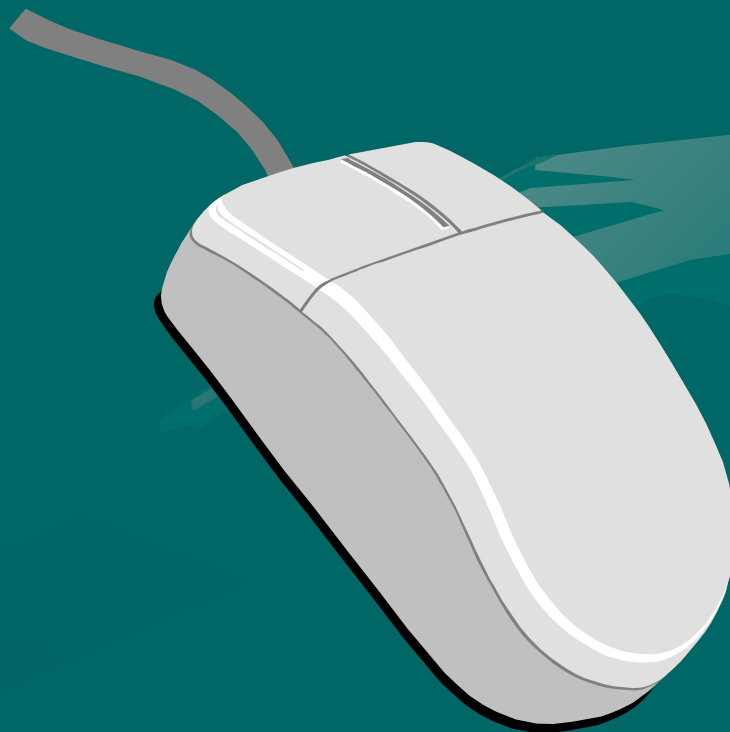


МЫШЬ.  
ПРИЕМЫ  
УПРАВЛЕНИЯ  
МЫШЬЮ.



МЫШЬ



# РАБОТА С ОБЪЕКТАМИ ПРИ ПОМОЩИ МЫШИ

---



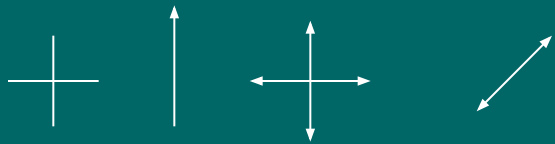
**МЫШЬ** – это удобное устройство (манипулятор), с помощью которого можно управлять объектами в графической операционной системе.

# Указатели мыши

---



Когда мышь движется по коврику, на экране перемещается *указатель мыши*.



Главное свойство указателей - их форма. Это свойство называется *контекстной чувствительностью*. Оно упрощает работу, поскольку на экране наглядно видно, что можно сделать с объектом.

# КНОПКИ МЫШИ

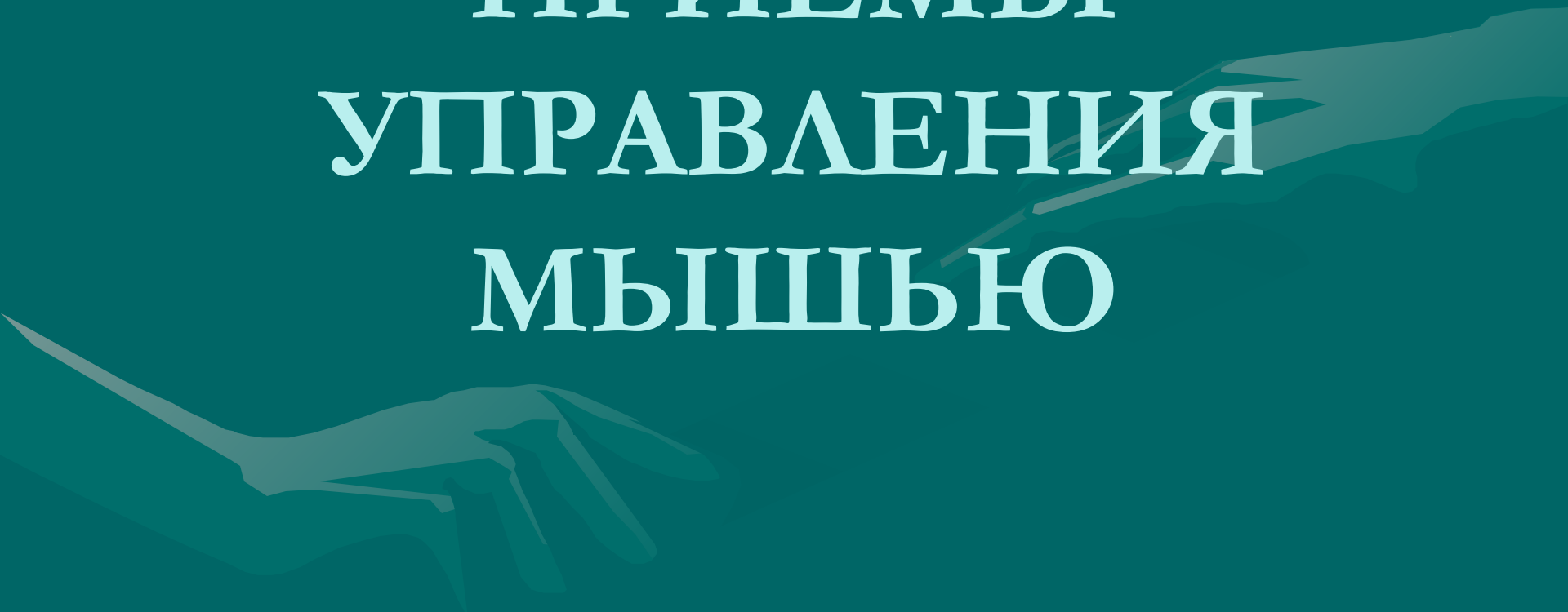
ПРАВАЯ КНОПКА МЫШИ (ПКМ)

ЛЕВАЯ КНОПКА МЫШИ (ЛКМ)



Обычно принято считать ЛКМ – основной,  
ПКМ – дополнительной.

# ПРИЁМЫ УПРАВЛЕНИЯ МЫШЬЮ



# ПРИЁМЫ УПРАВЛЕНИЯ МЫШЬЮ :

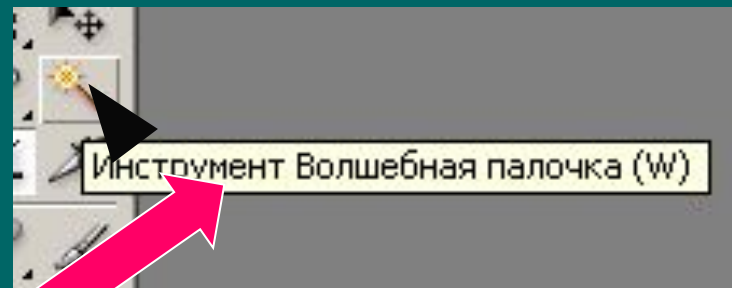
- Наведение указателя ;
- Щелчок ;
- Двойной щелчок ;
- Перетаскивание ;
- Протягивание ;
- Правый щелчок.



Рассмотрим подробно каждый из приёмов

# 1. НАВЕДЕНИЕ УКАЗАТЕЛЯ.

Если навести указатель мыши на объект или элемент управления и задержать его на несколько секунд, часто рядом с указателем открывается *всплывающая подсказка*. Она кратко описывает назначение объекта или элемента управления .



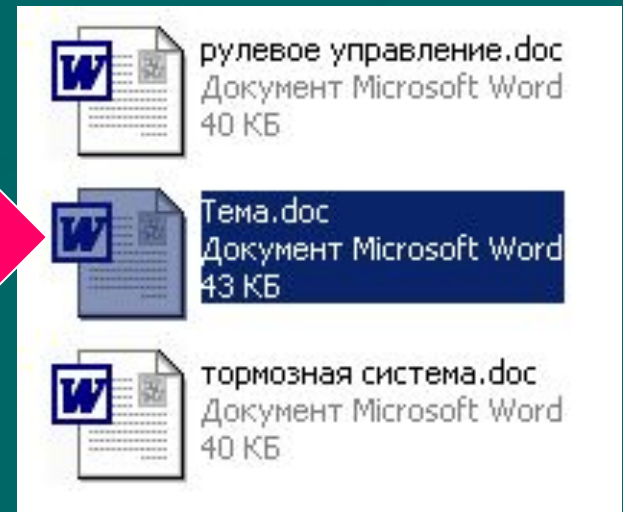


## 2. ЩЕЛЧОК.

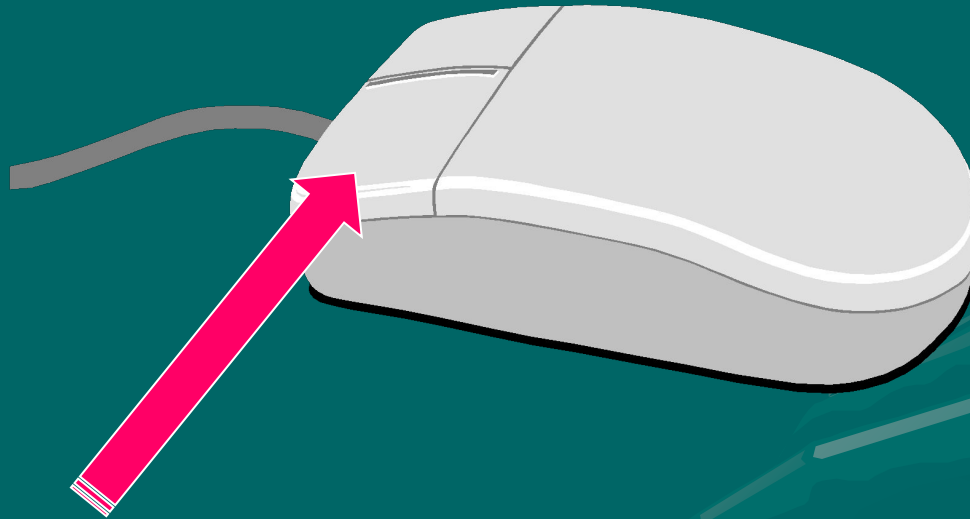
Щелчок выполняется нажатием **ЛКМ** на объекте или элементе управления.



Если щелчок выполняют на объекте (например, на файле), то объект выделяется (готовится к использованию).



### 3. ДВОЙНОЙ ЩЕЛЧОК.



*Двойной щелчок* – это два последовательных быстрых щелчка ЛКМ.

Этим приёмом выполняются операции с объектами: программы *запускаются*, файлы данных *открываются*, звуковые или видеофайлы *воспроизводятся*.

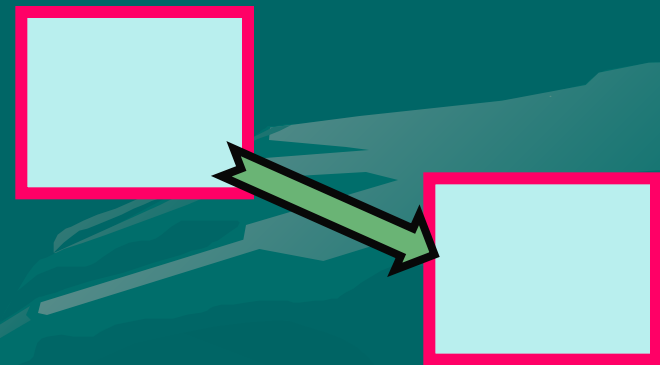
## 4. ПЕРЕТАСКИВАНИЕ.

Перетаскиванием выполняется *перемещение* объектов.

Для перетаскивания объекта надо:

- навести на него указатель мыши;
- нажать левую кнопку ;
- не отпуская кнопку мыши, переместить мышь в нужное место.

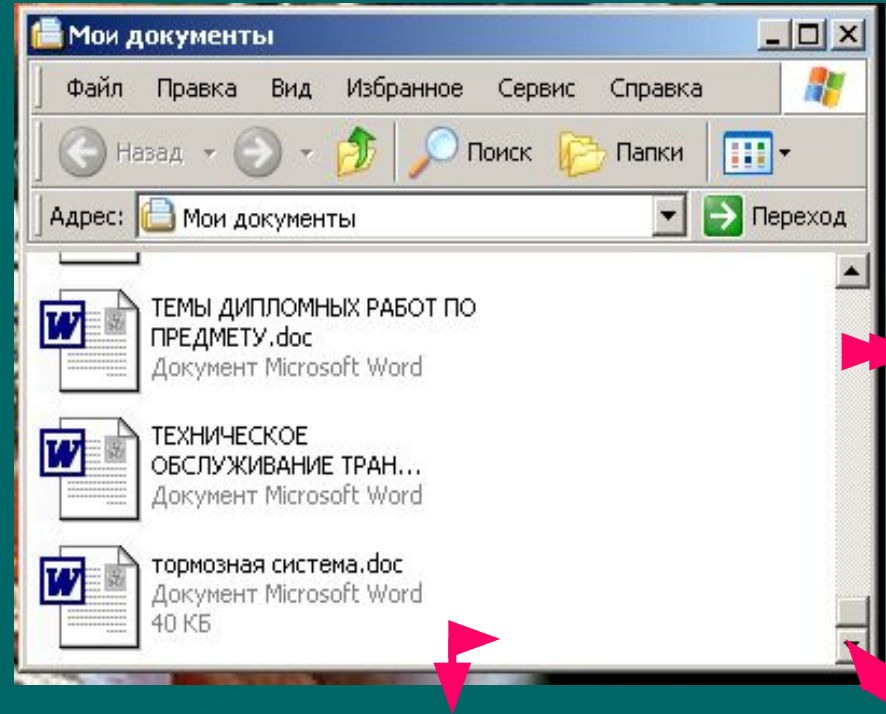
При этом объект перемещается вместе с указателем мыши.



# 5. ПРОТЯГИВАНИЕ.

Этот прием также выполняется при нажатой левой кнопке мыши, но при этом объект не *перемещается*, а *изменяется*.

Протягиванием, например, меняют *размеры окон*. При наведении указателя на границу окна он меняет форму. В этот момент можно выполнять протягивание.



# 6. ПРАВЫЙ ЩЕЛЧОК.

Правый щелчок выполняется одинарным нажатием ПКМ на объекте. При этом открывается *контекстное меню*, которое содержит определенные команды. Состав этих команд зависит от самого объекта. Важная особенность контекстного меню – в нём всегда есть пункт *Свойства*. Щелчок на этом пункте позволяет получить информацию о свойствах объекта и изменить их.

