

Registrační číslo projektu CZ.1.07/1.5.00/34.1048

Příjemce: Odborné učiliště a Praktická škola, Lipová – lázně 458



evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

**Název materiálu:** OS – operace se složkami a soubory

**Autor materiálu:** Mgr. Petr Prokšenka

**Zařazení materiálu:**

Šablona: Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT (III/2)

Sada: VY\_32\_INOVACE\_09

Předmět: IT, ročník 1.

Číslo DUM: 171

**Ověření materiálu ve výuce:**

Datum ověření: 22.1.2014

Ověřující učitel: Mgr. Petr Prokšenka

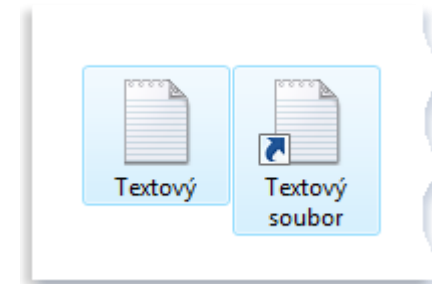
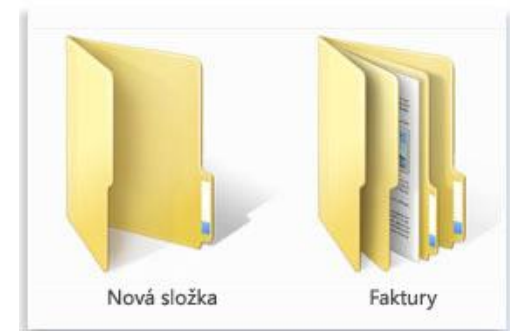
Třída: PD1.

# OPERAČNÍ SYSTÉMY – Operace se složkami a soubory

## Organizace dat

Data v počítači jsou uložena ve formě **souborů většinou na pevném disku**. Pro jejich lepší přehlednost využíváme tzv. organizaci dat tím, že je umísťujeme **do složek** (adresářů).

- **soubory** jsou popsány svým názvem a příponou, která určuje jejich **asociaci s patřičným programem**. Asociace znamená, že použijeme-li **dvojklik** např. na dokumentu, otevře se nám textový editor a soubor se v něm zobrazí. Pokud je souborem nějaká hudební skladba, při dvojkliku se nám spustí přehrávač hudby a skladba se přehraje.
- **složky** (také adresáře) nám **sdružují soubory** a další složky (podsložky) s podobnou tematikou, se stejnou příponou nebo jen tak pro logičtější využití programy.
- **zástupci** nesou informace o umístění souborů a složek pro rychlejší využití. Šetří čas a paměť počítače. Můžeme je vytvořit jako **odkaz na soubor, složku, disk, počítač**, atd. Od klasických souborů je lze rozeznat většinou díky malé značce šipky u ikonky souboru.



# Operace se složkami a soubory

**Operací** v OS nazýváme manipulaci se složkami a soubory. K operacím často využíváme hlavně myši (metoda „**Drag & drop**“ - táhni a pusť).

Operace:

- k **vytvoření** složky nebo souboru (objektu) použijeme **pravé tlačítko myši** a v kontextové nabídce volbu **Nový**. Poté vytvořený objekt **nazveme** z klávesnice a potvrdíme klávesou **Enter**.
- objekt **přesuneme** uchopením **levým tlačítkem myši**, přesunutím tam, kam potřebujeme a následným uvolněním tlačítka.
- ke **zkopírování** a **vložení** objektu využijeme **pravé tlačítko myši** a z kontextové nabídky volbu **Kopírovat**. Zdánlivě se nic nestane, ovšem objekt se nám uloží do tzv. dočasné schránky (clipboardu), ze které jej vložíme na požadované místo opět pomocí kontextového menu a volby **Vložit**.
- objekt **smažeme** (odstraníme) volbou **Odstranit** opět z kontextové nabídky. Odstraněný objekt putuje do Koše, odkud ho můžeme ještě obnovit zpět. Při vysypání koše je nenávratně ztracen. Vynechání koše lze vynutit přidržením klávesy Shift.
- zástupce vytvoříme pomocí volby **Nový** z kontextové nabídky a následně pomocí dialogového okna najdeme umístění cíle, na který má zástupce odkazovat.

