



## Prise en main

A quoi sert donc cette unité centrale que l'on appelle Tour ?  
A quoi sert donc ce clavier munit de touches improbables ?  
A quoi sert donc cette souris munit d'une queue sortant par devant ?  
A quoi sert ce moniteur que l'on appelle écran ?

Par ce document, nous tenterons d'élucider tous ces mystères !!!

---

## I. MOT DE PASSE DES PROFESSEURS

Sur tous les systèmes d'exploitation (Linux + Windows) : **ecole2015**

## II. L'UNITE CENTRALE (OU TOUR)

### 1. DEFINITION

La tour est le cerveau de l'ordinateur. Elle est composée de différents éléments qui permettent de faire fonctionner les périphériques qui y sont connectés. C'est donc l'élément qui consomme le plus d'énergie électrique.

### 2. ALLUMER L'ORDINATEUR

Appuyer sur le **bouton gris/bleu** sur la tour d'ordinateur.

- Si ça ne s'allume pas, vérifier que l'écran est allumé et que tout est bien branché.
- Si ça bipe, appeler un technicien.
- Si un message d'erreur apparaît, bien lire le contenu du message et agir en fonction.

### 3. ÉTEINDRE L'ORDINATEUR

A l'aide de la souris, cliquez en haut à gauche sur l'icône **STOP**.

Vous pouvez aussi appuyer sur le **bouton gris/bleu**.

## III. LA SOURIS

### 1. DEFINITION

La souris permet d'interagir visuellement avec l'ordinateur. C'est le moyen le plus simple d'effectuer une action nouvelle. Cependant il faut apprendre à l'utiliser au minimum, au profit des raccourcis claviers (voir plus bas).

### 2. LES BOUTONS

**Clic gauche:** est le geste le plus fréquent, il sert quasiment tout le temps:

- pour ouvrir une fenêtre
- pour la fermer
- pour choisir un programme, etc...

**Clic droit:** Sert à dérouler un menu. Ce menu propose différents choix que l'on choisit avec un clic gauche.

Quand la fenêtre est ouverte, en haut à droite on trouve :

- un - pour la rétrécir
- un rectangle ou deux rectangles juxtaposés pour l'agrandir/la diminuer
- une croix pour la fermer

**Molette du milieu** = permet de faire défiler une page.

---

## IV. LE CLAVIER

### 1. DEFINITION

Le clavier permet d'envoyer des commandes simples ou complexes à la tour. Il peut être utilisé pour la saisie de chiffres et de lettres de façon simple. Avec des combinaisons de touches, des commandes plus complexes (appelées « raccourcis clavier ») peuvent être envoyées à la machine.

Une bonne maîtrise du clavier et de ses raccourcis augmente considérablement l'efficacité de l'utilisateur.

### 2. COMMANDES SIMPLES

**Entrée** = pour valider ou passer à la ligne

**SHIFT + Lettre/Chiffre** = majuscules ou chiffres au dessus du clavier

**Alt Gr** = sert à écrire le signe en bas à droite sur les touches au dessus du clavier

Les **lettres avec un accent** pourront être écrites en majuscules en appuyant sur la touche avec **un cadenas**

Cette touche sert aussi à **écrire en majuscules** sans avoir besoin de rester appuyé (contrairement à la touche SHIFT)

Le **clavier numérique** se trouve à droite du clavier et fonctionne en appuyant sur **VERR NUM** (verrouillage numérique). Lorsque le verrouillage numérique est actif, une Led orange est allumée en dessous du 1.

**Espace** est la grosse touche en bas du clavier des lettres au milieu. Elle sert à **faire un espace entre deux mots**.

**Echap** = sortir d'un jeu ou retourner en arrière.

**Tab** (au dessus cadenas) = passer au champ de formulaire suivant.

### 3. COMMANDES COMPLEXES (OU RACCOURCIS CLAVIERS)

Une bonne maîtrise de ses commandes permet un gain de temps considérable. Malheureusement, elles ne sont pas toujours communes à tous les systèmes d'exploitation (OS).

#### a. Raccourcis communs à tous les OS

**Ctrl + X** = équivaut à un clic droit + **couper**

**Ctrl + C** = équivaut à un clic droit + **copier**

**Ctrl + V** = équivaut à un clic droit + **coller**

**Shift + flèche** droite ou gauche = permet de **sélectionner** du texte.

Lorsque l'on a **plusieurs éléments à sélectionner** (photos, icônes, documents), maintenir la **touche Ctrl et cliquer sur chaque élément**.

**Lorsque ces éléments se suivent**, on peut cliquer sur le premier, ensuite on **maintient la touche Shift en cliquant sur le dernier élément**.

---

## b. Raccourcis LINUX

**Ctrl + Alt + retour** = passe en **ligne de commande** pour relancer l'affichage Xorg.

**Alt + Tab** = **passer d'une fenêtre à l'autre.** (à vérifier car pas sur)

## c. Raccourcis WINDOWS

**Ctrl + Alt + Suppr** = permet d'**ouvrir le gestionnaire des tâches** ou de fermer la session.

**Shift + Suppr** = **supprimer définitivement** un fichier sans passer par la corbeille.

**Alt + Tab** = **passer d'une fenêtre à l'autre.**

La touche Windows est l'icône située entre Ctrl et Alt

**Windows + D** = **Afficher le Bureau**

**Windows + E** = **Ouvrir l'explorateur**

**Windows + R** = **Ouvrir l'invite de commande**

## V. L'ECRAN

### 1. DEFINITION

Le moniteur, ou écran, sert à retransmettre visuellement les informations traitées par la tour. Il va nous permettre, via la souris et le clavier, d'envoyer ou de recevoir des informations.

### 2. LES BOUTONS

Il est possible de régler manuellement l'affichage mais les écrans fournis se règlent automatiquement. Le seul bouton à connaître est le **bouton allumer/éteindre** qui se trouve en bas de l'écran (bouton le plus à droite).

Si de mauvais réglages manuels ont été faits, débrancher l'écran complètement, attendre 30 secondes, puis rebrancher.