



<http://www.atlandtic.fr>

Courriel : contact@atlandtic.fr

Le présent document a pour objet de permettre à toute personne débutante de comprendre le fonctionnement d'un micro-ordinateur, et partant, d'appréhender les différents problèmes et possibilités inhérents à l'informatique. Parallèlement ce document vous permettra d'acquérir la terminologie informatique et Internet (ou multimédia de manière plus générale) la plus utilisée.

SOMMAIRE

	<u>Pages</u>
I . LE MICRO-ORDINATEUR	3
I. 1. Présentation	3
I. 2. L'Unité Centrale	4
I. 3. Les périphériques	7
II . L'INFORMATIQUE	8
II. 1. Introduction	8
II. 2. Le système d'exploitation	9
II. 3. Les pilotes	13
II. 4. Les logiciels	14
II. 5. Le traitement de texte	16
II. 6. Le traitement d'image	19
III . INTERNET	23
III. 1. Généralités	23
III. 2. Pages Web et moteurs de recherche	24
III. 3. Forums et Chat	25
IV. RACCOURCIS CLAVIER	

I. LE MICRO-ORDINATEUR

I. 1. Présentation

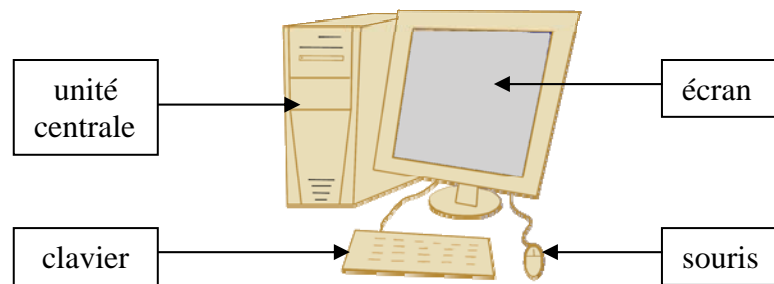
Un micro-ordinateur est un ensemble de composants qui, connectés entre eux, permettent de créer, consulter, modifier ou enregistrer des documents. Ces documents peuvent être de type aussi divers que des fichiers texte, audio, image ou vidéo.

C'est donc un outil très intéressant car il permet d'utiliser l'ensemble des différents médias d'information et de communication : c'est un outil multimédia.

Différents éléments composent le micro-ordinateur.

Les principaux sont l'unité centrale (appelée encore UC, c'est là où sont stockées et traitées toutes les données informatiques) se présentant souvent sous la forme d'une tour, puis les périphériques écran (ou moniteur), clavier et souris nécessaires afin de communiquer avec l'unité centrale.

D'autres périphériques, avec pour chacun une fonction propre, peuvent également venir se greffer à l'UC tels que : haut parleur, imprimante, scanner ... Ils ne sont cependant pas indispensables au fonctionnement du micro-ordinateur.



Avant d'aller plus loin, attardons-nous sur l'unité centrale afin de détailler ses différents composants électroniques, car c'est là l'élément principal du micro-ordinateur.

I. 2. L'Unité Centrale

Cette partie, quoique technique, en est relativement simplifiée. Elle est nécessaire en vue d'une meilleure compréhension du fonctionnement du micro-ordinateur.

- la carte mère : c'est la carte électronique centrale et principale de l'UC, sur laquelle vont reposer différents composants électroniques (micro-processeur, mémoire RAM, bus de données...) et à laquelle sont connectées d'autres cartes électroniques, permettant ainsi à toutes ces ressources ainsi qu'aux périphériques (externes à l'UC) de communiquer entre eux.
- le micro-processeur : composant électronique principal de la carte mère, c'est lui qui opère les instructions en exécutant séquentiellement diverses opérations, dont le rythme est donné par une horloge. Les micro-processeurs vont de quelques centaines de Méga Hertz (MHz) jusqu'à plus de 3 Giga Hertz (GHz).
- la mémoire RAM (Random Access Memory), SDRam, DDR, DDR2, appelée encore mémoire vive, elle se présente sous forme de barrettes que l'on vient insérer sur la carte mère. Elle est nécessaire à l'exécution des instructions par le micro-processeur. C'est une mémoire à lecture écriture, c'est à dire que les informations stockées sont perdues après coupure de l'alimentation électrique.

Elle est associée à deux types de valeurs : capacité de stockage de plusieurs centaines de Méga Octets (MO) à plusieurs Giga Octets (GO) et vitesse d'exécution de plusieurs centaines de MHz à plusieurs Giga Hertz (GHz).

- le bus interne ou système (FSB) : c'est une nappe de fils électriques en parallèle, qui relie la mémoire au micro-processeur et qui permet d'exécuter les instructions en véhiculant les données.

Il est associé à deux valeurs : sa largeur ou nombre de fils (quantité de bits transmis en parallèle) et sa fréquence de l'ordre de plusieurs centaines de MHz.

- le disque dur : c'est un boîtier interne connecté à la carte mère sur lequel vont être stockées les données informatiques telles que le système d'exploitation, les programmes et les fichiers documents. C'est de la mémoire de stockage, c'est à dire qu'elle est non effaçable, même après coupure de l'alimentation électrique.

Les valeurs qui lui sont associées sont de deux types : capacité de stockage de plusieurs centaines de GO à quelques téra octets (TO) et rapidité de plusieurs milliers de tours par minute.

- les lecteurs et graveurs de CD Rom ou DVD Rom : ce sont des boîtiers connectés à la carte mère, qui permettent, respectivement, de lire et d'enregistrer des données informatiques sur des supports de type disque compact (de forte capacité de stockage).

Un CD Rom peut contenir environ 700 Mo de données.

Un DVD Rom peut lui contenir entre 4 et 5 Go de données. Il est plutôt réservé, en général, aux données vidéo.

- les cartes électroniques (autres que la carte mère) : insérées sur les ports de la carte mère, elles ont une façade externe (à l'UC) sur laquelle on vient raccorder, à l'aide de câbles spéciaux, les périphériques correspondants. Les cartes les plus utilisées sont :

- . les cartes PCI : cartes son, modem, d'acquisition vidéo ..., elles sont positionnées sur les ports blanc de la carte mère.

- . la carte graphique (ou vidéo) : de type AGP, elle est positionnée sur le port marron de la carte mère.

Ce type de carte est aujourd'hui remplacé par les cartes PCI Express (port blanc ou de couleur)

Les nouvelles cartes vidéo sont équipées de leur propre mémoire, afin de ne pas solliciter la mémoire vive de la carte mère, ainsi que d'un coprocesseur graphique permettant ainsi une plus grande fluidité de l'image de l'écran.

Remarques : Certaines cartes électroniques peuvent être déjà intégrées dans la carte mère : on parle alors de « chipset ».

Certains modules (disque dur, lecteur/graveur, modem) peuvent être externes à l'UC : on vient alors les connecter à celle-ci.

La connaissance de tous ces composants, énumérés en amont, est importante car le type, la marque, ainsi que les valeurs (fréquence et capacité de stockage) qui leur sont associés, déterminent la valeur d'achat d'un micro-ordinateur.

La compréhension intégrale de cette partie n'est cependant nullement indispensable à un bon usage de l'ordinateur ;-)

NB :

Unité de capacité de stockage : Octet

1 KO = 1024 Octets 1 MO = 1024 KO 1 GO = 1024 MO

1 TO = 1024 GO

Unité de fréquence : Hz (nombre de pulsations par seconde)

1 KHz = 1000 Hz 1 MHz = 1000 KHz 1 GHz = 1000 MHz

I. 3. Les périphériques

Il y a d'une part les périphériques nécessaires au fonctionnement de l'ordinateur : il s'agit de l'écran, de la souris et du clavier.

Le clavier et la souris sont connectés aux ports PS/2 (de couleur respectivement mauve et vert) de la carte mère.

L'écran lui est connecté au port vidéo (VGA ou DVI) de la carte graphique (insérée sur la carte mère).

Pour tout autre périphérique, de même on utilise un câble et un port spécifiques.

Pour une imprimante on peut être amené à utiliser un câble parallèle et le port parallèle à l'arrière de l'UC

Ce mode de connexion, qui permet de véhiculer des informations entre l'ordinateur et un périphérique donné, varie en fonction du type de communication échangée.

Mais une norme standard et universelle de communication est en train de suppléer toutes les autres : il s'agit du fameux **USB**.

II. L'INFORMATIQUE

Jusqu'à présent nous ne nous sommes intéressés qu'aux composants physiques de l'ordinateur, ce qu'on appelle, par vulgarisation informatique, la partie « Hardware ».

Ce que nous allons découvrir à présent est la partie « software » : elle concerne les logiciels, programmes, applications informatiques, ainsi que les systèmes d'exploitation.

II. 1. Introduction

Comme il a été vu précédemment, le micro-ordinateur permet de gérer, modifier, enregistrer des fichiers. Ces fichiers qui sont stockés sur le disque dur, ou sur tout autre disque amovible, sont de type numérique, et les informations contenues sont sous forme binaire : c'est à dire que ces fichiers sont composés d'une chaîne de valeurs 1 ou 0 se succédant.

Ces deux états « 1 » et « 0 » correspondent respectivement à deux états électriques « sous tension » et « hors tension » et on les appelle des bits.

Le bit (contraction de « binary digit ») est la plus petite unité d'information reconnue par un ordinateur, à savoir 1 ou 0.

Les données lues et écrites par le micro-ordinateur sont dites donc numériques, par opposition aux données analogiques qui sont des variables en continu.

L'octet (byte en anglais), unité standard de taille de fichier, est égal à 8 bits d'informations numériques.

II. 2. Le système d'exploitation

Un système d'exploitation est une interface entre l'ordinateur et l'utilisateur ; c'est à dire qu'il permet à un utilisateur de lancer une application sans aucune connaissance de langage de programmation ou de commande quelconque de la part de celui-ci .

C'est une sorte de gestionnaire de tâches qui facilite l'utilisation de l'ordinateur, en permettant à l'utilisateur, par simple clics de souris, de naviguer dans l'arborescence du micro, d'accéder aux différentes ressources, de lancer des applications ou, simplement, d'ouvrir des documents.

Il existe, au monde, plusieurs types de systèmes d'exploitation dont l'un des plus connus est Windows, développé par Microsoft. Plusieurs versions de Windows ont été développées, dont les plus fiables sont : Windows XP et Windows 7 (Seven). C'est XP que nous utiliserons par la suite et à titre d'exemple, car il est le plus utilisé de tous.

Lorsque vous démarrez votre ordinateur, le système d'exploitation se lance et une fenêtre de bureau, de type ci-après, apparaît à l'écran.

Cette fenêtre (window en anglais) est composée d'une image de fond, de plusieurs icônes appelés encore raccourcis, ainsi que de la barre des tâches en bas de l'écran.



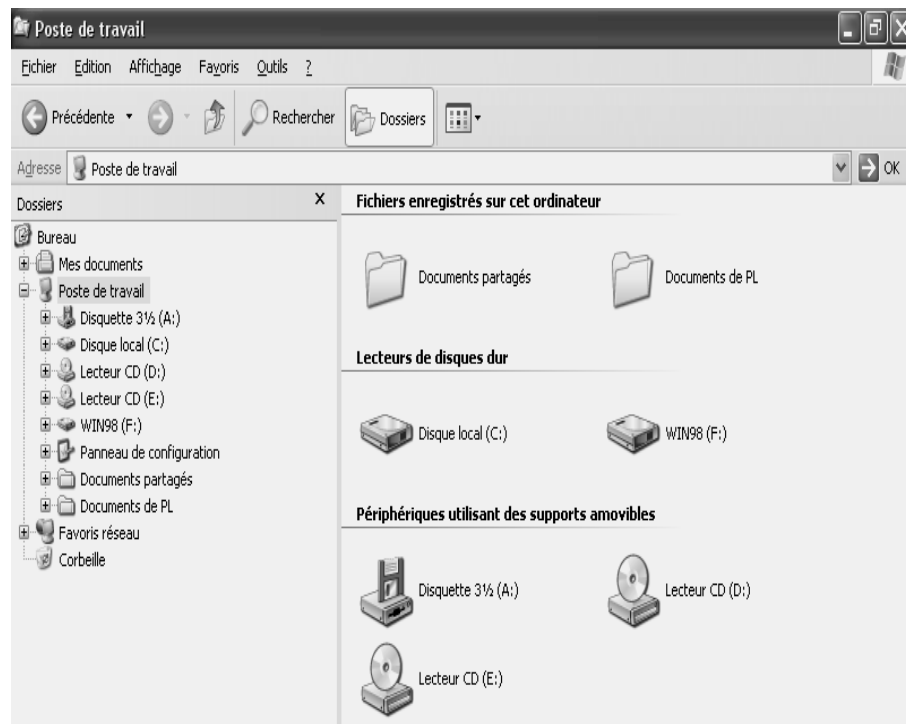
NB : en manipulant la souris, vous pouvez apercevoir, sur la fenêtre du bureau, un pointeur (flèche blanche) se déplacer selon le mouvement de votre main dans un plan bidirectionnel.

A présent, nous allons apprendre à nous servir du système d'exploitation.

Le Menu Démarrer

Il se situe en bas à gauche de l'écran dans la barre des tâches.

Par un simple clic droit de la souris à sa hauteur, nous accédons à un menu. Choisir « Explorer ». La fenêtre suivante s'ouvre alors :



Nous accédons ainsi à l'arborescence des dossiers du micro-ordinateur. En sélectionnant un dossier sur la partie gauche, par un clic gauche de la souris, le contenu de ce répertoire s'affiche sur la partie droite. Ainsi si l'on sélectionne le dossier « poste de travail »,

nous faisons apparaître l'ensemble des ressources du micro-ordinateur, à savoir, les différents lecteurs correspondant aux disques durs, lecteur disquette, lecteurs CD...etc.

En cliquant de nouveau sur un des répertoires – ici lecteurs - nous accédons à ses sous répertoires et ainsi de suite de manière à pouvoir explorer toute l'arborescence du micro.

Par analogie, cet explorateur fonctionne tout simplement comme un bureau de travail avec des tiroirs, dans lesquels on trouverait des dossiers, dans lesquels on trouverait des chemises, dans lesquelles on trouverait des documents ou fichiers...

Maintenant si nous effectuons un clic gauche de la souris sur le menu démarrer, nous accédons à un menu qui nous permet d'éteindre l'ordinateur, de fermer une session (dans le cas où il y aurait plusieurs utilisateurs identifiés du micro), d'exécuter des scripts (réservé aux informaticiens), d'avoir accès à un support d'aide en ligne grâce à des mots-clés, de localiser un fichier dans l'arborescence des différents lecteurs, d'avoir accès aux paramètres de configuration de l'ordinateur (réservé à un public averti), d'accéder rapidement aux derniers documents ouverts, ainsi que de lancer des programmes installés avec le système d'exploitation.

Les Icônes

Représentés sous forme de petites images sur le bureau, les icônes sont des raccourcis qui permettent à l'utilisateur, par un double clic gauche de la souris, de lancer rapidement des applications, ou d'ouvrir rapidement des documents, lui évitant ainsi de naviguer dans l'arborescence des ressources.

II. 3. Les pilotes

Lorsque vous connectez un périphérique à votre ordinateur, il est nécessaire d'installer un programme spécifique sur votre système d'exploitation afin que votre ordinateur puisse communiquer avec le périphérique.

Ce programme, qu'on appelle pilote ou driver en anglais, joue un rôle d'interprète entre la machine et le périphérique.

En connectant un nouveau périphérique à l'Unité Centrale, il faut donc choisir le pilote adéquat à installer, et pour cela tenir compte de deux paramètres : le type de périphérique et le type de système d'exploitation.

De manière générale, le pilote est livré avec le périphérique, mais il peut arriver qu'il ne soit pas livré pour le type de système d'exploitation que vous utilisez. Dans ce cas là, il convient d'aller le télécharger sur Internet.

Il existe une multitude de sites Internet - le premier étant celui de la marque du périphérique - où l'on peut trouver la quasi totalité des pilotes existants. Les plus connus, car efficaces, sont :

<http://www.touslesdrivers.com>

<http://www.clubic.com>

<http://www.telecharger.com>

Rq : A noter, également, que votre périphérique peut déjà être répertorié dans la liste de compatibilité matérielle de votre système d'exploitation. Le pilote de périphérique, fourni avec, se charge alors automatiquement au démarrage de l'ordinateur et s'exécute ensuite de manière transparente.

II. 4. Les logiciels

Ce sont des programmes qui, une fois installés sur votre ordinateur, permettent d'exécuter une tâche donnée.

Il existe une multitude de logiciels dans des domaines aussi variés que le traitement de texte, le dessin, le traitement d'image, la vidéo, la comptabilité et gestion, la navigation et la communication sur Internet.

Remarque : Il faut faire la distinction entre les logiciels avec licence et les logiciels dits « free ».

Les logiciels « free » encore appelés « libres » bénéficiant de la licence Gnu GPL ont été développés pour une utilisation tout à fait libre et gratuite ; on peut les télécharger gratuitement et de manière légale sur Internet ou les installer à partir d'un support.

Tandis que les premiers, encore appelés « propriétaires » requièrent l'achat d'une licence ou non suivant l'usage qui en est fait.

Exemples de logiciels les plus courants et les plus utilisés avec l'équivalence entre libres et propriétaires :

Logiciels propriétaires

Microsoft Office (Word, Excel...)

Internet Explorer

Photoshop

Windows Media Player

Outlook

WinZip

...

Logiciels libres

Open Office

Firefox

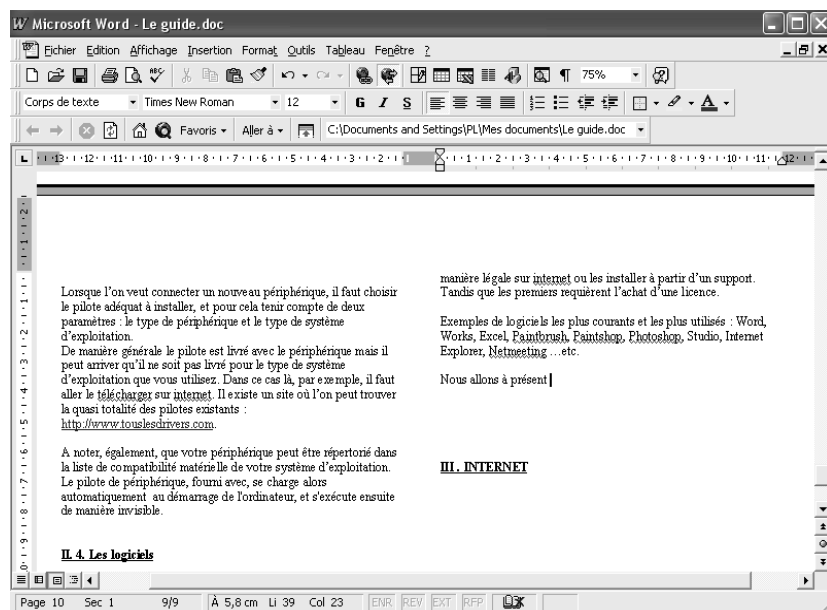
The Gimp

Video LAN Client (VLC)

Thunderbird

7-Zip

Nous allons à présent découvrir comment ouvrir un document déjà existant, comment créer un nouveau document et comment le sauvegarder à partir d'un logiciel ouvert (Logiciel de traitement de texte Word dans le cas présent).



Pour cela à l'aide du curseur effectuer un clic gauche de la souris sur l'onglet « Fichier » en haut à gauche du logiciel. Une fenêtre déroulante s'affiche alors :

- Pour ouvrir un nouveau document, effectuer un clic gauche sur l'onglet « Nouveau » puis sélectionner le type et valider si nécessaire.

- Une fois le document créé, pour l'enregistrer, aller sur l'onglet « fichier » puis sur l'onglet « Enregistrer sous... » puis lui attribuer un nom et localiser l'endroit de sauvegarde. Valider enfin.
- Pour ouvrir et modifier un document déjà existant, effectuer un clic gauche sur l'onglet « Ouvrir » et sélectionner le fichier en remontant dans l'arborescence, puis valider. Pour sauvegarder, par la suite, les modifications apportées, aller sur l'onglet « fichier » puis sur l'onglet « Enregistrer ».

Afin de mieux vous familiariser avec l'outil informatique, nous allons, à présent, nous pencher sur deux types d'application multimédia les plus utilisées : le traitement de texte ainsi que le traitement d'images. Ceci vous permettra d'acquérir quelques notions élémentaires.

II. 5. Le traitement de texte

Nous allons dans un premier temps apprendre à utiliser au mieux le clavier.



Le clavier est disposé principalement en 2 blocs. Sur la partie de gauche, vous avez tous les caractères texte, et sur la partie de droite le bloc numérique, c'est-à-dire les chiffres. (Rq : le verrouillage numérique – touche « nlk » sur cette illustration - doit être activé afin que ces derniers puissent fonctionner)

Il est également possible de sélectionner les chiffres en appuyant simultanément sur la touche « Shift » et sur la touche correspondante de la deuxième rangée horizontale en partant du haut du clavier.

Pour taper les caractères suivants « ? § / % £ ... », il suffit également d'appuyer simultanément sur la touche « Shift » et sur la touche correspondante du clavier.

Pour taper les caractères suivants « ~ # { @] ... », il suffit d'appuyer simultanément sur la touche « Alt Gr » et sur la touche correspondante du clavier (se situant sur la deuxième rangée horizontale en partant du haut du clavier).

Pour taper les caractères en majuscule :

- soit vous verrouillez le clavier en appuyant une fois sur la touche « Lock » et tous les caractères saisis seront alors en majuscule (rappuyez sur la touche « Lock » pour revenir à la saisie minuscule).
- soit vous appuyez simultanément sur la touche « Shift » et sur les lettres souhaitées.

Exercez-vous, sous Word, à taper l'ensemble de ces différents caractères afin de vous familiariser avec votre clavier.

Une fois cet exercice réalisé, nous allons à présent aborder les fonctions principales du traitement de texte.

Votre nouveau document Word ouvert, vous pouvez commencer à rédiger votre texte.

Si vous souhaitez modifier l'apparence de votre texte, vous le sélectionnez en maintenant appuyé le bouton gauche de la souris, du début à la fin du paragraphe en question.

En utilisant la barre d'outil située sur la partie supérieure du logiciel, il vous est alors possible :

- de modifier son style, sa police et/ou sa taille de police
- de modifier sa couleur de police
- de le mettre en gras et/ou en italique
- de le souligner
- de l'aligner horizontalement sur votre feuille à gauche, au centre ou à droite, ainsi que de le justifier.
- d'insérer des numéros ou des puces pour une liste
- de diminuer ou augmenter son retrait
- de le surligner de différentes couleurs ...

Il vous est également possible, en cliquant sur les onglets du menu :

- de recopier un paragraphe ou de le déplacer en sélectionnant respectivement les onglets « copier » ou « couper » du menu « Edition », suivi de « coller » à l'endroit souhaité
- de le supprimer en sélectionnant l'onglet « Effacer » du menu « Edition »
- d'insérer des objets de type image, à l'aide du menu « Insertion »
- d'insérer un tableau, à l'aide du menu « Tableau » ...

II. 6. Le traitement d'image

Dans cette partie, nous allons également aborder le moniteur et sa résolution d'écran, et ceci afin de mieux appréhender le rapport entre l'image et son affichage à l'écran.

La résolution d'écran est un paramètre qui détermine la quantité d'information qui s'affiche à l'écran.

La plus petite information est appelée pixel (abrégié de l'anglais PICture ELement). C'est le plus petit détail d'une image auquel correspond une profondeur, c'est à dire une couleur.

Les pixels constituent également les images numériques.

Plus une image contient de pixels, meilleure est sa définition : elle contient d'autant plus de détails.

La taille de profondeur du pixel varie suivant son codage binaire.

Un pixel peut être codé par exemple :

- sur 8 bits (soit à partir d'une palette de 256 couleurs)
- sur 16 bits (soit à partir d'une palette de 65 536 couleurs)
- sur 24 bits (soit à partir d'une palette de plus de 16 millions de couleurs)
- sur 32 bits (soit à partir d'une palette de plus de 4 milliards de couleurs)

Pour modifier les paramètres de résolution d'écran, il vous suffit de cliquer à l'aide du bouton droit de la souris sur l'image d'arrière plan du bureau (hors du champ des icônes), puis sur l'onglet

« Propriété ». La fenêtre des propriétés de l'affichage s'affiche.

Sélectionnez l'onglet « Paramètres ». Vous pouvez alors modifier la résolution de l'écran ainsi que la qualité couleur.

Une résolution basse du type 640*480 fera apparaître les éléments affichés en grand. Au contraire avec une résolution haute du type 1024*768, ces mêmes éléments paraîtront petits à l'écran.

Ce n'est en fait que la taille relative (en pixels) de la zone d'écran qui est modifiée.

Attention : les choix de résolution d'écran ainsi que de qualité couleur peuvent être limités par la qualité de votre moniteur ou de votre carte vidéo.

Il existe différents formats d'image. En effet une image peut être créée en :

- noir et blanc
- niveau de gris
- palette de 256 couleurs (true color)
- couleur 24 bits
- couleur 32 bits

A chaque document correspond un format, et celui-ci est identifiable par la terminaison du nom de fichier qu'on appelle extension. Ainsi et à titre d'exemple les extensions :

- « .txt » « .doc » concernent des formats de fichiers textes
- « .wav » « .mp3 » concernent des formats de fichiers sons
- « .avi » « .mpeg » concernent des formats de fichiers vidéos

De même pour les images, les extensions de fichier suivantes correspondent aux différents codages de couleur correspondants :

.bmp32 bits
.jpg24 bits
.png24 bits
.gifpalette true color sur 8bits

Une image, à taille égale (en pixels), aura une taille en octets trois fois plus importante pour un format jpg que pour un format gif.

On utilisera plutôt le format gif ou png pour un dessin effectué et le format jpg pour des images de type photographie.

Quelques notions à connaître :

Une image est un ensemble de points infimes, appelés pixels, de différentes couleurs provenant de palette couleur plus ou moins riche suivant le codage binaire.

Toutes ces couleurs peuvent être obtenues :

- soit à partir du mélange du Rouge, du Vert et du Bleu : c'est ce qu'on appelle le système RVB utilisé dans le cas de l'affichage moniteur.
- soit à partir du mélange du Cyan (nuance de bleu), du Magenta (nuance de rouge), du Jaune et du Noir, les quatre encres standard utilisées en impression quadrichromique: c'est ce qu'on appelle le système CMJN.
Grâce à ce système on peut obtenir toute la gamme des couleurs nécessaires à la reproduction d'images photographiques.

La résolution d'une image est donnée en dpi (pixels par pouce)

1 pouce \leftrightarrow 2,54 cm

Lorsque l'on effectue du traitement d'image, par souci de qualité, il vaut mieux au départ travailler avec un fort dpi, puis réduire par la suite.

Quelques valeurs de résolution à utiliser lors d'un scan d'image

- bonne qualité \rightarrow 150 dpi
- très bonne qualité \rightarrow 300 dpi
- excellente qualité \rightarrow 600 dpi (pro)

Il existe de nombreux logiciels de traitement d'images avec des fonctions différentes et plus ou moins évoluées.

Ils interviennent tous directement sur les pixels et tout type de manipulation peut être envisagé, avec comme outils les plus utilisés :

- la rotation de tout ou partie d'image
- la modification de teinte de couleur
- la modification de luminosité et de contraste
- la suppression de détails
- l'incrustation de détails de scène provenant d'une autre image
- etc ...

Cette partie fera l'objet d'un autre document car elle requiert de la part du lecteur de solides connaissances ainsi qu'un niveau confirmé en informatique.

III. INTERNET

III. 1. Généralités

Internet est le nom donné au réseau physique permettant la connexion planétaire des ordinateurs et permettant ainsi l'accès aux informations provenant de millions de sources différentes telles que les écoles, les administrations, les entreprises, sans oublier les particuliers.

Le Web est le nom donné à l'ensemble de ces ressources.

Attention à ne pas confondre Internet avec Intranet qui est le nom donné à un réseau physique privé, d'une entreprise par exemple, et qui permet l'échange de ressources du personnel de cette entreprise.

L'application géante qu'est le Web est gérée par différents protocoles, permettant ainsi une utilisation variée du réseau Internet. Ci-dessous les différents protocoles correspondant aux différents types de communication :

Protocoles

TCP/IP
HTTP
FTP
NNTP
POP
SMTP
IRC

Applications

connexion Internet
affichage des pages Web
échange, transfert, de fichiers
serveur de Newsgroups (forum)
lecture de mails
envoi de mails
« chat », téléconférence texte

III. 2. Pages Web et moteurs de recherche

Le site Web est un ensemble de pages Web, contenant diverses informations (textes, images, photos, sons, vidéos) regroupées sur un site identifié par son nom de domaine.

Pour naviguer sur internet et accéder aux sites Web (on utilise le protocole HTTP) on va devoir utiliser des interprètes de liens hypertexte, encore appelés navigateurs : les plus connus sont Google Chrome, Internet Explorer et Firefox.

Une fois votre logiciel de navigation ouvert et votre ordinateur connecté à Internet, pour accéder à un site il vous suffit alors de taper l'adresse « [http://www.nom de domaine](http://www.nom.de.domaine) » correspondante.

Si vous ne connaissez pas l'adresse d'un site, il existe des moteurs de recherche, auxquels on accède en tapant l'adresse [http](http://) du nom de moteur.

Les moteurs de recherche sont comme des agents virtuels qui fouillent le Web, répertorient, classent les sites Web et affichent l'adresse des sites recherchés.

Leur recherche s'effectue soit d'après les mots clés saisis par l'utilisateur, soit d'après un annuaire par rubriques à thème.

Il existe plusieurs centaines de moteurs de recherche sur le Web, dont le plus connu et le plus performant est **Google** que vous trouverez à l'adresse suivante :

<http://www.google.fr>

III. 3. Forums et Chat

Ils utilisent des protocoles différents de celui de la navigation classique sur Internet. Pour y accéder il suffit de taper l'adresse http des serveurs correspondants.

Un forum est un espace dédié à l'internaute sur lequel il peut consulter des messages et également en déposer en ligne.

Ces messages se traduisent souvent par des questions, formulées par des internautes, auxquelles viennent se rajouter des réponses lorsque l'un ou plusieurs des internautes consultants peuvent y répondre.






Les forums se révèlent la plupart du temps très pratiques, car ce sont des espaces à thème bien précis et il est fréquent d'y trouver une aide inespérée. Par contre la patience est de mise, car certaines demandes peuvent rester plusieurs jours voire plusieurs semaines sans réponse.

Le « chat » consiste, grâce à des programmes Internet, à « converser » avec d'autres utilisateurs, en temps réel, et à l'aide de fenêtres de dialogue, dans des espaces virtuels. Les dialogues tapés dans ces fenêtres apparaissent immédiatement sur les écrans des interlocuteurs connectés au même espace.

Certains programmes plus évolués permettent une sorte de visioconférence où l'image et le son sont également possibles et permis.

IV. RACCOURCIS CLAVIER

Quelques raccourcis clavier à connaître sous Windows:

Appuyer sur	Pour
ENTREE	Valider ou aller à la ligne suivante
CTRL+C	Copier
CTRL+X	Couper
CTRL+V	Coller
CTRL+A	Sélectionner tout
CTRL+S	Enregistrer
CTRL+P	Imprimer
CTRL+Z	Annuler
CTRL+Y	Rétablir / Répéter
SUPPR	Supprimer
ÉCHAP	Annuler la tâche en cours
F5	Actualiser la fenêtre active
ALT+F4	Fermer le programme actif
ALT + TAB (→)	Passer d'un élément ouvert à l'autre
	Afficher ou masquer le menu <i>Démarrer</i>
 + E	Ouvrir le Poste de travail
 + D	Afficher le bureau
 + M	Réduire toutes les fenêtres
 + Shift +M	Restaurer les fenêtres réduites

NB : Il est également bon de savoir que lorsque l'un de vos programmes a « planté », c'est à dire qu'il ne parvient pas à terminer une exécution et qu'il ne vous rend pas la main, il convient alors d'appuyer simultanément sur :

CTRL+ALT+SUPPR

Le gestionnaire des tâches de Windows s'ouvre.
Sélectionner l'application qui bloque et cliquer sur l'onglet « Fin de tâche ». Valider si nécessaire.

Cette opération vous permet de mettre fin au programme à l'origine du bug et ainsi de reprendre la main et le contrôle de votre ordinateur.

Si cela ne vous permettait pas de reprendre la main, cela signifierait que votre ordinateur est victime d'une erreur plus grave de système.

En conséquence, ultime recours : maintenir votre doigt appuyé sur le bouton « Marche/Arrêt » de votre PC, durant plusieurs secondes, jusqu'à son extinction.

Attention cependant : toutes les modifications, non sauvegardées, apportées à vos différents documents en cours d'utilisation avant le bug, pourraient être irrémédiablement perdues.