



21 世纪网络平台大学计算机系列教材

网络平台计算机应用基础实验与习题



白燕 主编



科学出版社

www.sciencep.com

·21 世纪网络平台大学计算机系列教材·

网络平台计算机应用基础 实验与习题

白 燕 主编

科学出版社

北 京

内 容 简 介

本书是《网络平台计算机应用基础教程》的配套实验与习题教程。全书分两大部分,第一部分是实验部分,由实验1~8构成,分别为PC机基本练习、中文Windows 2000、Internet基础、中文Word 2000、电子表格软件Excel 2000、多媒体应用基础、多媒体演示文稿PowerPoint 2000、FrontPage 2000;第二部分是习题部分,与教材的14章一一对应,每章大体含单选题、多选题、填空题、判断题、计算题、简答题等题型。

本套书最大的特点是将计算机应用放到网络环境中,尤其是结合国际互联网环境来编写,可供高校非计算机专业学生使用,也可作为高职高专、网络学院、成教学院的计算机基础课教材以及计算机培训教材,还可供社会学习者自学使用。

图书在版编目(CIP)数据

网络平台计算机应用基础实验与习题/白燕主编. - 北京:科学出版社,2004
(21世纪网络平台大学计算机系列教材)

ISBN 7-03-014175-x

I.网… II.白… III.电子计算机-高等学校-教学参考资料 IV.TP3

中国版本图书馆CIP数据核字(2004)第083303号

责任编辑:杨瑰玉

责任印制:高 嵘/封面设计:李梦佳

科 学 出 版 社 出 版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

湖北京山德新印刷有限公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2004年8月第 一 版 开本:787×1092 1/16

2004年8月第一次印刷 印张:13 3/4

印数:1-6 000

字数:336 000

定价:19.80 元

(如有印装质量问题,我社负责调换)

《网络平台计算机应用基础实验与习题》编委会

主 编 白 燕

副主编 李 铁

编 委 （按姓氏笔画为序）

白 燕 苏 勇 李 铁 束建薇 吴昕怡
陈其乐 高晓清 徐 涛 曾西洋

前 言

21 世纪, 计算机应用能力是我们每个人, 尤其是青年人应该具备的基本能力之一。20 世纪 90 年代以来, 国际互联网在我国飞速发展, 我国已经成为国际互联网应用的世界第二大国。从某种意义上讲, 国际互联网对我们生活的这个时代所产生的影响比计算机所产生的影响更加深刻。国际互联网的应用是以计算机和计算机网络的应用为基础的, 所以, 我们今天已经很难离开网络孤立地讨论计算机了。

计算机应用基础作为我国各类高等院校所有专业的必修课, 已经有将近十年的历史。计算机学科本身的特点, 决定了该学科的知识更新速度远远高于其他传统学科, 这种特点反映到计算机应用基础的教材和教学中来是很自然的。这些年来, 国内许多计算机方面的专家编写了很多很好的计算机应用基础教材, 这使我们在教学中受益匪浅。另一方面, 我们也注意到, 如果我们脱离网络、国际互联网孤立地向学生讲授计算机应用的各个方面似乎也有些遗憾。这也就是我们编写这套基于网络的计算机应用基础教材的初衷。

本套书最大的特点是将计算机应用放到网络环境, 尤其是国际互联网环境中来讲授, 这和学生今后的应用环境是一致的。编写时, 力求紧密结合计算机发展的最新技术和成果, 强调 Windows 2000 操作系统、Office 2000 系列应用软件、网络 (特别是 Internet) 以及多媒体应用技术的操作。另外我们也注意到知识面的宽度, 以便既能让学生获得足够的计算机基础知识, 培养学生用计算机解决一般实际问题 and 适应当前计算机应用网络化多媒体化的能力, 同时也为参加全国计算机等级考试的学生提供必要的支持。

本书是《网络平台计算机应用基础教程》的配套实验与习题教程。本课程操作性很强, 实验和习题对强化教学内容的掌握理解、概念的巩固、常识的理解记忆, 特别是对学生的实际动手能力起着不可缺少的作用。实验部分通过大量图片和步骤, 指导学生一步一步地操作, 培养学生的实际操作能力。与教材的章次相同, 习题部分的每一章都为教师布置作业和学生全面练习提供了大量的习题, 章后还附有参考答案。

本书由白燕任主编, 李铁任副主编。参加编写的有陈其乐 (实验第 1 章, 习题第 3 章)、束建薇 (实验第 2 章, 习题第 5、6 章)、苏勇 (实验第 3 章, 习题第 8 章)、李铁 (实验第 4 章, 习题第 7、9 章)、曾西洋 (实验第 5 章, 习题第 4、10 章)、高晓清 (实验第 6 章, 习题第 11 章)、白燕 (实验第 7 章, 习题第 2、12 章)、吴昕怡 (实验第 8 章, 习题第 13 章)、徐涛 (习题第 1、14 章)。

在多年的计算机应用基础教学中我们深深感到, 推选一部合适的教材已属不易, 而编写一套理想的教材其难度就更是不言而喻了。尽管我们已经努力地去做了, 但是由于我们的学术水平和经验所限, 不尽人意之处一定在所难免, 我们衷心地期待专家同行以及读者的批评, 我们将在今后再版时尽力改正。

编 者

2004 年 8 月

目 录

一、实 验 部 分

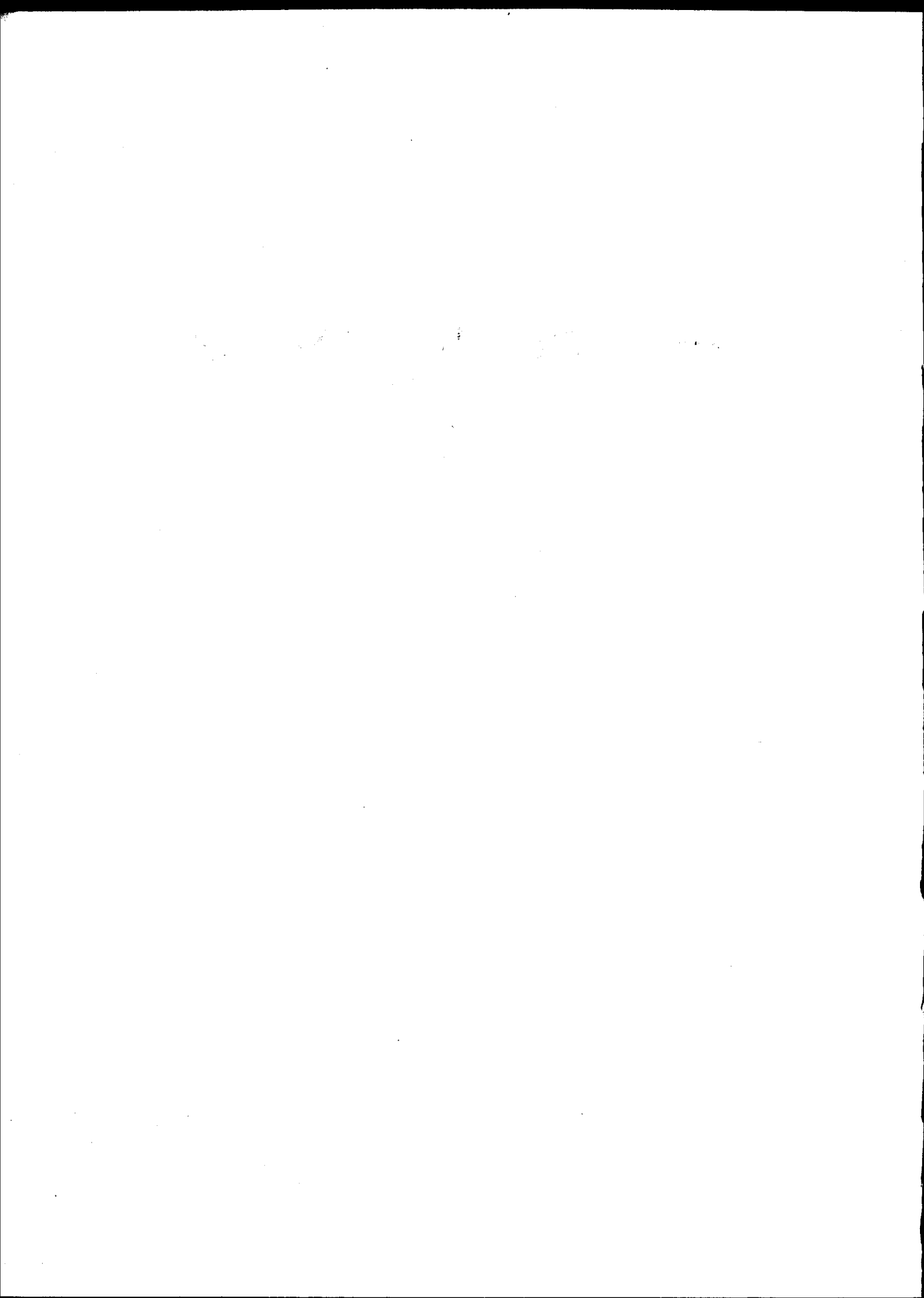
实验 1	PC 机基本练习	3
实验 2	中文 Windows 2000	7
2.1	Windows 2000 基本操作	7
2.2	“开始”菜单与资源管理器	8
2.3	控制面板的使用	11
2.4	MS-DOS 方式	13
实验 3	Internet 基础	15
3.1	配置 TCP/IP 协议及 Internet 的连接	15
3.2	练习 Ping、Ipconfig 等相关操作	15
3.3	Internet Explorer	16
3.4	Outlook Express	17
3.5	Flashget	19
3.6	Leapftp	19
实验 4	中文 Word 2000	21
4.1	文档编排	21
4.2	插入图片和图文混排	27
实验 5	电子表格软件 Excel 2000	32
5.1	Excel 2000 的启动与退出	32
5.2	使用工作表	33
5.3	使用单元格	35
5.4	行和列的操作	37
5.5	向工作表中输入数据	39
5.6	使用公式和函数	40
5.7	自动填充数据	41
5.8	数据排序、筛选和汇总	41
5.9	格式化工作表	43
5.10	使用图表	44
5.11	Web 应用	46
5.12	操作实例	47
实验 6	多媒体应用基础	50
6.1	多媒体属性设置	50
6.2	Windows 中“录音机”的使用	53
6.3	Windows 中“媒体播放器”的使用	54
实验 7	多媒体演示文稿 PowerPoint 2000	57

7.1 制作组织结构图幻灯片·····	57
7.2 制作多媒体幻灯片·····	61
实验 8 FrontPage 2000·····	63

二、习 题 部 分

第 1 章 计算机与信息处理 ·····	71
第 2 章 信息在计算机内的表示 ·····	76
第 3 章 计算机硬件 ·····	86
第 4 章 计算机软件 ·····	97
第 5 章 MS-DOS·····	103
第 6 章 Windows 2000·····	110
第 7 章 计算机网络基础·····	117
7.1 计算机网络的功能与组成 ·····	117
7.2 数据通信基础 ·····	120
7.3 网络体系结构 ·····	122
7.4 计算机局域网 ·····	124
第 8 章 Internet 基础·····	129
第 9 章 中文 Word 2000 和 WPS 2000·····	133
第 10 章 电子表格软件 Excel 2000·····	165
第 11 章 多媒体应用基础 ·····	180
第 12 章 多媒体演示文稿 PowerPoint 2000·····	190
第 13 章 FrontPage 2000·····	199
第 14 章 综合应用·····	209

一、实验部分



实验 1 PC 机基本练习

本实验的目的是训练英文打字。

英文打字是一种复杂的条件反射。这种条件反射建立越深就越牢固,则做出的反应就越迅速,越灵敏,越准确。这在英文打字中称为键位印象。明确和熟悉键位的排列与手指分工,打起字来才能得心应手,并能把错误反馈给大脑进行校对验证。熟悉键盘的方法要用“行→手→指”的行为强化。它的条件过程是通过“(1)眼→(2)脑→(3)手→(4)脑”来完成的:

- (1) 眼睛看到并接受文稿上的字符信息。
- (2) 把这一信息传递给大脑。
- (3) 大脑根据接收到的字符信息指令手指击打相应键位。
- (4) 手指凭触觉把完成的情况反馈给大脑,让大脑进行校对验证。

这一过程从开始到结束仅发生在一瞬间。这一程序进行得如何,一是靠视觉感官接受的信息的精确度;二是靠手触觉来完成情况的准确性,要达到十分准确,就必须对字符键的分布、方位相当熟悉对手指分工十分明确;三是在打字时,注意力必须高度集中;四是打字时情绪必须十分稳定。

训练英文打字,一开始就要抓好基本功——坐姿端正,眼看底稿击键复位,使其逐步形成键位印象。

本实验的基本内容是键位训练(即注意集中训练)。读者应熟记键位分布图(图 1-1),经过眼→脑→手→脑四个环节瞬间印象,逐步形成一种条件反射,协调使用眼、脑、手等器官。手指可置于基本键位上,闭目默忆键位及手指分工。完成某一练习后,进行校对、捉错,分析错误原因,找到矫正方法,从中领会打字指法的规律。从有节奏的训练到限时计数训练,一般采用逐步字数达标、评定的方法,防止单纯追求速度而忽略准确率。

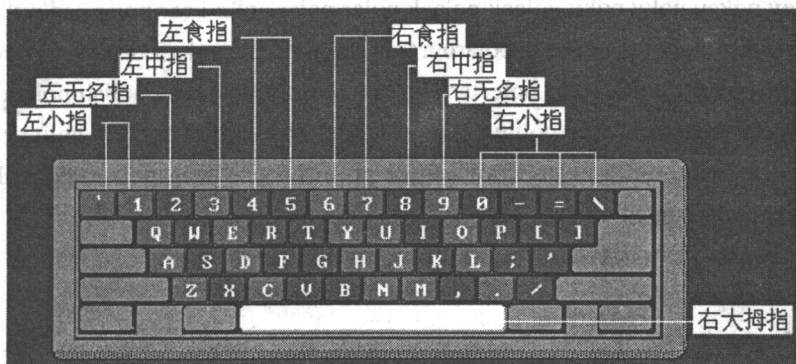


图 1-1 键位分布图

1. 键盘基本键位 a s d f g h j k l ; 练习

- (1) a s d f g h j k l ;

(2) s d h j k g f l a ;

(3) j k l ; h g f d s a

(4) as ad sad jas; has lag lad jag;

(5) sad sad sag sag saga saga sal sal ; sass sass had had hash hash ; halala halala halakah halakah halalah halalah ; fad fad fag fag faff faff ; gas gas gaff gaff gaga gaga gala gala gad gad ; lag lag lad lad ; kaf kaf kaka kaka ; ash ash ;

2. 键盘键位 q w e r t y u i o p 练习

(1) q w e r t y u i o p

(2) r e w q p o i u y

(3) q p o w e i u r t y

(4) power pow owe oew weit type

(5) query quweety your weiter priew

(6) shadeshade shakeshake sharkshark shadowshadow shadowedshadowed shadowlessshadowless shadyshtady shaftshaft shaggyshaggy shakershaker shakilyshakily Shakespeare Shakespeare shahshah shagreenshagreen shaikhshaikh shake off shake out shake up shale oil shake a loose leg shade tree

(7) asas as a joke as a result as a result of as a rule as a shot as a whole as easy as pie as far as as far as it goes as follow as follows as for as from as good as as good as a play as if as it is as it were as large as life as like as two peas as of old as regards as safe as a house as stiff as a poker as straight as a die as the sparks fly upward as the story goes as though as to as true as a die as true as steel as usual as weak as water as well as asafetida asafetida aseity aseity asepsis asepsis aseptic aseptic asgard asgard ash ash ash fire ash key ashake ashake ashery ashery ashes ashes ashlar ashlar ashlar ashlar ashler ashler

(8) pod pod podagra podagra podded podded podge podge podgy podgy podia podia podiatrist podiatrist podiatry podiatry poesy poesy poet poet poet laureate poetaster poetaster poetess poetess poetry poetry pogo pogo poi poi poilu poilu poke poke poker poker poker work pokeweed pokeweed pokey pokey poky poky polack polack polar polar polar bear polar cap polar circle polar lights polaris polaris polarity polarity polarograph polarograph polariod polariod polder pol der pole pole polecat polecat poles apart polestar polestar polis polis polish polish polish off polish up polished polished polisher polisher polite polite polite letters politely politely polit er politer polity polity polka polka polka dot poll poll poll parrot polliwog polliwog poll st er pollster pollute pollute pollywog pollywog polo polo

3. 键盘键位 z x c v m , . / 练习

(1) z x c v m , . /

(2) m z n x c b v / . ,

(3) b b v x z c c m n m . , v /

(4) bcc vzx mnb b,c m.n v/x

(5) baal baal baba baba babble babble baboonery baboonery babul babul baby bond baby carriage baby kisser baccalaureate baccalaureate baccate baccate bacchanalian bacchanalian bacchii bacchii bachelorship bachelorship bachelorette bachelorette back away back room back room

boy back stairs bacteriostatically bacteriostatically bacteremia bacteremia bacteric bacteric baff
baff bagman bagman baguet baguet bahadur bahadur

(6) mac mac macaroni macaroni , machine machine machicoulis machicoulis , macroeopsm
macrocosm macrobian macrobian macrocell macrocell madrepore madrepore maecenas maecenas ,
magazine magazine magic magic magician magician magnetic magnetic , magnific magnific mag-
nify magnify magniloquence magniloquence .. mahout mahout maidenish maidenish mailbox
mailbox // mailplane mailplane maintenance maintenance maisonnette maisonnette maize maize
majolica majolica ./

(7) niacin niacin nice nice niblick niblick nicker nicker nicotinize nicotinize niddering nid-
dering nihility nihility nilpotent nilpotent nimiety nimiety / nine-nine nitrogen nitrogen nitrogenous
nitrogenous / nobleman nobleman nobody nobody noegenesis noegenesis nodulous nodulous / na-
bobody nabobody neuralgia neuralgia /

(8) computer computer command command camomile camomile . camphor camphor canapé
canapé . calceolate calceolate calcicolous calcicolous . calculatedly calculatedly ceanothous ceano-
thous . cedarbird cedarbird celebrate celebrate cicatrisation cicatrisation cienage cienage cicis-
beism cicisbeism crab crab cracksman cracksman cradlesong cradlesong : web site ;
http://sohu.com ; sina.com ; etang.com ; iiyss.com.usa ;

4. 键盘键位`1 2 3 4 5 6 7 8 0 - = \ [] ' ; 练习

(1) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

(2) 110 119 263 538 590 702 733 302 804

(3) [027]83922234-12 \ [027]021927465 \ 398432801

(4) telephone number ; 83432156[oh] fax number ; 39843295[o] block no; n34243
dog's name is dog 3

(5) 2-4=-2 ; a=-3-1 ; 4/2=2 ; 10/5=2 ; 10-10/2=5 ;

5. 键盘键位~! @ # \$ % ^ & * () _ + 练习

(1) ! @ # \$ % ^ & * () _ + ~

(2) ## @ @ % % ** _ _ ++ (())

(3) (1+2-3+10%2-2*1)/(3^3)= ;

(4) _e_j_z@263.com.cn

(5) mailbox ; time@tom.com give him a book! Oh! My god ! his mailbox is zro@263.com
what can i say is #####, give the results of the following expressions; (1)a=b=5; (2)c=a+=b++;
(3)1&&0; (4)!4 && (5)%3; (5)e^3+c**2; you are right! well, i'll give you \$100~\$200 dollars (_
leader consent)\

6. 键盘键位{ } | : "<>? 练习

(1) { } | : "<>? ,

(2) ? " : | | { } < >

(3) { (2,4) (3,5) (5,6) } || { (34,56) (78,43) }

(4) a>b && b<c || !e

7. 综合练习

(1) DIGITAL imaging on the Java platform has been supported since its first release, through

the `java.awt` and `java.awt.image` class packages. The image-oriented part of these class packages is referred to as *AWT Imaging* throughout this document. In this chapter, we review briefly the imaging portions of AWT and examine in some detail the imaging features of the Java 2D API, which is new in the 1.2 version of the Java Development Environment and is part of the Java Foundation Classes. The Java Advanced Imaging API uses and extends the features of the Java 2D API as the foundation for its own imaging classes. An understanding of the imaging architecture of the Java 2D API is essential to understand the Java Advanced Imaging API architecture; therefore, we discuss the Java 2D API at some length.

(2) To alleviate some of the restrictions of the original AWT imaging model and to provide a higher level of abstraction, a specification called the *Java 2D API* was developed for the 1.2 version of the JDK that extends AWT's capabilities for both two-dimensional graphics and imaging. In practice, the Java 2D API package is contained in the Java Foundation Classes and is a part of the Java core technology (and thus available in all Java platform implementations). However, in this document, the distinction between the Java 2D API and the AWT is preserved for convenience of reference.

(3) Resolution independence for images is a poorly understood topic because it is poorly named. The more general problem is "rendering independence": the ability to describe an image as you want it to appear but independent of any specific instance of it. Resolution is but one feature of any such rendering; others are the physical size, the output device type, the color quality, the tonal quality, and the rendering speed. A rendering-independent description is concerned with none of these. In this document, the term *rendering-independent* will be used for the more general concept instead of *resolution-independent*. The latter term will be used specifically to refer to independence from final display resolution. For a rendering-independent description of an image, two fundamental elements are needed.

- An unrendered source (sometimes called a *resolution-independent source*). For a still image, this is, conceptually, the viewfinder of an idealized camera trained on a real scene. It has no logical "size". Rather, one knows what it looks like and can imagine projecting it onto any surface. Furthermore, the ideal camera has an ideal lens which is capable of infinite zooming. The characteristics of this image are that it is two dimensional, has a native aspect ratio (that of the capture device), and may have properties which could be queried.

- Operators for describing how to change the character of the image, independent of its final destination. It can be useful to think of this as a pipe of operations. These two together specify the visual character that the image should have when it is rendered. This specification can then be associated with any device, display size, or rendering quality. This is the primary power of rendering independence: the same visual description can be routed to any display context with an optimal result.

实验2 中文 Windows 2000

Windows 2000 提供了全新的图形用户界面。Windows 2000 的桌面是用户对系统进行操作的界面。通过桌面能完成计算机的管理和设置、网络的连接和通信、文件和文件夹的管理、应用程序的使用等各项操作。

Windows 2000 的资源管理器是一个具有图形化界面、用于完成文件操作(复制、删除、更名、移动、查找等)的工具软件。资源管理器按照树形结构显示计算机中存储的文件,用户可以按大图标、小图标、列表、详细资料等方式显示文件,也可以按多种方式对文件显示进行排序。

Windows 2000 的控制面板可以进行系统设置,如定制个性化的外观,包括显示外观、文件和文件夹外观、任务栏、键盘、鼠标、多媒体等;也可以修改系统设置,使 Windows 2000 能正常工作,包括添加新硬件、系统、网络等。

MS-DOS 方式是 Windows 2000 提供的通过命令行方式接受用户从键盘发出的控制命令的工具,用户可以在 MS-DOS 中执行 DOS 命令。

本实验的目的有:① 了解 Windows 2000 桌面构成;② 掌握鼠标的使用;③ 掌握窗口的组成和基本操作;④ 掌握菜单的分类和基本操作;⑤ 使用 Windows 2000 的“帮助”功能;⑥ 掌握 Windows 2000 的关闭、重新启动和注销;⑦ 掌握应用程序的启动、关闭和切换;⑧ 熟悉资源管理器窗口的构成;⑨ 掌握文件、文件夹和磁盘管理的操作;⑩ 掌握从开始菜单启动应用程序;⑪ 掌握显示属性的更改;⑫ 掌握键盘、鼠标的属性更改;⑬ 了解系统属性;⑭ 掌握进入、退出 MS-DOS 方式的方法;⑮ 学会 MS-DOS 最常用的命令;⑯ 掌握在 MS-DOS 方式下启动应用程序。

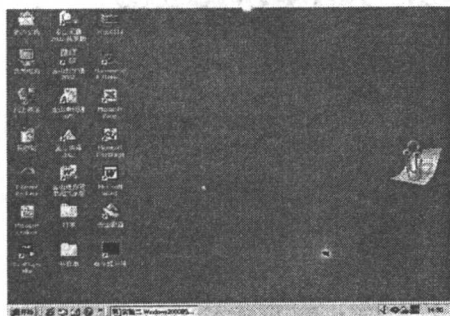


图 2-1 Windows 2000 桌面构成图

鼠标的基本操作有:

(1) 指向:将鼠标指针移动到“我的电脑”图标上。对某个对象进行拖动、单击、右击或双击操作之前,都必须先指向该对象。

(2) 拖动:按住鼠标左键并移动鼠标到目的地,释放鼠标。

(3) 单击:按下和释放鼠标左键。

(4) 右击:按下和释放鼠标右键。

(5) 双击:连续快速两次单击。

2.1 Windows 2000 基本操作

1. 认识 Windows 2000 桌面 开机进入 Windows 2000,浏览 Windows 2000 桌面,认识桌面图标、任务栏、开始菜单等桌面组成部分,了解各部分的功能。

Windows 2000 的桌面构成如图 2-1 所示。

2. 练习鼠标的基本操作 鼠标是除键盘外的另一种向计算机发出指令的输入设备。“鼠标指针”标识鼠标当前在屏幕的控制位置,正如键盘“光标”标识键盘当前在屏幕的输入位置。

3. 观察窗口的构成,练习窗口的基本操作 双击桌面上“我的电脑”图标,打开“我的电脑”窗口,如图 2-2 所示。

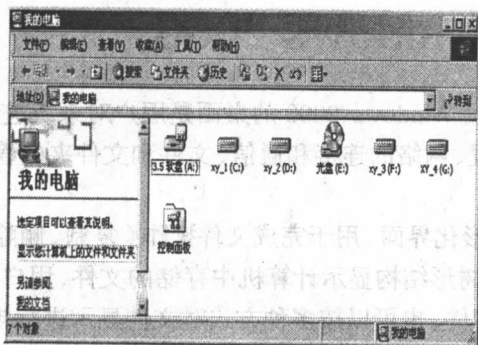


图 2-2 “我的电脑”窗口



图 2-3 系统时钟属性窗口

4. 观察菜单的构成,练习菜单的基本操作 观察“我的电脑”窗口,认识窗口菜单。

5. 修改系统时钟 双击任务栏上的系统时钟,弹出如图 2-3 所示的窗口。修改日期或时间,按“确定”按钮保存。

6. 获取帮助 单击“开始”菜单中的“帮助”项,弹出“Windows 2000 帮助”窗口,如图 2-4 所示。用鼠标单击要了解的项目。

7. 关闭、重新启动和注销 Windows 2000 单击“开始”菜单中的“关机”命令项,弹出如图 2-5 所示对话框。单击“注销”选项,可注销当前用户;单击“关机”选项,可关闭计算机系统。其余类推。

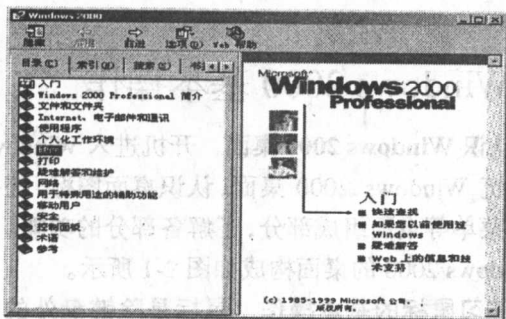


图 2-4 Windows 帮助窗口

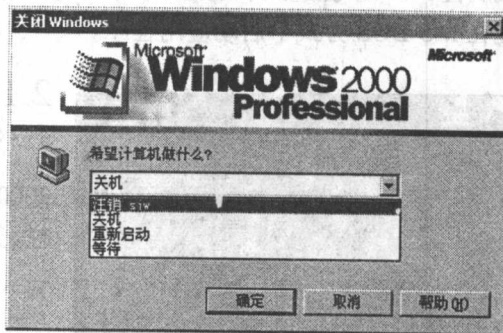


图 2-5 关闭系统对话框

2.2 “开始”菜单与资源管理器

1. 运行、切换、关闭应用程序 运行应用程序的方法有多种多样,其中之一是通过“开始”菜单。

(1) “记事本”应用程序位于“开始/程序/附件”中,用鼠标单击“开始”按钮打开“开始”菜单,移动鼠标指向“开始”菜单中“程序”选项,再指向出现的“附件”选项,单击“记事本”运行。

(2) “资源管理器”位于“开始/程序/附件”中,用鼠标单击“开始”按钮打开“开始”

菜单,移动鼠标指向“开始”菜单中“程序”选项,再指向出现的“附件”选项,单击“Windows 资源管理器”运行。

(3)要切换应用程序可以直接单击任务栏上要激活的应用程序按钮,或按<Alt>+<Tab>组合键。

(4)要关闭应用程序,只需关闭应用程序所在窗口或选择程序菜单栏中“文件/退出”。

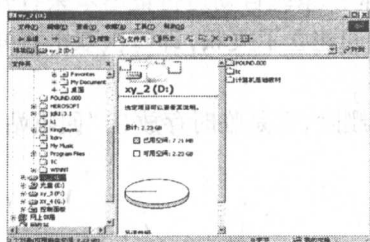


图 2-6 资源管理器窗口

2. 熟悉“资源管理器”窗口的构成 打开“资源管理器”,现如图 2-6 所示窗口。

(1)移动鼠标到两个窗格中间的分隔线,拖动此分隔线可调整左右窗格大小。

(2)单击工具栏中的“查看”按钮,可以更改显示方式。在右窗格的空白处右击鼠标,选择“排列图标”,在弹出的子菜单中选择一种排序方式。

(3)  : 磁盘图标,  : 文件夹图标。

3. 通过资源管理器进行文件夹、文件的操作 对资源管理器中的某个文件或文件夹进行操作前,需要先用鼠标单击此对象来选定它。

(1)单击资源管理器左边窗格中的名称为“D”的磁盘图标,此时右边窗格中出现 D 盘中所含文件和文件夹,如图 2-7 所示。在右边窗格的空白处右击鼠标,再单击弹出的菜单中的“新建/文件夹”选项,键入文件夹名称 Mydoc,按回车键确定。

(2)双击 Mydoc 文件夹图标可以打开此文件夹,在左边窗格中 D 盘所含的文件夹中可以发现 Mydoc 文件夹,此时文件夹图标为 ,表示 Mydoc 文件夹已打开,右边窗格内的内容为此文件夹中的内容,此时它刚新建,内容为空,如图 2-8 所示。在其中建立 Mysub 子文件夹。

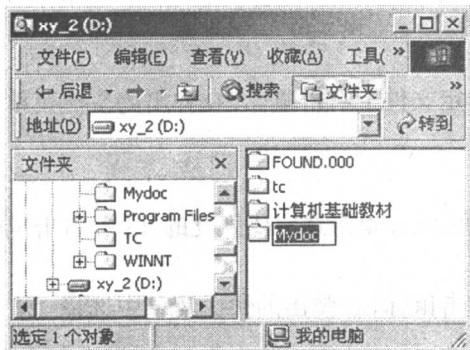


图 2-7 资源管理器窗口



图 2-8 资源管理器窗口

(3)单击左边窗格中的 Mydoc 文件夹图标,在右边窗格的空白处右击,在弹出的菜单中选择“新建/文本文档”,输入 Myfile 文件名。

(4)要移动 Myfile.txt 文件,先选定它,拖动 Myfile.txt 文件图标到 Mysub 文件夹的图标上,释放鼠标左键,这样 Myfile.txt 文件就被移动到 Mysub 文件夹中。打开 Mysub 文件夹,核查移动结果。

(5)右击 Myfile.txt 文件图标,在弹出的菜单中选择“重命名”选项。键入 Myren.txt 文件名,回车确定。

(6) 右击 Myren.txt, 在弹出的菜单中选择“属性”项。此时会弹出属性窗口, 如图 2-9 所示。文件有三种属性, “只读”、“隐藏”和“存档”, Myren.txt 具有“存档”属性, 用鼠标单击“只读”复选框, 可使 Myren.txt 具有只读属性。

(7) 双击 C 盘, 选择“WINNT”文件夹, 在右边窗格的空白处右击鼠标, 在弹出的菜单中选择“排列图标/按大小”。

4. 文件和应用程序之间的关联 双击 Myren.txt 文件图标后, 系统自动运行记事本来打开该文件。这表明后缀为 txt 的文本文件和记事本的应用程序之间建立了关联, 即每次双击打开文本文件时系统自动运行记事本来打开这种类型的文件。

5. 回收站的使用 被删除的文件或文件夹并没有被真正删除, 而是临时存放在“回收站”中, 如图 2-10 所示。

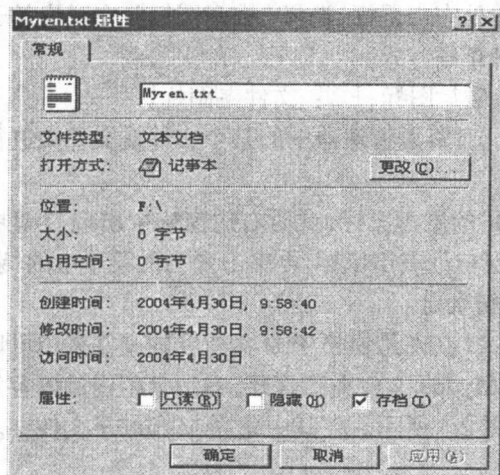


图 2-9 文件属性对话框

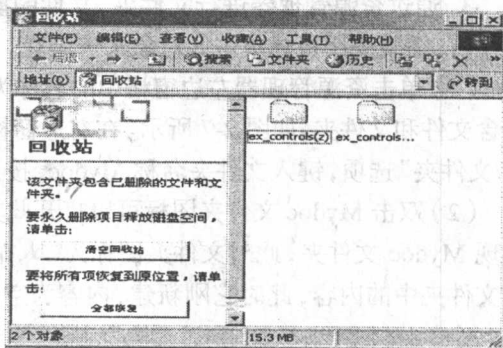


图 2-10 “回收站”对话框

(1) 选定 Mysub 文件夹中的一个文件, 在选定文件上右击鼠标, 在弹出的快捷菜单上选择“删除”命令或按键。

(2) 此时桌面回收站图标为 .

(3) 要恢复被删除的文件, 用鼠标双击打开回收站, 单击选定要恢复的文件, 右击鼠标在弹出的快捷菜单中选择“还原”选项。

(4) 真正删除文件或文件夹。选定回收站, 右击鼠标, 在弹出的快捷菜单中选择“清空回收站”即可。

6. 查找、运行应用程序文件 单击“开始”菜单中“搜索”选项中的“文件或文件夹”命令, 弹出对话框, 如图 2-11 所示。在“要搜索的文件或文件夹名为”输入框中键入“tc”, “搜索范围”设置为本地硬盘 D。单击“立即搜索”按钮, 查找结果显示在窗口右边的空白区。

双击查找到的文件的图标, 则可运行此程序。右击文件图标, 在弹出的快捷菜单中选择相应的命令, 可进行其他的操作。

7. 查看磁盘的属性 右单击资源管理器中的磁盘 C 的图标, 在弹出的快捷菜单中选择“属性”选项, 可查看 C 盘属性。

8. 软盘格式化 先将一张软盘插入驱动器 A 中, 右击资源管理器中的磁盘 A 图标, 在弹出的快捷菜单中选择“格式化”选项, 如图 2-12 所示。