



Wat is denn en Bedreevssystem?

Windows is en Bedreevssystem. Dat heet, dat is dat grunnleggen Programm in'n Computer. Ahn dat kann nix lopen. Wenn Se t.B. mit Ehrn Computer bloots Breven schrieven wüllt, köönt Se nich einfach en Textverarbeitungsprogramm „nakelt“ installeern. Se brukt liekers en Bedreevssystem.

Dat deit dat Bedreevssystem:

- Dat regelt, woans sik de ünnerscheidlichen Delen vun'n Computer, t.B. de Billschirm, de Insteckkoorten in'n Computer, de Prozessor un de Tastatuur mernanner verstännigt. Ehr-dat de Arbeit op'n Computer anfangen kann, prüvt dat Bedreevssystem, wat ok alle Delen funkscheneert orrer wat da wat Niegs opdükt is. Wenn dat dor Problemen gifft, mellt dat en Fehler.
- Dat regelt, woans de Daten op de Loopwarken spiekert warrt. Op Anfeddern leest dat de Daten ut un präsentiert jüm den Benütter.
- Dat regelt, woans de Computer un de Benütter mernanner reedt, Informaschoon ut-tauscht. Dat mehrste dorvun passeert över de Benütteröverflach (Benutzeroberfläche). – Windows hett en **grafische Benutzeroberfläche**, dat heet, Se seht stückerwat Objekte as lütte Biller op'n Billschirm un köönt dör Klicken mit de Muus Kommandos geven.

En Bedreevssystem is ok en Programm, avers veel fundamentaler as de Anwennerprogrammen as Word oder Excel. Niege Computer kaamt mehrst al mit dat Bedreevssystem vull installeert, trecht un klaar ut'n Laden, so dat Se glieks losleggen köönt.

Ahn en Bedreevssystem köönt Se Ehrn Computer nich benütten.

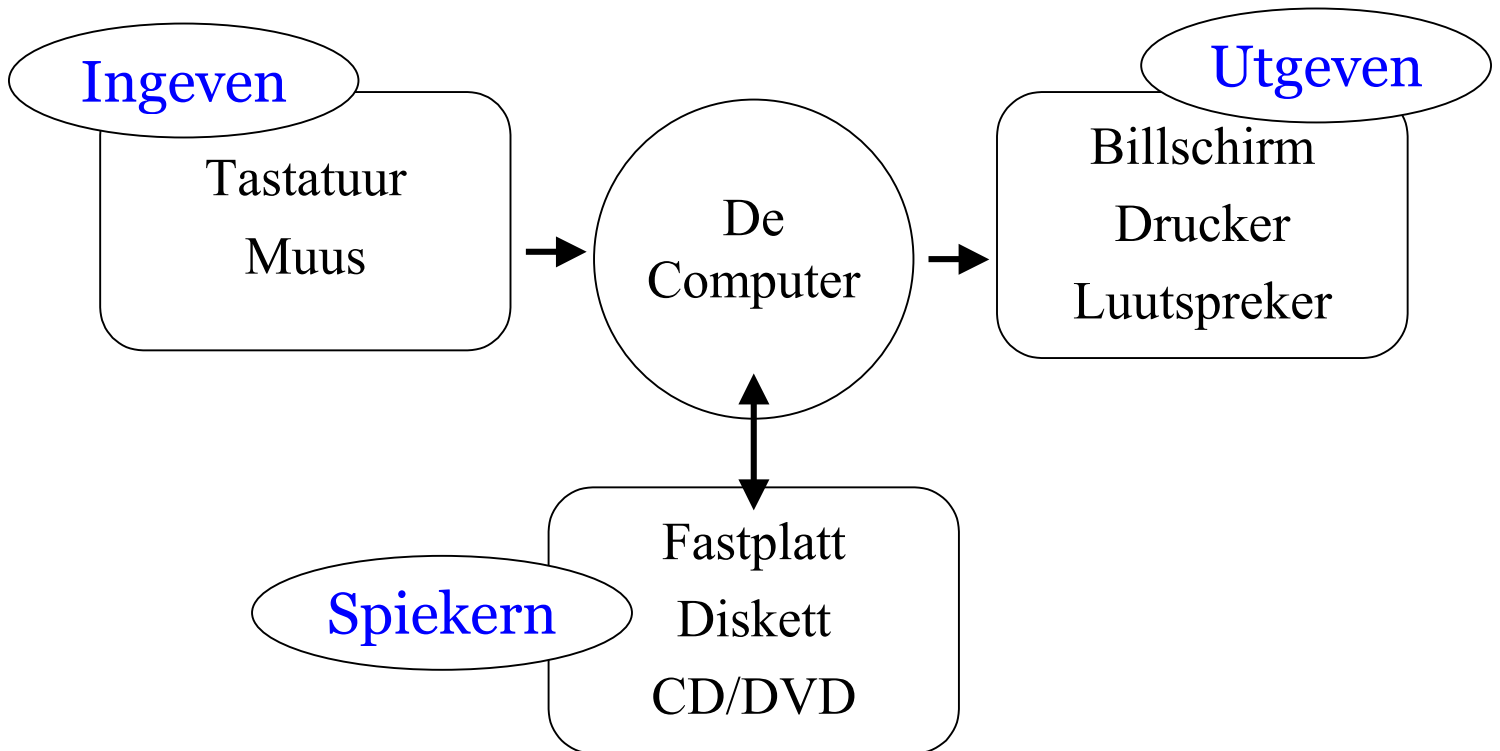
Vergliek mit den Minschen:

- **Bedreevssystem:** Dat Stammhirn bi'n Minschen regelt de Atmung, den Hartschlag un den Stoffwessel. dat is dat Bedreevssystem. Ahn dat is de Minsch doot.
- **Anwennerprogramme:** De Rinde vun'n Grootbregen is dorför da, dat de Minsch Spraken lehrn un Mathe-Opgaven lösen kann. Ahn ehr is de Minsch dumm. Avers nich doot.

Annere Bedreevssysteme:

- DOS. Dat öllste Bedreevssystem för PCs. Dat hett keen grafische Benütteröverflach, man dat is een **kommandozeilen-orientiertes Bedreevssystem**. Dat heet, Se seht bloots een swatten Billschirm un mööt utwennig de richtigen Befehle intippen. Heel unkomodig!
- Unix. Bedreevssystem, dat gern för Mehrbenütter-Netzwerken un grötttere Computer insett warrt.
- Linux. En Unix för Tohus.

Bi'n Starten vun'n Computer start dat Bedreevssystem vun sülvst mit.



Woans dat löppt

De Afloop vun de Arbeit op'n Computer funkscheneert so:

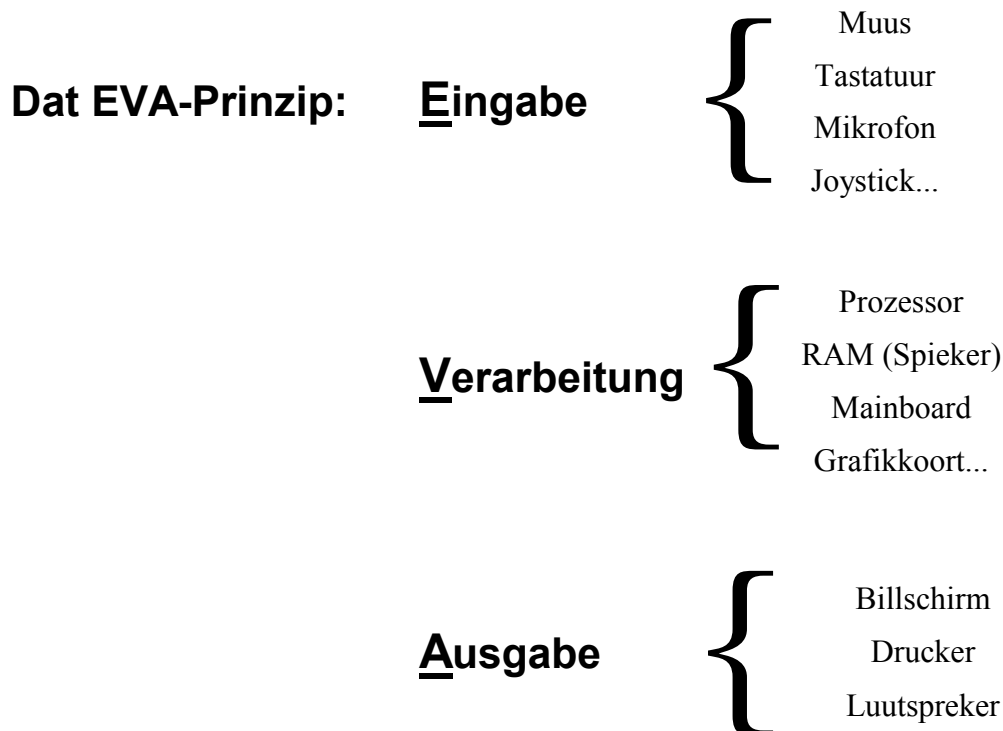
- Se geevt de Befehlen un Daten in – dorto verwentt Se de Ingaav-Reedschapan as Muus un Tastatur;
- de lopt dör de Kabel na'n Computer, he befolgt de Befehlen, verarbeit de Daten un
- giff dat ut, wat he dorut maakt hett – op de Utgaav-Reedschapan, mehrst op'n Billschirm.

En Befehl kann en Muusklick ween, mit den Se den Computer befiehlt, dat Textverarbeitungsprogramm apen to maken. Daten ingeven heet in't Prinzip nix anners: Se tippt en Bookstaav op de Tastatuur, un de Computer kriggt dormit den Befehl, nu in dat Textdokment düssen Bookstaav intofögen. Dat deit he denn.

- Wenn Se mit de Arbeit duurhaftig tofreden sünd, denn warrt dat spiekert. Dorto deent de Datendreger. Op de köönt Se en Datei duurhaftig aflegen un ok wedder apenmaken.

Dat giff natüürlich noch mehr In- un Utgaav-Reedschapan.

De Weg Ingaav → Verarbeiten → Utgaav lett sik mit de Anfangsbookstaven IVU afkörtten. Dat maakt in Platt avers nix her. Eerst op Hooch kriggt dat Schick: Dor heet dat nämli EVA na Eingabe → Verarbeiten → Ausgabe. Süh Schema neegste Siet.

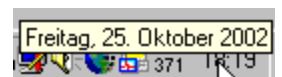


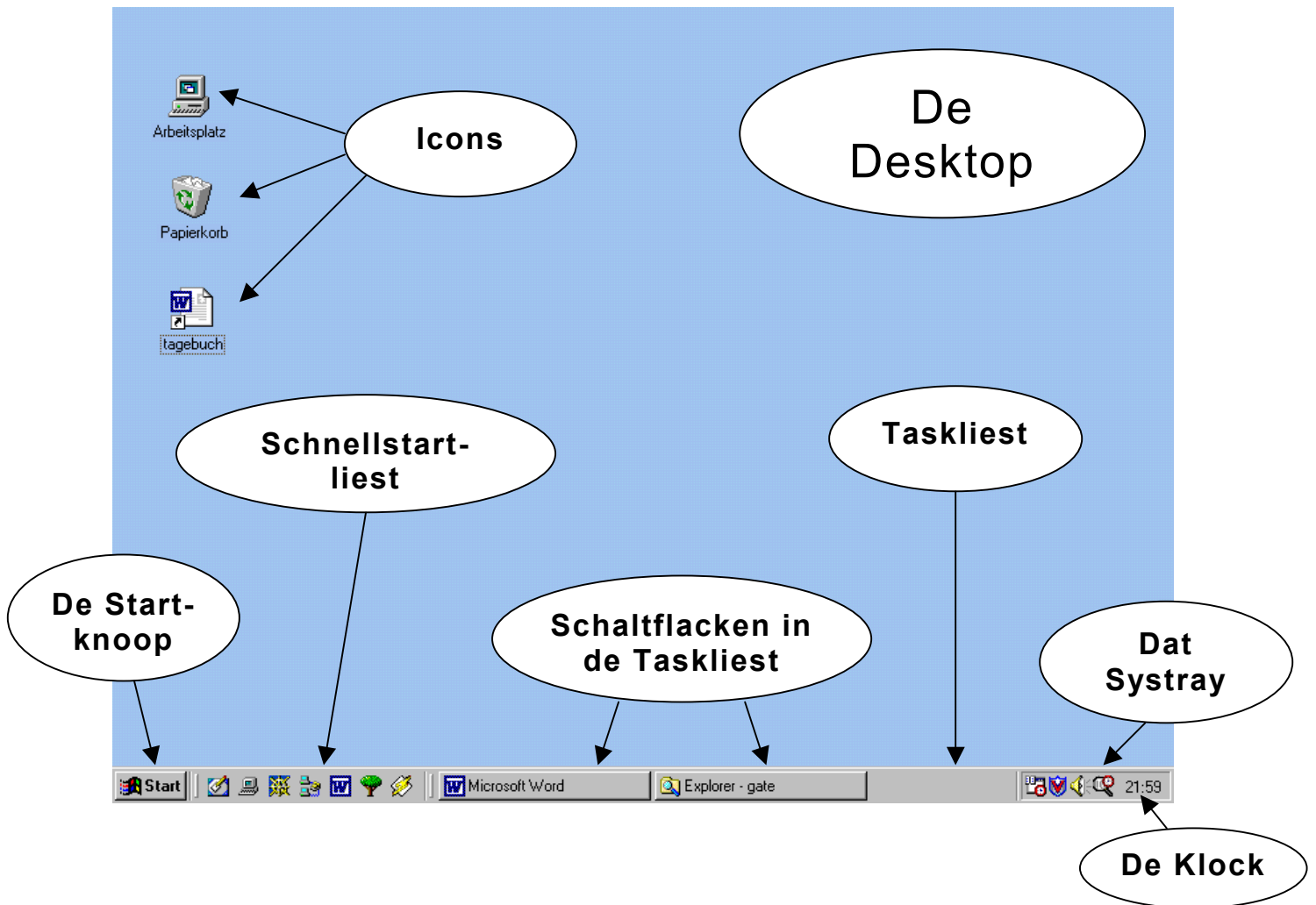
Desktop un Muus

Wenn de PC start is, is de **Desktop** to sehn. Dat heet op Ingelsch „Schrievdisch“, schall sachs en elektroonschen Schrievdisch ween, un dormit schullt Se sik utkennen.

Dat gifft dor

- Symbolbiller, **Icons** nöömt, **Eikens** utspraken. De staht alle för Programme. Se köönt de Programme apenmaken, wenn Se duppelt op de Icons klickt. Een vun de Icons is t.B. de **Papierkorb**. Man sachen! Dat kümmt later.
- de wichtige **Taskliet** ganz nerrn. Dor hett elk Programm, dat jüst an't Lopen is, en egen **Schaltflack!** Se köönt mennig Programme blangennanner lopen hebben un mit de Taskliet jümmers dortwüschten hen- un herschalten. Dorto brukt Se bloots de Schaltflacken anklicken!
- vörn in de Taskliet: den **Startknoop** un de **Schnellstartliet**. De Icons in düsse Liest staht ok för Programmme; man de brukt bloots een Klick, dat se start, keen Duppeklick – dorüm „schnell“ för „gau“.
- rechts buten dat **Systray** mit Icons vun Programme, de al vun sülvst „in'n Hinnergrunn“ lopt. Dat süht bi alle Computers ünnerscheidlich ut, maakt avers nix. Wichtig is de **Klock** ganz rechts in't Systray. De Klock is ok en Klenner: Laat Se de Muus kort op stahn, denn kümmt dat Datum vörtüüg. – Düsse lütten Texte an'n Muuswieser nöömt een **Quickinfo**.





De Levensopgaven vun'e Muus

Akschoon

dat bedüüd

dat föhrt dorto:

Wiesen

den Muuswieser op en Bildschirmelement föhrr un dor rohn laten

nix; Objekt warrt hell uttekennt; **Quickinfo** kümmt vörtüüg

Klicken

op en Bildschirmelement wiesen un de linke Muustast eenmal kort daldrücken

Objekt warrt utwählt (markeert); Menüs gaht op usw.

Duppelklicken

op en Bildschirmelement wiesen un de linke Muustast tweemal gau nananner daldrücken

warrt startet: Fenster gaht apen, Programme fangt an to arbeiten...

Rechtsklicken

op en Bildschirmelement wiesen un de rechte Muustast eenmal kort daldrücken

dat **Kontextmenü** vun't Element geiht op



Windows mit de Muus erforschen

Wiesen un Quickinfo

Wiest Se mit de Muus op den Startknoop links nerrn op'n Billschirm. – En lütte Info kümmt vörtüüg, de Se wat över de Saak vertellt. Dat is de **Quickinfo**.



Dat gellt för mennig vun de Saken op'n Desktop, ok för de Klock, as Se ja al rutfunnen hebbt.

Klicken

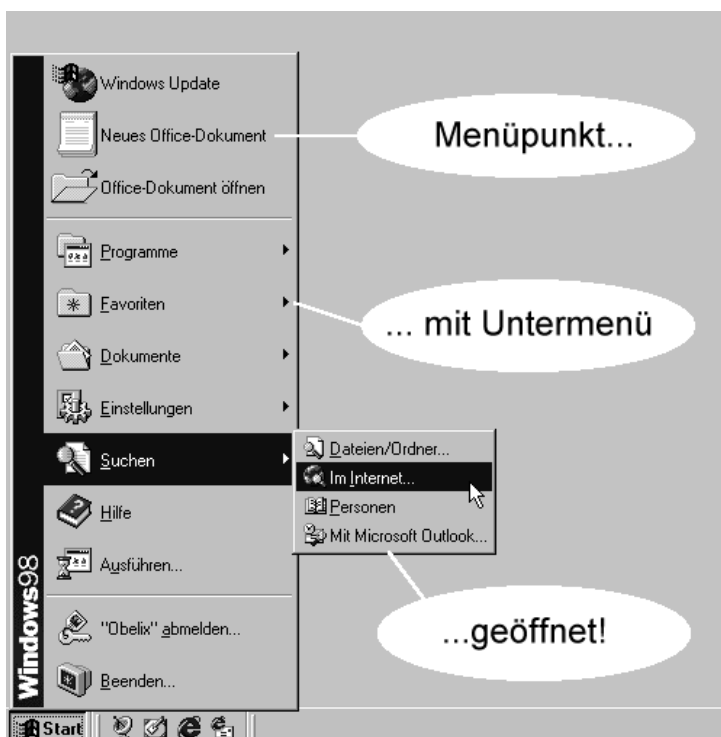
De Quickinfo vun'n Startknoop seggt, Se schallt op klicken. Na denn daat Se't doch! Klickt Se op den Startknoop.

Dat, wat Se nu seht, is en **Menü**. Dat is en List vun Befehlen, ut de Se utwählen köönt – jüst so as in't Restaurant.

Wiest Se op en Befehl, warrt he markeert (blaag ünnerleggt). Klickt Se op, warrt de Befehl utföhrt. Fenster geht op usw.

Nich alle Menü-Indrääg sünd Befehlen; mennig sünd bloots Weeg to niege Menüs, so nöömte **Ünnermenüs**. Dat is as in't Restaurant: To poor Saken giffit een extra Koort, t.B. en Wienkoort. – In't Ünnermenü staht denn de Befehlen.

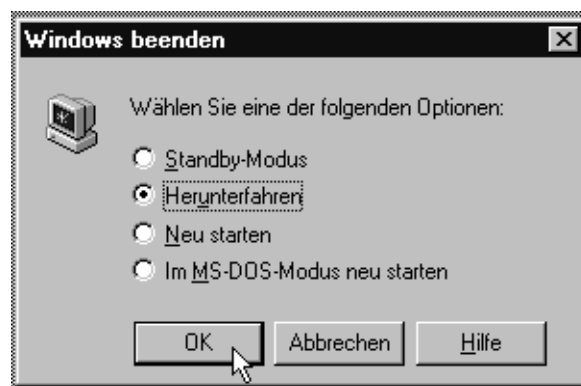
Menü loswarden: In'n lerrigen Hinnergrunn klicken!



Windows beenden

Hebbt Se al de Nees vull? Denn geht Se so vör:

- **Beenden** ist de ünnerste Menüpunkt in't Startmenü. Klickt Se op düssen Menüpunkt. En lütt Fenster mit mehrere Opschoonen kümmt vörtüüg.
- Wüllt Se den Computer wüchlich utschalten, wähl't Se **Herunterfahren**. Klickt Se in den witten Kring vör dat Woort **Herunterfahren**, so dat de swatte Punkt dorin sitt. Nu is de Opschoon utwählt.
- Den eentlichen Befehl geevt Se, indem dat Se op dat Schaltflach **OK** klickt. Nu geht Windows vun sülvst ut.
- De Computer schalt sik nu automaatsch af. Se brukt den Stroom nich extra utschalten. Bloots bi ganz olle Computer is dat noch nödig.



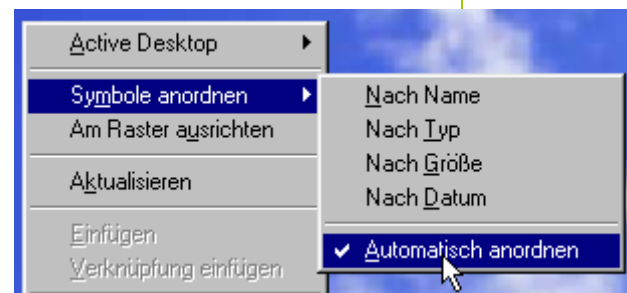
Drag & Drop = Trecken

- Wiest Se op en Icon op'n Desktop, drückt Se de linke Muustast dal un hollt se ehr drückt.
- Nu verschuvt Se de Muus. Dat ganze Icon kleevt nu an'n Muuswieser un kümmt as'n Schattenbild mit!
- Sodraad Se de Muustast loslaat, warrt dat an de Steed versett, de Se anstüert harrn.



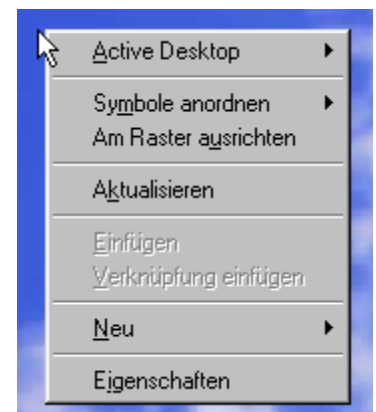
Klappt nich?

De Icons fluppt jümmers wedder an ehr olle Stee trüch? Denn leest Se de neegsten twee Afsnitte. Dorna weet Se, woans Se dat Kontextmenü vun'n Desktop-Hinnergrunn opropen köönt un woto dat good is. Denn maakt Se dat: Rechtsklickt Se den Desktop-Hinnergrunn, wählt Se ut dat Kontextmenü den Befehl **Symbole anordnen**. De sin Ünnermenü geht op, un Se seht, dat bi **Automatisch anordnen** en lütt Hoken steiht. De Hoken hett de Schuld. Klickt Se op den Indrag **Automatisch anordnen** (mit de linke Muustast), denn verswinnt de Hoken, un de Icons laat sik versetten.



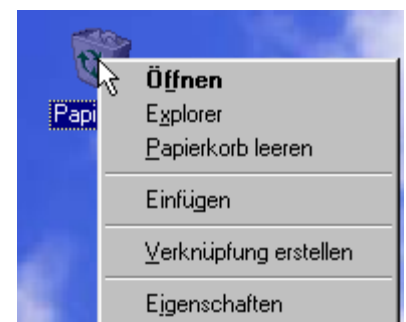
Rechtsklicken

- Klickt Se mit de rechte Muustast op den lerrigen Billschirm-hinnergrunn.
- Dat **Kontextmenü** kümmt vörtüüg.
- Klickt Se jichenswo in'n lerrigen Desktop-Hinnergrunn mit'e linke Muustast. – Dat Kontextmenü verswinnt wedder.
- Klickt Se mit de rechte Muustast op den **Papierkorb**. Dat Kontextmenü kümmt vörtüüg.
- Vergliekt Se dat mit dat Kontextmenü vun'n Desktop-Hinnergrunn! Is dat datsülvige? (Nee!)
- Klickt Se op noch poor Saken mit de rechte Muustast. Bekiekt Se jümmer de Kontextmenüs.



Dat Kontextmenü

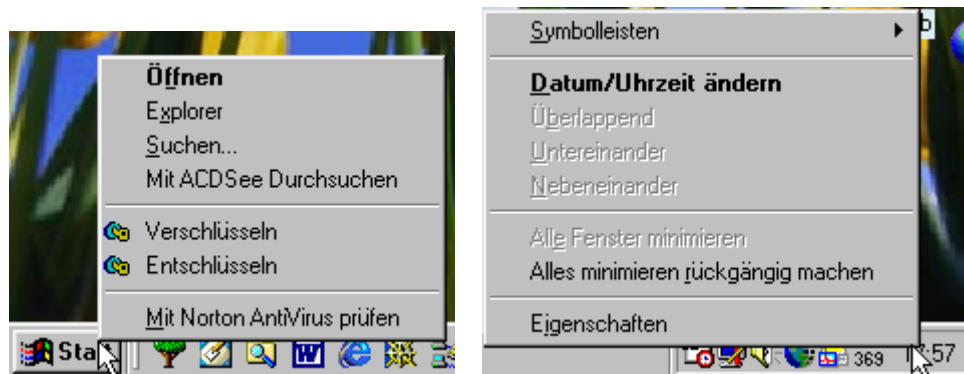
- Dat Kontextmenü kümmt jümmers denn vörtüüg, wenn een mit'e rechte Muustast op wat klickt.
- Dat gifft nich bloots een Kontextmenü, man veel – so veel, as dat Objekte gifft.
- Kontextmenüs sünd de enkelten Elemente in Windows op'n Lief sniedert.
- In dat Kontextmenü to en Objekt sitt jümmers de Befehlen, de för düt Objekt an't wichtigsten sünd un an'n mehrsten bruukt warrt!





Vunwegen de letzte Egenschap is dat Kontextmenü so nüttlich: Wenn Se mal wat mit en Saak daan wüllt un nich weet, woans dat geiht, kiekt Se mal kort in't Kontextmenü na – villlicht sitt dor al de Befehl, den Se brukt!

Se finnt t.B. in't Kontextmenü vun'n Papierkorb den Befehl **Papierkorb leeren**, man nich in't Kontextmenü vun jichenswat anners. In't Kontextmenü vun'e Klock finnt Se den Befehl **Datum/Uhrzeit ändern**, man de höört bloots to de Klock.

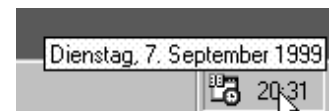


De Kontextmenüs von Startknoop un Klock. Ünner Umständen köönt SeEhr Kontextmenüs beten anners utsehn.

Befehle ut't Kontextmenü utwählen: Dat Kontextmenü is en ganz normaales Menü! Se haalt dat mit'n Rechtsklick, man wenn dat dor is, wählt Se de Befehlen mit'n Linksklick ut – also mit dat, wat wi eenfach en Klick nöömt.

Duppelklicken

- Duppelklickt Se de Klock rechts nerrn in de Taskliest.
- Duppelklickt Se ok den Papeerkorb.



Mit'n Duppelklick gaht de Finster apen.

Duppelklick klappt nich?

De Muus mutt bi't Duppelklicken heel ruhig liggen, se dröff nich ruckeln. De Duppelklick mutt gau noog gahn. Dat is an'n Anfang faken wat swaar, dat mutt een öven. Verkrampen dröff een sik ok nich dorbi; blifft Se locker! – Wenn't gor ni klappen will: Plaagt Se sik nich, dat giffit för den Papierkorb den Befehl **Öffnen** in't Kontextmenü – un för de Klock nehmt Se denn den Befehl **Datum/Uhrzeit ändern** ut't Kontextmenü.

Dat Fenster vun'n Papeerkorb is en Programmfenster, dat vun'e Klock is en Dialogfenster. Eerstmaal wüllt wi us de Dialogfenster wat nauer ankieken.

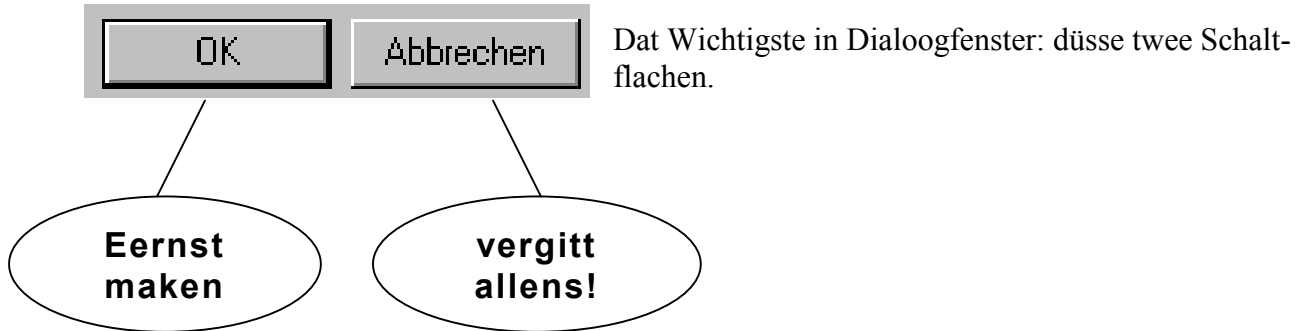
Dorto maakt Se dat Papeerkorbfenster eersmal wedder to, indem dat Se op dat lütte Krüüz baven rechts klickt.

Dat Fenster vun'e Klock köönt Se apen laten. Dat nehmt wi to'n Studeern vun Dialogfenster.

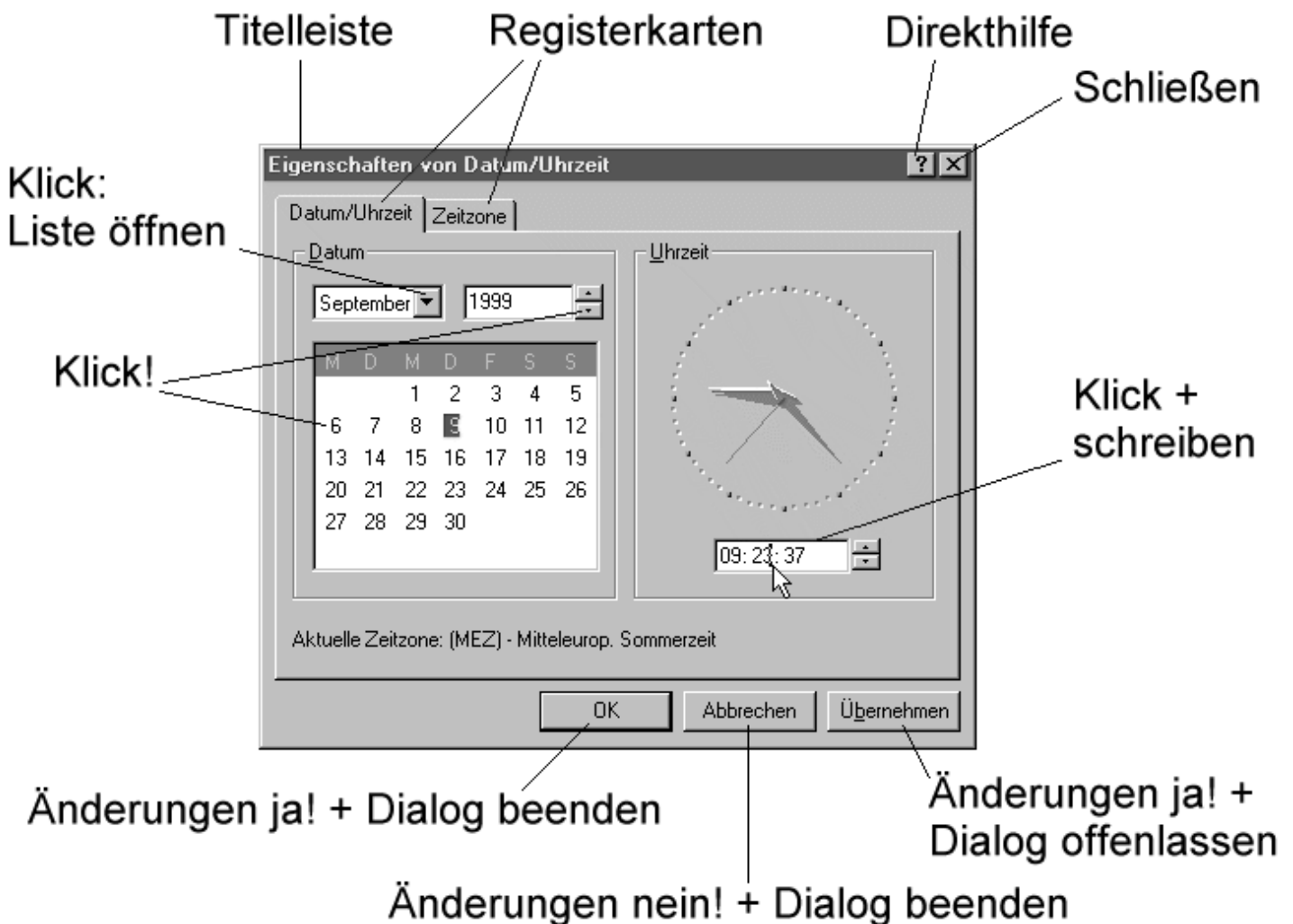


Dialogfenster

Dialogfenster = Windows fragt na SeEhr Anwiesen, na SeEhr Wünsche – oder dat maakt Se op jichenswat opmarksam.



...un so geht dat:



Titelleiste **Registerkarten** **Direkthilfe** **Schließen**

Klick: Liste öffnen (points to the calendar icon)

Klick! (points to the calendar grid)

Klick + schreiben (points to the time input field)

Änderungen ja! + Dialog beenden (points to the OK button)

Änderungen ja! + Dialog offenlassen (points to the Übernehmen button)

Änderungen nein! + Dialog beenden (points to the Abbrechen button)