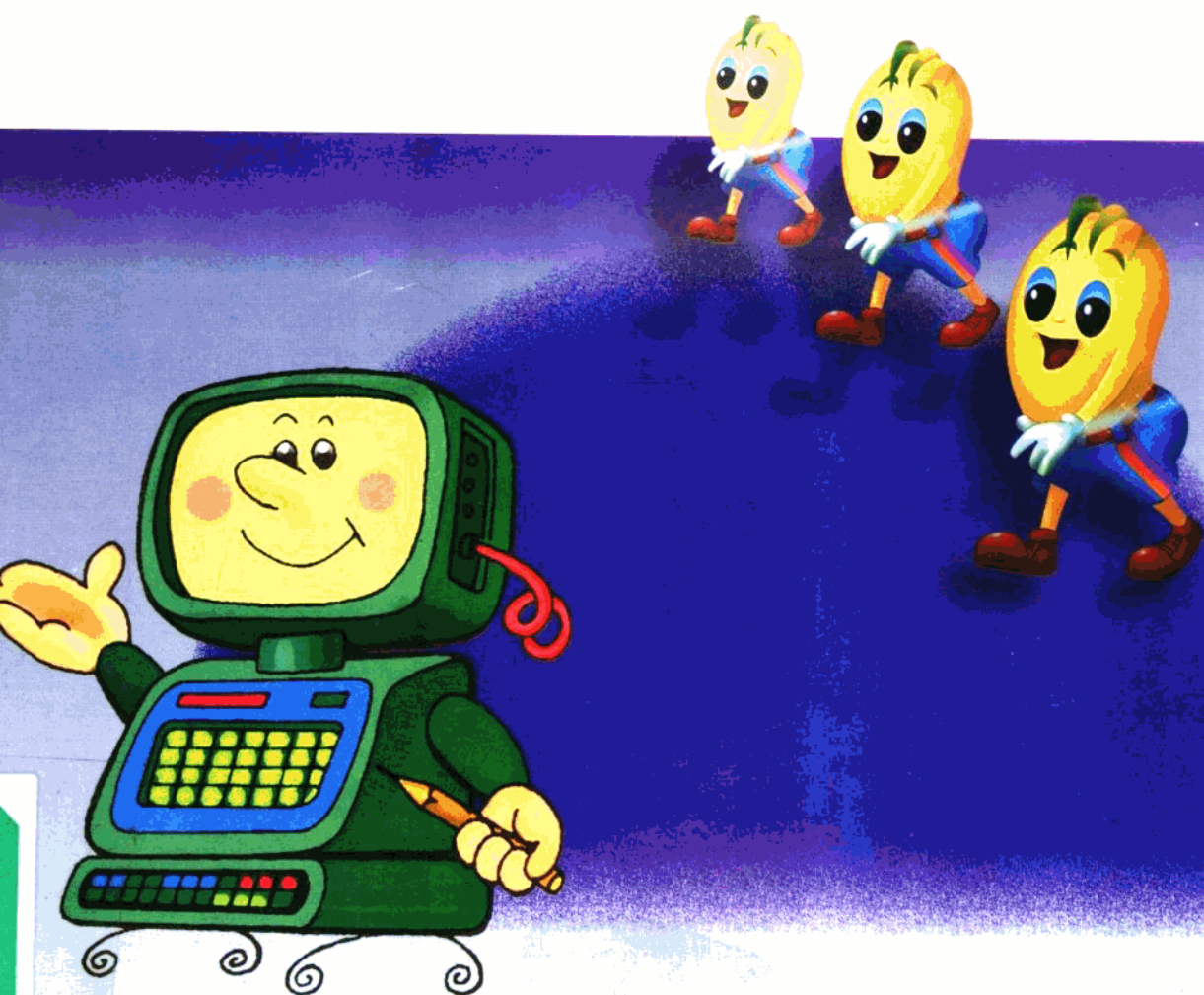


小不点榜样工作室 策划

学生电脑教程

黄 乐 编著



复 旦 大 学 出 版 社

内 容 提 要

这是一本奉献给爱好电脑的中小学生以及电脑初学者的书,我们用最浅显的语言,向读者介绍了电脑的基本知识和常规操作,教读者学会用电脑作画,用电脑写文章,同时还向读者推荐了两个电脑游戏,并带领读者尽情畅游电脑网络,力图使读者成为电脑小行家、Windows 小专家、神奇小画家、潇洒小作家、淘气小玩家和网络旅行家。

在本书中,我们让每一位读者都成为这本书的主人公,通过对话的方式和小老师一起共同学习。全书以简洁易学的操作步骤作为教学的主要风格,使读者觉得学电脑其实并不难,而且非常有趣。

目 录

序	1
---------	---

第一章 电脑小行家

第一节 电脑能做什么	6
第二节 什么是电脑	9
第三节 电脑的发展	14
第四节 电脑的构成	16
第五节 你也会编程	19
第六节 走进多媒体	22
第七节 电脑护理	24

第二章 Windows 小专家

第一节 启动你的 Windows	30
第二节 你会使用鼠标吗	32

第三节	启动和退出 Windows 中的应用程序	34
第四节	窗口的组成与操作	38
第五节	定义自己的桌面	43
第六节	使用资源管理器	50
第七节	Windows 的中文输入法	61
第八节	Windows 的多媒体特性	65
第九节	如何获得帮助	70
第十节	重新启动或关闭你的 Windows	71
第十一节	打印机的安装	72

第三章 神奇小画家

第一节	认识画图程序	80
第二节	画出基本图形	84
第三节	图片加工第一步	93
第四节	图片加工第二步	98

第四章 潇洒小作家

第一节	小作文初步	110
第二节	简单修饰小作文	115
第三节	巧用小工具	122
第四节	锦上添花小作文	128

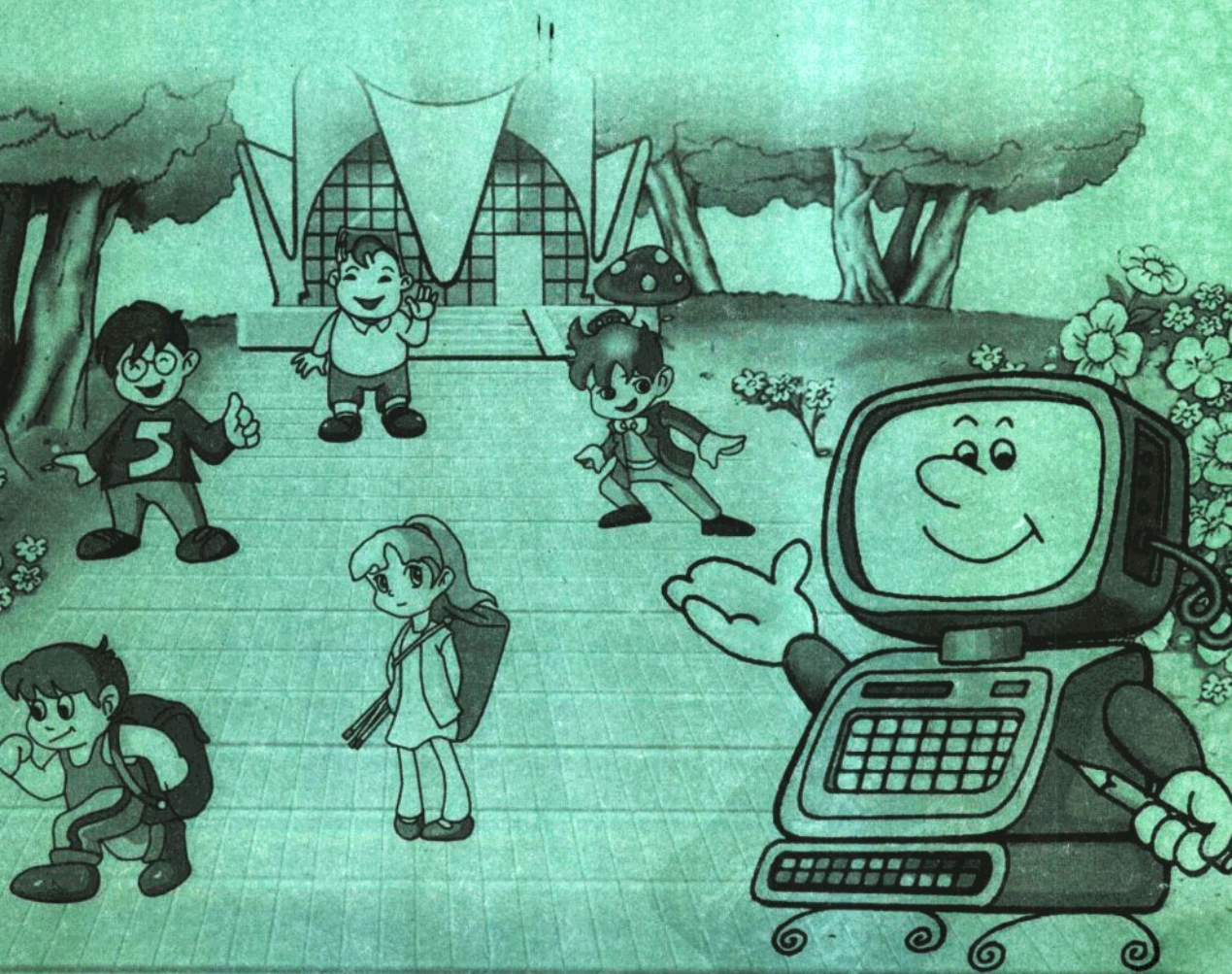
第五章 淘气小玩家

第一节	巧接龙扑克牌游戏	141
第二节	脑力健扫雷游戏	147

第六章 网络旅行家

第一节	认识网络	149
第二节	网上冲浪	154
第三节	电子邮件	168
第四节	Internet 老手	185
第五节	安装大师	188

序



小不点：朋友们，大家好！我们曾经共同学习过语文、算术和英语，从今天起，我们大家一起和小灵通哥哥学习电脑知识。大家可是同样要开动脑筋哦！

小灵通：电脑的历史虽然只有短短的 50 多年，但是已经发展到无论哪一行、哪一业、哪一天都离不开它了，到 21 世纪电脑知识必然会成为和语文、算术、英语同样重要的课程。

小不点：我知道电脑目前在工业、农业、科技、金融、国防、交通等各个领域的应用非常广泛，发展也非常迅速，我也很想能尽快掌握电脑的基本常识，学会使用电脑。

小灵通：电脑并不难学。我将用最浅显的语言向大家介绍电脑的基本概念、主要用途，用一步步具体的操作步骤让大家迅速上手。希望通过这样的方式能提起大家对电脑的兴趣，并能初步掌握电脑的基本操作方法，为将来进一步发挥电脑的巨大作用打好坚实的基础。

小不点：你准备教我们哪些内容？

小灵通：首先，第一部分（电脑小行家）让大家了解电脑常识，知道电脑是怎么一回事儿；第二部分（Windows 小专家）是当个人电脑使用的基础，如果你使用的电脑是 PC，你必须掌握第二部分；第三部分（神奇小画家）是电脑作图的基本操作方法，是今后进行

电脑平面设计的基础；第四部分（潇洒小作家）介绍用电脑进行编辑、文字排版的基本操作方法，是掌握办公自动化技能的基础；第五部分（淘气小玩家）向大家推荐了两个小游戏，它们是课余健脑益智的好帮手；第六部分（网络旅行家）是上网的基础，为你博览群书，广泛吸取信息提供捷径。

小不点：哇，要学这么多东西啊！

小灵通：以上所说的都是电脑知识最基本的部分。其中第二部分是基础，第三、四、五、六部分都是相互独立的，可以打乱次序学，如果你只想学其中的某一部分也是可以的。对每一部分，只要根据操作方法一步一步操作，肯定没问题。

小不点：你所教的操作方法都必须背下来吗？

小灵通：当然有些是要牢记的，其实对初学者而言，操作更加重要，熟能生巧，而且很多电脑操作都有共同之处，学到后来，往往一点就通。

小不点：现在大家都在说什么 Windows95、Windows98，我们学的是哪一种？

小灵通：Windows 是当今电脑最流行的核心软件（它的名字叫操作系统），Windows95 和 Windows98 都是 Windows 的系列产品，它们有许多共同之处，由于我们学习的是它们的基础部分，这部分操作方法既适用于 Windows95，又适用于 Windows98，所以我把我们要学的内容统一称为 Windows，只是展示给大家的图片，除非特别说明，绝大部分使用的是 Windows98 里面的。不过不要搞糊涂了，我并不是说 Windows95 和 Windows98 没有什么区别，我只是说我向你们介绍的这些内容在 Windows95 和 Windows98 上的区别不大。

小不点：如果你能现场演示给我们看就好了。

小灵通：这个我已经准备好了，复旦大学出版社还同时为本书制作出版了配套光盘《小不点学电脑》(CD-ROM)，光盘里演示了书中所有的操作内容。光盘和书配套学习，定会达到事半功倍的效果。

小不点：真是太好了，这样光盘随时可以成为我们上机的指导教师了。

小灵通：让我们开始吧！

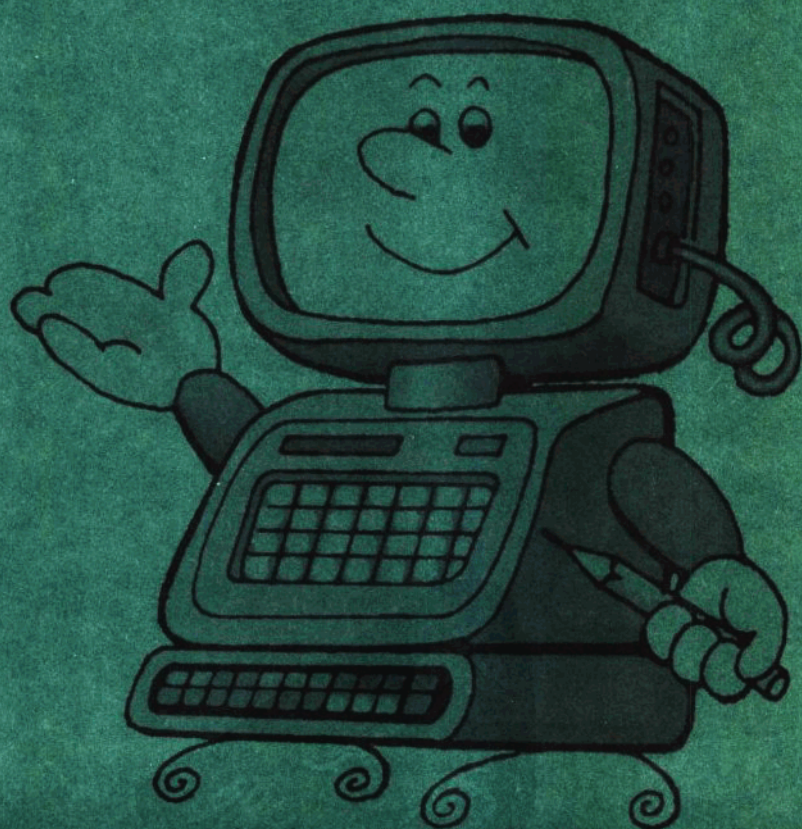
小不点：等一等，我的爸爸妈妈能和我们一起学习吗？

小灵通：当然可以，凡是电脑初学者都会喜欢这本书的。

第一章

电脑小行家

- | | |
|-----|--------|
| 第一节 | 电脑能做什么 |
| 第二节 | 什么是电脑 |
| 第三节 | 电脑的发展 |
| 第四节 | 电脑的构成 |
| 第五节 | 你也会编程 |
| 第六节 | 走进多媒体 |
| 第七节 | 电脑护理 |



第一节 电脑能做什么

小灵通：听说你们当中有人曾经玩过电脑，说说看，你们知道电脑都能做些什么？

小不点：这个问题简直太简单了！闭上眼睛我都能说出很多：可以打字、画画、玩游戏……

可以教小朋友学文化，比如把《小不点学文化——学语文》光盘放在电脑里，我就能学诗词、听故事了；

好多大商场、超市都是用电脑结账的；

我陪妈妈从提款机里取过钱；

听说《玩具总动员》和《泰坦尼克号》中好多镜头都是用电脑制作的，可这是怎么回事呢？

……

小灵通：说的都对，以上都是电脑的具体应用，我给你们稍微总结一下。

电脑的第一个用途是进行数值计算：人们既然把电脑称之为“计算机”，而不是其它的什么“机”，它当然首先是被用来解决科学研究与工程技术中遇到的数学计算问题的，又称为科学计算。例如我们每天都能从电视中看到的天气预报，它就需要首先把大气运动的规律表现为数学方程式，然后利用电脑去求解，得到天气变化的数据，再转换成我们看到的气象图。

小不点：股票行情显示图也是数值计算的例子，对吗？

小灵通：是的，你学得很快。

电脑的第二个用途是进行信息处理。

小不点：信息是什么呢？

小灵通：信息可以是有含义的数字，可以是文字，也可以是声音和图像，一句话，信息是能表示一定意义的符号集合。这听起来有些抽象，不要紧，学下去你们自然会明白的。

小不点：声音和图像怎么能说是符号集合呢？

小灵通：因为在电脑里，声音、图像也和文字数字一样都是用二进制符号表示的，这正是我们今后要学的计算机多媒体功能。

信息处理是当今电脑应用最为广泛的一面，各种企业的电脑管理系统都是一种信息处理系统，财务报表、销售报表等都是信息处理的结果。

小不点：我知道，我知道，有的时候电脑可以根据报表进行判断，建议领导者下个月该怎样做

小灵通：是的，你说的是计算机辅助决策，这是建立在信息处理基础上的。根据信息处理的结果帮助领导者制定出若干种应对方法，并从这些对策中找出最佳答案。

计算机的第三种用途是实时控制，根据采集到的数据，经过计算后，立即按计算结果控制事物的进程。比如对自动化流水线生产过程的控制……

小不点：发射火箭、导弹自然也是实时控制了！

小灵通：对。

第四种用途是电脑辅助设计，即人们常说的 CAD，利用电脑的计算和逻辑判断能力，帮助人们实现工程中的设计工作。想想看，电脑辅助设计比人工设计好在哪里？

小不点：设计速度快，因此省钱。

小灵通：不光这些，CAD 还能保证设计的准确性和可靠性。

小不点：听说波音公司的许多飞机模型都是计算机设计的。

小灵通：是的。不仅如此，电脑还有第五种用途叫辅助教学，即 CAI，让电

脑来充当“老师”，模拟教学过程，实施教学计划。

小不点：这个“老师”会不厌其烦，并且在任何你需要的时候都能“上课”，对吧？

小灵通：是的。这一切都应归功于多媒体技术的发展，可以说它带来了一场教学革命。

电脑的第六种用处是它在人工智能领域的应用。

小不点：人工智能就是让计算机像人一样思考问题是吗？

小灵通：说对了一半。人工智能不光指模拟人的思考、推理和学习的能力，还包括模拟人的视觉、听觉等感觉。例如让电脑识别人的语音、指纹，或者让它进行数学定理的证明等都是人工智能的应用。

小不点：深蓝计算机下国际象棋就是模拟人的推理。

小灵通：一点不错，那更是人工智能应用的顶峰。现在人们之所以把计算机俗称为“电脑”，就是因为它有“思考”的能力。

小不点：那《玩具总动员》和《泰坦尼克号》的电影制作算是哪种应用呢？

小灵通：需要补充说明的是，在任何时刻，电脑可能并不仅仅局限于上述的某一种用处，而是同时具备若干种用途，综合了各种应用的几个层次，比如你说的这个例子就是集中了数值计算、信息处理、CAD 和人工智能等多种用途，从而更加显示出电脑的强大威力。

第二节 什么是电脑

小灵通：准确地说，我想问的是“什么是电子计算机”？你知道它是怎样产生的吗？

小不点：我猜它一定是由计算器演变来的。

小灵通：这你可说错了，它恰恰不是由计算器演变来的，它们之间有着本质的区别。可以这么说，人类关于计算技术发展的历史构成了人类文明史的重要组成部分，计算机的诞生是人类对计算工具不断改良的结果。早在远古时代，人们就开始懂得计数，办法有很多。

小不点：比如在绳子上打个结或者在木头上划线。

小灵通：是的，我们都知道一点这方面的故事。后来，聪明的人类又开始用十个指头来计数。

小不点：十进制就是这么来的嘛！

小灵通：十指计数的确奠定了十进制的基础。可是随着需要计算的数字的不断增大，这些古老的方法都不灵了，十个指头更是力不从心。这时候聪明的中国人发明了算盘。



小不点：直到现在算盘还到处可见呢！

小灵通：这多半得益于它能快速地进行加减法运算。科学技术的发展不断对人们提出更高的计算要求，简单的加减乘除很快就不能满足像航海、天文等这种需要大量计算的领域，于是在 17 世纪中叶出现了最早的用手摇方式操作的机械式计算机。

小不点：听说它和算盘的不同之处便在于它能自动进位

小灵通：是的，它比算盘进了一步，能够自动进位，因此加减法问题得到解决。到了 17 世纪末，德国一位叫莱布尼兹的数学家又对手摇式计算机进行了改进，制成了机械式计算机。并且他证明了乘除法可以通过反复做加、减运算来完成，从而使莱氏机械计算机能够完成加减乘除四则运算。

小不点：这有什么了不起的呢？

小灵通：千万不要小看了莱布尼兹的贡献，你要知道我们现在的计算机乘除法依然是通过反复做加减运算来完成的。

小不点：那么乘方运算可以通过反复做乘法实现，反复做除法又能实现平方根运算，而这些又都能最后统一到加减法上了，是吗？

小灵通：你真的很聪明，所以在 17 世纪末莱氏计算机的计算能力就很强了。莱氏机械计算机的确为当今电子计算机奠定了理论基础。

小不点：那么现代电子计算机与机械计算机是不是一回事呢？它们的区别仅仅是一个是电子的，一个是机械的吗？

小灵通：有一个明显的区别，那就是机械计算机不能进行自动操作，每一步运算都得由人来干预，告诉它现在该做什么，就像我们使用计算器一样，每让它计算一次，都得按一次按钮。电子计算机却能实现自动操作。

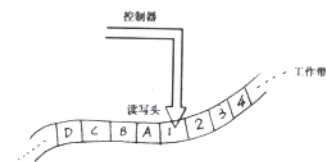
要实现自动操作，就必须设计出一种装置，它能够将人们连续的计算要求详细地记录下来，同时还要设计出一种装置，能够将记录下来的计算要求一条一条地取出来，然后根据此要求进

行计算。这些不同的、详细的计算要求就构成了所谓的程序。上述两个装置就是一个用来存贮程序，一个用来把程序中的指令一条一条取出来执行。解决程序存贮问题是机械计算机走向现代计算机的重大一步。1946年，数学家冯·诺伊曼提出了存贮程序的解决方案，该方案确定了计算机的五个基本部分：输入器、运算器、存贮器、控制器、输出器（它们的具体功能后面会介绍），而且他还指出需要存贮的不仅仅是指令，计算的数据对象和结果也可以保存在存贮器中。现代计算机一直延用着这个方案。因此，现代计算机一般也称为冯·诺伊曼型计算机。

在这里，我还想向你介绍另一位与冯·诺伊曼同时代的对计算机的产生和发展起着决定性作用的人物——图灵。图灵是数理逻辑研究领域的大师，早在本世纪30年代他就提出了一种设想，设想有一台机器，通过某种一般的机械步骤，能够在原则上一个接一个地解决所有的数学问题。

小不点：他的设想听起来有点像前面提到的两种装置。

小灵通：的确，冯氏的思想其实正是来自图灵。图灵为自己的设想提出了一个十分简单但运算能力极强的理想计算模型，这个模型由一个控制器和一根假设无限长的工作带组成，工作带起着存贮器的作用，它被划分成大小相同的一个个小方格，每个格上可以书写一个给定的字母符号，控制器可以在带子上前后移动，控制器上有一个读写头，它既可以读出控制器到达的格子上的符号，又可以改写或者抹去这个符号。这个模型能完成任何给定的计算任务。这个模型就是著名的“图灵机”（Turing Machine）。



小不点：这个模型不是很平常吗？

小灵通：你要知道当时并没有计算机呀，这个貌似普通的装置其实是一种天才的构想。它不是一个具体的机器，而是一种理想的计算模型，正是这个理想中的模型奠定了现代计算机的基础。现代计算机的主要工作原理依然可以用“图灵机”来概括。冯·诺伊曼的“存贮程序”的思想也是来自于图灵机。

小不点：也就是说，正如飞机的真正成功得益于空气动力学一样，图灵机对现代计算机的产生起了至关重要的作用。

小灵通：一点不错。

图灵的第二大贡献是他首先提出了“机器思维”的概念，他在其里程碑式的论文《电脑能思考吗》中肯定地说：机器能思考。图灵提出一种假想：一个人在不知情的条件下，通过一种特殊的方式和一台机器进行问答，如果在相当长的时间内，他分辨不出与他交流的对象是人还是机器，那么这台机器就可以认为是能思维的。

小不点：你的意思是，好比把一个人和一台机器分别安排在彼此看不见的两个房间里，让他们用传真互相问答，如果这个人一直不能确定和他对答的是人还是机器，那么这台机器就可以被认为是智能的。

小灵通：正是这个意思。这就是著名的“图灵测试”。图灵曾预言，在本世纪内，一定会有机器通过“图灵测试”。时至今日，图灵的天才预言终于在 IBM 的“深蓝”上得到彻底实现。

小不点：图灵的确是当之无愧的人工智能领域的开山鼻祖，真是天才！

小灵通：由于图灵在电脑和人工智能领域方面开创性的巨大成就，用电脑和人工智能在现代数理逻辑和现实世界之间搭起了一座不朽的桥梁，人们把电脑领域的最高奖以他的名字命名。别忘了，世界电脑界的最高奖叫做“图灵奖”。