

《中学信息技术》教材编写组 编

中学信息技术

第二册



大连理工大学出版社

Dalian University of Technology Press

根据教育部《中学信息技术课程指导意见》编著

中学信息技术

《中学信息技术》教材编写组编著

主编 于双和

主审 吴文虎

大连理工大学出版社

《中学信息技术》教材编写组

组 长 王允庆

副组长 聂开宇 陈有刚 潘其勋

主 编 于双和

副主编 厉嫩齐

编 者 于双和 于亚军 于润霞 厉嫩齐 王维宏 付丽荣
刘春利 林新杨 李芳芳 张道晶 金正植 韩其龙

主 审 吴文虎 清华大学计算机科学与技术系教授
国际信息学奥林匹克中国队总教练
中国信息学技术学会普及委员会主任

图书在版编目(CIP)数据

中学信息技术/于双和主编. —3版. —大连:大连理工大学出版社,
2000.6

ISBN 7-5611-1099-5

I. 中… I. 于… III. 电子计算机-青少年读物 N. TP3-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 32129 号

大连理工大学出版社出版发行

大连市凌水河 邮政编码 116024

电话:0411-4708842 传真:0411-4708898

E-mail:dutp@mail.dlptt.ln.cn

URL:http://www.dutp.com.cn

大连业发印刷有限公司印刷

开本:787×1092毫米 1/16 字数:300千字 印张:12.5

印数:5001—15000册

2000年7月第3版

2000年8月第2次印刷

责任编辑:刘晓晶

责任校对:杨泳

封面设计:孙宝福

定价:15.00元

前 言

人类即将跨入 21 世纪, 初见端倪的知识经济不仅预示着人类经济社会生活将发生新的巨大变化, 更预示着信息社会已经来临。信息的获取、分析、处理、发布、应用能力将作为现代人最基本的能力和文化水平的标志。以计算机和网络技术为主的信息技术, 已在社会各个领域中得到广泛应用, 并逐步改变着人们的工作、学习和生活方式。为此, 我们应该积极发展信息技术教育, 抓住机遇、加快发展、迎头赶上, 缩小与其他国家在中学信息技术教育上的差距。根据教育部颁布的《关于加快中小学信息技术课程建设的指导意见(草案)》精神, 全国普通高级中学和城市初级中学将从 2001 年新学年开始开设信息技术的必修课程, 从 2005 年新学年开始, 其他地区的初级中学也要开设信息技术的必修课程。

为了满足中学信息技术教学的需要, 根据教育部颁布的《关于加快中小学信息技术课程建设的指导意见(草案)》精神, 我们组织编写了这套中学信息技术课程教材, 作为大连地方统编教材, 供学校使用。全书共分两册, 第一册共五个单元, 包括个人计算机与基本操作、熟悉窗口图形操作系统、信息与信息的搜集、用计算机制作一个图文并茂的板报稿、制作一个图文并茂的网页。第二册共六个单元, 包括用计算机完成一份数据报表、用计算机制作一篇多媒体报告、用计算机制作多媒体作品、数据库技术基础、程序设计方法和其它常用软件简介。

本教材的特点是:

1. 以《指导意见》为指导思想, 以信息的获取、输入、发布、加工处理等为主线, 力求使学生适应现代信息社会发展的需要, 培养学生的信息处理能力和创新精神。

2. 基本知识和实际操作密切结合, 合理搭配, 每课均安排大部分的课时作上机练习, 以加强学生实践技能的锻炼。

3. 自始至终贯穿任务驱动的原则, 借以提高学生学习的兴趣, 注重学生解决问题能力的培养。

4. 采用“模块化”系统结构, 便于根据初、高中和学时数组织不同的教学内容。其中, 带“*”号的内容为初中选学内容, 高中必学内容; 带“**”号的内容为高中选学内容。

本书是大学、教育学院、中学计算机多位教师共同努力的结晶, 于双和担任主编, 厉嫩齐担任副主编。参加本书第一册编写工作的有: 于亚军(第一、二单元)、于双和(第三单元)、于润霞、刘春丽(第四单元)和王维宏(第五单元)。参加本书第二册编写工作的有: 付丽荣(第六、十一单元)、韩其龙(第七单元)、于双和(第八单元)和林新杨(第九、十单元)。张道晶等为本书提出了很好的修改意见。刘爱华、姜梅莲、于志杰、张涛等承担了本书绘图、排版等工作。

本书是我们贯彻教育部颁布的《关于加快中小学信息技术课程建设的指导意见(草案)》精神, 在大连市教委、大连市人工智能与计算机辅助教育学会、大连海事大学和大连理工大学出版社等部门的领导和支持下, 在信息技术课程教材建设方面所作的初步探索。由于水平和时间所限, 书中不足之处在所难免, 恳请读者指正。

编者

2000. 5

目 录

第一单元 个人计算机与基本操作

第 1 课 认识你的计算机

- 一、机房守则 1
- 二、计算机是由哪些部件组成的 1
- 三、计算机的基本工作原理 4
- 四、如何启动与关闭 Windows 系统
..... 4

第 2 课 鼠标操作和纸牌游戏

- 一、鼠标 7
- 二、纸牌游戏 8
- 三、使用计算机注意事项 10
- 练习题 10

第 3 课 什么是计算机软件

- 一、系统软件与 Windows 12
- 二、应用软件 12
- 三、软盘、硬盘和光盘 14
- 四、使用磁盘注意事项 15
- 练习题 16

第 4 课 键盘操作

- 一、键位分布 17
- 二、击键姿势与键盘指法 19
- 三、如何使用软件做击键练习 20
- 四、功能键与数字键 20
- 练习题 21

第 5 课 计算机与社会

- 一、计算机的过去、现在和未来 22
- 二、计算机分类 25
- 三、软件版权及其保护 25
- 四、计算机犯罪 25
- 五、计算机病毒及其防治 25

第二单元 熟悉窗口图形操作系统

第 6 课 窗口图形操作系统

- 一、DOS 与 Windows 28

- 二、Windows98 的桌面 29
- 三、桌面背后藏着什么? 33
- 四、改变桌面的背景 34
- 五、设置屏幕保护 35

第 7 课 电子钟和计算器

- 一、从哪儿可以打开电子钟? 37
- 二、如何修改日期和时间? 37
- 三、从“开始”菜单启动电子计算器
..... 38
- 四、使用电子计算器计算 38
- 五、使用快捷方式启动计算器 39

第 8 课 使用记事本

- 一、如何启动记事本 42
- 二、用记事本输入一段英文 42
- 三、启动汉字输入法 42
- 四、在记事本中输入汉字 43
- 五、“标准”输入法的输入技巧 43
- 六、中英文转换及标点符号的输入
..... 44

第 9 课 使用画图程序画图

- 一、如何打开画图程序 47
- 二、设置画布的尺寸 47
- 三、使用颜料盒 49
- 四、使用绘图工具画图 50
- 五、保存你的作品 53
- 六、打印你的作品 54

第 10 课 轻松一会

- 一、启动媒体播放机 55
- 二、收听音乐和欣赏影像 55
- 三、启动 CD 播放机 56
- 四、CD 播放机的使用技巧 56
- 五、音量控制 57
- 六、音频文件的格式 58

第 11 课 使用写字板出一张几何题	
一、启动写字板	59
二、输入几何题	59
三、使用软键盘输入数学和特殊符号	60
四、使用画图程序绘出题图	60
五、如何使用剪贴板将题图粘贴到试题中	60
第 12 课 Windows 对资源的管理	
一、我的电脑	63
二、如何启动资源管理器	65
三、资源管理器窗口	66
四、查看、建立文件和文件夹	67
五、对文件和文件夹的复制、删除、移动	69
六、查看文件和文件夹的属性	72
七、如何查找文件和文件夹	73
第 13 课 娱乐一会儿	
一、什么是 VCD	75
二、如何安装解压程序	75
三、使用解压程序播放 VCD	76
四、解压程序的使用技巧	76
五、如何卸载所安装的应用程序	77
第 14 课 设置和维护你的计算机*	
一、如何启动控制面板	78
二、如何改变显示器的显示模式	78
三、如何安装新字体	80
四、如何重新设置键盘和鼠标	80
五、如何维护你的计算机	82
第三单元 信息与信息的收集	
第 15 课 信息与信息编码技术	
一、信息与信息技术	85
二、网络技术的发展和信息高速公路	86
三、信息社会	86
四、信息编码技术	87

第 16 课 计算机网络与网络协议	
一、什么是计算机网络	90
二、计算机网络的类型	90
三、常用的网络硬件设备	92
四、网络协议与网络操作系统	94
第 17 课 怎样连到因特网	
一、什么是因特网?	96
二、因特网能提供那些信息服务	96
三、到什么地方可接入因特网	97
四、如何连上因特网	98
第 18 课 到网站上去	
一、环球网——因特网上的图书馆	100
二、浏览器——因特网上的阅读工具	100
三、进入一个网站	101
四、离开一个网站	104
五、部分常用 Web 站点和网页	104
第 19 课 网上冲浪	
一、网站的查询工具——搜索引擎	106
二、使用引擎的分类目录查找网站	106
三、使用搜索引擎的搜索功能查找	110
第 20 课 如何快捷地访问常用网站	
一、建立快捷方式	112
二、使用收藏夹	112
三、把网页设置成浏览器的主页	113
四、保留您的浏览历史	114
五、怎样不联网就能浏览曾经访问过的网页	115
第 21 课 如何保存和利用网上资料	
一、保存网页文件	116
二、将网页中的文字保存为文本文件	117
三、保存网页中的图片	117
四、网上资料的直接利用*	118

第 22 课 收发电子邮件

- 一、为什么要使用电子邮件 121
- 二、使用电子邮件需要的条件 121
- 三、申请免费电子邮件 121
- 四、书写与发送电子邮件 124
- 五、阅读收到的电子邮件 126
- 六、如何节省上网费用 127

第 23 课 在网上与他人聊天

- 一、电子公告牌 128
- 二、浏览公告牌上的内容 128
- 三、在公告牌上贴一张帖子 129
- 四、回应别人的帖子 131

第四单元 制作一个图文并茂的板报稿

第 24 课 汉字的其它输入法

- 一、如何不使用键盘输入文字 133
- 二、扫描仪 133
- 三、如何使用扫描仪 134
- 四、光学字符识别输入系统 OCR
..... 136

第 25 课 中文字处理软件

- 一、中文字处理软件 139
- 二、启动 Word 2000 139

第 26 课 输入我的板报稿

- 一、新建或打开文件 146
- 二、页面设置 146
- 三、输入文字 148
- 四、设置板报稿标题 148
- 五、保存文件 150

第 27 课 在板报稿中插入图片

- 一、图片的来源 152
- 二、插入一张剪贴画 153
- 三、如何处理图片 153
- 四、给图片排版 155
- 五、如何输入自选图形* 156
- 六、如何输入艺术字* 156
- 七、如何编排图形对象* 157

第 28 课 在板报稿中插入表格

- 一、如何插入表格 159
- 二、如何编辑表格 160
- 三、如何对表格数据作简单处理 ... 162

第 29 课 进一步排版和打印文稿

- 一、如何设置段落格式 164
- 二、分栏排版与首字下沉 165
- 三、输入边框和底纹* 166
- 四、分页和添加页码与书眉* 166
- 五、打印我的板报稿 168

第五单元 网页的制作*

第 30 课 网页与网页制作工具

- 一、网页的概念 170
- 二、网页的制作工具 171
- 三、网页制作的辅助工具有哪些 ... 172
- 四、认识 FrontPage 2000 173

第 31 课 网页文字的输入与编辑

- 一、创建新网页 174
- 二、网页文字的输入 175
- 三、网页文字的编辑 175
- 四、设置网页段落格式 176
- 五、保存网页 176

第 32 课 在网页中引入图像

- 一、插入网页图像 178
- 二、在网页中插入 GIF 动画 179
- 三、网页中的图像文件格式 180
- 四、网页图像属性的设置 180

第 33 课 建立网页的超级链接

- 一、什么是超级链接 182
- 二、创建超级链接 182
- 三、如何设置页面的背景图像 184
- 四、指定网页的背景音乐 184

第 34 课 在网页上使用表格

- 一、插入表格 186
- 二、表格的编辑 188
- 三、一个网页表格的实例 189

第一单元

个人计算机与基本操作

第 1 课 认识你的计算机

一、机房守则

机房是我们上课与上机操作的主要场所,为保证机房秩序及安全,须自觉遵守如下守则:

- (1) 遵守纪律,保持机房安静,按规定位置坐好,不许随意走动,更不允许打闹。
- (2) 保持卫生,禁止将食物、饮料带进机房,更不允许在机房里吃东西、喝水。
- (3) 爱护设备,遵守操作规程,要正确开、关计算机,操作不要过分用力。
- (4) 听从指挥,在老师的指导下进行各种操作。
- (5) 为保证机房环境设备正常运转,未经允许不得改动或移动机房内的电源、空调、终端、服务器等。
- (6) 注意安全,严禁将火种带入机房。发现隐患要立即报告,如有火警等要立即切断电源。

二、计算机是由哪些部件组成的

电子计算机简称计算机、电脑、微机或个人计算机等。它是计算机家族中体积最小,使用面最广的一种。图 1-1 为一套典型的计算机。



图 1-1 计算机的外观

从外观来看,计算机由五部分组成:主机、显示器、键盘、鼠标和打印机,这些就是通常所说的硬件。此外,还有计算机软件,没有计算机软件,计算机是不会为我们工作的。因此,一个完整的计算机系统是由硬件和软件两大部分组成的。

习惯上,人们把构成计算机硬件的各个部件分为两大部分:主机和外部设备。主机包括由控制器和运算器构成的中央处理器和内存存储器,外部设备则包括外存储器 and 输入输出设备。我们所看到的显示器、键盘、鼠标和打印机都属于输入输出设备。

1. 主机

主机是计算机最重要的部件,由许多电子元件组成,包括主机板、接口板、电源、软驱、硬盘等等,如图 1-2 所示。其中最核心的器件是 CPU,其次是内存。

(1) CPU(中央处理器)

中央处理器(Central Processing Unit),简称 CPU,又称微处理器。它主要由控制器和运算器两部分构成。控制器是计算机的指挥中心,负责分析程序指令,发出控制信号来指挥并协调计算机各部件的工作;运算器负责对数据进行各种运算。

CPU 是计算机的心脏,它的型号决定了整机的型号和基本性能。目前计算机上使用的 CPU 型号主要有 586、奔腾(Pentium)II、奔腾III等。

CPU 的工作频率(即主频)是计算机运行快慢的重要标志,它是计算机中 CPU 工作的时钟频率。主频越高运算速度就越快。比如奔腾 433 就比奔腾 366 速度要快。

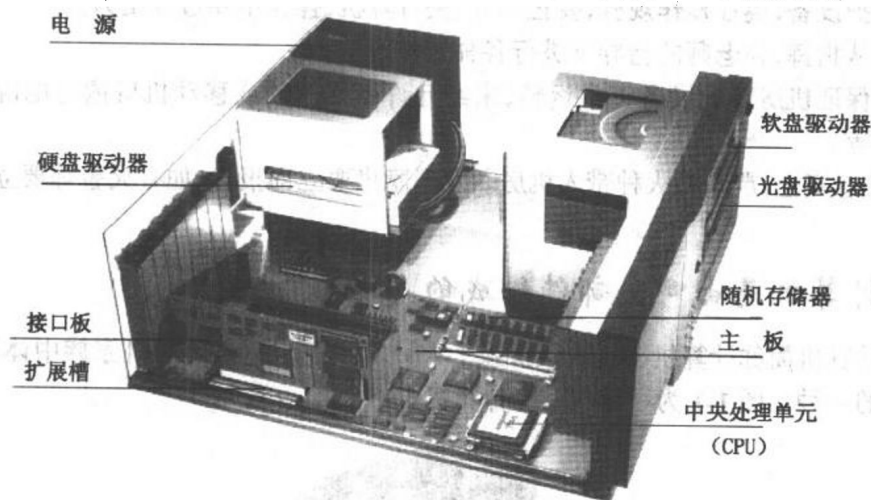


图 1-2 计算机主机

(2) 内存存储器 (Internal Memory)

内存存储器又称主存储器,简称内存,主要用于存放计算机当前工作中正在运行处理的信息,这些信息允许修改。我们平常所说的内存容量,指的是随机存储器的容量。在 CPU 相同的情况下,内存容量越大,计算机运行速度等性能就越好。内存容量以字节 Byte 为单位,简记为 B。

存储器由许许多多存储单元组成,存储单元好比内存中一个个的小房间,每一个小房间都有一个固定的门牌号,即地址编码。计算机查找信息时,只要查找每个信息所在的地址就可以很快地找到它们了。

内存存储器又分为只读存储器和随机存储器。

只读存储器简称 ROM, 里面存储着系统启动时自检的有关程序, 通常由厂家一次性写入。信息一经写入则不能改写或消除, 只能读出, 而且在断电后仍然保存, 不会丢失。

随机存储器简称 RAM, 用来存放计算机当前运行的程序、数据和运算的结果等。打开计算机的电源前, RAM 中没有有用的数据, 只有向它输入数据和程序后才存有内容。用户从键盘上输入的任何内容, 都要先存到 RAM 中。关掉电源后, RAM 中的信息将全部消失。

2. 显示器

显示器, 又称为监视器, 是计算机系统中不可缺少的最基本的输出设备。所有键入的信息, 运行的结果等都可在屏幕上显示出来。

显示器的外形犹如一台电视机屏幕, 按屏幕对角线尺寸大小可分为 14 英寸、15 英寸、17 英寸、20 英寸等类型。通常人们在提到显示器的尺寸时会省略“英”字, 仅以“15 寸”、“17 寸”等表示(1 英寸折合 2.54 厘米)。

显示器与显卡相连, 构成显示系统, 二者共同决定了计算机的显示质量。显示器从颜色上可划分为单色显示器和彩色显示器两种类型。单色显示器(简称单显), 所显示的内容是单色的, 例如黑白或绿色的, 目前已较少使用。当前使用最多的是 14 或 15 英寸的彩色显示器, 大屏幕彩色显示器一般用于工程及图形图像设计部门。

3. 键盘

键盘, 如图 1-3, 是计算机最基本的输入设备之一。计算机所处理的数据, 如一篇文章、一张表格等, 往往是通过键盘输入的。人给计算机下达命令, 如对文章进行排版、打印等, 也是通过键盘输入的。因此, 学习计算机先学会使用键盘是很必要的。

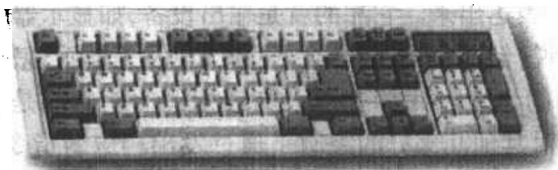
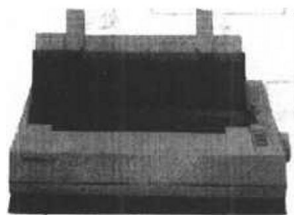


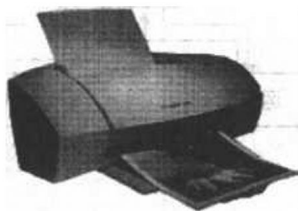
图 1-3 计算机键盘

4. 打印机

打印机是最常用的输出设备, 用于将经过计算机处理后的文字、数据等结果打印在纸上。打印机有针式(即点阵)打印机、喷墨打印机和激光打印机等。图 1-4 为各种类型的打印机。



(1) 针式打印机



(2) 彩色喷墨打印机



(3) 激光打印机

图 1-4 常见的打印机类型

三、计算机的基本工作原理

你知道组成计算机硬件系统的运算器、存储器、控制器、输入设备、输出设备这五个部分之间是怎么工作的吗?

计算机之所以倍受推崇,是因为它具有人脑的部分功能,它可以处理各种各样的信息,而且处理信息的过程与人脑的工作步骤相似。

人类获取外界信息是通过看、听、闻、尝和接触等动作完成的,使用的是五官。计算机从外部获得信息的过程称为输入,完成输入功能的是计算机的输入设备,如键盘、鼠标、扫描仪等。人感觉到的各种信息,最终都要经由大脑加工后储存在大脑的记忆细胞中,必要时可以随时取出。计算机同样要把由输入设备输入的信息送到自己的存储器保存起来。

从外界取得的信息后,大脑马上就会进行思考、计算、判断,同时产生新的信息,并且再记忆保存下来。计算机与人脑这部分相对应的是它的运算器,它可以进行加、减、乘、除四则运算及“是”、“非”等逻辑运算。计算机在运算时实际采用的是最“笨”的方法,它先把复杂的问题逐步分解简化,然后一一解决,层层组合,最后得出结果。但同时它还有一个特点就是快,所以给我们的感觉是计算机在一瞬间就完成了人工要花费几年,甚至几十年计算的问题,如卫星发射及圆周率的计算等。虽然计算机算题用的是最古老、最笨拙的方法,但因为具有惊人的“记忆力”和极高的运算速度,所以计算机的解题速度仍使运算高手望尘莫及,真可谓一快遮百丑。

人们表达信息,可通过语言、文字、画图,甚至表情、手势等。同样,计算机将外界信息处理完毕之后,也要把处理结果表达出来。它靠的就是输出设备,如显示器、打印机等。

虽然人们会看、会听、会说,但看什么、听什么、说什么以及怎样看、怎样听、怎样说,还要听人体的“指挥部”——大脑的命令。计算机与人脑最相似的地方就是它也有一个“指挥部”,即控制设备。控制设备对其他几部分的控制是通过发出相应的指令来实现的,这些指令又称为程序。程序由一连串的命令组成,而且是由专门的设计人员编制的。也就是说,计算机最终还是要按照人的意图去工作。计算机能否有出色表现,除了决定于它本身的硬件质量外,还与其使用的软件程序有关。

图 1-5 所示为计算机的基本硬件结构及简单工作原理。其中的实线表示数据线,虚线则表示控制线。

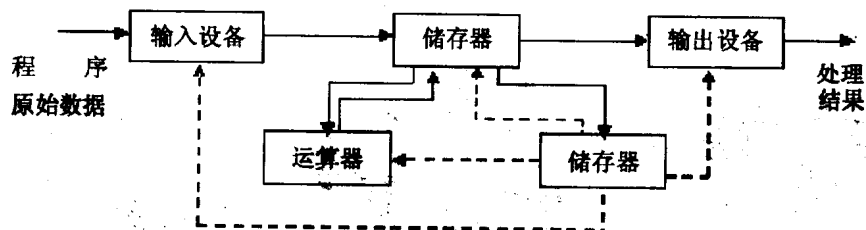


图 1-5 计算机基本工作原理流程简图

四、如何启动与关闭 Windows 系统

1. 启动 Windows 98

一般来说,打开计算机,要先开显示器电源,再开主机电源。不必发出特别的命令,

Windows 98 就会自动启动。

从开机到出现如图 1-6 所示的 Windows 98 的用户界面,需要大约 1 分钟左右的时间。根据机器配置的高低,启动所需的时间会有所不同,配置越高机器启动时间越短。

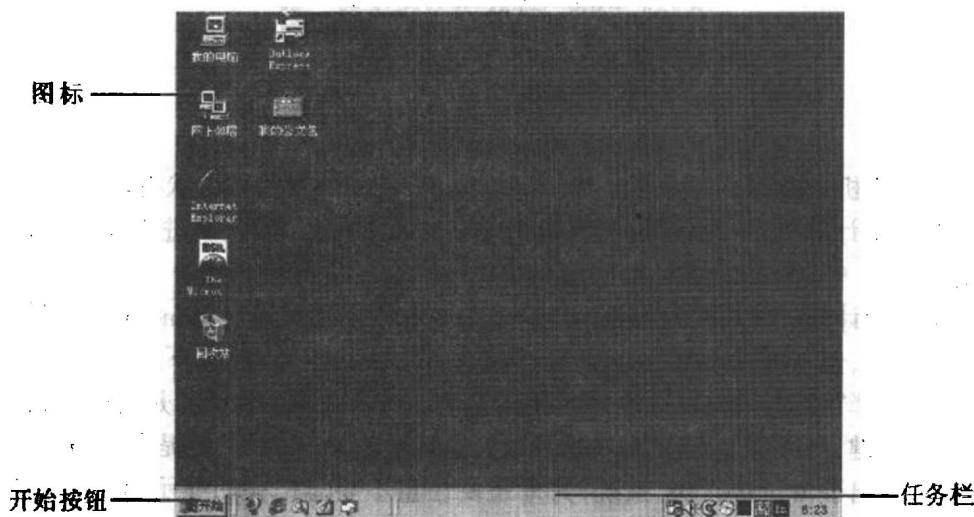


图 1-6 Windows 98 启动后的用户界面

2. Windows 98 的窗口界面

Windows 98 启动后,屏幕上出现如图 1-6 所示的界面。

Windows 98 的界面犹如一个办公桌面,其上放置有任务栏、开始按钮及一些形象化的图标。桌面看起来简洁醒目,使用起来非常方便。

3. 关闭 Windows 98 系统

当我们准备关掉计算机时,必须先正常退出 Windows 98,然后再关闭计算机电源。如果不先退出就直接关电源,将会使一些临时数据来不及从硬盘释放而形成“垃圾”,占去部分硬盘空间,也可能会破坏计算机的一些文件,使相应的软件不能正常运行等。

正常退出 Windows 98 的方法是:

第一步:关闭所有打开的窗口;

第二步:用鼠标单击左下角“开始”按钮,打开如图 1-7 所示的“开始”菜单;

注:单击是指将空心箭头状的鼠标光标指向某个对象,然后按一下鼠标左键。关于鼠标的操作方法,下面将详细讲解。

第三步:单击“关闭系统”命令,弹出如图 1-8 所示的对话框;

在这个对话框中有四个选项,其中前面带有黑色圆点的选项为当前选择。图 1-8 显示的默认选项为关闭计算机,用鼠标单击其他选项可改变当前选择。图 1-8 所显示的这四个选项的含义分别是:

◆将您的计算机转入睡眠状态:选择此项,可将计算机置成节省电能,但又保持立即可用的一种状态。



图 1-7 “开始”菜单

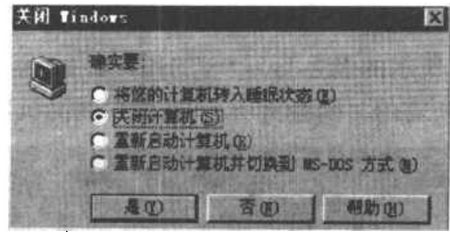


图 1-8 正常关闭计算机对话框

◆关闭计算机:选择此项,可退出 Windows 98 环境,进入等待关机状态。

◆重新启动计算机:选择该项,可在退出 Windows 98 后自动重新进入 Windows 98 环境。

◆重新启动计算机并切换到 MS-DOS 方式:选择此项,可在退出 Windows 98 后重新启动计算机,但不再进入 Windows 98 环境,而是进入到 DOS 状态下。

第四步:选择“关闭计算机”选项,然后用鼠标单击对话框左下方的“是”按钮,或者按回车键,当屏幕上出现“现在您可以安全地关闭计算机了”的提示时,表示已正常退出了 Windows 98 系统,另外还要注意不要忘记关闭显示器和打印机的电源。

如果单击“否”按钮,则表示刚才在对话框中的选择是无效的,系统将关闭对话框,同时返回进入对话框之前的状态,即 Windows 98 环境中。

第2课 鼠标操作和纸牌游戏

一、鼠标

鼠标,如图2-1,又称鼠标器,外形似一只小老鼠,是 Windows 操作系统不可缺少的输入设备。能部分或全部代替键盘上各种按键的功能,操作简单、方便。鼠标通常有二键和三键之分,二键鼠标有左右两个按键,三键鼠标则有左、中、右三个按键。目前所用的大多数鼠标为左右两个键的二键鼠标。

1. 鼠标的使用方法

使用鼠标时,右手握住鼠标主体,将食指轻放在左键上、中指或无名指(依自己的习惯而定)轻放在右键上。当需要操作鼠标时,用手指轻按对应的按键即可。

在 Windows 98 中,大部分工作可通过操作鼠标完成。有了鼠标的帮助,Windows 98 才能真正充分地发挥它图形环境的优势。

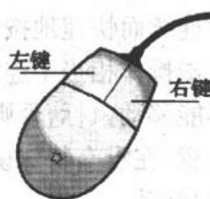


图 2-1 鼠标器

2. 鼠标光标

鼠标光标是一种显示在计算机屏幕上的符号。它的存在,首先表明了鼠标与计算机主机连接正常。当我们用手在桌子上移动鼠标时,屏幕上跟着移动的 $\blacktriangleright$ 符号就是鼠标光标。光标形状也会随着指向目标的不同而不同,最常见的是空心箭头状,当启动 Windows 98 后,显示在桌面上的光标形状就是空心箭头。各种光标形状见表 2-1,在以后的学习中,我们会陆续学习它们。

表 2-1 鼠标光标形状

光标名称	光标形状	光标名称	光标形状
标准选择		不可用	
帮助选择		调整垂直大小	
后台操作		调整水平大小	
忙		对角线调整 1	
精度选择		对角线调整 2	
文字选择		移动	
手写		其他选择	
链接选择			

3. 鼠标的基本操作

鼠标有三种最基本的操作方式:单击、双击和拖动,它们通用于所有的 Windows 98 应用程序中。

(1) 单击

鼠标的单击操作主要用于选择某一个对象,如选中一个菜单项,选择某个按钮等。用鼠标单击某个对象的过程如下:

- ①首先移动鼠标,将鼠标光标指向该对象;
- ②用手指向下轻按鼠标的左键,然后立即抬起。

(2) 双击

鼠标的双击操作主要用来执行某项任务,如启动一个应用程序等。双击鼠标的过程是:

- ①首先将光标移动到特定的对象上;
- ②连续而快速地按动两次鼠标左键。

双击操作相当于连续两次单击鼠标左键,但两次单击的中间间隔应该很短,且在两次按动时不能移动鼠标,否则不能视为双击操作。

注意:在没有特殊说明的情况下,凡提到单击或双击操作时,指的都是鼠标左键。

(3) 拖动

拖动操作,也叫拖拉,可以用来选择窗口中的一部分内容或是移动已选中的内容,例如在桌面上选择“我的电脑”图标,移动一下图标的位置。拖动操作的过程是:

- ①将鼠标光标移动到特定对象上;
- ②按下鼠标左键不放,同时移动鼠标;
- ③鼠标光标随着鼠标的移动而移动,当到达合适位置后,松开左键。



将桌面上一个图标拖动到新的位置后再将它移回原位。

二、纸牌游戏

第一次使用鼠标时,可能会感到操作鼠标不太容易,特别是掌握不好双击这一操作。为了快速熟悉鼠标用法,下面来做一个 Windows 中提供的纸牌游戏。

1. 启动纸牌游戏

操作步骤

第一步:在 Windows 98 桌面的左下角有一个“开始”按钮,用鼠标单击这个按钮,(瞧,我们已经开始用到单击了!)将会打开一个菜单。

第二步:将鼠标光标指向“程序”选项,右侧接着出现一个子菜单。

第三步:依次将光标指向“附件”→“游戏”,直到屏幕上显示如图 2-2 所示的“游戏”子菜单。

第四步:单击其中的“纸牌”,进入如图 2-3 所示的纸牌游戏窗口。

纸牌游戏的目的是通过各种方式将所有的牌从小到大的顺序移到右上角最终存放区的四个空位中。每个空位只能放一种花色。



图 2-2 打开纸牌游戏

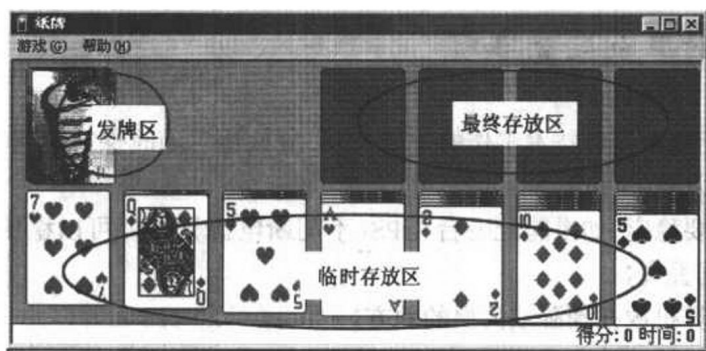


图 2-3 纸牌游戏窗口

2. 纸牌游戏规则

- (1) 在临时存放区中, 可以将扑克牌从某一叠移到另一叠中, 但是只能按降序并且花色必须不同。例如, 可以把黑 5 (黑桃或草花) 移到红 6 (红心或方块) 上。
- (2) 在临时存放区中, 只有移走上面一张牌以后, 才能把它下面的牌翻过来。
- (3) 如果某一叠中的所有纸牌都移到了别处, 将出现一空位置。这时可以在空位置上放一张 K 来开始新的一叠牌。
- (4) 对于临时存放区中最上面的牌, 只有比它小的同花色的牌都移到右上角的最终存放区以后, 才能将它移到花色堆中。
- (5) 单击发牌区最上面的牌可以翻开未发的牌。如果一次翻三张牌, 只能将最上面的牌拖到最终存放区。

3. 在纸牌游戏窗口中练习鼠标操作

单击: 单击发牌区左边的纸牌背面 (如图 2-4), 可使发牌区的右边显示一张或三张牌。

双击: 在发牌区或者临时存放区内双击符合游戏规则的纸牌, 可将其送至最终存放区中