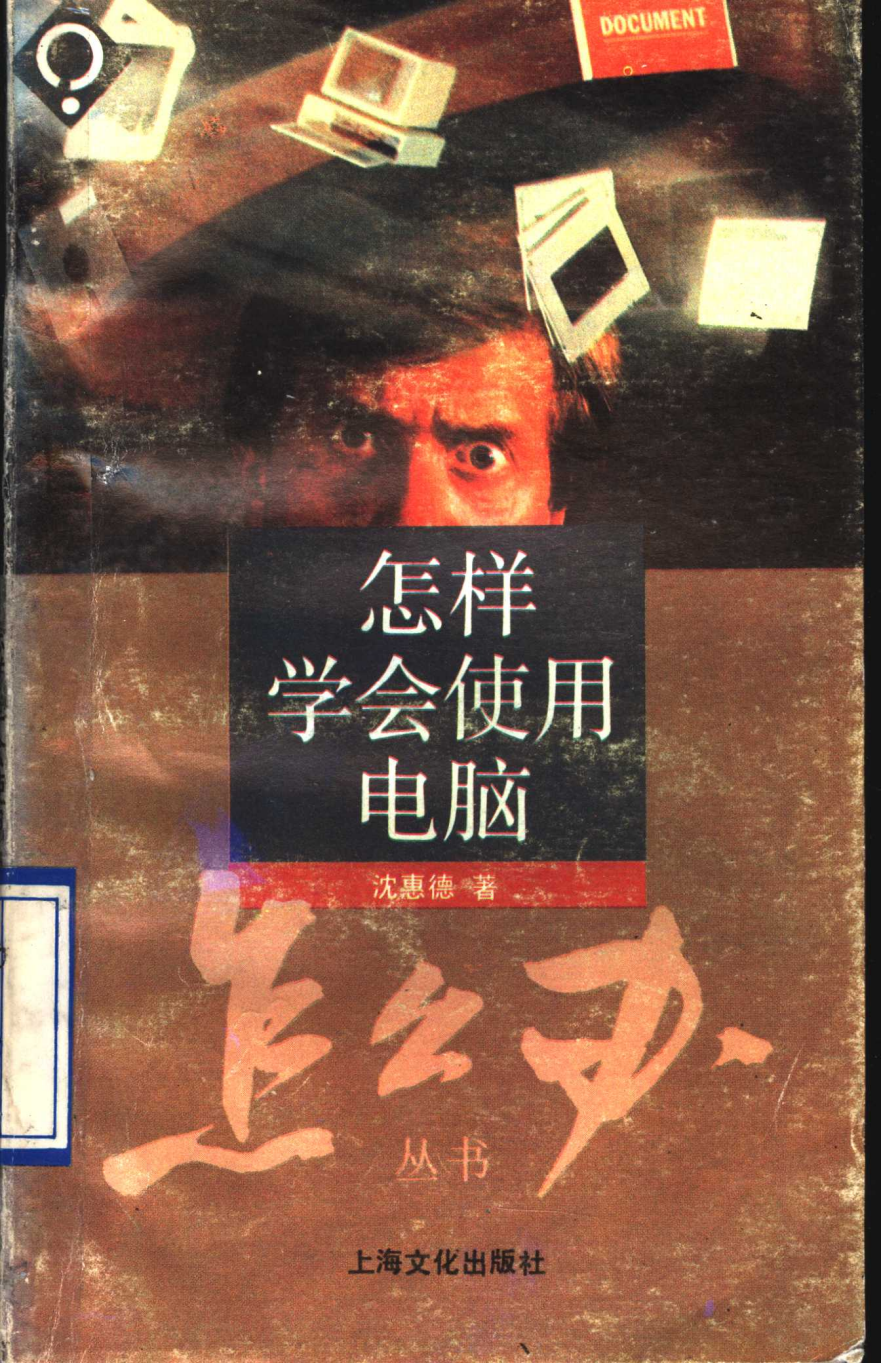




怎样 学会使用 电脑

沈惠德 著

怎么办

丛书

上海文化出版社

沈惠德 著

怎样
学会使用
电脑

上海文化出版社

怎么办
丛书

(沪)新登字104号

责任编辑: 孟 涛

封面设计: 周志武

怎样学会使用电脑

沈惠德 著

上海文化出版社出版、发行

上海绍兴路74号

新华书店经销

上海翔文印刷厂印刷

开本787×960 1/32 印张4.625 插页2 字数144,000

1993年4月第1版 1993年4月第1次印刷

印数 1-6,000册

ISBN7-80511-569-9/TP·1

定价: 2.20元

内 容 提 要

电脑是现代家庭必备的智能型工具,你应该拥有它。它不仅能处理繁杂的数据与信息,帮助你管理家政,而且是你家中最好的“老师”和“秘书”。它助你学习、工作,帮你启迪开发子女智力,为你中西文写作提供方便。怎样才能学会使用电脑呢?本书著者将带领你进入美妙的电脑世界,由浅入深——教会你如何操作电脑。当你对电脑产生兴趣,想为家庭添置一台实用的电脑时,不妨读一读本书,它会教你如何选购一台称心如意的电脑。

序 言

七十年代,家庭以拥有收音机、缝纫机、自行车为时尚;八十年代追求电冰箱、洗衣机和彩电三大件;那么,九十年代“热”什么呢?

喜欢音乐的配高级音响设备,社交频繁的添“大哥大”(无线移动电话)。然而,作为一种具有优越家用功能的智能产品——电脑,悄然无声地从企事业的机房走入寻常百姓家,而且正以愈来愈猛的势头蔓延开来。

广州目前已有许多市民家庭已拥有电脑。有的用来学习操作,以图增加就业门路(不少工厂、机关和许多研究单位在大量使用电脑),有的用来进行家庭管理,有的则是用作娱乐和游戏,还有的用来进行创作和采写新闻。

更多的家庭把购置电脑作为子女智力投资的最好选择。不少家长希望子女兴趣广泛,智力超群,却又苦于自己的文化水平不高,便请电脑来帮忙。电脑辅导学习的软件丰富,从小学到高中的各门课程的软件多达3000种。例如,一张小学一年级计算课的电脑辅助教育的软件,掀动键盘后,屏幕上出现了一群小鱼与一条大白鲨相遇的惊险画面。如果正确计算屏幕上的算题,如 $7+6$ (算题在不断地变化)回答是13的话,小鱼就从大白鲨旁顺利游过,化险为夷。如果答案错了,小鱼

就统统葬身大白鲨的鱼腹之中。小学生在惊险有趣的游戏中提高了学习兴趣与运算能力。难怪有的家长觉得,买台电脑的钱,不过与台电视机相仿,这比为“太子陪读”或者请家庭教师来得方便、实惠。

PC [Personal Computer] 俗称个人电脑或家庭电脑,在国外已经普及到家庭主妇。家庭信息化,这是现代社会的一个显著标志,而电脑是处理信息的最有效的工具。许多家庭用电脑来处理复杂的文书工作,方便、快速。还有许多人用家用电脑来替代传统的打字机,可打印出各种规格不同颜色的文件,质量较之传统的印刷机有过之而无不及,并通过电脑邮政与外界进行信息传递……。法国著名记者施赖尔在《世界面临挑战》一书中将这种日常生活的信息化预测为:最终将成为人类最重要的变革,并将自然而然地持续发展人类的才能。

许多人紧跟着时代的步伐,也越来越关注着电脑市场的行情。家中有了电脑,不但可以取代英文打字机和电子游戏机,同时它还能为你增添“秘书”、“管家”和“老师”三个家庭助手。谁不受这新世纪的现代化工具——电脑的诱惑?

然而,真正想买一台家用电脑,通常最好先读一本有关介绍家用电脑功能和使用方法的书籍学习一下,这样在选购和使用时可得心应手。

本书是电脑进入家庭之时推出的电脑入门书,为普通的家庭提供使用电脑的必要知识,带您进入电脑这个无穷变幻的世界。

祝您领先一步拥有新的一大件——电脑!

并请记住:拥有电脑,就拥有明天!

目 录

序 言

1

第一章 电脑——现代社会的宠儿

1

一 从算盘到电脑

1

1. 算盘阶段

1

2. 手摇计算机阶段

6

3. 电子计算机的诞生

11

二 现代社会离不开电脑

14

三 未来电脑的展望

18

第二章 电脑并不神秘

20

一 电脑与人脑

20

二 电脑如何记忆

22

三 电脑怎样运算

28

四 电脑能作哪些判断

33

1. “相等”判断

33

2. “大小”判断

34

3. “真假”判断

35

4. “或”判断

35

5. “与”判断

36

五 人与电脑怎样对话

38

第三章 电脑进入寻常人家

42

一 电脑与日常生活

42

二 电脑的种类

44

三	选购家用电脑的注意问题	45
第四章	电脑与家庭教育	48
一	“太子陪读”的训练程序	48
1.	键盘的使用	48
2.	进入 BASIC 语言运行环境	50
3.	四则运算训练程序	53
4.	键入和运行训练程序	56
二	奇妙无穷的语言	59
1.	BASIC 语言的字	61
2.	BASIC 语言的词	62
3.	BASIC 语言简单程序的语句	66
4.	BASIC 语言其他语句	70
5.	自动记分的加法训练程序	75
三	丰富多采的图案	76
1.	显示屏幕	77
2.	屏幕坐标	78
3.	BASIC 语言绘图	78
4.	LOGO 语言简介	85
四	富有吸引力的技术	86
1.	数据库技术	87
2.	中英文打字技术	88
第五章	电脑与家庭管理	89
一	家庭数据信息	89
二	电脑的数据处理技术	90
三	进入数据库运行环境	92
1.	中文操作系统的组成	93

2. 进入中文操作系统环境	93
3. 汉字输入方法	93
4. 进入汉字的 DBASE 运行环境	97
四 家庭信息管理应用举例	101
1. 建立一个家庭存款数据库	101
2. 查询家庭存款情况	103
3. 增加、删除和修改存款数据	108
4. 数据库操作的其他一些命令	109
五 常用的家庭信息的数据结构	112
1. 家庭收支信息	112
2. 家庭书籍信息	113
3. 家庭社交信息	113
4. 家庭服饰信息	114
 第六章 电脑与写作	 115
一 电脑写作的优点	115
二 进入中文操作系统环境	116
1. 中文操作系统的组成	117
2. 汉字键盘输入、显示与打印	120
3. 中文操作系统的启动	121
三 汉字输入方法	122
1. 功能键	122
2. 紧缩拼音汉字输入法	122
3. 区位码汉字输入法	122
4. 首尾码汉字输入法	123
5. 与控制有关的操作	125
四 汉字文字的编辑软件	127
1. 汉字文字的输入与存盘	127

2. 汉字文字的修改	128
3. 汉字文字的显示、打印与复制	129
4. 汉字文字的编辑成集	131
5. 汉字文字编辑的其他软件	132
五 英文文字的输入与输出	133
1. 英文文字的编辑程序	134
2. 键盘指法	136
3. 指法训练程序	139

第一章 电脑——现代社会的宠儿

一 从算盘到电脑

1. 算盘阶段

你可曾想过，数数时为什么不是逢二进一、逢八进一，而是逢十进一？

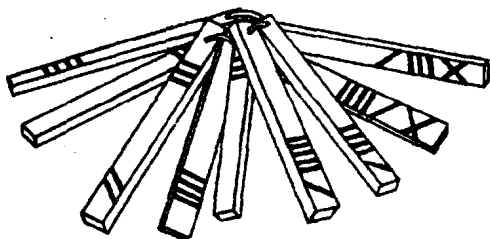
那要从我们的手上找答案。

你可曾听说过，十个手指头就是一台最简单的计算机？

在古代，人们就碰到了必需计算的问题：打了几头野兽？收了多少谷子？有几个人？如何分配？现经考证，早在旧石器时代，刻在甲骨和石头上的一些花纹就记录了某种计算。在新石器时代，已有不容争辩的一些证据，证明了计算本身的存在和记录在石头、甲骨、陶器等器件上的计算结果。

随着社会的发展，计算成为必不可少的手段。在日常生活中也出现了一定量的数，计算也开始复杂起来。人们便设法寻找减轻计算的工具。当然，最简单的随时同人在一起的计算工具，就是手上的十个指头。恩格斯

写道：“数和形的概念不是从其他任何地方，而是从现实世界中得来的。人们曾用来学习计算，从而用来做第一次算术运算的十个指头，可以是任何别的东西，但是总不是悟性的自由创造物。”



一捆楚瓦什筹码

近代的研究着重指出了用手指计数对数学的重大意义。

出现用手指计数延续了若干世纪，因为它是由人们日常活动中的实际要求而产生的。而且，这种计算具有当时所必要的直观性。因此，用手指进行简单的算术运算，就像一种计算机一样。逢十进位，也就自然而然地形成了。

十个指头也是“计算机”。这台“计算机”有很多优点：简单、可靠、紧凑。但也有缺点。主要缺点之一就是用手指不便于保存计算结果，不仅长期不行，就是比较短的时期也不行。于是出现了计数的工具。

第一个最简单的人造计数工具是筹码。开始，筹码是为了帮助记忆某个数的。筹码是一种小木棍，在上面用刀子划成各种形式的道道。用它来记算天数、收获

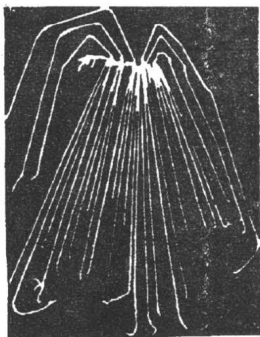
量、牲畜量、债务等。不同的目的使用不同的筹码，刀痕的形状也多种多样。此外，筹码本身也做成各种形式：方形的、长方形的、圆形的等等。

虽然筹码可以列入计算工具，但利用筹码进行算术运算很不方便，所以作为计算工具的筹码在日常生活中很少见，而作为债务的和其他形式的筹码直到现在还在使用。



还有一种古老的计数形式是结绳计数，在绳子上拴上各种绳结来表示数。关于结绳计数的最古老的证明是古代文化史学家杰罗德特举出的一个传说：波斯王大理派军队去远征斯基福人，并命令他的卫队留下来保卫耶兹德河上的桥。他在皮条上拴了六十个结，交

给他们并说：“卫队的勇士们，拿着这个皮条，并按照我说的去做：当你们知道我宣布去打斯基福时，从那天起你们每天解一个结，当这些结所表示的日子都已经过去了，你们就可以回家了。”

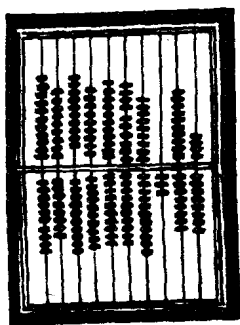
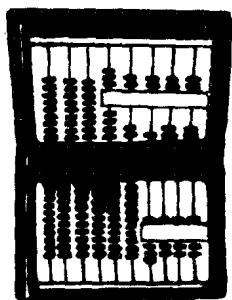


在帕恰卡麦克神庙遗址附近发现的“克维普”

在古代中国的某些部落中，结绳不仅用来计数，而且用来记录其他消息。结绳计数还分布在日本的琉球群岛。在非洲和夏威夷群岛的各个部落中，也有结绳计数的资料。

在美洲的秘鲁和其他国家甚至利用结绳来记录各种历史传说。秘鲁的计数绳子叫做“克维普”。它们是用龙舌兰的叶子或是美洲驼毛做成的。一开始做成线，再把三根或四根捻在一起成为绳子。这些绳子长达 60 厘米，挂在一根一米长的绳子上好像穗子一样。没有染色的绳子只用来计数。而染上颜色的则表示一定的含意：黄色表示玉米，红色表示武器等。“克维普”作为统计表被广泛地使用。牧人用它记住一群牲畜的数目，官

使用它记载税款等。为此，一个简单的结表示“10”，两个相邻的结表示“20”，双重结表示“200”，三重结表示“1000”等。



四个场的算盘(十七世纪中叶) 两个场的算盘(十七世纪末)

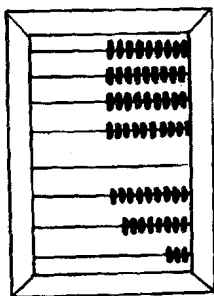
在东方流传的最简单的计算工具,大多数是使用每位五个珠(上档一个珠,下档四个珠)的算盘。在中国、日本、印度、巴基斯坦和其他国家都能找到这种工具。

在我国广泛传播的是算盘,它出现在公元 900 年(唐朝末年)以前,并在计算工具漫长的发展历史中得到不断完善。在计算工具的历史上中国占了一个光荣的地位。在古老的计算工具的样品中,最古老的是中国的。

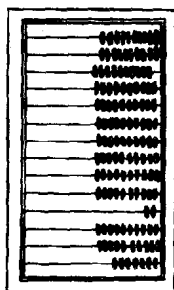
中国算盘在中国数学史上起了特殊的作用。古代中国学者认为,对于一个数学问题,只有当确定了用算盘解算它的规则,这个问题才算可解。计算数学这个名词就意味着,对于每个数学问题,要编成用机器解决它的程序或算法。

算盘乃是一种要求为其编制程序,即算法的某种最简单的计算机。中国数学家努力以一种普遍规则来解算问题,按照明确规定的步骤得出未知数。

现在,尽管电脑已很普及,在银行和财会系统仍然保留着算盘,是因为算盘做加法的速度不低于使用电子计算器的缘故。但是,作为计算工具的发展,手指计数、筹码和算盘,是机械计算装置以前的阶段,也称为算盘阶段。



十八世纪算盘



十九世纪算盘

2. 手摇计算机阶段

中世纪的哲学家已经提出了个问题:用机械完成人脑活动的个别功能。最初的试验还不是制造计算机,而是试图从某个前提机械地得出正确的结论。这就是中世纪西班牙的神学家和炼丹士雷蒙德·露利提出的思维机。露利长时期担任雅可福·可拉贡斯基国王的内侍官,以后他做了僧侣、隐士。他把自己的机器称为“伟大的艺术”。这台机器的结构是这样的:在一个不

太大的不可动的圆圈上,沿着圆圈写了九个问题:多少?何时?哪里?两个中哪个?什么性质?等。大圈内部一个套一个还放了六个小圈,每个小圈可以单独转动。整个结构很像一个儿童玩的大角锥体,由许多具有共同轴心、直径逐渐减小的木制圆圈组成,每个圆圈又分成九段,上面各有题词。在一个圆圈上是九种善恶的名称,在另一个上面是主要的物理性质等。转动这些圆圈,神学家露利就得到了对应不动主圈上每个问题的各种不同语句的组合。得到的这些组合中大多数都是没有意义的。这台机器,没有算法和规则,可以从各种可能的结论中选出正确的结论。

在差不多一百年间,露利的“旋转玩具”吸引了很多人。许多著名学者,如乔丹·布鲁诺、莱布尼茨等,对制造思维工具这一设想感兴趣,同时也联想到计算工具上。

十七世纪在科学史上是个不平常的世纪,在此期间提出了变量数学(分析了无限小),奠定了物理和力学、天文学和化学的科学基础,制造了第一批手摇计算机(机械计算装置)。

在1623年什卡尔提出了现在已知的第一台手摇计算机。什卡尔从1619年担任久宾根大学的东方语教授。他和天文学家开普勒的关系很密切。正是从开普勒的档案中,1958年找到了什卡尔在1623年和1624年期间给开普勒的信。在信中有手摇计算机的原理图及其说明。随后,在斯图加特图书馆的档案库中找到了记载什卡尔机的文献。久宾根大学教授福来塔·洛莱赫夫重新复原了这台机器的工作原理。什卡尔机似乎只有很少几个人知道,在同时代人的著作和信件中,并没