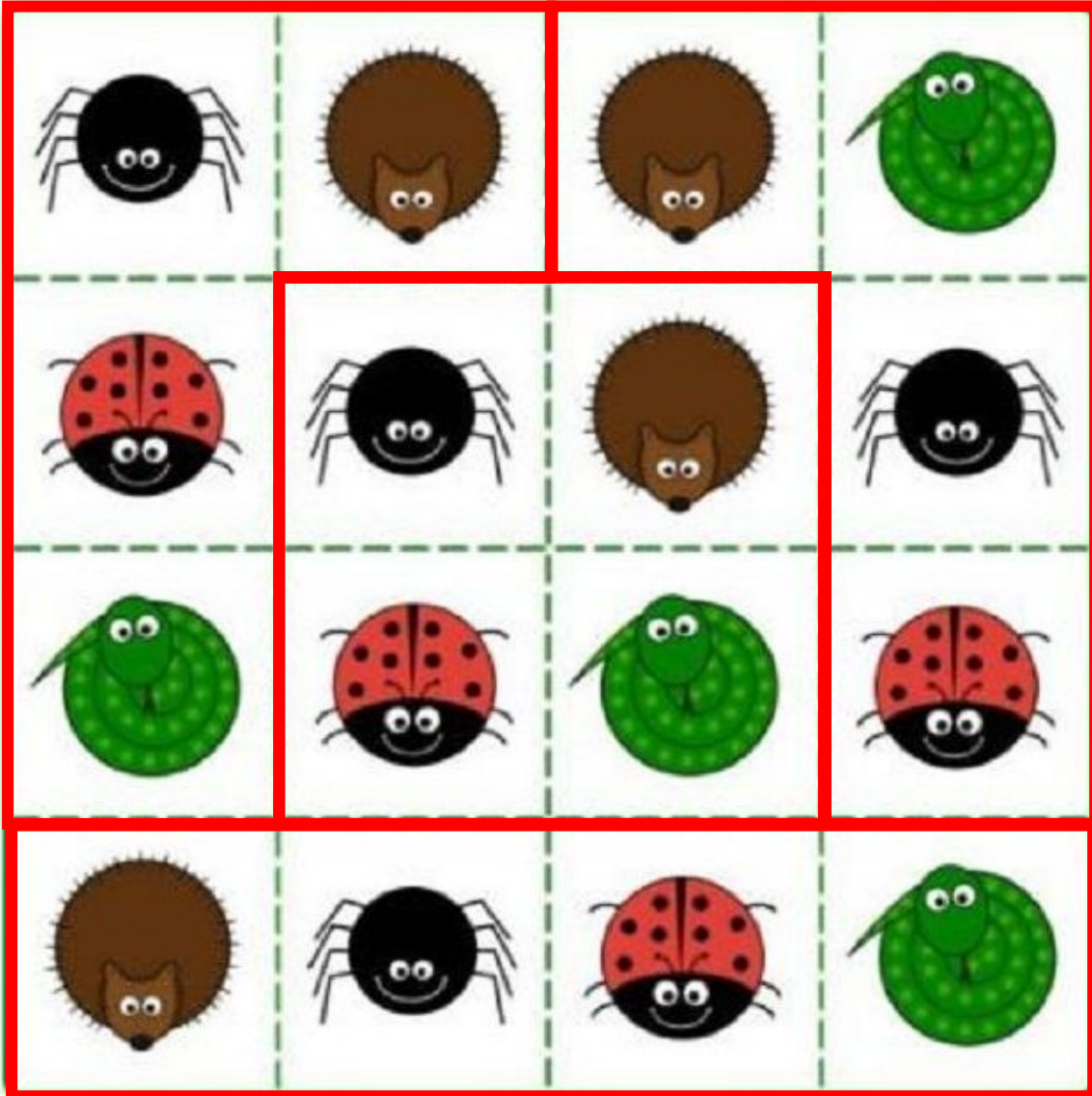


Сьогодні

Урок



**Операційна система, її призначення.  
Файли і теки, операції над ними.  
Прикладні комп'ютерні програми**



**Розділіть  
зображення на  
чотири частини, які  
поєднували б усіх  
видів комах.**

З початкової школи ви вже знаєте, що **комп'ютерна програма** — це алгоритм, призначений для виконання комп'ютером. Є програми для роботи з малюнками, текстами, презентаціями тощо. Але є програми, які мають особливе значення для роботи комп'ютера. Це **операційні системи** (скорочено ОС). Без операційної системи робота сучасного комп'ютера неможлива.



**Операційна система** — це комплекс програм, призначений для:

- керування роботою пристроїв комп'ютера;
- організації обміну даними між користувачем і комп'ютером;
- забезпечення обміну даними між пристроями комп'ютера;
- організації зберігання даних на носіях даних;
- забезпечення одночасної роботи інших програм.

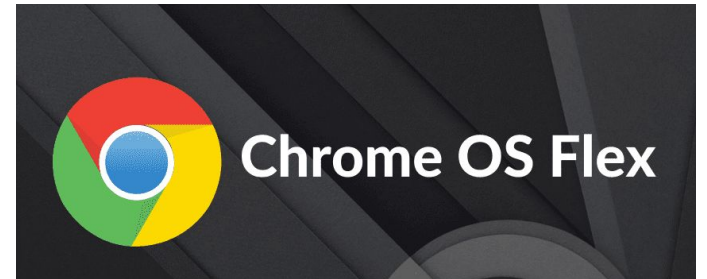




Усі програми використовують засоби операційної системи з передавання даних до пристроїв збереження та виведення даних. Для персональних комп'ютерів призначені операційні системи Windows 10, Windows 11, MacOS, Android, Chrome OS та інші.



Mac<sup>™</sup> OS



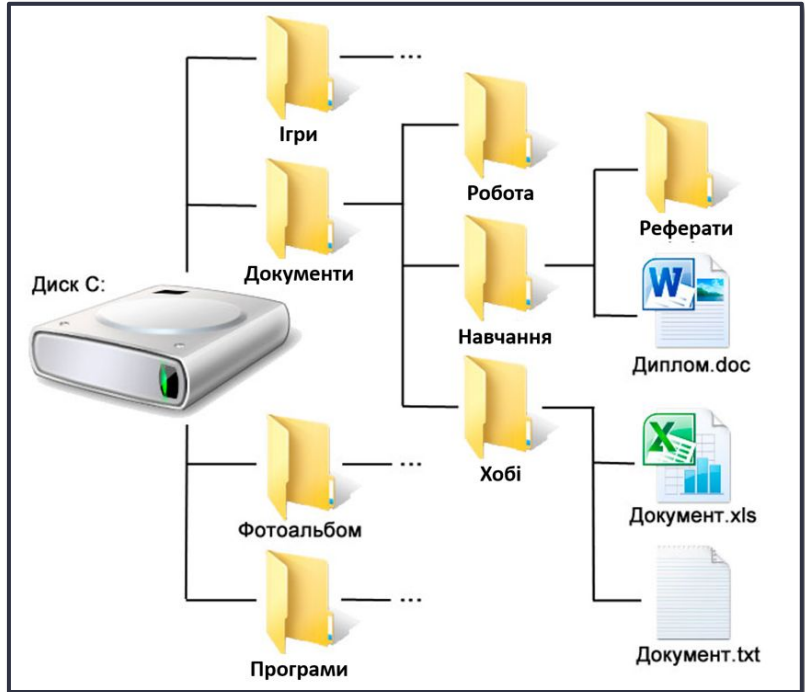
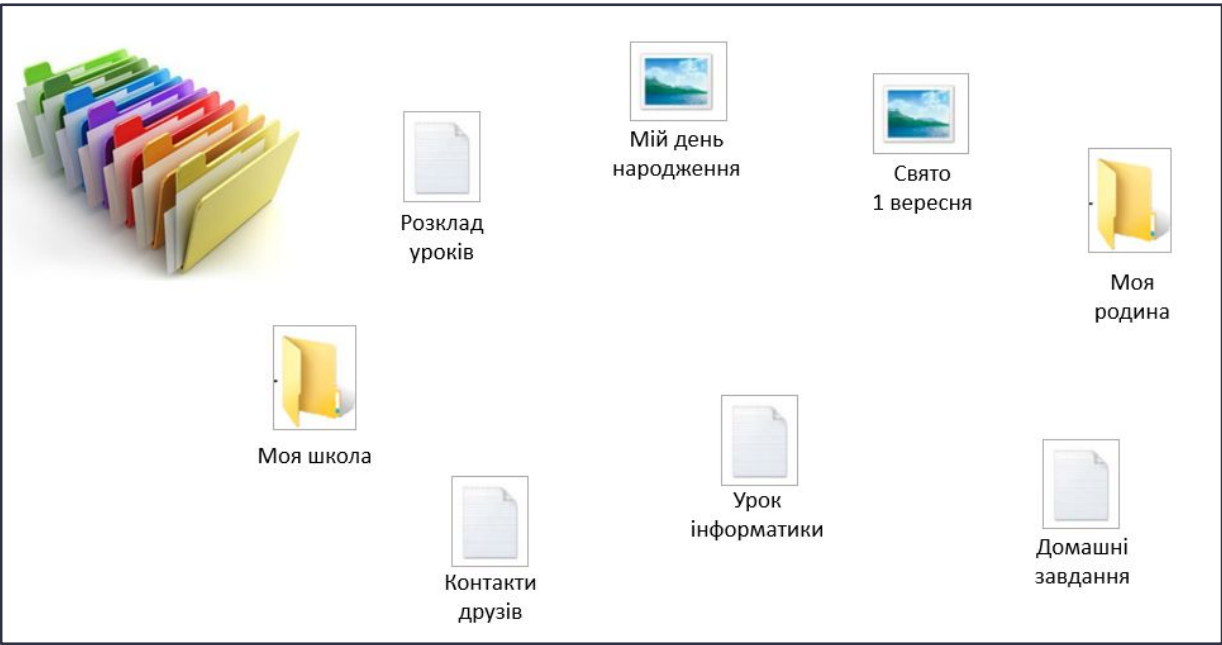
Про сучасні операційні системи говорять, що вони мають **графічний інтерфейс** (засоби забезпечення обміну даними між двома об'єктами). Цей інтерфейс базується на підході, який отримав назву WIMP (англ. Windows, Icons, Menus, Pointer — вікна, значки або піктограми, меню, вказівник).



**Файл** (англ., file — підшивка паперів, картотека) — це набір даних певного типу, що розміщується на носії даних і має ім'я.



З курсу інформатики початкової школи ви знаєте, що дані на жорстких магнітних дисках, на картках пам'яті зберігаються у файлах. У них зберігаються дані різних типів — тексти, фотографії, малюнки, пісні, відеофільми та інше. Відповідно до цього, говорять, що **файли бувають різних типів** — текстові, графічні, відео, звукові тощо. Комп'ютерні програми також зберігаються у файлах.





Кожен файл має **ім'я** — набір символів, що може містити літери українського, англійського та інших алфавітів, цифри й інші символи. Ім'я файлу може мати розширення — набір символів після останньої крапки в імені. За розширенням імені файлу операційна система «розпізнає» тип файлу та закріплює за ним певний значок. Значки файлів одного типу зазвичай однакові.

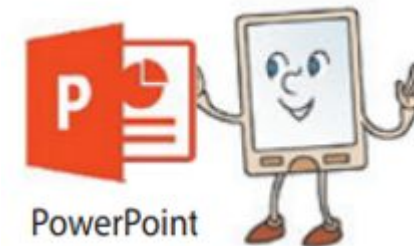
Ім'я  
файлу:

Моя.pptx  
подорож

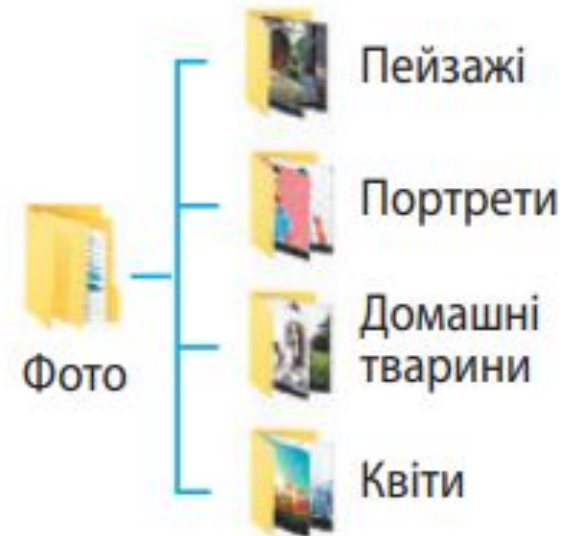
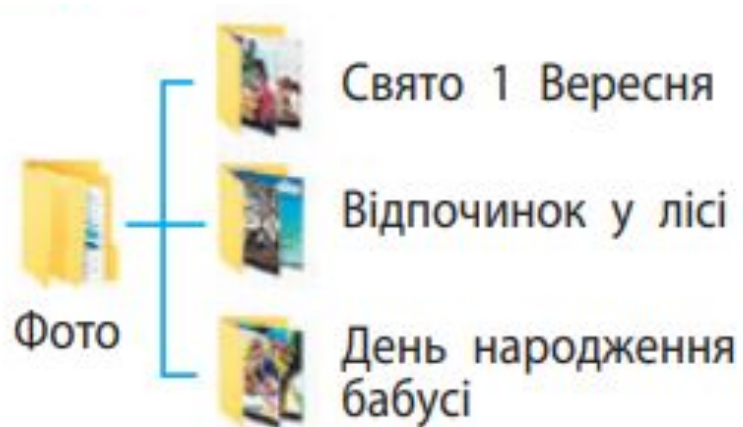
надається  
користувачем



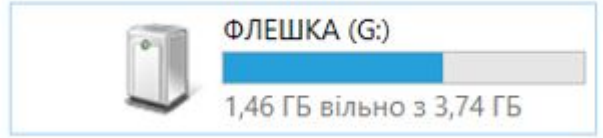
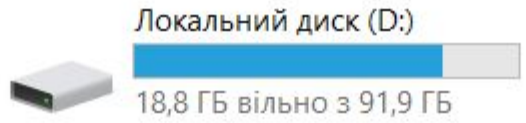
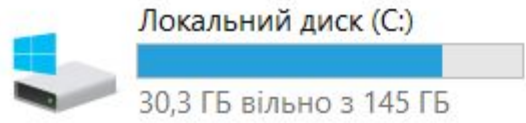
додається  
п



Щоб швидко знайти потрібні файли, бажано зберігати їх у певному порядку. Для цього створюються додаткові об'єкти — папки (каталоги). Кожна папка має ім'я. Як правило, ім'я папки має відповідати типу або призначенню файлів.



Папки та файли розміщуються на носіях даних, роботу з якими здійснюють відповідні пристрої. В операційних системах кожний пристрій має свій значок та ім'я. Ім'я зазвичай містить велику літеру англійського алфавіту та двокрапку після неї. Наприклад, A:, C:, D:. Приклади значків та імен пристроїв збереження даних показано на малюнку.



**Ярлик** — це посилання на інший об'єкт на цьому самому комп'ютері або в мережі. Таким об'єктом може бути файл, папка, пристрій збереження даних. Значок ярлика зазвичай має зображення стрілки у лівому нижньому куті. Однак у певних випадках стрілка на зображенні значка ярлика відсутня.



Урок 1. Робота з графічними примітивами у векторному гр...



Урок 1. Робота з графічними примітивами у векторному гр...



Кульбабка 9 клас.docx



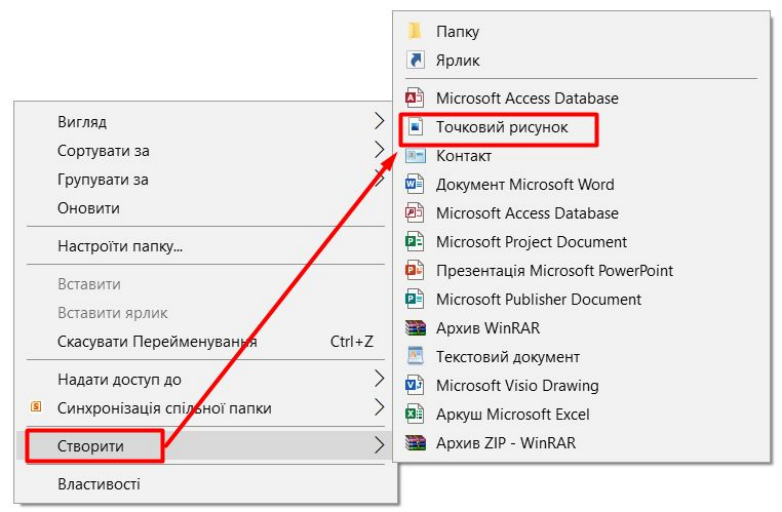
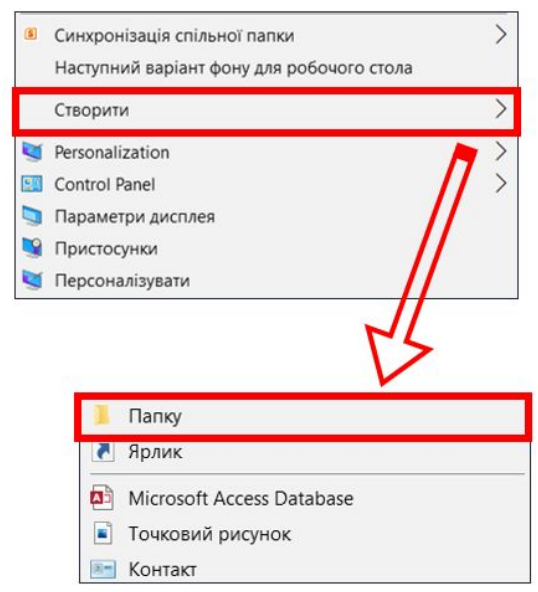
Кульбабка 9 клас.docx



Ви вже навчилися виконувати певні операції над папками та файлами з використанням контекстного меню цих об'єктів. Нагадаємо алгоритми виконання цих операцій.

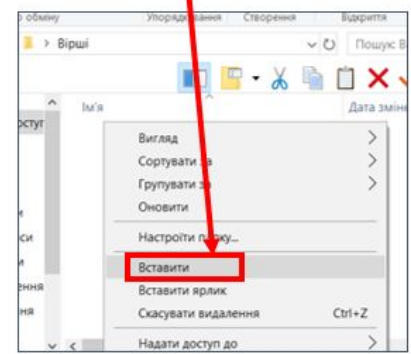
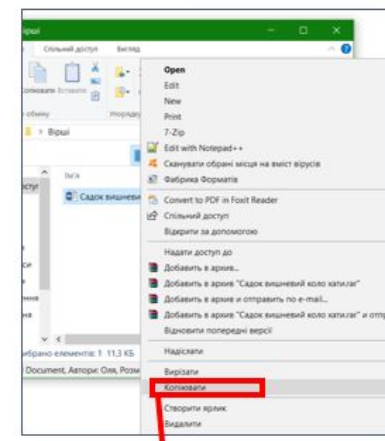
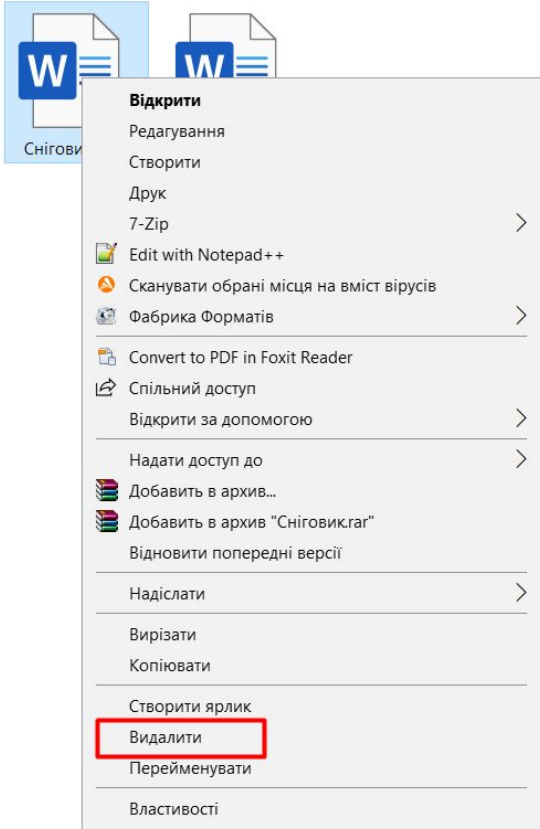
**Алгоритм створення папки з використанням контекстного меню:**  
відкрити контекстне меню вільного місця =>  
Створити папку => ввести ім'я папки => Enter.

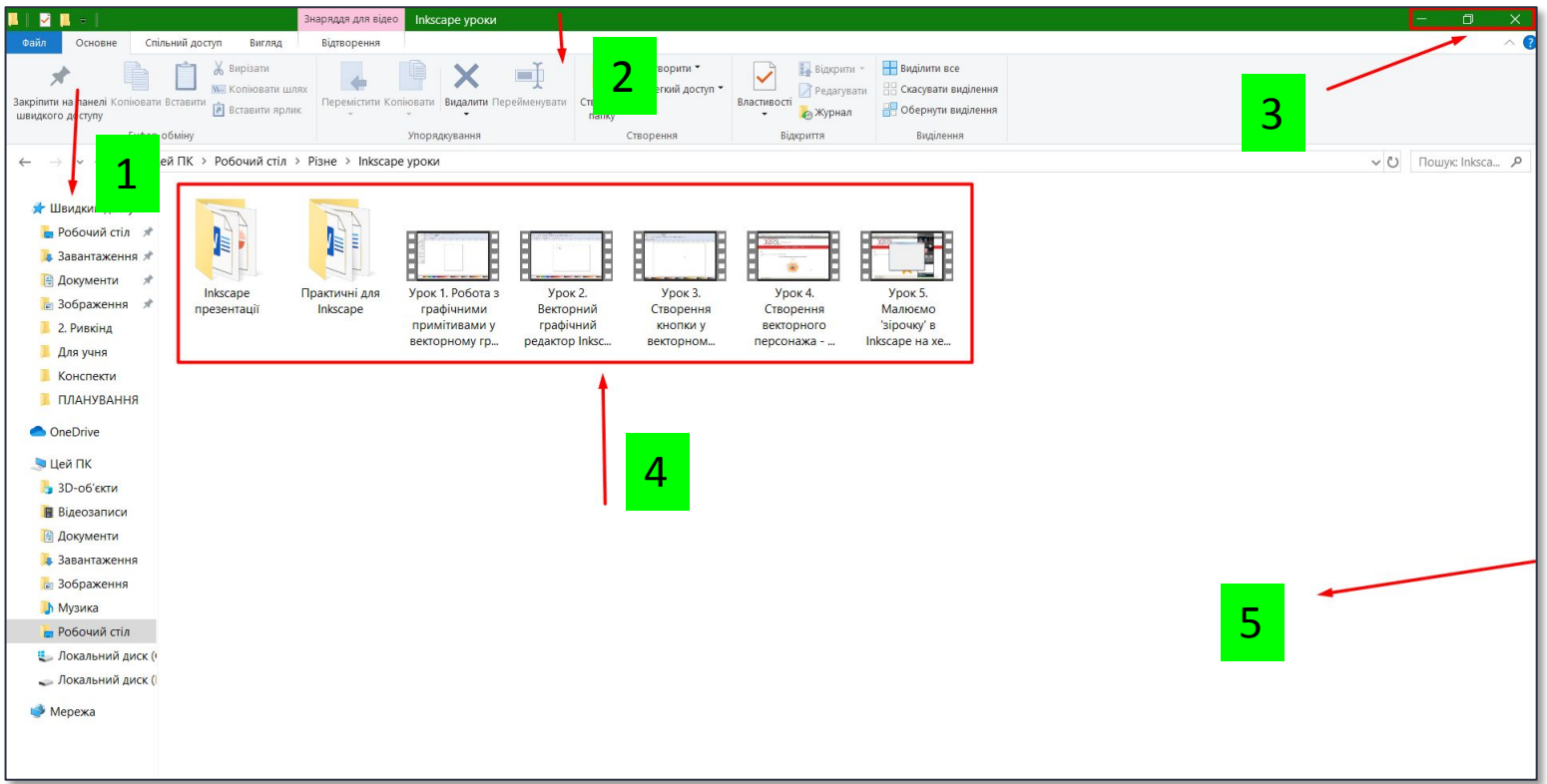
**Алгоритм створення файлу з використанням контекстного меню:**  
відкрити контекстне меню вільного місця =>  
Створити точковий рисунок => ввести ім'я файлу => Enter.



**Алгоритм видалення папки або файлу з використанням контекстного меню:**  
відкрити контекстне меню об'єкта =>  
Видалити.

**Алгоритм копіювання папки або файлу з використанням контекстного меню:**  
відкрити контекстне меню об'єкта =>  
Копіювати => потрібна папка => контекстне меню вільного місця => Вставити.





- 1 – область переходів
- 2 – кнопки керування вікном
- 3 – значки об'єктів
- 4 – робоча область вікна
- 5 – робоча область вікна

Зазначені операції над папками та файлами можна виконувати не тільки з використанням контекстного меню об'єктів. Можна також використати елементи керування вікна програми *Провідник*. Для запуску програми *Провідник* можна скористатися вже відомою операцією — подвійним клацанням лівою кнопкою миші після наведення вказівника на значок папки або вибрати кнопку *Файловий провідник* на Панелі завдань.