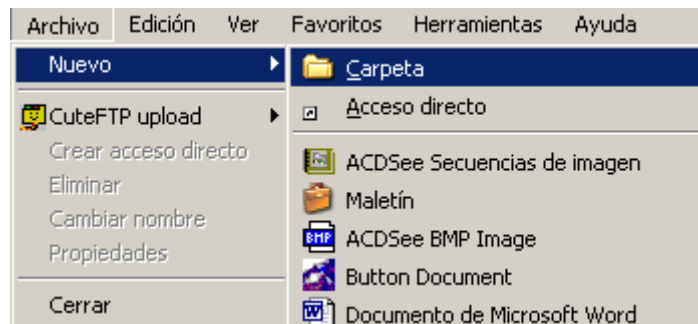
Práctica 1 Introducción al uso de Windows XP

Creación de vuestra carpeta de alumno

Antes de comenzar a trabajar deberéis crear vuestra carpeta de alumno, que es donde guardaréis todos los trabajos que iremos haciendo en este curso, para ello:



- 1) Pulsad doble clic en el icono **Mi Pc**, a continuación pulsad doble clic donde pone **C:** y así entraréis en el disco duro del ordenador (donde se guarda toda la información).
- 2) Pulsad doble clic sobre una carpeta llamada '**Alumno**' y ahí deberéis crear vuestra carpeta de alumno, para ello deberéis ir al menú Archivo (arriba a la izquierda) y pulsar sobre este menú.
- 3) Ahora pulsaréis donde pone Nuevo y a continuación se os abrirá al lado una ventanita desplegable. Pulsad donde pone Carpeta.



- 4) Ya tenéis creada la carpeta, ahora sólo falta darle nombre. El nombre de la carpeta va a ser **vuestro nombre y apellidos**.

Cerrad todas las ventanas que se os han abierto pulsando sobre el botón de aspa situado arriba a la derecha de cada ventana.

Uso básico del ordenador

Lee el siguiente texto y a continuación contesta las preguntas que tienes más abajo:

Introducción a los sistemas operativos.

El sistema operativo es un software imprescindible para un ordenador, ya que sin él no se podría realizar ninguna operación, no se podrían controlar los dispositivos conectados al ordenador y, además, funcionaría ningún programa.

Los sistemas operativos más utilizados en ordenadores personales son, sin duda alguna, Windows y Linux. Windows es un sistema operativo comercial, propiedad de Microsoft, por el contrario, Linux es un sistema operativo libre, por lo que cualquiera puede conseguirlo y utilizarlo de forma gratuita.

En nuestro caso, utilizaremos Windows, y concretamente dentro de las numerosas versiones que existen (Windows 95, 98, 2000, NT, XP) utilizaremos la versión XP.

→ 1) Indica los sistemas operativos que conozcas

→ 2) ¿Con qué sistema operativo vamos a trabajar en clase?

Lee el siguiente texto y a continuación contesta las preguntas que tienes más abajo:





Encender el ordenador. El escritorio.

El fondo de la pantalla del entorno Windows se denomina Escritorio, por su similitud con una mesa de trabajo sobre la que se tienen distintos cuadros (equivalentes a las ventanas con los que se puede trabajar).

Cuando se arranca el ordenador, tras realizarse el chequeo interno y cargarse los controladores necesarios, aparece el Escritorio, cuyo aspecto puede modificarse fácilmente.

→ 3) Enciende tu ordenador e identifica los objetos del Escritorio. ¿Cuántos iconos de acceso directo hay?

→ 4) Explica para qué crees que sirven los siguientes iconos:

ICONO	SIRVE PARA
 Internet Explorer	
 Outlook Express	
 Mi PC	
 Papelerera de reciclaje	

5) Explicar cómo crees que se guarda la información en un ordenador

6) Pulsar sobre uno de los iconos del escritorio una sola vez. ¿qué ocurre?

7) Pulsar 2 veces sobre el mismo icono ¿qué ocurre?

8) Pulsar el botón derecho sobre uno de los iconos, ¿qué ocurre?

9) Pulsar con el botón izquierdo sobre un icono y sin soltar arrastrar a otro lado de la pantalla

10) Volver a dejar el icono donde estaba

Para apagar el ordenador no se debe apagar directamente. Es muy importante cerrar el sistema operativo correctamente, de lo contrario es probable que se dañen algunos archivos, que impedirían volver a utilizar el ordenador. Para apagarlo hay que seguir estos pasos:

- Hacer clic sobre el botón Inicio



- Hacer clic sobre la opción Apagar el sistema



11) Apagar el ordenador según se ha indicado.

Práctica 2. El ordenador y sus componentes

Lee el siguiente texto y a continuación contesta las preguntas que tienes más abajo:

HARDWARE Y SOFTWARE

El ordenador está formado por un conjunto de componentes físicos que necesitan, obligatoriamente, de una serie de instrucciones para poder realizar las distintas operaciones.

Al conjunto de componentes físicos de un ordenador se le denomina hardware (lo que se puede tocar), mientras que al conjunto de instrucciones necesarias para que estos puedan funcionar se le denomina software (los programas).

Si se abre la capa de la CPU, lo primero que llama la atención es una gran placa, denominada placa madre, a la que están conectados los demás dispositivos.

También destaca el número de chips que hay en todos los dispositivos, incluso en la placa madre. De todos los chips, el más importante es el denominado microprocesador, considerado como el auténtico cerebro del ordenador.

Otros elementos conectados a la placa madre son los módulos de memoria RAM. Esta memoria es imprescindible para el ordenador, por ser la encargada de suministrar información a la CPU.

Por otra parte, en la placa madre existen unas ranuras de expansión, algunas de las cuales ya están ocupadas, en las que se “pinchan” otras placas más pequeñas, denominadas tarjetas de expansión, que proporcionan diferentes conectores para otros dispositivos externos.

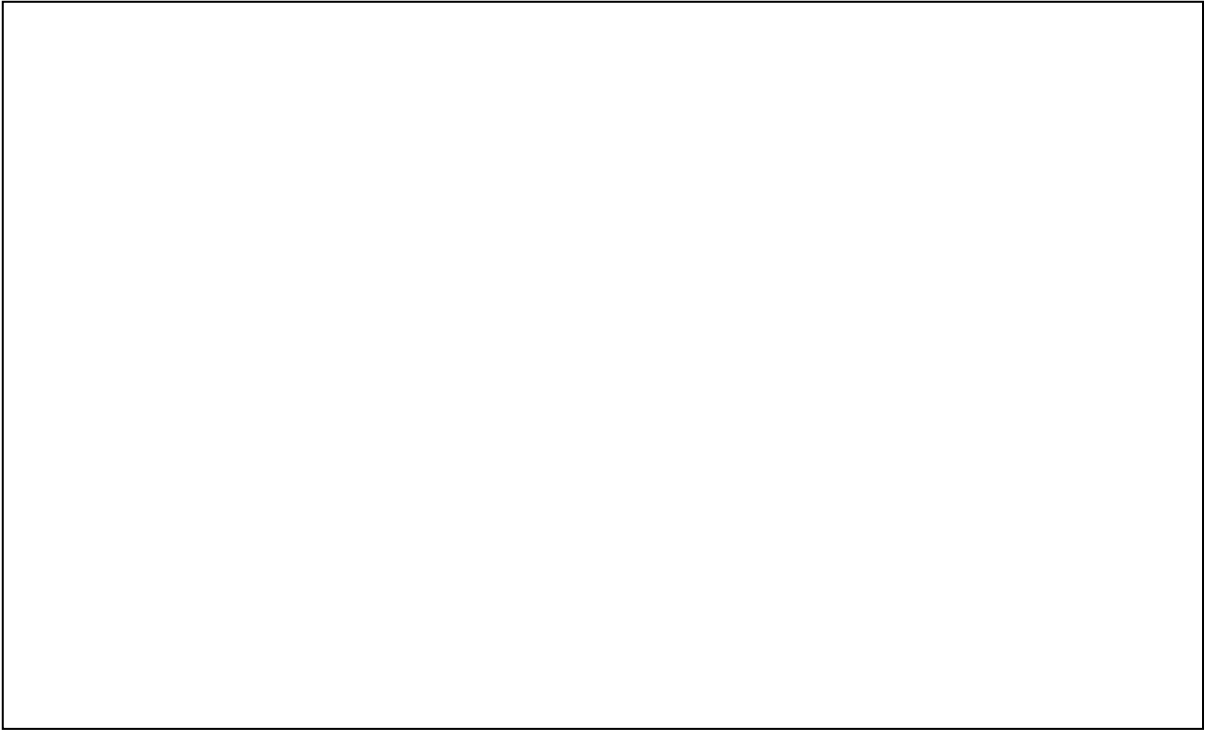
→ 1) Explica con tus palabras qué es Hardware y Software?

→ 2) Para averiguar el tipo de microprocesador que tiene un ordenador y la memoria RAM de la que dispone deberemos pulsar con el botón derecho encima del icono MI PC y pulsar la opción PROPIEDADES.

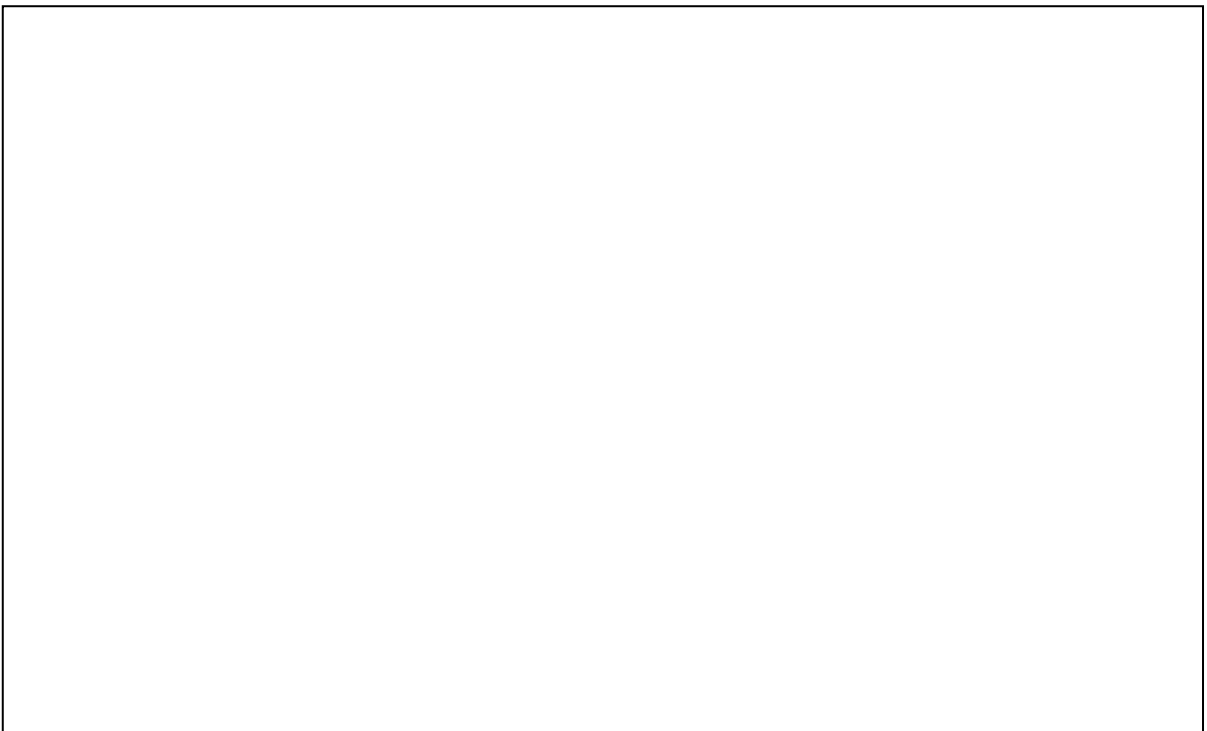
Averigua los siguientes datos referentes al ordenador con el que estás trabajando:

- Tipo y velocidad del microprocesador _____
- Cantidad de memoria RAM _____
- Capacidad del disco duro _____

→ 3) Realiza a continuación un dibujo de cómo ves un ordenador por dentro y por fuera.



Un ordenador por fuera



Un ordenador por dentro

Práctica 3 . Accesorios de Windows

Lee el siguiente texto y a continuación contesta las preguntas que tienes más abajo:

LA CALCULADORA

Entre los accesorios de Windows se encuentra una calculadora con la que se pueden realizar cálculos matemáticos. En realidad, hay dos calculadoras diferentes (estándar y científica) que pueden intercambiarse entre sí fácilmente accediendo al menú Ver. La primera permite efectuar operaciones sencillas (sumas, restas, multiplicaciones, etc), mientras que la segunda incorpora múltiples funciones matemáticas con las que calcular logaritmos, senos, cosenos, etc.

Para arrancar la calculadora se debe:

- 1º - Abrir el menú Inicio de Windows
- 2º - Seleccionar sucesivamente las opciones Programas, Accesorios y Calculadora



→ 1) Con la calculadora abierta realizad las siguientes operaciones:

OPERACIÓN	RESULTADO
$4 + 10 - 5 + 8 - 5$	
2567×23	
$(120 + 25) \times 3$	
El doble de 37 es	
$1200 \times 0,15$	
$65/3 + 125/5 - 3,5$	
$1233 / 0,25$	
La quinta parte de 150 es	
La raíz cuadrada de 1681 es	
El cuadrado de 25 es	

Lee el siguiente texto y realiza las preguntas que tienes más abajo:

EL PROGRAMA DE DIBUJO PAINT

Esta aplicación, incorporada en Windows como accesorio, permite crear, editar, imprimir y almacenar dibujos del tipo bitmap. Los pasos que hay que seguir para iniciar este accesorio son:

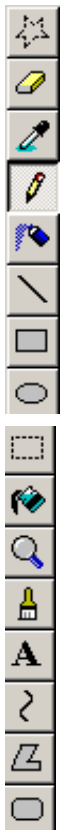
1° - Abrir el menú Inicio de Windows

2° - Seleccionar sucesivamente las opciones “Programas”, “Accesorios” y “Paint”

Una vez que se tiene un dibujo en blanco, la técnica para crear un dibujo es muy sencilla: hay que activar la herramienta necesaria, elegir el color con el que se quiera pintar, y dibujar hasta conseguir la imagen final.

Es frecuente que nos equivoquemos realizando una operación determinada. Si esto ocurre, se pueden deshacer las modificaciones mediante la opción Deshacer de menú Edición

- 2) Entrar en el programa Paint y crear un dibujo utilizando todas las opciones que tenéis en la barra de herramientas de la izquierda.
- 3) Guardar este dibujo en vuestra carpeta de alumno con el nombre ‘**Dibujo1**’ para ello iréis al menú “**Archivo**” y seleccionaréis la opción “**Guardar como...**”
- 4) Describir con vuestras palabras qué hace cada una de estas herramientas:



5) Utilizando las herramientas que previamente hemos descubierto, vamos a crear un nuevo dibujo y en él intentaremos dibujar la imagen que tenéis a continuación:



6) Guardarlo con el nombre **“Mi segundo dibujo con Paint”** en vuestra carpeta de alumno

7) Para el próxima día acordaros de traer todos el disquete de alumno

Práctica 4. Operaciones con archivos

Para esta práctica necesitaréis un disquete de 3 ½, con él realizaremos diferentes operaciones y aprenderemos a guardar archivos en él.

Lo primero de todo será el texto que tenéis a continuación:

DAR FORMATO A UN DISQUETE



Una vez introducido el disco en la unidad correspondiente, hay que:

- 1º - Pulsar el botón derecho del ratón sobre el icono representativo de la unidad, para abrir el menú rápido.
- 2º - Seleccionar la opción “Dar formato...”
- 3º - Marcar, si no lo estuviera, la opción “Rápido (Borrar)”
- 4º - Hacer clic sobre el botón Iniciar.

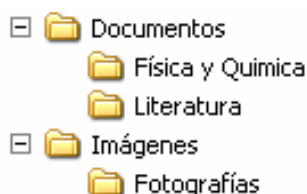
→ 1) Introducir un disquete **que no tenga datos** en la disquetera (Unidad A:) y proceder a formatearlo tal y como pone en el párrafo que acabáis de leer.

→ 2) Entrar en **MI PC** y posteriormente en el **Disco de 3 ½** y deberemos ver que nuestro disquete está totalmente limpio (lo acabamos de formatear).

→ 3) Realizar los siguientes pasos:

- Entrar dentro de vuestra carpeta de alumno y crear allí una carpeta llamada Documentos.
- Entrar dentro de dicha carpeta y crear ahí dos nuevas carpetas. Asíñales los nombres “Física y Química” y “Literatura”.
- Baja al **directorio raíz** del disquete con el botón  o pulsando  Atrás
- Crea otra carpeta llamada “Imágenes” y dentro de ella una que se llamará “Fotografías”.

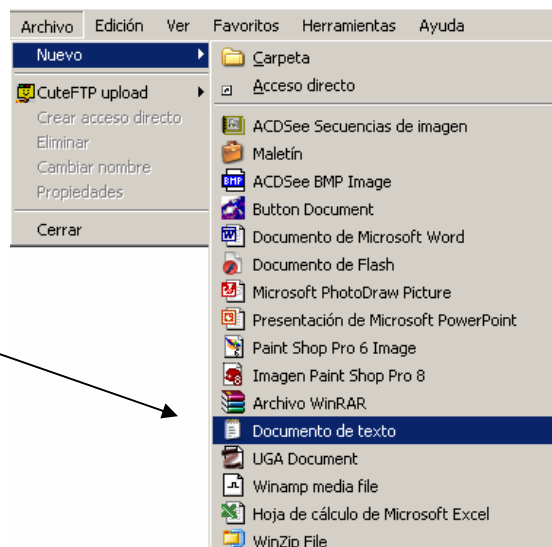
→ 4) Comprueba que te ha quedado la siguiente estructura de directorios:



→ 5) Cambia el nombre de la carpeta “**Fotografías**” por “**Fotos**”. Para ello deberás pulsar sobre la carpeta con el botón derecho y seleccionar la opción “Cambiar nombre”.

→ 6) Ahora vamos a crear un archivo de texto dentro de la carpeta Literatura. Para ello vamos a realizar los siguientes pasos:

- Entrad dentro de la carpeta **Literatura**
- Pulsad en el menú de arriba sobre la Opción ‘Archivo’ y poneros encima de **Nuevo**, se os abrirá la siguiente ventana:



- Pulsad sobre la opción Documento de texto, deberéis llamar al archivo ‘**Texto.txt**’
- Pulsad doble clic encima para abrir el fichero y ahí escribid dentro..... ‘**Hola mundo**’ y cerrar la ventana que se os acaba de abrir.
- Si os pide si queréis guardar los cambios le diréis que **sí**.

→ 7) Cambiar el nombre del archivo que acabáis de crear. Deberéis ponerle ahora el nombre ‘**Modificado.txt**’

→ 8) Queremos copiar ahora las carpetas “**Documentos**” e “**Imágenes**” dentro del Disco de 3 ½, para hacerlo seguiremos estos pasos:

- **Seleccionar** las dos carpetas
- Ir al menú Edición y seleccionar la opción **Copiar**
- Entrar dentro del Disco de 3 ½
- Ir al menú Edición y seleccionar la opción **Pegar**

→ 9) Comprobar que dentro del disco de 3 ½ ahora tenemos todas las carpetas y el archivo que previamente hemos creado.

→ 10) Copiar el archivo ‘**Modificado.txt**’ a la carpeta ‘**Fotos**’ utilizando la opción de copiar y pegar.

→ 11) Crear dentro de la carpeta “**Fotos**” del disco de 3 ½ un archivo de texto que se llame “**Prueba.txt**” y dentro copiar el siguiente texto:

“Cuando tenga dudas acerca de un programa de Microsoft Office, puede hacer preguntas al Ayudante de Office. Por ejemplo, para obtener ayuda sobre cómo crear una tabla, escriba Crear una tabla en el Ayudante.”

Práctica 5 . El Explorador de Windows.

En esta práctica aprenderemos, si todavía no lo hemos hecho, a crear carpetas y archivos, y a ver cómo se estructuran unas carpetas dentro de otras.

→ 1) Lo primero de todo será formatear el disquete tal y como hicimos en la práctica anterior (Entrar en **Mi PC**, pulsar botón derecho encima de **Disco de 3 ½** y seleccionar **Dar Formato**).

→ 2) Una vez formateado, tendremos el disquete vacío. Ahora vamos a crear la siguiente estructura de carpetas en el disquete. Para ello tienes que seguir los siguientes pasos:

1 sitúate en la unidad donde vas a crear la estructura de carpetas (Entrar en **Mi PC** y luego en **Disco de 3 ½** o **A:**).

2 Despliega el menú **Archivo**

3 Selecciona la opción **Carpeta** del Menú **Nuevo**

4 Ponle el nombre **Practicás**

5 Haz **doble clic** sobre ella para entrar dentro de ella

6 Elige nuevamente la opción **Carpeta** del menú **Nuevo**.

7 Ponle de nombre **Ejercicio 1** y pulsa en cualquier parte de la ventana para que los cambios se hagan efectivos.

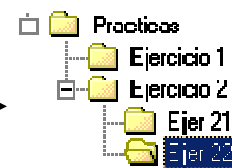
8 Elige nuevamente la opción **Carpeta** del menú **Nuevo**

9 A la nueva carpeta generada llámala **Ejercicio 2**

10 Haz **doble clic** sobre ella para seleccionarla.

11 genera dentro de esta carpeta otras dos carpetas llamadas **Ejer 21** y **Ejer 22**

→ 3) Comprueba que si todo ha salido bien te ha quedado la siguiente estructura de carpetas:



→ 4) Ahora vamos a crear unos documentos de texto dentro de las carpetas que hemos creado. Para ello tienes que seguir los siguientes pasos:

1 sitúate dentro de la carpeta **Ejer 22**

2 Pulsa con el **botón derecho** sobre la ventana que está en blanco

3 Del menú que se despliega selecciona la carpeta **Nuevo** y a continuación selecciona la opción **Documento de texto**

4 Guárdalo y ponle de nombre “**Archivo 221.txt**”

→ 5) Crea a continuación otro archivo llamado “**Archivo 222.txt**” de la misma forma que has hecho en los pasos anteriores.

→ 6) El siguiente paso será eliminar la carpeta *Ejer 21* para ello sigue estos pasos:

1 Selecciona la carpeta *Ejer 21* (pulsando un clic de ratón)

2 Pulsa el botón  o directamente pulsa la tecla **Suprimir**

Con el siguiente ejercicio aprenderemos a copiar y mover archivos teniendo en cuenta que no son lo mismo ni mucho menos:

● **Copiar** significa efectuar una copia de ese archivo a otro lugar, por tanto tendremos el archivo duplicado (2 archivos)

● **Mover** significa pasar un archivo de un lugar a otro por lo que solamente tendremos 1 archivo.

7) Ahora copiaremos el

→ fichero “**Archivo 221.txt**” a la carpeta *Ejercicio 2* siguiendo estos pasos:

1 Selecciona el fichero “**Archivo 221.txt**” (pulsando un clic de ratón)

2 Pulsa en el menu Edición y selecciona la opción Copiar

3 Ve al Disco de 3 ½ y selecciona la carpeta *Ejercicio 2*

4 Pulsa en el menu Edición y selecciona Pegar

→ 8) Comprueba que ahora tenemos dos archivos: el que teníamos antes y una copia exacta de él que ahora tenemos en la carpeta *Ejercicio 2*

→ 9) A continuación moveremos toda la carpeta *Ejercicio 2* dentro de la carpeta *Ejercicio 1* siguiendo estos pasos:

1 Selecciona la carpeta *Ejercicio 2* (pulsando un clic de ratón)

2 Pulsa en el menu Edición y selecciona la opción Cortar

3 Ve al Disco de 3 ½ y selecciona la carpeta *Ejercicio 1*

4 Pulsa en el menu Edición y selecciona Pegar

→

10) Crear los siguientes **documentos de texto** dentro de la carpeta Ejer 22:

“Amparo.txt”, “Rodrigo.txt”, “Carlos.txt”, “Ana.txt”, “Luis.txt”, “Felipe.txt”

→ 11) Una vez creados todos los archivos despliega el menú Ver y seleccionando la opción “**Organizar iconos**” prueba cada una de las opciones para ver cómo se organizan los archivos y describe aquí abajo cómo quedan organizados:

Organizar iconos por...	Quedan organizados de esta forma.....
Nombre	
Tipo	
Tamaño	

→ 12) Por último, como ejercicio final crear una carpeta dentro de vuestra carpeta de alumno con el nombre ‘Disquete’ y copiar todo lo que habéis hecho en esta práctica a esa carpeta. **Si no sabéis cómo hacerlo seguid estos pasos:**

1 Ve a tu carpeta de alumno

2 Crea una carpeta llamada ‘Disquete’

3 Ve al disquete de 3 ½

4 Selecciona la carpeta Practicas que hay en el Disquete de 3 ½

2 Pulsa en el **menu Edición y selecciona Copiar**




3 Ve a tu carpeta de alumno


4 Pulsa en el **menu Edición y selecciona Pegar**

5 Comprueba que en tu carpeta de alumno está todo lo que has hecho anteriormente en el disquete.

Práctica 6 . Configuración del escritorio

En esta práctica aprenderemos a configurar los elementos más importantes que podemos ver en el escritorio y a trabajar con las ventanas de Windows. Para ello tendrás que realizar los siguientes ejercicios:

- > 1) Mover el icono de Mi PC a otro lugar del escritorio
- > 2) Mover el icono de Mi PC donde estaba al principio
- > 3) **Alinear los iconos**. Esto se hace pulsando el botón derecho sobre cualquier parte del escritorio, seleccionando la opción Organizar iconos y pulsando la opción Alinear
- > 4) **Organizar por Tipo** los iconos del escritorio. Esto se hace pulsando el botón derecho sobre cualquier parte del escritorio, seleccionando la opción Organizar iconos y pulsando la opción Tipo
- > 5) Abrir la aplicación del Bloc de Notas (Inicio / Programas / Accesorios)
- > 6) Minimizar la aplicación. Pulsando el botón  de la ventana
- > 7) Restaurar la aplicación (pulsando sobre ella en la barra inferior)
- > 8) Maximizar la aplicación. Pulsando el botón  de la ventana
- > 9) Restaurar la aplicación. Pulsando el botón  de la ventana
- > 10) Mover la ventana por el escritorio
- > 11) Escribir dentro el siguiente texto:

‘La edil de Urbanismo, Sonia Castedo, manifestó ayer que en caso de encontrarse ella en la misma situación de desacuerdo con la dirección del partido en la que están algunos de sus compañeros entregaría el acta de concejal. Estas declaraciones añaden más tensión de cara al pleno extraordinario que hoy tratará la moción para iniciar los trámites del Palacio de Congresos en Sangueta.’
- > 12) Guardar **en el escritorio** el documento con el nombre ‘**Palacio de Congresos**’
- > 13) Cerrar la aplicación. Pulsando el botón  de la ventana
- > 14) **Eliminar el archivo** que habéis creado (pulsando la tecla Suprimir)
- > 15) Ir a la **papelera de reciclaje** y restaurar el archivo
- > 16) Cread una carpeta en el escritorio con el nombre ‘**Carpeta1**’

→ 17) Mover el archivo de texto que habéis creado anteriormente dentro de la carpeta que acabáis de crear (**recordad que se hacía utilizando cortar y pegar**)

→ 18) Mover esta carpeta a vuestra carpeta de alumno, aseguraros que se ha movido correctamente y que dentro está el archivo que habéis creado anteriormente.

Si no recordáis cómo se hacía, seguid estos pasos: pulsad con el botón derecho del ratón encima de la carpeta y darle a **Cortar**, luego ir a vuestra carpeta de alumno y ahí pulsad el botón derecho otra vez y darle a **Pegar**).

→ 19) Mostrar el escritorio pulsando en el botón que tenéis en la barra inferior



Lee el siguiente texto y a continuación realiza las cuestiones que tienes más abajo:

CORREGIR LA FECHA Y LA HORA DEL RELOJ INTERNO

Si la fecha o la hora interna del ordenador son erróneas, se pueden corregir del siguiente modo:

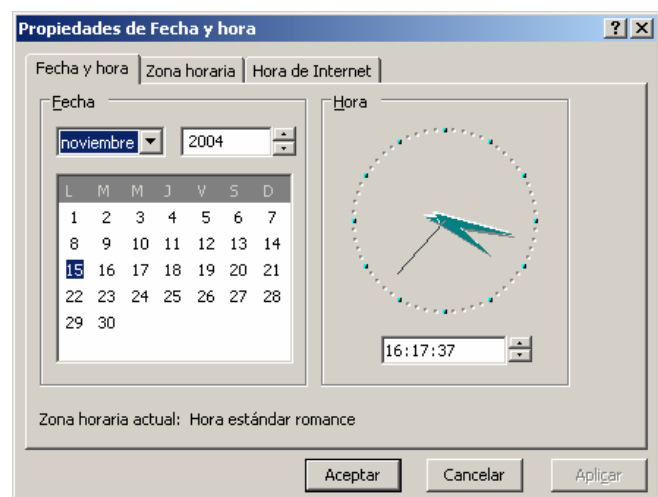
1º - Hacer doble clic sobre el icono de fecha situado en la esquina inferior derecha de la barra de inicio.

2º - Hacer clic sobre el dato erróneo (día, mes, año, hora, minutos o segundos) y modificarlo escribiendo el nuevo valor o utilizando el cuadro de incremento correspondiente.

3º - Hacer clic sobre el botón Aceptar.

→ 20) Entrar en la configuración de la hora del sistema. Para ello pulsad doble clic sobre el reloj que tenéis en la barra inferior de la pantalla a la derecha y se os abra esta ventana. Poned que ahora son las 16:17 y como día poned que estamos a 15 de noviembre de 2.004.

→ 21) Volver a entrar en la configuración de la hora del sistema y ponerla correctamente.



Práctica 7 . Visualización y búsqueda de archivos

Con el explorador de Windows se pueden realizar muchas operaciones de mantenimiento de archivos. Hasta ahora hemos visto cómo borrar, crear, copiar y mover archivos. Es el momento de aprender cómo visualizar los objetos y buscarlos.

Visualizar los objetos

El explorador de Windows ofrece varias posibilidades para visualizar los objetos: mediante iconos pequeños o grandes, en forma de lista, con toda la información de cada objeto (tamaño, extensión....) e incluso imágenes en miniatura.

- 1) Abrir la carpeta 'RECURSOS PARA EL ALUMNO' situada dentro de la carpeta 'Alumno'. Cuando estéis dentro de ella entrad ahora en una que pone imágenes.
- 2) Ahora vamos a visualizar estas imágenes de varias formas. Despliega el menú Ver y ve seleccionando por orden las opciones "**Vistas en miniatura**", "**Mosaicos**", "**Iconos**", "**Lista**" y "**Detalles**". A continuación describe aquí abajo cómo se ven las imágenes con cada una de estas opciones:

Ver iconos por medio de ...	Se ven de esta forma.....
"Vistas en miniatura"	
"Mosaicos"	
"Iconos"	
"Lista"	
"Detalles"	

- 3) Copia 3 imágenes de esta carpeta dentro de vuestra carpeta de alumno (**con las opciones de copiar y pegar**)
- 4) Selecciona una de las imágenes que has copiado en tu carpeta de alumno y bórrala.
- 5) Ve a la papelera de reciclaje y restaura dicha imagen
- 6) Vuelve a borrarla pero esta vez pulsando la tecla "**Mayúsculas**" y sin soltarla pulsar la tecla "**Suprimir**"
- 7) Comprobar que ahora ya no se puede recuperar la imagen de la papelera porque la hemos borrado de forma definitiva.

Buscar objetos

Cuando se necesite trabajar con una carpeta o un archivo, y no se sepa donde está, lo mejor es utilizar la herramienta que ofrece Windows para localizar objetos.

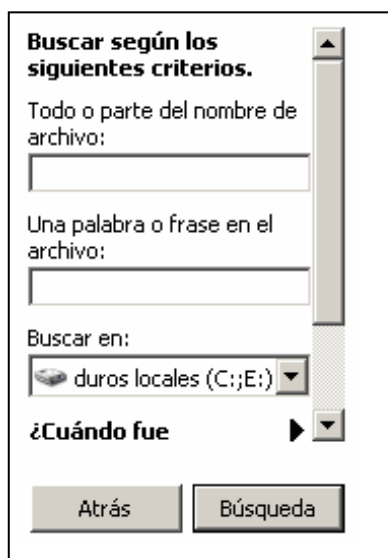
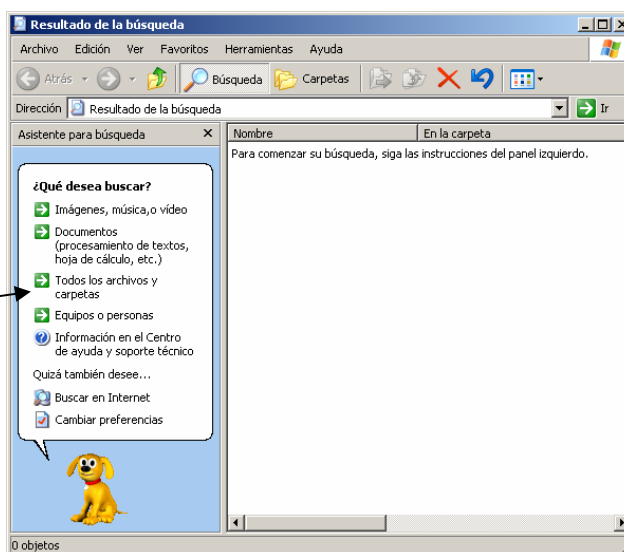
Los pasos a seguir para utilizarlo serían:

1º Ir al menú Inicio y seleccionar la opción Buscar / Archivos y carpetas

2º Se debe abrir esta ventana

3º Ahora seleccionaremos la opción "Todos los archivos y carpetas"

4º En el cuadro que os aparecerá tendréis que poner el nombre del fichero o carpeta a buscar.



8) Buscar los siguientes archivos y carpetas:

- Ana.txt
- Ejer 21
- Documento*
- *.txt
- *.doc

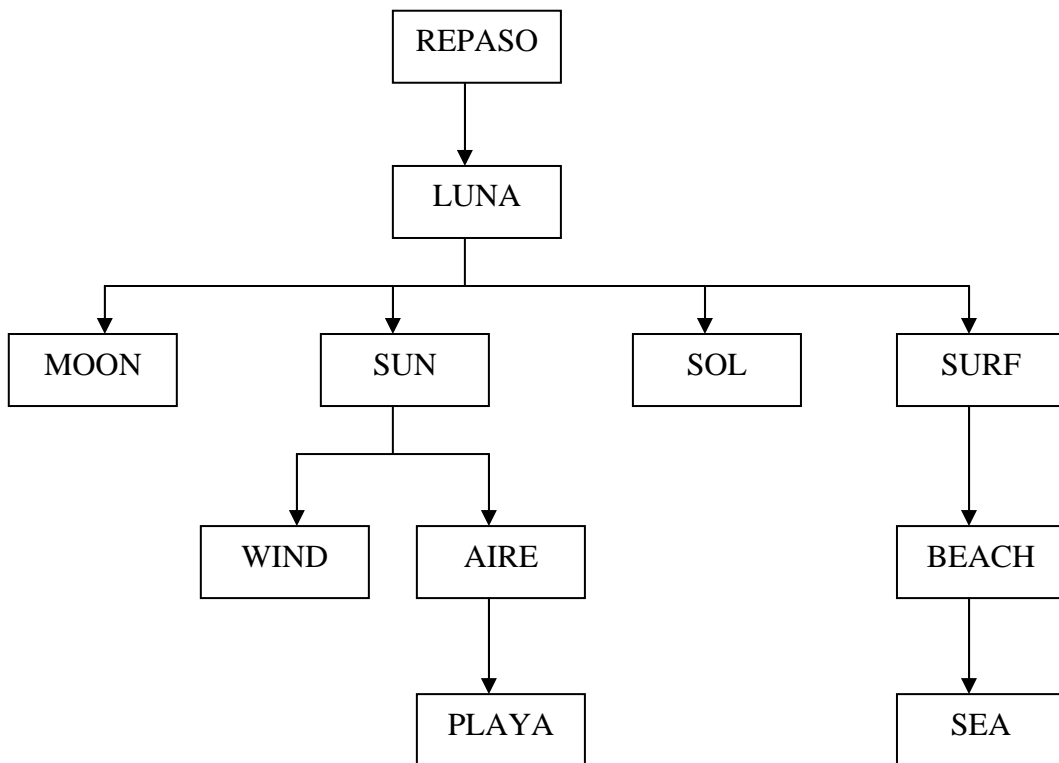
9) Describir qué hemos estado buscando exactamente en cada una de las búsquedas que hemos realizado anteriormente:

Hemos buscado...	Hemos encontrado.....
Ana.txt	
Documento*	
*.txt	
*.doc	

Práctica 8 . Repaso de la utilización de Windows XP (1)

Creación de carpetas y archivos

- 1) Crea una carpeta llamada '**REPASO**' en tu carpeta de alumno.
- 2) Dentro de esa carpeta debes crear la siguiente estructura de carpetas (para crear una carpeta pulsábamos sobre **Archivo / Nuevo / Carpeta**)



- 3) Crear un archivo de texto dentro de la carpeta **WIND** que se llame '**Rendimiento**' y dentro copiar este texto:

Puede cambiar las opciones de rendimiento que controlan la forma en que los programas utilizan la memoria, incluido el tamaño del archivo de paginación, o las variables de entorno que indican al equipo dónde encontrar ciertos tipos de información. Las opciones de inicio y recuperación indican qué sistema operativo utiliza el equipo cuando se inicia y las acciones que realiza si el sistema se detiene de manera inesperada.

- 4) Borrar las carpetas **MOON** y **SEA**

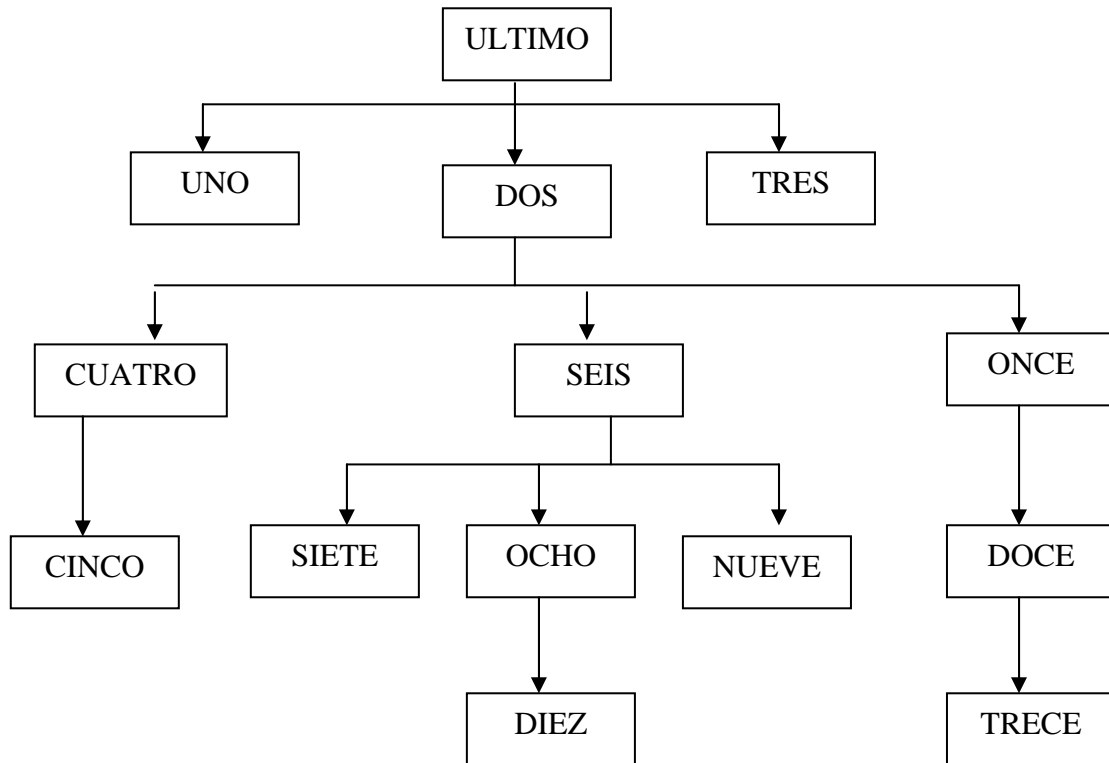
- 5) Crear un archivo de Texto dentro de la carpeta **PLAYA** que se llame '**Partido**' y dentro copiar este texto:

El Madrid más fresco y ordenado de la temporada, con imagen de equipo por fin, prolongó la racha victoriosa de Luxemburgo en Liga: seis victorias en cinco partidos y poco. Ante la atenta mirada de los miembros del COI y sobre un auténtico tapete verde, los blancos redujeron la desventaja con el Barça a cuatro puntos y se reconciliaron con su sufrida afición.

- 6) Recuperar la carpeta **MOON** de la papelera de reciclaje
- 7) Seleccionar en el escritorio la ORGANIZACIÓN AUTOMÁTICA de los Iconos. (Botón derecho / Organizar iconos/ Organización automática)
- 8) Poner la hora del sistema en la hora **15:15**
- 9) Borrar la carpeta **SOL** de forma que ya no se pueda recuperar.
- 10) Visualizar el contenido de la carpeta **PLAYA** y comprobar que dentro se encuentra el archivo '**Partido**'
- 11) Borrar este archivo y a continuación recuperarlo de la papelera de reciclaje
- 12) Comprobar que no se puede recuperar la carpeta **SOL** de la papelera de reciclaje
- 13) Poner la hora del sistema en la hora correcta
- 14) Formatear el disquete de alumno
- 15) Copiar la carpeta **REPASO** de tu carpeta de alumno al disquete de alumno
- 16) Comprobar que se ha copiado bien y que dentro del disquete tenéis todos los archivos creados.

Práctica 9 . Repaso de la utilización de Windows XP (2)

- 1) Crea una carpeta llamada 'ULTIMO' en tu carpeta de alumno.
- 2) Dentro de esa carpeta debes crear la siguiente estructura de carpetas (para crear una carpeta pulsábamos sobre **Archivo / Nuevo / Carpeta**)



- 3) Crear un archivo de Texto dentro de la carpeta DIEZ que se llame 'Fax' y dentro copiar este texto:

Imprimir y transmitir por fax

Windows XP facilita la impresión de documentos, ya esté el equipo conectado directamente a una impresora o de forma remota a una red. Conozca cómo instalar una impresora, realizar tareas básicas en la impresora, compartir una impresora y administrar una impresora compartida. Aprenda a solucionar problemas de la impresora. Esta sección también contiene información acerca de la instalación y el uso del cliente de Fax para enviar y recibir faxes desde el equipo.

- 4) Borrar las carpetas NUEVE y TRECE

- 5) Crear un archivo de texto dentro de la carpeta **SIETE** que se llame **‘Cola de Impresión’** y dentro copiar este texto:

También puede abrir la cola de impresión en Impresoras y faxes si hace clic en una impresora y, a continuación, hace clic en Ver lo que se está imprimiendo dentro de Tareas, en el lado izquierdo de la ventana. Esta opción sólo está disponible si las carpetas están configuradas como páginas Web y hay una impresora seleccionada. Para obtener más información, haga clic en Temas relacionados.

Para cancelar la impresión de varios documentos, mantenga presionada la tecla CTRL mientras hace clic en cada documento cuya impresión desea cancelar. Cuando haya seleccionado todos los documentos, haga clic con el botón secundario en uno de ellos y haga clic en Cancelar.

- 6) Recuperar la carpeta NUEVE de la papelera de reciclaje
- 7) Poner la hora del sistema en la hora correcta
- 8) Copiar la carpeta ULTIMO al disquete de alumno
- 9) Comprobar que se ha copiado bien y que dentro del disquete tenéis todos los archivos creados.