Φυλλο Εργασιας Α.3.Μ3
Γραφικά Περιβάλλοντα Επικοινωνίας

Τι θα μάθουμε σήμερα:

* Να αναφέρουμε τα κύρια χαρακτηριστικά ενός Γραφικού Περιβάλλοντος Επικοινωνίας
* Να εξηγούμε τη χρήση των κουμπιών του ποντικιού και να χειριζόμαστε το ποντίκι
* Να επιλέγουμε και να ξεκινούμε ένα πρόγραμμα
* Να διακρίνουμε και να κατονομάζουμε τα διάφορα μέρη ενός παραθύρου
* Να ρυθμίζουμε τη θέση και το μέγεθος ενός παραθύρου
* Να εντοπίζουμε και να καθορίζουμε το ενεργό παράθυρο
* Να ενεργοποιούμε/απενεργοποιούμε τον υπολογιστή μας

![MP910220979[1]]()Δραστηριότητες Εμπέδωσης

Ενεργοποιήστε τον υπολογιστή σας και περιμένετε να ολοκληρωθεί η διαδικασία και να εμφανιστεί το Γραφικό Περιβάλλον Επικοινωνίας (ΓΠΕ).

Εντοπίστε τα πιο κάτω βασικά στοιχεία του ΓΠΕ:

* Επιφάνεια Εργασίας (Desktop)
* Εικονίδια (Icons)
* Γραμμή Εργασιών (Taskbar)
* Κουμπί Εκκίνησης (Start Button)
* Μενού (Menu)

Με το ποντίκι μπορούμε να πραγματοποιήσουμε διάφορες ενέργειες που σχετίζονται με εικονίδια. Εντοπίστε το εικονίδιο **Computer** ή άλλο εικονίδιο στην επιφάνεια εργασίας σας, εκτελέστε τις ακόλουθες ενέργειες με το ποντίκι και γράψτε το αποτέλεσμα της κάθε ενέργειας:

|  |  |
| --- | --- |
| **Ενέργεια** | **Αποτέλεσμα** |
| Αριστερό Κλικ (Left Click) |  |
| Διπλό Αριστερό Κλικ (Double Left Click) |  |
| Δεξί Κλικ (Right Click) σε εικονίδιο |  |
| Δεξί Κλικ (Right Click) στην Επιφάνεια Εργασίας |  |
| Σύρε κι Άφησε (Drag and Drop)σε εικονίδιο |  |
| Σύρε κι Άφησε (Drag and Drop) γύρω από ομάδα εικονιδίων |  |

Πατήστε με το Διπλό Αριστερό Κλικ πάνω στο εικονίδιο **My Computer**. Περιγράψτε το αποτέλεσμα της ενέργειας αυτής.

Εντοπίστε τα πιο κάτω βασικά στοιχεία ενός **Παραθύρου (Window)**

* Γραμμή Τίτλου (**Title Bar**)
* Κουμπιά Μεγιστοποίησης, Ελαχιστοποίησης και Κλεισίματος (**Maximize**, **Minimize**, **Close**)
* Γραμμή Μενού (**Menu** **Bar**)
* Γραμμή Εργαλείων (**Toolbar**)
* Γραμμή Κατάστασης (**Status Bar**)

Δοκιμάστε τα κουμπιά Μεγιστοποίησης, Ελαχιστοποίησης και Κλεισίματος ενός παραθύρου. Ποια η διαφορά μεταξύ ελαχιστοποίησης και κλεισίματος;

Δοκιμάστε να **μεγαλώσετε** το παράθυρο προς τα δεξιά. Μετά δοκιμάστε προς άλλες κατευθύνσεις. Σε ποιο σημείο του παραθύρου θα πατήσουμε το ποντίκι για να μεγαλώσουμε το παράθυρο προς τα κάτω και δεξιά ταυτόχρονα;

**Σμικρύνετε** το παράθυρο. Τι εμφανίζονται δεξιά και κάτω; Ποιος ο σκοπός τους;

Πού πρέπει να τοποθετήσουμε το ποντίκι για να μετακινήσουμε το παράθυρο;

Κλείστε όλα τα παράθυρα που ανοίξατε.

Ενεργοποιήστε την εφαρμογή **Calculator** επιλέγοντας από το κουμπί
Start⇨All Programs⇨Accessories⇨Calculator

Με τον ίδιο τρόπο ενεργοποιήστε και τις εφαρμογές **Paint** και **Notepad** και γράψτε το όνομά σας στο Notepad.

Έχουν όλα τα παράθυρα τα βασικά στοιχεία που αναφέρονται στη δραστηριότητα 5;

Ποιο από τα παράθυρα που έχετε ανοικτά είναι το Ενεργό Παράθυρο (Active Window) και πώς το διαπιστώνετε;

Πώς θα κάνετε ενεργό ένα άλλο παράθυρο;

Κλείστε όλα τα παράθυρα στην οθόνη. Τι εμφανίζεται όταν κλείσετε το παράθυρο του **Notepad**; Ποιος ο σκοπός του;

Ποιες ενέργειες πρέπει να κάνετε για να επανεκκινήσετε τον υπολογιστή σας;

Ποιες ενέργειες πρέπει να κάνετε για να απενεργοποιήσετε τον υπολογιστή σας;

 ![MC900431585[1]]()Δραστηριότητες Αξιολόγησης

Να απαντήσετε στις ερωτήσεις του **Α3.Μ3-guiquiz.htm**. Έτσι θα κάνετε αυτοέλεγχο των γνώσεών σας. Μόλις το ολοκληρώσετε ενημερώστε τον/την καθηγητή/τριά σας.

+Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

Εάν κάνετε «σύρε-κι-άφησε» σε κάποιο εικονίδιο, αλλά έχοντας πατημένο το δεξί κουμπί του ποντικιού, μία από τις επιλογές είναι Create Shortcut. Δοκιμάστε αυτή την επιλογή τόσο με εικονίδια στην επιφάνεια εργασίας, όσο και με εικονίδια από το Start Menu. Περιγράψτε με δικά σας λόγια τι είναι τα Shortcut και σκεφτείτε ποιο σκοπό εξυπηρετούν.

![MC900442122[1]]()Δραστηριότητες για το Σπίτι

Συμπληρώστε τα κενά.

Σε ένα γραφικό περιβάλλον επικοινωνίας διάφορα αντικείμενα αναπαριστούνται ως ………………………………… στην επιφάνεια …………………………… Στο κάτω μέρος υπάρχει η ………………… …………………………… και στα αριστερά το κουμπί ………………………………… από όπου ενεργοποιούμε ……………………

Για να ανοίξουμε το ………………… που αντιστοιχεί σε ένα εικονίδιο, το πατούμε ……… φορά/ές με το ………………… κουμπί του ποντικιού. Εάν το πατήσουμε μία φορά με το δεξί κουμπί του ποντικιού εμφανίζεται ένα ………………… . Η μετακίνηση ενός εικονιδίου γίνεται με την κίνηση ………………… ……… ……………………

Τα παράθυρα γενικά έχουν τις γραμμές ……………………………, ……………………………, ………………………………… και …………………………………. Έχουν επίσης τα κουμπιά …………………, ………………… και ………………… Εάν υπάρχουν πολλά παράθυρα ανοιχτά αυτό που ελκύει την προσοχή του χρήστη ονομάζεται ………………………… .

Για να επανεκκινήσουμε τον υπολογιστή επιλέγουμε την εντολή …………………………, ενώ για να τον απενεργοποιήσουμε επιλέγουμε την εντολή ……………………………………….