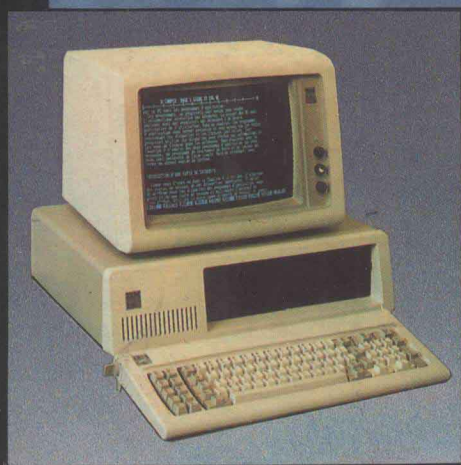


I B M P C

JOAN LASSELLÉ
CAROL RAMSAY

GUIDE DE L'UTILISATEUR



I B M P C

GUIDE DE L'UTILISATEUR



PARIS • BERKELEY • DÜSSELDORF

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

I

ANATOMIE DU PC

Le matériel	3
Le logiciel	6
Rappel	10

II

LES BASES

Création d'une disquette « DOS National »	16
Entrée de la date et de l'heure	20
Changement de lecteur	23
Entraînement à l'utilisation du clavier	24
Rappel	27

III

LES COMMANDES DE VOTRE PC

Les commandes tapées directement sur le clavier	31
La sélection à partir des menus	36
L'emploi des touches de fonction	36
Rappel	41

IV

LES DISQUETTES

L'étiquetage des disquettes	45
Le rangement des disquettes	46
La copie de disquettes	47
La protection contre l'écriture sur les disquettes	49
Vérification de la place disponible sur les disquettes	50
Nettoyage des lecteurs de disquettes	53
Rappel	53

V

LES FICHIERS

Choix du nom du fichier	57
Emploi des noms de fichier dans les commandes	58
Copie de fichiers	60
Changement du nom d'un fichier	65
Suppression d'un fichier	65
Rappel	66

VI

LES PROGRAMMES D'APPLICATION

Exécution d'une copie de secours	71
Chargement d'un programme d'application	72
Emploi d'un programme d'application	73
Rappel	75

VII

TRAVAIL AVEC LES PROGRAMMES D'APPLICATION

Séance de travail avec WordStar	79
Séance de travail avec VisiCalc	88
Rappel	95

VIII

LES PÉRIPHÉRIQUES

Les disques durs	99
Les imprimantes	99
L'extension mémoire	100
Les écrans couleur/graphique	101
Les adaptateurs de jeux	101
Les tables traçantes	102
Les adaptateurs de communication	102

IX

DEUX LISTES DE CONTRÔLE

Liste de contrôle : Vous	107
Liste de contrôle : PC	108
Service après vente	108

ANNEXE A

INSTALLATION DU PC

Choix d'un emplacement	111
Déballage de l'unité centrale	112
Branchement du clavier	112
Branchement de l'écran	113
Branchement du cordon d'alimentation	113
Réglage du clavier	115

ANNEXE B

EXÉCUTION DES OPÉRATIONS AVEC UN SEUL LECTEUR DE DISQUETTES

Création de la disquette DOS National	116
Copie de la disquette DOS National	119
Formatage d'une disquette	120
Copie d'un fichier sur une autre disquette	120

ANNEXE C

Glossaire	122
Index	127

I

ANATOMIE DU PC

Vous savez sans doute déjà que tout ordinateur est composé de deux parties : le matériel (la machine elle-même) et le logiciel (les informations utilisées avec la machine). Comparons avec une chaîne stéréo ; ses différents éléments correspondent au matériel tandis que les disques et cassettes sont l'équivalent du logiciel.

Voyons d'abord les éléments matériels du PC.

LE MATERIEL

L'UNITE CENTRALE (UC)

C'est le cerveau de l'ordinateur. C'est là que sont effectués les opérations et les calculs. A l'intérieur se trouvent les composants électroniques, le microprocesseur et les circuits imprimés qui permettent au PC de fonctionner. L'unité centrale contient la mémoire du PC, c'est-à-dire le dispositif capable de stocker les informations et les commandes. Certaines informations y sont stockées en permanence, tandis que d'autres sont chargées à partir d'une disquette pour être stockées temporairement. Parmi ces dernières se trouvent des programmes, comme par exemple le système d'exploitation, ou un progiciel de traitement de texte. Comme la taille mémoire du PC est limitée, ces programmes sont stockés sur disquette entre

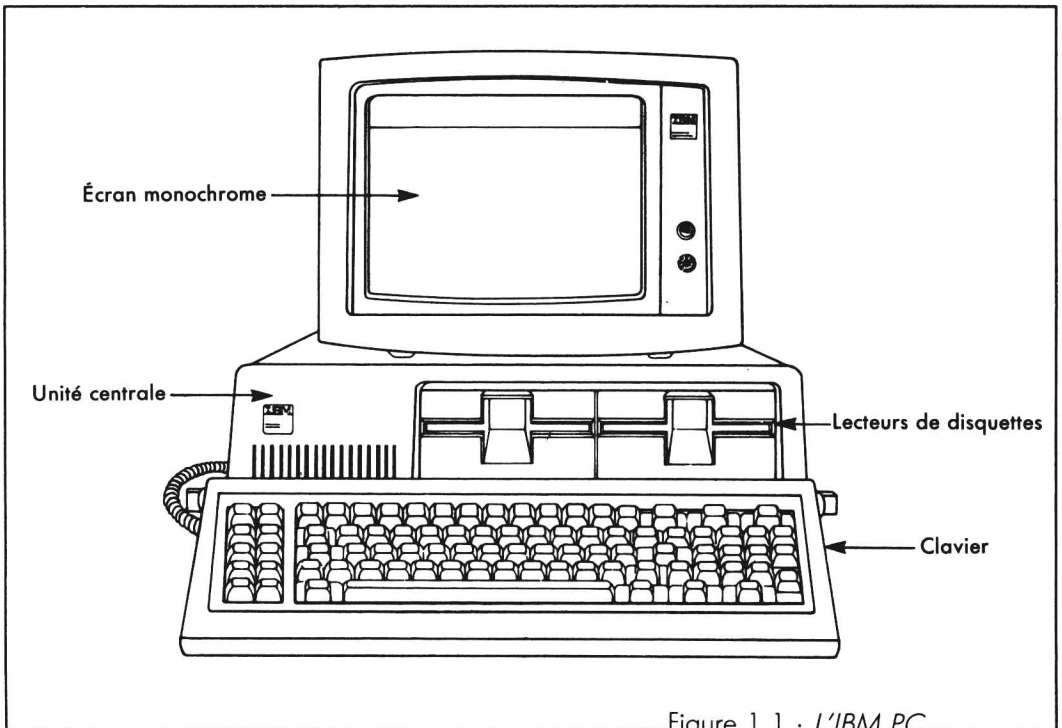


Figure 1.1 : L'IBM PC

deux séances de travail afin de libérer le maximum de place en mémoire.

LE CLAVIER

La communication avec le PC se fait à partir des commandes frappées au clavier. Vous remarquerez que la partie centrale du clavier ressemble à celle d'une machine à écrire. Les touches situées à droite et à gauche servent à effectuer des opérations spéciales, et sont employées soit seules, soit avec d'autres touches.

Si vous avez l'habitude d'utiliser une machine à écrire ou un autre clavier, vous savez qu'une touche peut avoir deux fonctions. Par exemple, la touche « ouverture de parenthèses » imprime une parenthèse gauche lorsqu'elle est employée seule. La même touche employée conjointement avec la touche « Majuscules » imprimera « 5 ». De nombreuses touches du clavier du PC sont utilisées de la même manière et différents résultats sont obtenus selon la combinaison employée. Nous les étudierons tout au long du livre, et plus particulièrement dans le Chapitre 3.

Le clavier a une inclinaison et une hauteur réglables, grâce à deux taquets situés sur les côtés.

Avec seulement ces deux éléments (l'unité centrale et le clavier) et sans lecteur de disquettes ni écran, il vous est impossible de stocker ou de visualiser vos informations. Un moyen de stockage et d'affichage est donc indispensable.

LES LECTEURS DE DISQUETTES

Les informations sont stockées grâce aux lecteurs de disquettes. Lorsque vous insérez une disquette dans le lecteur, vous pouvez transférer les données de la disquette vers la mémoire centrale (lecture ou chargement) ou de la mémoire centrale vers la disquette (sauvegarde, stockage ou écriture). Ce processus est identique au processus d'enregistrement et d'écoute d'une cassette ou d'un disque sur une chaîne stéréo. En fait, la connexion d'un lecteur de cas-

ettes au PC est prévue. Cependant, la plupart des PC sont vendus avec un ou deux lecteurs de disquettes, ce qui permet de stocker et de rechercher les données beaucoup plus facilement.

L'emploi de deux lecteurs de disquettes présente des avantages certains. Par exemple, pour recopier une information d'une disquette sur une autre, il suffit d'introduire la disquette à recopier dans un lecteur de disquettes et la future copie dans le deuxième lecteur. L'opération s'effectue en une seule manipulation, tandis qu'avec un seul lecteur vous devez introduire et retirer chaque disquette plusieurs fois. Autre exemple, lors de l'emploi d'un logiciel d'application : la disquette contenant le logiciel est placée dans un lecteur et la disquette d'enregistrement des informations est placée dans le deuxième lecteur. Si vous n'avez qu'un seul lecteur, vous devez changer les disquettes chaque fois que vous voulez charger ou stocker de nouvelles données.

Toutefois vos possibilités ne sont pas limitées si vous ne possédez qu'un seul lecteur de disquettes ; par contre certaines opérations demanderont plus de temps et plus de manipulations.

On suppose dans ce livre que vous avez deux lecteurs de disquettes. Le lecteur de gauche est le lecteur A : et celui de droite le lecteur B :. Les lecteurs ne sont pas étiquetés ; vous devez donc vous souvenir de leurs noms, ce qui ne présente aucune difficulté, étant donné la fréquence avec laquelle ils sont utilisés.

Si vous n'avez qu'un seul lecteur de disquettes, l'Annexe B vous explique comment procéder pour effectuer les exercices.

L'ÉCRAN

L'écran de visualisation, appelé également moniteur ou unité de visualisation, sert à afficher ce que vous frappez au clavier, à demander des instructions ou à poser des questions.

Un écran n'est pas indispensable au fonctionnement d'un ordinateur mais l'utilisateur en a besoin pour savoir ce qu'il a tapé sur le clavier et pour visualiser ce qui se passe. Sans écran l'ordinateur ne peut communiquer ; sa présence est donc indispensable. Vous êtes libre de choisir votre écran mais pour plus de simplicité nous supposons que vous utilisez l'écran monochrome IBM. Il est possible

d'employer un poste de télévision, à condition de posséder un adaptateur spécial. Vous trouverez plus de détails dans le *Guide d'utilisation*.

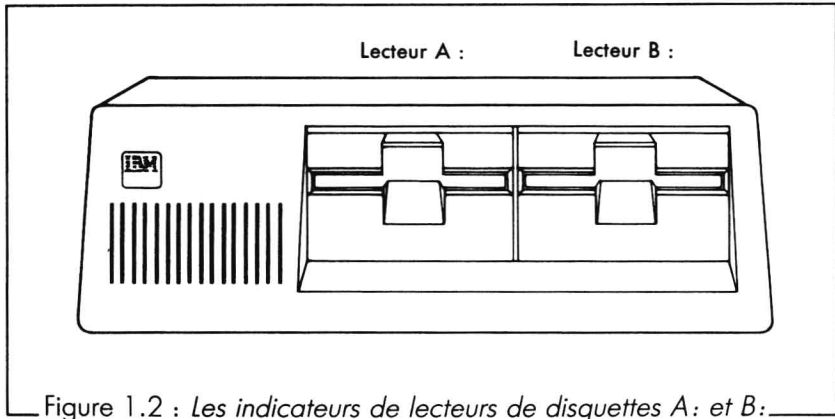


Figure 1.2 : Les indicateurs de lecteurs de disquettes A : et B :

Les deux boutons situés à côté de l'écran permettent tout comme sur un téléviseur ordinaire de régler le contraste et l'intensité.

LE LOGICIEL

Vous allez employer trois types de logiciels sur votre PC : le DOS, les programmes d'application et les informations créées à partir de ces programmes. Ces logiciels sont stockés sur des disquettes.

LE DOS

Le DOS (*Disk Operating System* — système d'exploitation de disques) gère le transfert de données entre la mémoire centrale et la disquette (appelée également mémoire externe ou mémoire de masse), ainsi que les divers périphériques (par exemple, une imprimante).

Le système d'exploitation de l'IBM PC s'appelle DOS ou

PC-DOS. Vous devez en acheter une copie en même temps que vous achetez l'ordinateur.

LES PROGRAMMES D'APPLICATION

Ce sont les programmes ou logiciels qui fonctionnent en collaboration avec le DOS. Ils remplissent une tâche déterminée et vous évitent de faire de la programmation. Il existe de très nombreux programmes d'application qui font de votre PC un outil de production très performant. Les plus répandus peuvent être classés en cinq catégories : programmes de traitement de texte, de gestion de bases de données, de gestion comptable, de dessin graphique et tableurs (ou « calcs »). Une sixième catégorie, les jeux, transforme votre PC en instrument de loisirs.

Il est fort probable que vous emploieriez au moins l'un de ces programmes soit chez vous, soit au bureau ; nous allons donc voir quelles sont leurs possibilités.

Programmes de traitement de texte

Ils transforment votre PC en une machine à écrire très évoluée. Parmi les plus connus se trouvent WordStar — présenté en détail dans le Chapitre 7 — Easywriter et Textor.

Un programme de traitement de texte vous permet de taper votre texte comme sur une machine à écrire. Cependant vous pouvez corriger vos fautes de frappe et modifier votre texte avant de l'imprimer, car les caractères sont stockés électroniquement et non sur papier. Vous pouvez effacer ou insérer des mots, des phrases, ou des blocs de texte entiers et les déplacer d'un endroit à un autre à l'aide de quelques touches. Vous pouvez ensuite stocker votre document sur une disquette et y revenir à tout moment. Il vous est possible de l'imprimer, de le modifier à volonté, d'en faire des copies et d'en stocker plusieurs versions.

L'énorme avantage des programmes de traitement de texte est qu'ils permettent de visualiser sur l'écran ce que vous allez l'imprimer. Si la présentation ne vous convient pas vous pouvez modifier les marges, l'espacement des lignes ou la tabulation et visualiser immédiatement la nouvelle présentation. Ceci s'appelle le forma-

tage sur écran. Bien que vous ne voyez que la partie du document affichée, celui-ci n'est pas limité par la taille de l'écran. Vous pouvez vous déplacer à l'intérieur du document et le visualiser page par page, ou écran par écran.

Dans certains bureaux, on trouve plusieurs PC servant exclusivement au traitement de texte. Employées par des gens spécialisés dans le traitement de texte, ces machines ont un rendement très élevé. Toutefois, depuis l'apparition des logiciels de traitement de texte, la dactylographie n'est plus un domaine réservé aux secrétaires. Les machines de traitement de texte sont désormais employées par tous ceux qui composent tous les jours des lettres et des rapports.

Les tableurs

Nous étudierons les tableurs de façon plus détaillée dans le Chapitre 7, et nous nous contenterons ici d'une courte introduction.

Tous les tableurs électroniques fonctionnent selon le même principe. Vous visualisez une feuille de travail, composée de rangées et de colonnes dont les intersections s'appellent cellules. Vous pouvez créer un tableau financier classique en rentrant sur la feuille des en-têtes tels que « Ventes », « Frais » ou « Bénéfices », ainsi que les données qui leur correspondent — soit des chiffres, soit des formules. Les chiffres sont des variables, et les formules sont calculées à partir de ces valeurs. Si un chiffre est modifié, toutes les valeurs calculées dans les formules sont également modifiées. La modification d'une formule entraîne la modification de toute valeur calculée à partir de cette formule. Ainsi il est très facile de jouer au jeu de « Que se passerait-il si... ? ». Une fois le modèle créé, vous pouvez voir les résultats entraînés par les différentes décisions. Que se passerait-il si les frais augmentaient, ou si les ventes diminuaient ? Ou si tel secteur était développé ? Quel est le seuil de rentabilité ? Vous pouvez chez vous, gérer votre budget, calculer vos impôts ou comparer le coût réel d'une location et celui d'un achat.

VisiCalc est actuellement le tableur le plus répandu, mais il en existe bien d'autres que vous pouvez utiliser sur votre PC.

Les programmes de gestion de bases de données

Une base de données est une masse d'informations qui sont soit des nombres, soit des textes. Le programme de gestion de bases de données vous permet de retrouver soit une certaine information, soit des informations répondant à certains critères, ou bien de trier et de classer les informations d'une façon particulière. Les bases de données peuvent être employées conjointement avec d'autres applications, comme par exemple le traitement de texte ou les tableurs.

Une base de données peut être très importante — comme celle qu'utilise une compagnie aérienne pour gérer sa billetterie — ou très petite comme celle qui contient la liste des employés d'un service.

InfoStar et dBase II sont deux programmes de gestion de bases de données très employés. Ils vous permettent de collecter et de classer des informations, puis de les trier selon différents critères. Toutefois, chaque programme est spécialisé dans un certain type de travail et vous devez les choisir suivant vos propres besoins.

Les programmes de comptabilité

Un logiciel de comptabilité peut aider à gérer une petite entreprise : établissement des paies et comptabilité. Le temps gagné vous permet de vous concentrer davantage sur votre travail.

Un ordinateur individuel équipé d'un logiciel de comptabilité peut gérer l'entreprise, ce qui revient probablement moins cher que de faire appel à des sociétés spécialisées.

Les logiciels graphiques

Ce sont des programmes qui permettent la visualisation des informations sous forme de graphiques et de diagrammes. Vous pouvez afficher des diagrammes sectoriels, des histogrammes ou toute autre représentation graphique. Ces représentations permettent de concentrer de grandes quantités de données et de mettre en évidence certaines tendances. C'est la raison pour laquelle les graphiques sont souvent utilisés dans les rapports, ou comme support à une présentation visuelle.

Les logiciels graphiques sont très utiles mais requièrent un

matériel particulier. En plus de la carte graphique à ajouter à l'unité centrale, il faut un moniteur graphique (normalement un moniteur couleur). L'achat d'un traceur peut être utile si vous souhaitez faire des copies sur papier des représentations apparues à l'écran.

Les jeux

L'utilisation favorite du PC à la maison risque bien d'être celle de la console de jeux. Le choix de jeux est très varié — les meilleurs utilisent le mouvement et le graphisme et comportent plusieurs niveaux de difficulté.

Bien que les jeux n'aident pas tellement à travailler, ils constituent un excellent moyen de détente, et peuvent même aider à la résolution de problèmes et à l'acquisition d'une plus grande dextérité.

Vous êtes maintenant familiarisé avec les différents éléments du matériel et du logiciel de votre PC. Vous êtes donc en mesure de commencer à travailler avec lui.

RAPPEL

Votre ordinateur comporte les éléments matériels suivants :

- L'unité centrale
- Le clavier
- Les lecteurs de disquettes
- L'écran

Il y a trois types de logiciels :

- Les systèmes d'exploitation de disques (DOS)
- Les programmes d'application
- Les tableaux et informations employés avec vos programmes d'application

Six catégories de programmes d'application sont très répandues :

- Le traitement de texte
- Les tableurs
- Les programmes de gestion de bases de données
- Les programmes de gestion comptable
- Les graphiques
- Les jeux.

II

L E S B A S E S

Vous êtes maintenant familiarisé avec les divers éléments de l'IBM PC et vous avez une idée précise de ce qu'il peut réaliser. Vous pouvez commencer à travailler. Mais avant toute chose bien vérifier :

- que votre PC est branché,
- que vous possédez une disquette DOS (elle se trouve dans le manuel de référence du DOS),
- que vous avez des disquettes vierges pour recevoir les copies que vous allez faire.

Si tout est prêt, vous pouvez continuer à lire ce chapitre.

