

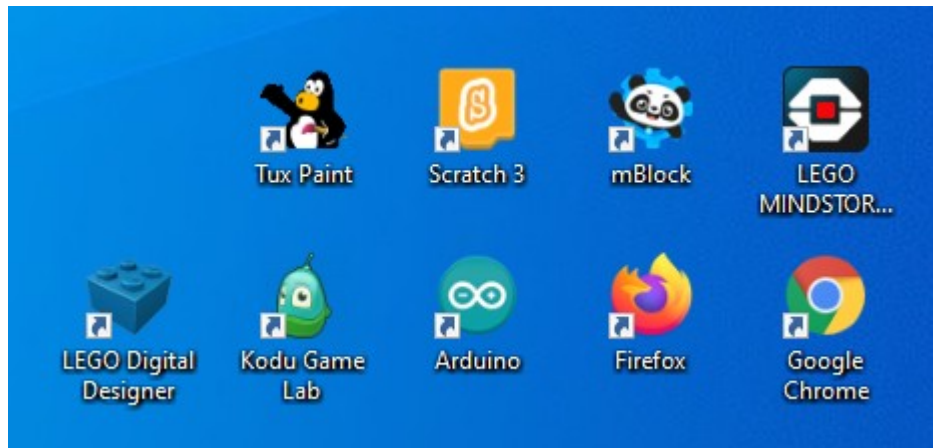
# Τα προγράμματα του υπολογιστή

Για να κάνουμε διάφορες εργασίες με τον υπολογιστή χρησιμοποιούμε εργαλεία που υπάρχουν μέσα στον υπολογιστή τα οποία ονομάζουμε προγράμματα.

Χρησιμοποιούμε ένα πρόγραμμα ζωγραφικής όταν θέλουμε να ζωγραφίσουμε, ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου όταν θέλουμε να γράψουμε κάποιο κείμενο, ένα πρόγραμμα αριθμομηχανής όταν θέλουμε να προσθέσουμε αριθμούς.

Τα διάφορα παιχνίδια που παίζουμε στον υπολογιστή όπως το gcompris ή η kiderpedia (το σκυλάκι) είναι και αυτά προγράμματα.

Στην επιφάνεια του υπολογιστή υπάρχουν εικόνες κάθε μία από τις οποίες αντιστοιχεί σε ένα πρόγραμμα.



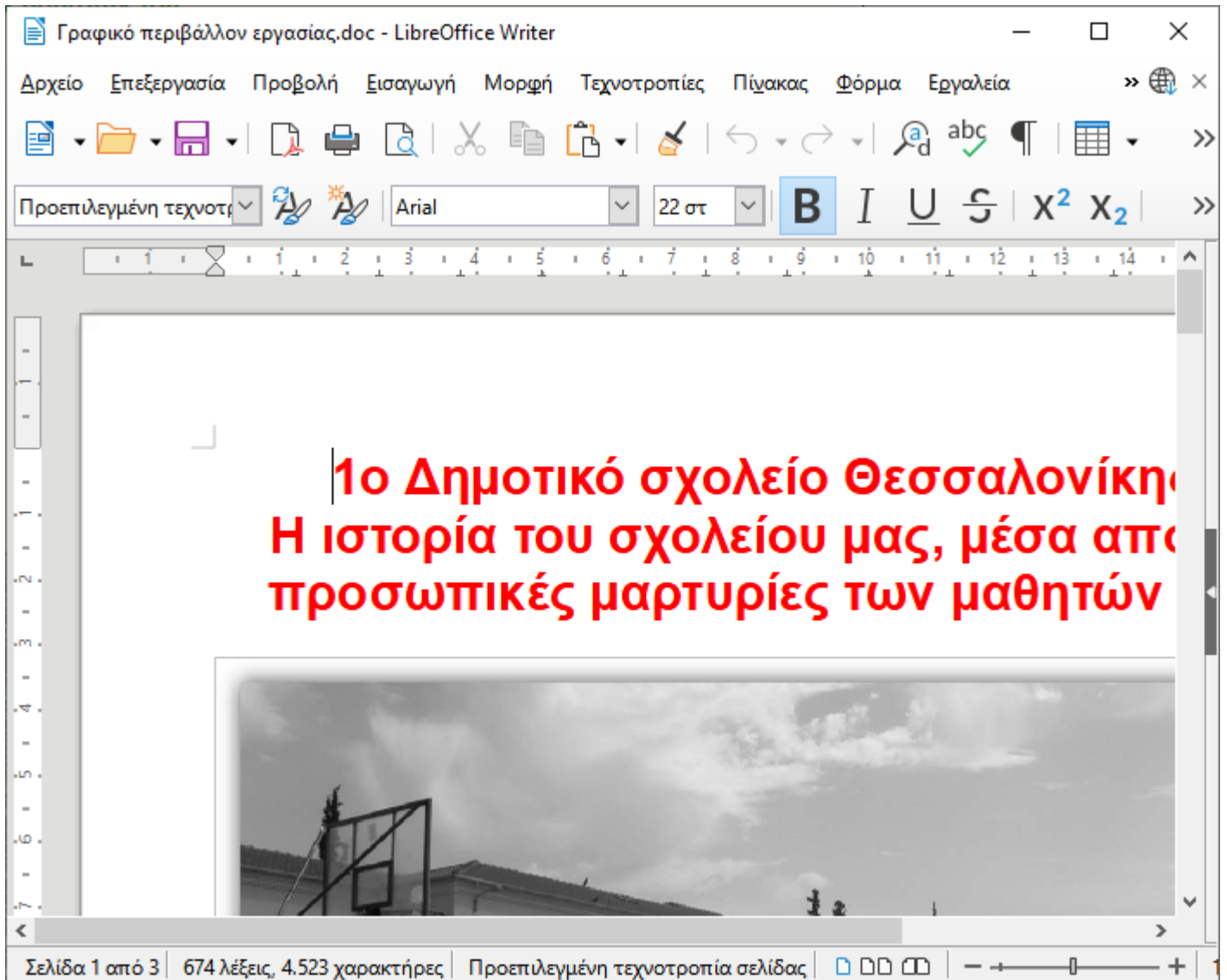
Οι ίδιες εικόνες μπορεί να υπάρχουν στη γραμμή στο κάτω μέρος της οθόνης του υπολογιστή.



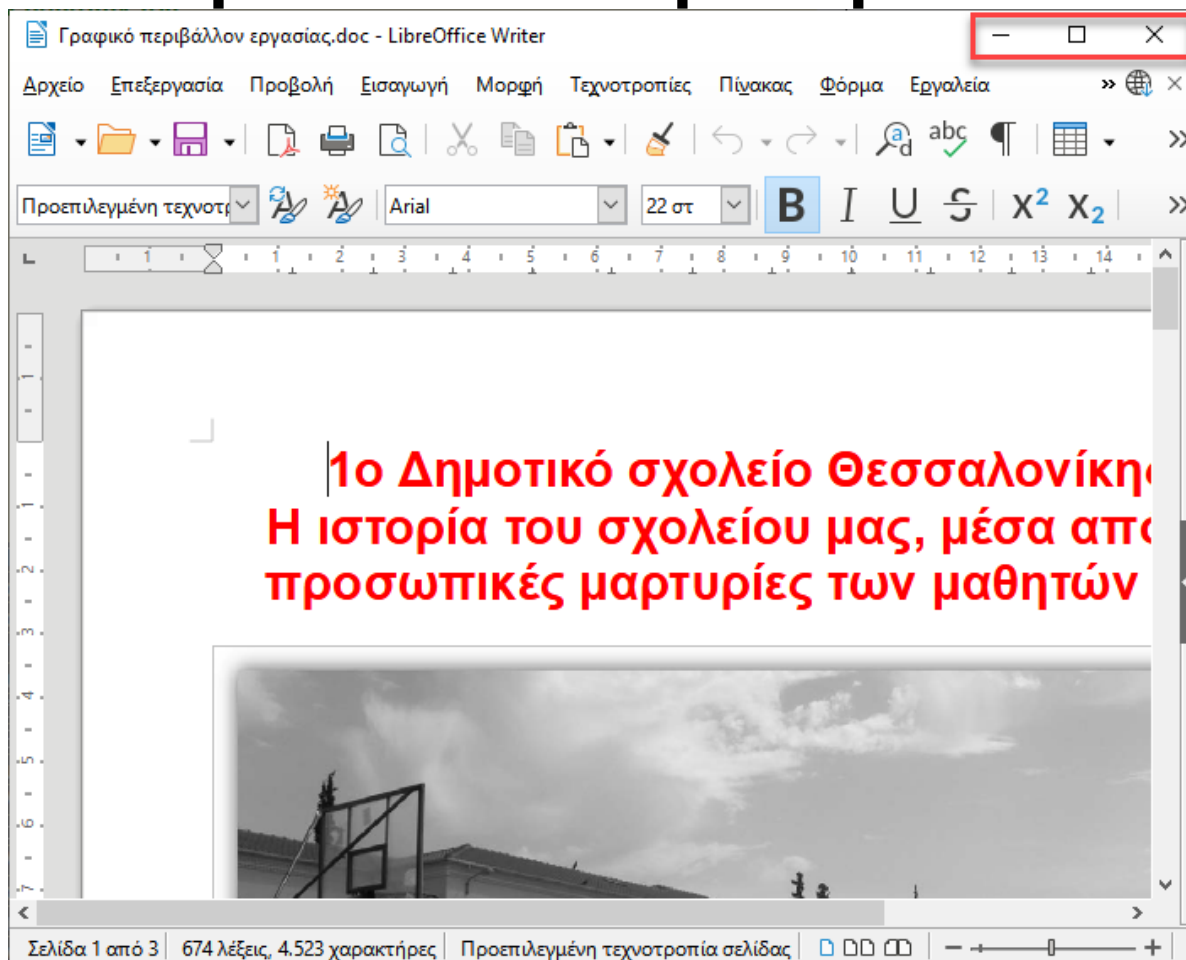
Για να πούμε στον υπολογιστή ότι θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε ένα πρόγραμμα κάνουμε **διπλό αριστερό κλικ** στην εικόνα του προγράμματος αν αυτή είναι επάνω στην οθόνη ή **μονό αριστερό κλικ** αν η εικόνα είναι στη γραμμή στο κάτω μέρος της οθόνης. Όταν το κάνουμε αυτό τότε το πρόγραμμα εμφανίζει στην οθόνη ένα παράθυρο.

Στην παρακάτω φωτογραφία βλέπεται το παράθυρο που εμφανίζει το πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου μέσα στο οποίο υπάρχουν τα κουμπιά που πατάμε όταν θέλουμε να πούμε στο πρόγραμμα να κάνει κάτι καθώς και το χαρτί πάνω στο οποίο εμφανίζεται το κείμενο που πληκτρολογούμε.

Όταν εμφανιστεί το παράθυρο του προγράμματος λέμε ότι το πρόγραμμα **τρέχει** ή **εκτελείται** στον υπολογιστή.



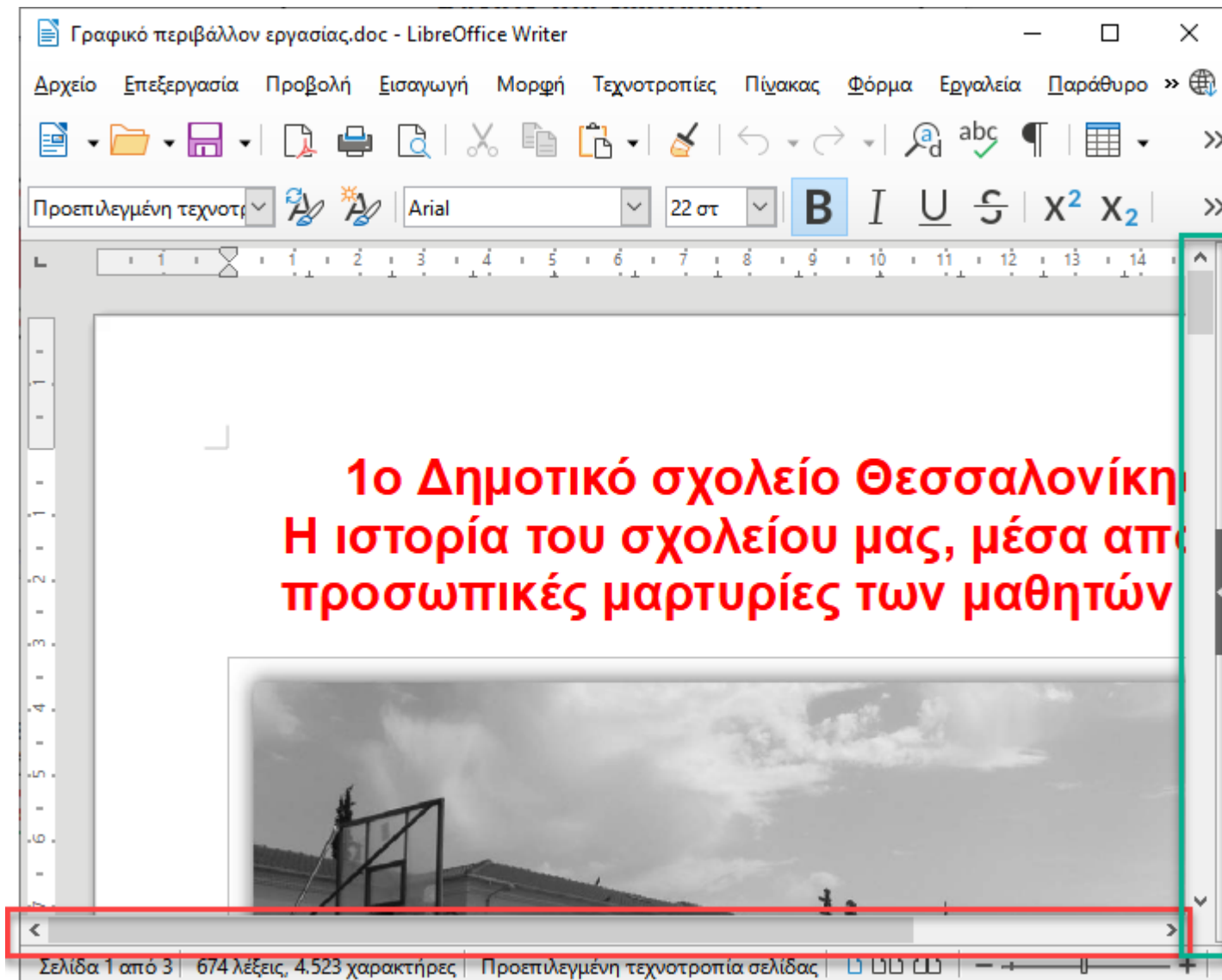
# Κουμπιά που υπάρχουν στην πάνω δεξιά γωνία του παραθύρου.



	<p><b>Ελαχιστοποίησε το παράθυρο.</b> Κλείνει το παράθυρο αλλά η εφαρμογή συνεχίζει να εκτελείται.</p>
	<p><b>Μεγιστοποίησε το παράθυρο.</b> Το παράθυρο πιάνει όλη την οθόνη</p>
	<p><b>Επαναφορά κάτω.</b> Το παράθυρο παύει να πιάνει ολόκληρη την οθόνη.</p>
	<p><b>Κλείσε την εφαρμογή.</b> Η εφαρμογή σταματάει να εκτελείται και κλείνει το παράθυρό της. Ο δείκτης του ποντικιού δεν είναι επάνω στο X.</p>
	<p><b>Κλείσε την εφαρμογή.</b> Η εφαρμογή σταματάει να εκτελείται και κλείνει το παράθυρό της. Ο δείκτης του ποντικιού είναι επάνω στο X.</p>

# Μπάρες κύλισης.

Αν το παράθυρο του επεξεργαστή κειμένου είναι μικρό και δεν μπορεί να εμφανιστεί μέσα σε αυτό όλο το κείμενο ή ολόκληρο το έγγραφο που είναι γραμμένο στο χαρτί εμφανίζονται οι **μπάρες κύλισης**. Η **οριζόντια μπάρα κύλισης** στο κάτω μέρος του παραθύρου της εφαρμογής και η **κάθετη μπάρα κύλισης** στη δεξιά μεριά του παραθύρου της εφαρμογής.



Χρησιμοποιούμε τις μπάρες κύλισης για να κουνήσουμε το χαρτί δεξιά/αριστερά ή/και επάνω/κάτω για να δούμε τι είναι γραμμένο στα μέρη του χαρτιού που δεν φαίνονται στο παράθυρο.

## Πώς κινούμε το χαρτί δεξιά/αριστερά

### 1ο τρόπος

Στην **οριζόντια μπάρα κύλισης** κάνουμε αριστερό κλικ επάνω στα σύμβολα (τριγωνάκια) που υπάρχουν στα άκρα της μπάρας.

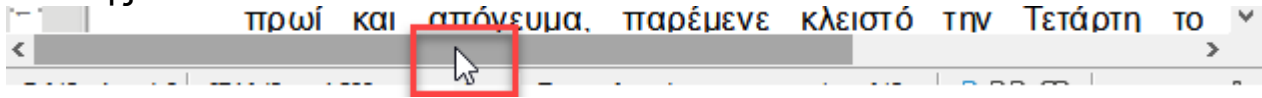


## 2ος τρόπος

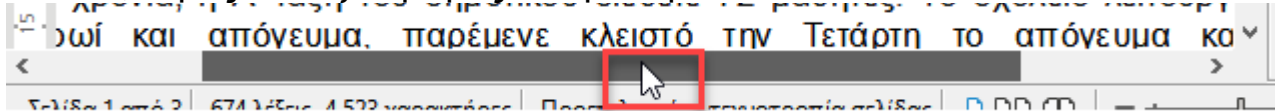
Χρησιμοποιούμε πλήκτρα δεξί και αριστερό βέλος του πληκτρολογίου.

## 3ος τρόπος

(α) Βάζουμε το δείκτη του ποντικιού επάνω στο γκρι μέρος της οριζόντιας μπάρας κύλισης.



(β) Πατάμε το αριστερό κουμπί του ποντικιού και ενώ το κουμπί είναι πατημένο κουνάμε το ποντίκι και βλέπουμε ότι κινείται και το χαρτί, ανάλογα με το προς τα που κινούμε το ποντίκι, προς τα δεξιά ή προς τα αριστερά.



(γ) Όταν σταματήσουμε να πατάμε το αριστερό κουμπί, το χαρτί σταματά να κινείται.

# Πώς κινούμε το χαρτί επάνω/κάτω.

## 1ο τρόπος

Στην **κάθετη μπάρα κύλισης** κάνουμε αριστερό κλικ επάνω στα σύμβολα (τριγωνάκια) που υπάρχουν στα άκρα της μπάρας.



## 2ος τρόπος

Χρησιμοποιούμε τα πλήκτρα επάνω και κάτω βέλος του πληκτρολογίου.

### 3ος τρόπος

(α) Βάζουμε το δείκτη του ποντικιού επάνω στο γκρι μέρος της κάθετης μπάρας κύλισης.

(β) Πατάμε το αριστερό κουμπί του ποντικιού και ενώ το κουμπί είναι πατημένο κουνάμε το ποντίκι και βλέπουμε ότι κινείται και το χαρτί, ανάλογα με το προς τα που κινούμε το ποντίκι, προς τα επάνω ή προς τα κάτω.



(γ) Όταν σταματήσουμε να πατάμε το αριστερό κουμπί, το χαρτί σταματά να κινείται.

### 4ος τρόπος

Χρησιμοποιούμε τη ρόδα του ποντικιού.

Όταν περιστρέφουμε τη ρόδα το χαρτί κινείται προς τα επάνω ή προς τα κάτω.

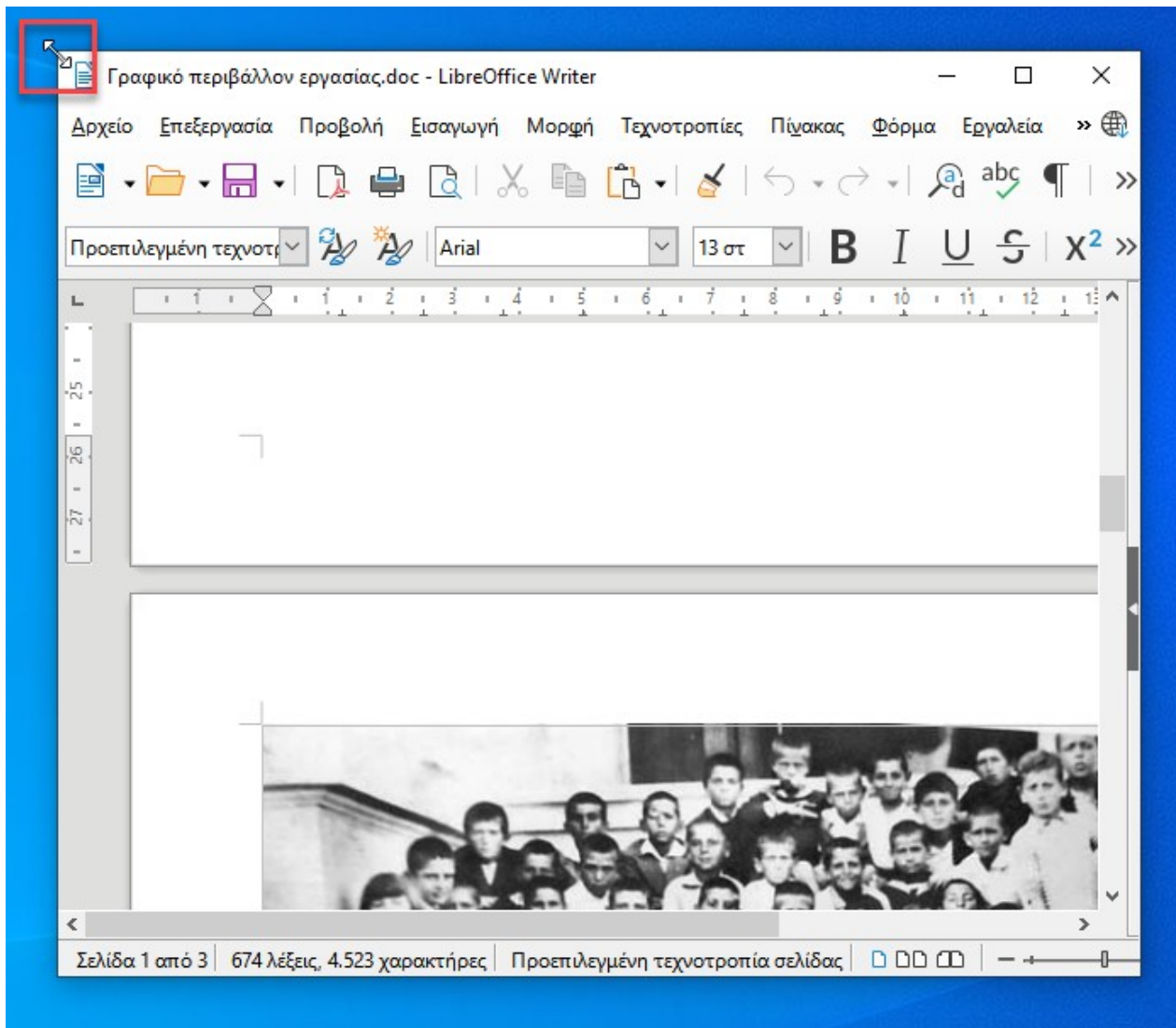
# Πώς αλλάζουμε το μέγεθος του παραθύρου του προγράμματος όταν το παράθυρο δεν καταλαμβάνει όλη την οθόνη του υπολογιστή.

## 1ος τρόπος

Βάζουμε το δείκτη του ποντικιού στην επάνω αριστερή γωνία του παραθύρου του προγράμματος. Το βελάκι αλλάζει σχήμα και γίνεται διπλό βέλος.

Για να αλλάξουμε το μέγεθος του παραθύρου πατάμε το αριστερό κουμπί του ποντικιού και ενώ είναι πατημένο κουνάμε το ποντίκι ώστε να αλλάξει μέγεθος το παράθυρο της εφαρμογής.

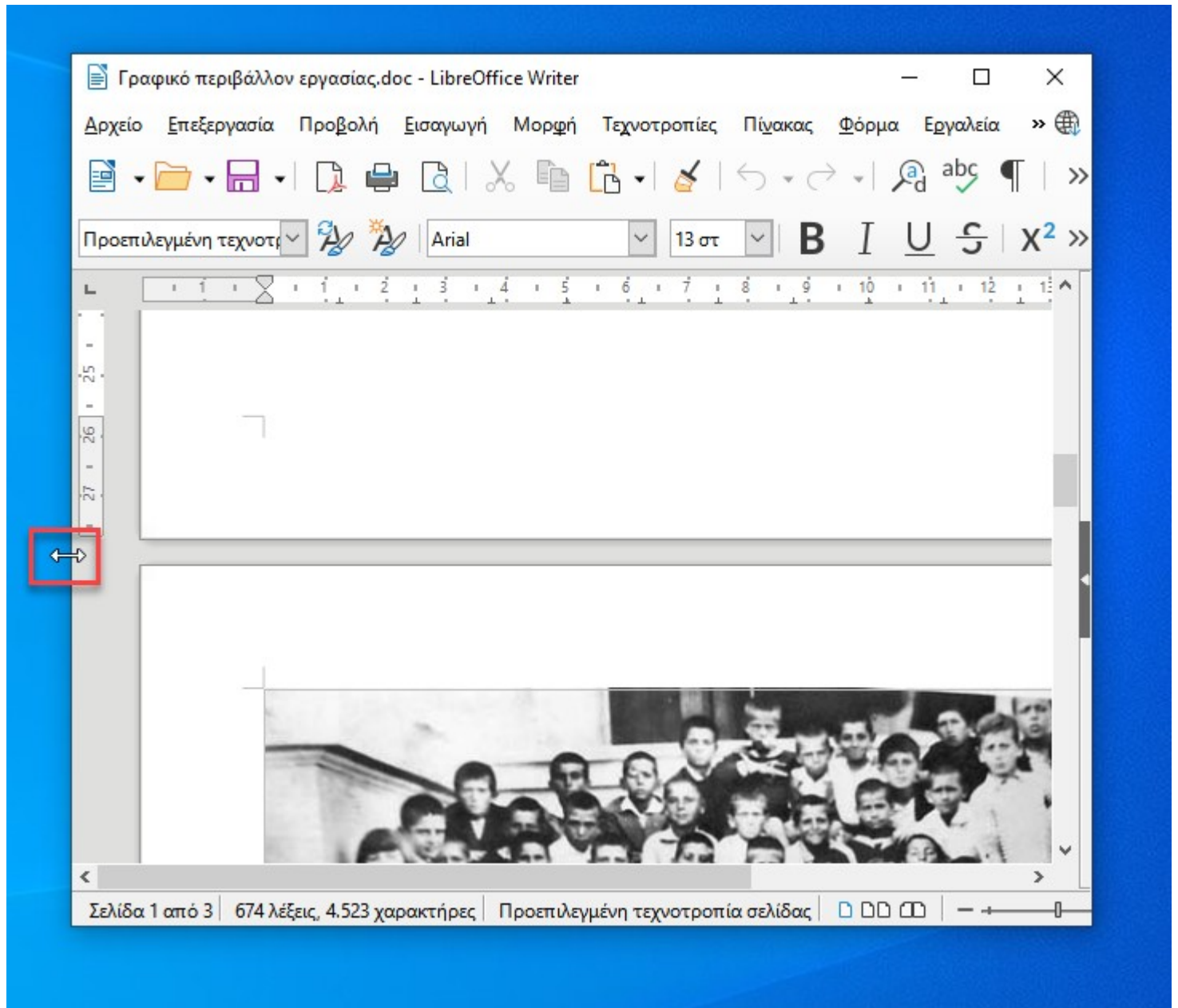
Αντί για την επάνω αριστερή γωνία μπορούμε να βάλουμε το δείκτη του ποντικιού σε μία από τις άλλες 3 γωνίες του παραθύρου της εφαρμογής και να αλλάξουμε το μέγεθος με τον ίδιο τρόπο.





## 2ος τρόπος

Βάζουμε το δείκτη του ποντικιού στην αριστερή την δεξιά την επάνω ή την κάτω άκρη του παραθύρου του προγράμματος. Το βελάκι αλλάζει σχήμα και γίνεται διπλό βέλος.

Για να αλλάξουμε το μέγεθος του παραθύρου πατάμε το αριστερό κουμπί του ποντικιού και ενώ είναι πατημένο κουνάμε το ποντίκι ώστε να αλλάξει μέγεθος το παράθυρο της εφαρμογής.



Η κατεύθυνση προς την οποία κοιτάζει το διπλό βέλος μας δείχνει αν θα αλλάξει το ύψος ή το πλάτος του παραθύρου του προγράμματος.

	Αλλάζει το πλάτος του παραθύρου.
	Αλλάζει το ύψος του παραθύρου.