

9



Операції над об'єктами файлової системи

Повторення

1. Які основні операції можна виконувати над об'єктами файлової системи?
2. Який каталог називається кореневим?
3. Як у вікні папки відобразити дерево каталогів?
4. Для чого призначене контекстне меню і як його відобразити?

У попередньому розділі ви з'ясували, якою є структура файлової системи Windows XP, як цю структуру відображувати та як переміщуватися нею. Звичайно, користувач може не лише переглядати, а й змінювати структуру файлів і папок на пристроях зберігання даних. Як це робити, ви дізнаєтеся сьогодні.

Основні дії над об'єктами

Над усіма об'єктами файлової системи можна виконувати майже однаковий набір дій. Основні дії та найпростіші способи їх виконання описано в табл. 9.1.

Таблиця 9.1. Дії над об'єктами файлової системи

Дія	Як виконати	Результат
Відкрити	Двічі клацнути значок об'єкта лівою кнопкою миші	Вміст об'єкта відобразиться у вікні
Виділити (вибрати)	Клацнути значок об'єкта лівою кнопкою миші	Значок об'єкта буде виділено синім кольором; усі подальші дії виконуватимуться над цим об'єктом
Зняти виділення (скасувати вибір)	Клацнути лівою кнопкою миші вільне місце у вікні зі значком об'єкта	Об'єкт стане невиділеним
Скопіювати	Перетягти значок об'єкта, утримуючи ліву кнопку миші	Буде створено копію об'єкта
Перемістити	Перетягти значок об'єкта, утримуючи ліву кнопку миші та клавішу Shift	Об'єкт буде перенесено в інше місце
Перейменувати	Вибрати з контекстного меню об'єкта команду Перейменувати	Об'єкт дістане нове ім'я
Видалити	Виділити об'єкт і натиснути клавішу Delete	Об'єкт буде переміщено до папки Кошик

Далі ці та деякі інші дії розглянемо докладніше.

Створення та перейменування об'єктів

Користувач може створювати папки, файли і ярлики. Для цього на вільному місці у вікні папки, де має бути розташований новий об'єкт, слід клацнути правою кнопкою миші й з контекстного меню вибрати команду **Створити**. Буде відкрито підменю, у якому потрібно вибрати тип створюваного об'єкта (рис. 9.1).

Папки і файли створювати дуже просто: після вибору відповідного типу у вікні з'явиться значок об'єкта **Нова папка** (рис. 9.2), **Текстовий документ**, **Документ Word** тощо, якому слід надати ім'я, увівши його з клавіатури та натиснувши **Enter**.

Питання про те, як створювати ярлики, як їх використовувати і для чого, зрештою, вони потрібні, розглянемо окремо.

Для перейменування будь-якого об'єкта слід клацнути його правою кнопкою миші та вибрати з контекстного меню команду **Перейменувати**. Після цього в текстовому полі буде виділено ім'я об'єкта, на місці якого потрібно ввести нове ім'я та натиснути клавішу **Enter**.

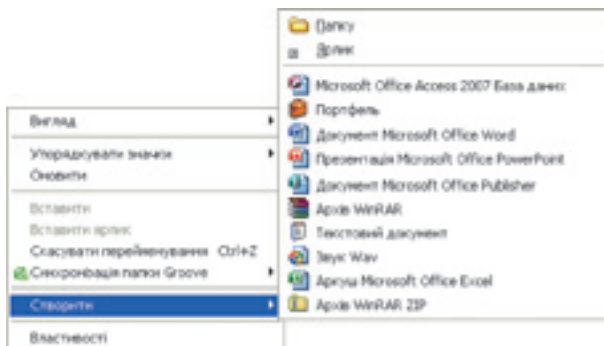


Рис. 9.1. Меню створення об'єктів



Рис. 9.2. Створення папки

Копіювання та переміщення об'єктів

Файли і папки можна переміщувати з одного місця на інше та копіювати. Система Windows XP пропонує кілька способів виконання цих операцій. Ми розглянемо два — перетягування значків об'єктів та використання буфера обміну.

Скопіювати або перемістити можна як один об'єкт, так і кілька об'єктів відразу. У другому випадку об'єкти необхідно спочатку виділити. Для цього скористайтесь одним із таких методів:

- натисніть клавішу **Ctrl** і, не відпускаючи її, по черзі клацніть кожен об'єкт, який потрібно виділити;
- якщо значки об'єктів розташовано поруч, встановіть вказівник на вільному місці в робочій області вікна папки, натисніть ліву кнопку миші та, не відпускаючи її, протягніть вказівник над групою об'єктів. Так ви охопите групу об'єктів рамкою виділення, що має вигляд напівпрозорого синього прямокутника (рис. 9.3). Усі об'єкти, що потраплять у рамку, буде виділено.



Рис. 9.3. Виділення кількох об'єктів

Перетягування об'єктів

Найпростіший спосіб переміщення або копіювання об'єктів полягає у перетягуванні їх за допомогою миші.

1. Розмістіть обидва вікна так, щоби бачити їх на екрані одночасно.
2. Виділіть значки об'єктів, які необхідно перемістити чи скопіювати.
3. Захопивши об'єкти лівою кнопкою миші, перетягніть їх в інше вікно й відпустіть кнопку миші.

Перетягувати об'єкти можна й в одному вікні, захопивши їх і перетягнувши на значок потрібної папки. Відпускати кнопку миші слід тоді, коли значок цільової папки буде виділено синім кольором. Проте ця операція має прикру особливість: вона не завжди дає однаковий результат. Об'єкт може бути скопійовано, переміщено, а іноді для нього створюється ярлик. Щоб уникнути несподіванок, потрібно користуватися клавіатурою: якщо під час перетягування тримати натиснутою клавішу **Shift**, то об'єкти будуть переміщені на нове місце, якщо ж клавішу **Ctrl** — то скопійовані.

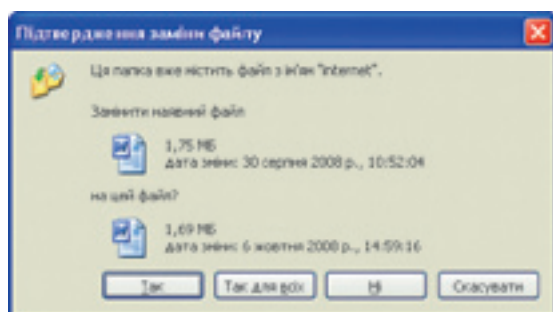


Рис. 9.4. Вікно для підтвердження операції заміни файлу

Слід звернути увагу на таку обставину. Якщо у папці, куди копіюються або переміщуються файли чи папки, є об'єкти з такими самими іменами, буде відкрито діалогове вікно для підтвердження операції (рис. 9.4). У ньому можна погодитись із заміною одного (кнопка **Так**) чи всіх відразу (кнопка **Так для всіх**) наявних файлів, відмовитися замінювати зазначений файл (кнопка **Ні**) або взагалі скасувати операцію (кнопка **Скасувати**).

Для допитливих. Копію об'єкта можна створити в тій самій папці, де його розташовано. Для цього слід перемістити об'єкт на вільне місце у вікні папки, утримуючи натиснутою клавішу **Ctrl**.

Копіювання та переміщення об'єктів за допомогою буфера обміну

Практично всі програми Windows XP підтримують роботу з *буфером обміну* — своєрідною «кишенею», куди можна «класти» (копіювати) певні об'єкти, а потім «витягати» їх, щоб вставляти у потрібних місцях. Це можуть бути різні об'єкти — фрагменти тексту, малюнки, файли, папки, ярлики тощо.

Буфер обміну — ділянка оперативної пам'яті, призначена для тимчасового зберігання даних.

Для роботи з буфером обміну кожна програма має три основні команди, які містяться в меню **Правка** та в контекстному меню об'єкта:

- **Копіювати** — поміщає в буфер копії виділених об'єктів; при цьому самі об'єкти залишаються на своєму місці;

- **Вирізати** — поміщає в буфер виділені об'єкти, видаляючи їх («виризаючи») з попереднього місця розташування;
- **Вставити** — вставляє вміст буфера в активне вікно, причому дає змогу робити це скільки завгодно разів у різних місцях.

Цими командами можна скористатися для копіювання та переміщення файлів і папок. Відкрийте дві папки — звідки й куди потрібно копіювати чи переміщувати об'єкти — і виконайте такі дії.

1. Виділіть у вікні папки всі об'єкти, призначені для переміщення чи копіювання.
2. Виконайте команду **Правка ▶ Копіювати** (для копіювання) або **Правка ▶ Вирізати** (для переміщення). У другому випадку значки виділених об'єктів стануть напівпрозорими, але не зникнуть доти, доки самі об'єкти не будуть куди-небудь вставлені. Можна також скористатися однойменними командами контекстного меню одного з виділених об'єктів.
3. Клацніть у вільному місці вікна папки, куди потрібно помістити об'єкти, і виберіть із контекстного меню робочої області папки команду **Вставити** (рис. 9.5).

Для прискорення описаних операцій можна використовувати комбінації клавіш: **Ctrl+C** — для копіювання вибраних об'єктів, **Ctrl+X** — для їх вирізання, **Ctrl+V** — для вставлення. Ці комбінації стандартні та незмінні для всіх програм Windows XP, які підтримують роботу з буфером обміну.

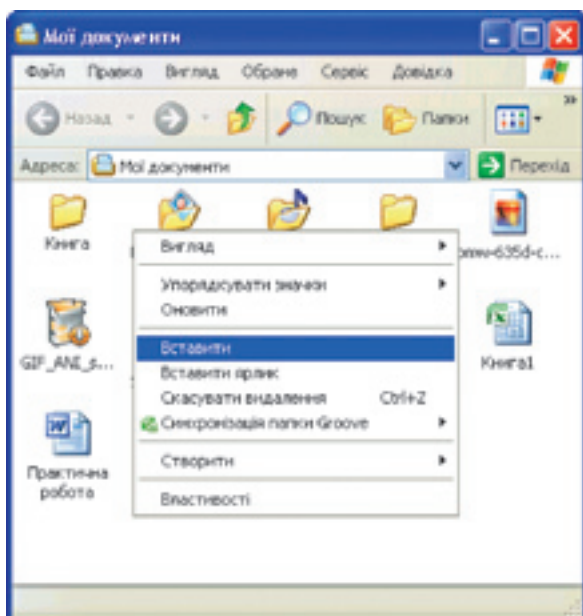


Рис. 9.5. Вставлення об'єктів з буфера обміну

Видалення й відновлення видалених об'єктів

Щоб видалити файл, папку або набір файлів чи папок, виконайте такі дії.

1. Відкрийте потрібну папку та виділіть об'єкти, призначені для видалення.
2. Виконайте одну з таких дій: виберіть команду **Видалити** з меню **Файл** чи контекстного меню виділених об'єктів, або натисніть клавішу **Delete**, або перетягніть виділені об'єкти на значок **Кошик**, розміщений на робочому столі.
3. Клацніть кнопку **Так** у діалоговому вікні підтвердження операції видалення (воно не з'являється лише у разі безпосереднього перетягування об'єктів до Кошика).

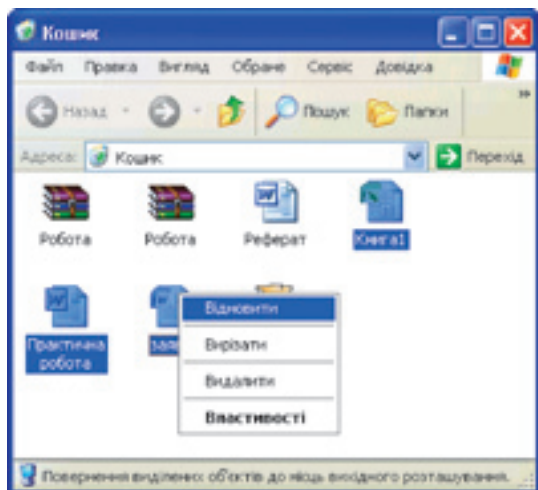


Рис. 9.6. Відновлення видалених об'єктів



Вправа 9.1. Фермер Петро зберігає дані про кроликів. Для кожного кролика потрібно створити папку, де міститимуться папки його нащадків (припустимо, що їх у кожного кролика по два). Створіть структуру папок для трьох поколінь. Папка найстаршого кролика має бути на робочому столі (порядок виконання вправи описано у практикумі).

Використання ярликів

Як ви вже знаєте, доступ до папки можливий із різних місць. Так, папку **Мої документи** можна відкрити безпосередньо з робочого стола, а можна спочатку відкрити вікно **Мій комп'ютер**, потім — диск **С** і ще кілька вкладених одна в одну папок. Можливість доступу до одного об'єкта з різних папок реалізується за допомогою *ярликів*.

Ярлик — невеликий файл, призначений для доступу до об'єкта операційної системи без переходу до тієї папки, де цей об'єкт розміщено.

Навіщо потрібні ярлики

Ярлик — це фактично короткий запис на зразок «файл такий-то розташовано в такий-то папці». Його також можна уявити як кінець мотузки, прив'язаної до об'єкта файлової системи: якщо потягнути за таку мотузку, об'єкт відкриється. Значки ярликів мають характерну ознаку:

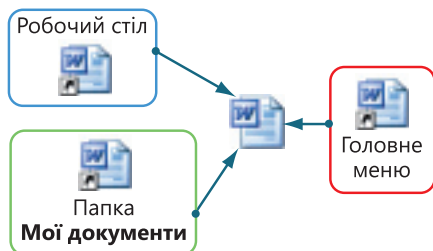


Рис. 9.7. Зв'язок ярликів з об'єктом

квадратик зі стрілкою в нижньому лівому куті (рис. 9.7). Отже, щоб мати змогу звертатися до певної програми з кількох різних місць, не потрібно копіювати туди її файл — достатньо створити ярлики в цих місцях. Можна створювати численні файли ярликів, оскільки вони не займають багато місця. Найчастіше ярлики розташовують на робочому столі, у головному меню, на панелі завдань та в папках.

За умовчанням об'єкти, що видалені з жорстких дисків комп'ютера, система не видаляє назавжди, а поміщає до спеціальної папки **Кошик**, звідки їх можна відновити. Для цього слід відкрити вікно папки, двічі клацнувши значок **Кошик**, виділити потрібні об'єкти й виконати команду **Файл** ► **Відновити** або однойменну команду їхнього контекстного меню (рис. 9.6).

Варто також зазначити, що видалення об'єктів, як і будь-яку іншу помилкову дію, виконану у вікні папки, можна скасувати за допомогою команди **Правка** ► **Скасувати** (після слова **Скасувати** буде зазначено дію).

Створення ярлика

Ярлик у Windows XP можна створити кількома способами.

- Найпростіше створити ярлик файлу чи відразу кількох файлів, перетягнувши їхні значки особливим чином. Для цього слід відкрити папку, де розташовано файли, виділити їхні значки, захопити їх, утримуючи натиснутою праву кнопку миші, і перетягнути в потрібне місце. Потім у контекстному меню, що відкриється після відпускання кнопки миші, слід вибрати команду **Створити ярлики**. Інший варіант — перемістити значки у звичайний спосіб, за допомогою лівої кнопки миші, але одночасно утримуючи натиснутими клавіші **Ctrl** і **Shift**. Кожен новостворений ярлик одержує стандартне ім'я, яке можна змінити, скориставшись командою **Перейменувати** контекстного меню ярлика.
- Ярлики можна створити і за допомогою команд роботи з буфером обміну: виділені файли скопіювати, скориставшись командою **Правка ▶ Копіювати** чи однойменною командою контекстного меню вибраних об'єктів, а в потрібному місці вставити ярлики, виконавши команду **Вставити ярлик** меню **Правка** чи контекстного меню.

Для допитливих. Найскладніший спосіб створення ярликів полягає у використанні спеціального засобу — майстра створення ярлика. Для цього потрібно клацнути правою кнопкою миші у вільній області робочого стола або вікна папки, де має міститись ярлик, і вибрати з контекстного меню команду **Створити ▶ Ярлик**.

У діалоговому вікні, що відкриється, необхідно клацнути кнопку **Огляд**, а потім ще в одному вікні знайти і вибрати потрібний об'єкт (рис. 9.8), підтвердивши вибір кнопкою **ОК**. Після цього слід клацнути кнопку **Далі**, змінити, якщо це необхідно, стандартну назву ярлика та завершити операцію клацанням кнопки **Готово**.



Рис. 9.8. Використання майстра створення ярлика

Ярлики встановлених на комп'ютері програм можна не створювати, а просто копіювати з головного меню. Для цього слід клацнути правою кнопкою миші потрібну команду головного меню і вибрати з контекстного меню команду **Копіювати**. Скопійований ярлик можна вставляти в будь-яке місце.



Вправа 9.2. У папках з даними про кроликів із вправи 9.1 створіть ярлики, що даватимуть змогу переходити від кролика-діда відразу до кролика-онука. Скористайтеся для цього буфером обміну (порядок виконання вправи описано у практикумі).

Висновки

- Над усіма об'єктами файлової системи, крім корневих каталогів дисків, можна виконувати такі дії: відкривати, виділяти, знімати виділення, копіювати, переміщувати, перейменовувати, видаляти.
- Для створення папок, файлів і ярликів можна користуватися контекстним меню вікна папки.
- Копіювати й переміщувати об'єкти можна як перетягуванням, так і за допомогою буфера обміну.
- Буфер обміну — це ділянка оперативної пам'яті, призначена для тимчасового зберігання даних.
- Для копіювання виділених об'єктів до буфера обміну використовують клавіші **Ctrl+C**, для їх вирізання — клавіші **Ctrl+X**, а для вставлення з буфера обміну — клавіші **Ctrl+V**.
- Після видалення файли та папки переміщуються до спеціальної папки Кошик. За потреби їх можна відновити в початковому розташуванні.
- Ярлик — невеликий файл, призначений для доступу до об'єкта операційної системи без переходу до тієї папки, де його розміщено.

Контрольні запитання та завдання

1. Як створити документ або папку?
2. Як виділити кілька об'єктів відразу?
3. Чим копіювання об'єктів відрізняється від їх переміщення?
4. Що таке буфер обміну?
5. Як за допомогою буфера обміну перемістити кілька об'єктів з однієї папки до іншої?
6. Для чого призначені ярлики?

Питання для роздумів

1. Чи вдалим, на вашу думку, є терміни «буфер обміну» та «ярлик»? Якими термінами їх можна було б замінити?
- 2.* Які ще засоби крім ярликів ви могли б запропонувати для прискорення навігації?

Завдання для досліджень

1. Як формується вміст робочого стола користувача? Де розміщується папка, вміст якої відображується на робочому столі?
- 2.* Як створити 16 копій файлу чи папки, виконавши тільки чотири операції копіювання?