

Introducción a la Informática – Windows 95-98-XP

:

TEMA 5: El Explorador de Windows -

Uno de los Principales programas que nos permitirán acceder a cualquier parte de nuestro sistema operativo es el Explorador de Windows, que con su sistema de niveles, nos permite adentrarnos en los directorios ó carpetas para buscar el componente, programa, fichero, etc. que en ese momento necesitemos.

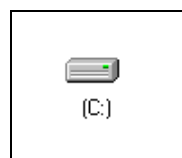
Pero antes de adentrarnos en él, tendrán que ver el significado de varias palabras ú objetos que nos encontraremos en él.

➤ **Unidades-** Nos referimos a unidades a los discos duros, disqueteras, CD-ROM, o cualquier otro dispositivo que nos permita almacenar datos.

➤ **Unidad (A:)** – Se refiere a la disquetera si tenemos otra disquetera se le llamara unidad (**B:**).



➤ **Unidad (C:)** – Se refiere al disco duro. Si tuviéramos mas de un disco duro los siguientes se denominarían (D, E, F, etc.) y así sucesivamente.

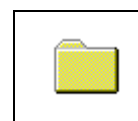


➤ **Unidad (D:)** – Si solo tenemos un Disco Duro se referirá al CD-ROM. Si tuviéramos mas de un CD-ROM se les denominaría (E. F. etc.).



El Nombre de las unidades, después del primer Disco Duro, dependerá de los dispositivos que tengamos instalados en el Ordenador.

➤ **Carpetas-** Las carpetas son, uno de los elementos básicos en la estructura de Windows 95 / 98. Una carpeta, como su nombre indica, es un lugar donde nosotros colocamos nuestros papeles, para el ordenador **Archivos ó Ficheros**, y que nos sirve para tener, colocados y ordenados, todos nuestros documentos en casa ó en la oficina. Así mismo, el Sistema Operativo, utiliza las carpetas para almacenar los Ficheros ó Documentos, para poder controlar mejor su distribución y colocación en las Unidades de Almacenamiento.



Dentro de cada carpeta nosotros podemos colocar documentos o más carpetas que a su vez pueden contener más documentos o carpetas. Por lo cual la **Raíz** seria la Unidad y cada carpeta representaría un nivel inferior. Pongamos un ejemplo:

Introducción a la Informática – Windows 95-98-XP

:

(Unidad C:\)

(Carpeta Casa \) —————> Leeme.doc

(Carpeta Javi \) —————> Querida mama.doc

(Carpeta Fotos \) —————> Mama.bmp , Papa.jpg


Si nos fijamos en el ejemplo vemos como la carpeta casa contiene un documento llamado Leeme.doc y además la carpeta Javi, dentro de la carpeta Javi hay otro nivel que contiene el documento Querida mama.doc y la carpeta fotos y dentro de la carpeta Fotos hay otro nivel que con tiene los archivos Mama.bmp y Papa.jpg, así podría seguir sucesivamente hasta agotar el disco de almacenamiento, pero es preferible no hacer gran cantidad de niveles que consumen mucha memoria.


- **Ficheros, Archivos ó Documentos-** Los datos almacenados en las carpetas y las unidades, tienen diferentes formatos y pueden ser muy distintos dependiendo del objetivo que busquemos y del programa que utilicemos. No es lo mismo una carta que un dibujo ó una fotografía, pero al conjunto de todos y cada uno lo llamaremos Ficheros o Archivos.

La forma que utiliza Windows para diferenciarlos a nuestra vista es a través de iconos y por la extensión del archivo.

Según que Archivo —————> una extensión —————> Un Icono.

Ejemplo:

Archivo (Redes) —————> TXT —————> 

Archivo (Video) —————> EXE —————> 

Así cuando vemos un icono o una extensión puede saber que archivo se trata y si es un dibujo, una fotografía, una carta, etc.

A lo largo del curso iremos viendo los diferentes tipos de archivos y sus iconos y extensiones. De todas formas si queremos saber que tipos de archivos tenemos instalados en el ordenador, iría a:

INICIO / CONFIGURACION / OPCIONES DE CARPETA / Tipos de Archivo.

Otra cuestión es la forma de utilizar el ratón:

Introducción a la Informática – Windows 95-98-XP

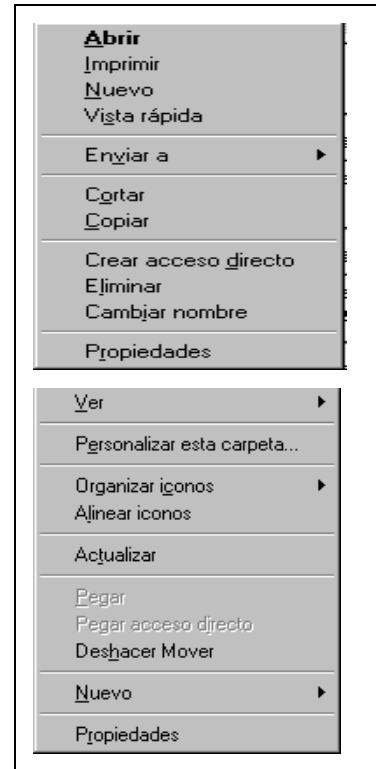
:

Si pulsamos **una vez** en el **botón Izquierdo**, se denomina **Clic**, seleccionamos el elemento sobre el que hacemos clic.

Si pulsamos **dos veces** seguidas en el **botón Izquierdo**, se llama **DobleClic**. Abrimos el elemento ó programa en cuestión, si el elemento es una carpeta veríamos el nivel inferior de dicha carpeta o lo que hay dentro de ella.

Si Pulsamos el **botón derecho**, abrirá una **caja de dialogo** dándonos diversas opciones según tengamos o no un elemento seleccionado.

(En la primera imagen, de la derecha, podemos ver un menú contextual “Seleccionado un Objeto”. En la segunda vemos el menú contextual sin seleccionar nada)



Y por ultimo nos queda que hablar de la selección y arrastre de elementos.

¿Qué es seleccionar?- Podríamos decir que seleccionar es elegir un elemento (fichero, carpeta, icono, parte de una imagen, etc.) para poder trabajar con él.

¿Cómo seleccionamos?- En el explorador seleccionaremos haciendo **clic** en un elemento. El elemento quedara **resaltado de un color diferente (Normalmente Azul)**. Pero también podríamos seleccionar varios elementos, haciendo clic (sin estar encima de ningún fichero) y **arrastramos** (Se va formando un cuadro, según arrastramos), entonces toda la zona comprendida en nuestro arrastre se “iluminara” (llamaremos iluminar a quedar en color diferente) y cuando soltemos, el botón Izquierdo, quedara todo seleccionado. Otra forma de selección múltiple es haciendo clic en un elemento y después, hacemos clic en el último elemento del grupo que queremos seleccionar, todo esto mientras tenemos, en el teclado, la tecla **Mayúsculas** pulsada. O también vamos haciendo clic en diferentes elementos con la tecla **Control (Ctrl)** pulsada. Seguramente habrá mas formas de selección, pero menos importantes.

¿Qué es Arrastrar? Arrastrar lo denominaremos a la acción de hacer clic, en una zona o elemento, y después, sin soltar el botón del ratón, moverlo hacia la zona que nosotros queramos. Una vez allí soltaremos el botón y, según la acción que hagamos, se seleccionara la zona ó, el elemento arrastrado, abra cambiado de lugar.

Introducción a la Informática – Windows 95-98-XP

:

Nos quedaría que decir, sobre el arrastre, que lo mismo que arrastramos un elemento también podríamos arrastrar un grupo de ellos, si antes, los hubiéramos seleccionado. Con los elementos seleccionados podemos cambiarlos de lugar, borrarlos, copiarlos y un montón de acciones según nos interese.

Fuera del explorador, y en otros programas, al arrastrar podemos seleccionar diferentes cosas, como pudiera ser:

En un Editor de texto Seleccionaríamos palabras o grupos de ellas. Si el editor es mas moderno, también podríamos seleccionar archivos que estuvieran dentro de el como imágenes, sonidos, videos, dibujos, etc.

En un programa de dibujo ó retoque fotográfico podríamos seleccionar parte del dibujo o de la imagen, etc.

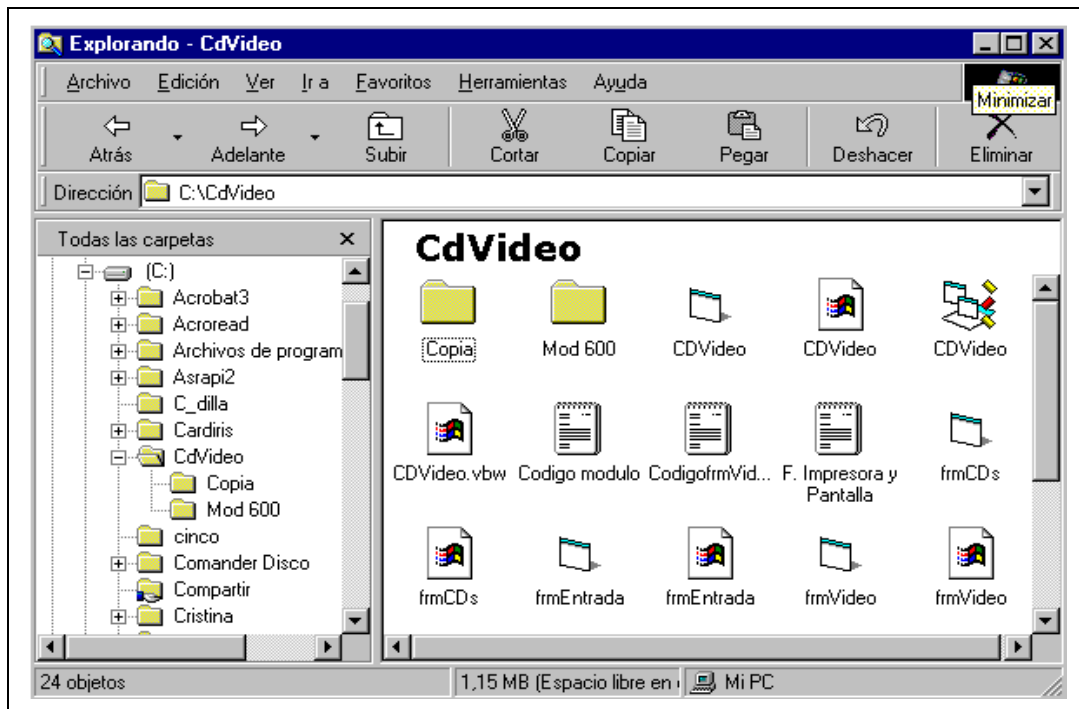
Para terminar el tema del arrastre y la selección, diremos que es un de las formas mas utilizadas en Windows para trabajar con el.

Todas estas acciones las veremos, en clase, con la práctica.

Trabajar con el Explorador-

Como ya hemos dicho anteriormente lo más importante del explorador es que nos permite trabajar con todos los elementos de nuestro sistema operativo.

Al Explorador, accedemos con:



INICIO/ TODOS LOS PROGRAMAS/ ACCESORIOS/ EXPLORADOR DE WINDOWS

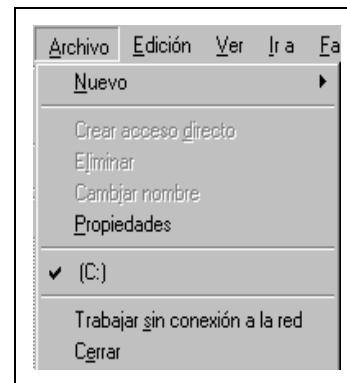
Introducción a la Informática – Windows 95-98-XP

:

Nos centraremos en las acciones más importantes dejando el resto si interesan para estudiarlas en clase. Comenzamos con la **barra de Menú:**

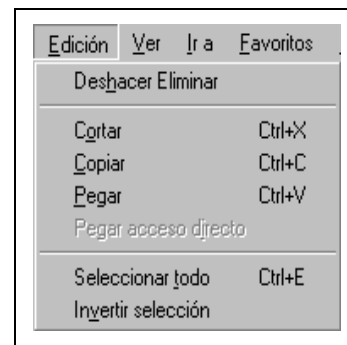
➤ **Archivo:**

- **Nuevo-** Podremos crear cualquier tipo de archivo o carpeta.
- **Crear acceso directo** – Crea un nuevo acceso directo.
- **Eliminar-** Manda a la papelera de reciclaje el archivo seleccionado.
- **Cambiar Nombre-** Podríamos cambiar el nombre del archivo.
- **Propiedades-** Nos abriría el cuadro propiedades.
- **Otros como Abrir, Explorar ó buscar-** Hacen la acción de su nombre.



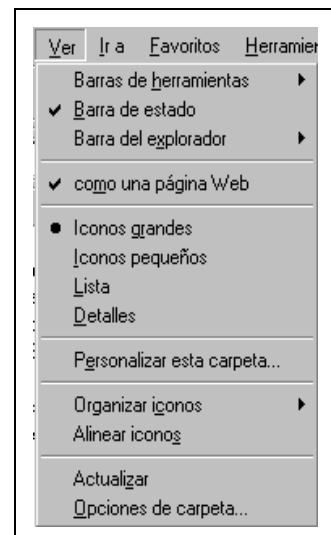
➤ **Edición:**

- **Deshacer-** Volvería atrás la ultima acción realizada.
- **Cortar-** Quita del sitio el elemento seleccionado y lo guarda en el portapapeles.
- **Copiar-** Copia el elemento seleccionado y lo guarda en el portapapeles.
- **Pegar-** Pega el contenido del portapapeles en el lugar indicado.
- **Pegar Acceso directo-** Coloca un acceso directo del elemento del portapapeles.
- **Seleccionar todo-** Selecciona todo lo que hay en la carpeta o Unidad.
- **Invertir Selección-** Invierte la selección que nosotros hemos hecho.



➤ **Ver:**

- **Barras de Herramientas-** Nos permite colocar o quitar las diferentes barras del programa (Botones estándar, dirección, vínculos, etiquetas).
- **Barra de Estado, Barra Explorador-** Nos permite ver o quitar mas barras de herramientas como la barra de estado ó (Búsqueda, favoritos, historial, canales).
- **Como pagina Web-** Nos asemeja el explorador con el Explorer de Internet.



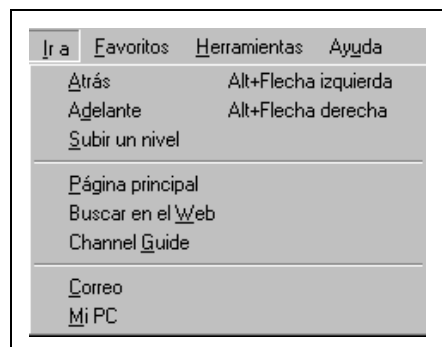
Introducción a la Informática – Windows 95-98-XP

:

- **Iconos.....**- Grandes, Pequeños, lista y detalles son formas de ver los elementos.
- **Personalizar Carpeta**- Nos da opciones para personalizar esta carpeta.
- **Organizar Iconos**- Nos permite diferentes formas de colocar los iconos.
- **Opciones carpeta**- Diferentes formas de hacer en la carpeta.

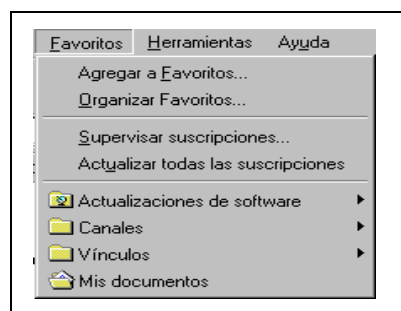
➤ **Ir a:**

Dentro de este menú encontraremos diferentes formas de movernos por el explorador (adelante, atrás, subir un nivel, pagina principal) y otras opciones, mas determinadas hacia la Web.

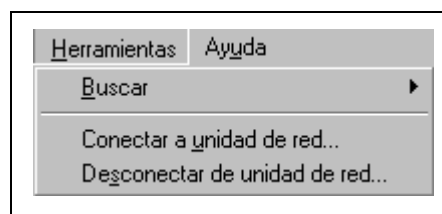


➤ **Favoritos:**

Encaminado también para el trabajo en la Web, permite organizar todas nuestras entradas y salidas dentro de las paginas web aunque también podríamos hacerlo en nuestros directorios, es decir: guardar direcciones, actualizarlas, actualizar programas, hacer suscripciones, crear vínculos con pag. Web etc.



- **Herramientas**- Nos permite buscar un archivo, carpeta, dirección, en concreto ó conectarnos y desconectarnos de la red.



- **Ayuda**- Nos proporciona ayuda sobre el programa y nos da los créditos del mismo. (Los créditos son los datos de las personas que han hecho el programa.)

Las siguientes barras del explorador como la **Barra de Botones**, la **Barra de Direcciones**, ó la **Barra de Estado** ya las hemos visto para que silben, pues por ejemplo la barra de botones tiene las mismas opciones que la barra de menús (Atrás, adelante, subir, cortar, copiar, etc.) En si podemos decir que como el explorador también es una ventana, pues , casi todas las opciones de barras se repiten en casi todas las ventanas o programas, exceptuando algunas que introduzcan elementos nuevos o mas sofisticados. Como pudiera ser en editores de texto (Word, WordPerfect), ó en los

Introducción a la Informática – Windows 95-98-XP

:

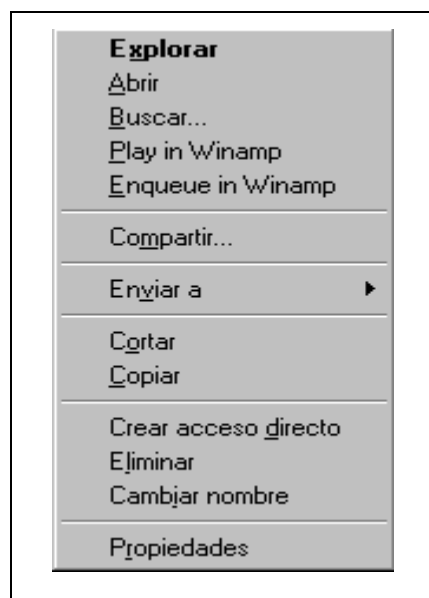
de retoque fotográfico como (Photoshop, corel, etc.) y así podríamos seguir sucesivamente con todos los grandes programas. Pero en el fondo la base es la misma en todos.

Otras opciones-

Como hemos visto el explorador tiene dos paneles dentro de la ventana el de la izquierda muestra un árbol de unidades y carpetas. En el de la derecha vemos el contenido de la unidad o carpeta seleccionada en el panel de la izquierda.

Desde Windows 98 en adelante, el panel de la izquierda puede cambiar o dejar de verse. Podría cambiar y mostrar las barras de herramientas (Búsquedas, Favoritos; Historial ó Canales) dependiendo lo que tenga elegido en el menú **Ver / Barra del Explorador**

También tenemos que tener en cuenta los Menús contextuales que aparecen si tenemos ó no seleccionado un elemento y pulsamos sobre el botón derecho del ratón. Normalmente estos menús nos ofrecen acciones que están en la barra de menús, otras veces nos ofrecen acciones mas especificas del elemento seleccionado, como al seleccionar con el botón derecho la **unidad (C:)** en este caso, a la caja de dialogo, se le agrega un par de elementos como (Dar formato o Información del sistema), y en el caso de que hubiéramos pulsado, con el botón



derecho, **la disquetera** aparecerían también (Dar formato, Información del sistema y copiar disco). Si es la **Papelera de Reciclaje** (Vaciar papelera) y si hubiera sido el **CD-ROM** (Reproducir, Expulsar) en CD de Música Y (expulsar) en CD de Datos. Como ves el botón derecho nos da un montón de opciones que según aprendamos nos facilitarían el trabajo con el ordenador.

La opción Formatear disco, borra todo el contenido del Disco en cuestión y crea las pistas y sectores que necesita para guardar información. Es **conveniente** hacerlo en **disquetes**, cuando lo que vamos a guardar después es importante, pero es muy **peligroso** hacerlo en la **Unidad C** pues perderíamos toda la información y tendríamos que instalar de nuevo Windows u otro sistema operativo y no nos quedaría ningún archivo de los que tuviéramos en el ordenador.

Introducción a la Informática – Windows 95-98-XP

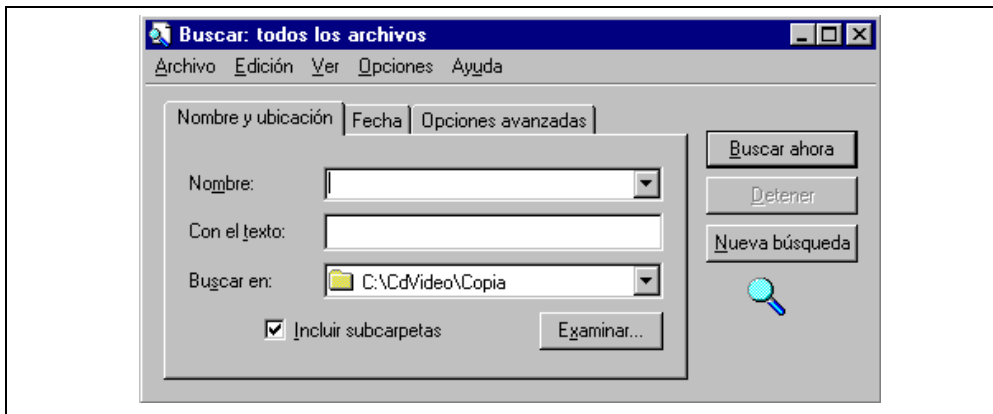
:

Los temas de copiar, cortar archivos, moverlos, buscarlos, hemos visto como se realizan seleccionándolos y arrastrándolos o en el menú Edición. De todas formas los estudiaremos mas detalladamente en la practica.

En el tema Buscar resaltar la utilización de los signos (*) y (?).

(*) – Se utiliza para sustituir un grupo de letras Ejem. (Ja*) buscaría los archivos Javier, Javielito, Jabalí, Jamón, Jarra, etc.

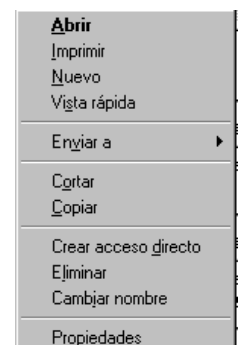
(?)- Se utiliza para sustituir una letra Ejem. (Ja?ier) buscaría la palabra Javier, o en la palabra (Ja?ón) buscaría Jamón, Jabón, Japón, etc.



TEMA 6:

Acceso Directos, Iconos.

- **¿Qué es un Acceso Directo?**- Es un icono especial que sirve como referencia a un objeto y que permite abrir este objeto de una forma fácil y rápida.
- **¿Para qué sirve un Acceso Directo?**- Un acceso directo sirve para varias cosas:
 - **Para ejecutar programas**- acceder de forma rápida y cómoda sin perder tiempo abriendo carpetas y ventanas hasta encontrar el programa.
 - **Duplicar**- Para colocar un objeto en dos carpetas sin duplicar el objeto.
 - **Dentro de otro Archivo**- Podemos introducir un acceso directo dentro de otro archivo, como un documento de texto, para acceder desde el documento al programa que llama el acceso directo sin salir de nuestro trabajo.
- **¿Cómo creo un Acceso Directo?**- Existen varios métodos:
 - **Menú Contextual**- Es el menú que aparece pulsando, el botón derecho, sobre un elemento seleccionado. En dicho menú

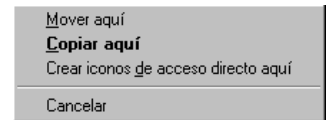


Introducción a la Informática – Windows 95-98-XP

:

pulsaremos crear acceso directo.

- **Arrastrando (Botón Derecho)-** Si arrastramos un objeto con el botón derecho al soltarlo, sobre el lugar de destino nos aparece un menú contextual con las opciones mover copiar y crear acceso directo. Esto también se produce arrastrando con el botón izquierdo y pulsando las teclas (**CTRL y MAYUS**) a la vez.



- **Opción Nuevo-** Dentro de cualquier ventana, pulsaremos el **menú archivo** y la opción **Nuevo**. Luego pulsaremos sobre acceso directo. Esta opción la encontraremos si pulsamos, con el botón derecho, en cualquier lugar libre de objetos y en el menú contextual aparece la opción Nuevo.



- **Desde el Portapapeles-** Podemos seleccionar un texto, de un documento, luego lo copiamos al portapapeles. Después nos situaremos en el escritorio o ventana donde queramos crear el acceso directo pulsaremos botón derecho y en el menú contextual, pulsaremos sobre pegar acceso directo.

Una vez que ya sabemos donde encontrar el acceso directo, pulsaremos sobre esta opción y directamente aparecerá el icono de acceso directo al programa o archivo que hemos elegido. El acceso directo se distingue porque lleva una pequeña flechita a la izquierda del icono.

En el caso de que el acceso directo lo creamos desde la opción Nuevo al pulsar aparece una caja de dialogo que nos pide que introduzcamos el nombre del programa ó nos da la opción de buscarlo (Examinar). Al pulsar sobre el botón, examinar, aparece caja examinar que nos da opciones para buscar el archivo del que vamos a hacer el acceso directo.



Introducción a la Informática – Windows 95-98-XP

:

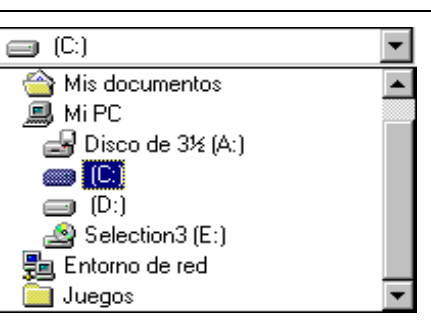
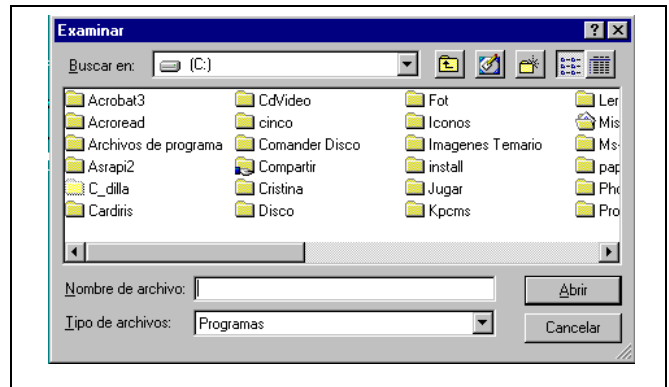
Esta caja aparece en diferentes ocasiones, ejemplo al pulsar en el menú archivo / abrir, en buscar, en guardar, etc.

Por lo cual le prestaremos una pequeña atención:

Buscar en- Aquí nos indica la

Unidad o carpeta en la que esta

buscando, en él Ejem. (C) y en el panel de abajo vemos lo que contiene esta carpeta ó unidad. Si pulsamos sobre la pequeña flecha que tiene a la derecha nos abre un panel en el que nos podemos mover por cualquier parte de nuestro ordenador. Si pulsamos sobre algún icono de este panel, directamente, abriremos esa carpeta o unidad. Una vez seleccionada la carpeta, podemos seguir bajando niveles de carpetas, si hacemos



doble clic en cualquiera de las carpetas ó seleccionar el archivo que buscamos haciendo clic sobre él. En este caso, en **Nombre del archivo** se colocara dicho archivo, Pulsaremos, el botón, **Abrir** y volveremos a la caja anterior (Examinar), y en línea de comandos, se colocara el nombre del archivo. Pulsaremos sobre

el botón siguiente y la caja cambiara y le indicara que seleccione un nombre para el acceso directo que esta creando, seguido, pulse finalizar.

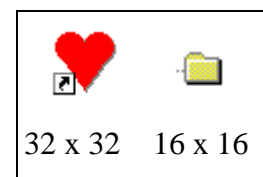
¿Qué es un Icono?

Los iconos son unas pequeñas representaciones gráficas (Dibujos), que suelen tener una medida de 32 x 32, aunque en Windows se utilicen también de 16 x 16.

Los iconos podríamos decir que son como unos

timbres que nos conectan y abren el programa que ellos representan. Su Acción seria abrir el programa que nosotros queremos como si lo ejecutáramos, por su nombre, en la línea de comandos.

Los iconos, en Windows, los utilizamos para dar una imagen cercana al programa que va a abrir, es decir, si el programa es un procesador de texto, el icono será un papel, una libreta, etc., en cambio si es un programa de dibujo, el icono seria un bote de pintura, unas acuarelas, pinceles, ó algún otro.



Introducción a la Informática – Windows 95-98-XP

:

¿Nosotros podemos cambiar los Iconos?

Cada programa tiene su icono. Este icono, en Windows 98, se podría cambiar pero es preferible dejar a cada programa el suyo, para evitar confusiones. Aunque sí podemos colocar el icono que queramos a un acceso directo creado o no por nosotros, y así representara la idea que hallamos elegido. Este icono lo podremos colocar en algunos tipos de archivos al crear el acceso directo. Pero la mayoría de las veces lo cambiaremos una vez creado. La forma de cambiarlo es en propiedades del Acceso Directo.

Propiedades de un Acceso Directo-

Accederemos a este menú contextual pulsando con el **botón derecho** sobre el acceso directo, y pulsaremos **propiedades**.

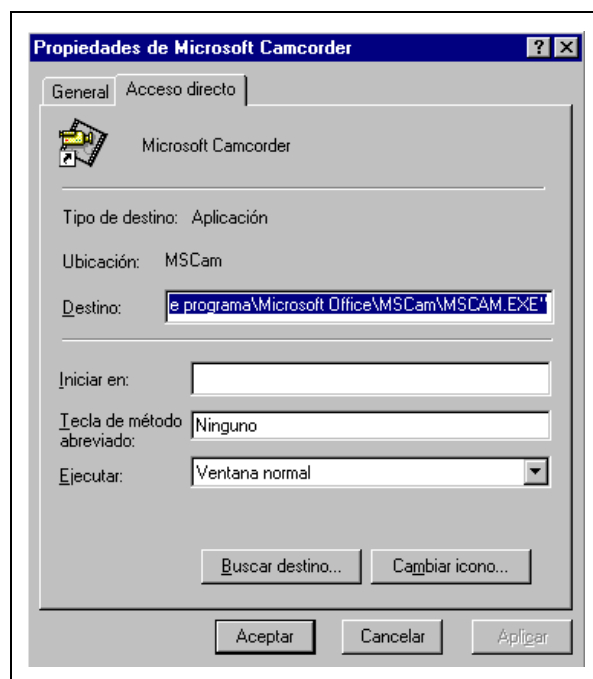
Se abre la caja de dialogo propiedades y en ella nos da algunos datos del archivo de acceso directo en el que estamos.

Destino- Lugar donde esta el programa que llama el acceso directo.

Iniciar en- Carpeta donde trabajara.

Método Abreviado- Combinación de teclas para acceder rápidamente. Podemos colocarle la que nos interese.

Ejecutar- Como se abrirá la ventana de trabajo.



Para cambiar el icono pulsaremos **“Cambiar Icono”** y nos abrirá otra caja en la que contiene varios iconos y podremos elegir uno de ellos.

Lo seleccionaremos y pulsaremos Aceptar. Otra opción es Examinar desde donde se nos abre la caja de dialogo Examinar, que ya vimos anteriormente, y donde podremos seleccionar el icono que nos interesa. Después Aceptar en todas las cajas, el icono cambiara.

Si cambiamos un icono solo cambiamos la representación gráfica del archivo o acceso directo sobre el que estamos trabajando en ese momento.

Recuerda que estos dibujos son los que representan la extensión del archivo con el que trabajamos.

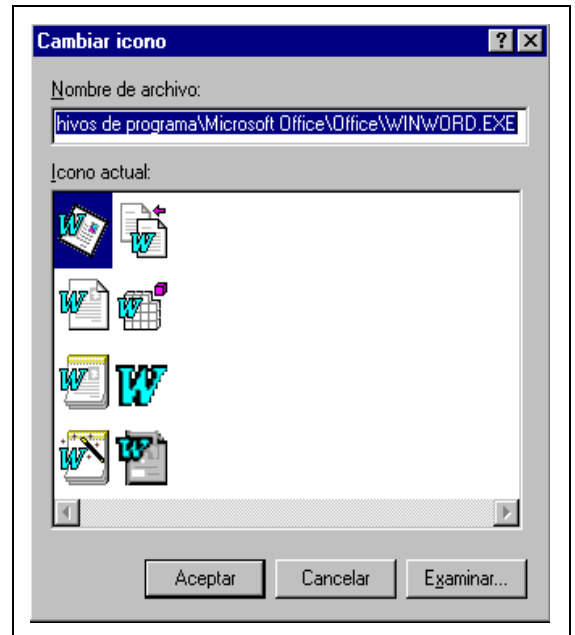
Introducción a la Informática – Windows 95-98-XP

:

Nota- Podremos encontrar iconos en los archivos con extensión **DLL, EXE ó ICO.**

Algunos Archivos:

- C:\Windows\System\Shell32.dll
- C:\Windows\System\Pifmgr.dll
- C:\Windows\Moricons.dll
- C:\Windows\Progman.exe



Nota : La mayoría de este manual viene desde Windows 95-98, aunque las opciones mas importantes siguen funcionando, aunque se han añadido más.