INFORMÁTICA PARA INICIANTES, PASSO-A-PASSO

PC Fácil®

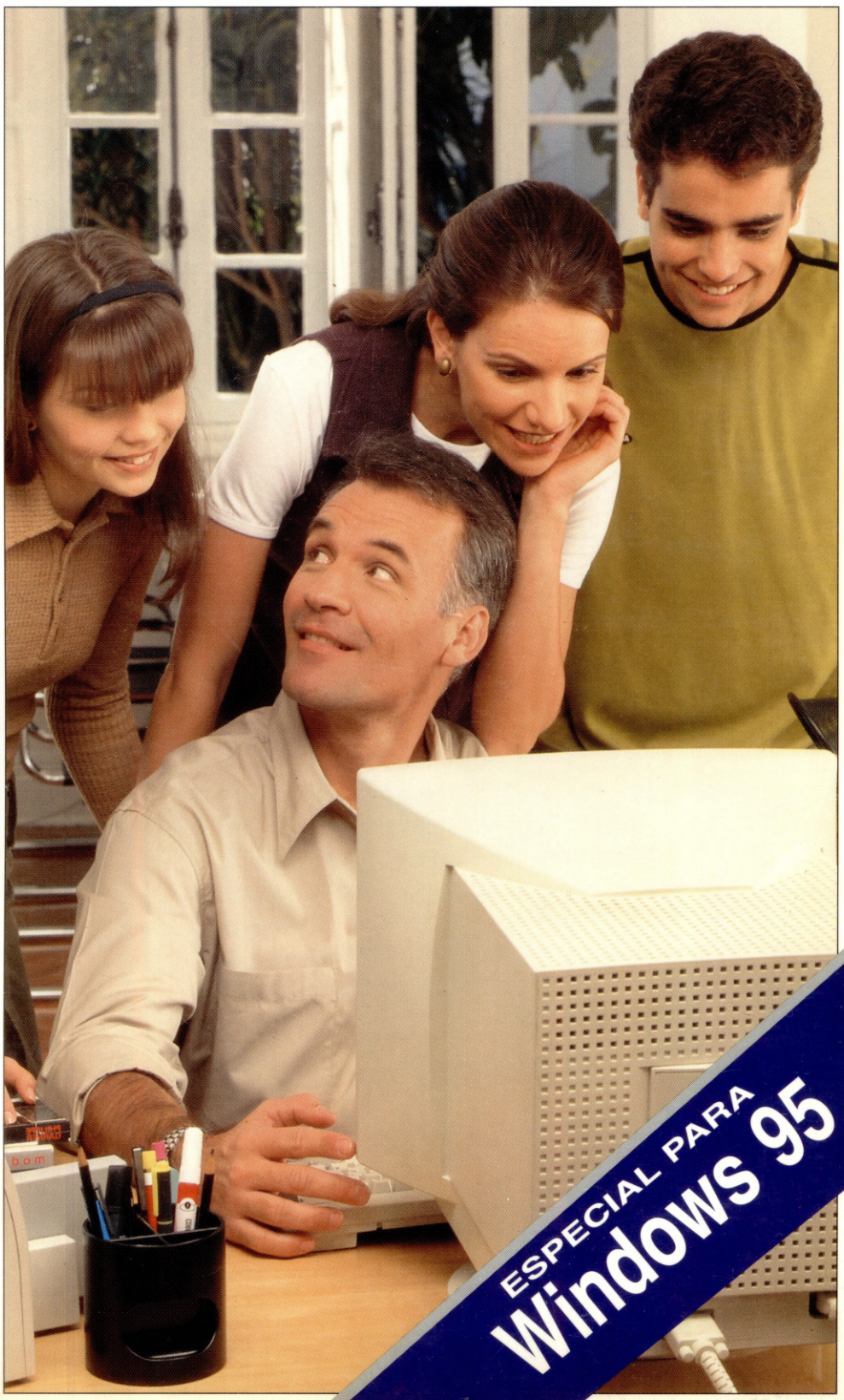
PRIMEIRO CONTATO

- ✓Como pôr o PC para funcionar
- ✓Pra que serve cada botão
- ✓Saiba até como ligar na tomada

TIRANDO PROVEITO

- ✓Como controlar suas contas
- ✓Usar os recursos da Multimídia
- ✓Sofisticar seus textos e cartas
- ✓Desenhar, mesmo sem ter o dom da arte
- ✓Fazer do seu micro um fax
- ✓Jogar e se divertir

...E MUITO MAIS



ESPECIAL PARA Windows 95

R$ 13,90 2.000$00

ISSN 1414-8250

01

EDITORA 10 Anos EUROPA

Quando tive de me defrontar com um computador pela primeira vez, cheguei à beira do pânico. Vivia de escrever, já estava beirando os quarenta e a tal da informática me metia um tremendo medo. Mesmo assim, não tive escolha. E olha que eu não mexia nem com videogame!

Hoje, 10 anos depois, topo qualquer coisa; menos que tirem o meu micro. E existe uma boa razão para esta paixão, que não chega a ser exatamente a de um adolescente. A verdade, é que é muito fácil a gente gostar do que é bom. Se apegar às coisas que facilitam a nossa vida. E o computador, sem sombra de dúvidas, só perderia talvez para o automóvel, num certame de invenção mais útil do século XX.
Se você está lendo PC Fácil, é sinal que comprou ou está pensando em comprar um micro. Faz muito bem. Não tenha medo. Principalmente de errar. Erre à vontade. Dificilmente você vai conseguir estragar qualquer coisa no micro. Mande ver! Você vai descobrir que mexer em computador é uma delícia. Ainda mais – e desculpe a imodéstia – com a PC Fácil à mão.
Você nem imagina o trabalho que deu fazer esta revista. Escrever sobre informática é fácil. Difícil, é explicar as coisas de modo realmente compreensível. Mas Roberto Araújo e o Mario Fittipaldi conseguiram. É deles o texto que, tenho certeza, vai fazer você entrar no mundo da informática de uma forma tão suave, que vai ser quase imperceptível.

Abraços
Aydano Roriz
Editor

P.S. A gente sabe que passo a passo se escreve assim, e não como colocamos na capa. O problema é que, do ponto de vista visual, sem hífen, ficava uma sopa de letrinhas tão grande, que resolvemos assumir o risco e cometer a heresia. Desculpe.

Se me permitirem, gostaria de fazer um depoimento: comecei tardiamente em informática. Para ser exato, a primeira vez que me sentei frente a um computador tinha 40 anos (isso foi há cinco anos). Tinha resolvido fazer um curso para não ser atropelado pelos novos tempos. Mas não havia meio de eu compreender o que tentavam me ensinar. Era tanta teoria, tantos detalhes que me revoltei. Fui falar com o diretor da escola, com um dilema: ou eu era um estúpido ou o curso era uma porcaria.
Por educação, ele não podia dizer que eu era estúpido, nem tampouco admitir que o curso era ruim. Pediu uma chance, e foi ele mesmo (o diretor) dar a aula seguinte. E insistiu que eu entendesse a "Ciência da computação". Algo que eu, decididamente, não estava interessado. Abandonei o curso, preocupado em não arranhar muito minha auto-estima. Já que como jornalista, a capacidade de aprender é questão de sobrevivência.
Comprei um computador e fui à luta. Foram muitas noites de raiva e erros, consulta a amigos, jogos, mais erros, leitura de manuais mal escritos, mais raiva, enfim... posso dizer que aprendi, aquilo que eu queria. Pelo menos, o suficiente para hoje poder ser o diretor da área de informática da Editora Europa, cuidar da Revista do CD-ROM (para intermediários), da PC Master (para avançados) e da área de multimídia (que programa os CDs-ROM)...
E ter desenvolvido o respeito suficiente para poder fazer uma revista para você que está começando agora. Uma revista que respeita sua inteligência e entende que você não sabe informática, ainda, porque ninguém mostrou como começar. Vá com calma e não tenha medo. Você, como eu, não precisa entender as "Ciências da computação". Precisa apenas saber usar um computador para evoluir e sobreviver aos novos tempos.

Roberto Araújo
Diretor de Redação

PC Fácil

Diretores:
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

PC Fácil

Editor e Diretor Responsável
Aydano Roriz

Redação
Diretor de Redação: Roberto Araújo
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb. 10.766
Projeto Gráfico: Jefferson Silva
Assistente de Arte: Welby Dantas
Consultoria: Alice M. Vieira

Colaboradores:
Ana Rita Lima, Luiz Carlos Mazzaferro Júnior, Mario Fittipaldi, Miriam Duenhas Silvana Altafini, Tatiana Villa

Produção do CD-ROM
Danilo Ehrhardt (Supervisor)
Leandro Calçada e
Marco A. Mendes Clivatti

Diretor Operacional
Abilio Cunha

Assistentes de Diretoria
Cristiane Guida de Camargo
Flávia Pinheiro

Marketing
Joelma Rodrigues Dantas
Jonilson Barbosa

Atendimento ao Leitor
Cecilia Tomazelli (Supervisora)
Alessandro Donadio; Alice Vieira;
Angélica Peteriche; Carla Dantas; Elisangela Takashiki;
Fabiana Lopes; Fernanda dos Santos; Ivania M. Pinto;
Renata Kurosaki; Ronie de Souza; Sonia Dendi

Suporte Técnico (011) 870-0538
Luiz Siqueira Neto (Coordenador)
Marco A. Mendes Clivati
Endereço eletrônico:
Suporte Técnico: suporte.facil@europanet.com.br

PC Fácil (ISSN-1414-8250)é uma publicação da Editora Europa Ltda.
O CD-ROM é parte integrante desta edição, não podendo ser vendido separadamente.

Distribuidor exclusivo para o Brasil:
Fernando Chinaglia Distrib. Ltda.
Rua Teodoro da Silva, 907
Rio de Janeiro - RJ – CEP 20563-900
Fone: (021) 575-7766

Disk-banca
SP (011) 810-4800 – RJ (021) 230-9299

Fotolito: Bureau Bandeirante
Impressão: W. Roth

Somos Filiados à

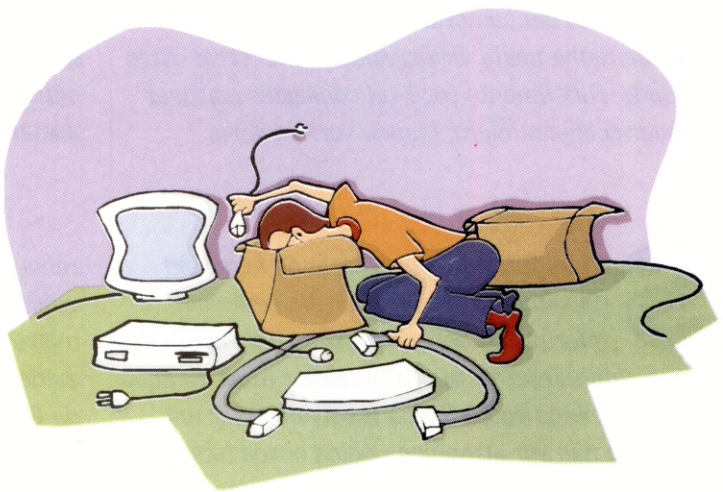
ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

IVC
Instituto Verificador de Circulação

Tiragem desta edição: 100.000 exemplares

Como U

Esta edição foi especialmente preparada para quem não sabe nada de computadores. Mas está com vontade de aprender. Tudo nela foi feito respeitando sua inteligência e entendendo que você precisa apenas das informações corretas para se sentir mais à vontade com o micro. Ela é composta desta parte impressa e do CD-ROM.



Se for o caso, reclame.
Nosso objetivo é a excelência

ATENDIMENTO AO LEITOR
Segunda à Sexta das 8:00 às 22:00 hs
Sábados das 9:00 às 15:00 hs

Para entrar em contato







(011) 816-6767 **Rua M.M.D.C., 121** **05510-021 - São Paulo-SP** **FAX (011) 867-8583**



Endereços Eletrônicos:
Redação: pcfacil@europanet.com.br
Suporte Técnico: suporte.facil@europanet.com.br
Telefone exclusivo para suporte técnico: (011) 870-0538

CREDICARD MasterCard · AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · SOLLO · Diners Club International · BRADESCO VISA

sar a PC Fácil

Parte impressa

É esta edição que você tem nas mãos. Ela foi planejada partindo do zero. Ou seja, supondo que você sequer tenha montado seu computador, e depois propondo exercícios para familiarizá-lo com o mouse, o teclado, e os programas básicos.



Todos os exercícios baseiam-se no Windows 95, que é o programa que você deve ter recebido junto com seu computadr (o chamado Windows 3.1 já está superado há mais de dois anos). Mas não é preciso seguir a ordem com que as reportagens são mostradas. Em todo o caso, se você não souber nada mesmo, e seguir a ordem ganhará confiança para realizar os serviços mais complexos que aparecem no final da revista.

Claro que é preciso ter paciência com você mesmo e ir passo a passo, tornando o uso do computador um prazer.

CD-ROM

Foi feito para divertir enquanto auxilia no seu aprendizado. O critério da escolha dos programas foi sempre a facilidade de uso, e a capacidade em auxiliar o iniciante em informática a ficar mais à vontade.

Colocamos também todo o tipo de ajuda no CD-ROM, em forma de textos, para você ter acesso diretamente no disco. Os Aplicativos, por serem um pouco complexos, deixe para usar quando ganhar alguma intimidade com o micro. Por exigirem um pouco mais de informações, vêm com explicações detalhadas na revista impressa. É o que aqui na Editora Europa, chamamos de interatividade.

Lendo a revista, usando o CD-ROM, em pouco tempo, tenha certeza, você estará mexendo no computador, e sentido muito prazer. Neste momento não deixe de experimentar a Revista do CD-ROM (também aqui da Editora Europa), preparada especialmente para os usuários intermediários. Seu próximo passo, com certeza.
Bom proveito.

SUMÁRIO

Como usar a PC Fácil 5
Hardware 6
Windows 95 14
Multimídia 34
Paint 40
WordPad 46
Impressora 52
Internet 56
Fax 62
Planilha Eletrônica 64
Programas do CD-ROM 70
Hora da Faxina 78
Índice remissivo 82

CAPA

Fotógrafo: Mauro Donato
Maquiagem e Cabelo: Carmem Corrêa
Produção: Tatiana Villa
Modelos: Petrit e Renato Souza (Succes Model)
Anne Elize (Taxi)
Betania Betcher (Elenco)

Roupas: Disritmia e Antishock
Mesa: Casattori móveis
Acessórios: Tok Stok
Locação: Métier

Atenção



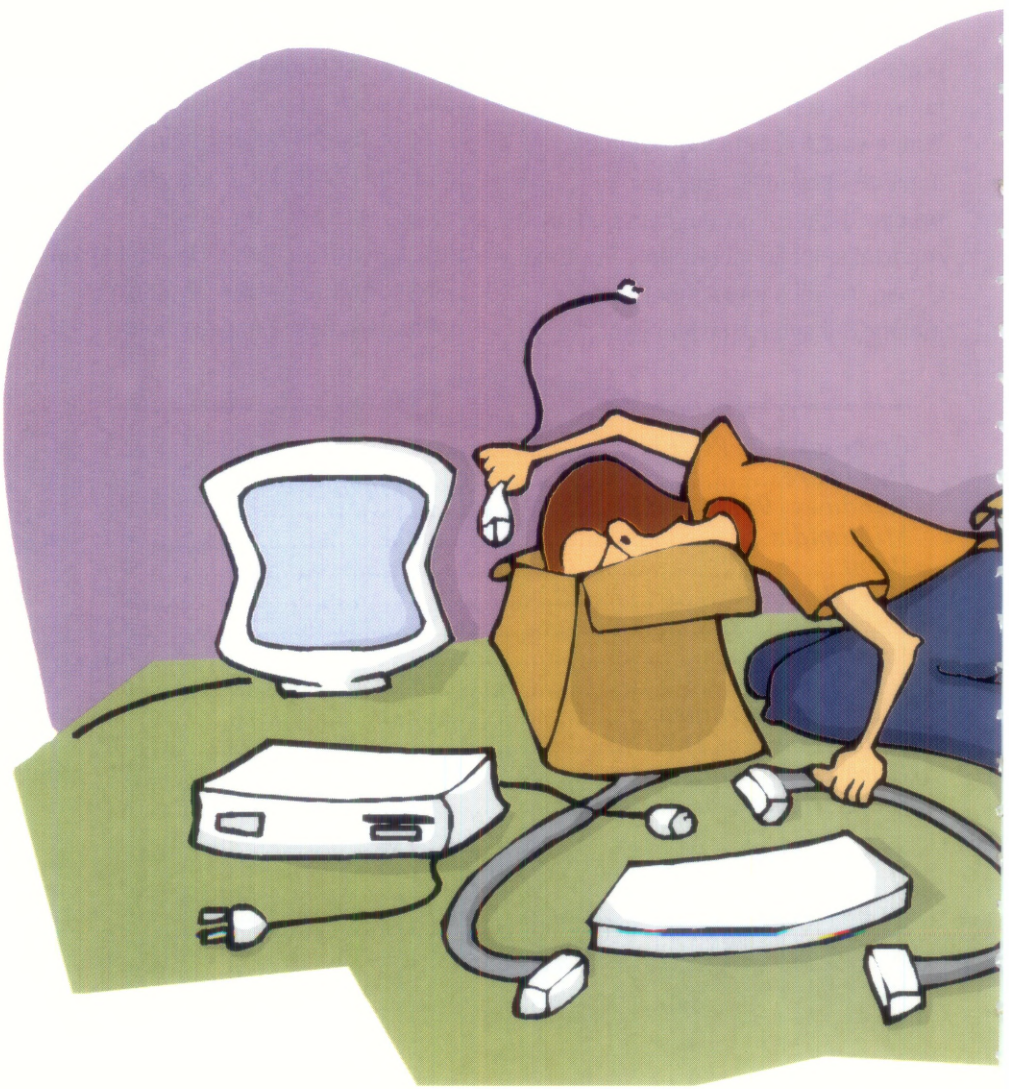
Todos os programas e arquivos contidos no CD-ROM são *Freeware*, *Shareware*, Demos, ou de autoria da Editora Europa. Os *Freeware* são programas de distribuição livre, e podem ser copiados à vontade. Os *Shareware* são programas "try before you buy" (experimente antes de comprar). Ou seja, é possível usá-los por um certo tempo e depois, se agradarem, devem ser comprados. Fazendo isso, o usuário passa a ser "Registrado" e recebe as atualizações do programa, entre outras vantagens.

Momentos de emoção: o primeiro contato com o micro. Confira aqui como fazer a instalação física do seu computador

O PC Chegou E agora?

Fotos: Tatiana Villa
Ilustrações: Miriam Duenhas

Seu computador pode ter chegado de duas maneiras. Ou já montado e funcionando, ou ainda na caixa esperando que você desvende o mistério dos fios. Como, muito provavelmente, mesmo que ele já esteja montado, algum dia você vai precisar mudá-lo de posição, confira aqui como fazer a montagem do seu computador.



Conceito geral

Todos os fios, tomadas ou qualquer conexão devem encaixar facilmente. Se, por acaso, precisar usar a força, algo está errado. Confira melhor se a conexão é aquela mesma, se o plugue não está invertido (de cabeça para baixo) e se aquelas duas peças são mesmo as que devem ser unidas.

Os pinos (e são comuns 25 pinos num mesmo cabo) são bastante delicados e usar a força pode fazer com que entortem.
Regra: nunca use força para fazer uma conexão.

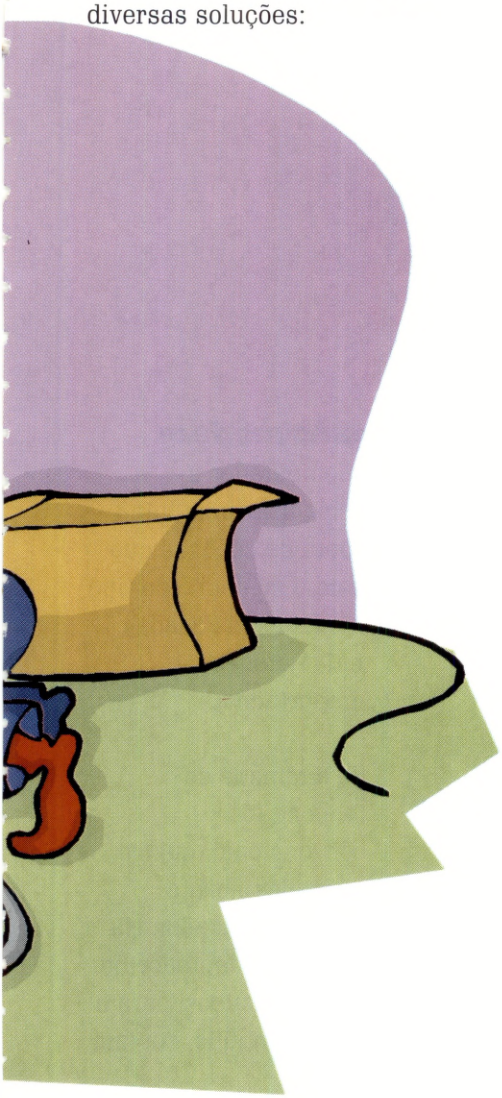
Ligando na tomada

Ligar o computador na tomada deve ser a última coisa a ser feita. Ou seja, depois que tudo estiver montado é que você deve alimentá-lo com energia elétrica. Mas esse pode ser o primeiro problema a ser enfrentado.

A tomada padrão dos micros é de três pólos. Dois chatos e um redondo. O terceiro ponto é o terra (que serve para descarregar energia elétrica no caso de algum problema). Poucas são as residências ou escritórios que têm este equipamento. Confira as diversas soluções:







Você tem tomadas de três pinos

Ótimo. Não há nenhum problema a ser resolvido. Faça a conexão normalmente após montar o micro.

Você quer tudo certinho e não tem pressa

O ideal é mesmo usar a tomada de três pinos, embora ela não seja indispensável. Se você fizer questão de ter tudo em ordem, deve chamar um eletricista e pedir que faça o serviço.

Isso significa não apenas trocar a tomada, mas "enterrar", literalmente, no quintal um longo tubo de cobre e colocar a fiação até a tomada. Evidente que isso é mais difícil em edifícios. A vantagem é que fica resolvida a questão do fio terra para os outros equipamentos de sua residência ou escritório.

Solução rápida e de baixo custo

Usar um estabilizador de voltagem é a solução mais prática e barata. Não resolve o problema do fio terra, mas é eficiente e corrige variações de voltagem. Pelo menos, garante que seu equipamento não queime, em caso de excesso de corrente.

Na hora da compra observe se, na parte traseira, onde normalmente é ligada a tomada, estão os três pinos.

Solução de emergência

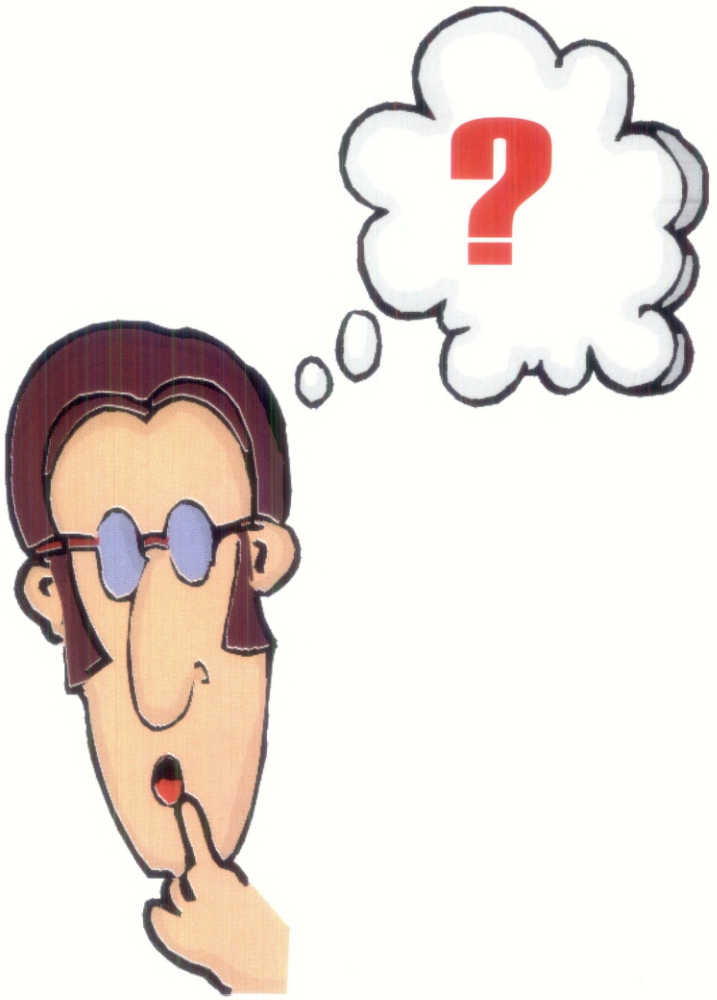
Se você é do tipo impaciente, a solução para ligar o micro de imediato é quebrar o pino redondo usando um alicate. Ele funcionará normalmente.

Pode ser usado também um "benjamim" (aquelas extensões para múltiplas tomadas) que tenha uma entrada para dois pólos chatos, deixando o redondo de fora.
Claro que, nesses dois casos, o nível de segurança é menor, e o plugue pode não ficar tão firme na tomada. Mas não é nada dramático.

O melhor local

Claro que até antes de comprar o micro você já deve ter imaginado certinho o local para colocá-lo. As regras são as básicas: longe do sol, em um local arejado, que permita as conexões necessárias (elétricas e com terminal de telefone para conexão do modem).

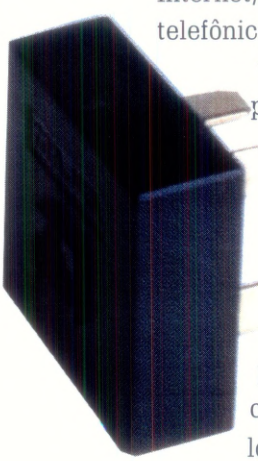
O fundamental é que você se sinta confortável. Afinal, passará muitas horas por dia em frente ao micro.





Tomada para modem

Para ligar seu computador à Internet, é preciso usar uma linha telefônica. A ponta de conexão que vem com o modem é do tipo pequeno (como as usadas em telefones importados).



Se a tomada do telefone for convencional (quatro pinos grandes), basta comprar um adaptador. Na loja, peça um "adaptador de telefone do padrão brasileiro para o americano". Fique tranqüilo, custam uns poucos reais.

Como fazer as conexões do micro

Não se deixe impressionar por tantos fios. Se você for cuidando de um deles de cada vez, verá como é fácil. Caso seu PC venha com um manual, poderá usá-lo. Mas aqui você encontra a maneira usual de fazer a configuração que vale para qualquer computador.





CPU

(Central Processing Unit, unidade central de processamento)

Este é o computador de verdade. Todo o resto é chamado de periférico. Ou seja, a CPU é a "central de operações", onde são ligadas todas as coisas e realizadas todas as operações. Só que essas operações são sempre realizadas pelos chamados periféricos como teclado, mouse, entre outros.



A CPU, propriamente dita, recebe apenas a ligação de energia elétrica. Os outros fios, grosso modo, "não entram, saem dela". Acompanhe o caminho dos fios até os vários periféricos: ☞

Monitor

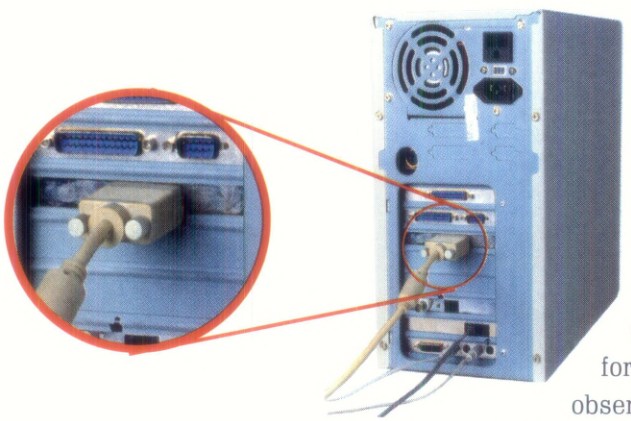
Não é o componente mais importante do computador. Mas parece. É nele que você vê tudo o que está fazendo. Na verdade é apenas um "escravo", ou seja, obedece as ordens do computador propriamente dito (CPU).
É ligado com dois fios:



a) À tomada elétrica. Tem a famosa tomada de três pinos, mas é menos importante que a CPU. O fio, normalmente tem dois encaixes: um é colocado no monitor e o outro na tomada.







b) À CPU. É o cabo que transmite as informações da CPU ao monitor. É um cabo com pinos (devem encaixar fácil, dispensando usar a força). Depois do encaixe, observe que existem alguns parafusos, nos dois lados da peça, que devem ser virados para aparafusar a peça. Isso permite um encaixe firme.

(**Curiosidade:** muitas pessoas confundem achando que a marca do monitor é a mesma do computador. Nada disso. A marca que está escrita no monitor é apenas do monitor).

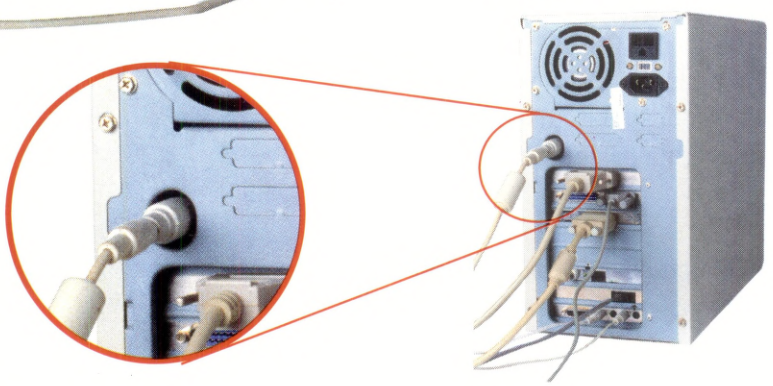


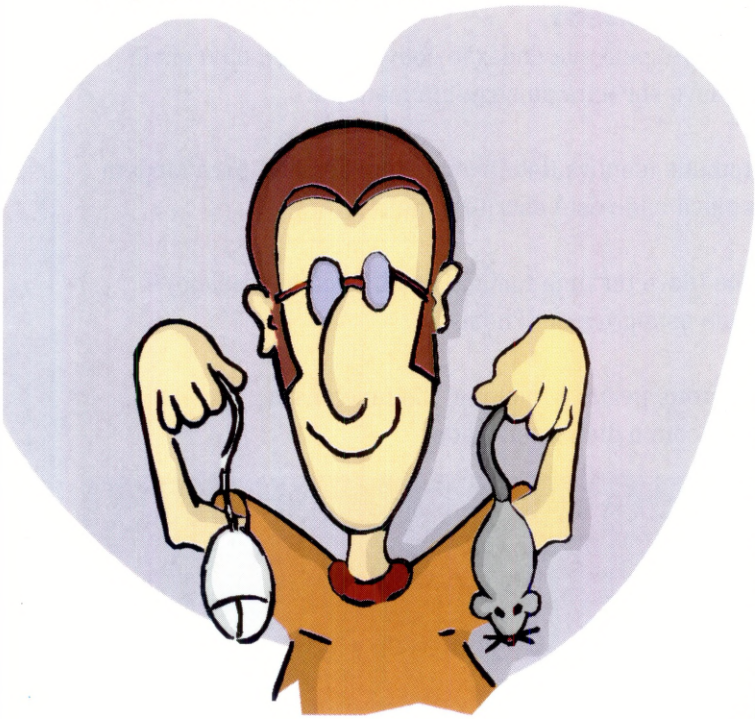
Teclado

Este é o mais fácil de entender. Serve, claro, para você digitar textos. Mas serve também para dar uma série de ordens para a CPU executar.



É ligado por um único cabo. Ele é fixo no teclado e, na hora de ser conectado ao monitor, tem uma posição certa. É redondo na maioria dos casos (há algumas variações, de acordo com o fabricante), e basta ir girando com calma até encontrar a posição correta de encaixe. Como sempre, evite forçar a entrada.



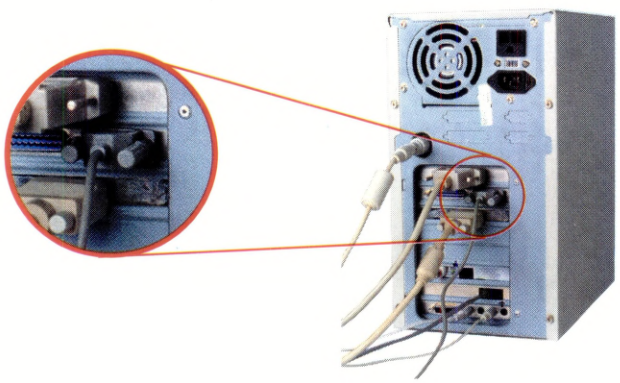


Mouse

Este simpático acessório foi batizado com o nome mouse (camundongo, em inglês) por ter botões que parecem orelhas. É o mouse que permite usar os programas de forma "gráfica", ou seja, usar a setinha (chamada de cursor) para apontar para o que se pretende usar e dar cliques para executar sua ordem.

A ligação do mouse também é por encaixe. Ou seja, é fixada na ponta do mouse e encaixada na CPU. O único cuidado é não colocar de cabeça para baixo.

Para saber como o mouse funciona, veja o capítulo Contatos Imediatos (página 14). ☞







Caixas de som

A finalidade é óbvia: ouvir os sons. Mas tem alguns truques. As caixas têm algumas variações, conforme o fabricante. De forma geral, funcionam assim:
Para fazer a ligação:

a) Ligue o plugue da primeira caixa de som na opção SPK (de *speaker*, alto-falante, na parte traseira da CPU).

b) Conecte então o fio da primeira caixa até a segunda, para ter o controle do som.

Para controlar o volume

Conforme o fabricante, as caixas de som podem vir, ou não, com um transformador. Há ainda a opção de usar pilhas. Elas são menos recomendadas pelo seu custo/benefício. Se não tiver o transformador, aconselhamos comprar um. São muito baratos (menos de R$ 10,00) e devem ser encaixados numa tomada (desta vez normal) e depois na parte traseira da caixa de som.

É possível também regular o volume pelo computador. Veja como na página 36.

Para conectar o modem

O modem é o responsável pela sua conexão com a Internet, ou o envio de fax. A instalação deve ser feita da seguinte maneira:

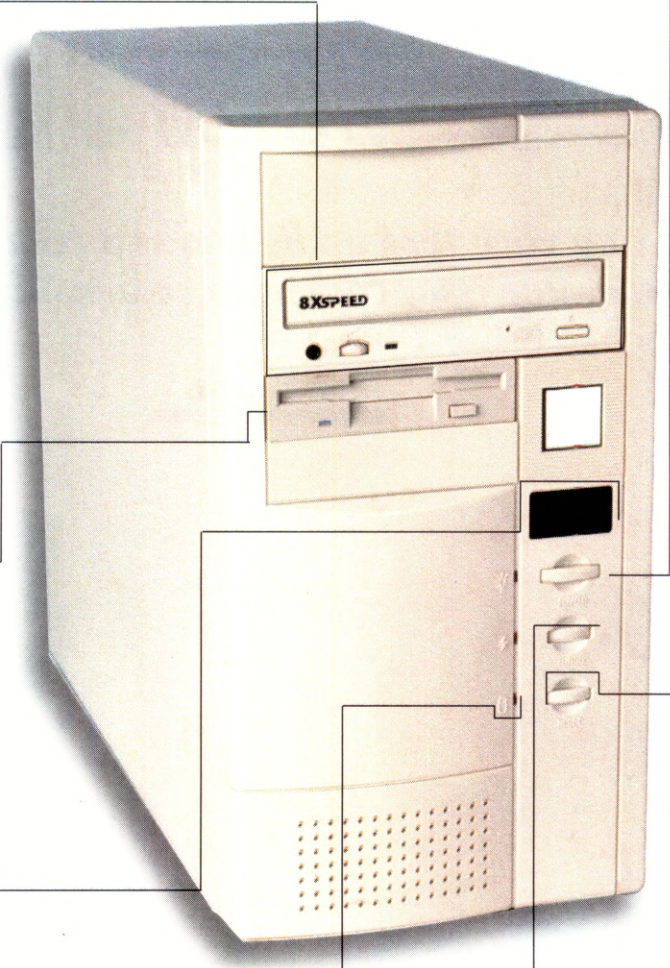
a) Conecte o fio à tomada (confira detalhes no item Tomada para Modem na página 8.), e na placa onde está escrito "Line".

b) Pegue seu telefone (deve ter uma tomada no sistema americano) e encaixe na placa onde está gravado "Phone".

c) Se tudo estiver correto, pegue o telefone. Ele funcionará normalmente, mesmo com o micro desligado.



Seu computador visto de frente



CD-ROM

Este é o chamado drive de CD-ROM. Para usá-lo, basta apertar o botão com um risco e uma seta para cima. Uma espécie de bandeja será aberta. Então é só colocar o disco. Os drives mais modernos vêm com controle remoto. Deixe para usá-los quando estiver um pouco mais experiente.

Drive de disquetes

Para transferir informações de seu computador para outro, ou somente para guardar dados como forma de segurança. É prático e, para usá-lo, basta encaixar o disquete.

Indicador de velocidade

Mostra a velocidade (medida em Megahertz) do processador principal do seu computador. Se um Pentium 200 MHz mostrar 199 ao invés de 200, não se preocupe. É assim mesmo.

LED do HD

Luz indicadora de leitura e gravação no disco rígido, que mostra o movimento de acesso do seu disco rígido (também conhecido como winchester), em um determinado instante.

Botão Power

Liga ou desliga o seu computador. Para desligar não basta apenas apertar o botão. É preciso seguir alguns procedimentos. Veja como em Contatos Imediatos na página 15).

Botão Reset

O Reset (reiniciar, em português) faz seu micro parar qualquer operação para ser reiniciado.

Equivale a desligar e ligar o PC, mas causa menos danos aos circuitos.

Turbo

Evite mexer neste botão. Mesmo porque, nos computadores modernos, ele não tem mais função.

Contatos Imediatos

O primeiro contato que você terá ao ligar o seu computador é com o Sistema Operacional. Por isso, comece a se acostumar com a sua Área de Trabalho

Fotos: Tatiana Villa
Ilustrações: Miriam Duenhas



Você jamais esquecerá a primeira vez que ligou seu computador. O papel de parede "muito estranho" que veio com ele, sua ansiedade e receio em cometer algum erro. Ou ainda a inevitável sensação de saber dos milhares de recursos disponíveis na máquina e você sem saber nem por onde começar.

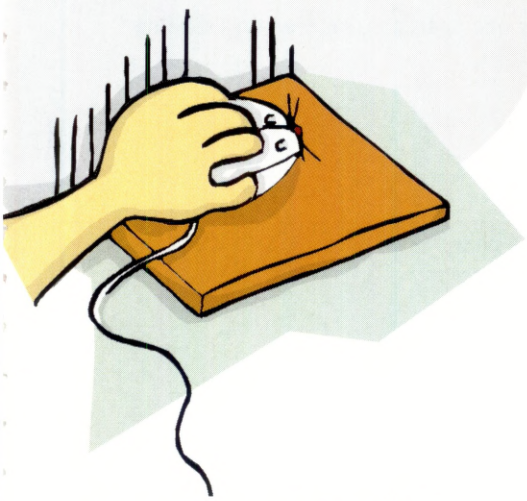
Para fazer dos primeiros contatos algo muito agradável (já que será mesmo inesquecível), preparamos um roteiro para que você possa experimentar alguns dos recursos e se divertir um pouco com isso.

Para ligar o micro

Apesar de algumas tentativas de comparação, o fato é que o micro não é (pelo menos ainda) um eletrodoméstico. Assim, deve sempre ser tratado com cuidado e alguns procedimentos básicos precisam ser seguidos.

Para fazer o computador funcionar, na maioria dos casos, é preciso ligar três coisas:

* O botão Power na CPU
* O monitor
* O transformador e as caixas de som



Usando o mouse

O mouse é a mais sensacional descoberta da história dos computadores. Antes dele, era preciso digitar, no teclado, estranhos e complexos comandos para que o computador fizesse alguma coisa.

Com o mouse, basta colocar a setinha em cima do que você quer e apertar um botão. Pronto, funciona. É demais. E isso é chamado "interface gráfica".

No começo é meio estranho usar o mouse. Dá até um certo nervoso. O importante é ficar relaxado e treinar um pouco para ficar mais à vontade.

Deixe sua mão simplesmente apoiada sobre o mouse, com os dedos sobre os botões, e fique percorrendo a tela para se acostumar com ele.

Em seguida, treine os famosos "cliques" do mouse, porque eles serão fundamentais no uso do micro. Entenda suas funções:

Botão esquerdo



Um clique – seleciona ou faz funcionar o programa ou o arquivo no qual a seta do mouse está parada.

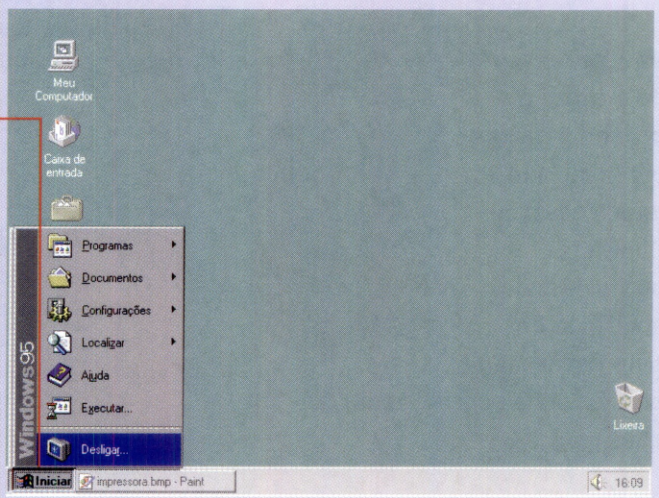
Dois cliques – executa

Para desligar o micro

Desligar um computador não é como desligar qualquer outro aparelho. Primeiro você precisa preparar o computador para ser desligado. Jamais caia na tentação de simplesmente apertar o Power, porque isso poderá comprometer a "saúde" de seu micro. Siga este procedimento:

a - Feche todos os programas (veja como em "Abrindo e Fechando programas")

b - Vá com o mouse no botão Iniciar e dê um clique em Desligar.



c - Aparecerá uma janela. Escolha Desligar o computador e depois clique na opção Sim.

d - O micro começará um procedimento. Aguarde um tempo até que apareça a mensagem "Seu Computador pode ser desligado com segurança".

e - Pronto. Agora pode apertar o botão Power da CPU. Não se esqueça de desligar o monitor e as caixas de som.

Curiosidade: no monitor existe uma luzinha que fica verde enquanto o computador está ligado. Se o monitor não estiver recebendo informações da CPU, esta luz ficará alaranjada.

programas selecionados. O tempo entre os dois cliques deve ser relativamente rápido. Em diversos casos, se você demorar um pouco entre um clique e outro, o texto que acompanha os ícones se tornará azul dentro de uma caixa. Isso significa que você pode trocar o nome de um arquivo ou programa. Evite fazer isso no início e dê uma olhada na reportagem "Não vá se perder por aí", na página 26.



Como saber qual botão usar e quantos cliques dar? Como são diversos casos, o melhor é ir experimentando. Primeiro dê um clique. Espere um pouco. Se nada ocorrer, tente dois cliques.

Botão direito



Só funciona com um clique e tem importância fundamental no Windows 95.
Abre uma janela mostrando uma série de possibilidades de trabalho. Acostume-se a usar o botão direito. Você sentirá que seus trabalhos serão bem mais fáceis e rápidos.

Mais um detalhe do mouse: para que funcione bem, use-o sempre sobre um mousepad (os "tapetinhos" para o mouse) de boa qualidade. Prefira os que têm uma superfície com tecido de pano ou então um plástico poroso. Quando usado sobre madeira ou fórmica o mouse fica horrível.

A Área de Trabalho

Estamos supondo que seu computador veio com o Windows 95 e todas as operações propostas serão baseadas neste "sistema operacional" (o programa básico que faz seu micro funcionar). Se seu computador veio com outro sistema (Windows 3.1, por exemplo, reclame com o vendedor e exija o Windows 95).

Pois bem, o Windows 95 tem um princípio de funcionamento que trata o computador como se fosse uma mesa de escritório, uma escrivaninha. Daí o nome em inglês "desktop" (ao pé da letra seria a parte alta de sua escrivaninha) ou, em português, área de trabalho.

Na prática, isso significa que tudo o que você fizer no computador será sempre a partir da Área de Trabalho.
Conheça agora os principais elementos que aparecem na Área de Trabalho:

Botão Iniciar

É óbvio depois que você conhece, mas é pelo Iniciar que você executa os programas e usa o seu computador. É comum o engano de achar que você começa pela "Caixa de Entrada". Nada a ver. É nela que chegam suas mensagens eletrônicas.

Neste botão Iniciar, você tem acesso a tudo o que tem dentro do micro. Num primeiro momento use apenas:

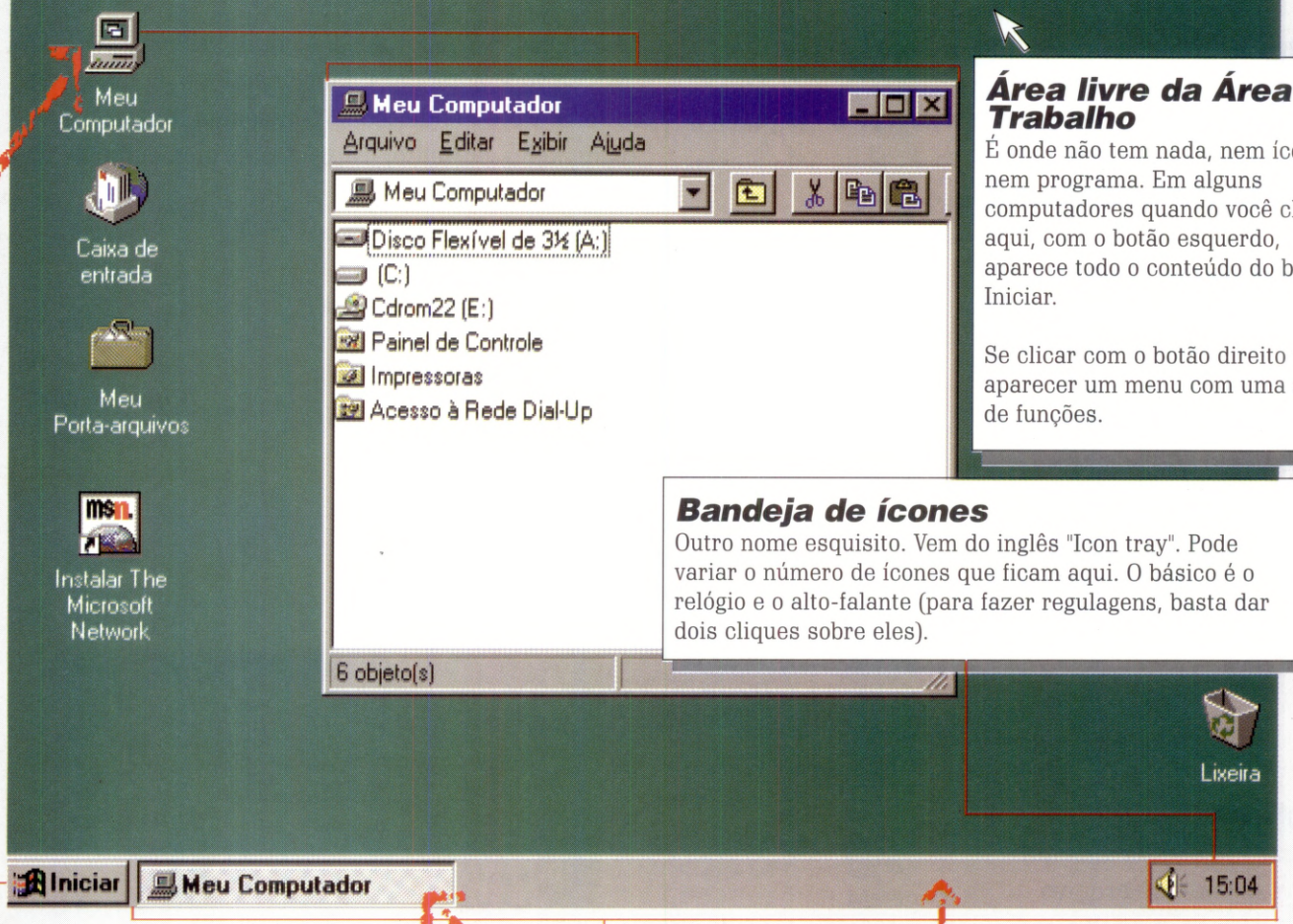


Programas

É nele que aparece a lista dos programas instalados no micro. Para executar qualquer um deles, basta dar um clique sobre o programa desejado.

Localizar

Se salvou alguma coisa e não sabe mais onde foi parar, use este botão para achar o arquivo perdido.



Área livre da Área de Trabalho

É onde não tem nada, nem ícone nem programa. Em alguns computadores quando você clica aqui, com o botão esquerdo, aparece todo o conteúdo do botão Iniciar.

Se clicar com o botão direito vai aparecer um menu com uma série de funções.

Bandeja de ícones

Outro nome esquisito. Vem do inglês "Icon tray". Pode variar o número de ícones que ficam aqui. O básico é o relógio e o alto-falante (para fazer regulagens, basta dar dois cliques sobre eles).

Meu Computador

Concordamos. Este nome "Meu Computador" não ajuda em nada. Sim, "Seu Computador" é tudo o que você comprou.

Em todo o caso, por este item (para abrir esta pasta, basta dar dois cliques sobre ela), você tem acesso aos drives (disquetes, seu winchester e CD-ROM) e as pastas de controle do Windows.

Para um primeiro momento só é preciso saber duas coisas:

a - Você formata (deixa pronto para o funcionamento) um disquete clicando sobre o drive A:. Basta inserir o disquete no drive correspondente, usar o botão direito do mouse e escolher a opção formatar (isso apaga todos os dados que um disquete possa ter).

b - Pode "batizar" seu computador. Dê dois cliques (lentos, com um intervalo entre um e outro) e quando o texto ficar em azul, escreva seu nome. Pronto, agora seu computador é seu mesmo.

Área livre da Barra de Tarefas

É onde não tem ícone. Pode parecer meio besta, mas você vai usar isso com o botão direito para acessar uma tal de "Propriedades" que veremos mais à frente.

Programas "minimizados"

Um programa está "minimizado" quando está funcionando, mas não em uso. Aparece então apenas seu nome nesta barra. Para que volte a ser "Maximizado" (grande, normal), basta clicar sobre o seu nome nesta barra.

Barra de Tarefas

Memorize este nome. Vira e mexe a gente vai falar para você ir à "Barra de Tarefas" para fazer um monte de coisas.

Anatomia de uma janela

Se o Windows fosse traduzido se tornaria um horrível "Janela". Imagine você dizendo: "vou entrar agora no Janela". Mas todo o programa é baseado justamente em janelas. Você vai de uma janela a outra dizendo o que pretende que seja feito.

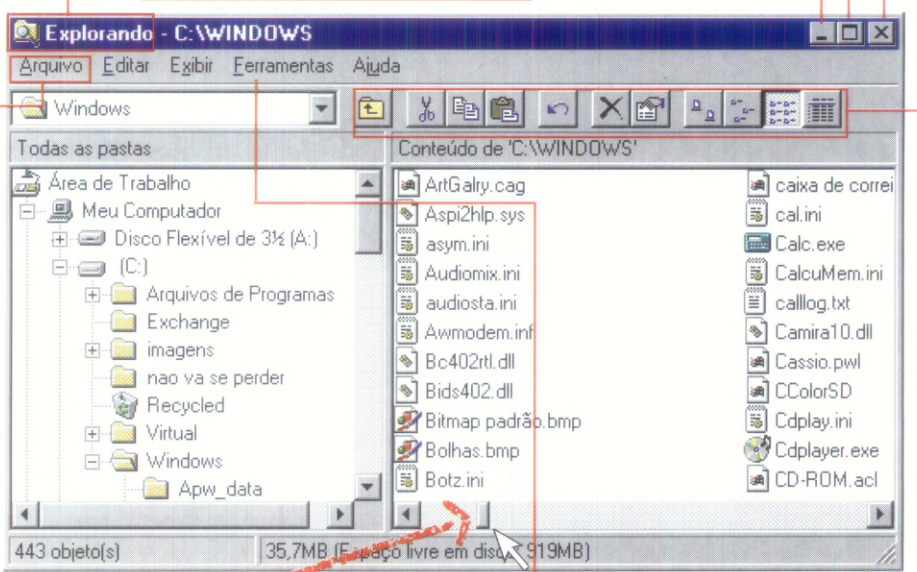
As janelas do Windows são sempre padronizadas. Ou seja, se você entender o funcionamento de uma, com certeza, vai entender como funcionam todas. Acompanhe, portanto, os principais elementos de uma janela Windows:

É onde aparece o nome do programa que você está usando. Quando estiver com um colorido forte, significa que é a janela ativa. Se você estiver com várias janelas abertas, basta clicar com o mouse em qualquer ponto da janela para que ela fique com o colorido forte e se torne a janela ativa.

Maximiza a janela (ocupa toda a área do monitor) ou reduz para ocupar apenas parcialmente a área disponível.

Fecha o programa, ou seja, faz com que ele seja encerrado.

Minimiza a janela. Basta clicar sobre este botão e o programa será reduzido e irá para a barra de tarefas.



Arquivo

É a partir desta ferramenta que você abre um arquivo novo, salva um trabalho ou imprime, entre outras funções. Curiosidade: na parte inferior desta janela (na maioria dos programas), aparecem os últimos arquivos que você usou. Basta clicar sobre o escolhido para que ele seja novamente aberto.

Barra de rolagem

Quando não é possível mostrar todo o conteúdo de um documento numa única tela, o Windows usa as barras de rolagem. Assim, para ver a parte escondida, basta clicar nas setas ou clicar, segurar e arrastar a barrinha.

Barra de menu

Para usar as janelas de menu, basta clicar sobre elas. Normalmente tem as mesmas ferramentas que aparecem nos ícones.

Ícones (ou barra de ferramentas)

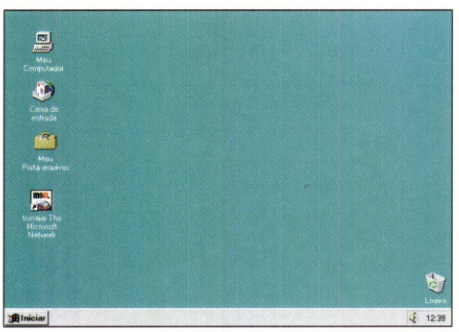
Se você parar o mouse por alguns segundos sobre o ícone, vai aparecer uma mensagem dizendo para que servem (a isso se chama "hipertexto"). Normalmente os ícones têm as mesmas ferramentas da barra de menu.

Brincando e aprendendo

Como trocar o seu papel de parede

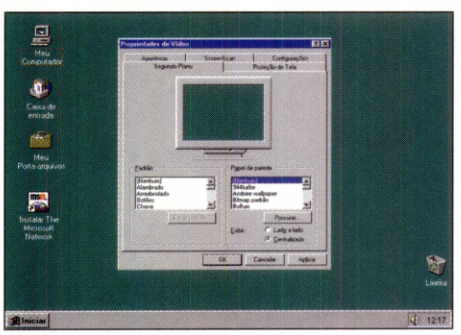
Uma das primeiras coisas que você vai fazer no seu micro é trocar o papel de parede (a imagem que aparece na Área de Trabalho). Como você fica sempre vendo esta parte do computador, por melhor que seja a imagem, ela enjoa. Veja aqui como fazer a troca:

1 - Clique, com o botão direito do mouse, num lugar livre na Área de Trabalho.



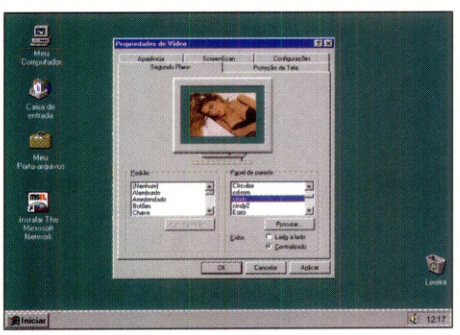
2 - No menu pop up, escolha Propriedades.

3 - Em "Propriedades de Vídeo", selecione Segundo Plano.
(Agora você tem de localizar, no seu computador, onde estão as imagens que pretende usar como Papel de Parede. No CD-ROM, que acompanha esta edição, oferecemos várias imagens. Para usar uma delas, você deve ter clicado em Copiar, para que ela fosse copiada para seu computador. Vamos continuar supondo que você tenha feito esta cópia).



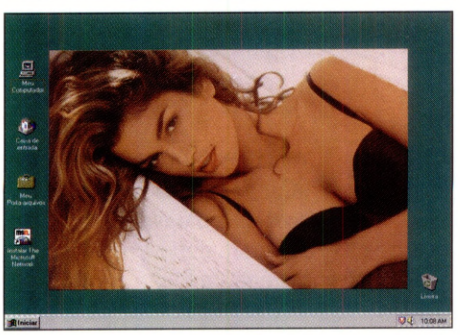
4 - Clique em Procurar. Aparece uma nova janela com seus arquivos. Dê dois cliques em C:.

5 - Use a Barra de Rolagem na lateral até achar a pasta Revista.



6 - Dê dois cliques sobre Revista. Depois, dois cliques sobre Pcfacil e finalmente dois cliques sobre Papel.

7 - Aparece do lado esquerdo o nome da imagem que você copiou. Clique uma vez sobre a escolhida.



8 - Dê OK nesta tela e na seguinte. Pronto, já aparece seu novo papel de parede.

Anatomia do teclado

Mais do que simplesmente escrever, usar um teclado é um prazer (e uma obrigação profissional), para muitas pessoas. O teclado de um computador não foi feito apenas para escrever, embora faça isso esplendidamente bem. Ele tem mais de 100 teclas (felizmente todas identificadas) e, diversas delas, são específicas para uso no computador.

É evidente que você não vai sair por aí tentando decorar o que cada uma é capaz de fazer. Mas cedo ou tarde você precisará tirar uma dúvida sobre a função de alguma delas. Por isso, preparamos este guia para que você possa consultar no momento que desejar. Vale lembrar que, dependendo do programa, elas podem variar um pouco a função. E também que são comuns o uso de várias teclas em conjunto, o que se costuma chamar de Atalho (ou *Hot Key*).

Esc Vem de "escape" (diz-se isqueipe) e significa "escapar", sair de programas. Pode ser útil especialmente em jogos onde não existe botão de saída e para fechar as janelas do Windows.

F1 É o padrão para ativar a Ajuda (*Help*). Infelizmente a maioria das "Ajudas" não resolve praticamente nada, a não ser deixar mais confuso quem já não sabe direito como proceder.



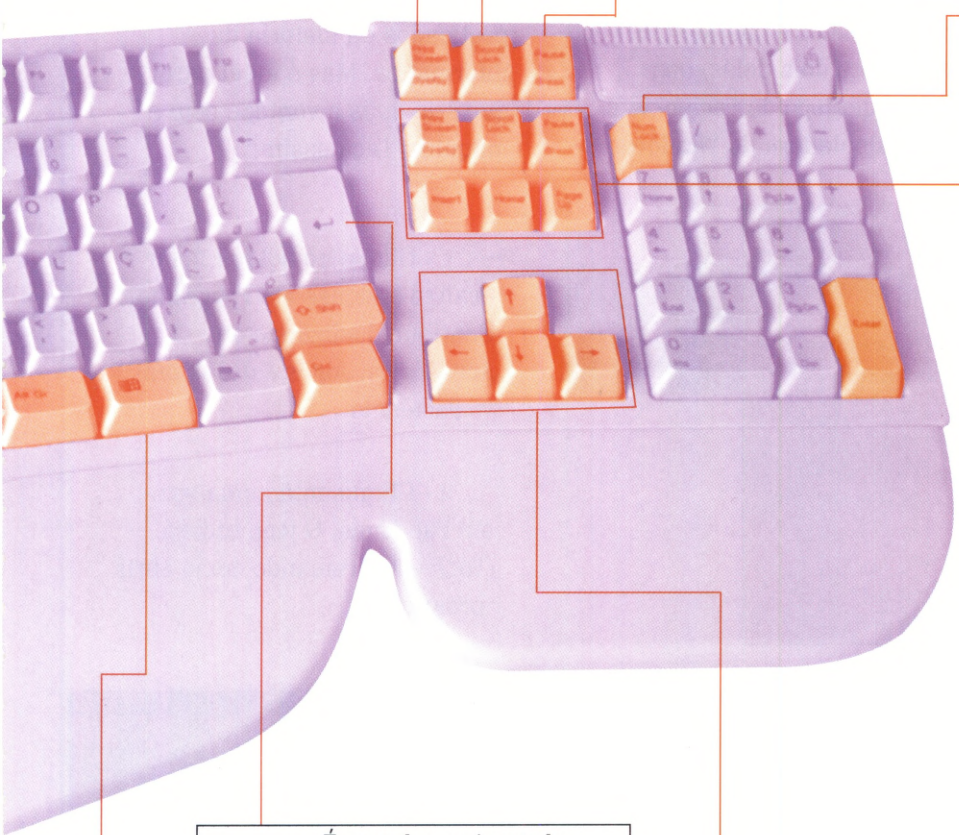
Tab Vem de tabulação das máquinas de escrever. Nos processadores de texto ajuda a dar espaços maiores, porém se o seu processador de textos não for ajustado, não é muito confiável. Sua melhor função é ser usada junto com o Alt. (Assim: Alt+Tab, primeiro pressione o Alt e depois o Tab) para que você possa intercalar vários programas já abertos.

Ctrl Abreviação de *Control* (controle). Sozinha, normalmente, não tem função. Mas é a tecla básica para se usar em muitos atalhos. Por exemplo, Crtl+Esc faz abrir o botão Iniciar, com seus programas.

Alt Vem de *Alternate* (alternar). É usada quase sempre em conjunto com outras teclas. Veja Tab. Um outro ótimo exemplo é o atalho Alt+F4 (pressione primeiro o Alt e depois o F4) para fechar os programas Windows. Aliás, sempre que não souber como fechar um programa, dê uma experimentada em Alt+F4.

Caps Caps Lock – trava o teclado para escrever tudo em maiúsculas. Se você apertar o Shift, escreverá em minúsculas.

Shift Tecla de maiúsculas. É também usada para acentuar palavras. Tecla-se primeiro o acento e depois a palavra. Ela aparecerá acentuada.



Print Screen Significa Imprimir tela. Nos computadores atuais não imprime tela nenhuma. Captura (como se tirasse uma fotografia) da tela que você estiver vendo. Para usá-la, pressione o *Print Screen*, rode o programa *Paint* (por exemplo) e, na barra de tarefas, clique com o mouse em Editar e depois em Colar. Aparecerá a imagem que você "fotografou".

Scroll Lock Em programas antigos servia para "travar" a barra de rolamento para textos, por exemplo. Hoje é muito pouco usada.

Num Lock Quando ligado transforma o teclado numérico numa calculadora. Quando desligado, serve para que se use as setas direcionais mostradas nestas teclas.

Pause Pause/Break – pausa jogos.

Insert Esta tecla pode ser o maior perigo para quem desconhece sua função. Nos processadores de texto, se você esbarrar nela sem querer, irá "comendo" o texto que houver pela frente ao invés de "empurrá-lo". Para desativar a função, basta teclá-la novamente.

Home Volta à linha inicial de um texto.

Page Up Pula "uma página" para cima.

Delete Deletar quer dizer apagar. Em processador de textos apaga a palavra que estiver na frente. É preciso saber bem como usá-la na hora de apagar arquivos. Não deixe de ler "Não vá se perder por aí" na página 26.

End Vai para o final de uma linha.

Page Down Pula "uma página" para baixo.

Enter É uma das mais usadas. Sempre que terminar uma operação, pode optar entre clicar o OK com o mouse ou apertar o *Enter*. Nos processadores de texto tem a função de criar parágrafos.

Setas direcionais – estas são bastante intuitivas. Serve para subir, descer ou ir para os lados em programas de textos. Em jogos é usada para dar a direção do personagem ou dos veículos.

Inexistente nos teclados mais antigos, está se tornando obrigatória nos mais modernos. Acessa o menu do botão Iniciar no Windows 95.

Os programas

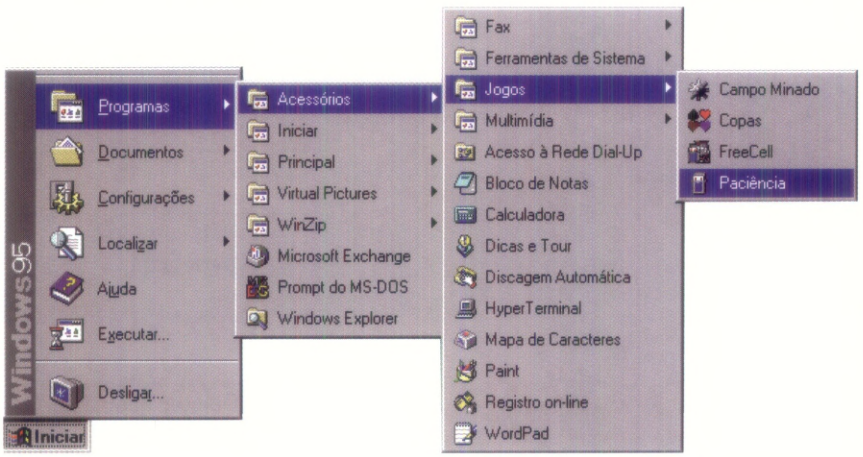
Um computador vazio não adianta nada. Importantes são os programas que estão instalados nele. É a partir destes programas que você vai produzir textos, planilhas, desenhos ou qualquer outra coisa.

Dependendo da marca ou do fornecedor de seu computador ele pode ter vindo com diferentes programas. Também junto com esta revista você está recebendo um CD-ROM com uma série de programas, imagens e várias outras coisas que pode usar no seu micro (veja como usar o CD-ROM na página 5).

Independente desses programas, o Windows 95 já traz muita coisa para você "se divertir". E isso pode ser um bom começo para se familiarizar com sua nova máquina. Sugerimos para um primeiro contato que você experimente dois deles, bem simples: um jogo de Paciência e usar a calculadora do Windows.

Se você está efetivamente nos primeiros passos e ainda se atrapalha com o mouse, duplos cliques, caminho da seta e estas coisas todas, temos a solução ideal para treinar.

Jogue um pouco de Paciência. Este joguinho só tem um problema: vicia. É também um dos jogos mais praticados da história da informática. Mas é ideal para deixá-lo mais à vontade com a máquina. Faça assim:



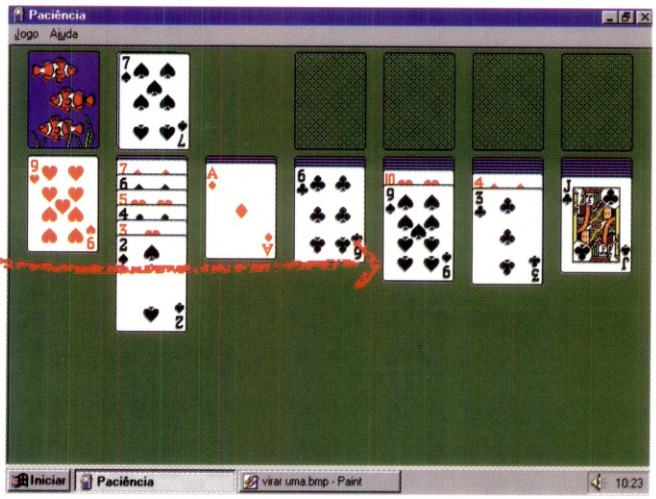
1 - Clique no botão Iniciar e deslize o mouse até Programas. Continue deslizando até Acessórios, Jogos e desça até Paciência.

2 - Clique então uma vez, em Paciência. O jogo rodará. (Você está treinando como abrir programas).

3 - Para configurar o jogo na melhor maneira de jogar (para quando está começando), na barra de menus, clique em Arquivo, deslize o mouse até Opções e deixe a tela como mostrada na figura (assim você já treina um pouco de configurações).



4 - A regra do jogo é, na parte inferior, ir "descendo as cartas" (colocar o nove embaixo do dez, o oito abaixo do nove e assim sucessivamente, sempre alternando uma carta preta com uma vermelha).



5 - Na parte superior do lado direito, você deve colocar os Áses e ir ordenando (crescendo) as cartas e mantendo sempre o mesmo naipe.

6 - Quando não tiver mais cartas para mover, dê um clique no "monte", no lado superior esquerdo, que mais uma carta será virada.



7 - Se tiver dúvidas, clique, segure e arraste a carta pela tela. Onde ela encaixar, aparecerá o contorno.

8 - Para "subir" uma carta para o local dos Áses, pode também dar um duplo clique sobre ela.
Viu? Jogando Paciência você treina praticamente todos os comandos do mouse.

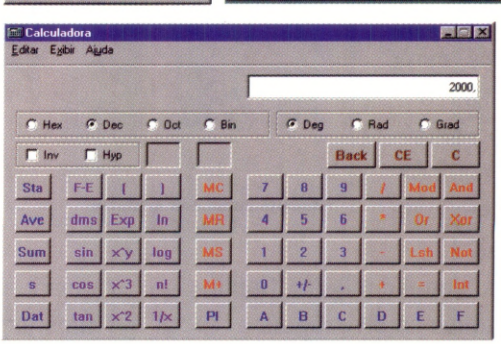
Calculadora

Para um computador, nada mais fácil do que fazer cálculos. Quando você abre a calculadora (sempre deslizando o mouse até chegar em Programas, depois Acessórios e finalmente dando um clique em Calculadora), ela aparece num modo semelhante a qualquer calculadora simples.

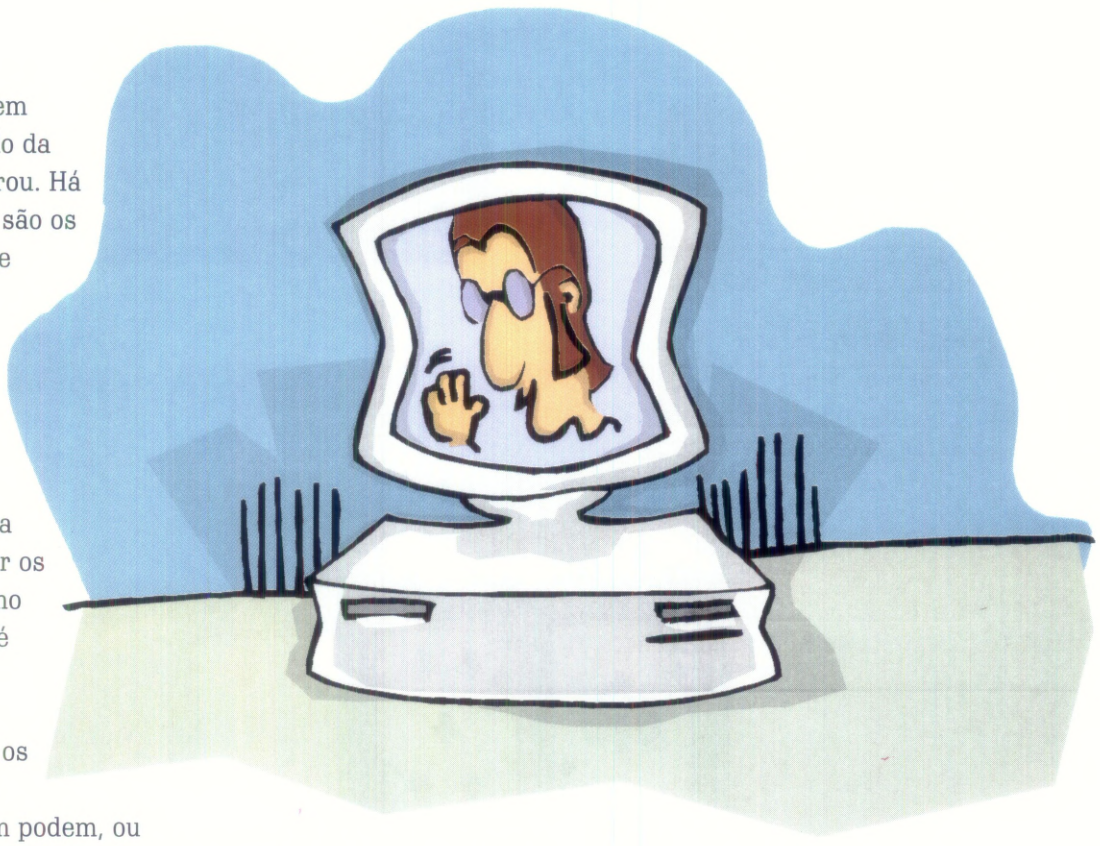


Para usá-la, é possível clicar com o mouse ou então utilizar o teclado numérico (o que fica do lado direito do teclado). Observe que, quando você usa o teclado numérico, o número na tela é "afundado", como se tivesse sido clicado pelo mouse.

Para quem está habituado a usar calculadoras científicas, esta opção também existe, sendo bastante completa. Para ativá-la, basta clicar em Exibir e depois em científica. Automaticamente surgirá a nova calculadora.



Explorando o computador



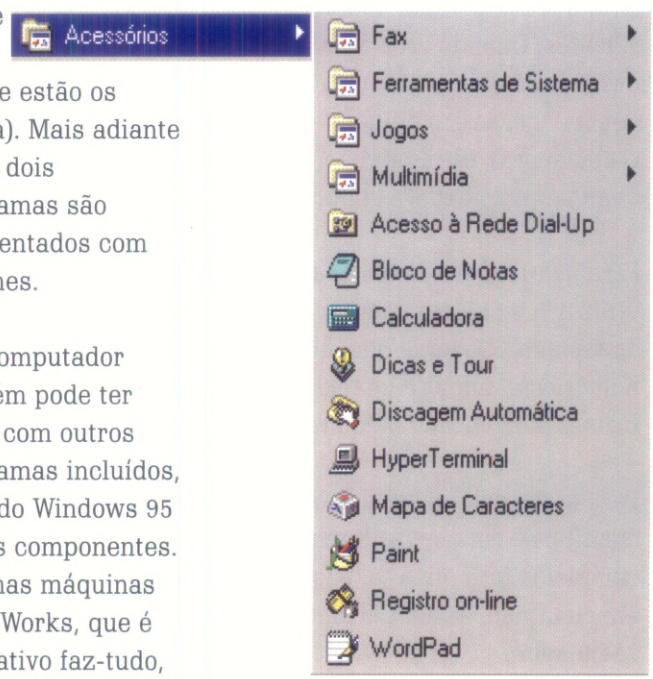
Os programas podem variar dependendo da máquina que você comprou. Há diversos programas que são os básicos do Windows 95 (e mesmo nesse caso é possível haver variação, já que o Windows pode ser instalado de formas diferentes).

Não existe, portanto, uma forma segura de informar os programas que existem no seu micro. O único jeito é explorar a máquina e conhecer o que está instalado nela. Portanto, os programas que estamos falando nesta reportagem podem, ou não, estar no seu micro. Coloque seu chapéu de Indiana Jones e parta para explorá-los.

O que pode ter em sua máquina

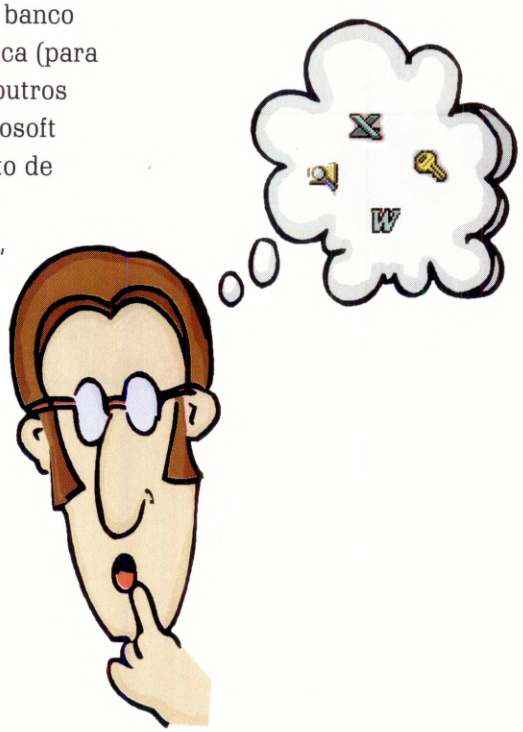
O Windows 95 tem, entre seus componentes, um programa para o processamento de textos, que é o WordPad, e um programa para desenho e visualização de imagens e desenhos, que é o Paint. Como quase todos os programas e acessórios que acompanham o Windows 95, eles ficam no grupo Acessórios, dentro de Programas, no menu Iniciar (o mesmo onde estão os Jogos e a Calculadora). Mais adiante esses dois programas são apresentados com detalhes.





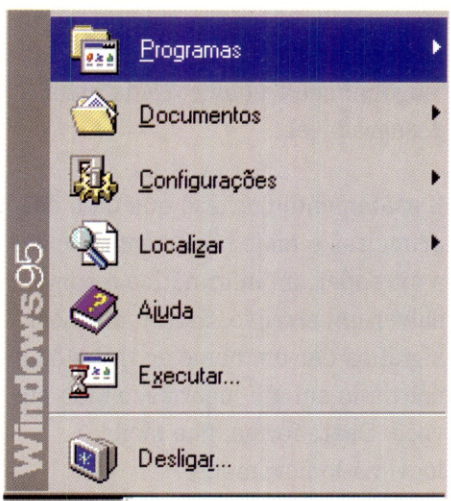
Seu computador também pode ter vindo com outros programas incluídos, além do Windows 95 e seus componentes. Algumas máquinas vêm com o Microsoft Works, que é uma espécie de aplicativo faz-tudo,

com processador de textos, banco de dados e planilha eletrônica (para cálculos financeiros, entre outros usos); outros trazem o Microsoft Office instalado, um conjunto de programas que incorpora o processador de textos Word, a planilha Excel e outros.



E, finalmente, há os programas que você pode instalar. Enciclopédias e outros programas em CD costumam acompanhar computadores ou kits multimídia. E ainda aqueles que existem nas lojas e que podem ser adquiridos.

Confira a lista de programas



A melhor maneira de saber o que tem no seu computador é conferir a lista de programas. Isso mesmo, ele dispõe de uma lista do que foi instalado no seu micro. E a cada programa que você instalar essa lista aumenta. Se, pelo contrário, retirar algum programa, ele some da lista (não precisa ficar nervoso se o "programa sumir". Veja detalhes sobre isso em "É Hora da Faxina" na página 78). Seguindo alguns passos, você confere tudo isso e não precisa ter medo porque não existe risco. Como usar os principais programas você encontra em diversas outras reportagens desta PC Fácil. O princípio de abrir o programa é sempre o mesmo:

1- Clique no botão Iniciar, depois em Programas e, finalmente, deslize o mouse até o nome do programa desejado.

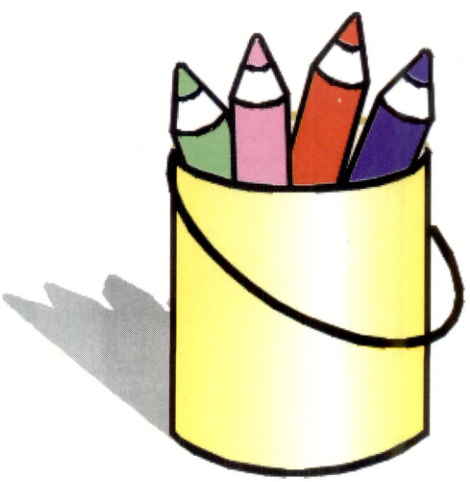
2- Basta, então, dar um clique sobre o nome com o botão da esquerda para executá-lo.

3- Sempre que houver uma setinha do lado direito é porque existem mais programas em novos subgrupos. O procedimento é o mesmo: deslizando o mouse sobre eles, um novo menu se abrirá e você poderá, então, deslizar o mouse sobre o nome do programa desejado, e clicar com o botão da esquerda sobre seu nome para rodá-lo.

4 - Para sair dos programas é só clicar no botão "fechar", ou no "X", no canto superior direito da janela. Mas, com certeza, da próxima vez que abrir esse mesmo programa, ele já será um pouco mais familiar.

Dica:

Os programas são mostrados sempre em ordem alfabética. Inclusive nos subgrupos. Todos os grupos e subgrupos no menu Iniciar são precedidos por um ícone de pasta. Possuem ainda uma setinha, colocada depois do nome, apontando para um novo caminho do mouse. Os programas propriamente ditos vêm logo abaixo dos grupos, acompanhados de seu ícone respectivo, e também agrupados por ordem alfabética.



O computador não sabe sozinho a hora de gravar seus documentos para que você os utilize mais tarde. É preciso "dizer" a ele...

Não vá se perder por aí

Ilustrações: Miriam Duenhas



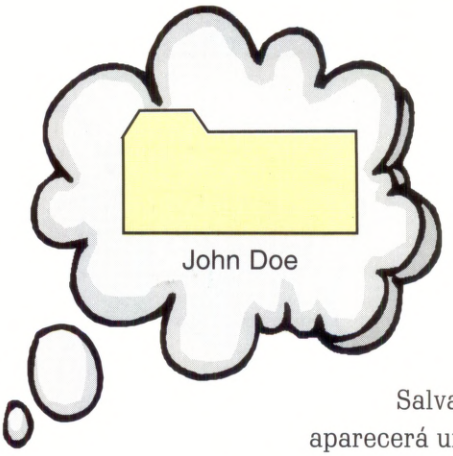
A cena é típica. Você faz um trabalho no micro, um desenho ou um texto, gasta um bom tempo e depois, quando precisa dele novamente, não sabe onde foi parar. Parece até que o computador "engoliu" seu trabalho. Nada mais desagradável.

É exatamente por isso que uma das primeiras e mais importantes coisas a aprender em informática é como salvar um arquivo. Salvar, no caso, significa dar um nome ao trabalho e colocá-lo em um lugar escolhido por você. Desta forma, fica fácil localizá-lo novamente.

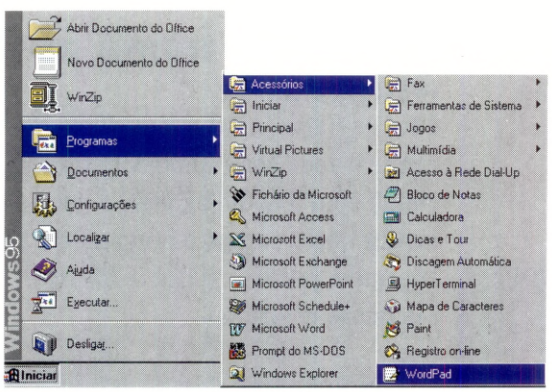
Mesmo que você não faça isso, os programas em Windows, na grande maioria dos casos, dão um jeito de salvar o seu arquivo. Mas, nesse caso, fica mais difícil achá-lo da próxima vez. Aqui você vai conferir como salvar seus arquivos, as regras básicas, e como localizar um arquivo desaparecido.

Como Salvar

Nunca espere terminar um serviço para salvá-lo. Logo no começo se preocupe com isso. Para ajudá-lo a entender o funcionamento de um arquivo vamos propor alguns exercícios para que você treine e, depois, quando for para valer já esteja mais à vontade.

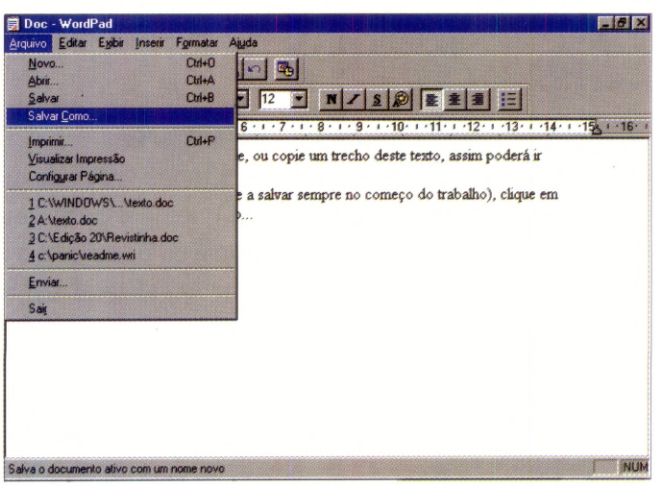


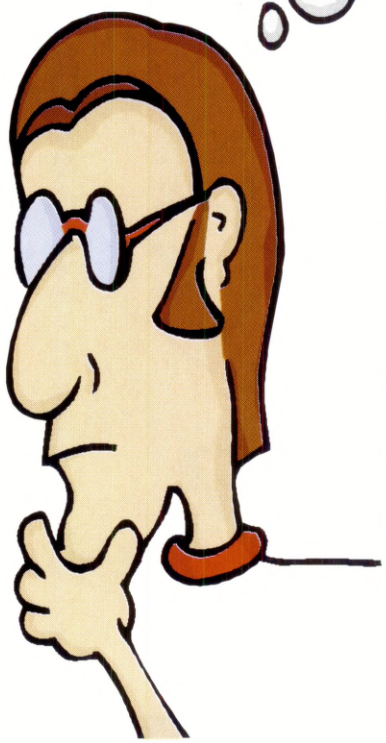
1 - Abra um programa qualquer. Digamos o WordPad. Para isso, clique em Iniciar, deslize o mouse até Programas, depois deslize até Acessórios e clique uma vez sobre o ícone do WordPad. O programa vai abrir.



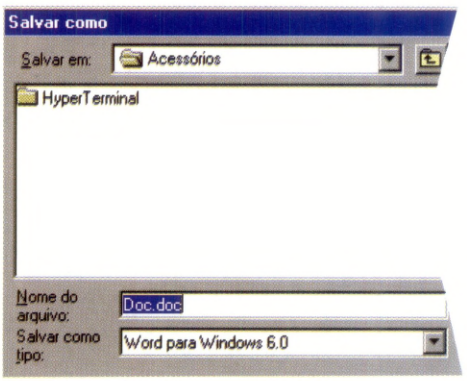
2 - Digite algumas palavras. Seu nome, ou copie um trecho deste texto. Assim, poderá ir treinando também o uso do teclado.

3 - Após algumas linhas (acostume-se a salvar sempre no começo do trabalho), clique em Arquivo e depois vá em Salvar como...





4 - Ao clicar em Salvar como aparecerá uma nova janela. Este é o padrão Windows que você vai encontrar em todos os programas.

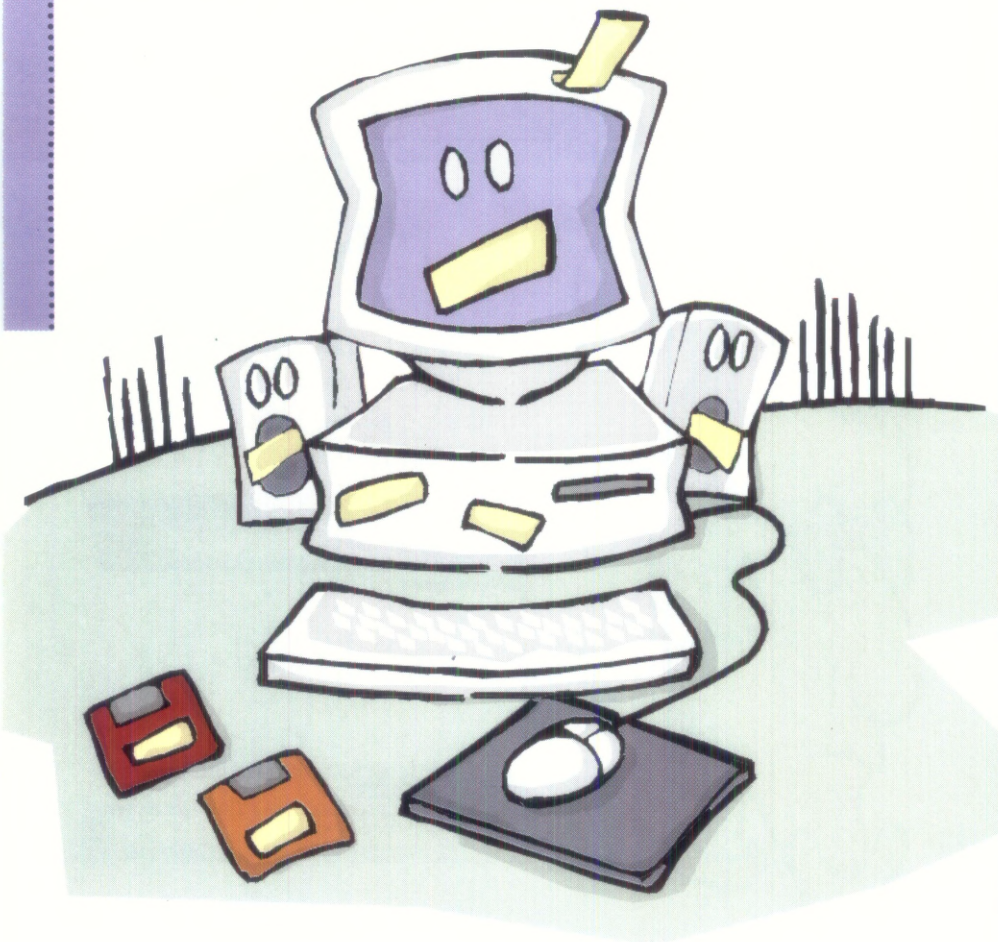


5 - Observe que o próprio programa já deu um nome e uma localização ao arquivo. O nome, normalmente nesse caso, é doc.doc (.doc vem de documento, já que estamos em um processador de texto). Mas você pode, e deve, trocar o nome e a localização do arquivo.

Onde salvar

A melhor maneira de ter seus arquivos organizados e facilmente localizáveis é criar uma pasta para que fiquem sempre juntos. De preferência fora de qualquer programa (assim se por acaso perder um programa não perde seus arquivos).

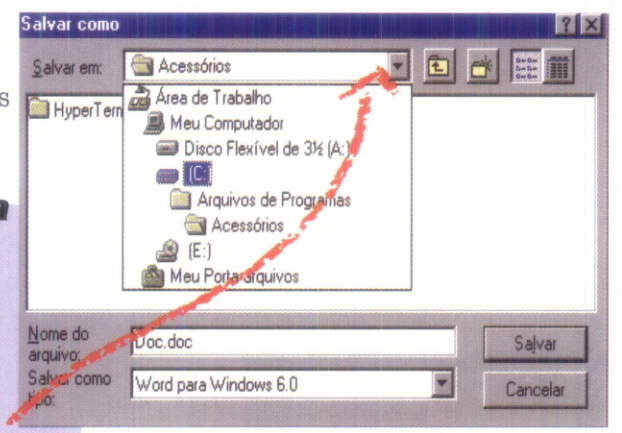
Para que fique mais fácil ainda, o ideal é que você coloque seu nome na pasta. Ele você não esquecerá. Vale lembrar que pasta para o Windows tem o mesmo sentido



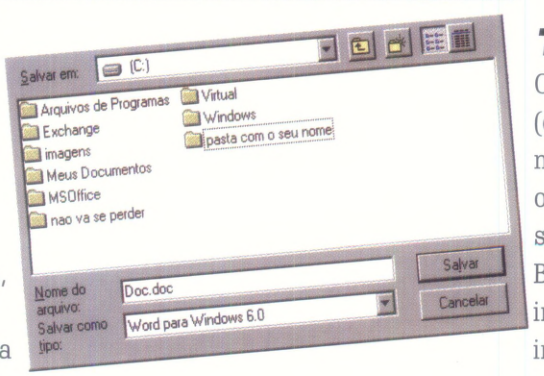
que as pastas de um arquivo, ou seja, um local onde você pode colocar seus documentos ou arquivos.

Criando a pasta com seu nome

6 - Clique sobre esta seta. Aparecerá os drives de seu computador. Deslize o mouse até chegar a letra C: e dê um clique sobre ela.



7 - Clique então sobre este ícone para criar uma nova pasta. Aparecerá imediatamente um retângulo onde está escrito "nova pasta". Digite seu primeiro nome (ou o que quiser, mas evite acentos, sinais ou cedilhas). Se não digitar nada, ela vai ficar com o nome Nova Pasta, mas isso não é recomendado.



8 - Aparecerá então a pasta com seu nome. Se não aparecer, use a barra de rolagem para localizá-la.

Localizando a sua pasta

Treine agora a localização da pasta com seu nome.

9 - Clique na seta, deslize o mouse até o C: e dê um clique sobre ele. Aparecerão diversas pastas. Localize a que leva seu nome e dê dois cliques sobre ela.

10 - Se você não salvou nada antes, ela aparecerá vazia.

Dando um nome ao arquivo

11 - Na parte inferior, em Nome do Arquivo você verá o doc.doc. Dê um clique com o botão esquerdo do mouse neste campo e mantendo-o apertado, passe-o sobre o doc.doc. Ele ficará colorido.

12 - Digite então o nome do arquivo. De preferência a nomes curtos e lembre-se que os símbolos / \ : * ? " < > | não poderão ser usados em nomes de arquivos.

13 - Clique a tecla Salvar. Pronto.

Truque

Os últimos arquivos que você usou (em qualquer programa) ficam na memória. Basta ir em Arquivo e olhar na parte inferior da janela que se abre. Lá aparecem os nomes. Basta dar um clique sobre ele que, imediatamente, serão abertos, não importa onde foram guardados (isso só não vale se você salvou em um

Resumo dos passos para salvamento



A descrição de salvamento, está um pouco longa pela necessidade de explicar como se cria uma pasta e outros conceitos. Depois que você tiver sua pasta, bastará seguir este procedimento.

1 - Clique em arquivo e deslize até Salvar Como...

2 - Clique na seta e depois clique no drive C: (ou outro, se preferir);

3 - Localize a pasta com seu nome e dê um clique sobre ela, com o botão esquerdo do mouse;

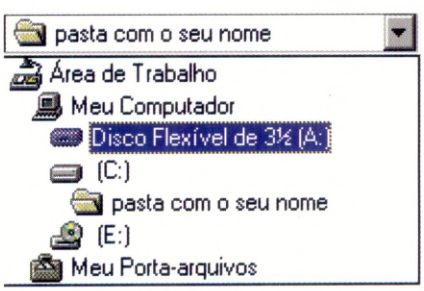
4 - Ilumine (passando o mouse com o botão esquerdo apertado) o nome do arquivo que o programa escreveu, e digite o nome que preferir.

5 - Aperte o botão Salvar.

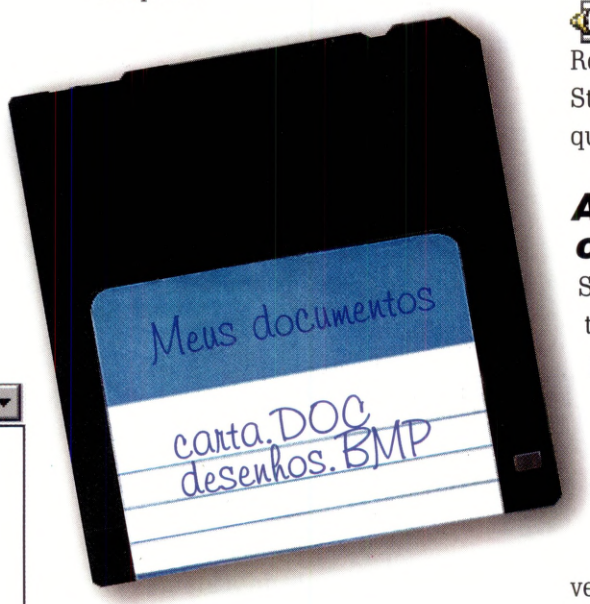
disquete e depois retirou o disquete do drive).

Como salvar em disquetes

O procedimento é exatamente igual. Você pode inclusive criar pastas em disquetes. A única diferença é que você deve colocar o disquete no drive e quando apertar a seta deve clicar em A:.



Se você já tiver salvo no seu computador e quiser salvar também em um disquete, use o Salvar como... e saiba que ficará com uma cópia no computador e outra no disquete.



O sufixo

Você aos poucos vai reconhecer que cada programa coloca automaticamente um sufixo nos arquivos que você cria. Eles ficam assim: tem o nome que você deu, um ponto e depois o tal sufixo. Confira os mais comuns, supondo que você tenha salvo com o nome teste em diferentes programas. Os mais comuns são:

teste.doc – vem de documento e significa que foi feito em um processador de texto como o WordPad, Word 6 ou Word 97.

teste.bmp – indica que é um desenho gerado, por exemplo no Paint do Windows.

teste.xls – a terminação indica que é uma planilha eletrônica feita no Excel.

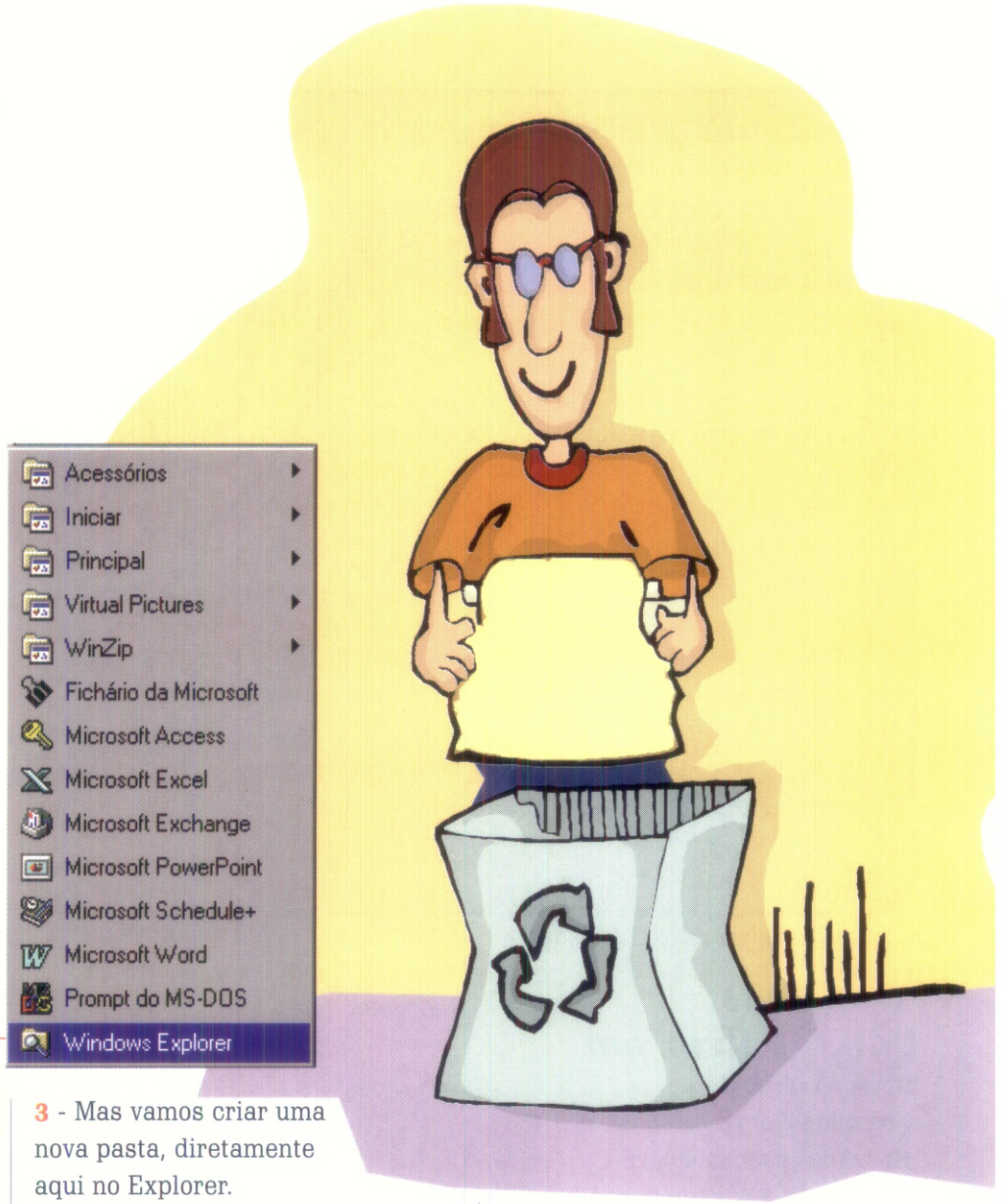
teste.cdr – arquivo feito no CorelDRAW! que é um programa de desenho.

teste.wav – arquivos de som. Rodam, por exemplo, no "Wave Studio", no "Media Player" ou qualquer programa de som.

Aprendendo a usar o Explorer

Saber onde estão os arquivos é algo tão importante que um dos programas do Windows 95 só cuida dos arquivos. É o Explorer. Seu nome é uma alusão clara de que você pode fazer "explorações" pelo mundo dos arquivos que tem no seu computador. Em versões anteriores do Windows havia um programa parecido que se chamava "Gerenciador de Arquivos". E o que você pode fazer aí é exatamente isso: gerenciar seus arquivos.

Se você está começando, precisa ter bastante cautela para mexer nos arquivos. O principal conselho é: só mexa nos arquivos que você produziu. Os outros referem-se a programas ou sistemas que fazem o computador trabalhar. Existem muitas coisas a serem feitas, mas só depois que você tiver um pouco mais de experiência.



Abrindo o Explorer

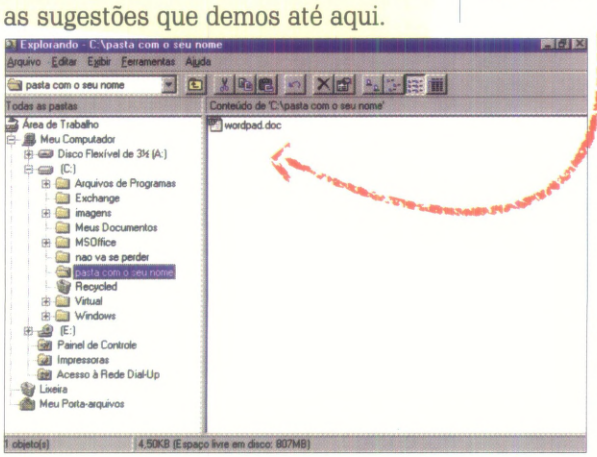
Clique no botão Iniciar, deslize até Programas, e depois deslize o mouse até o Windows Explorer (é sempre um dos últimos). Dê um clique sobre ele e o programa abrirá. Pronto, o que você está vendo é tudo o que seu computador contém. Não seja temerário nesta parte do computador.

Aconselhamos, até que tenha um pouco mais de prática, que continue treinando nos seus arquivos. Faça assim:

Criando uma pasta

1- Localize, do lado esquerdo, a pasta que tem o seu nome. Dê dois cliques sobre a pasta.

2 - Do lado direito, aparecem os arquivos que você produziu, se seguiu as sugestões que demos até aqui.



3 - Mas vamos criar uma nova pasta, diretamente aqui no Explorer.

4 - Coloque o ponteiro do mouse do lado direito. Clique com o botão direito sobre uma área livre (que não tenha nada).

5 - Aparecem várias opções. Deslize o ponteiro até Novo. Aparece então, na parte superior, duas opções: Pasta e atalho.

6 - Clique uma vez sobre a palavra Pasta. Aparecerá um retângulo colorido onde está escrito Nova Pasta. Sem clicar em nada digite um nome. Digamos Teste2. Pronto, aparece sua nova pasta.

Apagando um arquivo

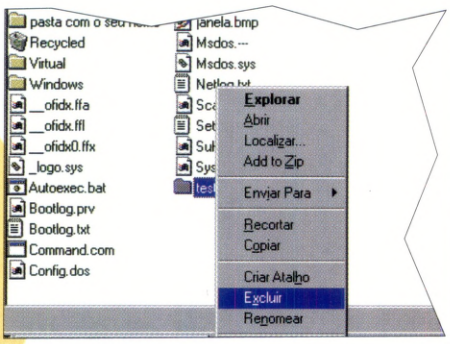
Esta pasta que você acabou de criar não tem nada, está vazia. Vamos portanto, jogá-la fora.

1 - Clique uma vez sobre a pasta Teste2 para que fique selecionada (dentro de um retângulo colorido).

2 - Você pode acabar com ela de duas maneiras:

a) Apertando a tecla Delete no seu teclado;

b) Clicando, com o botão direito do mouse, e escolhendo a opção Excluir.



3 - O programa pergunta então se você tem certeza que deseja remover o conteúdo para a Lixeira.

4 - Clique em Sim e a pasta desaparecerá.



Usando a Lixeira

Todos os arquivos que você apaga (deleta) são enviados para a Lixeira. Este é um programa especial para garantir que seus arquivos (ou qualquer outro) mesmo quando apagados possam ser recuperados.
Há duas formas de se recuperar um arquivo:

Pelo Explorer

1 - Localize do lado esquerdo a pasta Recycled (é assim mesmo, em inglês) ou Lixeira e dê dois cliques sobre ela. Do lado direito aparecem os arquivos apagados.



2 - Clique uma vez sobre o arquivo deletado (no caso o Teste2) para que fique colorido e clique o botão direito do mouse sobre ele.

3 - Escolha então a opção Restaurar. O arquivo volta exatamente para onde estava.

Pela Lixeira que está na área de trabalho

1 - Dê dois cliques sobre o ícone da Lixeira. O programa abrirá e mostrará todos os arquivos que ela contém.

2 - Clique uma vez para iluminar o arquivo escolhido.

3 - Vá em arquivo (ou use o botão direito do mouse) e clique na opção Restaurar. O arquivo voltará exatamente para onde estava.

Limpando a Lixeira

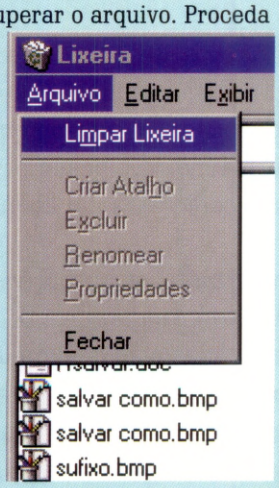
De vez em quando você precisa limpar a Lixeira. Se tiver certeza que nenhum dos arquivos que está lá dentro interessa mais, deve mandar apagar todos. Mas aí é definitivo, ou seja, nunca mais você conseguirá recuperar o arquivo. Proceda assim para limpar a Lixeira:

1 - Dê dois cliques sobre o ícone da Lixeira. O programa abrirá. Confira se efetivamente todos os arquivos que estão lá são inúteis.

2 - Clique uma vez em Arquivo e deslize até Limpar Lixeira dando um clique nesta opção.

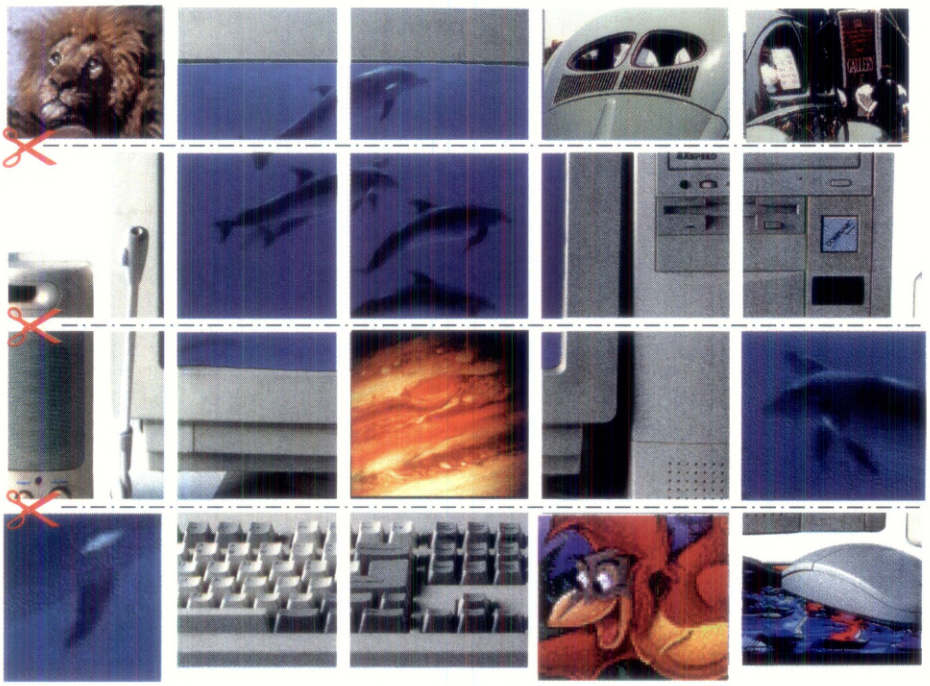
3 - Uma nova janela perguntará se você tem certeza que deseja excluir os itens.

4 - Se tiver certeza clique em Sim e os arquivos desaparecerão para sempre.



Recortando e colando

Recortar e colar, você sabe, é uma brincadeira de criança. Mas em informática, é um recurso super usado. Pode ser com arquivos, textos ou imagens. Como estamos, nestas páginas, falando de arquivos, vamos usá-los como exemplo. Recortando e colando você pode copiar um arquivo de uma pasta para outra, para sua Área de Trabalho, para um disquete ou qualquer local.



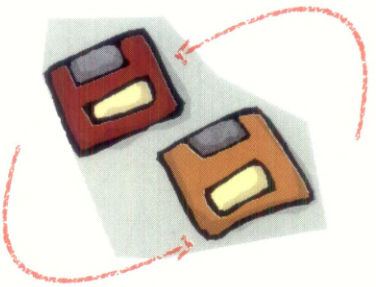
Antes, porém, é importante que você saiba alguns poucos conceitos.

Copiar um arquivo: quando você, como o próprio nome diz, copia o arquivo, ou seja, mantém o original onde ele está e passa a ter uma outra cópia, exatamente igual.

Mover um arquivo: significa que você retirou o arquivo de onde ele estava e passou para um novo destino, nada ficando no local original.

Enviar para... : é o comando que aparece ao se usar o botão direito do mouse. É o mesmo que Copiar e normalmente é usado para se fazer uma cópia para um disquete.

Importante: as operações de copiar ou mover um arquivo podem ser realizadas com a ajuda do mouse e teclado. Clicando e arrastando um arquivo para outra pasta ou mesmo para a Área de Trabalho, mantendo-se a tecla Shift apertada, você estará movendo o arquivo de um local a outro. Se mantiver a tecla Ctrl pressionada, estará copiando o arquivo.

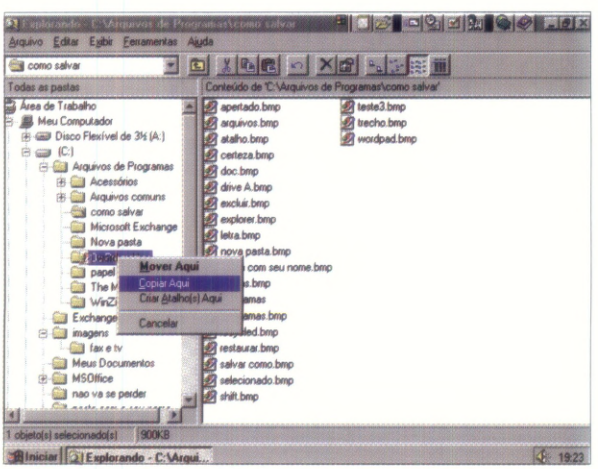


Copiar

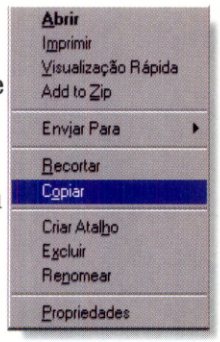
Há várias formas de se copiar um arquivo no Explorer. Acompanhe:

a) Arrastando e soltando

Clique sobre o ícone do arquivo que deseja copiar, usando o botão direito do mouse. Mantendo o botão apertado, arraste o ícone sobre a pasta para onde pretende levar o arquivo e solte o botão. Um menu aparecerá automaticamente. Escolha, então, a opção Copiar.



b) Usando o menu do botão direito do mouse



Clique no arquivo com o botão direito do mouse. No menu que aparece, escolha a opção Copiar. Agora clique novamente com o botão direito sobre o ícone da pasta para onde pretende levar o arquivo. O mesmo menu aparecerá. Escolha, então, a opção Colar.

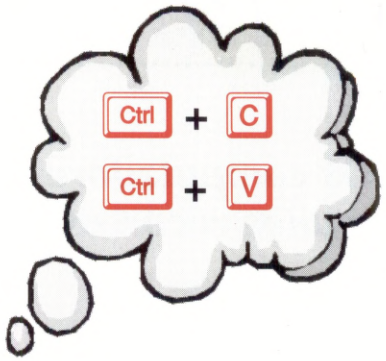
c) Usando a Barra de Ferramentas do Explorer



Clique sobre o ícone do arquivo que deseja copiar para iluminá-lo (use o botão esquerdo do mouse). Em seguida, clique no botão Copiar da barra de tarefas (o botão com o desenho das duas folhinhas, ao lado da tesoura). Agora, ilumine a pasta para onde deseja copiar o arquivo e clique no botão Colar (o botão com a prancheta e a folhinha, à direita do botão Copiar).

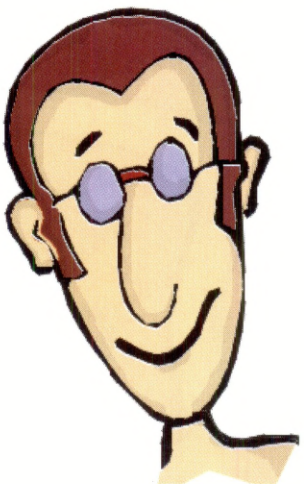
d) Usando comandos no teclado (atalhos)

Clique sobre o ícone do arquivo que deseja copiar para iluminá-lo (use o botão esquerdo do mouse). Em seguida, tecle Ctrl, mantenha apertada e tecle C (representa-se este comando com Ctrl+C). Ilumine a pasta para onde deseja copiar o arquivo, tecle Ctrl novamente e, mantendo-a pressionada, tecle V (este comando é representado por Ctrl+V).



Mover

Os procedimentos para se mover um arquivo são bem semelhantes. Nas opções Arrastando e Soltando, ou Usando o botão direito do mouse, basta repetir os procedimentos, apenas escolhendo Mover no menu em vez de Copiar. Acompanhe as outras opções:



a) Usando a Barra de Ferramentas do Explorer

Ilumine o arquivo. Em seguida, clique no botão Cortar da barra de tarefas (o botão com o desenho da tesoura). Agora, ilumine a pasta para onde deseja copiar o arquivo e clique no botão Colar.

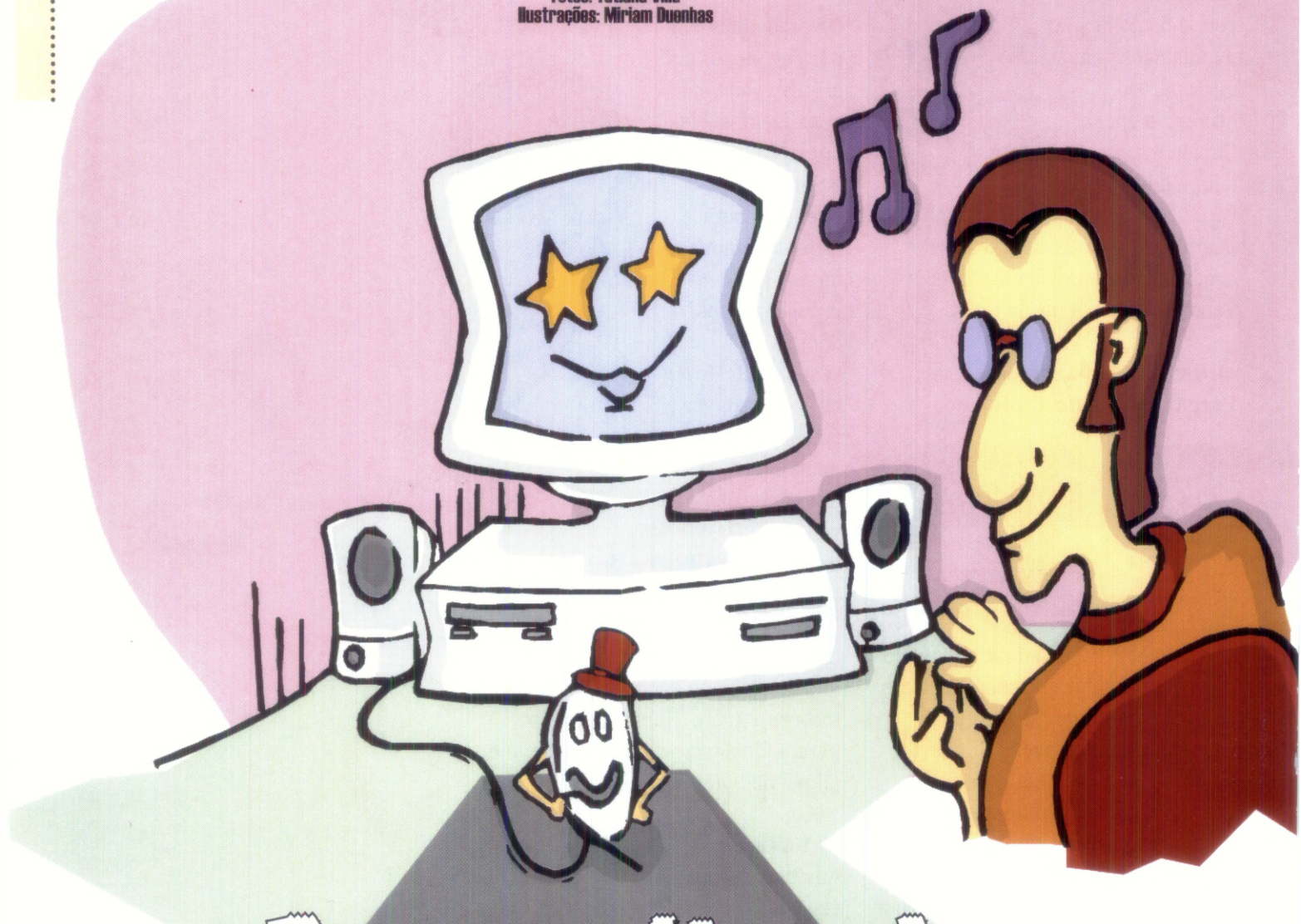
b) Usando comandos de teclado (atalhos)

Clique sobre o ícone do arquivo que deseja copiar para iluminá-lo. Em seguida, tecle Ctrl, mantenha apertada e tecle X (o comando é Ctrl+X). Ilumine a pasta para onde deseja copiar o arquivo, tecle Ctrl novamente e, mantendo-a pressionada, tecle V (este comando é representado por Ctrl+V).



Os computadores modernos já vêm prontos de fábrica com muitos recursos especiais. Veja como usá-los

Texto: Mário Fittipaldi
Fotos: Tatiana Villa
Ilustrações: Miriam Duenhas



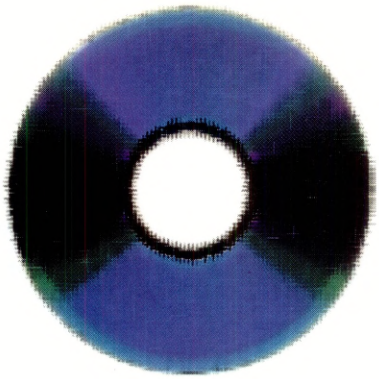
Aproveitando Os recursos Especiais

No momento em que você liga seu computador e o Windows entra na tela, você escuta um som característico. Isso porque seu computador é multimídia, ou seja, é também capaz de reproduzir sons, imagens e vídeos. A ferramenta principal para isso é o drive de CD-ROM. Como os CDs têm grande capacidade de guardar informações, é normalmente neles que você encontra os chamados programas multimídia – jogos, enciclopédias ou, histórias animadas. No CD-ROM que você ganhou com esta revista, por exemplo, você vai encontrar uma infinidade de programas, jogos e outros recursos, entre eles, sons para deixar seu computador mais divertido.

Além disso, é possível associar sons a eventos que acontecem no computador, exatamente como aquele som que você ouviu quando iniciou o Windows. Seu computador pode também gravar e reproduzir sua voz através do microfone ou ainda gravar e reproduzir CDs de áudio comuns, através do drive de CD-ROM. Aprenda agora a utilizar esses recursos incríveis.

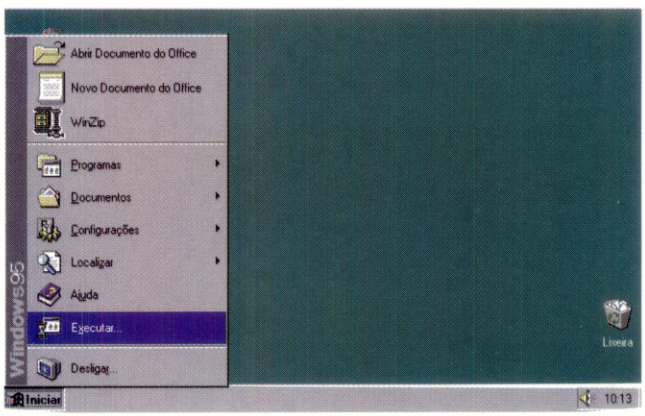
Como instalar as caixas acústicas

Se o seu computador não possui alto-falantes embutidos – no monitor ou no gabinete da CPU – será necessário instalar as caixas acústicas. Isso é feito no painel traseiro. Você deve ter duas caixas. Primeiro é necessário conectar a caixa principal ao computador. A



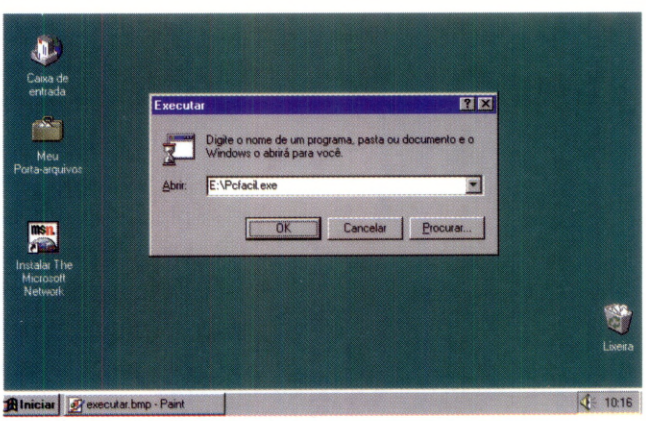
Como Rodar um CD-ROM

Na maioria dos computadores com o Windows 95, rodar um CD-ROM é extremamente simples, devido a um recurso chamado Auto-reprodução. Basta inserir o CD na bandeja do drive de CD que ele será automaticamente executado. No entanto, em alguns computadores esse recurso não estará disponível. Se, ao inserir o CD nada acontecer, siga os passos:

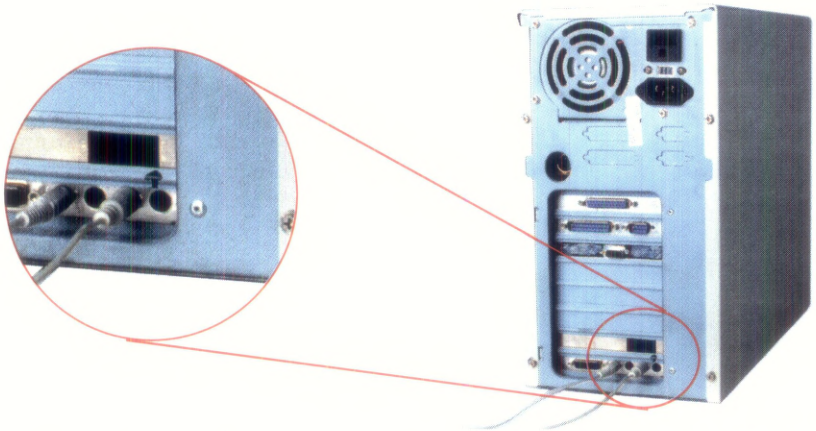


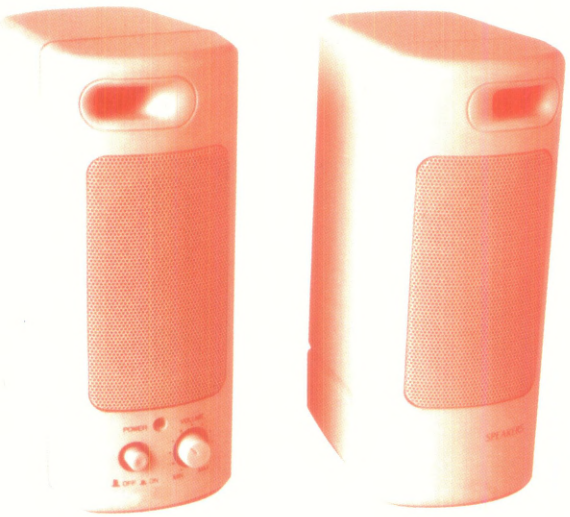
a) Clique no botão Iniciar e escolha Executar;

b) Na janela que aparece, digite a linha de comando para executar o CD. Ela normalmente vem descrita no próprio CD ou no manual que acompanha o produto. Por exemplo, para rodar o CD que você ganhou com esta revista, digite: D:\PCFACIL
Substitua D pela letra correspondente ao seu drive de CD-ROM.



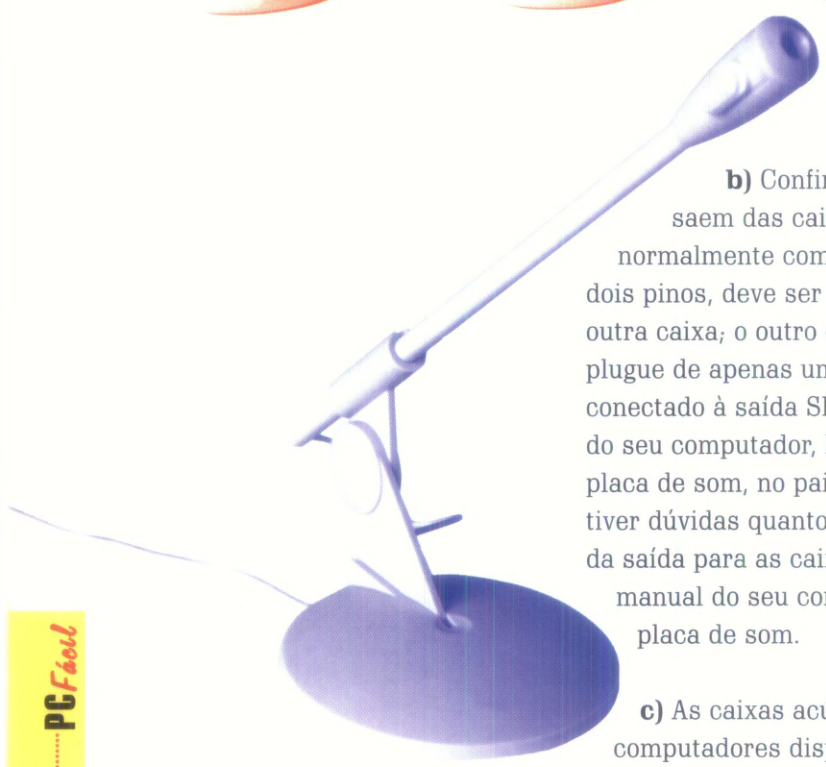
c) Clique OK. O programa contido no CD-ROM será executado e você poderá aproveitar todos os seus recursos.





segunda caixa é conectada à caixa principal. Essa operação é bastante simples de realizar. Veja o esquema e confira nas fotos.

a) Na parte traseira das caixas acústicas existe um compartimento para pilhas. Abra-o: é aí que normalmente estão os fios que devem ser conectados para que tudo funcione.

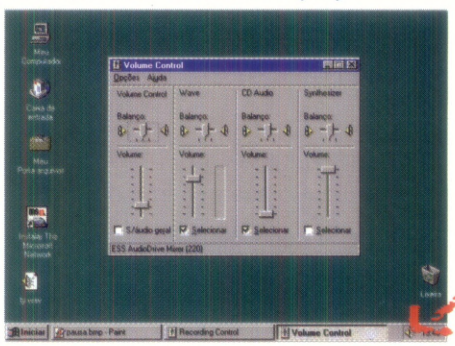


b) Confira os cabos que saem das caixas: um, normalmente com um plugue de dois pinos, deve ser conectado à outra caixa; o outro cabo, com um plugue de apenas um pino, é conectado à saída SPEAK (ou SPK) do seu computador, localizado na placa de som, no painel traseiro. Se tiver dúvidas quanto à localização da saída para as caixas, consulte o manual do seu computador ou da placa de som.

c) As caixas acústicas para computadores dispõem de amplificador para melhorar a qualidade de som. Se você quiser utilizá-lo, deve alimentar as caixas com pilhas ou o adaptador para corrente alternada (se incluído). Entretanto, as placas de som já contam com um pequeno amplificador, dispensando o uso do amplificador das caixas.

Controlando o volume

Basta dar um clique no ícone do alto-falante, na Bandeja de Ícones da Barra de Tarefas. Um controle deslizante aparece: basta regulá-lo para a altura desejada. Com um duplo clique nestes ícones, você pode controlar o volume de cada fonte de sinal sonoro (como arquivos Wave, MIDI, Microfone, CD Player).



Usando o microfone

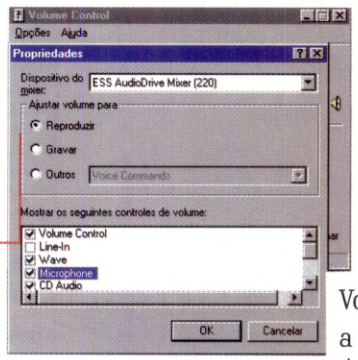
A maioria dos PCs tem microfone embutido, ou permite que esse acessório seja conectado. Isso é feito no painel traseiro, através da entrada Mic da placa de som. Normalmente ela está identificada. Se não estiver, consulte o manual do equipamento ou da placa de som para localizar a entrada correspondente. Depois de instalado o microfone, veja como usá-lo:

Para falar

a) Dê um duplo-clique no ícone do alto-falante localizado na Bandeja de Ícones, na Barra de Tarefas.

b) Um painel com controles de volume deslizantes aparece. Aumente o volume do controle Microfone.

c) Se o controle Mic não aparecer, vá no menu Opções, no canto superior esquerdo da janela, e escolha Propriedades. Em Ajustar volume para, marque a opção Reproduzir. E, em Mostrar os seguintes controles de volume, clique na opção Mic para marcá-la. Dê OK.



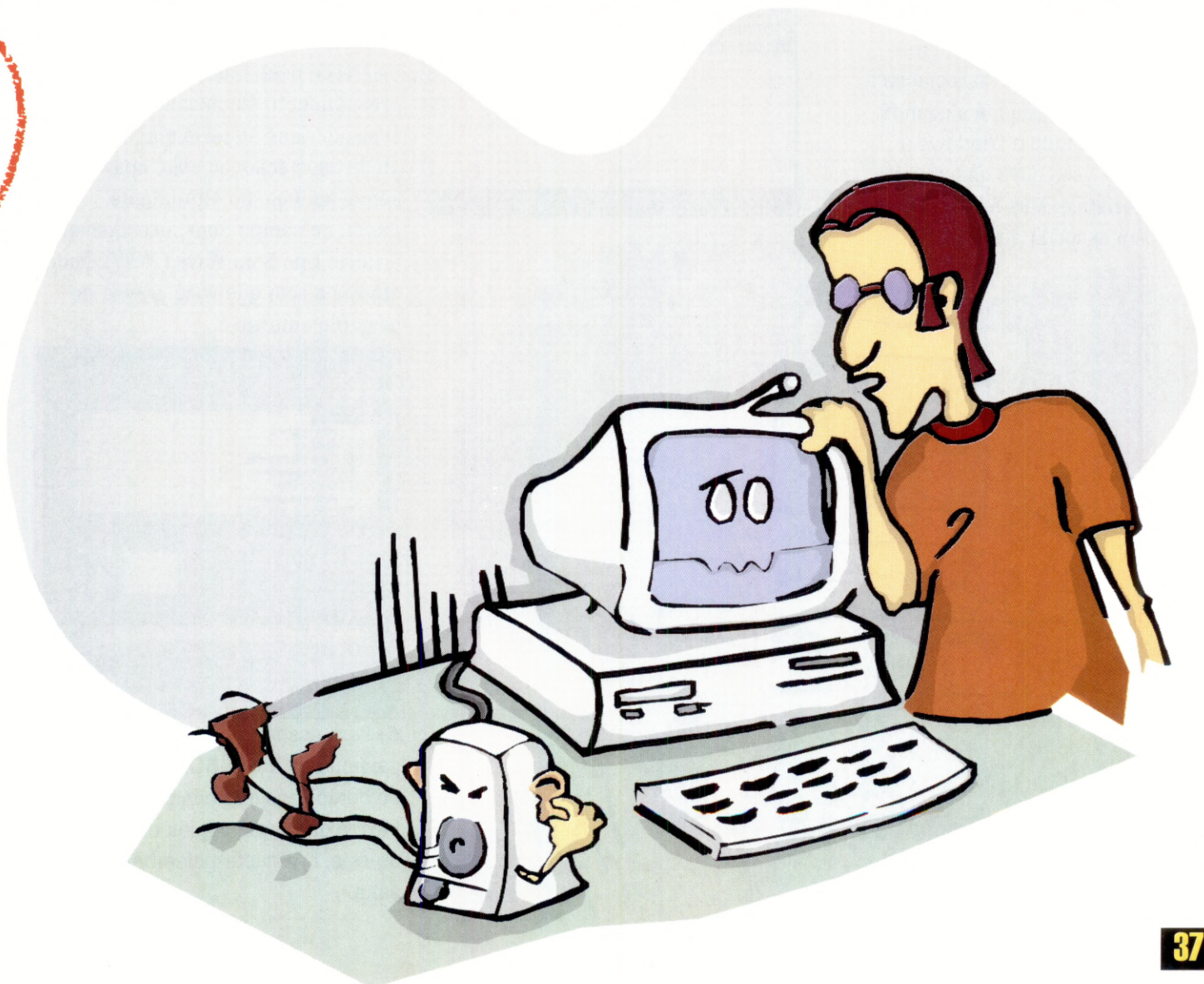
d) Agora é só falar ao microfone. O som de sua voz deverá sair nos alto-falantes.

e) Quando terminar de gravar, é aconselhável reduzir o volume do microfone para evitar realimentação. Faça isso no controle de volume. Outra opção é, ainda no Controle de Volume, marcar a opção Sem Áudio. Ou, simplesmente, desligar o botão no "Off", se ele existir no seu microfone.

Para gravar

a) Dê um duplo clique no ícone do alto-falante na Bandeja de Ícones, na Barra de Tarefas;

b) Vá ao menu Opções e escolha Propriedades. Em Ajustar Volume, marque a opção Gravar. Certifique-se de que o botão do microfone, se existir, esteja em "On". E que o box Microfone esteja marcado em Mostrar os seguintes controles de volume. Clique em OK. Agora, é só ajustar o volume do microfone.



c) No menu Iniciar, escolha Programas -> Acessórios -> Multimídia -> Gravador de Som.

d) Clique no botão vermelho, à direita (Rec), e fale.

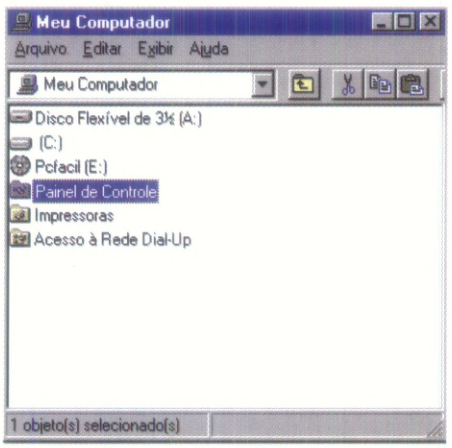


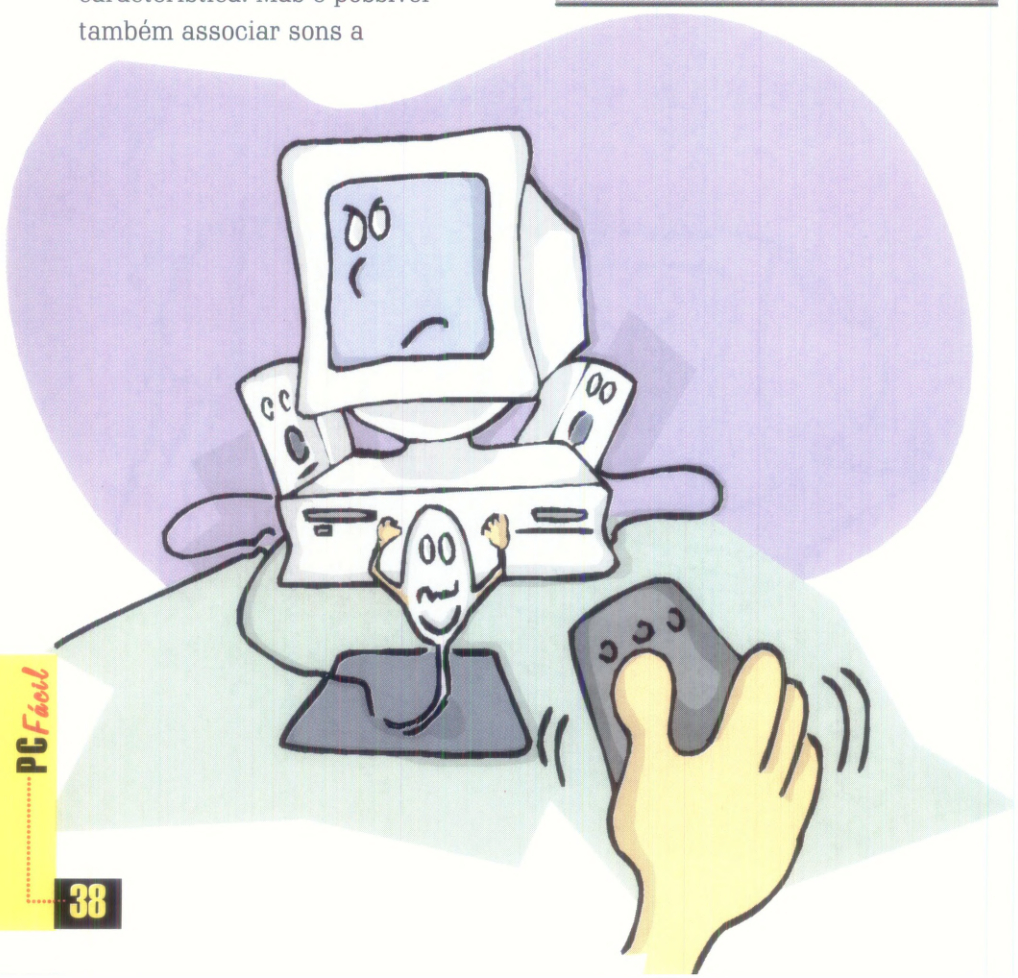
e) Quando terminar, clique em *Stop* (o retângulo preto). Vá ao menu Arquivo e salve sua gravação. Para ouvi-la, basta acionar *Play* (a seta, como nos gravadores cassete).

Como associar sons a eventos do Windows

Muitas das ações do Windows (eventos) podem ser associadas a sons. A associação mais comum acontece quando o Windows é iniciado – você ouve uma música característica. Mas é possível também associar sons a outros eventos, como o aparecimento de caixas informativas (que contêm mensagens importantes, normalmente identificadas por exclamação ou o "i" de Informação), maximizar ou minimizar janelas, e assim por diante. Para associar sons a eventos do Windows, faça assim:

a) Abra a pasta Painel de Controle, localizada em Meu Computador.

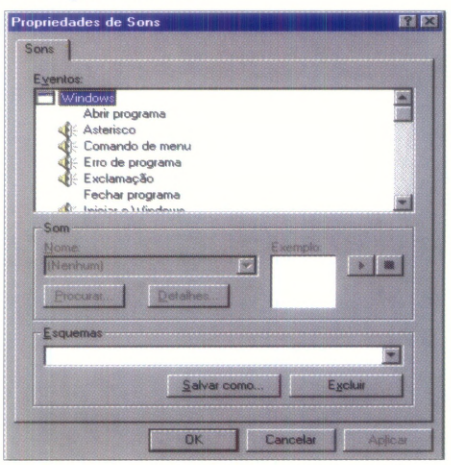




b) Dê um duplo clique no ícone Sons.

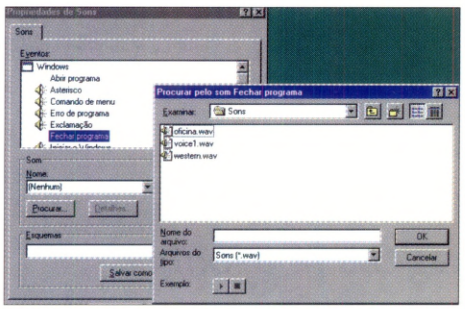


c) A janela Propriedades de Sons aparece. No campo Eventos você vê a lista das ações que podem ser associadas a sons. Os que aparecem com o símbolo de um alto-falante, ao lado, já têm sons associados, mas você pode mudá-los. O procedimento é o mesmo para associar sons àqueles que não têm ainda asociação, ou seja, aparecem sem o símbolo do alto-falante. Basta, no campo Sons, escolher um arquivo tipo Som Wave (.WAV). Pode até ser o som que você gravou no exemplo anterior.



d) Para associar os sons que você ganhou com o CD-ROM, basta clicar no botão Procurar e indicar a pasta para a qual você copiou o arquivo, ou seja, c:\revista\pcfacil\entrete\sons.

e) Clique em OK. A partir de agora, sempre que aquele evento ocorrer, você ouvirá o som escolhido.



Para ouvir um CD de áudio

a) Basta inserir o CD de áudio na bandeja do drive de CD-ROM. O recurso de Auto-reprodução reconhece o CD e passa a tocá-lo automaticamente.

b) Caso seu computador não tenha Auto-reprodução, insira o CD de áudio. Vá então ao menu Iniciar e escolha Programas -> Acessórios -> Multimídia -> CD Player. Agora, basta clicar em *Play* para ouvir seu CD.

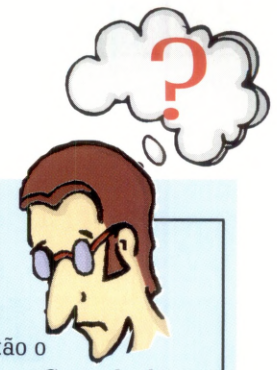
Para gravar o trecho de um CD de áudio

a) Abra o CD Player e pause a música no início do trecho escolhido para ser gravado.

b) Abra então o Gravador de Som conforme descrito anteriormente, clicando na tecla Rec.

c) Clique então em *Play* no CD Player. O gravador de som deve gravar o trecho escolhido. Quando terminar, clique em *Stop,* vá em Arquivo e salve sua gravação. Para ouvir o trecho gravado, basta clicar em *Play* no Gravador de Som.

Soluções de Problemas



O CD de áudio não toca

1 – Confira a ligação das caixas acústicas no painel traseiro. Veja se o cabo das caixas acústicas está plugado na saída de alto-falantes (normalmente identificada como *Speakers* ou SPK *Out*).

2 – Ajuste o nível de volume geral. Clique no ícone do alto-falante, na Bandeja de Ícones da Barra de Tarefas, e ajuste o nível. Certifique-se de que a opção Sem Áudio esteja desmarcada.

3 – Ajuste o nível de volume do CD. Dê um duplo clique no ícone do alto-falante, na Bandeja de ícones da Barra de Tarefas. Com o Controle de Volume aberto, confira então o nível de volume da opção CD, certificando-se de que o campo Sem Áudio esteja desmarcado. Se o nível de volume do CD não estiver disponível, vá em Opções, escolha Propriedades e marque a opção CD. Dê OK e ajuste então o volume.

O microfone está sem som

1 – Veja se ele está ligado na entrada Mic, no painel traseiro do seu computador e se o botão do microfone está na posição "On".

2 – Ajuste o volume para reprodução, clicando uma vez sobre o ícone de volume da Bandeja de Ícones na Barra de Tarefas.

3 – Ajuste o volume do Microfone no Controle de Volume.

Não consigo gravar minha voz

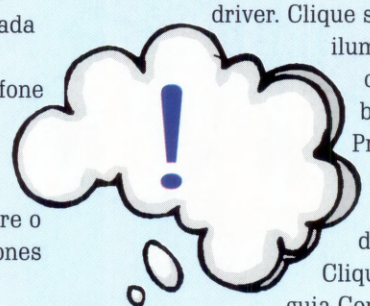
1 – Confira o funcionamento do microfone como descrito no item anterior. Se não ouvir sua voz nas caixas, o microfone pode não estar funcionando, ou o volume não está ajustado, ou ainda não está conectado corretamente.

2 – Se o microfone funciona, ajuste então o volume de gravação no Controle de Volume. Dê um duplo clique no ícone do alto-falante, na Bandeja de Ícones da Barra de Tarefas; vá em Opções e escolha Propriedades. Clique então no campo Gravar e certifique-se de que a opção Microfone esteja marcada. Dê OK e ajuste o volume de gravação para o nível desejado.

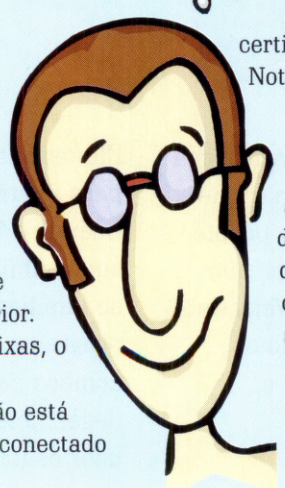
O CD não roda quando inserido na bandeja do drive de CD-ROM

O sistema de Auto-reprodução está desligado ou não pode ser configurado no seu computador.

1 - Para ligar: abra o Painel de Controle, em Meu Computador, e dê um duplo clique no ícone Sistema. Clique na Guia Gerenciador de Dispositivos e localize o driver do seu CD-ROM, clicando no pequeno sinal de +, à esquerda do ícone, para visualizar o driver. Clique sobre ele para iluminá-lo e clique então no botão Propriedades para ver as propriedades do dispositivo. Clique agora na guia Configurações e certifique-se de que a opção Notificação de auto-insersão esteja marcada.



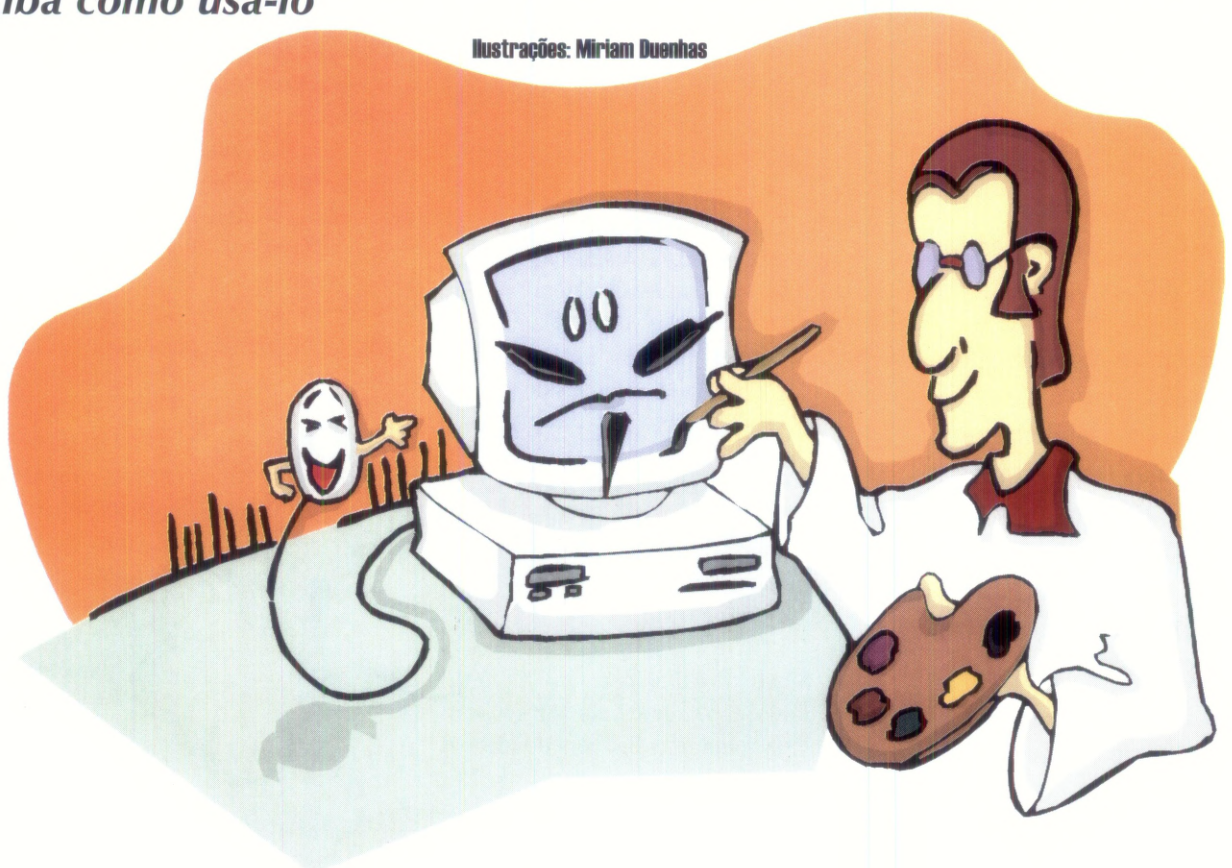
2 - Se a Notificação de auto-insersão não estiver disponível; significa que seu dispositivo de controle do drive de CD-ROM não suporta Auto-reprodução. Rode o CD manualmente, através do comando Executar do botão Iniciar.



Torne-se um Artista do mouse

O programa Paint faz parte do Windows 95 e já deve estar no seu computador. Serve para desenhar e para ver imagens já prontas. Saiba como usá-lo

Ilustrações: Miriam Duenhas



O Paint é um programa para desenhar que faz parte do pacote de acessórios que vêm com o Windows 95 (ver reportagem Explorando o Computador, na página 24) e, portanto, faz parte do seu computador.

Ele permite criar desenhos simples para ilustrar qualquer trabalho. Usando o Paint você pode melhorar suas habilidades de desenho e ainda se familiarizar com esse tipo de programa. Se for o caso, é um ótimo começo para ilustradores e desenhistas se prepararem para usar os programas profissionais de arte como o CorelDRAW!, FreeHand ou Illustrator. Mas mesmo que você não pretenda se tornar um desenhista, vale a pena experimentar o programa para conhecer melhor seu computador.

Para que serve

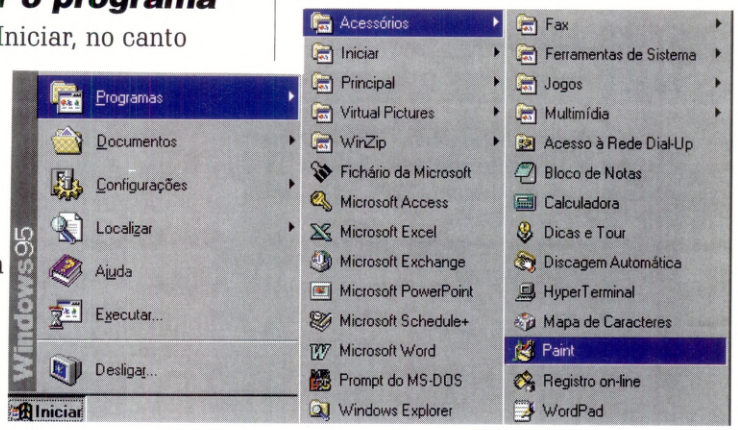
O Paint é um programa para

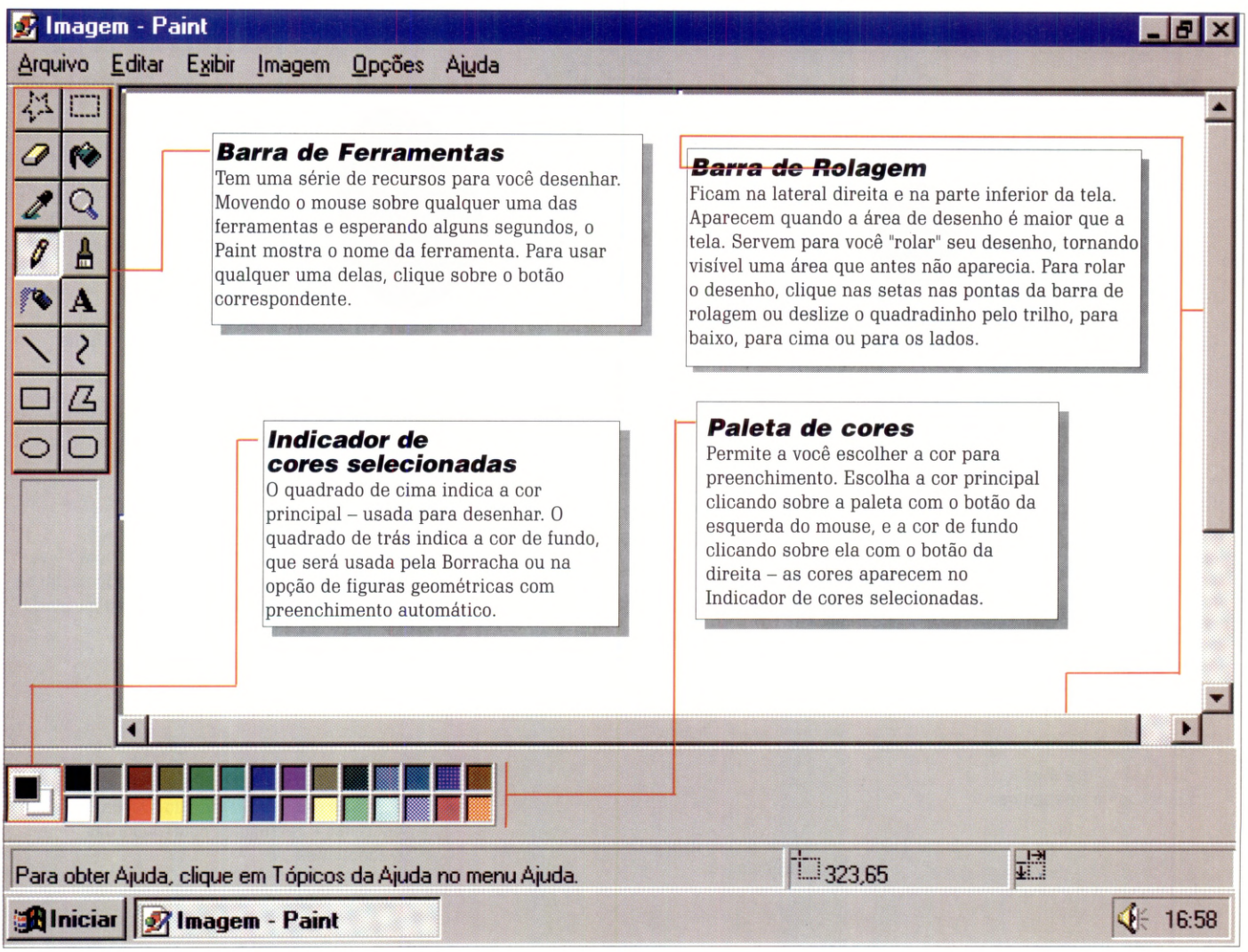
trabalhar imagens. Nesta reportagem você vai conhecer em detalhes como executar seu primeiro desenho. Mas o Paint serve também para abrir e editar imagens como fotografias, cliparts (aqueles desenhos prontos) ou ilustrações.

O CD-ROM que você recebeu, junto com esta edição, tem uma coletânea de fotos e cliparts que você pode "abrir" (ver na tela do micro) usando o Paint. A grande vantagem é que você pode mexer e alterar essas imagens à vontade já que nenhuma alteração pode ser gravada no CD-ROM. Para gravar suas alterações, só copiando para seu computador.

Como abrir o programa

Vá até o botão Iniciar, no canto esquerdo da tela do Windows, selecione Programas e localize a pasta Acessórios. Deslize o mouse até o ícone do Paint (um baldinho de tinta amarelo) e dê um clique sobre ele. O programa será aberto e você já poderá começar a desenhar. Antes, porém, é bom ter uma idéia dos recursos do programa. Não é preciso decorar para o que serve cada ícone. Cada vez que tiver dúvidas, basta consultar esta lista: ☞





Ferramentas para seleção

Para usá-las, clique com o botão esquerdo e, mantendo-o pressionado, arraste o mouse até que a linha de seleção envolva a figura que se quer selecionar. Uma vez selecionada uma área, você pode movê-la, recortá-la, copiá-la e até mesmo colá-la em outra parte do desenho.

Edição

Apagador/Apagador de Cor – a borracha apaga o desenho sob o cursor, substituindo-o pela cor de fundo. Usando o botão direito, a borracha apagará apenas as áreas do desenho que estiverem preenchidas com a cor selecionada como principal.

Selecionar Forma Livre – recorta uma área qualquer, de forma irregular. Basta contornar a figura com o mouse.

Seleção – recorta uma área retangular.

Dica: ao recortar uma área com o botão da direita, automaticamente aparece um menu com as opções Recortar e Copiar, entre outras funções.



Seleciona Cor – o conta-gotas permite coletar (selecionar) uma cor numa determinada área do desenho para usá-la em outra parte. A cor coletada com o conta-gotas será a cor principal.

Brush – o pincel funciona exatamente como o lápis, mas permite que você escolha alguns tipos de cerdas diferentes, que resultam em traços diferentes: chanfrados, arredondados, entre outros. Com a ferramenta Pincel selecionada, escolha a cerda desejada no quadro logo abaixo da Barra de Ferramentas.

Desenho

Lápis – usado para fazer desenhos à mão livre. Clique com o botão da esquerda e, mantendo-o pressionado, arraste o mouse para desenhar. Usando o botão da direita você desenha usando a cor de fundo.

Curva – permite desenhar linhas sinuosas (é possível alterar a espessura do mesmo modo que em Linha). Para deixá-la sinuosa, após ter criado o segmento, clique novamente sobre ele, mantendo o botão do mouse pressionado. Movimente o mouse para deformar a linha como desejado.

Spray – também funciona como o Pincel e o Lápis. Permite a escolha de diferentes tipos de pressão do bico de tinta no quadro abaixo da Barra de Ferramentas. É uma das opções mais divertidas do Paint.

Linhas

Linha – para construir segmentos de reta. Você pode escolher a espessura do traço no menu que aparece, abaixo das caixas de ferramentas. Clique com o botão esquerdo do mouse e, mantendo-o pressionado, arraste até o traço atingir o comprimento desejado.

Polígono – clique e arraste para criar o segmento do primeiro lado. Solte o botão e vá clicando para formar a figura, ligando assim os segmentos de reta e fechando a área na forma desejada.

Retângulo – desenha quadrados e retângulos

Retângulo Arredondado – funciona exatamente como a ferramenta Retângulo. Desenha quadrados e retângulos com as bordas arredondadas.

Elipse – para a construção de elipses, círculos e circunferências.

Faça seu primeiro desenho digital

Preencher com Cor – o balde de tinta permite preencher uma área com as cores de sua preferência, escolhidas na paleta, na parte inferior da tela. Usando o botão esquerdo você preenche a área com a cor principal. Com o botão direito, a cor usada é a cor de fundo.

Ampliador – a lupa aumenta em até 8 vezes a imagem (desenho) vista na tela. Você pode, então, desenhar detalhes.

Texto

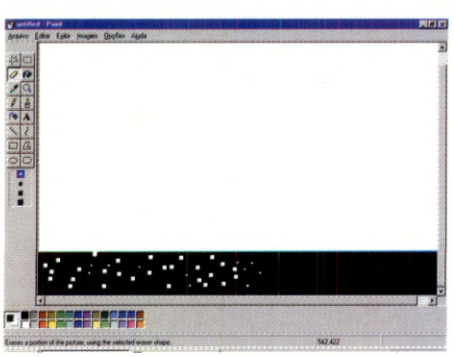
Ferramenta que serve para editar textos e inseri-los na área de desenho. Clique sobre ela e, em seguida, clique na área do desenho onde pretende inserir o texto. Uma caixa para que você digite se abre, juntamente com uma barra de ferramentas especial, na qual você escolhe a fonte (tipo de letra), tamanho e outras opções. Após digitar o texto, clique fora da caixa para finalizar.
Dica: a caixa de textos pode ter seu tamanho modificado. Basta clicar nos nós (pontos que aparecem nas bordas da caixa) e, mantendo o botão do mouse pressionado, arrastar até atingir o tamanho desejado.

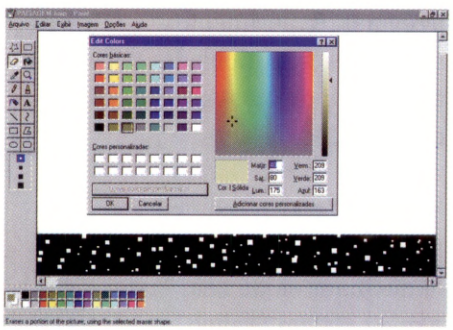
Figuras geométricas

Para usar as ferramentas de figuras geométricas, clique com o botão do mouse e, mantendo-o pressionado, arraste até que a figura fique do tamanho desejado. Solte então o botão. Quando se seleciona uma das ferramentas de figuras geométricas, pode-se escolher, no menu abaixo da barra de ferramentas, se sua figura terá o apenas o contorno, o contorno e preenchimento ou ainda só o preenchimento. Usando-se o botão esquerdo do mouse para traçar a figura, o contorno será sempre com a cor principal e o preenchimento com a cor de fundo. Usando-se o botão direito, o contorno terá a cor de fundo e o preenchimento será feito com a cor principal.

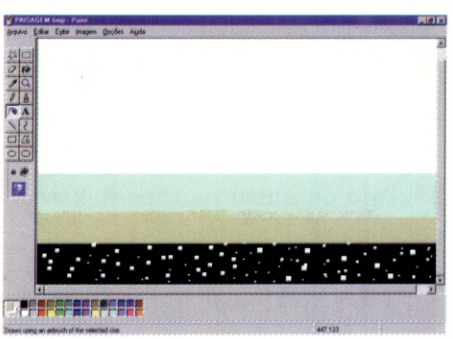
Não importa se vai ficar bonito ou não. O importante é usar o computador. E para que você tenha uma idéia das possibilidades do Paint, aceite a sugestão e vá executando no seu micro o desenho que estamos propondo.
É um desenho simples, composto por uma paisagem marítima, usando alguns dos principais recursos do programa. Todas as ferramentas (os botões) citadas têm o nome e função explicados no começo desta reportagem. Acompanhe o passo a passo:

1 – Escolha a ferramenta Retângulo, selecionando no menu abaixo da Barra de Ferramentas a opção preenchimento sem contorno. Certifique-se de que a cor principal seja preto e forme um retângulo ocupando toda a tela, na parte inferior. Agora, com branco como cor de fundo, selecione o Apagador e vá clicando com o mouse sobre o retângulo preto para formar a textura.



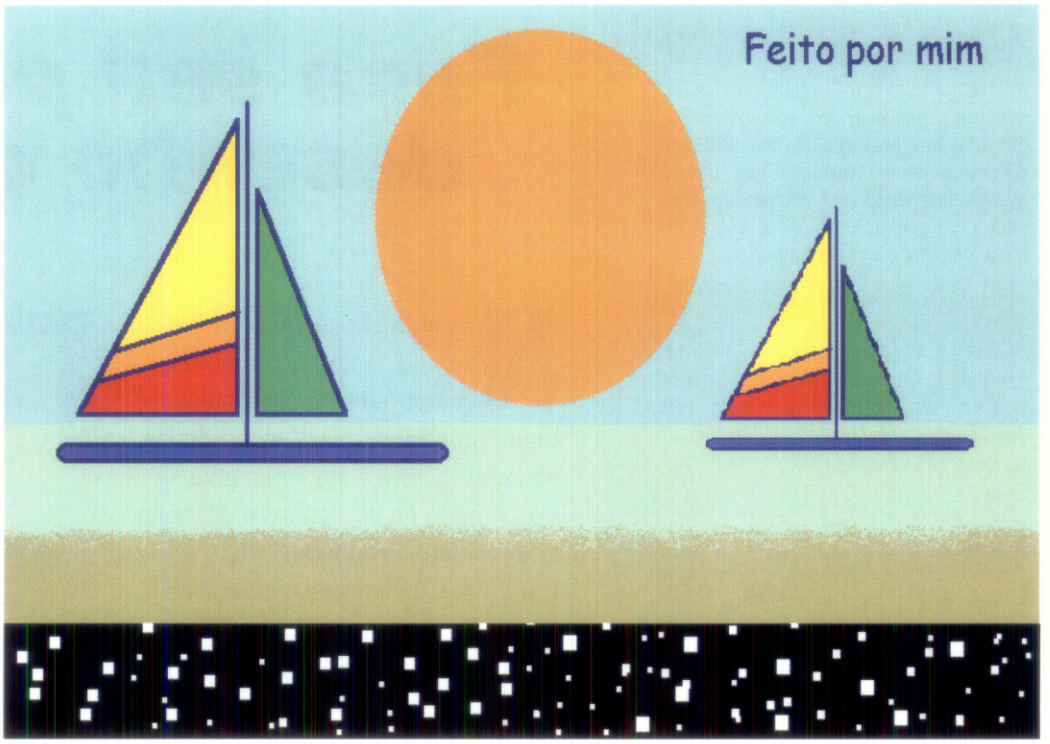


2 – Para fazer a areia será necessário criar uma cor nova. Dê um duplo clique em uma cor qualquer na paleta de cores e, na janela Editar Cores, clique no botão Definir cores personalizadas. Um degradê de cores aparece. Tente definir uma cor próxima à da areia da praia, simplesmente clicando com o mouse no degradê. Você pode fazer um ajuste fino, clareando ou escurecendo a cor escolhida, usando a barra à direita. Quando encontrar o tom desejado, clique em Adicionar cores personalizadas e dê OK.

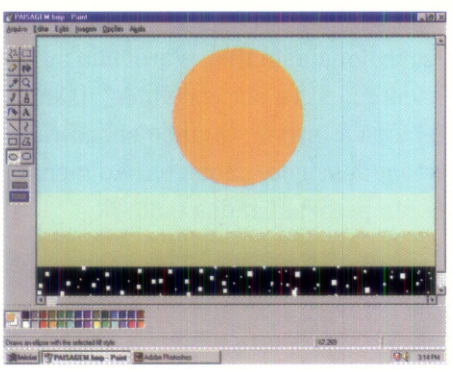


3 – Para desenhar a areia e o mar, trace dois retângulos. Agora, é só selecionar a cor na paleta de cores e preencher o retângulo para ☞

compor a areia da praia. Use o mesmo recurso para "colorir" o mar. Para sofisticar, use a ferramenta Spray, selecionando a cor da areia, para deixar o ponto em que a areia junta com o mar com uma forma mais irregular. Experimente escolher vários tipos de espessura de bico para ver o que acontece.

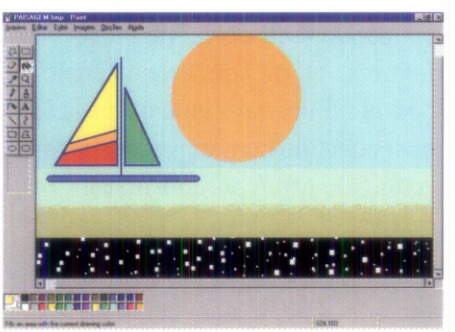


4 – Para fazer o céu, use o balde: escolha a cor azul e clique na área do céu. Tudo o que está em branco será preenchido com o azul escolhido. Aproveite também para fazer o sol: selecione o laranja como cor de fundo e, com a ferramenta Elipse, clique e arraste o mouse enquanto mantém a tecla Shift pressionada, para fazer um círculo perfeito.

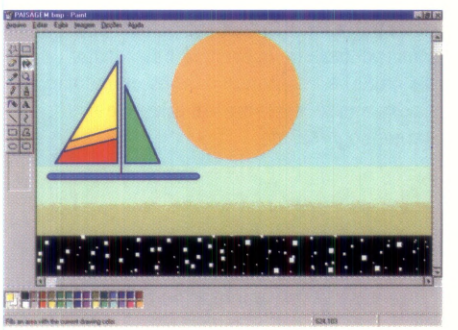


5 – Para desenhar o primeiro barco, combine algumas técnicas: primeiro, desenhe a base usando o Retângulo Arredondado, exatamente como você aprendeu no início deste exemplo. Para fazer o mastro, use a ferramenta de Linha, escolhendo no menu abaixo da Barra de Ferramentas a espessura desejada.

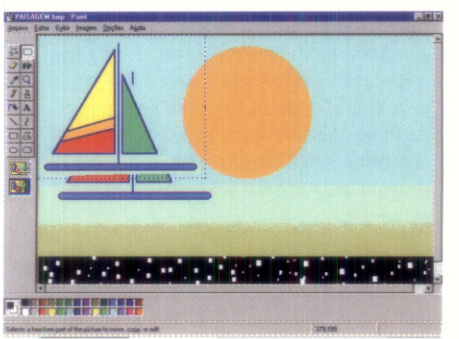
6 – Para desenhar as velas utilizamos a ferramenta Polígono, criando dois triângulos, um de cada lado do mastro. Mas, se quiser, pode também usar o Lápis e fazer uma vela mais irregular. Vale a imaginação. Quando terminar, pinte utilizando a ferramenta Preencher com Cor.



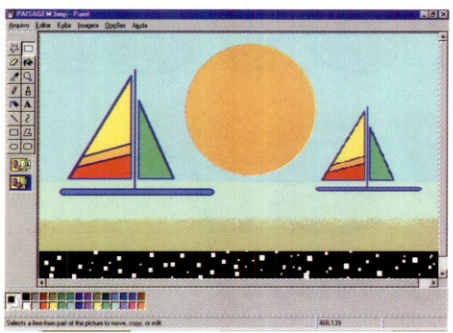
7 – Vamos fazer outro barco para aprender a utilizar os recursos de seleção e cópia. Primeiro, com a ferramenta Selecionar Forma Livre, faça o contorno de uma área em volta do barco para selecioná-lo. O retângulo de seleção aparece. Agora, vá ao menu Editar e escolha a opção Copiar.



8 – Em seguida, no mesmo menu Editar, escolha a opção Colar. A cópia do barco selecionado aparece, no canto superior esquerdo do seu desenho. Basta agora clicar com o

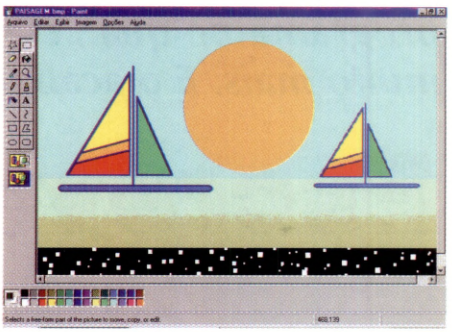


mouse dentro do retângulo e, mantendo o botão pressionado, arrastar o mouse para movê-lo para o local desejado.



9 – É possível também alterar a escala de um objeto selecionado. Repare no barco que você acabou de mover: o retângulo de seleção possui pontos nos cantos e nos centros das linhas. Clicando nesses pontos e arrastando o mouse você pode alterar o tamanho do desenho. Os pontos do centro das linhas aumentam a largura ou a altura do desenho. Os pontos nas diagonais alteram a largura e altura ao mesmo tempo. Experimente, então, diminuir o desenho!

10 – Finalmente, vamos ver como funciona a ferramenta Texto. Com ela selecionada, clique no ponto do desenho em que você deseja inserir o texto. Você cria uma caixa de texto, e já pode digitar, usando o teclado. É possível alterar o tamanho da caixa de texto, bastando, para isso, puxá-la pelos

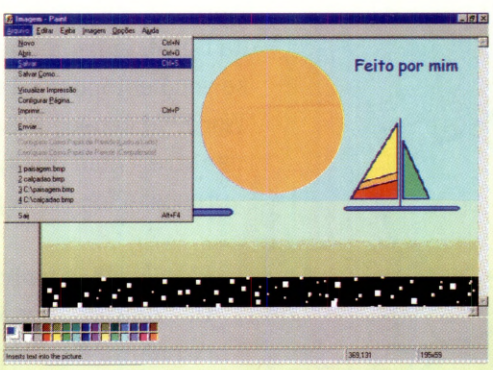


pontos dos cantos ou dos centros das linhas. Se quiser alterar o tipo de letra e o tamanho, vá até o menu Exibir e escolha Barra de ferramentas de texto. Pronto, agora é só alterar o que você quiser na barra. O texto da caixa automaticamente é modificado. Quando terminar, basta clicar fora da caixa.

FUNÇÕES ESPECIAIS – SALVANDO SEU TRABALHO

As instruções detalhadas de como salvar (gravar no winchester, para depois poder usá-lo) estão na página 27. Em todo o caso, aqui está um resumo específico para o Paint:

1 – Sempre que quiser salvar seu desenho, vá até o menu Arquivo e selecione a opção Salvar. É aconselhável fazer isso em intervalos regulares, como mais ou menos a cada cinco minutos. Desta maneira, se houver algum problema, você só perderá alguns minutos de trabalho.



2 – Na primeira vez que você salva um desenho, a caixa "Salvar como" aparece automaticamente. Isso acontece porque seu arquivo ainda não tem nome. Dê um nome para o seu desenho, no espaço Nome do arquivo, e informe, na opção "Salvar em", o nome do diretório (pasta) onde você quer guardar seu desenho. Então dê OK e pronto. Nas próximas vezes que escolher Salvar, a caixa "Salvar como" não aparecerá mais.

Imprimindo

Depois de todo esse trabalho é hora de ver o resultado impresso (no papel). E, se você tiver uma impressora colorida, melhor. Vá até o menu Arquivo e clique em Imprimir... Dê OK na tela que surgir, e pronto.

Transformando seu trabalho em Papel de Parede

Sim, seu desenho pode ser transformado em um papel de parede do Windows. Para isso, basta ir ao menu Arquivo e escolher a opção Configurar como papel de parede. Repare que existem duas opções: Lado a Lado repetirá seu desenho por toda a tela, como se fosse um azulejo. Centralizado, como o nome diz, colocará seu desenho no centro da tela.



Para escrever no PC você usa um "processador de texto", um programa no qual, com alguma prática, você vai sentir que rende muito mais. E o acabamento do trabalho é muito superior

Escrever, Escrever, Escrever

(no computador é muito melhor)

Ilustrações: Miriam Duenhas

Num computador você não escreve um texto, digita. E como a maioria dos programas tem muitos recursos, inventaram um nome bem sofisticado para designar este tipo de programa: processador de textos.

De todos os programas que tem no seu computador, é quase certo que você ainda usará muito seu processador de texto. Seja lá qual for a sua atividade, cedo ou tarde, para não dizer sempre, haverá necessidade de fazer relatórios, memorandos, escrever cartas, ou organizar textos, entre outras funções.



O seu Windows 95 também veio com um processador de textos: o WordPad. Existem nas lojas (e pode haver até no seu computador) o Word, da Microsoft, o WordPerfect, da Corel, entre muitos outros. Mas se você entender o básico do WordPad conseguirá perfeitamente "se virar" com qualquer outro processador. Acompanhe.

Para abrir (e fechar) o programa Use o procedimento habitual do Windows 95. Clique com o botão da esquerda do mouse no botão Iniciar, deslize até Programas, depois Acessórios e, finalmente, clique sobre o nome WordPad.

Depois de usá-lo, para fechar o programa, basta clicar no X que fica na parte mais alta, à direita.

O que tem o programa

O programa roda e você já pode ver a janela, composta por uma Barra de Título, uma Barra de Ferramentas, uma régua com medidas de página e a área onde você escreve. Tudo o que é preciso fazer é escrever o texto que deseja, para depois salvar ou imprimir. Mas as letras podem ficar pequenas ou grandes demais e há necessidades de fazer ajustes para que tudo fique a seu gosto.

O melhor é que os comandos básicos do WordPad, bem como os botões da Barra de Ferramentas, são idênticos ao do Microsoft Word, que é um dos processadores de textos mais usados. Ou seja, se você já tiver o Word, pode continuar a ler esta reportagem que aprenderá a usá-lo também. Veja ao lado os recursos disponíveis:

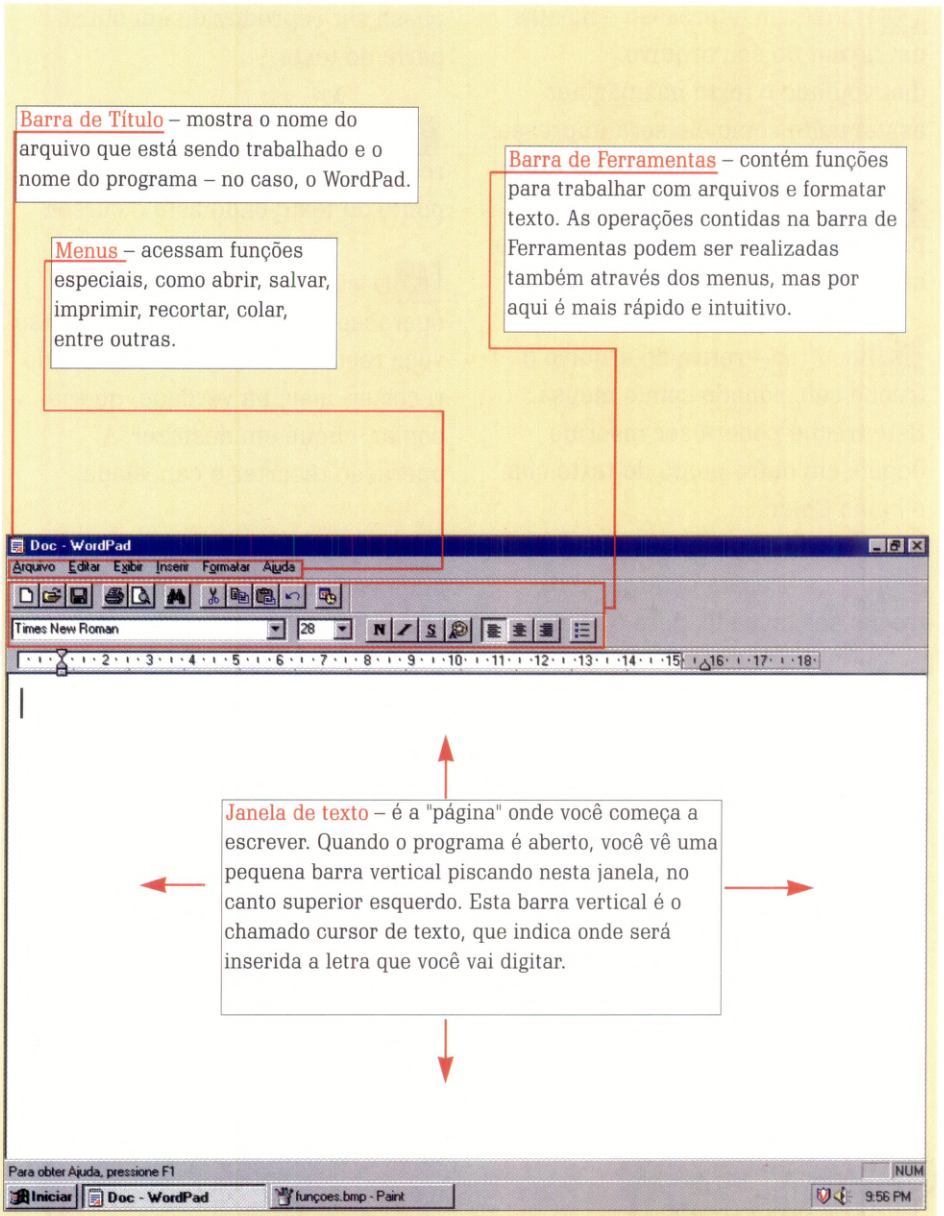
Conheça a Barra de Ferramentas

Novo – abre um arquivo novo, em branco.

Abrir – abre e exibe na tela um arquivo salvo anteriormente.

Salvar – salva o arquivo atual, que está sendo exibido na tela. Na primeira vez que se clica em Salvar, é exibida a caixa de diálogo "Salvar Como", para que você escolha o nome para o seu arquivo e o local (pasta) onde ele vai ser guardado (salvo). Nas vezes subseqüentes, o salvamento é automático.

Imprimir – imprime o arquivo que está exibido na tela.



DICA

Aprendendo a selecionar um trecho de texto

Para usar algumas opções da Barra de Ferramentas, um trecho de texto precisa estar selecionado. Para selecionar, clique com o botão esquerdo do mouse sobre o início do trecho que deseja selecionar e, mantendo o botão pressionado, arraste o mouse até o final do trecho. Solte o botão do mouse: o trecho selecionado aparece destacado. A partir daí, todas as funções escolhidas só terão efeito sobre o trecho selecionado.

Visualizar Impressão – mostra um layout do seu arquivo, distribuindo o texto nas páginas exatamente como ele será impresso.

Localizar – permite localizar palavras, ou trechos de palavras, no seu texto.

Recortar – retira do arquivo o trecho selecionado com o mouse. Este trecho poderá ser inserido depois em outro ponto do texto com o botão Colar.

Copiar – copia do arquivo o trecho selecionado, para que ele possa ser reproduzido em outra parte do texto.



Colar – insere o trecho recortado ou copiado a partir do ponto do texto onde está o cursor.

Desfazer – cancela a última operação realizada. Por exemplo, se você recortou texto com o comando recortar, mas, na verdade, queria copiar, clique em desfazer. A operação recortar é cancelada.

Data/Hora – insere, no ponto onde está o cursor, a data e a hora atual. Se estiver errada, será preciso alterá-la no Windows. Para alterar a hora proceda assim: vá no botão Iniciar, deslize o mouse até Configurações e clique sobre a pasta Painel de Controle. Localize a pasta Data/Hora e dê um duplo clique sobre ela. Agora é só alterar a data e acertar o relógio.



Lista de fontes – permite que se altere o tipo de letra que será usado. Para alterar, clique na seta, à direita da lista de fontes, e escolha o nome da fonte desejada na lista que aparece. A nova fonte passa a ter efeito a partir do ponto onde está o cursor. Se um trecho de texto estiver selecionado, a nova fonte será aplicada neste trecho.

Tamanho da fonte – determina o tamanho (corpo) da fonte selecionada na lista. passa a ter efeito a partir do ponto onde está o cursor, ou muda o tamanho de um trecho de texto selecionado.

Estilos de fonte

Basta clicar no botão correspondente para aplicar o estilo desejado ao seu texto. Ele passa a funcionar a partir do ponto onde está o cursor, ou seja, tudo o que for digitado depois que o botão foi acionado estará automaticamente com o estilo. Os comandos podem ser combinados, ou seja, mais de uma botão pode ser clicado. Se você selecionou um trecho de texto, ao clicar em um botão o estilo será aplicado apenas ao trecho selecionado.

Negrito – aplica o estilo negrito à fonte.

Itálico – aplica o estilo itálico à fonte.

Sublinhado – sublinha um trecho ou uma palavra no texto.

Cor – altera a cor do texto.

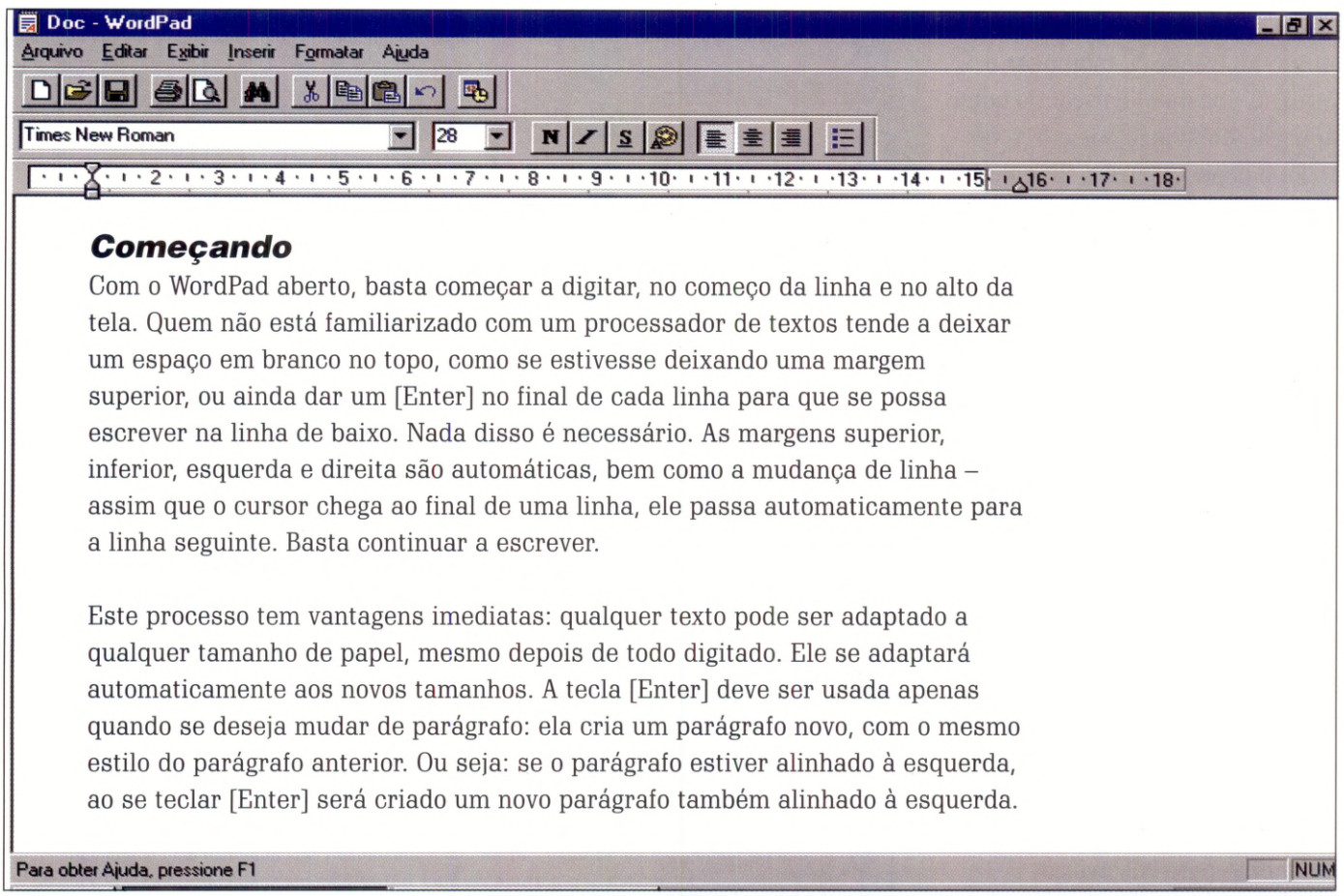
Estilos de parágrafo

Cada vez que você pressiona a tecla [Enter], um novo parágrafo no seu texto é criado.

Os botões a seguir afetam o parágrafo inteiro onde está o cursor, e todos os que forem digitados em seguida, até que outro botão seja clicado. Para aplicar o estilo de parágrafo a mais de um parágrafo, basta selecioná-los com o mouse e então acionar o botão desejado.

Alinhar à esquerda – alinha o texto do parágrafo onde está o cursor, à margem esquerda do papel.

Centralizar – centraliza o texto do parágrafo onde está o cursor.

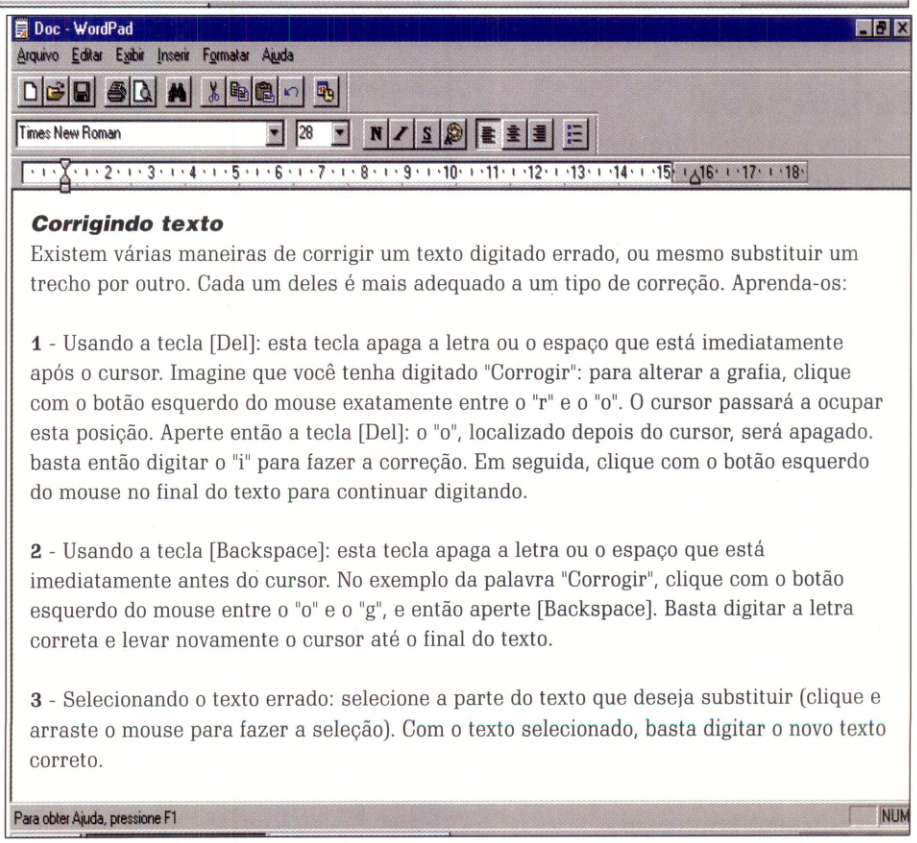


Alinhar à direita – alinha o texto do parágrafo onde está o cursor, à margem direita do papel.

Marcadores – insere caracteres para destacar o início de cada parágrafo. É útil para enumerar itens de uma lista, por exemplo.

Inserindo texto

É possível que você tenha "esquecido" informações importantes depois de ter escrito uma carta, por exemplo. Não tem problema: basta clicar com o botão esquerdo do mouse exatamente no ponto em que se deseja inserir o novo trecho. O cursor passará a piscar naquele ponto. Basta, então, digitar o texto. Ele será automaticamente inserido. Por

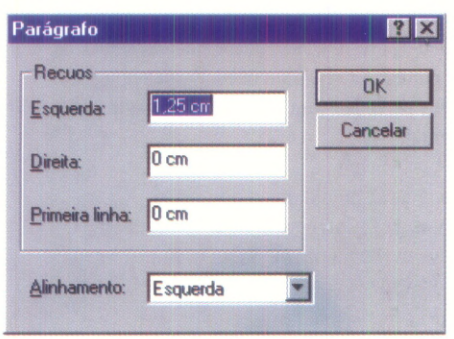


exemplo, para inserir a palavra "muito" no trecho "É fácil usar o WordPad", basta clicar com o botão esquerdo do mouse entre o "f" de fácil e o espaço entre o "É" e digitar a palavra. O trecho fica, então: "É muito fácil usar o WordPad".

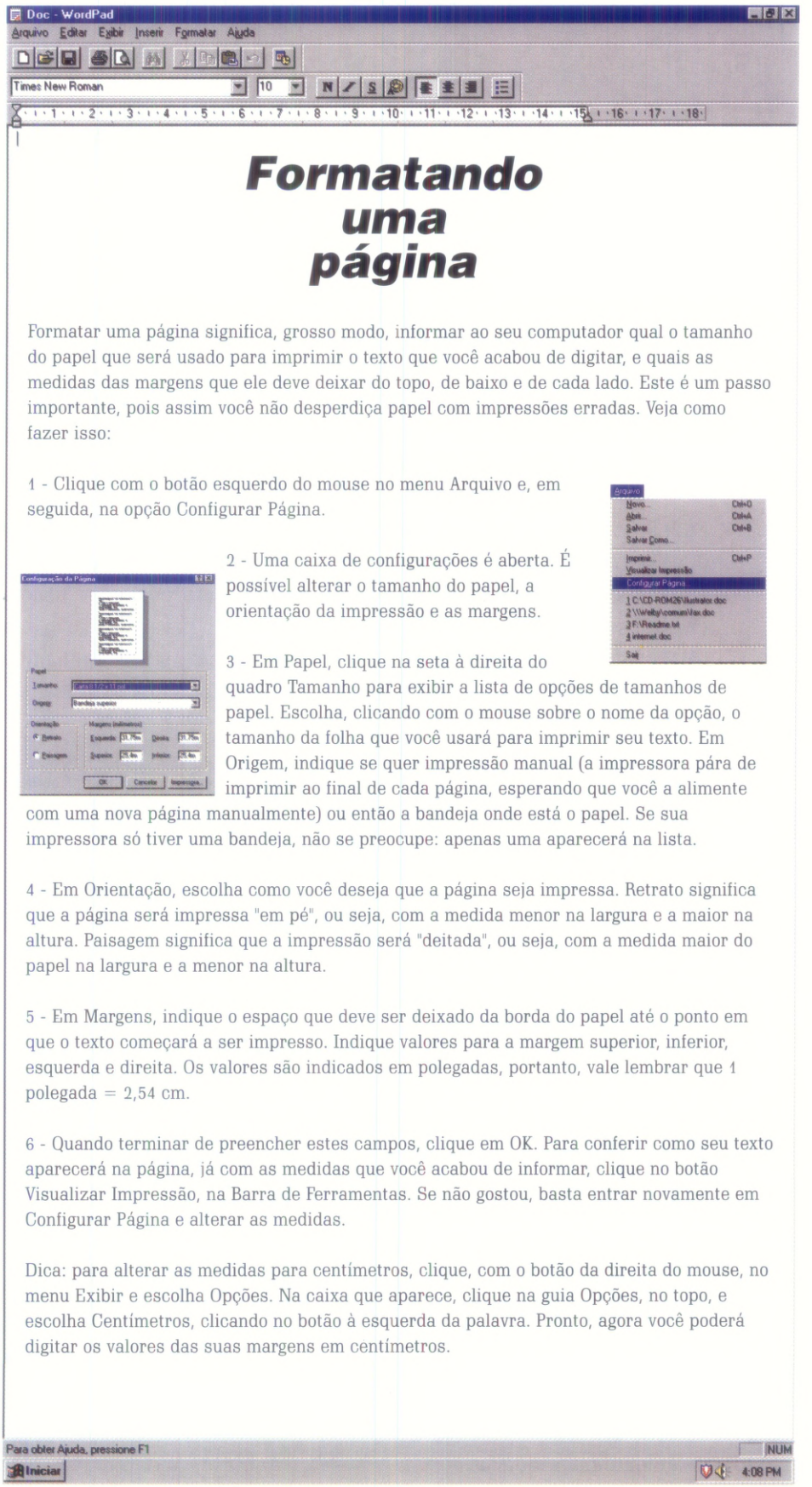
Dica: se, em vez de inserir texto, você desejar sobrescrever o texto existente, clique no ponto desejado e aperte a tecla [Ins]. O texto então será digitado por cima do que estava escrito. Para desativar o modo de sobrescrever, aperte novamente a tecla [Ins]
Importante: esta tecla [Ins] já levou muitos usuários de computadores ao desespero. Acontece que acidentalmente você pode esbarrar nela e tudo o que escrever "comerá" o texto que estiver na frente. Se ocorrer com você, é só teclar [Ins] novamente para resolver o problema.

Sofisticando

Clicando no menu Formatar e escolhendo a opção Parágrafo, você pode definir, além do alinhamento à esquerda, direita ou centralizado, seu recuo em relação à margem. As opções são as seguintes:



Esquerda – indica a distância da margem esquerda em que o texto do parágrafo será impresso.



Formatar uma página significa, grosso modo, informar ao seu computador qual o tamanho do papel que será usado para imprimir o texto que você acabou de digitar, e quais as medidas das margens que ele deve deixar do topo, de baixo e de cada lado. Este é um passo importante, pois assim você não desperdiça papel com impressões erradas. Veja como fazer isso:

1 - Clique com o botão esquerdo do mouse no menu Arquivo e, em seguida, na opção Configurar Página.

2 - Uma caixa de configurações é aberta. É possível alterar o tamanho do papel, a orientação da impressão e as margens.

3 - Em Papel, clique na seta à direita do quadro Tamanho para exibir a lista de opções de tamanhos de papel. Escolha, clicando com o mouse sobre o nome da opção, o tamanho da folha que você usará para imprimir seu texto. Em Origem, indique se quer impressão manual (a impressora pára de imprimir ao final de cada página, esperando que você a alimente com uma nova página manualmente) ou então a bandeja onde está o papel. Se sua impressora só tiver uma bandeja, não se preocupe: apenas uma aparecerá na lista.

4 - Em Orientação, escolha como você deseja que a página seja impressa. Retrato significa que a página será impressa "em pé", ou seja, com a medida menor na largura e a maior na altura. Paisagem significa que a impressão será "deitada", ou seja, com a medida maior do papel na largura e a menor na altura.

5 - Em Margens, indique o espaço que deve ser deixado da borda do papel até o ponto em que o texto começará a ser impresso. Indique valores para a margem superior, inferior, esquerda e direita. Os valores são indicados em polegadas, portanto, vale lembrar que 1 polegada = 2,54 cm.

6 - Quando terminar de preencher estes campos, clique em OK. Para conferir como seu texto aparecerá na página, já com as medidas que você acabou de informar, clique no botão Visualizar Impressão, na Barra de Ferramentas. Se não gostou, basta entrar novamente em Configurar Página e alterar as medidas.

Dica: para alterar as medidas para centímetros, clique, com o botão da direita do mouse, no menu Exibir e escolha Opções. Na caixa que aparece, clique na guia Opções, no topo, e escolha Centímetros, clicando no botão à esquerda da palavra. Pronto, agora você poderá digitar os valores das suas margens em centímetros.

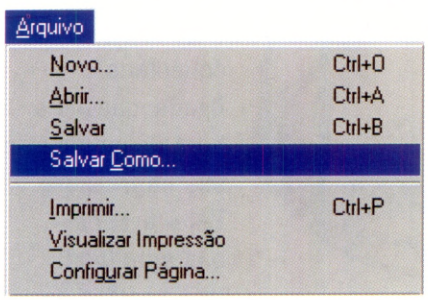
Imaginando que você tenha definido uma margem esquerda de 2 cm e um recuo esquerdo de 1 cm para um parágrafo, ele será impresso a 3 cm da borda esquerda do papel.

Direita – indica a distância da margem direita em que o texto será impresso. Da mesma maneira, se você definiu uma margem direita de 2 cm e um recuo direito de 1 cm para seu parágrafo, ele será impresso a 3 cm da borda direita do papel.

Primeira linha – indica o recuo esquerdo apenas da primeira linha. Parágrafos cuja primeira linha começam um pouco mais para dentro da margem ficam mais elegantes, e facilitam a leitura do texto.



Salvando seu trabalho



Para salvar um texto que você esteja digitando, basta clicar com o botão esquerdo do mouse sobre o botão Salvar da Barra de Ferramentas (o ícone do disquete). Se estiver salvando um texto pela primeira vez, a caixa de diálogos "Salvar Como" é exibida, para que você informe o nome que deseja dar ao seu arquivo e a pasta onde deseja salvá-lo. Nas vezes seguintes, o salvamento é automático. Recomenda-se salvar seu trabalho em intervalos regulares, para que nada seja perdido caso haja algum problema ou o computador trave. Para mais informações sobre como salvar um arquivo, consulte reportagem na página 26.

Abrindo um texto anteriormente salvo

Para abrir um texto que você já digitou, basta clicar no botão Abrir na Barra de Ferramentas (o ícone da pasta aberta). Uma caixa de diálogos aparece para que você informe a pasta onde está o seu arquivo e o nome dele. Quando localizar o arquivo desejado, clique sobre ele e dê OK: ele será exibido na tela e poderá ser editado.

Dica: para alterar um texto e manter a versão anterior, basta, na primeira vez que for salvá-lo, clicar no menu Arquivo e escolher a opção Salvar Como. Basta alterar o nome do arquivo na caixa de diálogos que aparece, salvando-o com um nome diferente (acrescentando um número 1 na frente, por exemplo). Você terá, então, as duas versões. Uma vez trocado o nome, você pode voltar a clicar no botão Salvar que as informações do texto original serão mantidas.

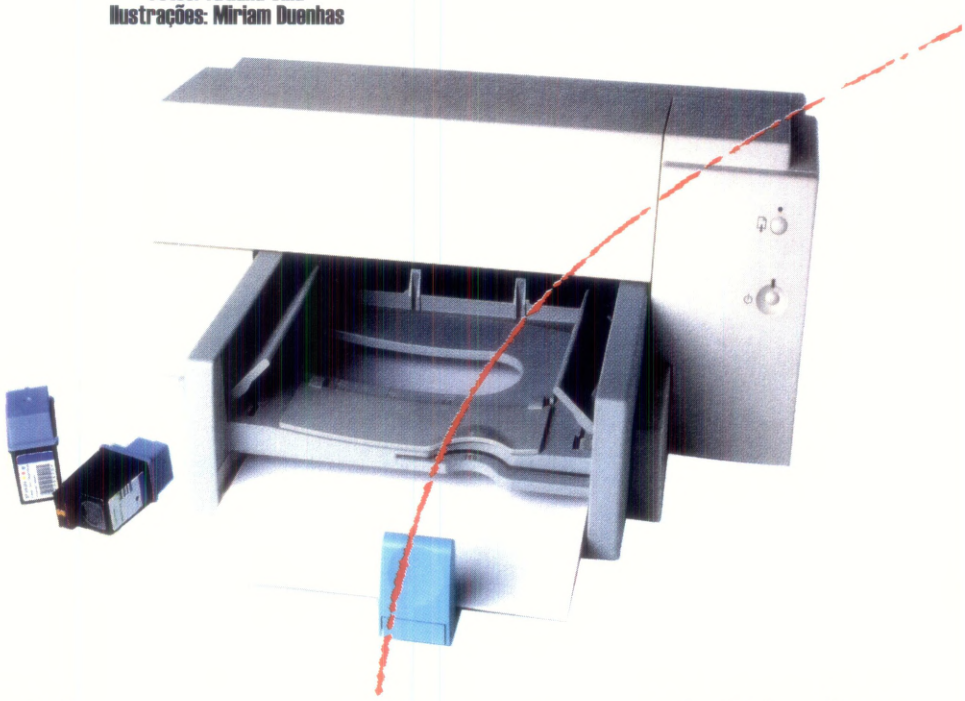
Imprimindo

Depois de informar o tamanho do papel e as margens desejadas, você está pronto para imprimir seu arquivo. Nada mais fácil: basta clicar, com o botão esquerdo do mouse, no botão Imprimir da Barra de Tarefas. Antes, porém, certifique-se de que a impressora esteja ligada e pronta para imprimir, com o papel devidamente colocado.

Não há o que discutir: sua impressora tem de funcionar corretamente. Confira aqui como proceder desde a instalação até para economizar tintas

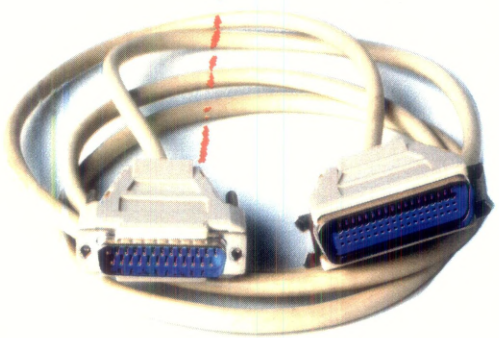
É Hora da (boa) Impressão

Fotos: Tatiana Villa
Ilustrações: Miriam Duenhas



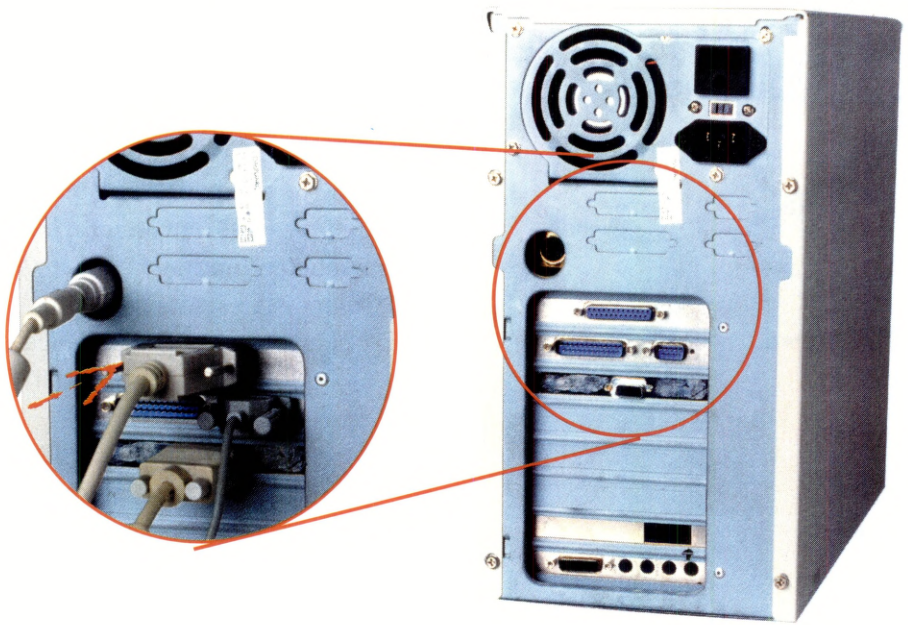
A impressora é um equipamento quase que fundamental em um computador. Existem muitos modelos e tecnologias de impressão, cada um adequado a um tipo de trabalho. Mas a instalação é idêntica em todos os casos. Na maioria dos casos, as impressoras de jato de tinta coloridas são as mais versáteis para uso em casa ou em pequenos escritórios. Possuem velocidade de impressão pequena, mas podem imprimir em cores e com boa qualidade – algumas delas com qualidade quase fotográfica. São ideais para produzir cartas, relatórios com gráfios, cartões, convites ou até mesmo imprimir os desenhos das crianças.

Toda impressora exige uma conexão com o micro e também à rede elétrica. Elas têm as tradicionais tomadas de três pinos, mas podem ser conectadas ao estabilizador de voltagem (veja reportagem sobre conexões à página 9). A conexão com o micro é feita através da porta paralela LPT1, no painel traseiro. É fácil identificá-la: o conector tem um cabo que na ponta tem 25 pinos, dispostos em duas fileiras: a superior com 13 pinos e a inferior com 12. Normalmente só há um conector destes nos computadores, de maneira que não há o que errar na hora de conectar

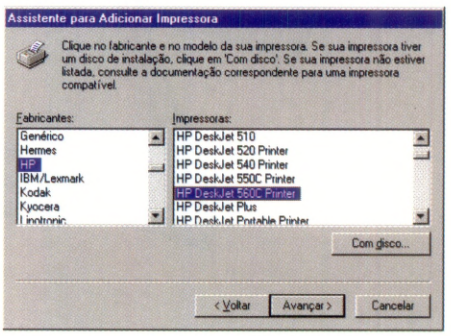


Instalando a impressora

Depois de conectada e ligada, chegou a hora de configurar sua impressora. Esta tarefa é bastante fácil. Isso porque, ao ligar o computador com a impressora também ligada, o Windows 95 a reconhece automaticamente, iniciando o processo de instalação. Ele deve indicar a marca e o modelo da



2 - O passo seguinte é indicar ao Windows 95 qual é a sua impressora. Chegou a hora de usar o disco que acompanha sua impressora. Insira-o no drive de disquetes (ou no drive de CD-ROM, se for em CD) e clique no botão Com Disco, que aparece no canto inferior direito da tela.



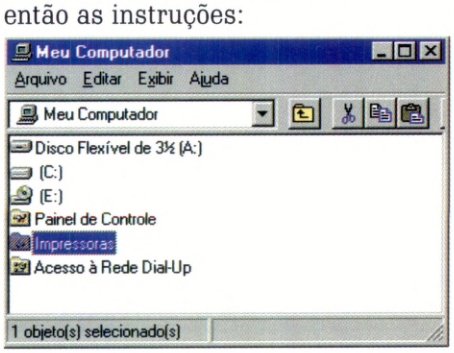
3 - Uma janela pedindo a localização do disco do fabricante aparecerá. Você deve, então, digitar o caminho, que será A:\ se o disco estiver no drive de disquetes, ou D:\ se estiver no drive de CD-ROM (substitua D pela letra do seu drive de CD-ROM, se ela for diferente). Outra opção é clicar no botão Procurar, à direita, e localizar manualmente o drive e o diretório onde o programa se encontra. Quando terminar, dê OK.



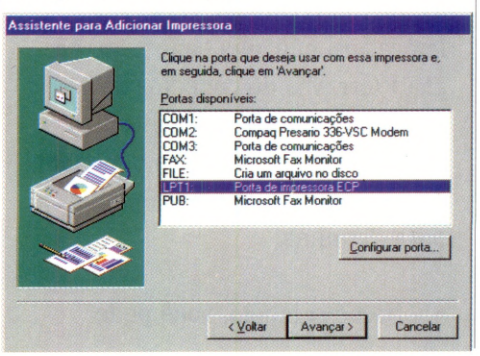


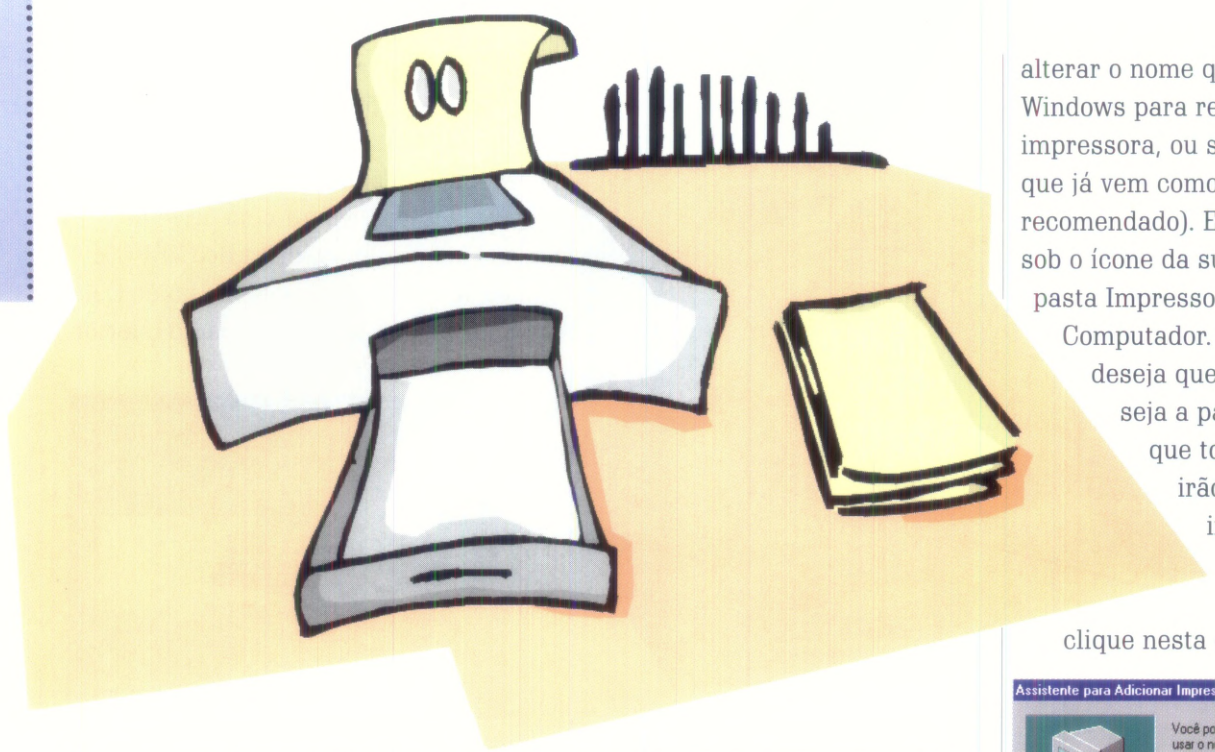
impressora corretamente, e exibir uma tela de configuração. Tudo o que se tem a fazer é responder a algumas perguntas e, na hora em que for solicitado, inserir os disquetes que contêm o programa que faz a impressora funcionar (chamado driver).

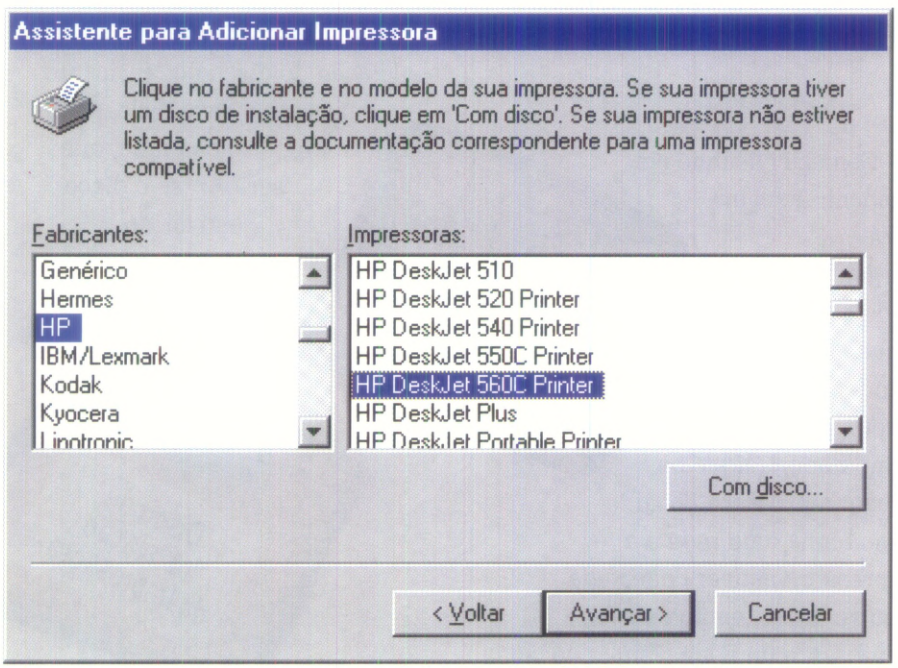
Caso o Windows não reconheça sua impressora ao ser ligado, proceda assim: dê um duplo clique em Meu Computador, localize e abra a pasta Impressoras e dê um duplo clique no ícone Adicionar Impressora. Siga então as instruções:



1 - Comece clicando em Avançar. A seguir, será perguntado onde está conectada sua impressora. Se for direto ao seu computador, clique na opção Impressora Local. Caso tenha uma rede e a impressora estiver conectada a outro micro, então escolha Impressora de Rede. Feita a opção, clique em Avançar.



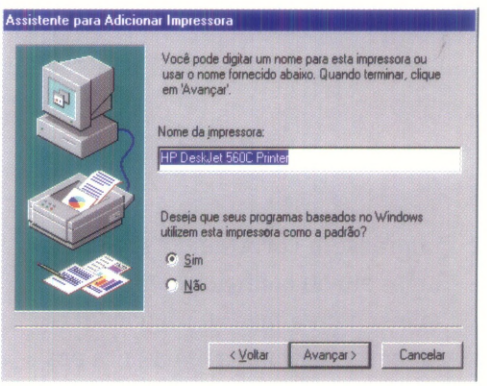




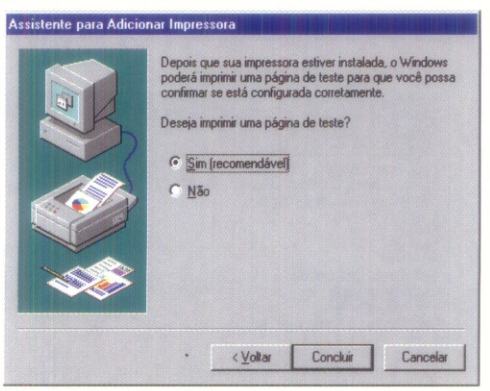
4 - Sua impressora agora deve aparecer na lista. Clique em Avançar.

5 - Agora chegou a hora de informar em qual porta sua impressora está conectada. A grande maioria delas é conectada à LPT1. Basta, portanto, clicar na opção LPT1 para iluminá-la e clicar em Avançar. Caso sua impresora não seja conectada na LPT1 (através do conector de 25 pinos ao qual nos referimos anteriormente), consulte o manual de instruções que a acompanhou para detalhes.

6 - Na nova janela, você pode alterar o nome que será usado pelo Windows para reconhecer sua impressora, ou simplesmente usar o que já vem como sugestão (que é recomendado). Este nome aparecerá sob o ícone da sua impressora na pasta Impressoras, em Meu Computador. Informe também se deseja que esta impressora seja a padrão, que significa que todos os programas irão utilizá-la para imprimir. Caso esta seja sua única impressora, clique nesta opção.

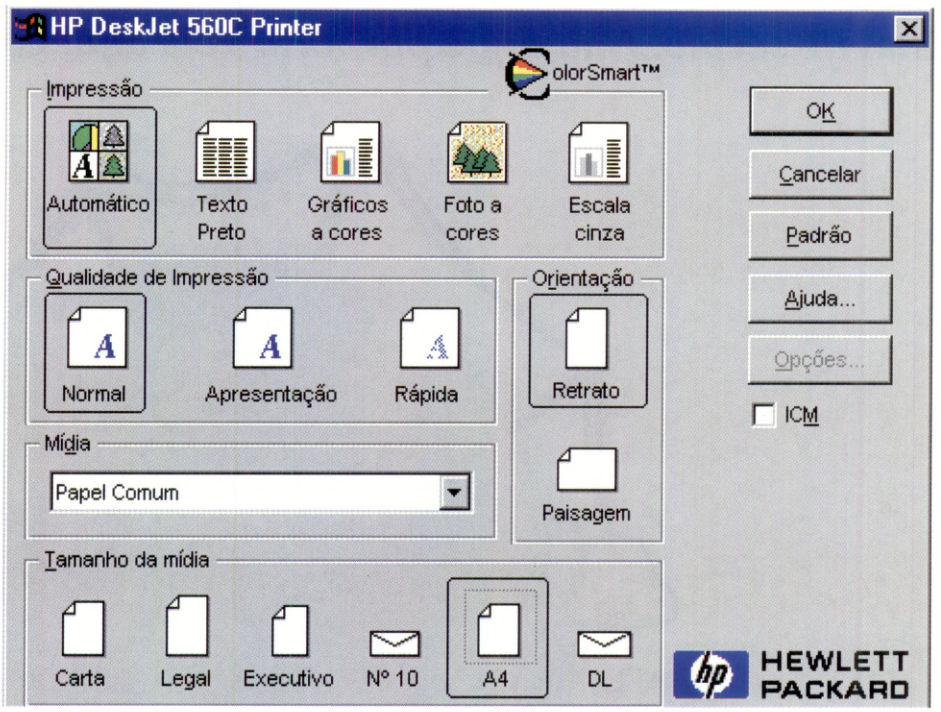


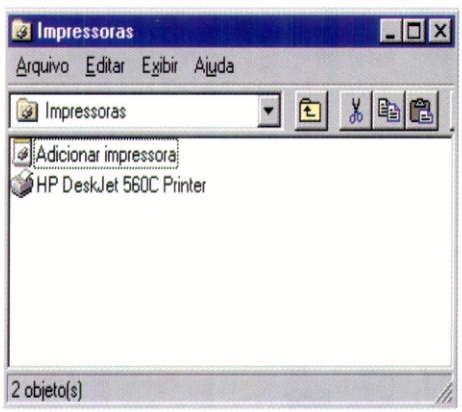
7 - O Windows ainda pergunta se você deseja imprimir uma página de teste. Caso sua impressora esteja pronta, com cartucho e papel, escolha Sim. Caso não, você pode pular esta etapa, se quiser. Entretanto, recomendamos que você prepare a impressora e escolha



Sim. Clique em Concluir para finalizar o processo.

8 - O Windows copia os programas necessários para o funcionamento da sua impressora do disco do fabricante, e adiciona um ícone na pasta Impressoras, em Meu Computador. Neste momento, o Windows envia a página de teste. Aguarde sua impressão. Se tudo correr bem, responda Sim à pergunta "A página de teste foi impressa corretamente?" e pronto. Caso algo dê errado, responda Não. O Windows, então, iniciará um sistema de ajuda para que você detecte onde está o problema.





Opções de impressão

Com a impressora devidamente ligada e instalada no Windows, você já pode imprimir seus trabalhos de dentro de qualquer programa. Basta escolher a opção *Print*, no menu Arquivo. Repare que, à direita do campo onde aparece o nome da sua impressora, existe um botão Propriedades. Clique nele para alterar as características de impressão.

Claro que essas características vão variar de impressora para impressora, mas praticamente todas as impressoras permitem ajustes. A melhor maneira de fazer esses ajustes é consultando o manual do fabricante da impressora. Mas, de um modo geral, algumas opções são comuns. Ao clicar em Propriedades, uma janela com as opções abrirá. Basta clicar nas guias localizadas no topo da janela para alterar alguma opção. Quando terminar, clique em OK para voltar ao menu de impressão.

Alguns ajustes

Toda impressora jato de tinta colorida permite que sejam utilizados papéis diferentes para impressão, e você deve indicar qual tipo está usando para um melhor resultado. Outra boa dica é selecionar o tipo de impressão colorida que se quer. Normalmente, as impressoras imprimem de um jeito diferente, gráficos com cores chapadas, fotos ou mesmo texto em preto. E, para economizar cartuchos, verifique se existe uma opção de impressão com economia. Ela será de baixa qualidade, mas é ideal para se imprimir provas do trabalho, enquanto ainda se fazem ajustes.

Finalmente, não esqueça de fazer a limpeza periódica dos bicos de impressão dos cartuchos, caso sua impressora permita. Isso é feito através do programa de controle da impressora (que você acessa clicando em Propriedades). Consulte o manual do fabricante para verificar se sua impressora possui este recurso.

Dica

Normalmente, as impressoras jato de tinta utilizam um cartucho colorido para impressão em cores e um cartucho preto para impressão de textos. É extremamente recomendável substituir os cartuchos. Isso porque textos impressos com o cartucho colorido ficam ruins, além de gastar em instantes toda a tinta.

Ninguém mais discute: a Internet é o maior fenômeno mundial deste final de século. Não fique por fora. Veja aqui como participar



Ilustração: Miriam Duenhas

Internet: Você em contato com o mundo todo

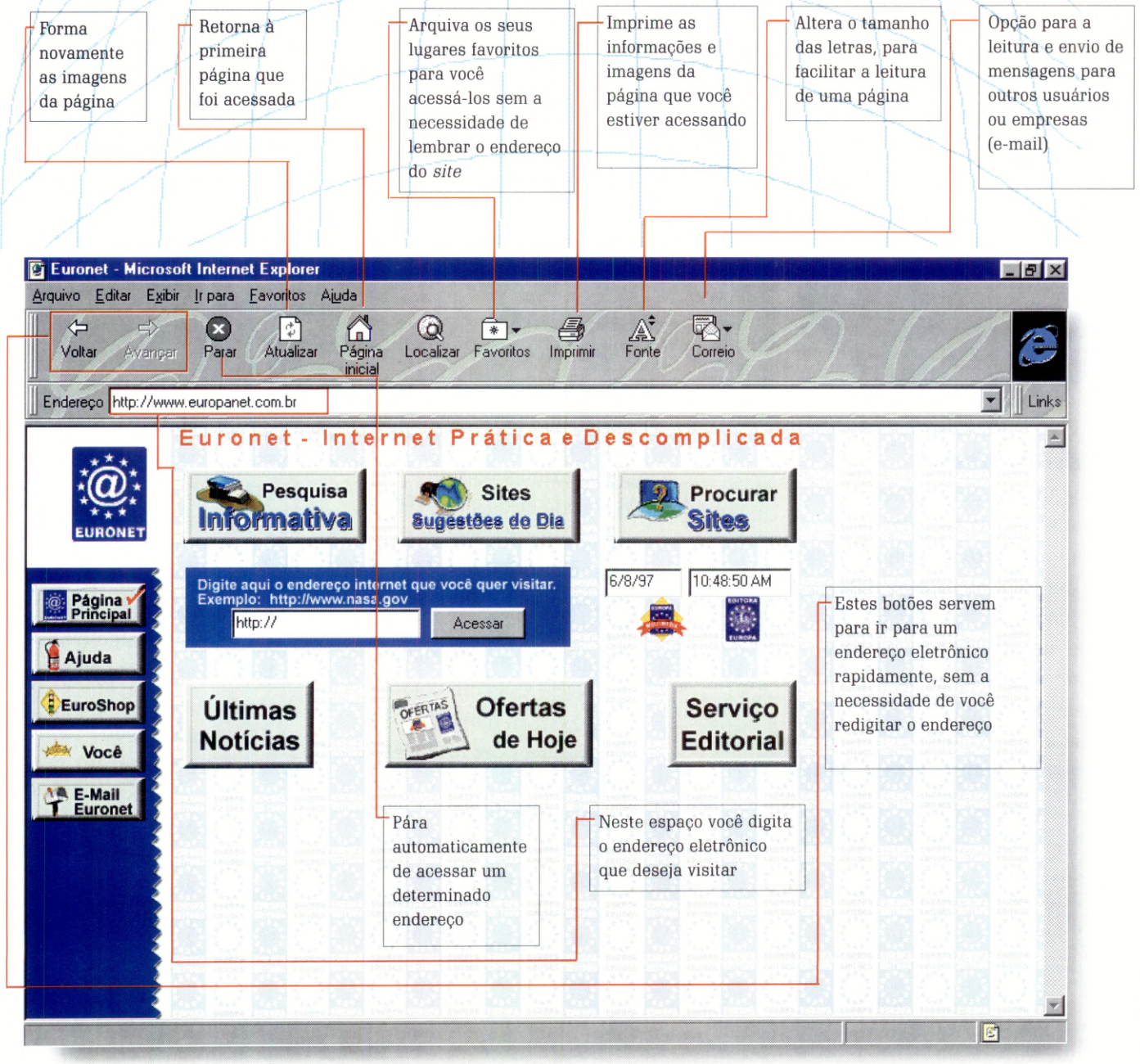
A Internet é uma rede mundial de computadores, e constitui, hoje, a maior fonte de informações do planeta. Para acessar essas informações, você deve ter um modem, que faz a ligação do seu computador à linha telefônica. Uma vez ligado ao telefone, você pode se conectar a um outro computador, que tenha uma "porta" de entrada para a rede. E, através dele, acessar qualquer outro computador que também esteja conectado. Cada computador que pode ser acessado possui um endereço.

Uma vez na rede, basta indicar o endereço do computador que se quer acessar para consultar as informações. Atualmente, todas as grandes — e até pequenas — empresas têm um endereço na Internet, fornecendo informações sobre seus produtos ou fazendo vendas através do computador, via cartão de crédito.

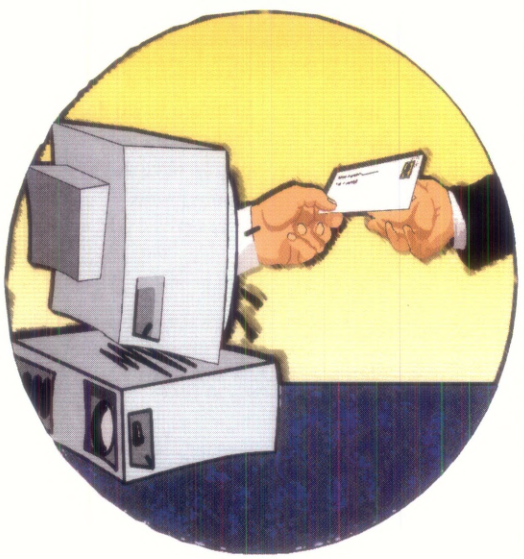
Através da Internet, você pode consultar a WWW (World Wide Web, ou teia de alcance mundial), totalmente constituída por páginas e imagens gráficas, ou ainda mandar mensagens a um outro usuário, através do correio eletrônico. E muito mais.

A Euronet faz exatamente isso. Serve de porta de entrada à WWW, correio eletrônico e outros serviços da Internet. Justamente para que você possa conhecer um pouco melhor como funciona a WWW, colocamos no CD-ROM da PC Fácil um demonstrativo das páginas da Euronet. Este demonstrativo funciona desde que você tenha instalado no seu computador os programas necessários para o acesso à Internet, que são um *dialer* (ou discador, um programa que faz a conexão com a Internet) e um navegador (ou *browser*), que é um ☞

PRINCIPAIS FUNÇÕES DE NAVEGAÇÃO NA INTERNET

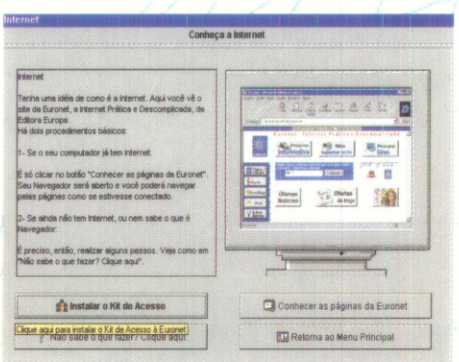


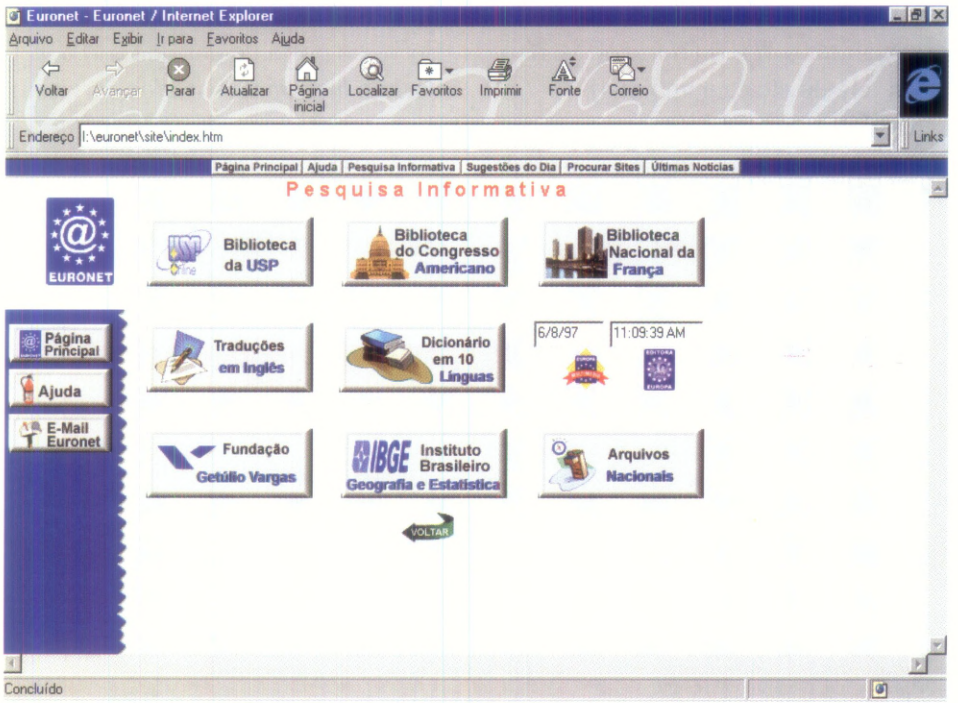
programa capaz de ler as informações (páginas). Basta clicar no botão "Conhecer as páginas da Euronet" para entender como funciona. Mas lembre-se: trata-se de uma demonstração, que NÃO conecta à Internet, apenas mostra algumas páginas como se você estivesse conectado.



Kit de Acesso

Se você tem modem no seu computador, mas não dispõe de Internet, ou pretende configurar seu computador para acessar a Euronet, clique na opção "Instalar Kit de Acesso" do CD-ROM. Esta opção pode ser usada também para conhecer as páginas da Euronet colocadas no CD-ROM da PC-Fácil, e





Navegando

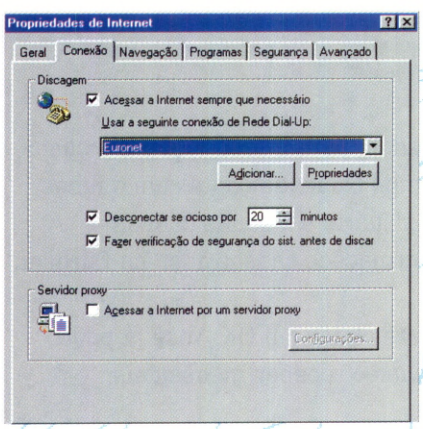
Se você tiver instalado um navegador, ao clicar em "Conhecer as páginas da Euronet" automaticamente a página principal se abre. Você pode acessar outras páginas simplesmente clicando nos botões. Esta é a chave de uma página WWW: as ligações com outras páginas, chamadas *links*. Clicando em um *link*, você carrega outra página, que por sua vez terá mais *links* e assim sucessivamente.

Normalmente, os *links* são identificados por imagens ou textos em cor diferente e sublinhados. Para conferir se algo é "clicável", basta levar o mouse sobre o objeto. Se o cursor se transformar um uma mãozinha, basta dar um clique com o botão da esquerda para acessar a nova página.

Computadores que provêem informações possuem um endereço, também chamado *site* (lê-se "saite", e significa sítio, local). Para acessá-los, basta digitar seu endereço no campo Endereço do navegador. Ou utilizar o campo próprio para isso na página principal da Euronet. Mas lembre-se: isso só funcionará se você tiver uma conexão com a Internet estabelecida.

vai instalar tudo o que você precisa para acessar a Internet pela Euronet. O kit é composto pelo Microsoft Internet Explorer em português, para Windows 95, e já vem configurado para o acesso à Internet.

O procedimento é todo automático, com o programa fazendo tudo sozinho, inclusive desligando e ligando novamente seu computador para finalizar as configurações. Além do Internet Explorer, que é o navegador, seu computador precisará também de um *dialer* (discador). O Windows 95 já possui um *dialer*, que é o Acesso à Rede *Dial-Up*. Caso o seu não esteja instalado ou você não tiver modem no seu micro, você precisará do disco de instalação do Windows 95. Tenha-o à mão, ou então clique em Cancelar quando o programa pedir o disco do Windows 95. Se clicar em Cancelar poderá ver as páginas de demonstração incluídas no CD-ROM, mas não conseguirá ligar para a Euronet.



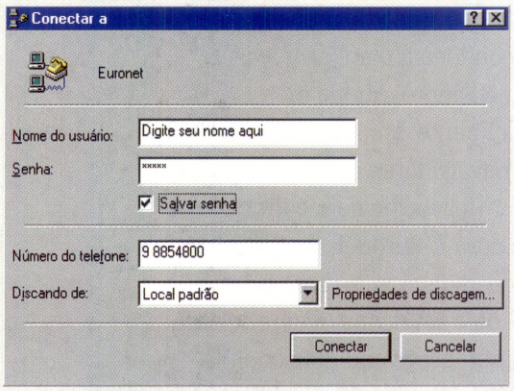
Atenção: caso você já tenha um acesso à Internet, ele será redirecionado para acessar através da Euronet. Para voltar ao seu acesso original, clique com o botão da direita sobre o ícone Internet, na Área de Trabalho e escolha Propriedades. Clique com o botão da esquerda na guia Conexão, na parte superior da janela, e, no campo "Usar a seguinte conexão de Rede Dial-Up", troque a conexão Euronet pela sua conexão anterior. Faça isso, clicando na seta que aparece à direita do campo, e, em seguida, na sua conexão anterior que aparecerá na lista.

Como acessar a Internet

Depois de instalado o kit de acesso — e lembre-se, se você também tiver um modem configurado e funcionando — um ícone



Internet será colocado na sua Área de Trabalho. Mas você precisará ainda de um Nome do Usuário e de uma Senha para conectar-se à Internet. Para consegui-los, assine a Euronet. Basta ligar para a Editora Europa (011- 816.6767). Você receberá uma senha de acesso e poderá, então, acessar a Internet de verdade, quando e como quiser, e ainda dispor de um suporte técnico 24 horas por dia para resolver qualquer dúvida que tiver.



Já sou assinante Euronet. O que mais preciso fazer?

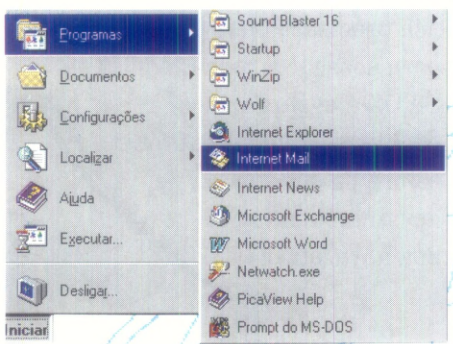
Agora, basta dar um duplo clique no ícone Internet na sua Área de Trabalho. Automaticamente, uma janela pedindo o Nome do Usuário e a Senha aparece. Digite essas informações – que você conseguiu ao assinar a Euronet (basta ligar para 011-816-6767) e clique no quadro Salvar Senha. Assim, você não precisará mais digitar nada para acessar a rede Mundial. Dê OK e aguarde: logo, a página principal da Euronet estará na sua tela. E, de lá, o mundo inteiro. Boa navegação!



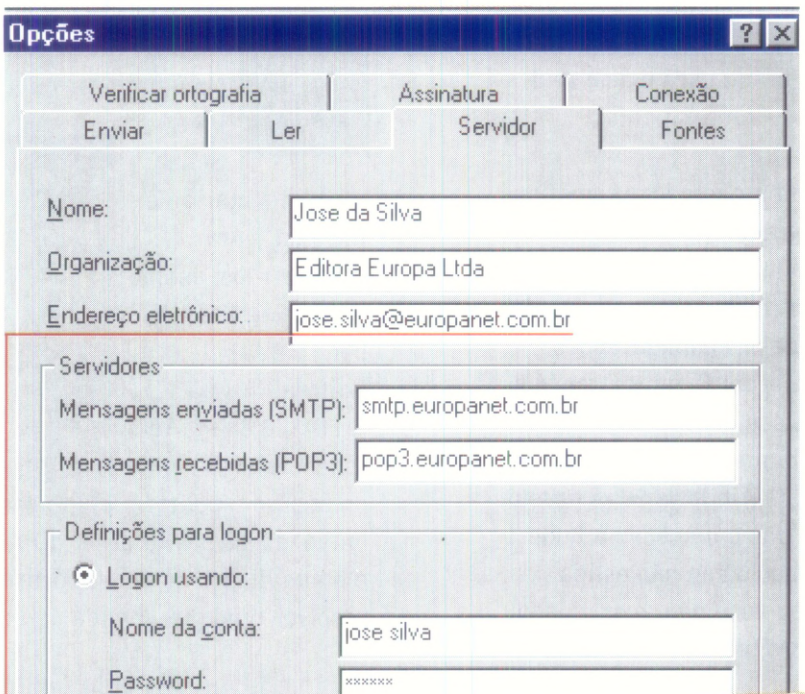
Correio Eletrônico

O correio eletrônico (e-mail) através da Internet está se tornando um dos meios mais eficientes de troca de mensagens, correspondência e até arquivos. É seguro, eficiente, rápido e, principalmente, fácil de usar. Se você utiliza navegadores como o Internet Explorer (fornecido com o kit de acesso para a Euronet, no CD-ROM, que você ganhou junto com esta edição) ou o Netscape, não precisará de nenhum programa adicional. E, caso se torne assinante da Euronet, tudo o que você tem a fazer é informar ao programa seu Nome do Usuário, e-mail e senha, que você recebe ao fazer a assinatura. Veja como configurar o Internet Mail do Explorer:

1 - Clique com o botão da esquerda do mouse no menu Iniciar, deslize o mouse até Programas e clique sobre o ícone Internet Mail. O programa abrirá.



2 - Vá ao menu Mensagem e escolha Opções. Na janela que aparece, clique na guia Servidor, no alto da tela, para incluir as informações que você recebeu ao assinar a Euronet. Em Nome, preencha com o seu nome completo, ou o nome que gostaria que as pessoas vissem ao receber mensagens suas; em Organização, indique o nome da sua empresa (opcional); em Endereço eletrônico, indique seu e-mail (fornecido pela Euronet), que é algo neste formato: seunome@europanet.com.br.



3 - O campo Servidores já estará preenchido com os servidores de mensagem da Euronet. Falta apenas preencher o campo Definições para logon: clique no círculo Logon usando, para marcá-lo e preencha o campo Nome da conta com o nome do Usuário e a senha com as informações cadastradas na Euronet.

Basta clicar em OK. Você já pode enviar e receber mensagens.

Para enviar mensagens

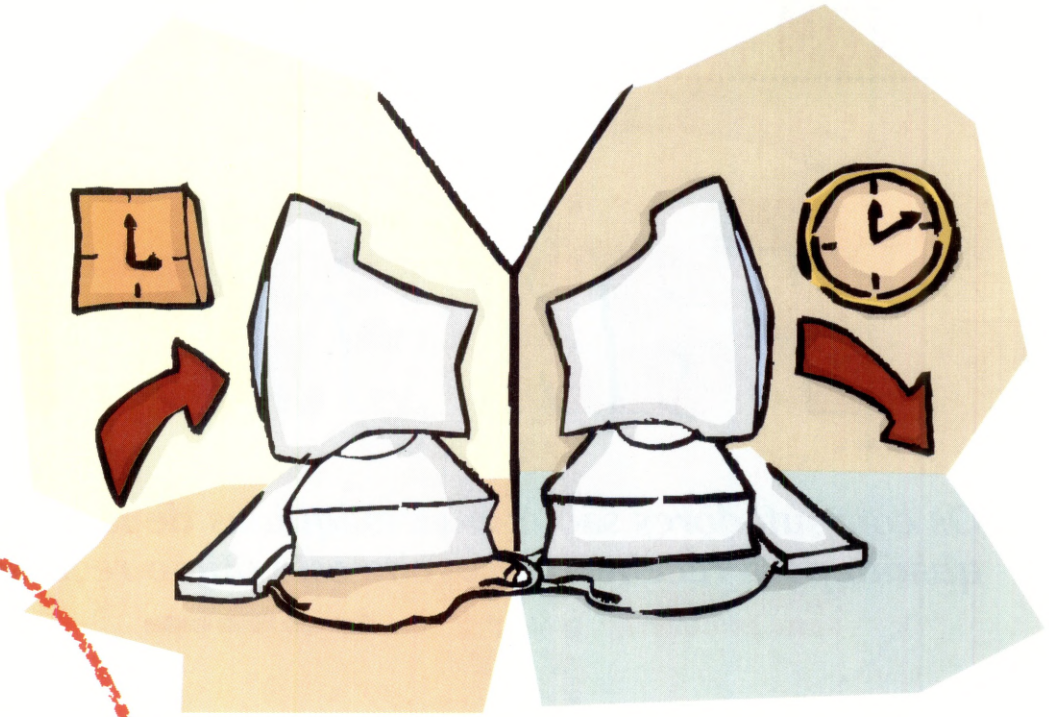
Com o Internet mail aberto, basta clicar no botão Nova Mensagem. A janela Nova Mensagem aparece. Preencha-a assim:

PARA ONDE ESTOU TELEFONANDO?

Há uma grande confusão na cabeça das pessoas sobre o custo da ligação telefônica ao ligar para a Internet. Vamos esclarecer: quando você liga para o seu provedor Internet faz uma única ligação entre seu computador e o computador da empresa que é a sua porta de entrada para a Internet.

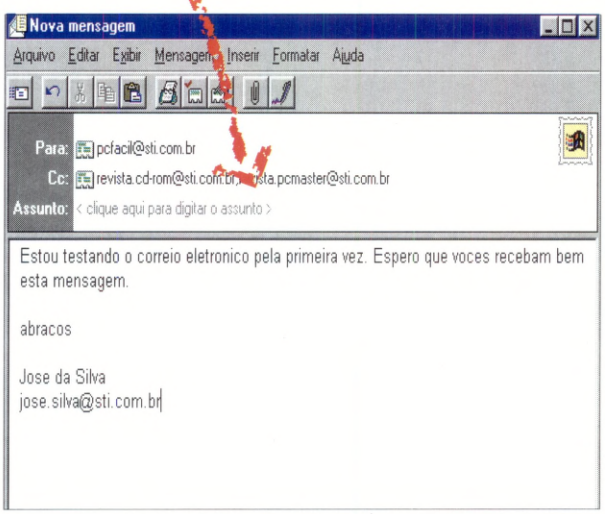
A companhia telefônica não faz idéia (nem quer fazer) se você está na Internet ou não. Está cobrando a ligação entre seu telefone e o provedor. Se for local a taxação é local, se for interurbano como interurbano.

Navegar por todo o mundo pela Internet tem, entre outras vantagens, a do preço: nada é mais barato, por tantos passeios internacionais.



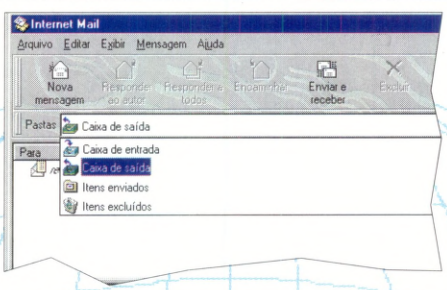
1 - Comece pelo cabeçalho: em Para, digite o e-mail (endereço eletrônico) de quem vai receber a mensagem. Caso queira mandar a mesma mensagem para mais de uma pessoa, preencha os e-mails adicionais, separados por ponto-e-vírgula, no campo Cc. No campo Assunto, indique o assunto da sua mensagem (opcional).

2 - Clique na área abaixo do cabeçalho para escrever sua mensagem. Digite o texto como quiser, exatamente como faria se estivesse usando o WordPad.



3 - Caso queira, é possível incluir um arquivo com sua mensagem – um desenho feito no Paint, ou um texto do WordPad... Para incluir o arquivo com sua mensagem, clique no botão Incluir Arquivo (o desenho do clipe) na Barra de Ferramentas e, na janela que aparece, escolha o arquivo que deseja incluir. Dê OK.

4 - Terminada a sua mensagem, clique no botão Enviar (o envelope) da Barra de Ferramentas. Ela não foi enviada ainda, apenas foi colocada em uma fila, estando pronta para ser enviada assim que você der o comando. Isso acontece porque, até agora, você não está conectado ainda, e pode demorar o quanto quiser para escrever suas mensagens. Quando terminar, o programa enviará todas as mensagens que tiver escrito de uma só vez, economizando conta telefônica e horas de acesso no seu provedor.



5 - Se quiser, consulte a "fila" de mensagens que você vai enviar: basta clicar na seta à direita do campo Pastas, onde está escrito Caixa de Entrada, e mudar para Caixa de Saída. Quando quiser enviar, clique no botão Enviar e Receber da Barra de Ferramentas. O programa fará a conexão e enviará as mensagens, e também verificará se há mensagens para você. Se houver mensagens, ele as recupera, listando-as na pasta Caixa de Entrada.

Atenção: não confunda esta Caixa de Entrada com a que aparece na Área de Trabalho, que é do programa Exchange. Esta é a Caixa de Entrada do Internet Mail, e você a torna visível alterando a pasta que é mostrada no campo Pastas.

6 - Caso tenha recebido mensagens, basta iluminá-la com o mouse para ler na janela de baixo. Caso haja um arquivo anexo à sua mensagem, você verá um ícone de clipe ao lado dela. Dê um duplo clique sobre o envelope da mensagem abri-la. Na janela inferior estará o arquivo. Basta arrastá-lo com o mouse para sua Área de Trabalho para poder usá-lo normalmente

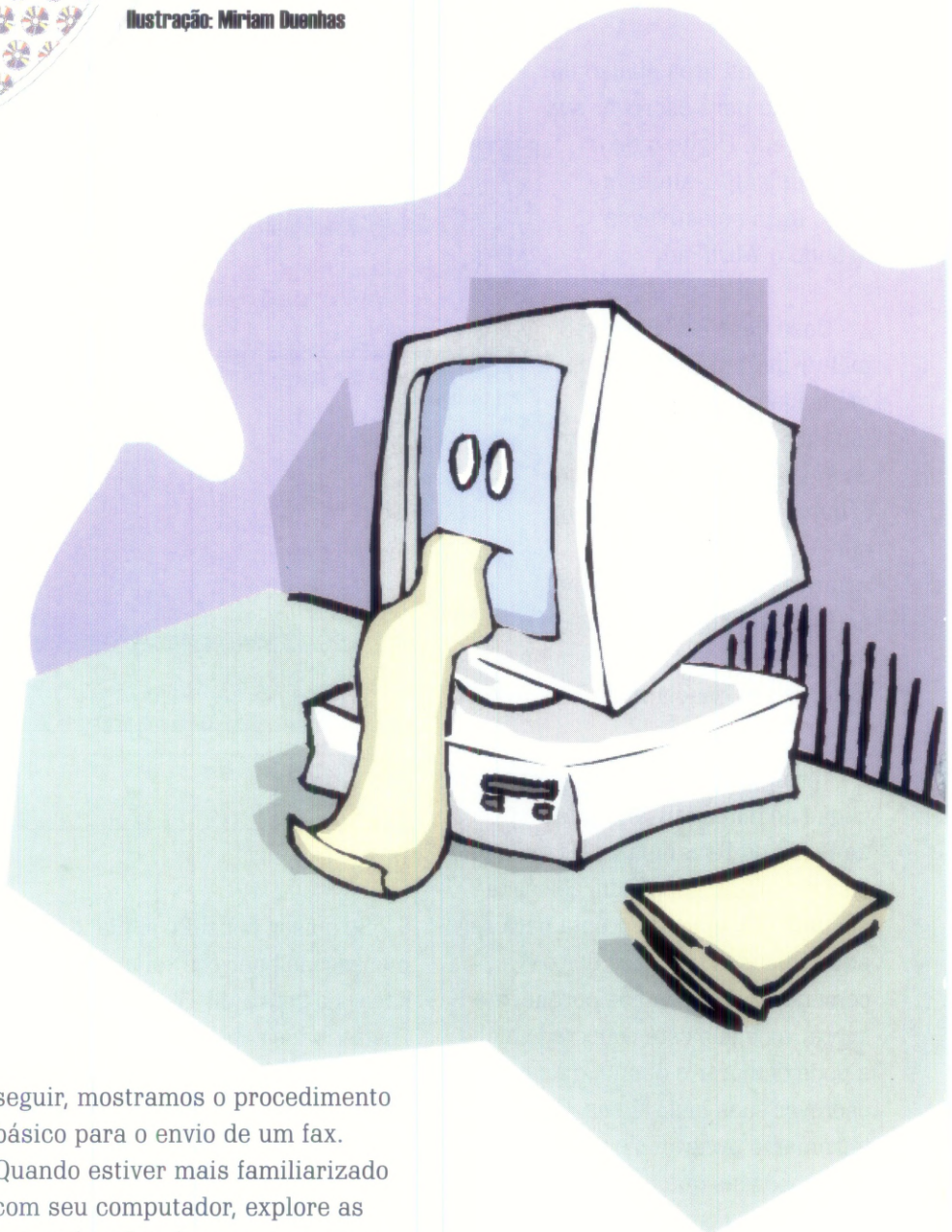
7 - Caso queira responder a mensagem, clique no botão Responder ao Remetente na Barra de Ferramentas. O procedimento é idêntico ao de mandar uma nova mensagem, mas você só precisará digitar o texto, uma vez que o cabeçalho será preenchido automaticamente.

Instruções para abrir o CD na página 16 da Revista
CD-ROM ESPECIAL PARA INICIANTES

Fax no PC

Os computadores são ótimas máquinas de fax. Tanto para mandar quanto para receber. Aproveite este ótimo recurso

Ilustração: Miriam Duenhas



Enviar faxes diretamente do seu computador, sem precisar imprimir o texto para depois enviá-lo, é muito fácil. Se o seu computador tiver uma placa de fax-modem, tudo o que você tem a fazer é instalar o programa Fax Total,que você recebeu no CD-ROM que acompanha esta edição . Você pode enviar seus faxes diretamente do seu programa preferido, sem complicações. Ou seja, se digitar um texto no WordPad, ele pode ser enviado como fax.

Isso é possível porque o fax no PC se comporta como uma impressora. Assim, ao acessar a opção Imprimir, de qualquer programa, basta selecionar a impressora do fax e clicar em OK. Ele será enviado.

O Fax Total tem ainda outras funções, como incluir uma página de rosto a todo fax enviado e ainda cadastrar os números de seus clientes e amigos em uma agenda telefônica. Assim, você poderá, sem complicações, enviar um fax para várias pessoas ao mesmo tempo. A seguir, mostramos o procedimento básico para o envio de um fax. Quando estiver mais familiarizado com seu computador, explore as outras funções do programa para aproveitar melhor seus recursos.

Como instalar

1 - Após escolher Executar no CD-ROM PC Fácil, o programa de instalação é executado. Na primeira tela, clique em Continuar.



2 - Uma tela para que você digite ou confirme seus dados é apresentada. Você pode alterá-los, se quiser. Quando estiver pronto, clique em Continuar. Um quadro perguntando se essas informações estão corretas aparece. Se estiverem, clique em Sim. Caso contrário, clique em Não e corrija-as.

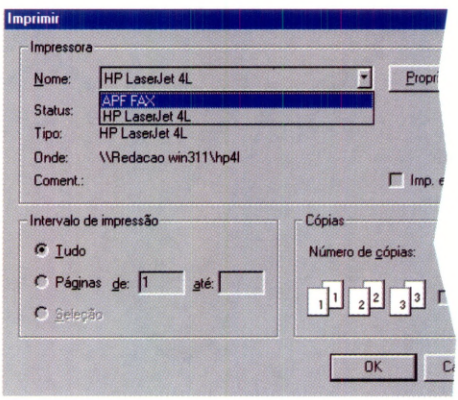
3 - A seguir, aparece uma tela com o contrato de licença de uso fornecido pelo produtor. Para prosseguir com a instalação, você deve aceitá-lo.

4 - A seguir, basta clicar em Continuar nas telas subseqüentes. Ao terminar, clique em Finalizar. Uma última tela perguntando por informações a serem incluídas nos faxes enviados aparece. Preencha com seu nome (ou o da sua empresa) e, no campo ID, indique o número do seu fax. Clique em OK para finalizar a instalação e, em seguida, OK para reiniciar seu computador.

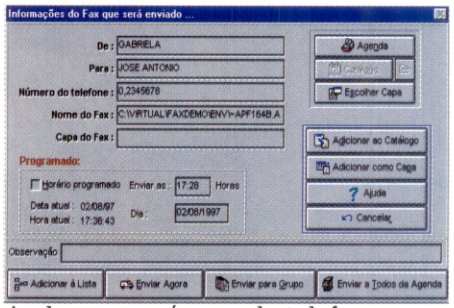
Para usar o programa

1 - Abra um editor de textos qualquer, como o WordPad, por exemplo. Se tiver dúvidas de como usar este programa, confira a reportagem completa na página 46. A seguir, digite o texto do seu fax normalmente. Salve-o, se quiser guardá-lo para consultas futuras.

2 - Vá ao menu Arquivo e escolha a opção Imprimir. Na janela que se abre, vá no campo Impressora e, clicando na seta à direita do nome da Impressora que será usada para impressão, escolha APF Fax.



3 - Clique em OK para iniciar o envio do fax. O Fax Total abre automaticamente. Preencha o quadro com o nome da pessoa para quem vai enviar o fax e, no campo abaixo, o número do fax que vai receber, sem espaços. Clique no botão "Enviar Agora" para mandar seu fax.
Importante: se você precisar discar um número para acessar uma linha externa (por exemplo, 0 ou 9)



inclua-o no número do telefone para onde o fax será enviado, separando-os por uma vírgula. Por exemplo: 0,2345678

Recebendo um FAX

Abra o Fax Total: clique com o botão da esquerda do mouse no botão Iniciar, deslize até Programas, depois Comunicação Total. Clique então sobre o ícone Comunicação Total - Fax demo. Com o programa na tela, clique no botão Receber, no canto superior esquerdo. Seu computador atenderá às chamadas automaticamente.

Para ver um fax

Os fax recebidos são listados no campo Informações de faxes recebidos. Para ver um fax, clique sobre ele e, em seguida, clique no botão Ver Fax. Com o fax aberto na tela, para imprimir vá no menu Arquivo e escolha Imprimir.

Para adquirir o Programa

O Fax Total funciona por 15 dias. Se gostar do produto, você adquiri-lo em lojas de informática, ou diretamente com o fabricante:
Soft Logic informática
Av. Antártica, 249
CEP 09.726-150 - São Bernardo do Campo, SP
Fone (011) 414-6855
E-mail: softlogic@softlogic.com.br

Planilha Eletrônica

Programas especiais para mexer com números. Permitem controlar qualquer coisa: de saldo bancário a complexos fluxos de caixa de empresa



Ilustração: Miriam Duenhas

Planilhas eletrônicas são programas para fazer cálculos, gráficos e portanto perfeitos para mexer com dinheiro. Sua estrutura permite que você digite textos rápidos, insira valores numéricos e também as operações que devem ser realizadas com os valores. Assim, é possível usar uma planilha para fazer controle de saldo bancário, controles diversos de despesas e até complicados fluxos de caixa, além de inúmeras outras aplicações, inclusive financeiras. Existem no mercado planilhas sofisticadas, com muitas funções de cálculos, como a Excel, da Microsoft. No CD-ROM da PC Fácil incluímos a planilha VistaCalc, que possui uma interface parecida com a do Excel e é bastante completa, podendo até gerar gráficos representativos dos dados.

Claro que, para que tudo isso possa ser feito, além de se conhecer bem o programa, é necessário total conhecimento de como resolver o problema – por exemplo, se você não souber fazer um controle de fluxo de caixa "manualmente", é muito provável que não conseguirá também fazê-lo com o auxílio de uma planilha. Isso porque é preciso dizer a ela o que deve ser feito, e que contas fazer com os dados.

Entretanto, fazer uma planilha para controlar despesas ou saldo bancário, por exemplo, é extremamente simples. Isso porque as contas são igualmente simples:

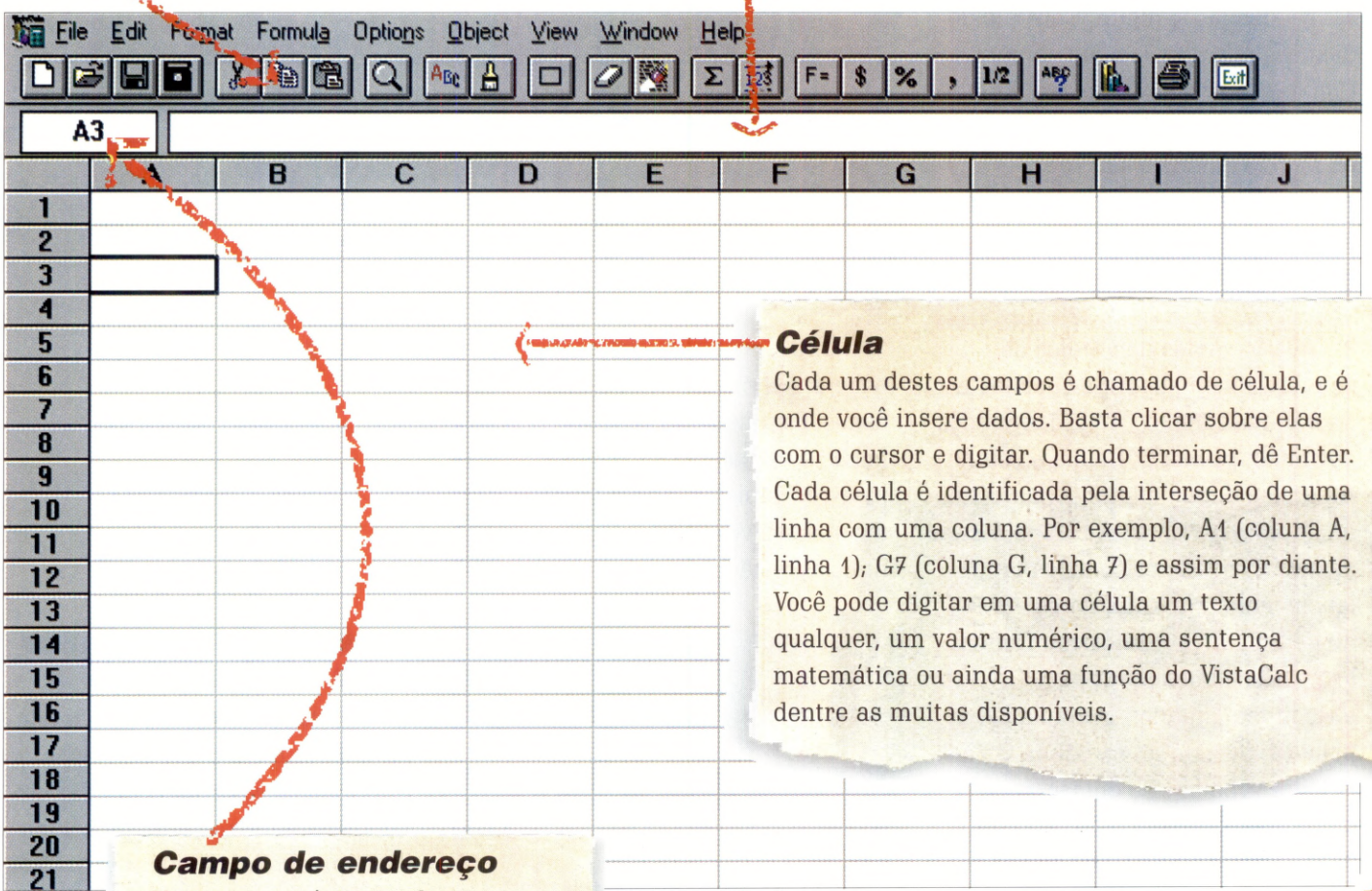
CONHEÇA O PROGRAMA

Barra de Ferramentas

Apresentam ferramentas como adicionar bordas, trocar a fonte, o tamanho e o estilo das letras e alterar a cor de fundo de uma célula ou seleção, entre outras funções. Adiante você verá o funcionamento das mais importantes.

Campo de edição

Aqui aparece tudo o que você digita e que será inserido nas células. Sempre que selecionar uma célula, o seu conteúdo será exibido nesse campo.



Célula

Cada um destes campos é chamado de célula, e é onde você insere dados. Basta clicar sobre elas com o cursor e digitar. Quando terminar, dê Enter. Cada célula é identificada pela interseção de uma linha com uma coluna. Por exemplo, A1 (coluna A, linha 1); G7 (coluna G, linha 7) e assim por diante. Você pode digitar em uma célula um texto qualquer, um valor numérico, uma sentença matemática ou ainda uma função do VistaCalc dentre as muitas disponíveis.

Campo de endereço

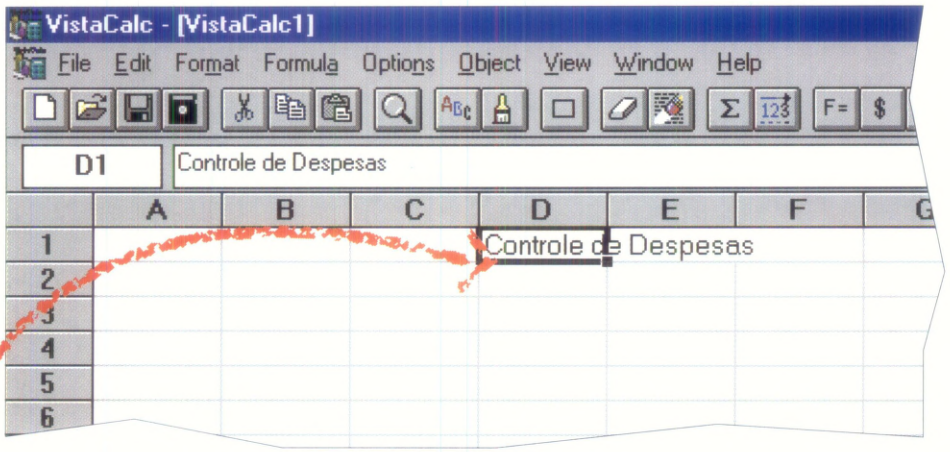
Neste campo é mostrado o endereço da célula que está selecionada. No caso de seleção de mais de uma célula, é mostrado o endereço daquela em que se iniciou a seleção

Dica: uma célula mostra sempre o resultado de uma operação, ou seja, números ou texto. Para conferir a fórmula que gerou aquele resultado, selecione a célula e olhe no campo de edição. É possível alterar a fórmula nesse campo, se for necessário.

basicamente, soma-se tudo o que entra, subtrai-se tudo o que sai e tem-se o saldo final. Saiba como fazer um controle de despesas utilizando o VistaCalc.

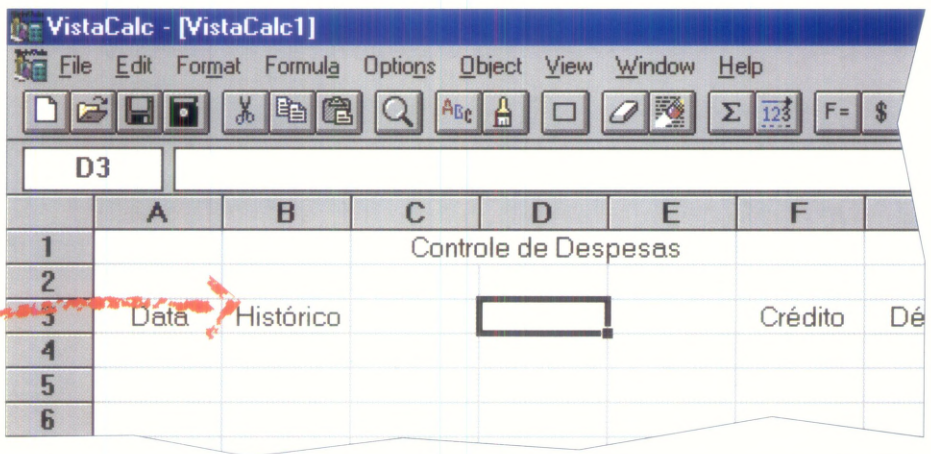
Criando uma planilha

Agora que você já conhece o básico de uma planilha, vamos ao passo a passo de um controle de despesas básico. Abra o programa e siga as instruções:



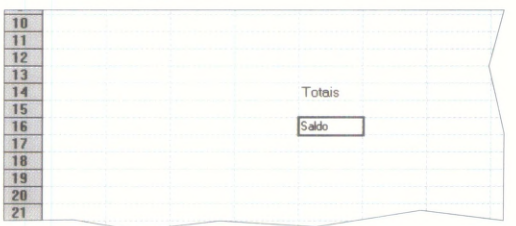
Preparando os títulos

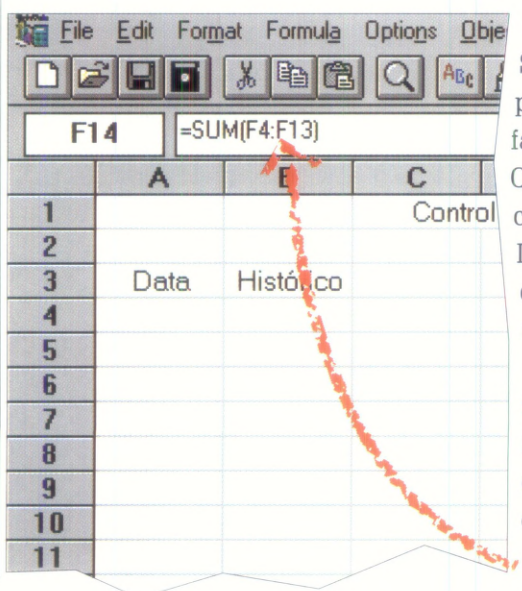
1 - Na célula D1 digite "Controle de despesas", dando [Enter] no final. Como esta será nossa barra de título, vamos centralizar o texto: vá no menu Options e escolha *Alignment*. Em seguida, clique nas opções *Center* das colunas Horizontal e Vertical.



2 - Agora, vamos dar títulos às colunas. Basta clicar nas células e digitar. Para maior clareza, optamos por pular a linha 2. Defina a coluna A para as datas, digitando, na célula A3, a palavra "Data". A coluna B será destinada ao histórico de cada lançamento. Portanto, na célula B3, digite a palavra "Histórico". Defina agora as colunas F e G para Crédito e Débito, digitando, na célula F3, a palavra "Crédito" e, na célula G3 a palavra "Débito". Se quiser, pode mudar o alinhamento de cada um desses títulos: basta selecionar a célula e acessar *Options* e *Alignment*.

3 - Falta, ainda, incluir os títulos para os campos que sua planilha calculará. Não se preocupe em determinar um espaço certo para os lançamentos, pois, a qualquer momento, você poderá inserir mais linhas para dados. Por enquanto, pule 10 linhas e, na célula E14, digite a palavra "Totais". E, na célula E16, digite a palavra "Saldo". Seus títulos já estão prontos!





Indicando os cálculos

Sua planilha está quase pronta para receber os dados, mas ainda falta dizer a ela o que calcular. Queremos o valor da soma da coluna Créditos, o total da coluna Débitos e o Saldo, que será o total de débitos subtraído do total de créditos. Veja como fazer:

1 - Para os totais da coluna Créditos, vamos utilizar a função de soma do VistaCalc. Digite, na célula F14, a seguinte fórmula: =SUM(F4:F13)

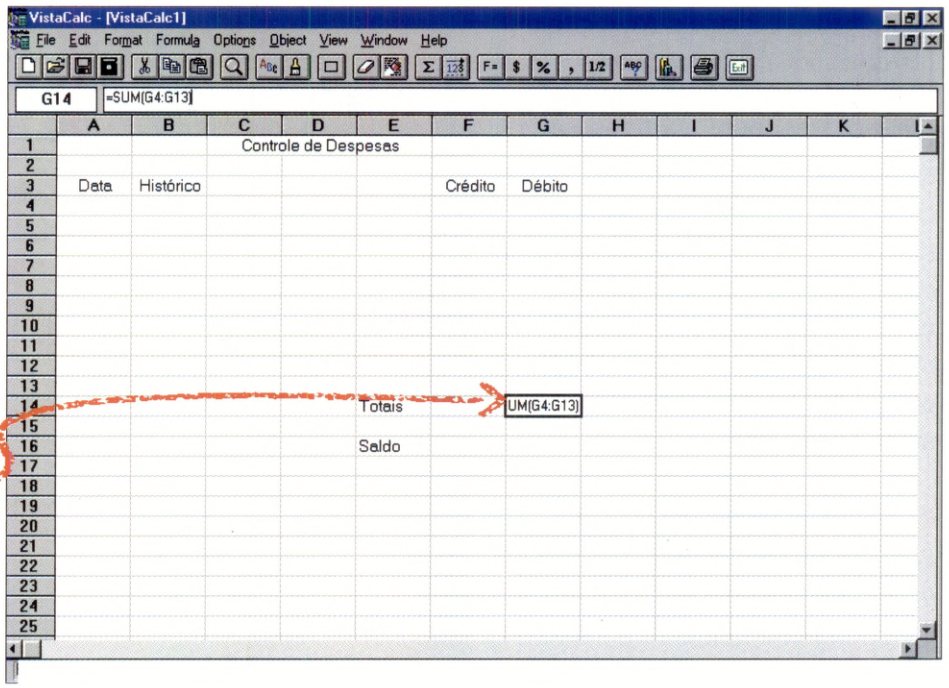
Esta fórmula indica que, na célula F14, será indicado o valor da soma de todos os valores que estiverem no intervalo que começa na célula F4 e termina na célula F13.

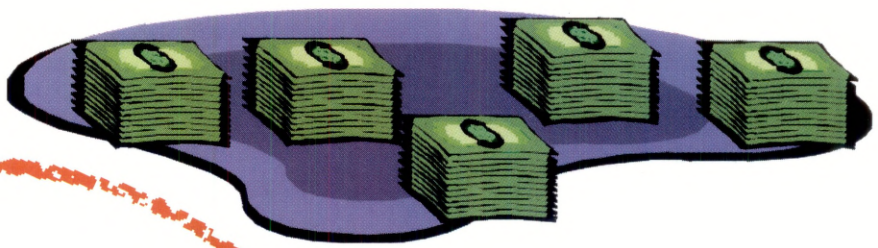
2 - A mesma função será usada para os totais da coluna Débitos. Digite, na célula G14, a seguinte fórmula:
=SUM(G4:G13)

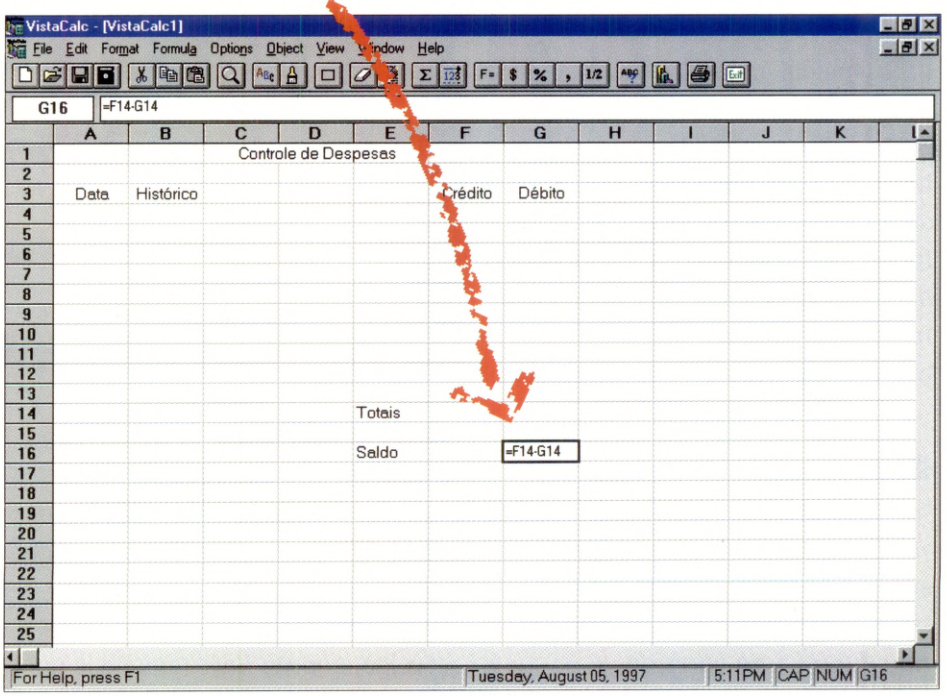
Esta fórmula mostrará, na célula G14, o resultado da soma de todos os valores que estiverem entre a célula G4 e G13.

3 - O último passo é inserir a fórmula para o saldo, que nada mais é do que o valor apresentado em F14 (a soma dos créditos) menos o valor apresentado em G14 (a soma dos débitos). Digite, então, na célula G16:
=F14-G14

Pronto, sua planilha agora pode receber os dados e fará as contas automaticamente, apresentando o total dos créditos, dos débitos e o saldo final em caixa.





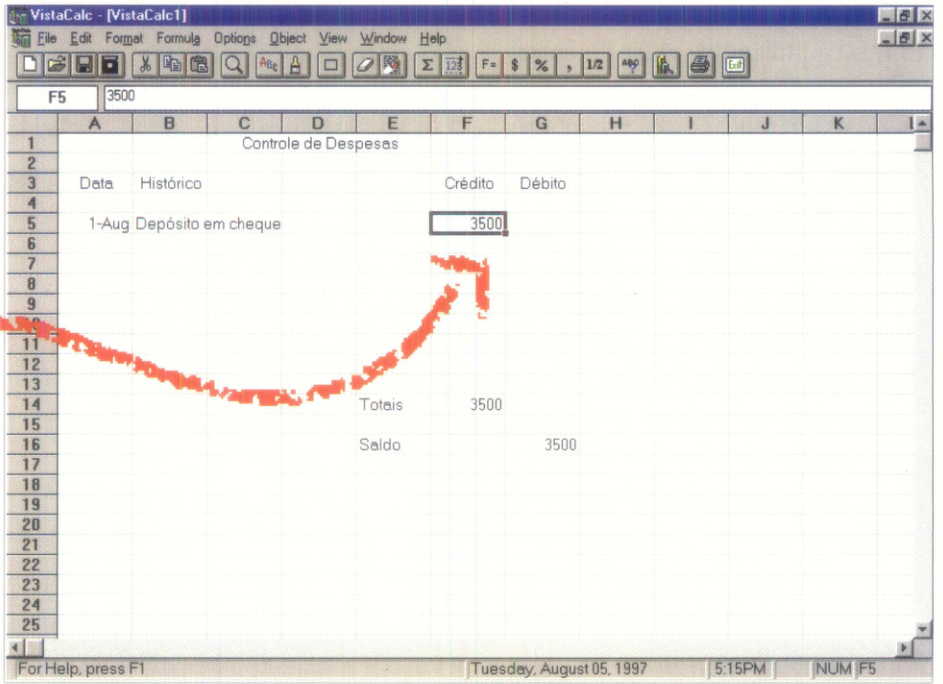


Inserindo dados

Para que sua planilha possa fazer cálculos, você precisa informar os valores. Apenas para esta experiência, insira alguns dados como indicado a seguir e veja o que acontece:

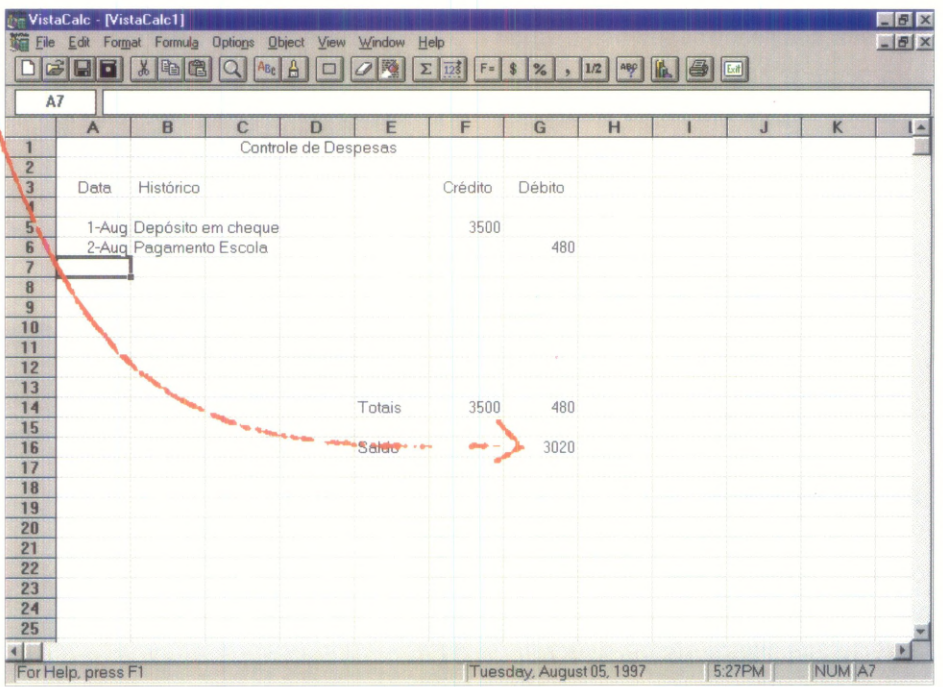
1 - Preencha a linha 5. Na célula A5, digite a data do primeiro lançamento, que será um crédito de R$ 3.500,00. As datas devem ser digitadas no formato Mês/Dia. Então, para primeiro de agosto,

digite "8/01". Na célula B5, digite o histórico do lançamento, por exemplo, "Depósito em cheque". E, na coluna Créditos, na célula F5, digite o valor correspondente, sem o cifrão e sem pontos nas casas dos milhares — o ponto é usado para as casas decimais, os centavos. Em nosso exemplo, 3500. Dê *Enter* e observe que tanto a coluna Créditos como o Saldo são atualizados automaticamente.



2 - Continue preenchendo a sua planilha até completá-la. É prudente deixar sempre uma linha em branco entre o final dos dados e a linha dos totais. Veja como todos os dados são automaticamente recalculados a cada insersão de um novo valor. Simples, não?

3 - Caso sua planilha já esteja completa, para inserir uma nova linha faça assim: selecione a linha em branco deixada logo em seguida à ultima linha de lançamentos. Basta clicar na primeira célula e, mantendo o botão do mouse pressionado, arrastá-lo até iluminar a linha inteira. Vá então ao menu *Edit* e escolha a opção *Insert*. Uma linha antes da linha selecionada será inserida. E o melhor: as fórmulas são adaptadas, de forma automática, de modo que tudo o que for digitado nessa linha automaticamente será recalculado.



Dica

Se você selecionou várias células de valores numéricos, poderá ter a soma instantânea desses valores, simplesmente clicando no botão *AutoSum* (Σ), na barra de ferramentas.

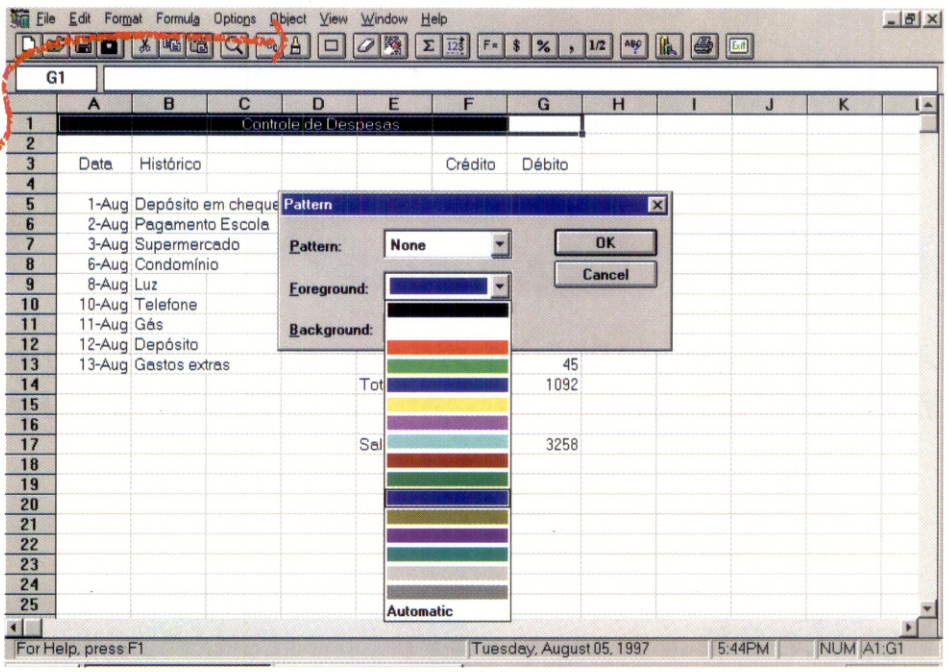
Salvando seu trabalho

É conveniente que você salve seu trabalho periodicamente, para que não acabe perdendo tudo, caso haja algum problema ou o computador trave. Para isso, vá ao menu *File* e escolha a opção *Save* (ou clique no botão do disquete da barra de Ferramentas). Na caixa de diálogos que aparece, mude, no campo Unidades de Disco, o drive para o seu winchester ou um disquete (A:\ ou C:\); indique um nome para seu arquivo e dê OK. Atenção: o nome do arquivo não pode ultrapassar a quantidade de oito caracteres.

Melhorando o aspecto

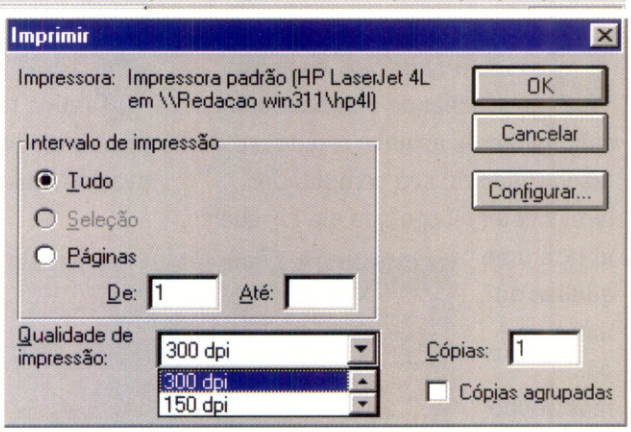
Você pode alterar a cor das letras, adicionar bordas à sua planilha, alterar a cor de fundo de um grupo de células selecionadas para conseguir uma visualização melhor das despesas e créditos e muito mais. Veja como:

1 - Alterando a cor de fundo: para deixar a linha com o título da sua planilha com fundo azul, selecione-a primeiro; em seguida, clique no botão do pincel, na barra de Ferramentas. Uma janela para que você escolha a cor aparece. Escolha uma cor para *Foreground* clicando na seta à direita da cor e, em seguida, faça o mesmo para *Pattern*, escolhendo um padrão para preenchimento.



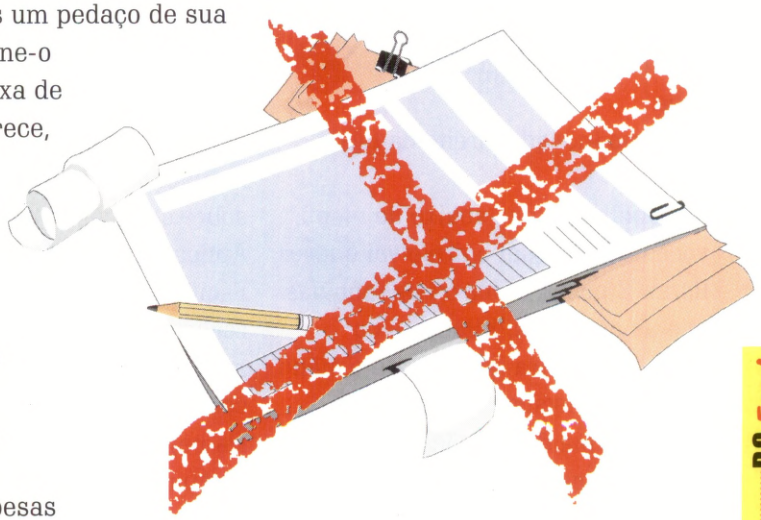
2 - Alterando o estilo de texto: basta selecionar a célula que contém o texto e clicar no botão ABC da Barra de Ferramentas. Uma caixa de diálogos aparece, permitindo que se escolha o tipo de letra, o tamanho, se será normal, negrito ou itálico, e ainda a cor. Teste várias opções para ver o efeito. No título, escolhemos Negrito e ainda a cor branca para se destacar no fundo azul.

3 - Inserindo bordas: selecione o grupo de células ao qual deseja adicionar uma borda, clicando com o botão esquerdo do mouse na primeira célula e, mantendo o botão pressionado, e o mouse até a última célula. Por exemplo, para inserir uma borda no campo Saldos, clique na célula E16 e selecione até a célula G16. Clique então no botão com um retângulo, na barra de Ferramentas. Agora é só escolher o tipo de borda. No exemplo, escolhemos *Outline*, traço cheio e cor preta. Experimente vários tipos para ver qual mais lhe agrada.



Imprimindo seu trabalho

Para imprimir uma planilha, basta clicar no menu *File* e escolher a opção *Print*. Se quiser imprimir apenas um pedaço de sua planilha, selecione-o primeiro. Na caixa de diálogo que aparece, determine se quer imprimir páginas, toda a planilha ou a seleção clicando ao lado da opção correspondente. Dê OK e seu controle de despesas estará impresso.

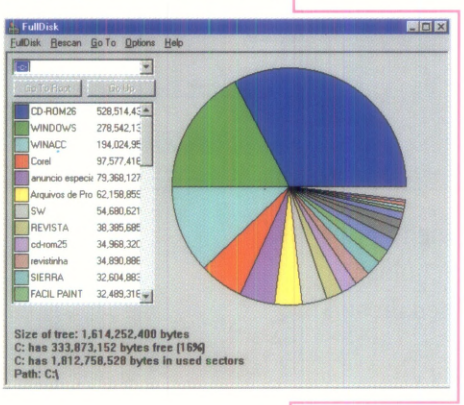


Usando os aplicativos do CD-ROM

Aqui você encontra um guia com a explicação dos aplicativos que estão no CD-ROM que acompanha esta Revista PC Fácil

FullDisk

Usando o *Full Disk*, você vai ficar sabendo o tamanho de cada pasta de arquivo criada no disco rígido do seu computador (winchester). Logo que ele for aberto, já fará uma análise de todas as pastas, mostrando num gráfico, em formato de pizza, o tamanho de cada diretório (no lado direito da tela).

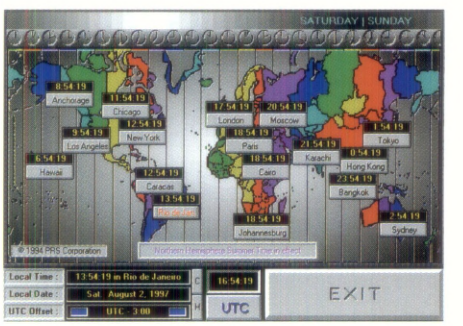


Na janelinha, logo abaixo do menu, você escolhe qual o drive vai querer listar. É possível ver o tamanho das pastas em Bytes, Kilobytes ou Megabytes. Para isso, vá até o menu *Options*, selecione *Settings...* e escolha uma das opções. Para sair do programa, vá até o menu *FullDisk* e clique em *Exit*.

Horário Mundial

O *World Time* mostra, numa única tela, o horário das principais cidades do mundo. Não é preciso ajustar nada, pois o programa detecta automaticamente o horário colocado no seu computador. Esse programa é muito útil para quem viaja para o exterior, ou ainda pretende telefonar para parentes ou amigos sem o risco de acordá-los no meio da madrugada.

Ao iniciar o programa (basta clicar sobre seu ícone na tela de Aplicativos do CD-ROM da PC Fácil), uma janela com a opção para realizar o registro aparece. Clique em *Hide* para prosseguir. Clicando sobre uma das cidades, o programa irá pegar o horário especificado no computador e designar para aquela cidade. Como estamos no Brasil,



clique sobre o Rio de Janeiro. Na barra de menu existem ainda outras opções, mas só ficam disponíveis para quem registrar o programa junto aos produtores.

Para sair do programa

Clique em *Exit*. Irá aparecer um aviso (*Path / File access error*): isso é normal. Basta clicar em OK.

Dica

Para acertar a hora no seu computador (caso necessário), clique no botão Iniciar, deslize o mouse até Configurações, depois Painel de Controle e localize a pasta Data/Hora. Agora é só fazer o acerto.

Print Artist



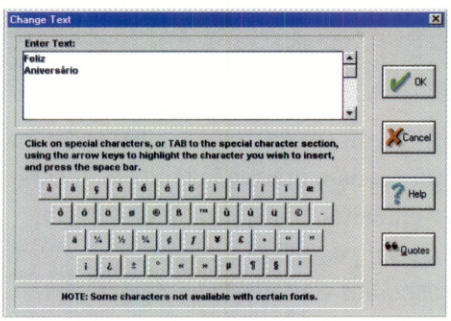
O *Print Artist* é um programa extremamente fácil de usar. Serve para criar faixas, cartazes, cartões diversos, calendários... É possível, inclusive, imprimir e salvar seu trabalho. Como são muitas as possibilidades, aqui vamos dar uma idéia geral do que o *Print Artist* faz. Para executá-lo, basta clicar sobre o ícone correspondente no CD-ROM da PC Fácil, seção Aplicativos. O programa roda direto do CD, dispensando instalação.

O tipo de documento

No menu que aparece, quando você abre o programa, escolha o tipo de trabalho que vai produzir. Nesta versão de demonstração, você pode escolher *Signs* (sinais), *Banners* (faixas), *Greeting Cards*, (cartões de cumprimentos) ou *Calendar*, (calendário). Clique no botão correspondente e, em seguida, em *New* para iniciar um novo trabalho. Você terá, então, um menu com várias opções de modelos para modificar.

Vá clicando em cada um deles para ver qual melhor se adapta à sua idéia. Um *preview* (amostra) vai aparecer. Caso esteja utilizando uma impressora preto e branco, clique na opção Monochrome. Quando terminar as escolhas, clique em OK. O modelo escolhido aparecerá na tela. Agora é só fazer as modificações.

1 - Para alterar os textos ou os desenhos, basta selecioná-los e então apertar as teclas Shift+Enter.

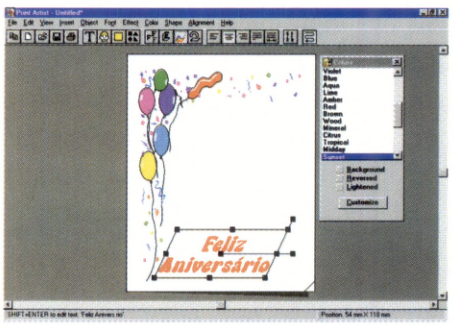


2 - Uma caixa de diálogo aparece, e você poderá escrever o que quiser. Procure não escrever muito, pois o seu texto será colocado no mesmo espaço do anterior. Depois, dê OK.

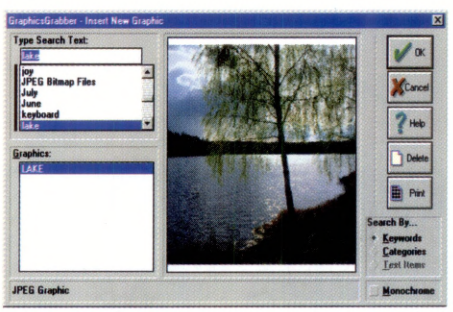


3 - Caso queira inserir um novo texto em vez de alterar um existente, vá ao menu *Insert* e escolha *Text*. Digite então o texto desejado na caixa de diálogo.

4 - Com o texto selecionado na tela, você pode clicar nos cantos da caixa, sobre os quadradinhos, para alterar seu tamanho. É possível também deixá-lo inclinado clicando na linha horizontal que sai da caixa de texto.



5 - Com os desenhos, o procedimento é o mesmo. Para inserir um novo desenho, vá ao menu *Insert* e escolha a opção *Graphic*. Escolha o desenho desejado na lista e dê OK.



Explore o programa à vontade para conhecer as várias opções oferecidas. Entre os efeitos especiais estão vários tipos diferentes de bordas, possibilidade de se criar cores e muito mais.

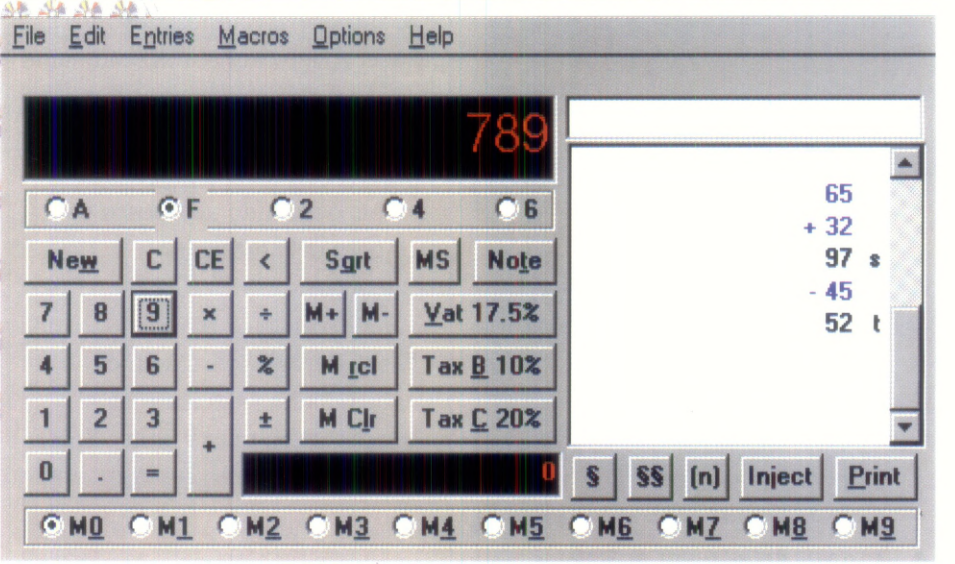
Onde registrar

O fabricante não forneceu o preço do registro.

Quem quiser registrá-lo deve ligar para Sierra, nos Estados Unidos, pelo telefone 001 800-649-4908 e indicar o número do produto ID-72363

Calculadora Falante

Se você estava procurando uma boa calculadora para usar em seu computador, talvez tenhamos a solução. A *SmartSum* para Windows permite, além de todo o tipo de cálculo, imprimir o trabalho passo a passo. Faz mais: traz uma série de macros pré-gravadas, que são fórmulas que executam cálculos especiais e que a transformam num verdadeiro conversor de unidades e medidas.



Entre as operações disponíveis, você pode converter, por exemplo, milhas em quilômetros ou graus Celsius em Fahrenheit (e vice-versa). Além de vários outros truques que as calculadoras normais não dispõem.

Além disso, fala (em inglês) todos os números e operações que você está realizando. Para isso, basta ir em *Option,* na barra de menus, e escolher *Sound Mode.* Selecione então o tipo de som que pretende ouvir (dígitos, operações, resultados ou macros), e a *SmartSum* "falará" as operações que você fizer. Experimente. Vale a pena!

Virtual Drums



É ste é um programa bastante interessante para quem gosta de tocar bateria. É muito útil para você treinar o controle do mouse enquanto se diverte. E também muito simples. Ele roda direto do CD, bastando clicar sobre o ícone correspondente na tela de Aplicativos do CD-ROM PC Fácil. E, uma vez na tela, basta clicar com o mouse nas peças para produzir o som.

Para sair

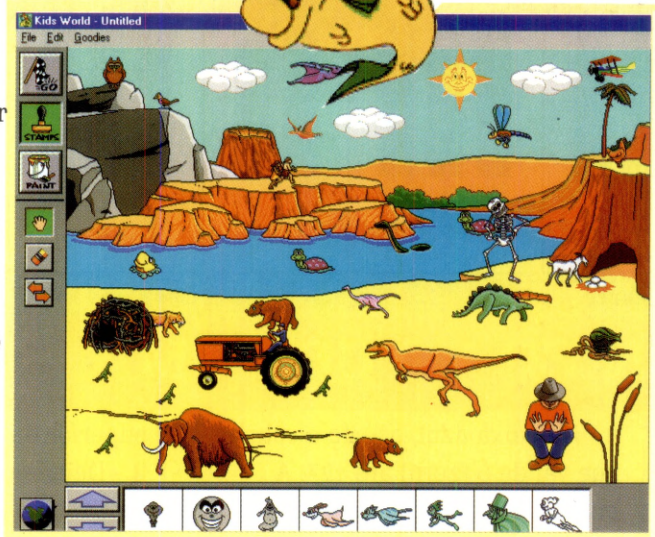
Clique no botão *Close* no canto inferior direito da tela

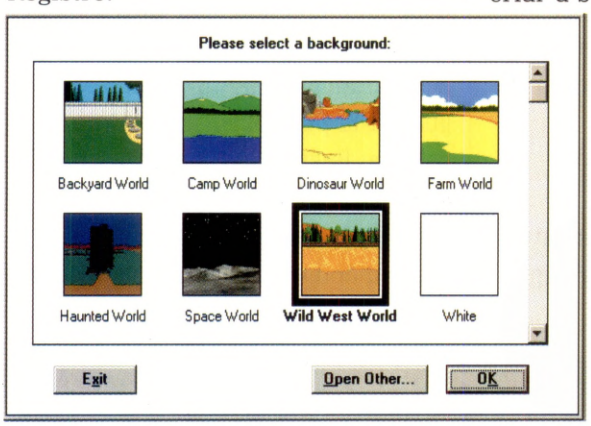
Desenho animado



KIDS WORLD

Permite criar cenas animadas com a possibilidade de escolher entre sete cenários e mais de 200 elementos diferentes. O *Kids World* funciona por 20 minutos. Ou seja: depois desse tempo, aparece um aviso e ele se auto-desliga. Para você continuar se divertindo, só é preciso carregar o programa novamente. Mas, infelizmente, tudo o que você criou estará perdido, já que a opção Salvar (*Save*) nesta versão não está habilitada. Para salvar seus trabalhos, só mesmo fazendo o Registro.





Iniciando

São sete telas que você pode usar como fundo para a cena que pretende criar: um quintal, um campo, uma cena da pré-história, uma fazenda, algum lugar do espaço, e o bom e velho Oeste selvagem. Além dessas telas, o programa traz mais duas telas sem imagem nenhuma, para serem usadas por quem pretende criar toda a história a partir do nada. Selecione uma das telas e dê OK. É aberta uma outra tela, com o fundo escolhido e uma barra de ferramentas para ajudar você a criar a sua cena animada.

Em cada uma você tem uma galeria com personagens e elementos específicos para aquela cena. Mas nada impede que elementos que pertençam a outras cenas sejam usados. Para isso, basta ir clicando nas setas direcionais que aparecem na parte inferior da tela, ao lado da galeria de personagens.

Uma coisa bem legal é que, quando você move algum personagem da galeria para a cena, ele emite um ruído característico.

Usando a imaginação, é possível criar uma cena com quantos elementos e personagens desejar. Quanto tiver dado bastante asas a sua criatividade, clique no ícone *GO* (aquele com a bandeira, que fica no lado esquerdo superior da tela), para ver como ficou sua cena animada.

O programa carrega a nova tela e aí você poderá ver como ficou sua cena com movimentos e sons.
Se não gostar de alguma coisa, sem problemas: basta clicar em *Stop* que o programa volta para a tela anterior. Aí você pode fazer as modificações que desejar ou então trocar de cena, para começar tudo de novo.

As ferramentas

A barra de ferramentas fica do lado esquerdo da tela. Conheça as funções:

Go – mostra como ficou sua cena com as animações.

Stamp – quando você estiver com a tela do *Paint* acionada e quiser voltar para o modo normal, clique neste ícone.

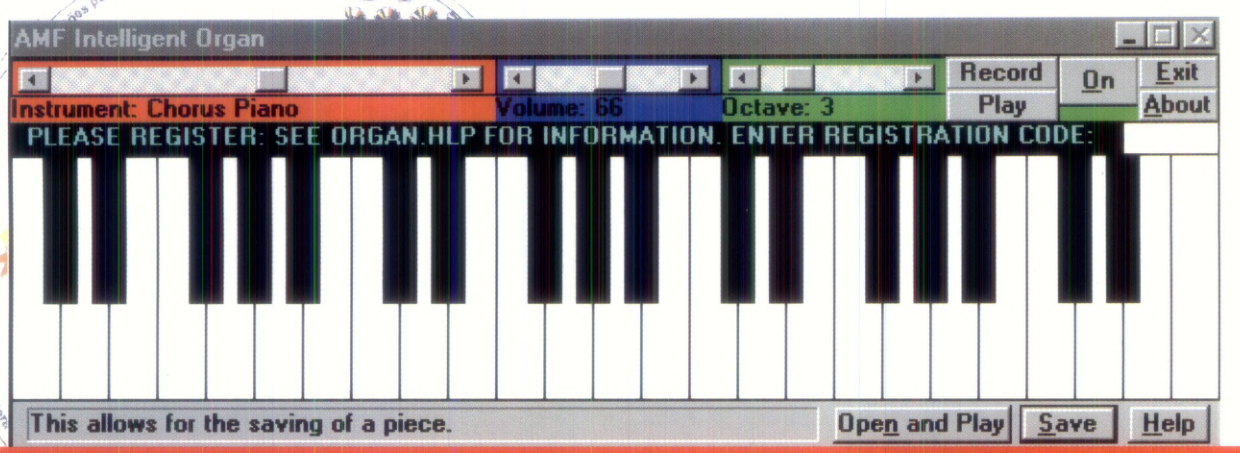
Paint – clicando aqui, uma paleta de cores e uma nova barra de ferramentas aparecem. Aí você poderá alterar a cor do fundo, fazer quadrados, círculos, e até escrever na tela.

Mãozinha – como já deu para perceber, é com ela que você arrasta os personagens para a cena.

Borracha – quando se quer apagar alguma coisa que não combina com a cena. Basta clicar sobre esta ferramenta e depois clicar no objeto que deseja apagar.

Setas vermelhas – com essa ferramenta você inverte a posição dos personagens.

Globo (no canto da tela) – clicando sobre ele, os nomes das cenas aparecem. Escolhendo uma delas surgem na galeria os personagens que compõem aquela cena.



ÓRGÃO ELETRÔNICO NO CD-ROM

Este programa permite que você toque órgão e outros nove instrumentos musicais apenas usando o mouse. Caso se interesse e faça o registro do programa, passa a ter mais de 120 instrumentos. Mas começar com 10 não é nada mau. Dá também para compor suas próprias melodias e depois, quem sabe, fazer um concerto para seus amigos, parentes ou namorada.

O *AMF Intelligent Organ* roda direto do CD. Basta clicar no seu ícone, na tela do CD-ROM PC Fácil, e começar a usar.

Tocando as primeiras notas

Com o programa na tela do monitor, use o mouse como se fossem seus próprios dedos, para "tocar" nas teclas do piano. Quando já tiver treinado o bastante e se adaptado ao programa, poderá compor suas próprias canções. Para isso, siga os passos abaixo:

1 - Na caixa vermelha, onde está escrito *Instrument*, selecione um dos 10 tipos diferentes de instrumento que vêm no programa. Para mudá-los, basta clicar na barra de rolagem.

2 - Na caixa azul, acerte o volume que vai de 0 (zero) até 127. A mudança também é feita através da barra de rolagem. Vale lembrar que o som também deve ser ajustado no Controlador de Som do seu computador.

3 - O ajuste de tonalidade (notas mais graves ou agudas) deve ser feito na caixa verde. Quanto mais alto o número, mais agudo fica o som.

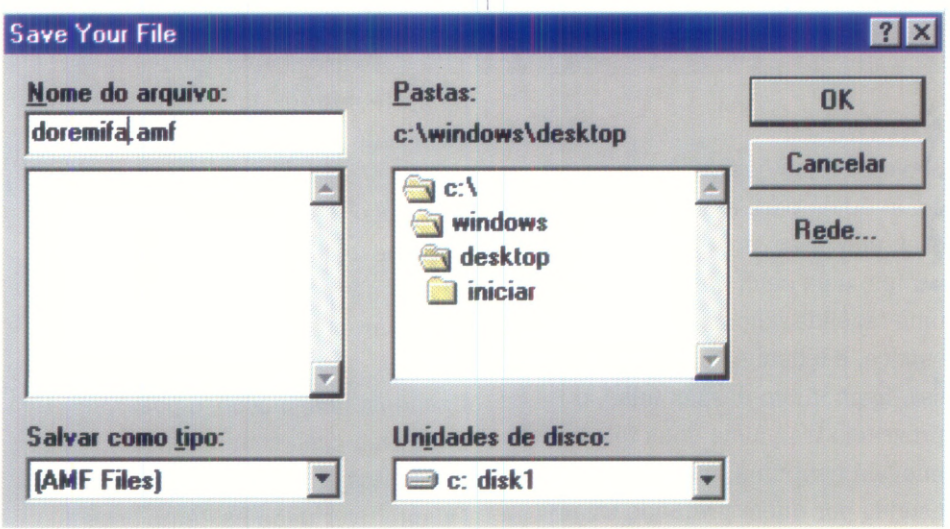
Para gravar uma melodia

1 - Primeiro escolha o som, ajuste as oitavas, regule o volume e clique em *Record*, no canto direito superior da janela do programa.

2 - Depois é só ir tocando as notas, uma a uma até que sua melodia esteja completa.

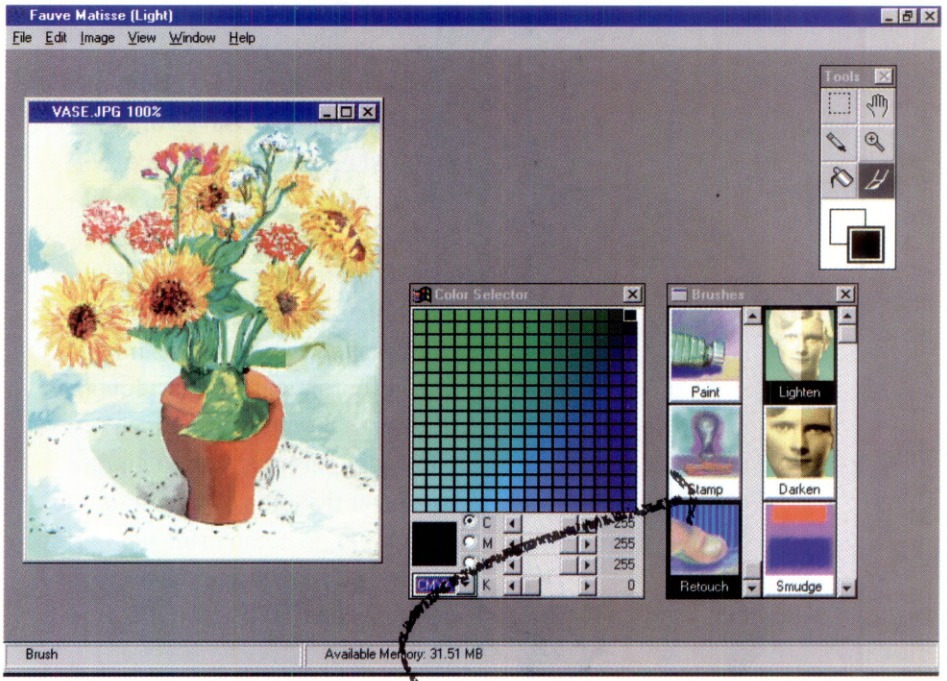
3 - Quando acabar, clique em *Stop*.

4 - Para ouvir sua composição, clique em *Play*. Vale lembrar que a melodia ainda não está salva. Apenas está na memória do computador. Portanto, se desejar guardá-la para ouvir mais tarde, salve-a. Basta clicar em *Save*, na barra inferior da janela do programa, escolher um diretório, dar um nome ao seu arquivo e clicar em OK.



Efeitos Especiais em Imagens

Um bom programa de desenho e editor de imagens é fundamental. Seja para alterar alguma coisa numa figura já pronta, ou mesmo para criar seus próprios desenhos. Por isso, colocamos no CD-ROM o *Fauve Matisse*. Trata-se de um programa com excelentes recursos de desenho, permitindo reproduzir texturas e usar diversos materiais. Entre os efeitos disponíveis, é possível trocar a cor das fotos, dar um efeito de pintura a óleo à imagem e outros truques.



O programa

Programa aberto, vá até o menu *File*, clique em *Open* e escolha uma imagem. Quando ela estiver na tela você já pode começar a editar. Para acessar qualquer uma das ferramentas, basta clicar no grupo correspondente a ela, na barra flutuante, e depois na que deseja usar.

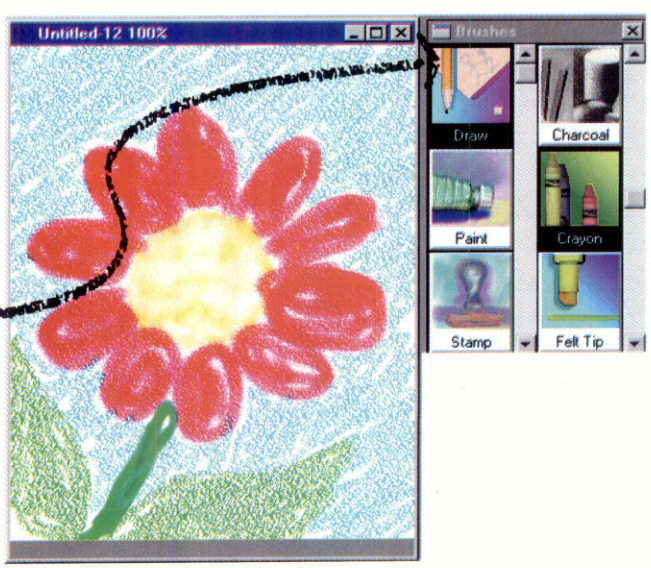
Uma das barras é a *Brushes*, que é dividida em duas colunas. Na coluna da esquerda você encontra os grupos de ferramentas; do lado direito, as ferramentas propriamente ditas. Por exemplo, clicando no grupo:

Draw – você tem acesso aos pincéis (lápis, bico de pena, crayon, pincel atômico...)

Paint – materiais de pintura (aerógrafo, óleo, pastel, aquarela...).

Stamp – efeitos que podem ser aplicado na imagem: *felt tip* (cria uma espécie de clone da imagem), *dots* (deixa a figura enevoada), entre outras.

Retouch – efeitos especiais, como *Lighten* (clareia a imagem), *Darken* (escurece), *Blur* (desfoca) ou *Diffuse* (para deixá-la difusa).

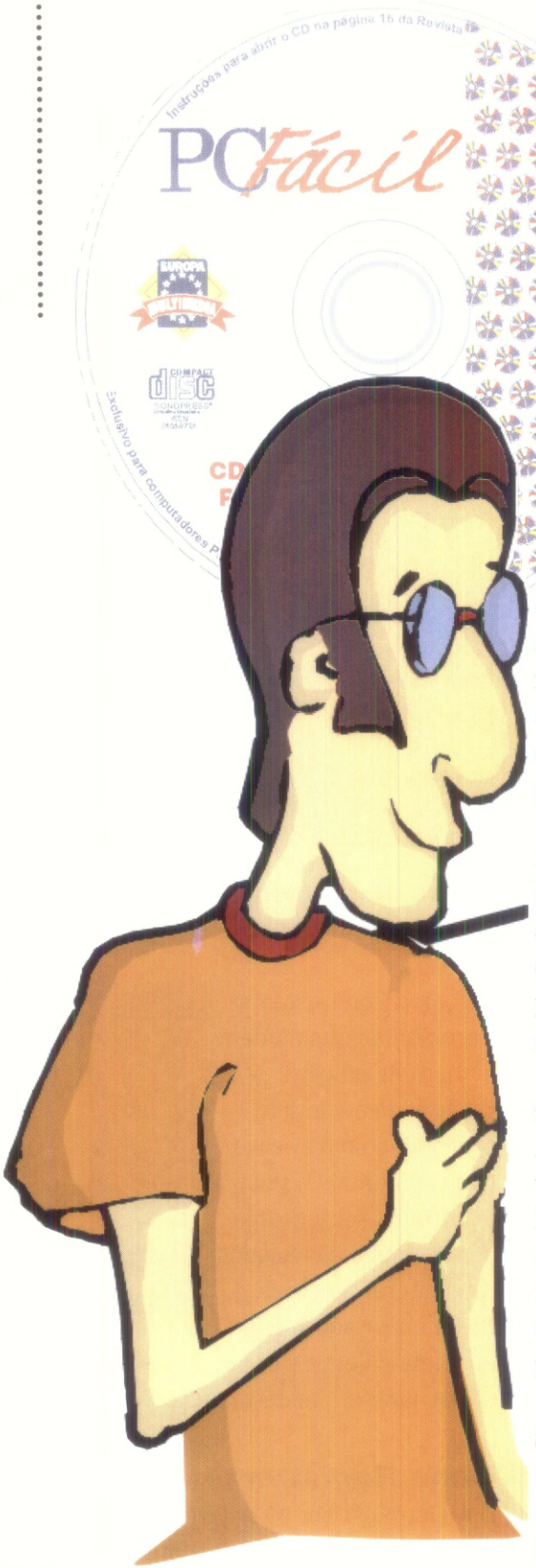




Na barra *Tools* estão as ferramentas que ajudam na hora da edição. Explore-as à vontade, aprendendo para serve que cada uma. Os dois quadrados sobrepostos, por exemplo, são usados para alterar as cores. Basta clicar sobre eles que uma paleta de cor aparece. Aí é só escolher a que deseja usar.

Onde Registrar

O registro sai por 99 dólares, e deve ser feito direto com o fabricante:
Fauve Software
Walnut Street, Suite 242
Cary, North Caroline - 27511 - USA
Fax: 001 (919) 380-0110
E-mail: krueger@rock.concert.net



Labels, Cards and More

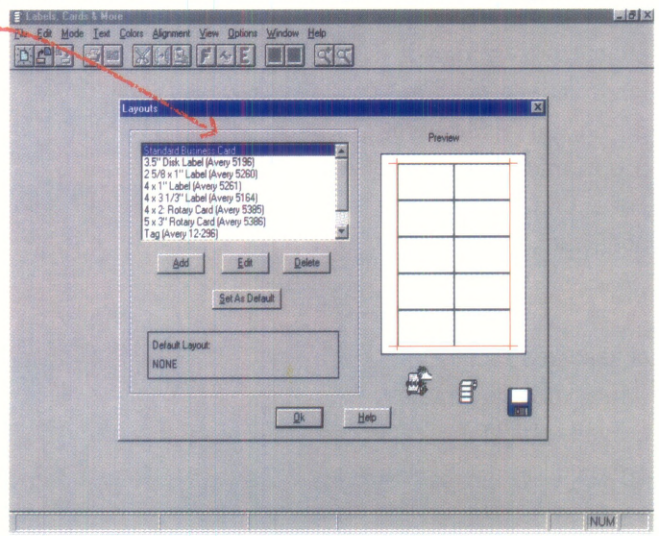
Cartões de visitas, lembrancinhas de aniversário, etiquetas... Com o programa *Labels, Cards and More* instalado no seu micro você vai poder criar tudo isso, com muita facilidade. O programa é fácil de usar e conta com uma série de ferramentas que permitem, por exemplo, criar desenhos simples, alterar cores e até inserir imagens (bitmaps) ou o logotipo de sua empresa, personalizando ainda mais seu trabalho. A seguir, damos o exemplo de como criar um cartão de visitas, incluindo o logotipo da sua empresa.

Primeiro o modelo

Quando o programa é aberto, aparece uma tela vazia. Para você começar a trabalhar com o Label, é preciso escolher o tipo de modelo que será usado. Para isso:

1 - Vá no menu *File* e clique em *New*. Uma caixa de diálogo com vários modelos padrão aparece. Para nosso exemplo, vamos usar o *Standard Business Card*, que é um cartão de visita padrão.

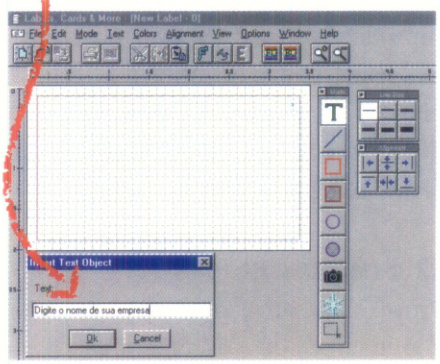
2 - Selecione-o e dê OK. O modelo aparecerá na tela principal e tanto o menu quanto a barra de ferramentas ficarão habilitadas. Agora é só começar o trabalho.



Editando o texto do cartão

1 - No menu *Mode*, selecione *Text* e, em seguida, clique num ponto qualquer no modelo do cartão.

2 - Uma caixa de diálogo será aberta. Digite o nome de sua empresa, por exemplo, e dê *Enter*.

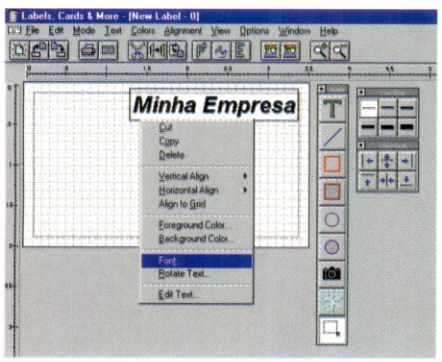


3 - O texto aparecerá no cartão. Para fazer alguma modificação, é preciso selecioná-lo com o mouse. Mas, não basta apenas clicar sobre o texto: é preciso primeiro usar a opção *Select*, no menu *Mode*.

4 - Agora, clique sobre o texto e posicione-o no cartão, de acordo com a sua preferência. Se precisar

centralizá-lo, use os botões da barra *Alignment* ou as opções do menu *Alignment*.

5 - Para mudar o tamanho da letra, o tipo ou a cor, clique com o botão direito do mouse sobre o texto e escolha *Font...*



Depois de criar o título da empresa, repita a operação, mudando o tamanho das fontes, para colocar seu nome no centro do cartão, o cargo que ocupa na empresa, o endereço, telefone... E o que mais quiser.

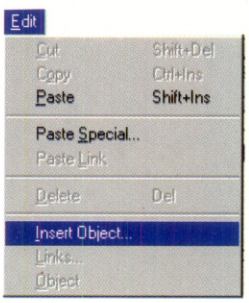


Para girar o texto, alterando sua posição no cartão, clique sobre ele com o botão direito do mouse e selecione a opção *Rotate text...*

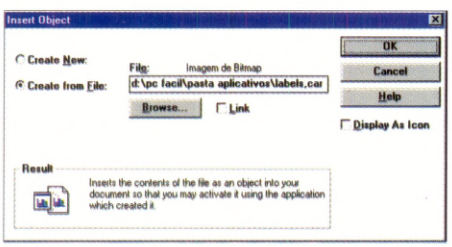
Incluindo o logotipo de sua empresa

Você pode também colocar o logotipo de sua empresa (se tiver), dentro do cartão, posicionando-o onde desejar. Para isso, no entanto, é preciso que antes você tenha "escaneado" (digitalizado) a imagem do logotipo, ou então desenhado o logotipo num programa qualquer para a edição de imagens (como o Paint, que acompanha o Windows 95).

1 - Para inserir o logotipo, vá até o menu *Edit* e escolha a opção *Insert Object.*



2 - Na janela que se abre, clique em *Create from file.* Em *File,* indique a pasta em que está o arquivo do logotipo que será incluído.



3 - Quando o logotipo for inserido no cartão, você poderá selecioná-lo e movê-lo. Também é possível alterar seu tamanho.

O que mais é possível fazer

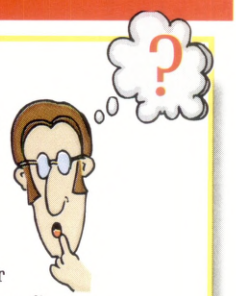
Além dos cartões, você pode ainda criar etiquetas para disquetes, envelopes, fitas de vídeos... Basta clicar em *New,* no menu *File,* e escolher a que mais se adapta ao que você quer fazer.

O *Labels* vem com alguns modelos que etiquetas prontos para usar, com padrões e medidas diferentes. Antes de qualquer coisa, é preciso primeiro definir qual o modelo que mais se aproxima das etiquetas que você quer imprimir. Tente descobrir o padrão da sua e compare com as mostradas no programa.

Caso você não ache um padrão, clique em *Add,* para criar seu próprio padrão.

Mas atenção: as medidas devem ser em polegadas, o único formato aceito pelo programa. Veja na embalagem das suas etiquetas: ela normalmente traz as medidas em polegadas, justamente para casos como esse. Em último caso, vale lembrar que 1 polegada = 2,54 centímetros.

Dicas



- Quando seu cartão estiver pronto, salve-o e depois imprima-o, clicando em Print, no menu File.
- É possível ainda criar desenhos básicos com as figuras geométricas encontradas na barra Mode ou então usar os cliparts (desenhos) que vêm junto com o Labels.
- Use a opção Graphic no menu Mode e clique em qualquer lugar do cartão para adicionar uma imagem bitmap, por exemplo, que esteja dentro do diretório Clipart do programa.

Cuidar do seu computador é um dever que traz muitas recompensas. Veja o que você pode, ou não, mexer

É hora da Faxina



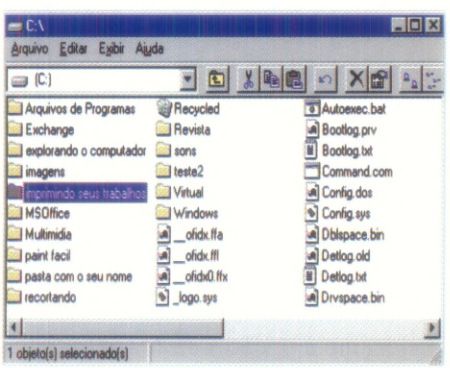
Agora que você já está mais familiarizado com o seu computador, nada como aprender a cuidar bem dele. E, para isso, basta que você tenha conhecimento de alguns procedimentos básicos, como deletar ou remover arquivos e programas que não quer mais utilizar com segurança, e ainda desfragmentar (organizar) seu disco rígido (winchester), entre outros cuidados.

Mas fique atento: esses procedimentos, embora úteis, podem aguardar até você desenvolver melhor sua relação com o micro, e só devem ser seguidos quando você estiver mais à vontade. Enquanto isso não acontecer, continue treinando sua desenvoltura com o Windows e seus componentes. Assim, evitará problemas e terá sempre um computador em plenas condições de uso.

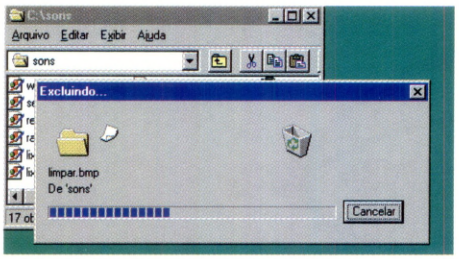
Removendo arquivos

Tudo o que você instala e salva em seu computador ocupa espaço no winchester. E, quanto mais cheio ele estiver, mais lento ficará o acesso aos dados que estão gravados nele. O ideal é que não sejam ultrapassados 70% da capacidade do disco – você pode verificar quanto espaço está sendo utilizado através do aplicativo Full Disk, incluído no CD-ROM que você ganhou com esta revista. Por isso, é sempre bom apagar arquivos que você não irá mais usar. Faça assim:

1 - Localize o arquivo que deseja apagar.



2 - Mova a seta do mouse sobre ele e dê um clique com o botão da esquerda para selecioná-lo.



3 - Aperte a tecla Del. Uma mensagem perguntando se você quer mesmo enviar o arquivo para a Lixeira aparece. Clique em Sim.

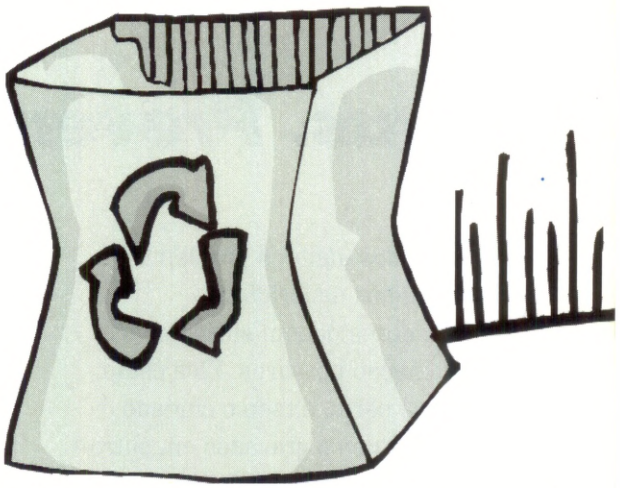
4 - Outra maneira é arrastar diretamente o arquivo para a Lixeira. Clique sobre ele com o botão da esquerda e, mantendo o botão do mouse pressionado, arraste-o sobre o ícone da Lixeira, na Área de Trabalho. Quando a Lixeira estiver iluminada, solte o botão.

A lixeira

A lixeira do Windows 95, localizada na sua Área de Trabalho, armazena todos os arquivos que você deleta do seu computador. Assim, se acabar se arrependendo, basta dar um clique com o botão direito do mouse e clique em em "Restaurar". O arquivo voltará exatamente onde estava antes.

Enquanto estão na Lixeira, os arquivos ainda continuam ocupando espaço no seu computador, uma vez que foram movidos para a Lixeira e não removidos. Para apagá-los definitivamente – cuidado, será definitivamente MESMO! – você tem de esvaziá-la. Para isso, basta clicar em Arquivo e escolher a opção Limpar a Lixeira. Pronto, os arquivos serão removidos do seu computador.

Fronteiras do perigo...



Apagar arquivos do computador requer muito cuidado. Principalmente se você acabar apagando um arquivo de sistema, ou algum componente do Windows. Aí, só reinstalando tudo outra vez para que o seu computador volte a funcionar corretamente. Mesmo programas devem ser desinstalados, em vez de simplesmente removidos. Portanto, siga esses cuidados:

1 - Jamais apague arquivos que estão em C:\, ou o diretório raiz. Eles são fundamentais para que o seu computador funcione toda vez que é ligado.

2 - Vale o mesmo para o diretório C:\Windows. Aí ficam os arquivos e componentes do Windows, aí devem permanecer. Deixe-os quietinhos e jamais terá problemas...

3 - Todo programa feito especialmente para Windows 95 vem com um desistalador (*Uninstall*). Às vezes, você acessa o Uninstall diretamente de dentro do Grupo de Programa onde está o programa que deseja desinstalar. Basta clicar sobre ele para desinstalar o aplicativo. Caso esta opção não esteja disponível, faça o seguinte:

1 - Clique sobre o botão Iniciar, deslize o mouse até Configurações e depois Painel de Controle. Localize a pasta Adicionar ou Remover Programas. Os programas que podem ser removidos aparecem na lista. Basta clicar sobre o nome para selecionar o programa que se quer remover e clicar no botão Adicionar/Remover. Seu programa será desinstalado sem riscos.

MELHORANDO O DESEMPENHO DO DISCO RÍGIDO (WINCHESTER)

O Windows apresenta duas ferramentas muito úteis para a manutenção do seu winchester: o ScanDisk, que procura e corrige erros de gravação em arquivos, e o Desfragmentador de Disco, que desfragmenta os arquivos no winchester, gravando-os continuamente no disco, aumentando a velocidade de acesso. É importante usar esses dois programas uma vez ao mês. Veja como:

1 - Comece pelo ScanDisk. Vá no botão Iniciar, deslize o mouse até Programas, Acessórios e Ferramentas de Sistema. Escolha então ScanDisk.

2 - Selecione, na janela que aparece, a unidade de disco que deseja verificar.

3 - Clique em Iniciar. Siga então as instruções da tela.

4 - É hora de acionar o desfragmentador de Disco, que fica no mesmo Grupo do Scandisk (Iniciar, Programas, Acessórios e Ferramentas de Sistema). Na janela que aparece, selecione a unidade de disco que deseja desfragmentar e dê OK.

5 - O Windows faz uma análise do seu winchester e retorna uma mensagem avisando se é necessária a desfragmentação ou não. Caso ele recomende, clique no botão Iniciar.

Vírus. Prevenir é o melhor remédio

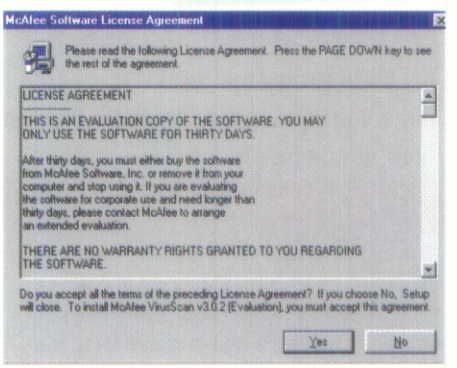
Um dos maiores problemas que os usuários de computadores podem enfrentar é a contaminação por vírus. Eles estão em toda a parte, e todo o cuidado é pouco: disquetes gravados em outro computador contaminado, por exemplo, levarão o vírus ao seu computador assim que você tentar acessá-lo. E mesmo arquivos na Internet podem conter esses agentes indesejáveis. Por isso, é bom ter um bom anti-vírus instalado, que pode ajudá-lo a se prevenir e a manter seus dados intactos.



Um vírus nada mais é do que um programa que se instala automaticamente em seu computador com a única finalidade de fazê-lo parar de funcionar. Coisa de quem não tem o que fazer. O fato é que esses programas existem aos milhares. E, às vezes, removê-los não é tarefa simples. No CD-ROM PC Fácil incluímos uma cópia do VirusScan, um dos melhores anti-vírus do mercado, e que pode detectar – e remover – os vírus mais comuns. Entretanto, é bom saber que um anti-vírus deve ser atualizado com freqüência, uma vez que centenas de novos vírus aparecem a cada mês (a Revista do CD-ROM sempre divulga as novas versões). Veja agora como proceder:

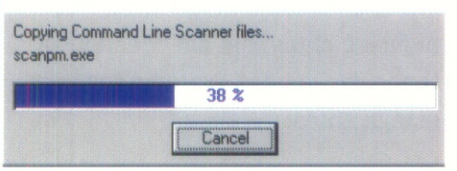
Instalando o VirusScan

1 - No CD-ROM PC Fácil, escolha Aplicativos e localize o ícone do VirusScan. Clique sobre ele com o botão esquerdo do mouse. O programa de instalação será iniciado.



2 - Uma tela com o contrato de licença de uso do programa aparece. Você deve aceitá-lo para que o VirusScan seja instalado, portanto, clique em *Yes* e, na tela subseqüente, clique em *Next* para começar a instalação.

3 - Escolha a opção *Typical* e, em seguida, clique em *Next*. Uma nova tela aparece, avisando que tudo está pronto. Clique novamente em *Next*.



4 - O VirusScan começa a instalação. Durante o processo, ele procura por vírus em seu computador. Se achar, ele dará instruções específicas. Caso tudo corra bem, basta clicar em OK para prosseguir. Será pedido, então, um disquete em branco para que um disco de emergência seja criado. Insira o disco e, quando estiver pronto, clique em OK.

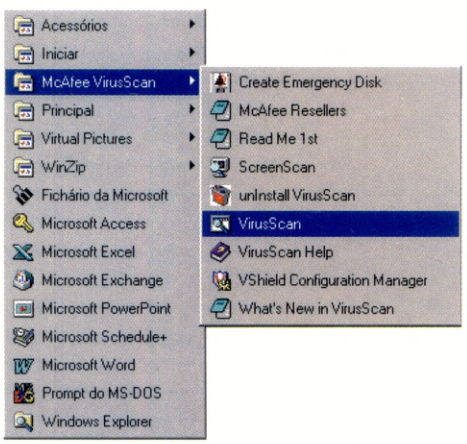
5 - Este disco somente será criado se você não tiver vírus em seu computador. Quando terminar, mova a lingüeta situada na parte de trás do disquete, do lado esquerdo, para a posição *Write protect* (a janelinha fica aberta). Assim, nada poderá ser gravado neste disco e ele estará protegido contra infecções. Caso seu computador venha a se contaminar, utilize este disco para reiniciar o micro, ligando-o com ele inserido no drive A:. A seguir, siga as instruções da tela.

6 - Uma última tela, perguntando se você deseja ler as últimas informações sobre o VirusScan, aparece. Se decidir ler, clique em Sim. Feche a janela do Bloco de Notas quando terminar, e clique em *Next* para finalizar o processo. Clique então em *Finish* para reiniciar o computador já com o anti-vírus instalado.

Prevenindo-se contra vírus

Com o VirusScan instalado, seu computador estará protegido contra os vírus que tentarem contaminar sua máquina. Toda vez que seu computador for ligado, ele fará, automaticamente, um teste no seu micro para verificar a presença destes terríveis programas. E testa também cada disco que for acessado, inclusive disquetes. Havendo vírus ou algo suspeito, o programa imediatamente suspende o acesso e exibe uma janela de aviso, dando a opção de fazer a limpeza. Para maior segurança, você pode ainda fazer a busca por vírus em um determinado disco manualmente. Veja como:

1 - Vá ao botão Iniciar, deslize o mouse até Programas, depois *McAfee VirusScan*. Clique, com o botão esquerdo do mouse, sobre o programa VirusScan. O programa rodará e, automaticamente, fará um teste na memória.



2 - No campo *Scan In*, digite a letra do drive que deseja verificar (por exemplo, A:\). Se preferir, clique no botão *Browse* e indique o drive desejado na janela que se abre, dando um duplo clique sobre ele, com o botão esquerdo do mouse.

3 - Se um vírus for localizado, o programa apontará, indicando como fazer para removê-lo. Se tudo estiver OK, a mensagem *No viruses found* (Nenhum vírus encontrado) aparece na parte inferior da janela. Então é só fechar o VirusScan e continuar seu trabalho normalmente.

Índice Remissivo PC Fácil

A **Página(s)**

Anatomia de uma janela....18
Anatomia do teclado....20 , 21
Anti-vírus, como instalar....80
Aplicativos do CD-ROM: como usar....70, 72, 73, 74, 75, 76. 77
Arquivos: como recuperar,....31
Arquivos: copiar, recortar e colar....32
Arquivos: como e onde salvar....27, 28, 29, 45, 51, 68
Arquivos: como remover....78
As tomadas certas....7, 8
Associando sons a eventos do Windows....38
Atalhos: comandos pelo teclado....33

C/D

Caixas acústicas: como instalar....35
Calculadora....23
CD-ROM: como rodar....35
Como fazer as conexões do micro.... 9
Correio Eletrônico....60
Criando uma planilha....66, 67

E/F

Estilos (fontes, parágrafos)....48
Explorer: a barra de ferramentas....33
Faça seu primeiro desenho digital....43
Fax, como enviar....62, 63
Faxina no micro....78

I/J/L

Imprimindo....45, 51, 52, 69
Instalando a impressora....52, 55
Internet: como acessar....57, 58, 59
Jogando Paciência.... 22
Ligar e desligar o micro 14, 15

M/N

Microfone: como usar....36, 37
Microfone: controlando o volume....36

O

O Explorer 29, 30
O melhor local para o PC....8
O mouse....15
Os botões do micro.... 13
Os componentes do PC.... 9, 10, 11, 12
Ouça e grave um CD de áudio 39

P

Paint: programa de desenho....40
Papel de parede: como trocar....19
Para enviar mensagens 60
Planilha Eletrônica 64, 65
Prevenindo-se contra vírus....81
Programas do Windows.... 25
Recursos do Windows....16,17

T

Texto: inserindo, corrigindo, sofisticando 49, 50
Transformando seu trabalho em papel de parede 45

U/V/W

Usando a Lixeira 31, 79
Usando o menu do botão direito do mouse....33
WordPad (processador de textos)....46, 47, 48

PC Fácil

INFORMÁTICA PARA INICIANTES, PASSO-A-PASSO

Garantia de Qualidade

Rua M.M.D.C nº 121
05510-021 São Paulo, SP
Fone (011) 816-6767 Fax (011) 867-8583