

华东高校计算机基础教育研究会推荐教材

# 计算机 应用基础上机教程

主编 胡建华

大学图书馆

东南大学出版社

中国水利水电出版社

上海交通大学出版社

华东高校计算机基础教育研究会推荐教材

# 计算机应用基础上机教程

主 编 胡建华

副主编 海 滨

编 写 (以姓氏笔划为序)

王 锋 李 辉 周 璟

胡建华 姜玉蕾 徐圣林

唐 全 海 滨

东南大学出版社(南京)

中国水利水电出版社(北京)

上海交通大学出版社(上海)

## 内 容 提 要

本书系《计算机应用基础》配套的上机教程,推出 Windows, 计算机应用软件 word、Excel、powerpoint, Internet 的应用, 以及网页的制作技巧与使用方法等 27 个上机实验。

## 图书在版编目(CIP)数据

计算机应用基础上机教程/胡建华编著. —南京:东南大学出版社, 2000.12

华东高校计算机基础教育研究会推荐教材

ISBN 7-81050-558-0

I. 计... II. 胡... III. 电子计算机-高等学校-教材 IV. TP3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 58130 号

东南大学出版社出版发行

(南京四牌楼 2 号 邮编 210096)

出版人: 宋增民

江苏省新华书店经销 常熟市印刷八厂印刷

开本: 787mm × 1092mm 1/16 印张: 9 字数: 213 千字

2001 年 1 月第 1 版 2001 年 8 月第 2 次印刷

印数: 4 001 - 7 000 册 定价: 12.00 元

(全套总定价: 37.00 元)

(凡因印装质量问题, 可直接向发行科调换)

电话: 025-3792327, 7711295

## 序

为了适应我国高校面向 21 世纪计算机基础教育的发展和需要,华东高校计算机基础教育研究会于 1998 年 11 月在浙江金华召开了理事扩大会,对高校计算机基础教育的教材建设问题进行了专题研讨。会议认为,华东地区经济发达、科教先进,高校多达 300 余所,而现有的计算机基础教育的教材建设与现有的地区优势极不相符。80 年代中期华东高校计算机基础教育研究会曾组织出版过一批深受读者欢迎的计算机教材。面对当前计算机科学与技术的飞速发展,计算机基础教育已成为理、工、农、医、商、经贸、政治、文化、艺术等各行各业的公共基础教育。培养大批掌握计算机科学知识与应用技能的跨世纪高级人才,已成为历史赋予高校的一项重要任务。为此,加强高校计算机基础教材建设已提到重要议事日程,学会决定组织力量,编写一套面向 21 世纪的、适应高校计算机基础教学需要的新教材,推动华东高校计算机教育事业的发展。

学会于 1999 年 1 月在南京召开了华东地区高校计算机基础教育教材编委会第一次会议,编委会由浙江大学、上海交通大学、东南大学、同济大学、华东理工大学等知名高校的专家学者及上海交通大学出版社、东南大学出版社、中国水利水电出版社的代表共同组成。学会特邀中国工程院院士、浙江大学校长潘云鹤教授和中国工程院院士、东南大学校长顾冠群教授担任编委会名誉主任;由学会会长张森教授任编委会主任,学会副会长李文忠教授任编委会副主任,学会秘书长赵民德兼编委会秘书长。编委会汇集了浙江大学、上海交通大学、东南大学、复旦大学、华东师范大学等数十所院校长期从事高校计算机基础教育、有丰富教学实践经验的资深教师共同研讨,确定编写“华东高校计算机基础教育教材”第一批教材计 21 种,由上海交通大学出版社、东南大学出版社、中国水利水电出版社分别负责出版发行,并作为华东高校计算机基础教育研究会的推荐教材面向大专院校。

教材是教学过程中的“一剧之本”,是当前高校计算机教学的首要问题。在



编委会的领导下,经过参编教师的辛勤劳动和三家出版社的共同努力,编写及出版工作进展顺利,预计 2000 年可全部推出。第二批教材的组织准备工作正在进行中。

三家出版社联合策划、分工协作、联合出版、联合发行,在华东乃至全国还是首创,得到了教师和同行们的赞赏。

教材建设是一项长期艰巨的系统工程,尤其是计算机科学技术发展迅速,更新快,因此,教学内容就要不断更新。为使教材更新跟上科学技术的发展,本会将密切注视计算机科学技术的发展新动向,使我们的教材编写不断推陈出新,逐步与国际接轨,不断提高教材质量,为华东高校计算机基础教育的教材建设作出应有的贡献。

华东高校计算机基础教育研究会

1999 年 10 月

# 华东高校计算机基础教育研究会 教材编委会名单

名誉主任: 潘云鹤 顾冠群

主 任: 张 森

副 主 任: 李文忠

秘 书 长: 赵民德

编 委: (以姓氏笔画为序)

|     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|
| 石 冰 | 石文俊 | 宁正元 | 东鲁红 |
| 冉榴红 | 朱 敏 | 吕 刚 | 李正凡 |
| 张钧良 | 张 煦 | 陈 轩 | 陈凤兰 |
| 杭必政 | 周金辉 | 俞俊甫 | 徐安东 |
| 秦 军 | 詹国华 | 薛永生 |     |

# 前 言

众所周知,进入 20 世纪 90 年代以后,计算机科学和网络通信技术的发展日新月异,计算机在各行各业的应用已经取得了巨大的社会效益和经济效益。另一方面,进入 21 世纪信息化的时代,信息技术的教育显得越来越重要。因此,掌握计算机基本知识并具备计算机应用能力是当代人才知识结构的重要内容,也是各类专业人员必备的基本素质。

时代需要信息,信息依靠计算机,计算机全在于应用。为此,我们根据教育部关于普通高校计算机基础教育三个层次中计算机文化基础层次指导性意见及“面向 21 世纪课程教材”的要求,并按照计算机科学技术的最新发展和计算机应用的需要来组织编写了《计算机应用基础》和这本《计算机应用基础上机教程》。

本书和《计算机应用基础》都是由华东高校计算机基础教育研究会组织安排编写的。《计算机应用基础上机教程》是与《计算机应用基础》配套的实验指导书,适用于普通高校非计算机专业《计算机应用基础》课程,亦可作为成人高等教育、职业计算机技术教育的上机培训教材。另外,本书在编写过程中十分注意它的完整性、系统性和独立性。因此,本书也可以作为一般工程技术人员学习计算机基本知识和计算机应用软件时的独立的上机教材和参考书。

本书的编写侧重于培养学生实际运用计算机的能力,使他们能较快地掌握上机基本技能,Windows,计算机应用软件 Word、Excel、PowerPoint,Internet 的应用,以及网页的制作技巧与使用方法。

本书的编写力求内容新颖通俗,叙述循序渐进,表达图文并茂,操作简便实用。

大家知道,《计算机应用基础》是一门实践性很强的计算机课程,必须加强学生上机练习,提高实际操作能力。在上机学习的过程中注意培养学生的逻辑思维能力、获取新知识的能力、分析问题和解决问题的能力,从而使计算机应用基础的教学在培养学生综合素质方面发挥更大的作用。

本书由胡建华任主编,海滨任副主编,唐全主审。唐全编写实验一、实验二部分,姜玉蕾编写实验三和实验六至实验八,徐圣林编写实验四和实验五,海滨编写实验九至实验十五,周璟编写了实验十六至实验十八,李辉编写实验二十至实验二十二,王锋编写实验二十三至实验二十五,胡建华编写实验十九和实验二十六、实验二十七。

由于时间仓促和编者水平所限,对于书中错误和不当之处,衷心希望广大读者不吝赐教。

编者

2000 年 9 月于南京

# 目 录

|       |                       |     |
|-------|-----------------------|-----|
| 实验一   | 上机实验基础                | 1   |
| 实验二   | 键盘操作与指法练习             | 5   |
| 实验三   | Windows 98 的桌面操作      | 8   |
| 实验四   | 汉字输入法的安装及其使用          | 13  |
| 实验五   | MS-DOS 工作方式           | 17  |
| 实验六   | 资源管理器与文件管理            | 20  |
| 实验七   | 控制面板                  | 25  |
| 实验八   | 写字板与画笔                | 31  |
| 实验九   | Word 97 基本操作          | 36  |
| 实验十   | 编辑文章                  | 40  |
| 实验十一  | 文章排版                  | 45  |
| 实验十二  | 表格设计                  | 50  |
| 实验十三  | 表格修饰和数据处理             | 56  |
| 实验十四  | Word 使用技巧一            | 62  |
| 实验十五  | Word 使用技巧二            | 69  |
| 实验十六  | Excel 基本操作和工作表的建立     | 76  |
| 实验十七  | 工作表的格式化及公式的使用         | 81  |
| 实验十八  | 图表的使用                 | 85  |
| 实验十九  | 数据列表的管理               | 87  |
| 实验二十  | PowerPoint 97 的基本操作   | 93  |
| 实验二十一 | 在幻灯片中插入对象             | 100 |
| 实验二十二 | 放映演示文稿                | 108 |
| 实验二十三 | WWW 浏览、IE4.0 及搜索引擎的使用 | 112 |
| 实验二十四 | 电子邮件的申请与使用            | 117 |
| 实验二十五 | 主页制作初步                | 123 |
| 实验二十六 | Windows 2000 的基本操作(一) | 125 |
| 实验二十七 | Windows 2000 的基本操作(二) | 128 |



## 实验一 上机实验基础

### 一、实验目的

1. 了解和熟悉计算机的外部结构；
2. 掌握磁盘的使用方法；
3. 学习鼠标的使用方法；
3. 学习计算机的启动和关闭。

### 二、实验内容

#### 1. 计算机的外部结构和软件环境

##### 1) 外部结构

从外观看，我们使用的计算机主要由显示器、主机箱、键盘和鼠标四个部分组成，见图 1.1。

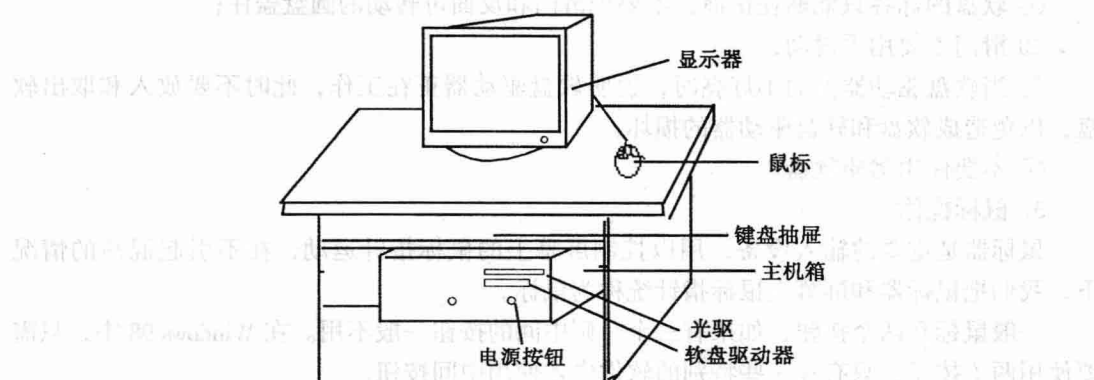


图 1.1 计算机外观

一般情况下，显示器和鼠标放在桌面上，主机箱放在桌面下的横板上，键盘放在抽屉中，使用键盘时必须把抽屉拉开。

注意：① 坐下或走动时不要碰主机箱，以免碰到面板按钮或将机箱推到地上。主机箱中有许多计算机的重要部件；在主机箱的前部面板上，有几个按钮，分别为电源按钮、RESET 按钮等；有一个横的或竖的插槽，称之为软盘驱动器，用来插入软磁盘。

② 不要碰到主机箱后面的部件。在主机箱的后部，有许多电源线、网络线以及插头，千万不要碰它们，以免发生危险。

③ 显示器是计算机重要的输出设备，它显示计算机处理的结果，在它的前部或底部也有一些开关，已经调整正常一般不要再动它们。

##### 2) 软件环境

计算机实验室的计算机一般是连网的，可能每台计算机上都装有硬盘还原卡，用来保护 C 盘文件。操作系统一般都是 Windows 98，安装的软件有 Office 系统、Visual FoxPro、Vi-

sual Basic、Turbo C 等等。

## 2. 软磁盘的使用方法

软磁盘是用来存储数据的，类似我们使用的录音磁带。

一般使用的是 3.5 英寸的软盘，有时称之为“小盘”。它的正面是指在滑门上有该软盘商标的一面，可以贴上标签纸，见图 1.2。

在磁盘的下部有两个小孔，其中左面的小孔可以盖住，称为写保护孔，把它盖住时（即从反面拉下小孔的盖子），可以往磁盘中写数据、删除数据；反之，只能从磁盘中读取数据，不能往磁盘中写数据、删除数据。

当把软盘放入软盘驱动器时，使滑门的一头朝前，软盘的反面对着软盘驱动器上的小按钮，轻轻地推入。取出时，按一下软盘驱动器上的小按钮即可。

注意：

- ① 软盘的标签只能贴在正面，不要把滑门和反面可转动的圆盘盖住；
- ② 滑门不要用手滑动；
- ③ 当软盘驱动器上的小灯亮时，说明软盘驱动器正在工作，此时不要放入和取出软盘，以免造成软盘和软盘驱动器的损坏；
- ④ 不要使用劣质软盘。

## 3. 鼠标操作

鼠标器是重要的输入设备，用以控制屏幕上的鼠标指针运动，在不引起混淆的情况下，我们把鼠标器和屏幕上鼠标指针统称为鼠标。

一般鼠标有两个按钮，如果有三个，则中间的按钮一般不用。在 Windows 98 中，只需要使用两个按钮，只有在一些特别的软件中才使用中间按钮。

鼠标的拿法如图 1.4 所示，在桌面上滑动，就可移动鼠标的指针。

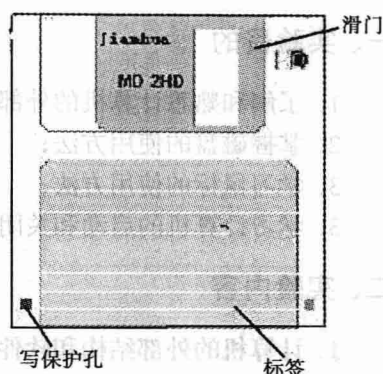


图 1.2 3.5 英寸软盘正面

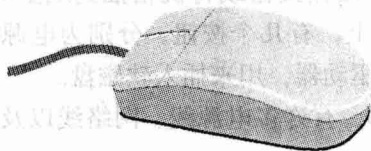


图 1.3 鼠标的外观



图 1.4 鼠标的使用

鼠标左边的按钮称之为“鼠标左键”，一般用以完成大多数操作任务，而对Windows 98比较熟悉的用户则可通过“鼠标右键”，打开快捷菜单，用以快速地完成一般任务。

下面介绍鼠标单击、双击及拖曳操作：

- (1) 单击鼠标左键操作 快速按一下鼠标左键并释放，通常用以选中操作对象。
- (2) 单击鼠标右键操作 快速按一下鼠标右键并释放，通常用以弹出快捷菜单。
- (3) 鼠标双击操作 快速连续地按动和释放鼠标左键两下，通常用以执行操作对象。
- (4) 鼠标拖曳操作 将鼠标光标移动至操作对象上，然后按下鼠标左键不放，移动光标至新的位置，再释放，则操作对象即被移到新的位置。

#### 4. 计算机的启动和关闭

##### 1) 启动（冷启动）

按下主机箱上的电源按钮，计算机开始启动，这时需要等一段时间。当出现图 1.5 界面时，如果以某用户登录 Windows，则输入用户名和密码，然后用鼠标点击“确定”按钮，若密码不正确，则会弹出图 1.6 的对话框；如果不需以某用户登录 Windows，则单击“取消”按钮即可。

在本教材中，若不加特别说明，鼠标单击均指单击左键。

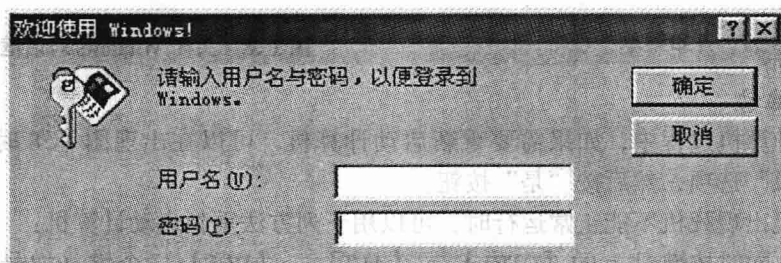


图 1.5 Windows 98 登录对话

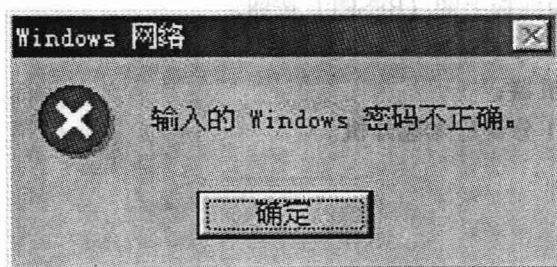


图 1.6 错误对话框

##### 2) 关闭

应严格按照 Windows 98 的关机要求来关闭计算机。鼠标单击“开始”按钮，选择“开始菜单”中的“关闭系统”选项（图 1.7），出现如图 1.8 所示的对话框。选择“关闭计算机”，并单击确定按钮“是”，等待片刻，当屏幕上出现“现在您可以安全关闭计算机了”的字样，即可关闭显示器电源开关和计算机电源开关。



图 1.7 开始菜单

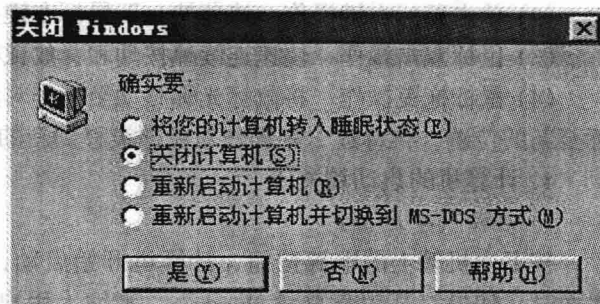


图 1.8 关闭 Windows 对话框

### 3) 重新启动

在使用计算机过程中，如果需要重新启动计算机，可以在出现图 1.8 时，选择“重新启动计算机”选项，然后按“是”按钮。

当计算机出现死机不能正常运行时，可以用下列方法重新启动计算机：

方法一：同时按键盘上的【CTRL】+【ALT】+【DEL】三个键（加号表示同时按下）。

方法二：按主机箱面板上的【RESET】按钮。

注意：

- ① 禁止频繁开关机器；
- ② 关机后，等待 1 分钟后才能开机。

## 实验二 键盘操作与指法练习

### 一、实验目的

1. 了解键盘的外观及组成；
2. 学习英文打字技术；
3. 学习键盘练习软件 TT 的使用方法。

### 二、实验内容

#### 1. 键盘的使用

键盘是计算机最常用的输入设备，熟练使用键盘是掌握计算机使用技能的必要条件。

##### 1) 键盘的外观

如图 2.1 所示，键盘可划分四个区域：主键盘区、编辑键区、数字小键盘区和功能键区。

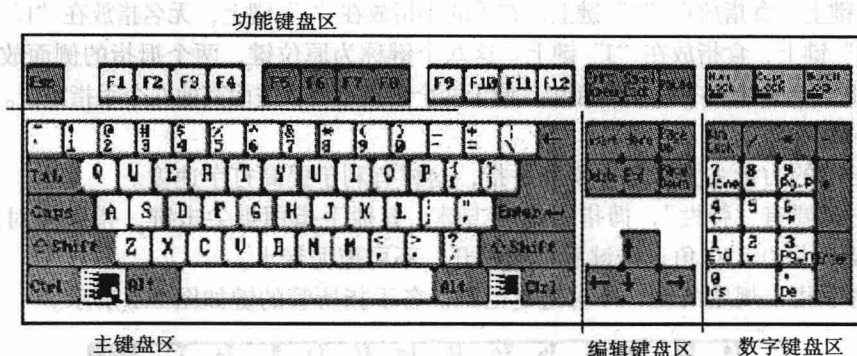


图 2.1 键盘

##### 2) 键盘上常用功能键的介绍

键盘上除了一些字母、数字、标点符号等常用键外，还有一些其他键，这些键一般在不同的软件中具有不同的功能，有时必须和其他键结合在一起来完成某一功能。表 2.1 给出了一些常用键的名称和基本功能。

表 2.1 常用功能键的介绍

| 功能键        | 名 称    | 功 能             |
|------------|--------|-----------------|
| Enter      | 回车键    | 命令结束或编辑换行       |
| Shift      | 上档键    | 输入键盘上面的字符或大小写切换 |
| Ctrl       | 控制键    | 和其他键组合使用        |
| Alt        | 变换键    | 和其他键组合使用        |
| Caps Lock  | 大小写锁定键 | 大小写字母切换         |
| Back Space | 退格键    | 删除光标左边的一个键      |



续 2.1 表

| 功能键       | 名 称    | 功 能            |
|-----------|--------|----------------|
| SPACE BAR | 空格键    | 输入空格           |
| Esc       | 取消键    | 取消命令等          |
| Insert    | 插入/改写键 | 改变插入/改写状态      |
| ←、↑、→、↓   | 光标移动键  | 移动光标           |
| Tab       | 制表定位键  | 制表定位，一次移动一个制表位 |

注意：以上各键的功能可能由于使用的软件不同而不同。

## 2. 英文打字的技术要点

### 1) 姿势

- (1) 人要坐直、坐正，膝关节基本呈直角，双脚平放在地面，身体各部分要保持放松。
- (2) 上臂自然下垂、靠紧胸侧，肘关节基本呈直角，下臂伸向键盘，手腕基本水平。
- (3) 击键前手指轻放在键盘上，左手的小指放在“A”键上，无名指放在“S”键上，中指放在“D”键上，食指放在“F”键上；右手的小指放在“;”键上，无名指放在“L”键上，中指放在“K”键上，食指放在“J”键上。这八个键称为原位键，两个拇指的侧面放在空格键上，“F”和“J”键上都有一个凸起物，便于两个食指定位，进而其他八个手指定位。

### 2) 击键要领

- (1) 击键的力量主要来自手腕和手指，这样有利于提高打字速度。
- (2) 击键要有“弹性”，拇指用指侧击键，其他手指用指尖击键，指尖要对准键面的中心，与键面呈  $0 \sim 30^\circ$  角，击键后迅速松开，不可拖泥带水。
- (3) 各手指击规定的键，不可逾越范围。各手指所管的键如图 2.2 所示。

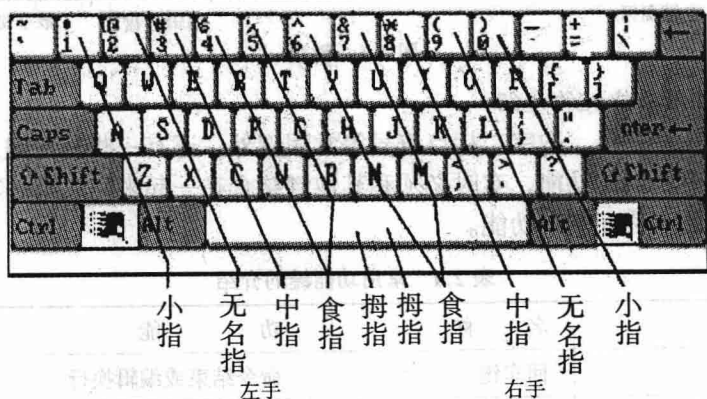


图 2.2 手指定位方法

- (4) 击非原位键时，手指要立刻回到原位键上来。
- (5) 无论哪个手指击键，一般另一只手手指不动，轻放在键面上，特别小指和无名指不要翘起。
- (6) 击键速度要平稳，并逐渐提高速度。
- (7) 指法要反复练习，要养成好的打字习惯。

(8) 打字时要实行盲打，即眼睛不看键盘来打字。

3) 注意

(1) 打字时要注意精力集中。

(2) 克服眼睛偷看键盘的不良习惯。

(3) 要有坚强的意志，不怕手酸臂累，手腕不可撑在键盘上。

(4) 击键要“弹”，而不是“敲”和“按”。

(5) 刚开始练习时，一定要有耐心，宁可慢一点，循序渐进，否则，欲速则不达。

### 3. 指法练习及英文打字练习软件 TT 的使用

用

由于 TT 软件是一个英文软件，使用时请同学们仔细读懂该软件的英文含义，按照它的提示进行指法学习。当出现图 2.3 时按键盘任意键即可继续运行该软件。在英文提示下，依次输入用户名，确定日期后，出现如图 2.4 的界面。选择 Practice Lesson，按回车键，出现 TT 指法练习软件的练习界面，如图 2.5 所示。

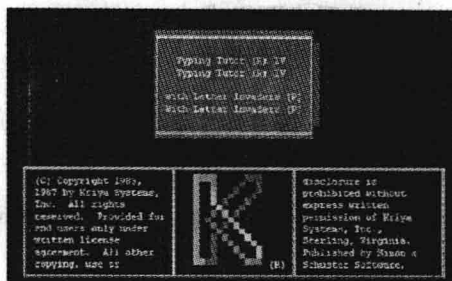


图 2.3 TT 软件开始界面之一

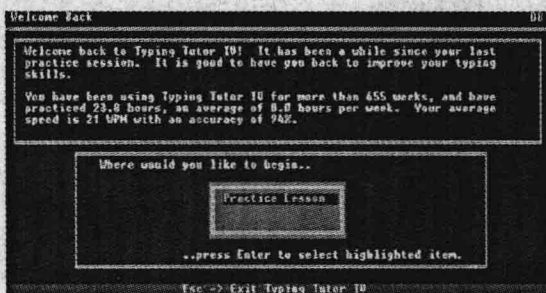


图 2.4 TT 软件开始界面之二

TT 指法练习软件的界面中，在一行字母下有一个向上的箭头，指向一个目标字母。键入该字母，箭头移向下一个字母，如果输入错误，在该字母上就出现一个红色的箭头。一般输入一段后，会出现你目前的输入速度和准确度。初学者应按照上面打字练习的要领来练习，从简单开始，循序渐进，逐步提高打字速度。



图 2.5 TT 软件练习界面

## 实验三 Windows 98 的桌面操作

### 一、实验目的

1. 掌握 Windows 98 的启动与关闭;
2. 掌握鼠标的使用与操作;
3. 熟悉桌面组成;
4. 学会使用帮助。

### 二、实验内容

#### 1. Windows 98 的启动

打开电源后, 计算机会自动启动 Windows 98 系统 (参见实验一), 即进入 Windows 98 桌面, 见图 3.1。

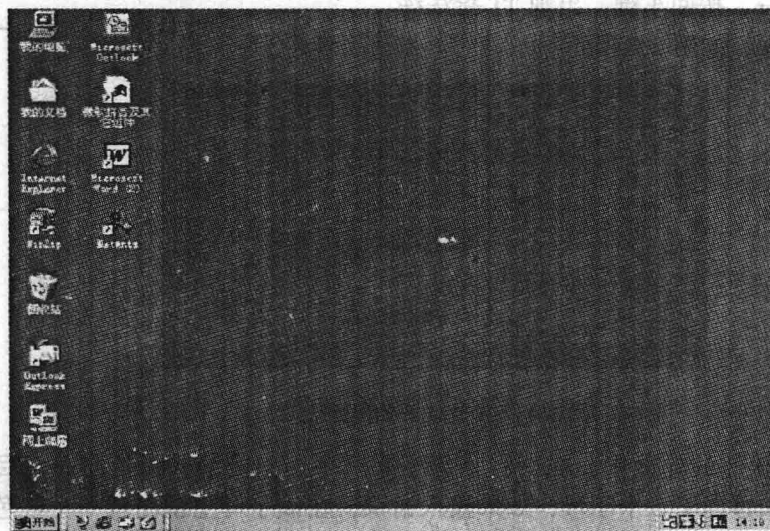


图 3.1 Windows 98 桌面显示

#### 2. Windows 98 中鼠标操作

在实验一中, 我们已了解了鼠标的大概用法, 下面学习在 Windows 98 中鼠标的基本操作:

##### 1) 单击鼠标左键操作

快速按一下鼠标左键并释放, 通常用以选中操作对象。例如在桌面上, 将鼠标光标移动至图标“我的电脑”, 用鼠标左键单击, 则图标改变颜色, 表明此时操作对象“我的电脑”已被选中。

##### 2) 单击鼠标右键操作

快速按一下鼠标右键并释放, 通常用以弹出快捷菜单。例如, 将鼠标光标移动至图标“我的电脑”, 用鼠标右键单击, 观察屏幕弹出的菜单。

### 3) 鼠标双击操作

快速连续地按动和释放鼠标左键两下，通常用以执行操作对象。例如，将鼠标光标移动至图标“我的电脑”，采用鼠标的双击操作，则会弹出一个窗口。

### 4) 鼠标拖曳操作

将鼠标光标移动至操作对象上，然后按下鼠标左键不放，移动光标至新的位置，再释放，则操作对象即被移到新的位置。例如，将桌面上的图标（如：“我的电脑”、“回收站”等），通过鼠标的拖曳操作，试着操作一下。

## 3. 桌面组成

启动 Windows 98 后即进入桌面，桌面由一组图标和一个任务栏组成，其中图标包括“我的电脑”、“网上邻居”、“回收站”等。

### 1) 任务栏的设置

在 Windows 98 桌面的最底行是“任务栏”，一般有“开始”按钮、“输入法提示”以及“时钟显示”等。

(1) 调整“任务栏”，可以根据需要调整“任务栏”的位置和大小。

#### ① 移动位置

将鼠标移动至“任务栏”的空白处，通过鼠标的拖曳，即按住鼠标左键将“任务栏”放至窗口的任意一边。然后再将之恢复原状。

#### ② 改变宽度

将鼠标放至“任务栏”的上边缘，出现双向箭头时，鼠标拖曳至合适位置，即可改变“任务栏”宽度。

### (2) 属性设置

在“任务栏”的空白处，单击鼠标右键，选择快捷菜单中“属性”选项，即出现如图 3.2 的对话框。

对于其中的四个选项，通过鼠标点击可以分别选中和取消选中，同时在窗口中的模拟显示区域中可观察设置结果。

#### 2) 使用“开始”菜单

在任务栏上点击“开始”按钮，便可打开“开始”菜单，通过鼠标的逐级移动，可以查看各级子菜单，如图 3.3 所示。

当鼠标指向某选项时，则该项相应颜色发生变化，表明该项命令可待选择；对于应用程序的启动，可通过“开始”菜单中“程序”选项，再在其中的子菜单中选择并点击相应的应用程序。

在图 3.3 中可启动应用程序“记事本”。

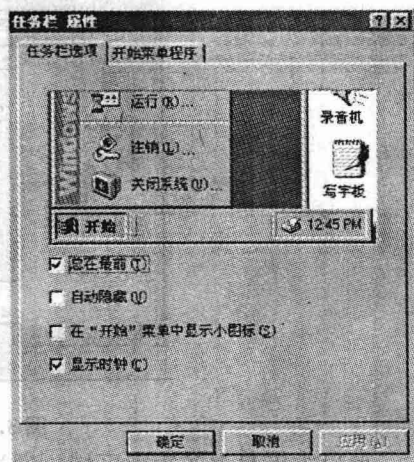


图 3.2 任务栏属性对话框