



21 世纪高职高专规划教材  
高等职业教育规划教材编委会专家审定

JISUANJI YINGYONG JICHU  
ANLI JIAOCHENG

# 计算机应用基础案例教程

主编 镇涛 廖俊杰 伍守意



北京邮电大学出版社  
www.buptpress.com

21 世纪高职高专规划教材

高等职业教育规划教材编委会专家审定

# 计算机应用基础案例教程

主 编 镇 涛 廖骏杰 伍守意

副主编 马 涛 杜 鹃 赵征桥

北京邮电大学出版社

· 北 京 ·

## 内 容 简 介

本书按照易学、易懂、易操作、易掌握的原则,依据计算机应用基础的内部知识体系,采用“任务驱动”教学模式,由浅入深、循序渐进地介绍了计算机硬件、中文 Windows XP、Office 2003(包括 Word、Excel、PowerPoint)、Internet 网络等方面的知识。本书内容系统、紧凑,配有大量的应用实例。其设计思路遵循“任务式驱动”教学模式,在讲解实际案例的同时,将案例中出现的各个知识点做重点的讲解,理论联系实际,以便学生高效地掌握计算机基础应用技能。

为方便教与学,与教材所配套的电子教案、实例和实验样文、实验素材、实训素材等教学辅助资源,可从北京邮电大学出版社网站下载。

本书可作为高职高专、成人教育、中等职业学校计算机公共基础课教材,也可作为计算机等级考试培训教材,还可供计算机爱好者和专业技术人员自学使用。

## 图书在版编目(CIP)数据

计算机应用基础案例教程/镇涛,廖俊杰,伍守意主编. —北京:北京邮电大学出版社,2008  
ISBN 978-7-5635-1732-9

I. 计… II. ①镇…②廖…③伍… III. 电子计算机—高等学校:技术学校—教材 IV. TP3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 102318 号

---

书 名: 计算机应用基础案例教程

主 编: 镇 涛 廖俊杰 伍守意

责任编辑: 王晓丹

出版发行: 北京邮电大学出版社

社 址: 北京市海淀区西土城路 10 号(邮编:100876)

发 行 部: 电话: 010-62282185 传真: 010-62283578

E-mail: publish@bupt.edu.cn

经 销: 各地新华书店

印 刷: 北京源海印刷有限责任公司

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

印 张: 20.75

字 数: 514 千字

版 次: 2008 年 8 月第 1 版 2008 年 8 月第 1 次印刷

---

ISBN 978-7-5635-1732-9

定价: 33.00 元

• 如有印装质量问题,请与北京邮电大学出版社发行部联系 •

# 前 言

计算机技术作为当今世界发展最快、应用最为广泛的科技领域,其应用已渗透到人们工作、生活的方方面面,并发挥着越来越重要的作用;计算机知识的掌握和应用能力已经成为从事各种职业的人们不可或缺的基本知识和能力;操作、使用计算机已经成为社会各行各业劳动者必备的工作技能。

本教材以高速发展的信息社会为时代背景,以计算机系统的基本原理、基本知识为基础,以 Windows XP 操作系统及 Office 2003 软件为主线,以计算机应用为最终目的,系统而详细地讲述了计算机的组成结构、中文 Windows XP 操作系统以及 Office 2003 套件中的文字处理软件 Word 2003、电子表格软件 Excel 2003、演示文稿软件 PowerPoint 2003 和 Internet 等方面的基础知识,满足高职高专院校教学基本要求,体现了我国计算机应用基础教育的发展方向,符合我国信息化建设对高级人才计算机应用能力培养的要求。

本书力求体现以下特色。

## 1. 各部分知识点体现在各章节任务中

本书对所有的知识点作了精心的划分,将所有知识点划分到若干个具体的实验或实训任务中,在每个任务中要求完成相关的案例操作,从而使学生高效地掌握每个任务所涉及的知识点和相应的操作技能。

## 2. 针对性强

本书所选用的案例全部都是针对每个教学任务而精心选择的,案例取自于实际的应用,具有较强的代表性,可以使读者学以致用,并能举一反三。

## 3. “任务驱动”教学

本书各节从一个实例入手,让读者先感受到将要讲授的知识点在实际生活中的具体应用效果,从而调动读者的学习兴趣,然后再上升到理论的高度作适当讲解,最后通过具体的操作步骤来完成案例的操作。整个过程都是围绕“任务驱动”的模式来展开的,对整个教学过程提出了新的方法。这样做可以使读者在完成“案例”的过程中,观察到现象,首先具有一定的感性认识,这时再来分析、介绍完成任务的具体知识点,最后适时地加以总结升华,实现从现象到本质、从感性到理性的过渡。

全书共分为 5 章,主要内容包括:计算机实用操作入门、文字处理软件 Word 2003、电子表格软件 Excel 2003、演示文稿软件 PowerPoint 2003、Internet 网络知识。

本书由镇涛、廖骏杰、伍守意任主编,负责全书的统稿工作。其中第 1 章由伍守意编写,第 2 章由廖骏杰编写,第 3 章、第 5 章由镇涛编写,第 4 章由马涛编写。

在本书的编写过程中,作者得到了很多同行、专家的关心和支持,在此一并表示感谢,特别要感谢的是北京邮电大学出版社王晓丹编辑,在整本书的编写过程中给予了我们很多的帮助。

由于编写时间仓促,加之编者水平有限,本书中的疏漏和不妥之处在所难免,欢迎各位读者和同行批评指正。

编者

2008 年 6 月

# 目 录

## 第 1 章 计算机实用操作入门

1.1 任务一 计算机硬件基础知识	3
1.1.1 什么是计算机	3
1.1.2 计算机能做什么	3
1.1.3 计算机的硬件组成	4
1.2 任务二 计算机软件系统	9
1.2.1 软件基础	9
1.2.2 操作系统基础	11
1.2.3 Windows XP 的基本概念和基本操作	14
1.2.4 Windows XP 的系统设置	27
习题	31

## 第 2 章 Word 2003 应用基础与综合案例

模块一: Word 2003 应用基础	35
2.1 任务一 Word 2003 文档的基本操作	35
2.1.1 启动和退出 Word 2003	36
2.1.2 Word 2003 的操作环境	36
2.1.3 Word 2003 的文件管理	37
2.1.4 Word 2003 文档编辑	41
2.2 任务二 Word 2003 的文档格式设置	48
2.2.1 字符的格式化设置	48
2.2.2 段落的格式化设置	51
2.2.3 页面设置	54
2.2.4 设置边框和底纹	56
2.2.5 特殊排版方式	57
2.3 任务三 Word 2003 中表格的编排	61
2.3.1 创建表格	61
2.3.2 单元格操作	62
2.3.3 行和列操作	64
2.3.4 表格操作	65



2.3.5	表格排序与计算	68
2.3.6	文本与表格的互相转换	71
2.4	任务四 Word 2003 中的图文混排	75
2.4.1	绘制和编辑基本图形	75
2.4.2	插入和编辑图片	80
2.4.3	文本框的插入和编辑	84
2.4.4	艺术字的编辑和使用	84
2.4.5	公式编辑器的使用	86
2.4.6	插入页眉和页脚	87
2.4.7	插入页码	87
2.5	任务五 Word 2003 的高级编排	92
2.5.1	Word 的视图模式	92
2.5.2	分栏与分页	95
2.5.3	项目符号和编号	96
2.5.4	样式和模板	99
模块二:Word 2003 综合案例		104
2.6	案例一 制作个人求职信	104
2.7	案例二 制作一份员工工资单	109
2.8	案例三 制作一份试卷	112
2.9	案例四 宣传小报的艺术排版	117
	习题	121
<b>第 3 章 Excel 2003 应用基础与综合案例</b>		
模块一:Excel 2003 应用基础		127
3.1	任务一 Excel 2003 的基本操作	127
3.1.1	Excel 2003 的启动与退出	127
3.1.2	Excel 2003 的窗口组成	128
3.1.3	工作簿、工作表、单元格的概念	129
3.1.4	工作簿与工作表的管理	130
3.1.5	输入与编辑数据	132
3.1.6	编辑工作表	135
3.2	任务二 工作表的格式化	141
3.2.1	设置工作表的行高和列宽	141
3.2.2	合并单元格	142
3.2.3	字符的格式化	142
3.2.4	设置单元格里数据的对齐方式	143
3.2.5	设置表格框线和底纹	144
3.2.6	自动套用格式	145
3.2.7	条件格式设置	145

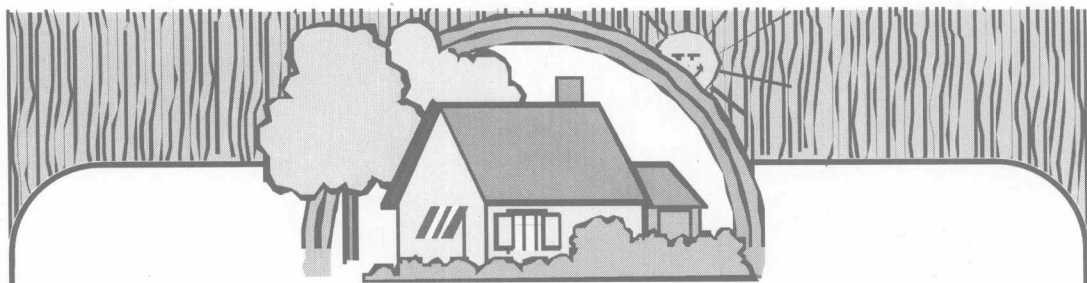
3.3 任务三 公式与函数的应用 .....	149
3.3.1 使用公式 .....	150
3.3.2 函数 .....	151
3.4 任务四 使用图表 .....	159
3.4.1 认识图表 .....	160
3.4.2 创建图表 .....	160
3.4.3 图表的编辑 .....	160
3.5 任务五 数据管理与分析 .....	166
3.5.1 数据清单的概念 .....	167
3.5.2 数据排序 .....	168
3.5.3 数据筛选 .....	169
3.5.4 分类汇总 .....	171
3.5.5 数据透视表 .....	172
3.6 任务六 页面设置与打印 .....	177
3.6.1 页面设置 .....	178
3.6.2 设置打印区域 .....	179
3.6.3 人工分页 .....	180
3.6.4 打印预览 .....	181
3.6.5 打印 .....	182
模块二:Excel 2003 综合案例 .....	187
3.7 案例一 招聘信息的制作与发布 .....	187
3.8 案例二 课程表的制作与排版 .....	190
3.9 案例三 制作公司年度利润表 .....	193
3.10 案例四 制作个人财务收支情况统计表 .....	197
3.11 案例五 商品销售数据的统计与分析 .....	201
习题 .....	207
<b>第 4 章 PowerPoint 2003 应用基础与综合案例</b> .....	
模块一:PowerPoint 2003 应用基础 .....	211
4.1 任务一 PowerPoint 2003 的基础操作 .....	211
4.1.1 启动和退出 PowerPoint 2003 的方法 .....	212
4.1.2 PowerPoint 2003 的操作环境 .....	213
4.1.3 演示文稿的创建、保存与打开 .....	215
4.1.4 演示文稿的录入与编辑 .....	218
4.1.5 幻灯片的操作 .....	220
4.2 任务二 美化演示文稿 .....	228
4.2.1 美化文本框 .....	229
4.2.2 母版的运用 .....	229
4.2.3 使用设计模板调整演示文稿外观 .....	232

4.2.4	使用配色方案控制演示文稿颜色	232
4.2.5	设置幻灯片背景	233
4.2.6	在演示文稿中插入剪贴画、图片和艺术字	235
4.2.7	设置图片格式	237
4.2.8	绘制自选图形	239
4.3	任务三 幻灯片的放映与打印	245
4.3.1	设置基本的幻灯片切换效果	245
4.3.2	在幻灯片中添加多媒体对象	246
4.3.3	创建动画效果	246
4.3.4	设置放映方式	249
4.3.5	创建交互式演示文稿	251
4.3.6	编辑超链接	251
4.3.7	打印演示文稿	252
4.3.8	创建 35 毫米幻灯片	254
模块二:PowerPoint 2003 综合案例		258
4.4	案例一 个人求职简历演示	258
4.5	案例二 交互式相册	263
4.6	案例三 多媒体教学演示	274
习题		286

## 第 5 章 Internet 网络基础

5.1	任务一 Internet 网络基础知识与基本操作	291
5.1.1	计算机网络基础知识	291
5.1.2	Internet 基础知识	293
5.1.3	IE7.0 的使用	295
5.1.4	Internet 网上搜索	299
5.1.5	Internet 网络资源下载	299
5.2	任务二 收发电子邮件	307
5.2.1	E-mail 基础	307
5.2.2	申请邮箱	308
5.2.3	利用免费电子邮箱收发电子邮件	308
5.2.4	利用 Outlook Express 收发电子邮件	309
习题		320
参考文献		322





## 第1章 计算机实用操作入门

计算机是一种能够存储程序，并按照程序自动、高速、精确地进行大量计算和信息处理的电子机器。从1946年世界上第一台计算机诞生至今，在短短的60年时间里，计算机技术得到了飞速的发展。目前计算机已广泛应用于工业、农业、科技、军事、文教、卫生、家庭生活等各个领域，计算机已成为现代人类生活中不可缺少的智能工具。计算机分为硬件系统和软件系统两大部分。



## 1.1 任务一 计算机硬件基础知识



### 任务目标

计算机已经普及到社会的各个角落,它成为人们工作、学习、生活和娱乐的重要组成部分。那么,什么是计算机?它是由哪些部件组成的?它又具有哪些作用?本章主要介绍这些内容,让我们对计算机有一个初步的认识和了解,为后面的深入学习奠定基础。



### 任务知识点

- 认识计算机
- 计算机的硬件组成



### 知识点剖析

在 21 世纪的今天,信息化时代已完全进入人们生活的各个层面,计算机的普及和运用也达到了一个新的高峰。个人拥有一台计算机已不再是什么新鲜的事情了。

本节主要讲述计算机基础知识,主要包括计算机的硬件构成及其操作,计算机的系统组成原理和工作原理。

#### 1.1.1 什么是计算机

“计算机”、“电脑”、“个人电脑”、“微机”,这些名词都是人们日常生活中对计算机的一种通俗的叫法,在这里统称为计算机。计算机在当今高速发展的信息社会之中已经广泛应用到各个领域之中。如图 1-1-1 所示为常见的计算机外观。



图 1-1-1 常见的计算机外观

#### 1.1.2 计算机能做什么

计算机的运用非常广泛,除了家庭用户常用的娱乐和生活使用之外,在很多不同行业和领域里都发挥着重要的作用。

### (1) 科学计算

科学计算是计算机最早的应用领域,如航空航天、气象、军事等,都离不开准确的计算。

### (2) 数据处理

计算机可对大量的数据进行分类、综合、排序、分析、整理、统计等加工处理,并可要求输出结果。如人事管理、卫星图片分析、金融管理、仓库管理、图书和资料检索等。

### (3) 实时控制

在工业、科学和军事方面,利用计算机能够按照预定的方案进行自动控制,完成一些人工无法亲自操作的工作,如汽车生产流水线等。

### (4) 计算机辅助工程

利用计算机辅助系统可以帮助我们快速地设计出各种模型、图案,例如飞机、船舶、建筑、集成电路等工程的设计和制造。当前计算机在辅助教学领域也得到了广泛的发展。

### (5) 人工智能

利用计算机模拟人的智能去处理某些事情,完成某项工作。例如,医疗诊断专家系统可以模拟医生看病;人机对弈。

## 1.1.3 计算机的硬件组成

半个世纪以来,计算机已发展成为由巨型机、大型机、中型机、小型机、微型机组成的一个庞大的计算机家族。其每个成员,尽管在规模、性能、结构、应用等方面存在着很大差别,但是它们的基本组成结构是相同的。

计算机系统包括硬件系统和软件系统两大部分。硬件是指组成计算机的各种物理设备,也就是图 1-1-1 中所介绍的那些看得见、摸得着的实际物理设备。例如:主机(包括主板、CPU、硬盘、内存等元件)和各种外部设备(包括显示器、键盘、鼠标)等。

计算机的硬件由五大功能部件组成,即:运算器、控制器、存储器、输入设备和输出设备。这五大部分相互配合,协同工作。

**运算器:**运算器又称算术逻辑单元(Arithmetic Logic Unit, ALU)。它是计算机对数据进行加工处理的部件,包括算术运算(加、减、乘、除等)和逻辑运算(与、或、非、异或、比较等)。

**控制器:**控制器负责从存储器中取出指令,并对指令进行译码;根据指令的要求,按时间的先后顺序,负责向其他各部件发出控制信号,保证各部件协调一致地工作,一步一步地完成各种操作。控制器主要由指令寄存器、译码器、程序计数器、操作控制器等组成。

**存储器:**存储器是计算机记忆或暂存数据的部件。计算机中的全部信息,包括原始的输入数据,经过初步加工的中间数据以及最后处理完成的有用信息都存放在存储器中。而且,指挥计算机运行的各种程序,即规定对输入数据如何进行加工处理的一系列指令也都存放在存储器中。存储器分为内存储器(内存)和外存储器(外存)两种。

**输入设备:**输入设备是给计算机输入信息的设备。它是重要的人机接口,负责将输入的信息(包括数据和指令)转换成计算机能识别的二进制代码,送入存储器保存。

**输出设备:**输出设备是输出计算机处理结果的设备。在大多数情况下,它将这些结果转换成便于人们识别的形式。

下面就来认识常见的各种计算机硬件。

### 1. 中央处理器(CPU)

中央处理器是英文“Central Processing Unit”的缩写,即 CPU, CPU 是计算机的核心配

件,只有火柴盒那么大,但它却是一台计算机的运算核心和控制核心。计算机中所有操作都由 CPU 负责读取指令,对指令译码并执行指令。上面所讲的控制器和运算器都组合在一个 CPU 中,CPU 就像是一个人的大脑,负责思考问题与控制身体的活动。如图 1-1-2 所示就是现阶段流行的 CPU。



图 1-1-2 各种系列的 CPU

## 2. 主板

主板是计算机中最基本的也是最重要的部件之一。主板一般为矩形电路板,上面安装了组成计算机的主要电路系统,一般有 BIOS 芯片、I/O 控制芯片、键盘、鼠标接口和面板控制开关接口、指示灯插接件、扩充插槽、主板及插卡的直流电源供电接插件等元件,可见主板就是让计算机中各种硬件相互连接的一个系统电路板。主板在整个计算机的硬件系统中扮演着举足轻重的角色。可以说,主板的类型和档次决定着整个微机系统的类型和档次,主板的性能影响着整个微机系统的性能。它就像是一个人的脊椎,支撑着整个人的身体并传送大脑发出的各种控制指令。主板与 CPU 密切相关,必须根据 CPU 来选购支持其芯片组的主板。如图 1-1-3 便是主板的外观。

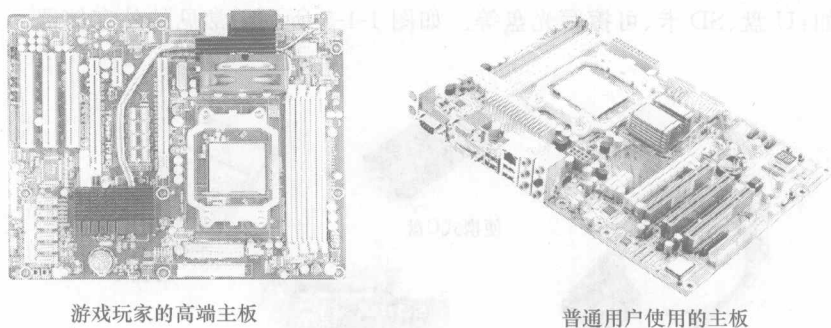


图 1-1-3 不同用户选择不同类型的主板

## 3. 内存(内存储器)

在计算机的组成结构中,有一个很重要的部分,就是存储器。存储器是用来存储程序和数据的部件,对于计算机来说,有了存储器,才有记忆功能,才能保证正常工作。存储器的种

类很多,按其用途可分为主存储器和辅助存储器,主存储器又称内存(简称内存)。

内存是电脑中的主要部件,它是相对于外存而言的。人们平常使用的程序,如使用 Windows 系统、办公软件、游戏软件等,一般都是安装在硬盘等外存上的,但仅此是不能使用其功能的,必须把它们调入内存中运行,才能真正使用其功能。如平时输入一段文字,或玩一个游戏,其实都是在内存中进行的。通常把要永久保存的、大量的数据存储在外存上,而把一些临时的或少量的数据和程序放在内存上。如图 1-1-4 所示为内存的外观。

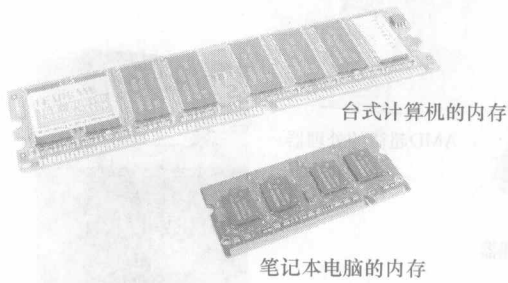


图 1-1-4 内存的外观

计算机的内存器是由半导体器件构成的。从使用功能上分,有随机存储器(Random Access Memory, RAM),又称读写存储器;只读存储器(Read Only Memory, ROM)。

#### (1) 随机存储器

RAM 有以下特点:可以读出,也可以写入。读出时并不损坏原来存储的内容,只有写入时才修改原来所存储的内容。

断电后,存储内容立即消失,即具有易失性。RAM 可分为动态(Dynamic RAM)和静态(Static RAM)两大类。DRAM 的特点是集成度高,主要用于大容量内存存储器;SRAM 的特点是存取速度快,主要用于高速缓冲存储器。

#### (2) 只读存储器

ROM 是只读存储器。顾名思义,它的特点是只能读出原有的内容,不能由用户再写入新内容。原来存储的内容是采用掩膜技术由厂家一次性写入的,并永久保存下来。它一般用来存放专用的、固定的程序和数据,不会因断电而丢失。

### 4. 硬盘(外存储器)

硬盘是电脑主要的存储媒介之一,由一个或者多个铝制或者玻璃制的碟片组成。这些碟片外覆盖有铁磁性材料。绝大多数硬盘都是固定硬盘,被永久性地密封固定在硬盘驱动器中。硬盘是计算机系统最主要的外存储设备。除了硬盘以外,现在还有很多不同的外存储器,例如:U 盘、SD 卡、可擦写光盘等。如图 1-1-5 所示为常见的外存储器。



图 1-1-5 常见的外存储设备



在购买外存储器时,特别是计算机硬盘,一个比较注重的参数就是存储器容量,即其存储信息的能力。存储器中容量以字节(byte)为单位。1个字节为8个二进制位(bit)。由于存储器的容量一般都比较,尤其是外存储器,因此以 $2^{10}$ (1 024)为倍数不断扩展单位。以下便是不同单位之间的换算关系。现在的硬盘通常都达到了上百GB。

$$1\text{ B} = 8\text{ bit}, 1\text{ KB} = 1\,024\text{ B}, 1\text{ MB} = 1\,024\text{ KB}, 1\text{ GB} = 1\,024\text{ MB}$$

## 5. 显示器

显示器(Display)是计算机中最主要的输出设备,它的任务是将计算机处理的结果转化为人眼可以辨识的图形图像呈现出来。

显示器分两大类,一类为LCD液晶显示器;另一类为CRT普通显示器。LCD显示器便于携带,但显示效果却没有CRT显示器好。一般家用的电脑都会首选LCD显示器,但一些专业机构却会选择CRT显示器。如图1-1-6所示为两种不同的显示器类型。

## 6. 鼠标、键盘

鼠标与键盘都是计算机中最主要的输入设备。在Windows操作系统中,可以使用鼠标进行定位、选择、移动文件对象等多种操作,而键盘则可以进行输入指令、文字、符号等操作。现阶段鼠标与键盘的种类很多,鼠标有有线鼠标、无线鼠标、蓝牙鼠标等;键盘有101键盘、104键盘等。如图1-1-7所示为常见的鼠标与键盘外观。



图 1-1-6 液晶显示器与普通显示器



图 1-1-7 鼠标与键盘

## 7. 显卡

显卡作为计算机主机里的一个重要组成部分,承担着输出显示图形的任务,对于喜欢玩游戏和从事专业图形设计的人来说显得非常重要。现在显卡有两种类型,一种为独立显卡,需要插在主板的显卡插槽上才能工作;另一种为集成显卡,它的显示芯片集成在主板内部。对于喜欢玩游戏的玩家或是专业图形设计师来说,首选独立显卡,而对于不玩游戏的学生而言,集成显卡则可以省去一大笔费用。如图1-1-8所示为独立显卡的外观。

## 8. 网卡

计算机与外界局域网的连接是通过主机箱内插入一块网络接口板(或者是在笔记本电脑中插入一块PCMCIA卡)实现的。网络接口板又称为通信适配器、网络适配器(adapter)或网络接口卡(Network Interface Card, NIC),但是现在更多的人愿意使用更为简单的名称“网卡”。

网卡是工作在数据链路层的网络组件,是局域网中连接计算机和传输介质的接口,不仅能实现与局域网传输介质之间的物理连接和电信号匹配,还涉及帧的发送与接收、帧的封装与拆封、介质访问控制、数据的编码与解码以及数据缓存的功能等。如图1-1-9所示为网卡的外观。

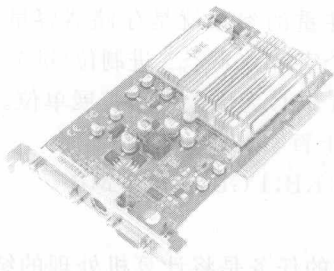


图 1-1-8 独立显卡

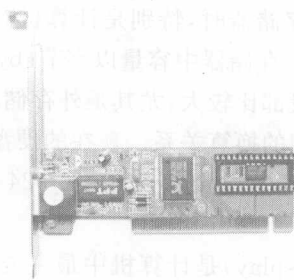


图 1-1-9 网卡

### 9. 声卡

声卡 (Sound Card)也叫音频卡,是多媒体技术中最基本的组成部分,是实现声波/数字信号相互转换的一种硬件。声卡的基本功能是把来自话筒、磁带、光盘的原始声音信号加以转换,输出到耳机、扬声器、扩音机、录音机等声响设备,或通过音乐设备数字接口(MIDI)使乐器发出美妙的声音。

现阶段除了音乐发烧友会选择独立声卡之外,一般的用户都会选用主板集成的声卡。如图 1-1-10 所示为声卡的外观。

### 10. 光驱

光驱也叫光盘驱动器,是计算机中用来读取光盘信息的一个硬件设备,也可以将计算机中的数据写入光盘中,现在常见的都是 DVD 光盘驱动器,如图 1-1-11 所示。

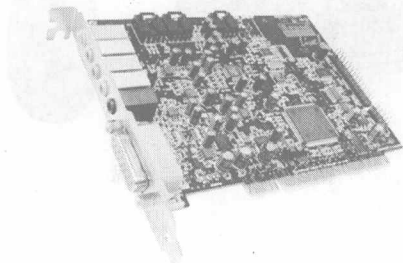


图 1-1-10 声卡



图 1-1-11 光驱

### 11. 其他外部设备

除了上述的计算机硬件设备之外,还有其他一些硬件也是人们所熟知的,如音箱、扫描仪、数码相机、摄像头和打印机等,如图 1-1-12 所示。



图 1-1-12 其他外部设备

## 1.2 任务二 计算机软件系统



### 任务目标

在 1.1 节中,我们已认识到一个完整的计算机系统由硬件系统和软件系统组成。硬件系统是指计算机系统中的各种物理装置,包括控制器、运算器、存储器、输入/输出设备等,它是组成计算机的物质实体,是计算机系统的物质基础。它是看得见、摸得着的。软件是相对于硬件而言的,没有任何软件支持的计算机称为裸机,裸机本身几乎不能完成任何功能,只有配备一定的软件,才能发挥其功用。

软件系统着重解决如何管理和使用计算机的问题,软件系统包括计算机程序及其有关文档。实际呈现在用户面前的计算机系统是经过若干层软件改造的计算机,而其功能的强弱也与其配备的软件的丰富程度有关。

通过本节的学习,我们可以了解计算机软件系统的概念与分类、操作系统的概念和功能,掌握典型操作系统 Windows XP 的基本操作方法等相关内容。



### 任务知识点

- 软件基础知识
- 操作系统基础
- Windows XP 的基本入门
- Windows XP 的提高操作



### 知识点剖析

对于计算机硬件而言,软件是计算机无形的部分,但它的作用是很大的。这就好比看录像,录像机是硬件部分;但仅有录像机还看不成录像,还必须要有的录像带,这是软件部分。所以,一台计算机只有好的硬件,但没有好的软件,一样不能显现出它的优越性。

#### 1.2.1 软件基础

##### 1. 软件定义

计算机软件(Computer Software,也称软件、软体)是指计算机系统程序及其文档。

我国颁布的《计算机软件保护条例》对程序的定义如下:“计算机程序是指为了得到某种结果而可以由计算机等具有信息处理能力的装置执行的代码化指令序列,或者可被自动地转换成代码化指令序列的符号化序列,或者符号化语句序列”,程序是计算任务的处理对象和处理规则的描述,程序是软件的主体,一般保存在存储介质(如软盘、硬盘和光盘)中,以便在计算机上使用。

文档是指用自然语言或者形式化语言所编写的用来描述程序的内容、组成、设计、功