SPECIALITE: informatique



MATIÈRES :initiation a l'informatique



Cours N01 : présentation générale d'un ordinateur

Objectif
PÉDAGOGIE

Objectif principale : à la fin de la séance chaque formateur stagiaire doit être capable d'utiliser un ordi.

Objectifs secondaire:

1-Définir un ordinateur.

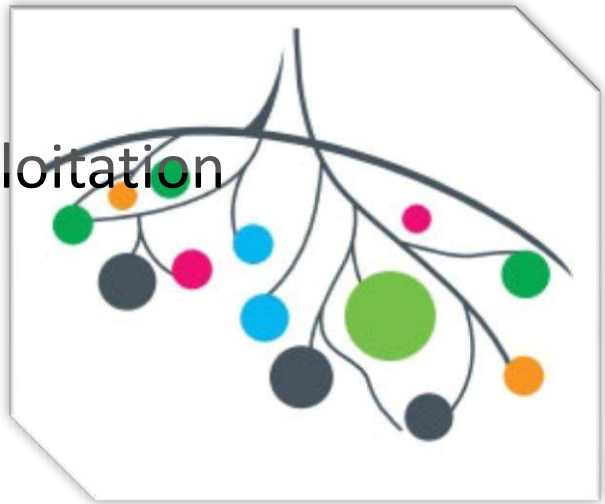
2-citer les composants d'un ordinateur .

3-connaitre les périphériques.

4-savoir les composants de l'unité central

5-maitriser quelque astuce de système d'exploitation

.



1- Qu'est-ce qu'un ordinateur ?



- Un ordinateur est une machine qui permet de travailler avec des informations (nombres, mots, images, sons) appelées données.
- Les ordinateurs peuvent traiter très vite de grandes quantités de données, les stocker et les afficher.

- Notre conseil

Lorsque vous aurez acquis les bases (maniement de la souris, ouvrir-fermer des fichiers, etc),

il vous faudra pratiquer pour avancer. Vous êtes en situation d'apprentissage comme un nouveau conducteur.

En route, pour découvrir l'informatique et là, ne soyez pas prudents !!!

N'hésitez pas à cliquer.

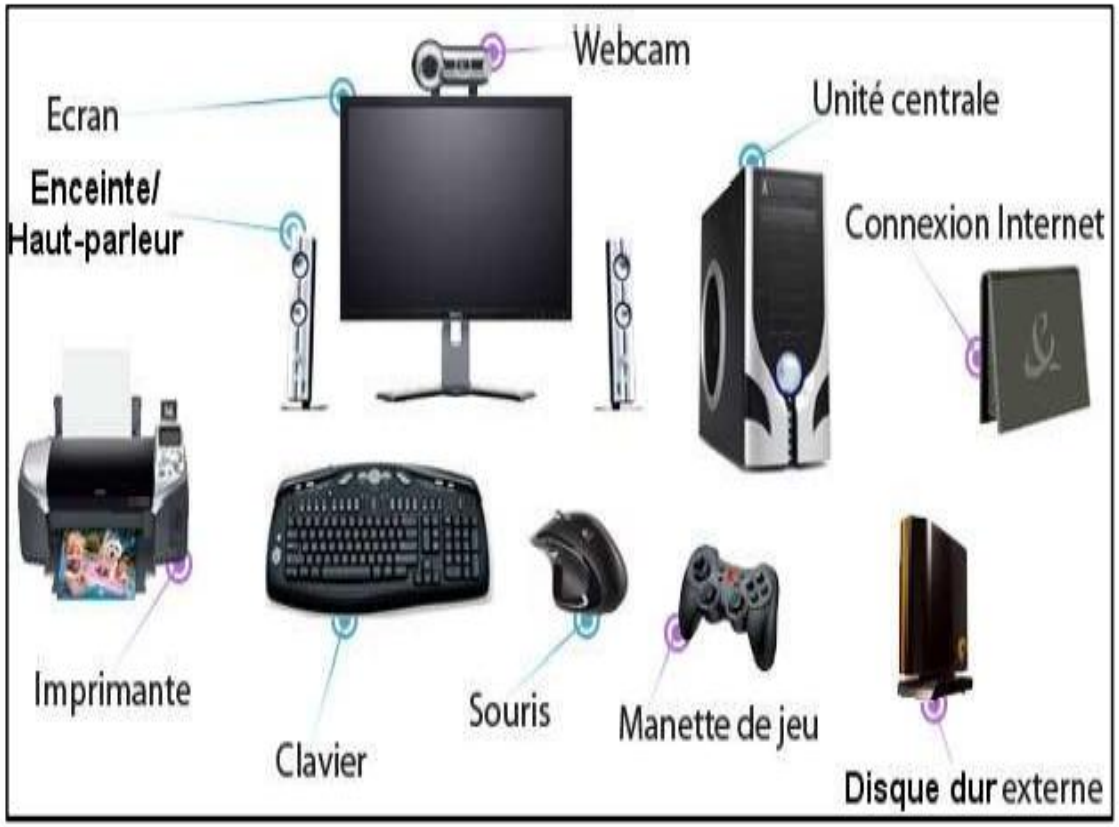
Un système informatique a besoin de matériel et de logiciels.

Le matériel est constitué par les éléments physiques de la machine.

LE MATÉRIEL
HARD WARE

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر
Mme ATTAR HAKIKI ABLA

2- Le matériel : schéma général de l'ordinateur



Les indispensables

L'unité centrale

L'écran

Le clavier

La souris

En complément :

Connexion internet

Imprimante

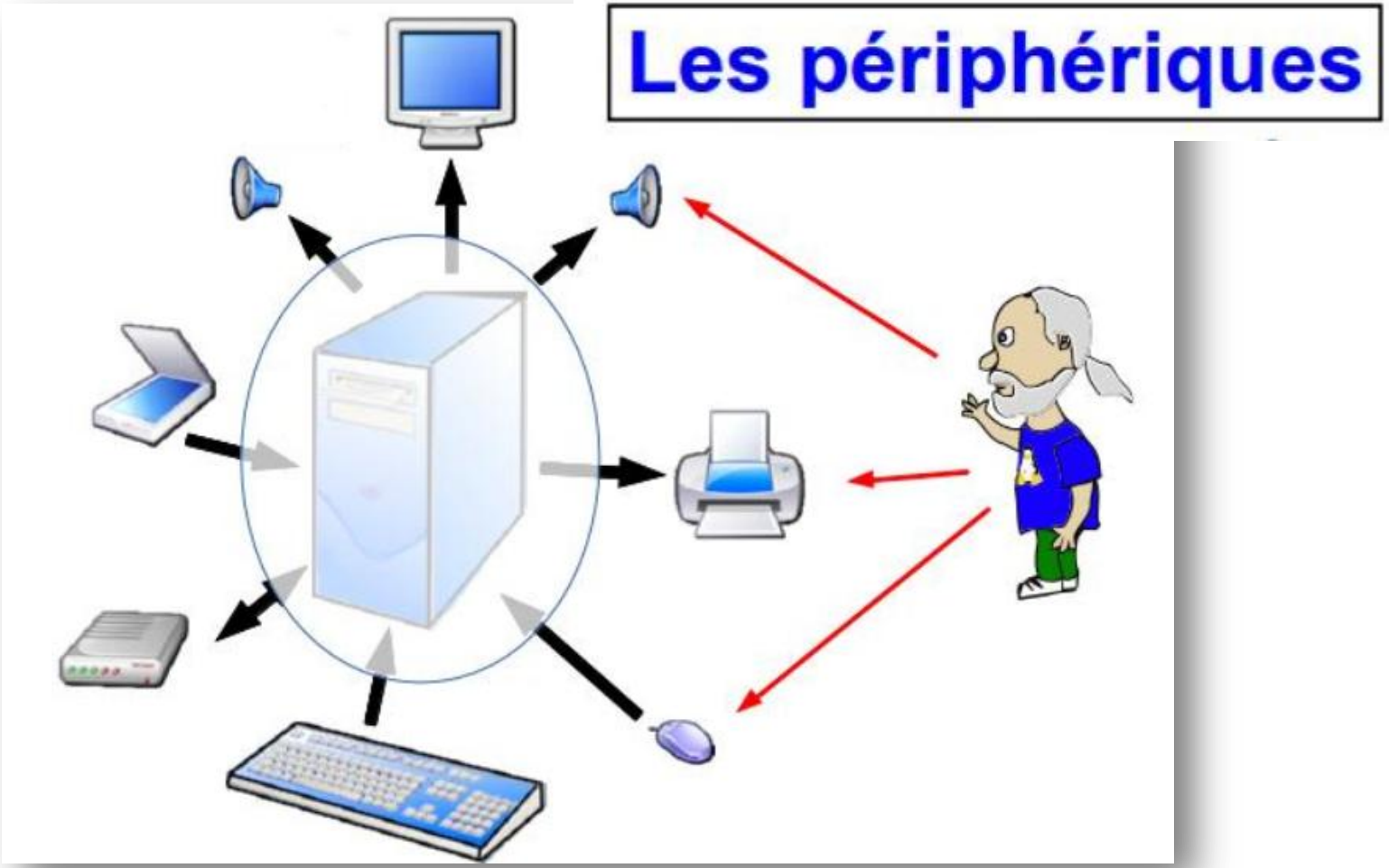
Enceintes acoustiques ou haut-parleurs

Webcam

Disque dur externe

Manette de jeu

3- Les périphériques



- **Périphérique informatique** : Equipement distinct de l'unité centrale de base venant la



Dans un système informatique, un périphérique est :

- Un appareil qu'il faut disposer sur un boulevard.
- Un des appareils reliés à l'unité centrale.
- L'unité centrale de l'ordinateur.
- Une manette vibrante.

- Il existe trois grandes sortes de périphériques :
- **les périphériques d'entrée** : ils permettent à l'utilisateur de fournir des informations à l'unité centrale ;
- **les périphériques de sortie** : ils permettent à l'utilisateur de recevoir des informations venant de l'unité centrale ;
- de **périphériques d'entrée/sortie**. périphériques capables de recevoir des informations venant de l'unité centrale mais aussi de lui envoyer des informations ;.



Lorsqu'une information provenant de l'unité centrale est envoyée vers un périphérique, elle arrive à :

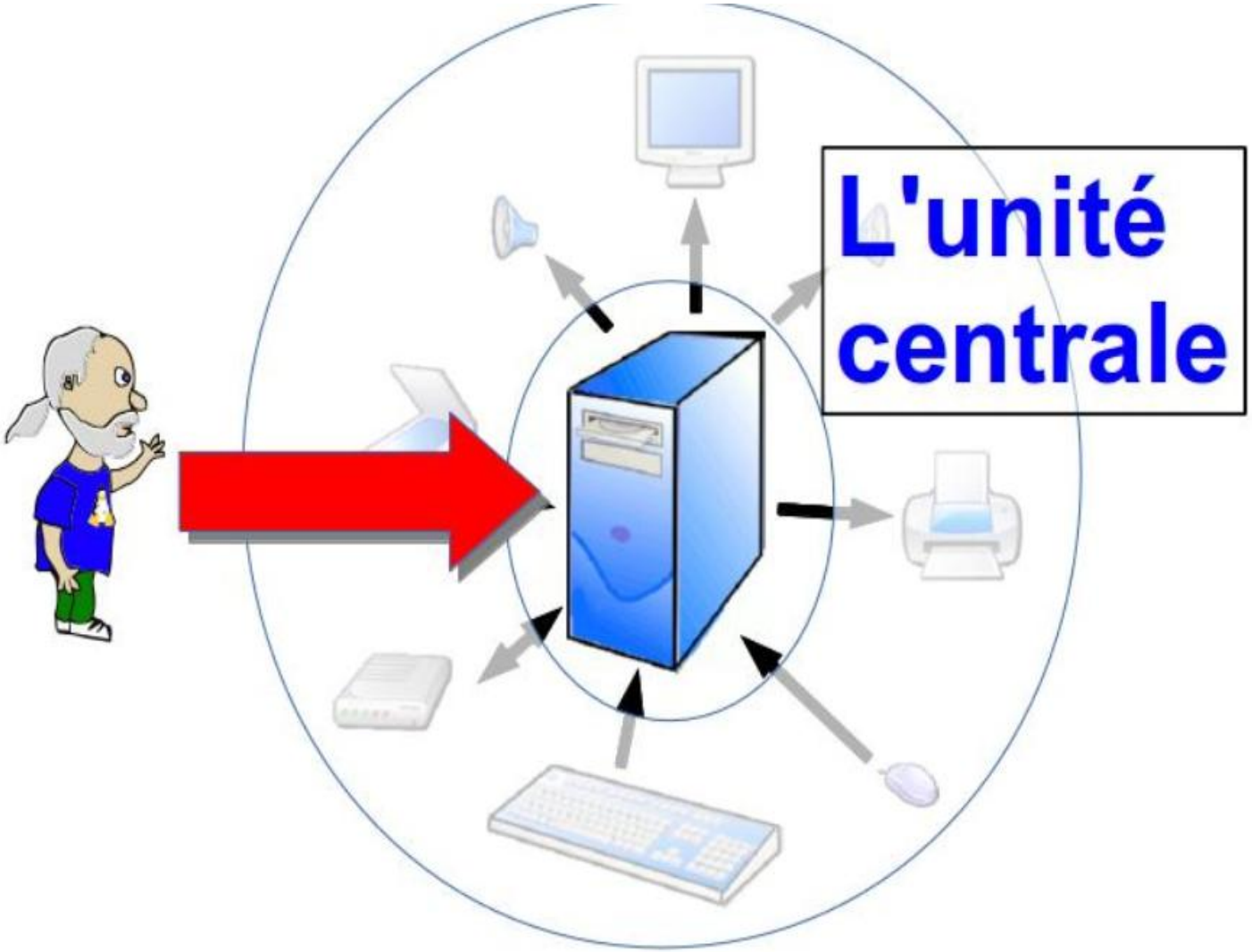
- un périphérique d'entrée
- un périphérique de sortie

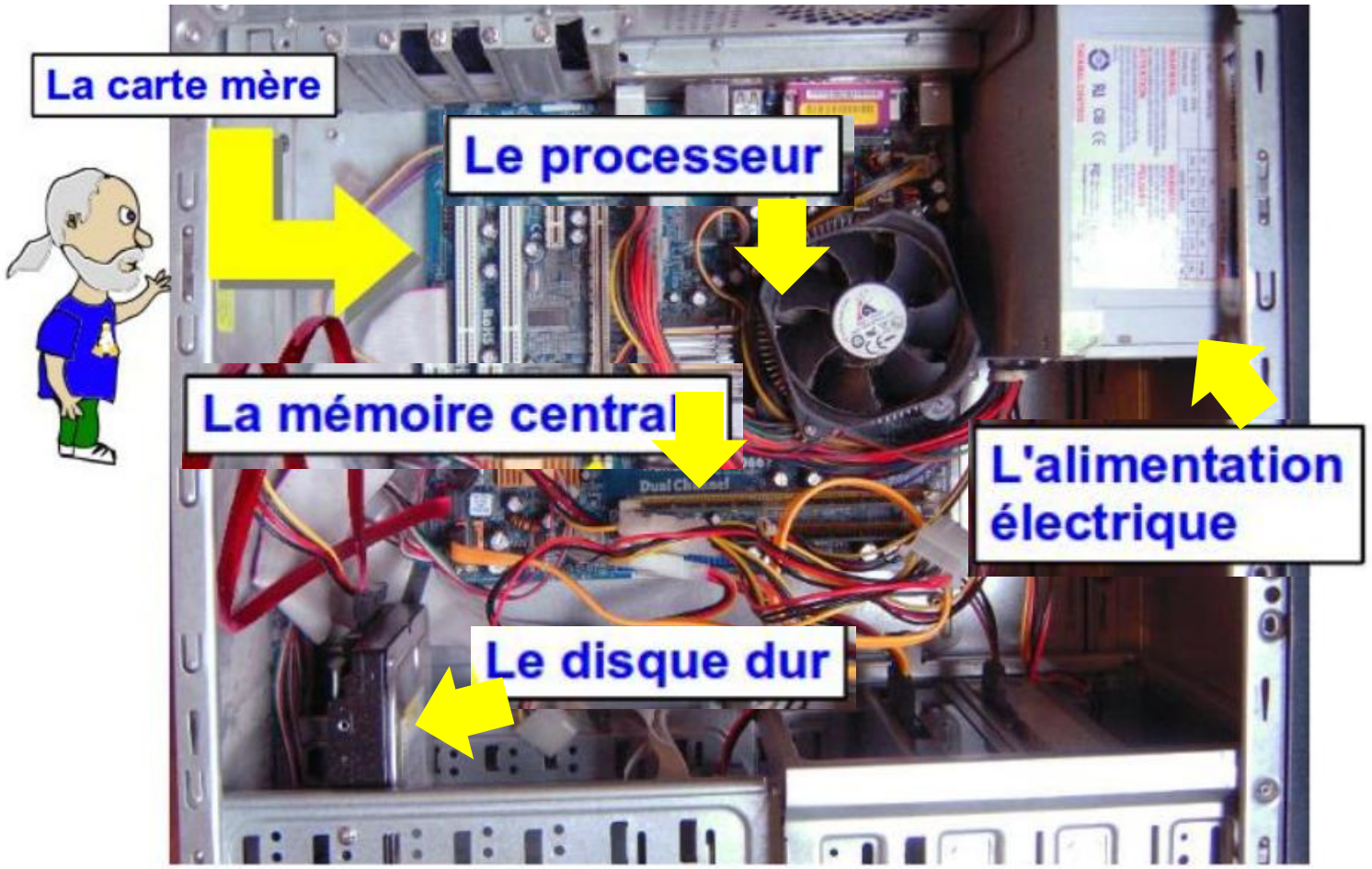


Lorsqu'une information venant du " monde extérieur " est transmise vers l'unité centrale de l'ordinateur, elle est captée par :

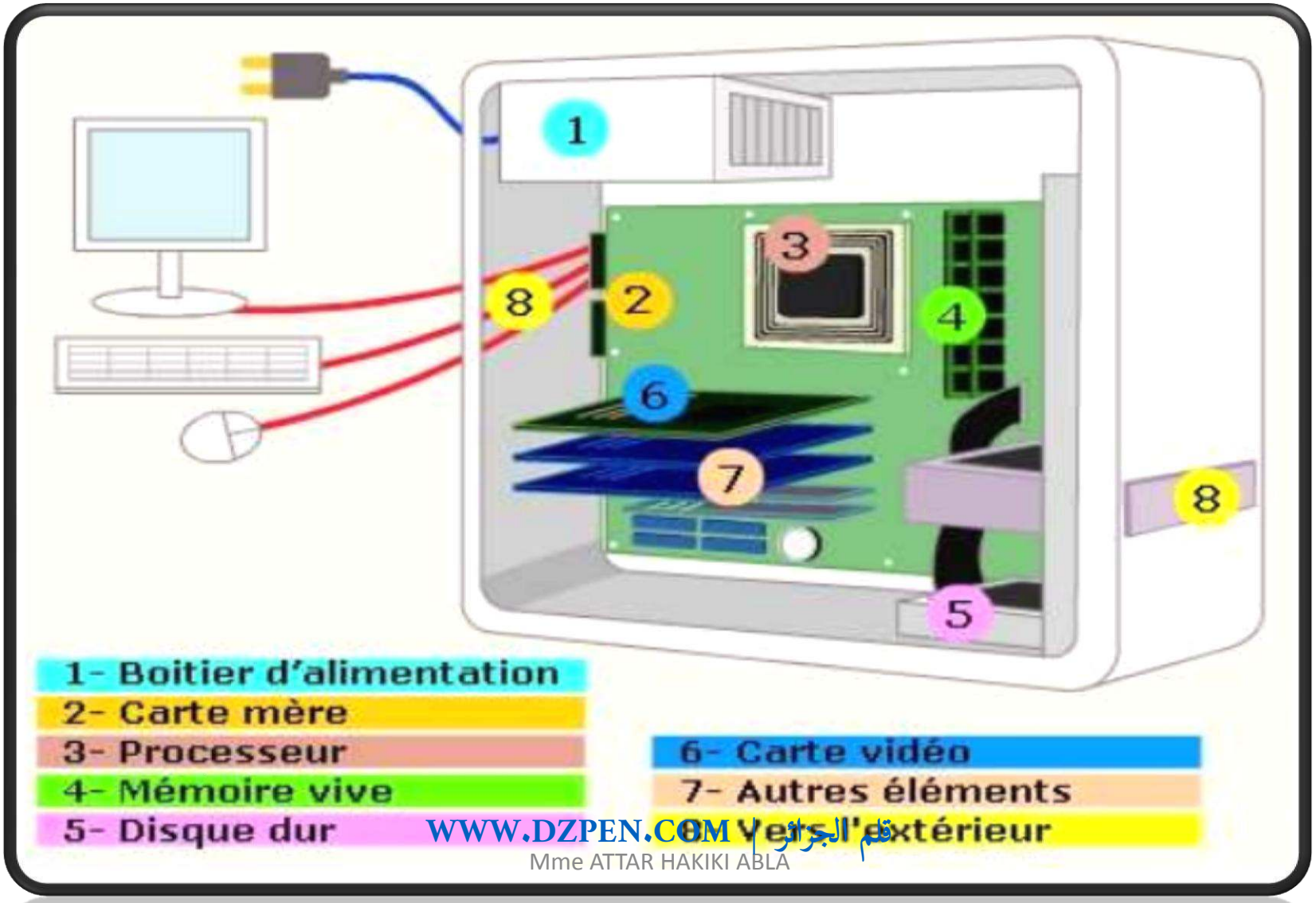
- un périphérique d'entrée
- un périphérique de sortie

4- L’unité centrale




La carte mère
Le processeur
La mémoire centra
L'alimentation électrique
Le disque dur

L’unité centrale se compose de



WWW.DZPEN.COM قلم الجزائر

ceci n’est pas le processeur





Un ventilateur





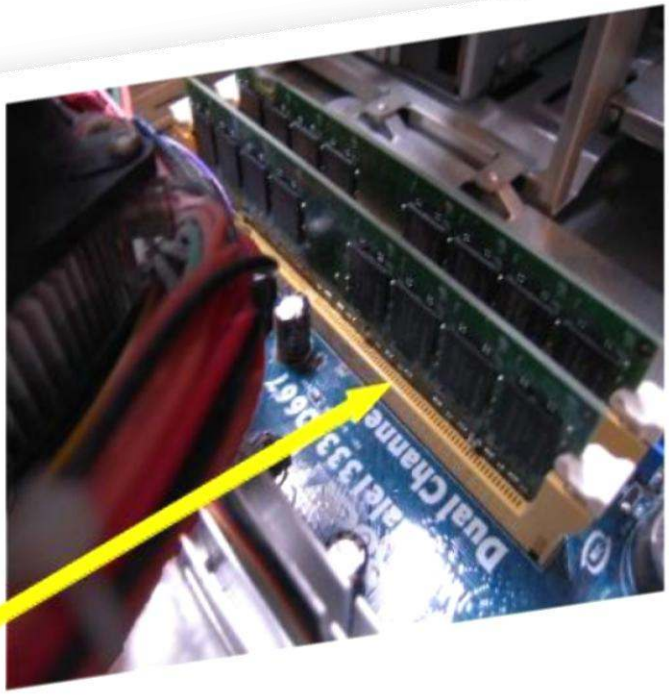
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر
Mme ATTAR HAKIKIABLA



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر
Mme ATTAR HAKIKI ABLA

La mémoire centrale

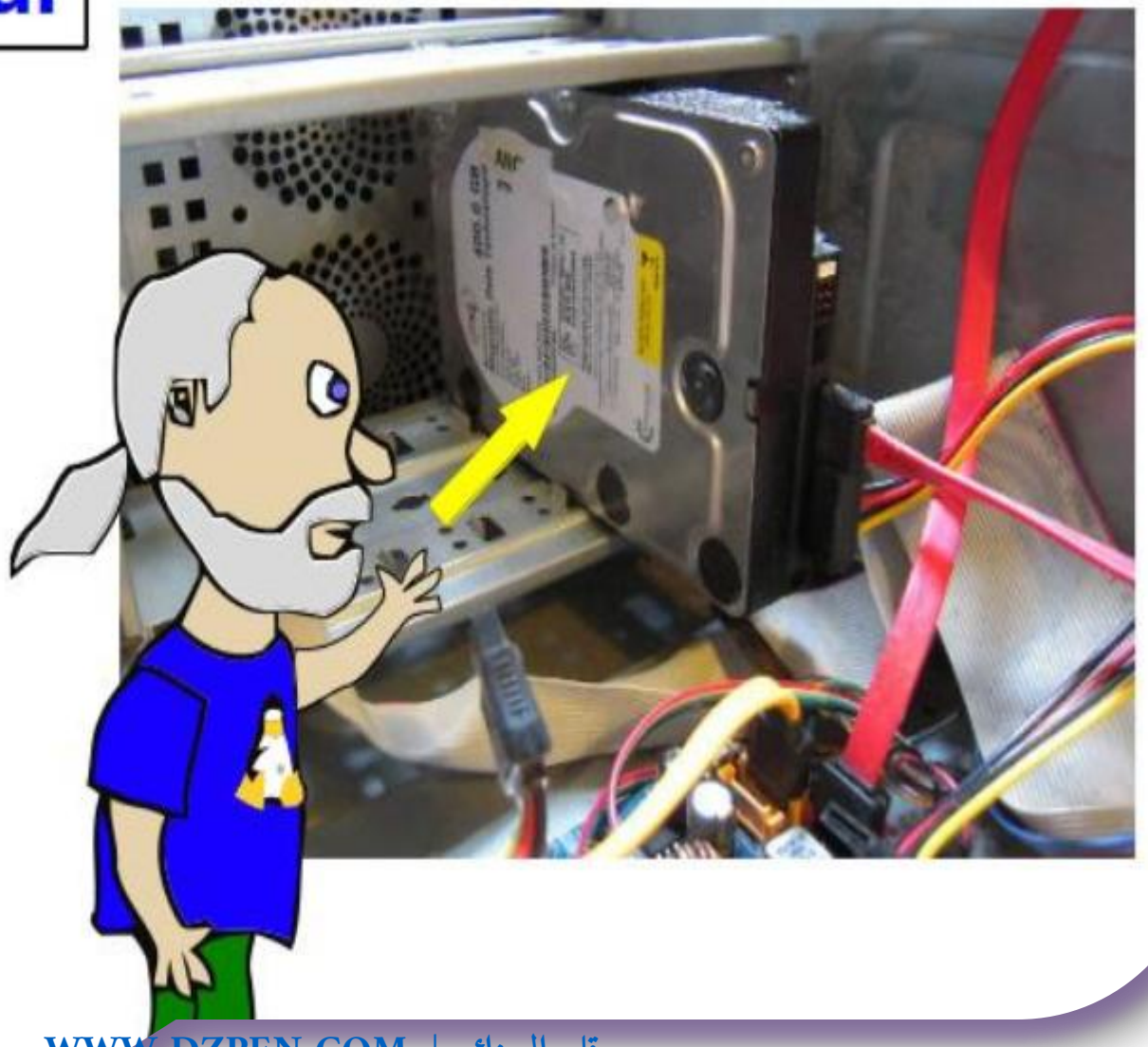






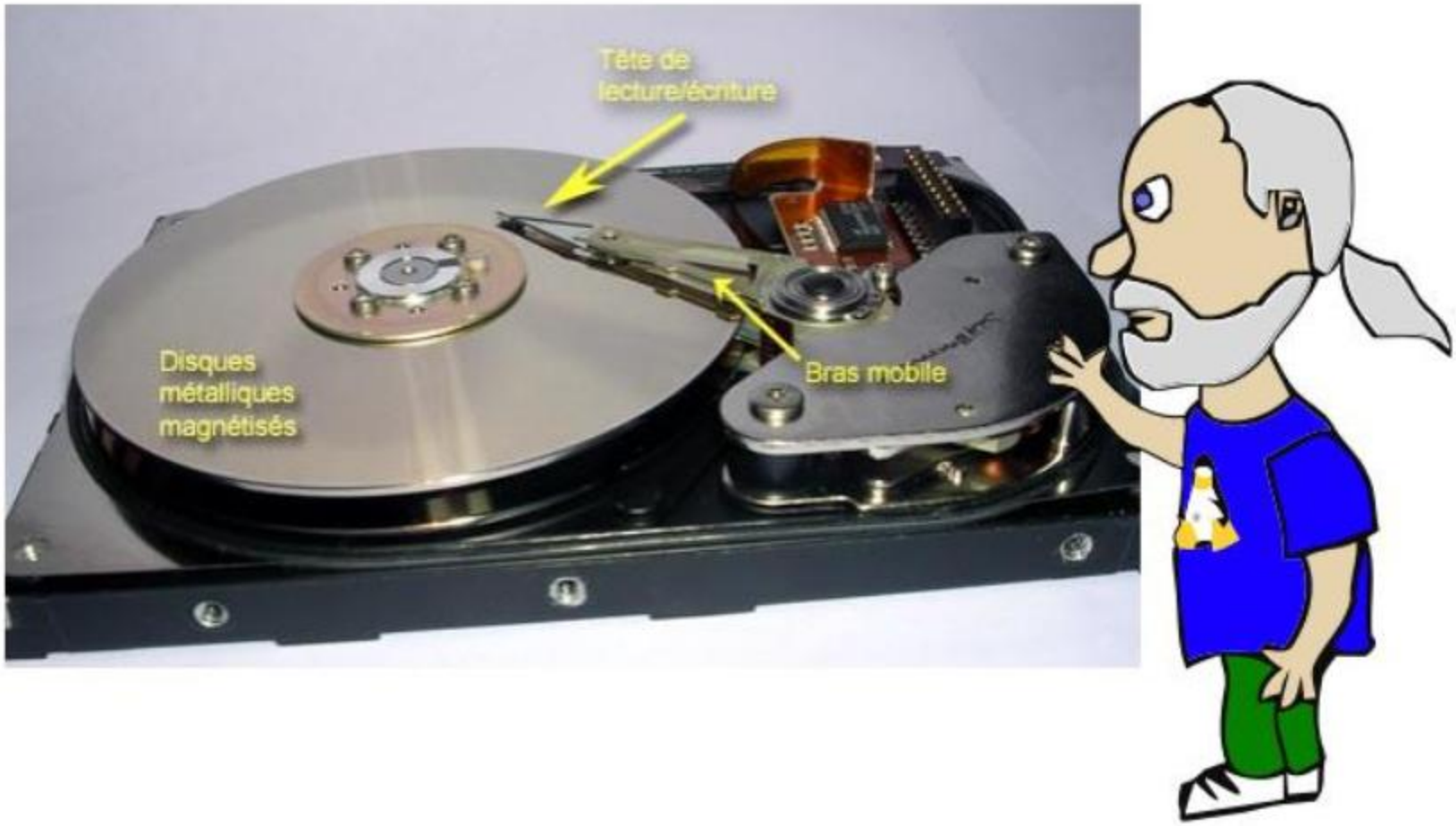
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر
Mme ATTAR HAKIKI ABLA

Le disque dur



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر
Mme ATTAR HAKIKI ABLA

Le disque dur



alimentation électrique



Exercice N°01 :

1-Donnez les noms des composants.

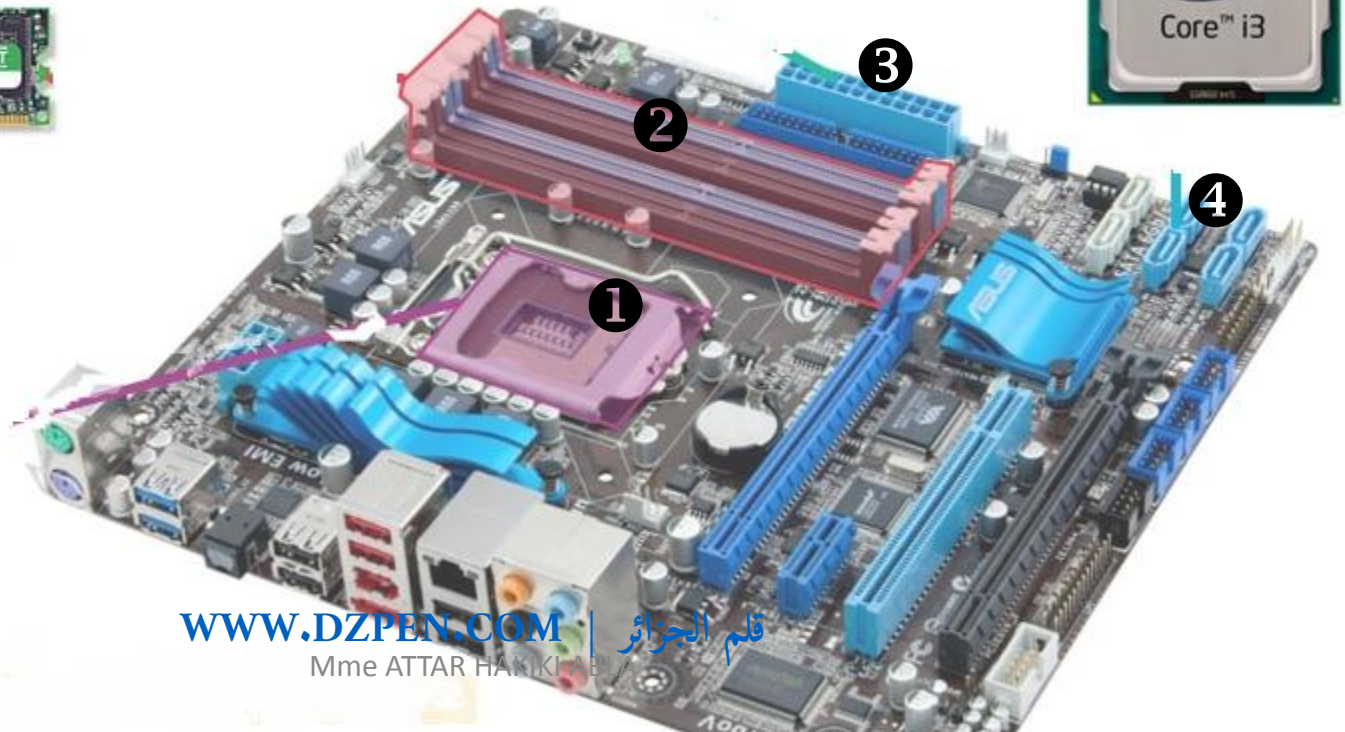
2-Branchez les composants .











WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر
Mme ATTAR HAKIKA B /

LOGICIEL
SOFT WARE

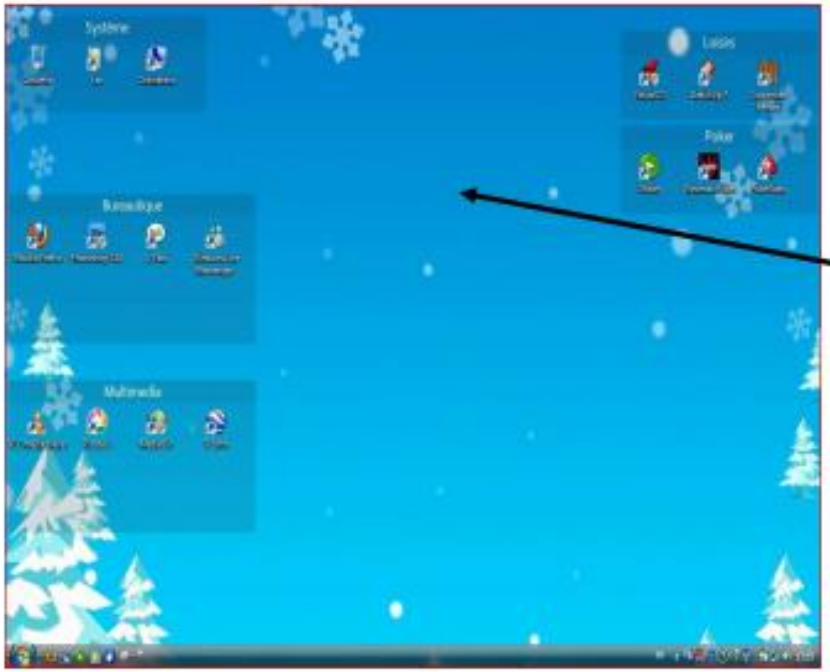
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر
Mme ATTAR HAKIKI ABLA

5- Système d'exploitation et logiciels

- Les logiciels sont les programmes, ou instructions, qui indiquent au matériel ce qu'il faut faire.
- Il y a 2 types de logiciels :
les systèmes d'exploitation et les logiciels d'application.
- **Le système d'exploitation** contrôle le fonctionnement des différents éléments matériels.
- Un logiciel d'application donne à l'ordinateur des instructions pour qu'il réalise des tâches spécifiques (traitement de texte, jeu, par exemple).

Le bureau de l'ordinateur et ses icônes

A la découverte de Windows Seven ou 7



Afin de mieux comprendre l'ordinateur, il faut comparer celui-ci à un classeur de dossiers « papier ». Chez vous, vous classez vos factures, courriers dans des **dossiers**. Les équivalents pour l'ordinateur sont : poste de travail, corbeille, mes documents, applications internet, bureautique, photo, etc…

Le **Bureau** est la zone d'écran principale qui s'affiche une fois que vous avez allumé l'ordinateur et ouvert une session Windows.

Tout comme la surface d'un vrai bureau, cette zone sert de plan de travail.

Lorsque vous ouvrez des programmes ou des dossiers, ceux-ci s'affichent sur le bureau.

Vous pouvez également placer des éléments sur le bureau, tels que des fichiers ou des dossiers et les organiser selon les préférences.



Important

Pour éteindre l'ordinateur, il faut cliquer sur **Arrêter**

Sauf en cas de blocage complet, il est déconseillé d'arrêter l'ordinateur en appuyant sur le bouton de mise en route.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Les icônes essentielles

Sur le bureau :
3 icônes essentielles :

- **le Poste de travail ou ordinateur** : permet d'accéder au contenu du disque dur (C:), au lecteur de cd-rom, au lecteur DVD ou lecteur de clé USB,

- **le dossier Mes documents ou le nom de l'utilisateur** : sert à ranger les fichiers personnels. Exemple : dossier mes images, dossier ma musique, dossier mes vidéos,

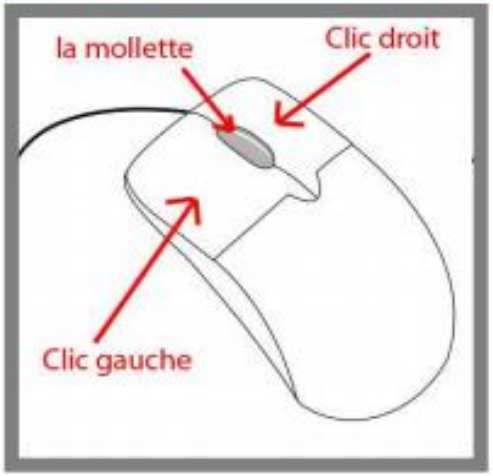
- **la Corbeille** : contient tous les fichiers qui ont été supprimés. Mais, si on clique sur l'icône Corbeille, on peut restaurer - récupérer des documents ou vider définitivement la corbeille.





Présentation de la souris





Pour se servir de l'ordinateur, la souris est l'outil indispensable.

La souris vous permet de piloter votre ordinateur.
Elle sélectionne, déplace, manipule des éléments présents dans votre ordinateur.
Elle est constituée de deux boutons :

- **clic gauche,**
- **clic droit,**

et souvent d'une **mollette.**

Clic gauche

Le clic : appui bref sur le bouton gauche de la souris
Permet de sélectionner un objet, de valider un choix. **C'est le clic le plus utilisé.**
Le double clic : 2 appuis brefs sur le bouton gauche de la souris
Permet principalement d'ouvrir un élément que vous avez sélectionné
exemple : l'icône de Mozilla Firefox – pour ouvrir l'application d'internet.

Clic droit

Il affiche un menu dit contextuel.
Ce menu est différent en fonction de l'endroit ou de l'élément sur lequel est effectué le clic droit. Ce menu vous propose des actions simples et plus rapides.

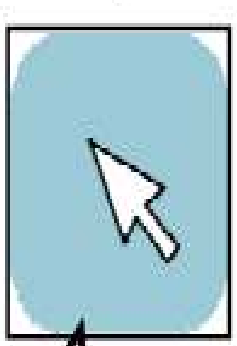
La mollette (au centre)

Elle permet de se déplacer verticalement.

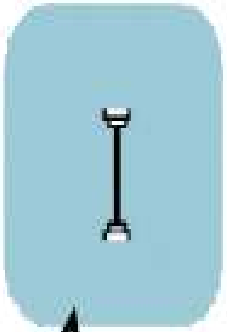
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Apprivoiser la souris

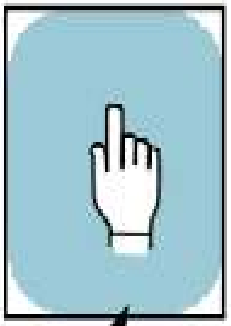
Lorsque vous déplacez la souris sur l'écran, son pointeur se déplace dans la même direction sur votre écran. **Le pointeur peut prendre les formes suivantes** :



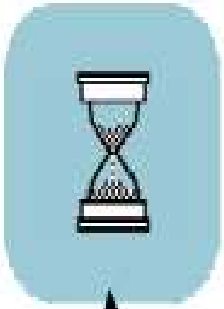
Pointeur de souris classique
en forme de flèche



C'est lui que vous **déplacez à l'intérieur d'un texte**



Indicateur de lien web
Ex : en cliquant sur le lien, le site web s'ouvre.

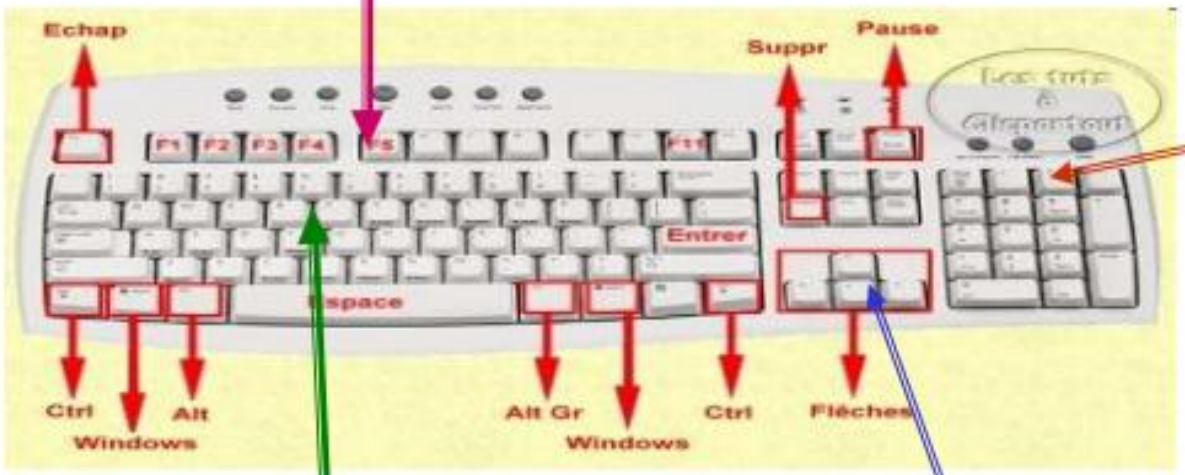


Témoin d'occupation
Le sablier indique qu'il faut attendre.

Le clavier

Le clavier est un périphérique qui permet la saisie des informations en direction de l'ordinateur.
Les bases du clavier sont nécessaires pour « travailler» sur l'ordinateur.

Les touches **de fonction** : ex : F5 pour visualiser un diaporama.



Les touches **numériques** permettent de saisir rapidement les chiffres. Penser à activer le verrouillage clavier pour accéder aux chiffres.

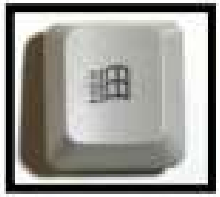
Les touches **alphanumériques** comprennent les lettres, les ponctuations et les Fonctions essentielles pour rédiger un texte.

Les touches **directionnelles** permettent de se déplacer rapidement dans un texte.

Pour taper les caractères **€, @ (arobase), #**, il faut **maintenir appuyée** la touche **Alt Gr** et la touche désirée.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Les touches raccourcis



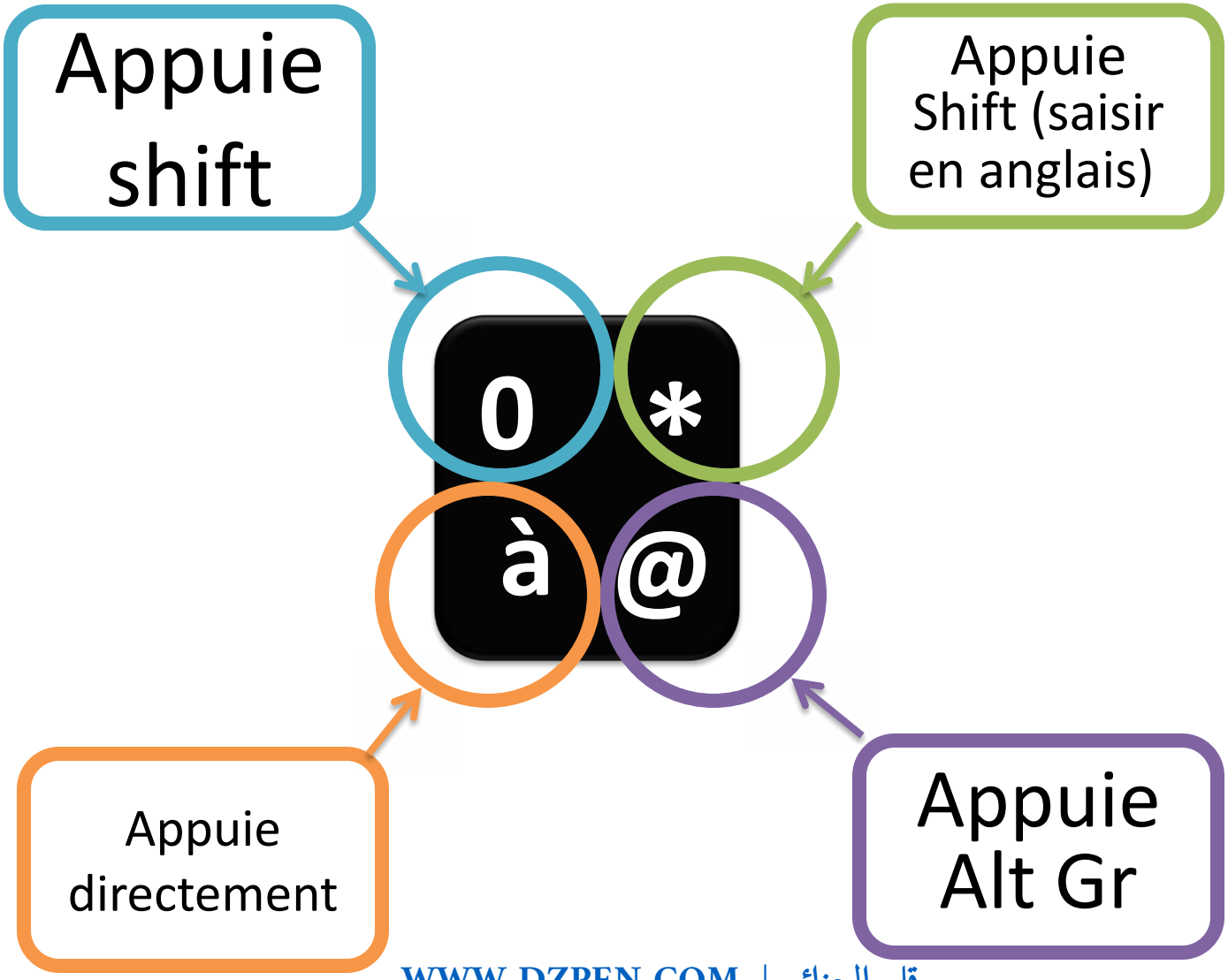
Votre ordinateur se bloque, pas de panique, cela arrive !!!
Vous appuyez sur **la touche fenêtre Windows**.
Une fenêtre apparaît et vous pouvez soit fermer
la session de travail soit arrêter l'ordinateur.



Touche Echap ou Esc : annule la tâche en cours.

Raccourcis clavier généraux

* Ctrl+C **(Copier)**
* Ctrl+X **(Couper)**
* Ctrl+V **(Coller)**
* Ctrl+Z **(Annuler)**
* Suppr **(Supprimer)**
* Ctrl + P **(Imprimer)**


Appuie shift
Appuie Shift (saisir en anglais)
0
*
à
@
Appuie directement
Appuie Alt Gr

- A remarquer : la plupart des touches ont trois signes :
- signe inférieur gauche= s'obtient avec un appuie direct
- signe inférieur droit = s'obtient avec la touche Alt Gr
- signe supérieur = s'obtient avec la touche Shift

Exercice 02 :

1. Démarrer l'ordinateur
2. Accéder au poste de travail, dossier mes documents, corbeille .
3. Lancer bloc note (menu démarrer).
4. Taper les caractères suivants:

& é » ’ (- è _ ç à) =

~ # { [| ` ` \ ^ @] }

? . / § % µ £ ¨ ¨ â ê î ô

1 2 3 4 5 6 7 8 9 (dans le pavé alphabétique)

5. Arrêter l'ordinateur.