



普通高等教育“十二五”规划教材

大学计算机基础 项目式教程

—— Windows 7+Office 2010

骆耀祖 主 审

叶丽珠 马焕坚 主 编

王雪凤 潘光洋 郑冬花 副主编

大学计算机基础
项目式教程

—— Windows 7+Office 2010



北京邮电大学出版社
www.buptpress.com

普通高等教育“十二五”规划教材

大学计算机基础项目式教程

——Windows 7+Office 2010

主 审 骆耀祖

主 编 叶丽珠

副主编 王雪凤

马焕坚

潘光洋

郑冬花



北京邮电大学出版社

·北京·

内 容 简 介

本书是为满足普通高等院校计算机公共基础课程的培养目标和基本要求,结合全国高等学校计算机水平考试 I 级——“计算机应用”最新考试大纲(Office 2010 版),由多年从事大学计算机应用基础一线教学、具有丰富教学经验和实践经验的教师编写。本书以“模块—项目—任务”的方式进行编写,每个任务按照“任务描述”、“任务分析”、“知识链接”和“任务设计”等环节展开,内容包括初识计算机、操作系统 Windows 7、文档处理 Word 2010、电子表格 Excel 2010、演示文稿制作 PowerPoint 2010、多媒体应用、信息检索与管理、网页制作 Dreamweaver CS5 等内容。每章都配有相应的习题和上机实训,充分体现“例中学”,“做中学”的自主学习理念。

本书内容丰富翔实、语言通俗易懂,注重理论与实际案例相结合,力求通过各个任务的学习,重点培养学生对计算机的基本操作、网络应用、办公应用、多媒体技术应用等方面的技能,以及利用计算机技术获取信息、处理信息、分析信息和发布信息的综合应用能力。本书可作为高等本科院校、高职高专院校应用型和技能型人才培养的计算机基础课程教材,也可供办公应用方面的培训和初学者参考使用。

图书在版编目(CIP)数据

大学计算机基础项目式教程:Windows 7+Office 2010/叶丽珠,马焕坚主编.--北京:北京邮电大学出版社,2013.1

ISBN 978-7-5635-3346-6

I. ①大… II. ①叶…②马… III. ①Windows 操作系统—高等学校—教材②办公自动化—应用软件—高等学校—教材 IV. ①TP316.7②TP317.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 299271 号

书 名: 大学计算机基础项目式教程——Windows 7+Office 2010

主 编: 叶丽珠 马焕坚

责任编辑: 付兆华

出版发行: 北京邮电大学出版社

社 址: 北京市海淀区西土城路 10 号(邮编:100876)

发 行 部: 电话: 010-62282185 传真: 010-62283578

E-mail: publish@bupt.edu.cn

经 销: 各地新华书店

印 刷: 北京鑫丰华彩印有限公司

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

印 张: 20

字 数: 492 千字

印 数: 1—4 500 册

版 次: 2013 年 1 月第 1 版 2013 年 1 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5635-3346-6

定 价: 39.80 元

· 如有印装质量问题,请与北京邮电大学出版社发行部联系 ·

目 录

模块一 初识计算机	1
项目一 组装计算机	1
任务一 计算机硬件组装	1
任务二 计算机软件配置	9
项目二 Internet 的应用	12
任务一 电子邮件的应用	12
任务二 FTP 的应用	15
任务三 小型局域网组建	17
任务四 远程桌面的应用	18
项目三 计算机系统安全与维护	20
任务一 计算机病毒的防治	20
任务二 计算机日常维护	23
任务三 系统备份及还原	25
任务四 系统优化	27
知识拓展	29
知识拓展 计算机中数据的表示	29
练习一	33
模块二 操作系统 Windows 7	35
项目一 个性化计算机	35
任务一 个性化桌面	35
任务二 其他个性化	42
项目二 窗口的基本操作	44
项目三 文件管理	47
项目四 “开始”菜单的应用	53
任务一 “运行”程序	53
任务二 附件程序的使用	54
项目五 管理用户账户	56
知识拓展	59
知识拓展一 常用快捷键	59
知识拓展二 刻录文件	59



知识拓展三 特色窗口操作	60
练习二	60
模块三 文档处理 Word 2010	63
项目一 制作聘用合同书	64
任务一 创建文档	64
任务二 文档排版	68
任务三 样式的使用	70
任务四 添加项目符号和编号	72
任务五 插入日期	73
项目二 制作电子宣传报	74
任务一 页面设置和分栏	75
任务二 插入文本框	76
任务三 插入艺术字	78
任务四 插入图片	79
任务五 插入 SmartArt 图形	80
任务六 插入自选图形	81
项目三 制作个人简历表	82
任务一 建立表格	83
任务二 编辑表格	85
任务三 格式化表格	87
项目四 制作产品使用说明书	88
任务一 制作封面	89
任务二 应用样式格式化文档	90
任务三 添加水印效果	92
任务四 导出目录	92
任务五 设置页眉/页脚和页码	94
任务六 统计字数和保护文档	96
项目五 Word 2010 高效办公应用	98
任务一 邮件合并	98
任务二 查找与替换	99
任务三 添加脚注和尾注	100
任务四 共享文档	102
知识拓展	103
知识拓展 Word 使用技巧	103
练习三	106



模块四 电子表格 Excel 2010	109
项目一 制作学生成绩表	109
任务一 工作簿的创建	109
任务二 工作表的操作	113
任务三 数据输入	116
任务四 单元格的操作	119
任务五 工作表的打印	122
项目二 格式化学生成绩表	123
任务一 单元格格式化	124
任务二 应用条件格式	127
任务三 定制工作表	129
项目三 统计分析学生成绩	131
任务一 公式的使用	131
任务二 函数的使用	133
任务三 创建学生成绩图表	149
任务四 编辑学生成绩图表	153
项目四 管理教师基本信息	156
任务一 设置数据有效性	156
任务二 数据排序	158
任务三 数据筛选	161
任务四 数据分类汇总	164
任务五 数据透视表	166
知识拓展	172
知识拓展 Excel 的高级应用	172
练习四	176
模块五 演示文稿制作 PowerPoint 2010	179
项目一 创建奥运会宣传文稿	180
任务一 演示文稿的创建	180
任务二 演示文稿的编辑	185
任务三 演示文稿的发布	195
项目二 美化奥运会宣传文稿	197
任务一 演示文稿母版设计	198
任务二 幻灯片主题设计	200
任务三 幻灯片模板设计	203
任务四 幻灯片背景样式设计	204



项目三 放映奥运会宣传文稿	206
任务一 幻灯片切换设置	206
任务二 幻灯片动画设计	208
任务三 幻灯片放映	209
项目四 PowerPoint 2010 的高级应用	210
任务一 制作交互的演示文稿	211
任务二 设置个性化的演示文稿	214
任务三 演示文稿的共享和安全	215
练习五	217
模块六 多媒体应用	219
项目一 图像处理	219
任务一 贺卡的制作	219
任务二 水墨画的制作	223
项目二 音频处理	224
任务一 手机铃声的制作	225
任务二 个人卡拉 OK 的录制	226
项目三 电子相册的制作	228
项目四 Flash 动画制作	230
任务一 五角星的制作	230
任务二 发光效果的制作	233
练习六	237
模块七 信息检索与管理	238
项目一 互联网信息的检索	238
任务一 常见的中文搜索引擎	238
任务二 常见的英文搜索引擎	242
项目二 数据库检索系统的使用	243
任务一 中文期刊数据库	243
任务二 外文期刊全文数据库	248
项目三 论文的撰写与投稿	250
任务一 论文的撰写	250
任务二 论文的投稿	251
项目四 使用 EndNote 管理文献	253
项目五 使用 OneNote 管理学习知识	256
练习七	259



模块八 网页制作 Dreamweaver CS5	260
项目一 创建“网站开发”.....	260
任务一 站点的创建和管理.....	260
任务二 网页文件头的设置.....	265
任务三 网站发布.....	267
项目二 编辑“网站开发”.....	270
任务一 网页的简单布局.....	270
任务二 插入文本.....	285
任务三 插入图像.....	290
任务四 插入表单.....	293
任务五 插入超链接.....	299
练习八.....	302
附录 ASCII 码对照表	306
参考文献.....	307

模块一 初识计算机



学习目标

- 掌握计算机硬件的组成及相关理论知识；
- 掌握电子邮件及 FTP 的应用；
- 了解小型局域网的组建方法及远程桌面的连接方法；
- 熟悉计算机病毒概念及其防治方法；
- 掌握对系统的备份及还原。

当今社会已经迈入了信息时代。随着计算机技术的不断发展,计算机以快速、高效、准确的特性,成为人们日常生活与工作的最佳帮手。因此,应该了解计算机基础知识,为进一步学习和使用计算机打下基础。

项目一 组装计算机

对于较少接触计算机的人来说,可能会觉得“装机”是一件难度很大、很神秘的事情。要想顺利组装一台计算机,不但要掌握相应的理论知识,还得将理论与实践有机结合在一起。通过对本项目的理解及实践,“装机”将变得清晰、简单。

任务一 计算机硬件组装

任务描述

据统计,市面上销售的组装机与品牌机的比率约为 2 : 8,这是一个较高的比率。品牌机的价格普遍都很高,但配置不高,而相对品牌机来说,组装机的性价比就明显高了很多。但是,怎样组装一台理想的计算机呢?

任务分析

计算机一般包括以下部件:主板、CPU、内存、显卡、硬盘、光驱、显示器、键盘、鼠标、电源和机箱。要想顺利组装一台计算机,必须先了解各部件及其安装方法,以及注意事项。

知识链接

计算机系统由硬件系统和软件系统两大部分组成。硬件(Hardware)是构成计算机的物理装置,是看得见、摸得着的一些实实在在的有形实体;软件(Software)是指使计算机运行需要的程序、数据和有关的技术文档资料。计算机系统的组成如图 1-1 所示。

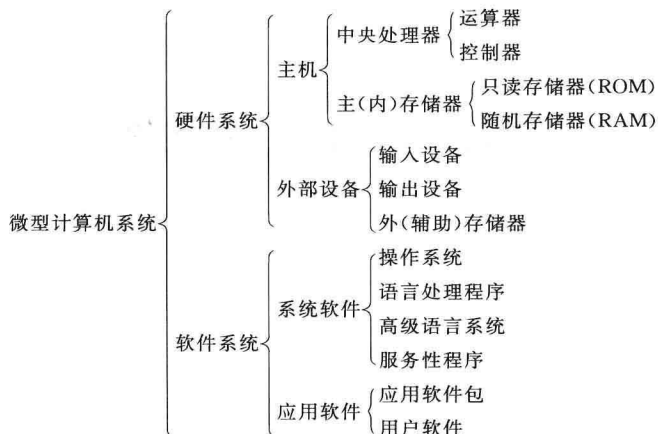


图 1-1 微型计算机系统的组成

1. 主板

主板,又叫主机板(Main board)、系统板(System board)和母板(Mother board),它安装在机箱内,是微型计算机(以下简称“计算机”)最基本也是最重要的部件之一。可以说,主板的类型和档次决定着整个计算机系统的类型和档次,主板的性能影响着整个计算机系统的性能。计算机的各个组成部分都是通过一定的方式连接到主板上的,主板结构如图 1-2 所示。

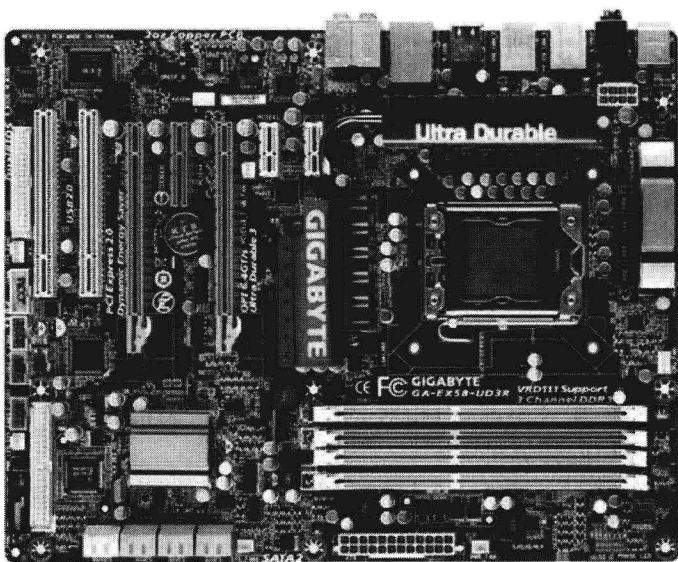


图 1-2 主板

构成主板的主要部件包括 CPU 插座、BIOS 芯片、内存插槽、扩展槽、芯片组和各种接口等。

① CPU 插座:它是 CPU 与主板的接口。

② BIOS 芯片:BIOS(Basic Input/Output System)基本输入输出系统是一块装入了启动和自检程序的 EPROM 或 EEPROM 集成块。实际上它被固化在计算机 ROM(只读存



储器)芯片上的一组程序,为计算机提供最低级的、最直接的硬件控制与支持。除此之外,在 BIOS 芯片附近一般还有一块电池组件,它为 BIOS 提供了启动时需要的电流。

③ 内存插槽:随着内存扩展板的标准化,主板给内存预留专用插槽,只要购买所需数量及与主板插槽匹配的内存条,就可以实现扩充内存和即插即用。

④ 扩展槽:扩展插槽是主板上用于固定扩展卡并将其连接到系统总线上的插槽,也叫扩展槽、扩充插槽。扩展槽是一种添加或增强计算机特性及功能的方法。目前扩展插槽的种类主要有 ISA、PCI、AGP、CNR、AMR、ACR 和 PCI Express。

⑤ 芯片组:芯片组(Chipset)是主板的核心组成部分,如果说中央处理器(CPU)是整个计算机系统的心脏,那么芯片组将是整个身体的躯干。它在一定程度上决定主板的性能和级别。

⑥ 各种接口:接口是微处理器与外部设备的连接部件,是 CPU 与外部设备进行信息交换的中转站。主板上的标准接口有键盘与显示器接口、并行接口(一般用来连接打印机、扫描仪等)、串行接口(一般用来连接鼠标和外置 Modem 以及老式摄像头和写字板等设备),USB(可以连接鼠标、键盘、打印机、扫描仪、摄像头、闪存盘、手机、数码相机、移动硬盘等几乎所有的外部设备)和 PS/2 接口(鼠标和键盘的专用接口)等。

2. 中央处理器

中央处理器(Central Processing Unit,CPU)是整个计算机的核心,计算机的运算处理功能主要由它来完成。同时,它还控制计算机的其他零部件,从而使计算机的各部件协调工作。CPU 的外形如图 1-3 所示。

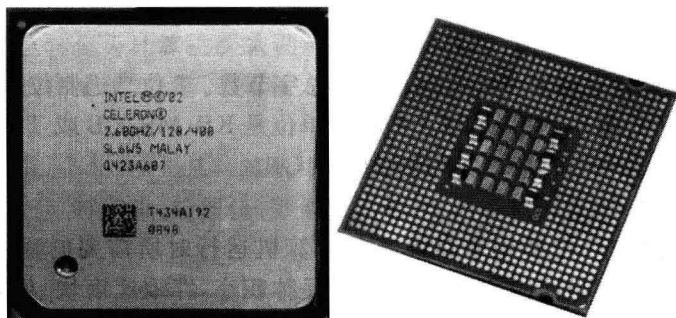


图 1-3 CPU 的正面和反面

中央处理器主要由运算器和控制器组成。

运算器是用来进行算术运算和逻辑运算的部件,是计算机对信息进行加工的场所。运算器由累加器、寄存器和算术逻辑单元(Arithmetic Logic Unit,ALU)组成。其核心是算术逻辑单元,所以运算器又称算术逻辑单元 ALU。

控制器是计算机系统的指挥中心,由一些时序逻辑元件组成,指挥计算机的各个零部件进行工作。可以说,控制器是统一指挥和控制计算机各部件进行工作的“神经中枢”。

CPU 有很多重要的参数,来表示 CPU 的性能,具体如下。

(1) 主频

主频即 CPU 内部时钟频率,也叫作处理器核心频率,用来表示 CPU 的运算速度。主频和实际的运算速度有关,是体现 CPU 性能的一个方面。



(2) 外频

CPU 的速度提高得如此之快,以至于主板的速度无法与之同步。为了解决这一问题,CPU 制造商采用了分频技术。让 CPU 内部指令(如 CPU 内部数据交换)以较快的速度运行,而 CPU 外部指令(如 CPU 与内存交换数据)则以较慢的速度运行,以适应主板的速度。所以外频就是外部时钟频率,它是 CPU 与主板之间同步运行的速度。外频决定着整块主板的运行速度。

(3) 缓存

CPU 缓存是位于 CPU 与内存之间的临时存储器,出于成本考虑,它的容量都很小,但交换速度快。用来存储 CPU 常用的数据和代码。缓存可分为 L1 Cache(一级缓存)、L2 Cache(二级缓存)和 L3 Cache(三级缓存)。

(4) 字长

CPU 在一次操作中能够处理的最大二进制数的位数称为字长。例如,计算机字长为 64 位,即表示计算机一次可以并行处理 64 位二进制数。字长越长,芯片的运算速度就越快。

(5) 多核心

多核心是指单芯片多处理器。理论上,如果得以软件的支持, n 核处理器的速度是单核处理器的 n 倍。

3. 存储器

存储器是具有记忆和暂存功能的部件,是计算机存储信息的仓库。执行程序时,由控制器将程序从存储器中逐条取出,执行指令。按照存储器与中央处理器的关系,可以把存储器分为内存储器(简称内存)和外存储器(简称外存)两大类。

存储器的容量是指存储器中能存储信息的总字节数。8 位二进制位(bit,b)称为一个字节(Byte,B),字节是个很小的单位,更大的存储单位是 KB、MB、GB 或 TB。 $1\text{ KB}=1\,024\text{ B}$, $1\text{ MB}=1\,024\text{ KB}$, $1\text{ GB}=1\,024\text{ MB}$, $1\text{ TB}=1\,024\text{ GB}$ 。

(1) 内存储器

内存储器,简称内存,主要用来存放当前计算机运行时所需要的程序和数据,外形如图 1-4 所示。目前多采用半导体存储器,其特点是体积小,存取速度快,但容量较小,价格较贵。内存的大小是衡量计算机性能的主要指标之一。

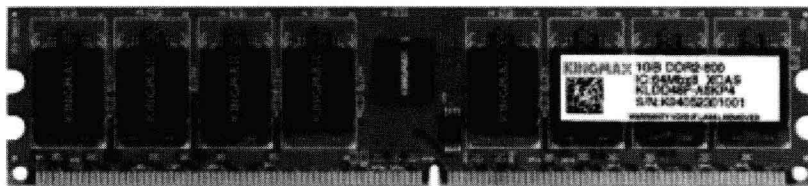


图 1-4 内存条外形图

内存根据作用的不同又可分为只读存储器和随机存储器两种。只读存储器(ROM)中所存储的信息是由制造厂家一次性写入的,并永久保存下来。当掉电或死机时,其中的信息仍能保留。随机存储器(RAM)的信息可以被读出,也可以向其写入新的信息。开机时,系统程序、应用程序以及用户数据都临时装入 RAM 中,关机或断电时,其中的信息将随之



消失。

常说的某台计算机的内存通常指的就是 RAM 的容量。通常,计算机的内存越大,运行速度就越快。

(2) 外存储器

外存储器也称辅助存储器,简称外存或辅存。外存主要指那些容量比主存大、读取速度较慢、通常用来存放需要永久保存的或相对来说暂时不用的各种程序 and 数据的存储器。常见的外存储器有硬盘、光盘和 U 盘等。

硬盘存储器:硬盘存储器是一种涂有磁性物质的金属圆盘,通常由若干片硬盘片、驱动器和控制器等部分封装在一起,如图 1-5 所示。由于硬盘的读写磁头和硬盘片距离很近,在使用的过程中应注意防止剧烈震动。

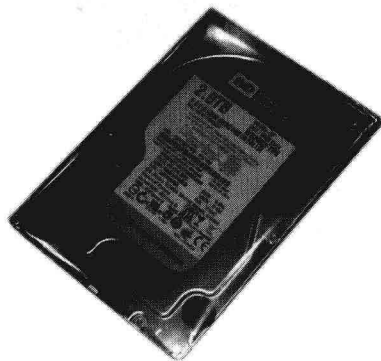


图 1-5 硬盘外形

光盘存储器:光盘(Compact Disc, CD)是激光技术在计算机领域中的一种应用,它具有容量大、寿命长、成本低的优点。光盘是利用金属盘片表面凹凸不平的特征,通过光的反射强度来记录和识别二进制的 0、1 信息。

4. 输入设备

输入设备是计算机接收外来信息的设备,人们用它来输入程序、数据和命令。在传送过程中,它先把各种信息转化为计算机所能识别的电信号,然后传入计算机。常用的输入装置有键盘、鼠标、摄像头、扫描仪、光笔、手写输入板、游戏杆、语音输入装置等。

5. 输出设备

输出设备与输入设备相反,是从计算机中将有关数据、处理结果等信息输出的设备。常见的输出设备有显示器、打印机、绘图仪、影像输出系统、语音输出系统、磁记录设备等。

(1) 显卡和显示器

显卡又称显示器适配卡,目前的显卡都是 3D 图形加速卡。它是连接主机与显示器的接口卡。其作用是将主机的输出信息转换成字符、图形和颜色等信息,传送到显示器上显示。

显示器(Display)又称监视器,是实现人机对话的主要工具。它既可以显示键盘输入的命令或数据,也可以显示计算机数据处理的结果。常用的显示器主要有两种类型,一种是 CRT(Cathode Ray Tube, 阴极射线管)显示器,用于一般的台式微型计算机,其特点是体积大,比较笨重,且工作时会有辐射;另一种是液晶(Liquid Crystal Display, LCD)显示器,优点是机身薄,占地小,辐射小。

(2) 声卡

声卡(Sound Card):声卡是多媒体技术中最基本的组成部分,是实现模拟信号/数字信号相互转换的一种硬件。声卡的基本功能是把来自话筒、磁带、光盘的原始声音信号加以转换,输出到耳机、扬声器、扩音机、录音机等声响设备,或通过音乐设备数字接口(MIDI)使乐器发出美妙的声音。



图 1-6 显示器

6. 总线

总线是系统部件之间传送信息的通道,是计算机中各种信号连线的总称,大致分为 3 种:数据总线、地址总线和控制总线。

① 数据总线用于传送数据和代码,一般为双向三态形式的总线,可以进行两个方向的数据传送。数据总线的位数是微型计算机的一个重要指标,通常与微处理的字长相一致。例如,64 位的 CPU 芯片,其数据总线为 64 位。

② 地址总线用于传送 CPU 发出的地址信息,以便选择需要访问的存储单元或输入/输出接口电路。

③ 控制总线用来传送控制信号和时序信号,包括 CPU 到存储器或外设接口的控制信号和外设到 CPU 的各种信号等。

任务设计

学习完计算机的基础知识,下面开始组装个人计算机。需要注意的是:第一,无论安装什么配件,切记不能接通系统电源;第二,装机前要释放人体上的静电,以免在组装计算机的时候击穿配件,可以在装机前洗手或摸一下金属物或戴上防静电手套;第三,不要将配件插错或者插反,任何配件都能轻松插入插槽中,如果不能,请注意配件的缺口是否对应上插槽的缺口。

1. 观察主板布局

组装硬件之前要查看主板布局并设置相关的主板跳线。主板布局如图 1-7 所示。

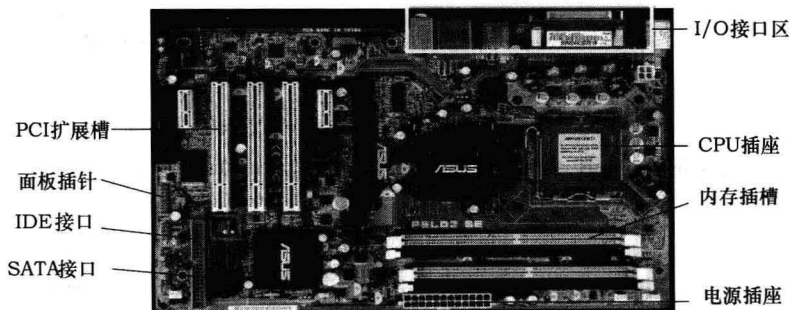


图 1-7 主板布局



2. 安装 CPU

CPU 的安装方法可归纳为看、放、压、粘、扣、插 6 个步骤。

看:观察 CPU 引脚面上缺针的位置和 Socket 插座上缺孔的位置。

放:将插座旁的锁杆扳柄向外拨开,使之与插座脱钩;向上抬起扳柄,使之与插座呈 90° 角;CPU 缺针处对准插座缺孔处,将 CPU 平稳放入插座中。如图 1-8 所示。

压:将扳柄下压并锁杆,如图 1-9 所示。

粘:在 CPU DIE 面上均匀涂抹少量硅脂,将散热器摆正位置后放在 CPU 上,左右扭动散热器,让硅脂分布更加均匀,接触更加完全。

扣:将没有扶手的散热器一侧扣具先勾在插座旁的塑料钩上,然后用手指或尖嘴钳或螺丝刀将扣具另一头下压扣入塑料钩,如图 1-10 所示。

插:将 CPU 风扇的电源插头插接到主板上 Socket 插座旁 3 针 CPU 风扇电源插座上。

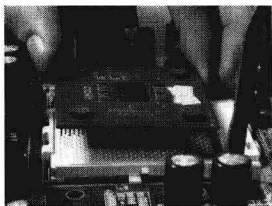


图 1-8 放

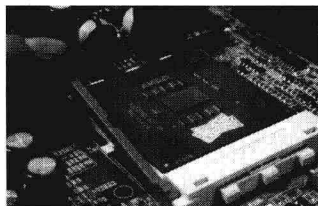


图 1-9 压



图 1-10 扣

3. 安装内存条

① 用手指将内存插槽两侧的卡齿左右扳开。内存插槽如图 1-11 所示。

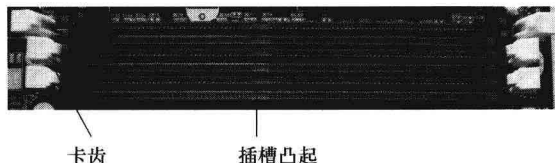


图 1-11 内存插槽

② 内存条金手指上的凹槽对准插槽凸起,将内存条垂直放入插槽,如图 1-12 所示。

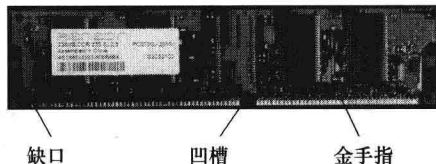


图 1-12 内存条

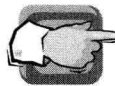
③ 两手指同时用力将内存条下压,直至插槽两侧的卡齿自动弹起并卡住内存条两侧的缺口为止。

4. 光驱与硬盘数据线的接入

先在机箱内相应的位置固定好各驱动器,然后将 IDE 数据线的一端插入光驱或硬盘的



数据线接口中,另一端分别在 IDE1 和 IDE2 插座上插接 40 针数据线。



注:硬盘的数据线接口有两种,一种为以前的老式 IDE 接口;另一种为新型的 SA-

TA 接口。

5. 固定主板

将主板 I/O 接口区对齐机箱后面板预留孔、主板螺孔对准机箱底板螺栓,拧紧各个螺钉。

6. 机箱内电源线的连接

① 将主电源线的 24 针接口接到主板的电源插槽上。

② 从主电源线上选择离光驱较近的一个 D 形插头插入光驱的电源接口中。目前光驱所采用的电源插头是通用的 D 形插头,采用了防反插的设计。

③ 以前老式的 IDE 硬盘电源接法与光驱电源接法是相同的,如果硬盘为 SATA 硬盘,就需要从主电源线中找出 SATA 硬盘的专用电源插头。

④ 将主机电源提供的 4 针 CPU 电源插头插接到主板相应插座上。

7. 安装并固定主机电源

在装机前,为了不妨碍其他部件的安插,通常先将主机电源从机箱内部卸下,搁置一旁。待主板电源插头插好后,不影响其他部件安装时,再将电源安装并固定到机箱的电源托架上,如图 1-13 和图 1-14 所示。

8. 连接信号线

信号控制线能够帮助用户及时了解主机的运行状况。信号控制线主要用于以下几方面。

① POWER 控制线:用来连接主板电源开关按钮。

② RESET:用来连接主板电源复位按钮。

③ POWER LED 控制线:用来连接机箱电源工作指示灯。

④ H. D. D LED 控制线:用来连接机箱面板上硬盘工作指示灯。

⑤ SPEAKER 控制线:用来连接主机蜂鸣器。

⑥ 前置 USB 接口线:根据主板上的标志,将前置的 USB 线依次接入主板接口上,注意不要接反,否则很有可能烧坏 U 盘。

最后,查阅主板上关于信号控制线接口位置与标注的说明,把信号线连接到面板插针位置。

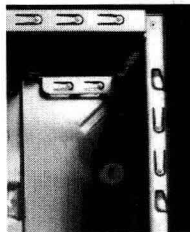


图 1-13 电源托架

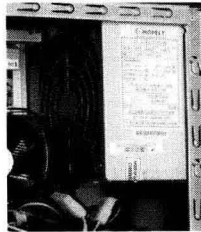


图 1-14 固定电源



9. 在主板上安插并固定 I/O 扩展卡

- ① 用螺丝刀卸下主板插槽对应的机箱后面板内侧金属挡板,如图 1-15 所示。
- ② 将显卡、声卡、网卡等 I/O 扩展卡对准相应插槽分别插到主板上,并用螺钉固定,如图 1-16 所示。

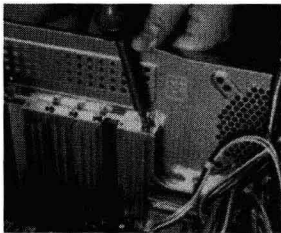


图 1-15 拆卸挡板

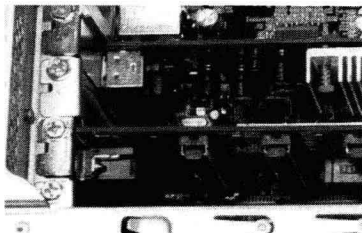


图 1-16 固定 I/O 扩展卡

10. 机箱背面接口说明

主机组装好后,需要连接上输入、输出设备,方能与人产生交互。

由于各种设备接口的大小或者颜色都会有所不同,较为容易连接上,在这里不做介绍。

任务二 计算机软件配置

任务描述

软件是计算机的灵魂,是发挥计算机功能的关键。有了软件,人们可以不必过多地去了解机器本身的结构与原理,可以方便灵活地使用计算机。软件屏蔽了下层的具体计算机硬件,在用户和计算机(硬件)之间架起了桥梁。可以说,离开了软件,计算机就成了废铜烂铁。那么,组装好计算机硬件之后,怎样才能使计算机运作起来呢?

任务分析

组装好计算机之后,接下来的任务就是设置 CMOS 参数、初始化硬盘(包括硬盘分区和每个分区的高级格式化)、安装和配置软件系统(包括操作系统、设备驱动程序和应用软件等)。

知识链接

计算机软件按其功能大致可以分为两类:系统软件和应用软件。

1. 系统软件

系统软件是用来支持计算机硬件,使计算机发挥效能的各种程序的总称。它是为了计算机能正常、高效工作所配备的各种管理、监控和维护系统的程序及其有关资料。系统软件主要包括如下几个方面。

- ① 操作系统软件,这是软件的核心。
- ② 各种语言的解释程序和编译程序(如 Basic 语言解释程序等)。
- ③ 各种服务性程序(如机器的调试、故障检查和诊断程序等)。

2. 应用软件

应用软件是为了解决各种实际问题而编制的计算机应用程序及其有关资料。应用软件往往都是针对用户的需要,利用计算机来解决某方面的数学计算软件包、统计软件包、有限元计算软件包、各种数据库管理系统(如 FoxPro 等)。事务管理方面的软件如工资系统、人事档案系统和财务系统等。