

Николаев Александр Прокопьевич

Персональные  
компьютеры  
для женщины

Авторизованный перевод с чукотского.

третье издание.

г. Уфа 1999 г

*ББК 32.973.1*  
*А95*

**Николаев А.П.**

*А95*      *Персональные компьютеры для женщины. - Уфа,:*  
**SASHKIN SOFT, 1997.- 50с. - ил.**

*ISBN 5-89959-028-8*

*Книга посвящена начинающим пользователям компьютера, тем, кто включает его первый раз в жизни. Приведены основные понятия и принципы работы компьютеров IBM, подробно описаны самые первые шаги.*

*Рекомендуется как вводный курс при изучении компьютера, для начинающих и неопытных пользователей.*

**ББК 32.973.1**

*ISBN 5-89959-048-8*

**SASHKIN SOFT, 1997**

## ОТ АВТОРА

Не без сомнения начинает автор эту книгу. При нынешнем обилии литературы вообще, и по компьютерам в частности, он не рискует стать особо популярным. Что, еще один набор полезных советов из тысячи уже созданных человеком? В ближайшем книжном магазине Вас ждет множество разнообразных пособий по кулинарии, вязанию, вышиванию, выживанию в современном городе, учениям востока и методам медитации... Но следует признать, что даже десять прочитанных книг по теории автомобиля незначительно повысят Ваш класс вождения, а сочинения Дейла Карнеги с трудом перевоспитают Ваш вредный характер. Тем не менее, автор надеется, что на Вашей книжной полке найдется еще одно свободное место для этой, во многом полезной книги, приводя в оправдание этого следующие аргументы:

- Вообще персональный компьютер является логическим продолжением ряда эмансипации: мясорубка - холодильник - стиральная машина - швейная машина - автомобиль. Рассматривая компьютер как средство для переработки информации, автор обязуется показать множество аналогий с указанной бытовой техникой.

- умение женщины водить автомобиль уже давно перестало способствовать ее самоутверждению, овладение же персональным компьютером в этом плане - это важный шаг вперед;

- Изучая компьютер и общаясь с ним, Вы вдруг открываете новые, совершенно неожиданные, глубинные черты Вашего характера, о которых раньше и не подозревали;

- Небрежно брошенная Вами фраза (хотя бы из этой книги), может показать окружающим Вашу компетентность в отношении компьютеров, и руководство фирмы, заинтересовавшись Вами, вдруг предложит Вам возглавить компьютерный отдел;

- Женщины изначально более склонны к изучению сложных проблем, в меньшей, чем мужчины степени, ориентируясь на результат;

- Ваш взгляд на мир, я уверен, изменится в сторону более рационального и тщательного планирования, ни в коей мере не заглушая Вашего творческого «Я» и не препятствуя Вашему самовыражению.

И, наконец, - компьютер может сделать Вас счастливей, свободней, увереннее, привлекательней, и один из шагов к этому - данная книга .

Не следует, наверное, рассматривать эту книгу как учебник по компьютерной грамоте, это скорее букварь, начало пути к изучению и познанию неведомого и прекрасного мира компьютера....

## ГЛАВА 1.

### КОГДА, ГДЕ И КАК ЧИТАТЬ ЭТУ КНИГУ.

Государственная система переподготовки, множество коммерческих и консультативных фирм, курсы пользователей ЭВМ или Ваш муж - все готовы резко и решительно покончить с Вашей компьютерной безграмотностью, но в каждом из этих путей кроются серьезные недостатки. Преподавателю курсов переподготовки, желающему показать, что он родился с дискетой в зубах, в глубине души глубоко безразлично, научитесь ли Вы чему -нибудь или нет. Снаружи он благожелателен, добр, улыбчив, но в душе его горит пламя раздражения - "Ну как тут можно чего-нибудь не понимать, ну уж если и это не понятно...". Несомненно, в этом варианте обучения мужчины будут более выигрышны - свое непонимание они компенсируют своей природной лживостью и привычкой нажимать сразу на все педали. Кроме того, перекуры и баночка пива с преподавателем быстро настраивают его учителя на тон, более благожелательный к лицам сильного пола.

Консультативная фирма, гарантирующая Вам индивидуальное обучение, прежде всего стремится заставить Вас оставить за компьютером и большую часть Вашего достатка. "Мы обучаем плаванию методом бросания в воду с камнем на шее, причем за хорошие деньги", - говорил один мой знакомый (работник одной из бизнес - школ). Но опять - таки, Вы можете и тут ничему не научиться, хотя будете постоянно довольны, и даже получите документ с печатью, удостоверяющий, на что Вы потратили свои деньги.

Третий вариант: Ваш муж постоянно обещает научить Вас этому, но ему все время некогда. Наконец, пригрозив ему разводом и освободив его от посуды, собаки, мусорного ведра и других семейных дел, Вы все - таки склоняете его к учительству. Но при этом Вы рискуете услышать столько недобрых слов, сколько не слышали за всю предыдущую совместную жизнь, например: "Ну ты и дура" или "Знал бы я 5, (10,15) лет раньше...", причем все это Вы услышите вне зависимости от Ваших успехов и промахов. Это естественно, ведь овладев компьютером, Вы выбиваете у него из под ног по-

следнее подобие пьедестала, становитесь на одну ступеньку рядом с ним (хотя Вы - то знаете , что во многих областях он уже давно позади Вас). Какой же выход? Ни в коем случае не отвергая ни один из рассмотренных выше трех способов, выбрать наиболее интимный вид обучения (только компьютер и Вы), желательно без свидетелей и советчиков.

Темы для личных бесед с компьютером Вы почерпнете из этой книги. Спрячьте эту книгу в укромный уголок дома или на работе, и пролистывайте тайком.

Рекомендую первую главу прочитать первой, а последнюю - последней, порядок чтения остальных глав произволен.

Да, кстати, если Ваш компьютер куплен совсем недавно, или относится к класу PENTIUM, в которых применяется операционная система WINDOWS 95, то главы 10 - 11 сначала Вам не понадобятся, прочтете их после.

Думаю, что Вы уже поняли, что это совсем не учебник, эта книга - букварь для первоклассников, и решает скорее психологические задачи восприятия компьютерной грамотности и поэтому читать ее необходимо в хорошем настроении, не торопясь и не очень часто отвлекаясь.

## **ГЛАВА 2.**

### **СПРОС НЕ ГРЕХ.**

Несмотря на то , что эта книга задумывалась и писалась для чтения людьми, абсолютно не знакомыми с компьютером, вполне возможно, что какие - либо вопросы будут Вам не совсем понятны, или Вы вдруг решите более детально изучить работу какой - либо программы или ее приложения. Поэтому Вам ни в коем случае следует совсем отказываться от обычного способа обучения - непосредственного общения с профессионалами.

Не стесняйтесь спросить у кого - либо из них то , чего Вы не знаете или не совсем понимаете, а добрая улыбка в этом Вам всегда поможет. Вспоминая свой путь в мир компьютеров, рекомендую найти (подружиться ) специалиста, к которому Вы

всегда могли бы обратиться с просьбой или вопросом. Среди этих людей попадаются, конечно и люди со странностями, но милой и обаятельной женщине никто из них не сможет отказать; пользуйтесь оружием, данным Вам природой и пожинайте сочные плоды успеха.

Не ленитесь почитать дополнительную литературу по компьютерам (список рекомендуемой литературы приводится в конце книги), ведь в рамках этой простой книги невозможно глубоко и детально осветить все вопросы, которые возникнут на Вашем тернистом пути. В пору, когда сам автор был начинающим пользователем, ему очень помогла литература из серии “ для Чайников”, в ней очень наглядно и подробно описано большинство общеупотребительных программ. Одним словом, читайте и наслаждайтесь.

### **ГЛАВА 3.**

#### **СМОТРИМ ДРУГ НА ДРУГА.**

Знакомство с компьютером обычно принято начинать с изучения таких скучнейших вещей как биты, байты и т.п. Склонен утверждать, что как и знакомство с человеком, оно должно начинаться совсем с другого. Действительно, представьте, что познакомившись с молодым и красивым мужчиной, Вы сразу начинаете (даже если Вы - врач) выпрашивать его о состоянии рефлексов мозга или бежите детально изучать анализ его желудочного сока? Результат такого знакомства нетрудно предугадать. Несмотря на то, что в философской литературе уже несколько десятилетий обсуждается вопрос о неспособности автоматов к разумной деятельности, высокомерно отмалчивающиеся программисты - профессионалы на этот счет сомнений не имеют. Можно назвать это фетишизмом, можно -



созданием идолов, можно - просто "поворотом по фазе" - факт один: в глазах большинства программистов (и пользователей) компьютер - это субстанция одушевленная, иногда очень капризная. Чувство взаимной привязанности этих двух систем, человека и машины, возникает довольно быстро и не проходит уже никогда.

Расставьте серийные, похожие абсолютно, компьютеры в любом помещении и запустите туда программиста. Время нахождения "своего" компьютера будет если уж не мгновенным, то в большинстве случаев крайне незначительным. Конечно, этому уморительному факту есть по крайней мере два реалистических объяснения: первое - глаз замечает мельчайшие внешние детали и анализирует их в подсознании (пример тому восприятие огромного множества оттенков белого цвета у эскимосов), второе - они в большей степени различны в области яркости экрана, мануальных ощущений от нажатия клавишей. Интересно, что сами программисты на этот счет вопросов себе не задают, равно как и пастухи, узнающие в огромном стаде из абсолютно одинаковых для нас коров - тех, которые нужны им .

Итак, задача Вашего первого знакомства с компьютером - просто понравиться друг другу и установить контакт. Пусть не сочтут меня уважаемые читательницы за сумасшедшего, но Вы смотрите на компьютер, а он смотрит на Вас и все видит! Он видит, как Вы ему улыбаетесь, как Вы одеты, видит Ваши глаза и прическу, словом видит все то, что и мужчина на первых радостных свиданиях. Поэтому, ни в коей мере не принижая роль индивидуального подхода, дадим несколько советов в неблагодарной области - как ему (компьютеру) понравиться ...



- выберите "свой" компьютер в учебном классе и старайтесь работать только на нем; если компьютер стоит у Вас дома, то старайтесь работать на нем в подходящее время, а не в перерывах между стиркой пеленок и чисткой картошки;

- старайтесь быть красивой, подходя к компьютеру, (как это сделать - советы на этот счет выходят за рамки этой книги);

- всегда мысленно здоровайтесь с ним , благодарите его за хорошую работу и прощайтесь с компьютером.

Суммируя все вышесказанное: полюбите его с первого взгляда и он обязательно ответит Вам взаимностью.

Сядясь за компьютер, постарайтесь не имитировать положение наводчика ракетной установки, ожидающего атомный удар. Руки меньше устают, образуя угол с горизонтом около 30 градусов. Красиво положив ногу на ногу, Вы даже можете пристроить клавиатуру на коленях, тем самым, решая три задачи - обеспечение красоты, удобства и эффективности. Многие фирмы предлагают специальные удобные кресла для пользователей, и есть прямой смысл убедить правление Вашей компании не жмотиться на их приобретение. Но если они жмоты , то найдите простой стул со спинкой, если повезет, мягкий.

Экран монитора не следует ставить прямо перед собой, лучше всего, если он будет стоять немного в стороне, слева (или справа ) от Вас, тем самым Вы немного сэкономите свои глаза и хоть в какой - то мере снизите воздействие вредных излучений.

Системный блок не обязательно должен присутствовать на столе, будет удобнее, если он займет место рядом, насколько позволяют шнуры монитора, клавиатуры, и планировка комнаты (квартиры). Ввиду того, что иногда Вам придется вставлять и вынимать диски или дискеты , не убирайте его дальше расстояния вытянутой руки.

Если в Вашем компьютере есть манипулятор "мышь", не стоит елозить им по столу, не экономьте, купите для нее специальный коврик, тем самым продлите срок службы мыши и облегчите свою работу.

Итак, Вы красивы и уверены в себе, полны благожелательности, с удовольствием сидите перед новым (!!!) персональным компьютером и мысленно знакомитесь с ним, а он, в свою очередь, с восхищением смотрит на Вас и мечтает выполнить в Ваших руках все, что только Вы не пожелаете.

## ГЛАВА 4.

### Я ЕГО СОВСЕМ НЕ БОЮСЬ.

Вы не бойтесь компьютера и смело щелкаете сетевым выключателем (кнопка «POWER»). После непродолжительного жужжания, пиканья и перемигивания на дисплее, как правило, возникает изображение синего цвета, на котором напечатаны белые буквы.

Следует отметить, что если вместо этого возникает картинка голубого неба с загадочным словом **WINDOWS 95**, а потом и вовсе что-то непонятное серо - голубое со значочками и картинками, то ваш компьютер более новый, чем те, о которых я рассказываю в этой главе, и Вам следует сначала почитать главу 9, где рассказано про этого зверя.

Наша следующая задача - знакомство с клавиатурой. Автор глубоко убежден, что подавляющему большинству уважаемых читательниц хоть раз в своей жизни приходилось печатать на пишущей машинке. Клавиатура компьютера - не что иное, как органичный потомок этого древнего изобретения. Наберитесь смелости и нажмите любую клавишу. Вы услышали взрыв? Ваш дом взлетел на воздух вместе с компьютером? Бьюсь об заклад, что нет. Компьютер изменил на экране изображение таблицы цвета морской волны на какое-либо другое, или вообще ничего не произошло. Ничего не бойтесь и смело понажимайте клавиши с буквами и цифрами.

Маловероятно, что Вы наберете какую - либо важную директиву или вызовете выполнение программы, однако на всякий случай не трогайте клавиши F1... F10, находящиеся в верхней части клавиатуры.

Теперь поговорим о клавишах и об их назначении.



Рис. 1 Клавиатура IBM

**ENTER** - самая важная и наиболее часто употребляемая, нажатие этой клавиши в большинстве программ приводит либо к ее запуску, либо к смене кадра или этапа работы. Клавиша **ENTER** сравнима, к примеру, с педалью газа Вашего автомобиля. Включив скорость, то есть дав компьютеру некоторое указание, Вы нажимаете на газ - клавишу **ENTER**. Если при работе у компьютера возникают вопросы к Вам, то нажатие на эту клавишу чаще всего означает ответ "ДА"

К сожалению, автор многократно наблюдал за многими своими учениками и ученицами, которые с надеждой ожидали отклика от компьютера, абсолютно верно выполнив все подго-

товительные операции, но с завидным упорством не понимая, что надо еще дать ему толчок указанным путем (ENTER).

**ESC** (ESCAPE) - это клавиша возврата или отмены. Нажатие этой клавиши приводит либо к отмене неверно набранной команды, либо к прекращению работы запущенной Вами программы. По сути дела, использование клавиши **ESC** в ее функции "отмены" или "выключения" давно уже стало международным стандартом практически во всех программах.

Эта клавиша хороша также в ситуациях, когда Вы не знаете, что делать дальше, когда Вы явно забрели куда -то "не туда", или если запущенная Вами программа или команда не выполняются, - тогда нажимайте ее и возвращайтесь обратно .

Клавиша **SHIFT** . Она позволяет переключать буквы шрифта со строчных на прописные (заглавные).

Клавиша **CAPS LOCK** предназначена для фиксации режима ввода прописных (заглавных) букв. Повторное нажатие отменяет этот режим.

Клавиша **BACK SPASE** , в простонародье ← , удаляет символ, находящийся слева от курсора.

Клавиша **DEL** (удаление) используется для удаления символов, находящихся справа от курсора или под ним. С ней надо обращаться осторожно, во многих случаях могут быть удалены не только символы, а целые группы программ.

Клавиша **INS** ( insert - вставка) предназначена для переключения между двумя режимами ввода символов: ввода с раздвижкой символов (вставка) и ввода с замещением ранее набранных символов (замена). (если это сложно понять - не прягайтесь, потом будет проще)

Клавиши **HOME** , **END** , ← , → ↑ ↓ **PD UP** , **PD DN** называют клавишами управления **курсором**. С их помощью можно перемещать **курсор** вверх, вниз, вправо, влево, на конец строки или на ее начало, листать текст на экране страницами вверх или вниз.

Клавиша **TAB** (табуляция). При редактировании текстов она используется для перехода к следующей позиции табуляции. В некоторых программах ее значение может быть иным: переключение между окнами или программами на экране, полями запросов и т. п.

Клавиши **CTRL** и **ALT**. Как и клавиша **SHIFT**, эти клавиши предназначены для изменения значений других клавиш. Они всегда работают в **комбинации с другими клавишами**, и в каждой конкретной программе они выполняют свои определенные значения. Если например, в программе указано что надо ввести комбинацию клавиш **ALT + Q**, то надо нажать клавишу **ALT**, и, не отпуская ее, нажать клавишу **Q**.

Переключение на другой алфавит (русский - латинский)

Вообще, на клавиатуре нет специальной клавиши для этой цели, т. к. Во времена создания компьютеров никто и не думал, что они будут использовать такой неизвестный язык, а теперь не редкость клавиатуры с китайскими символами или буквами языка идиш. Поэтому различные программы используют различные комбинации клавиш, например **CAPS LOCK**, **CTRL**, **CTRL+SHIFT**, **SHIFT + SHIFT**. В некоторых программах имеется возможность самому пользователю определить, какими клавишами ему будет удобнее переключаться с одного алфавита на другой.

Целый ряд вспомогательных клавиш, такие как **F1 - F10**, служат в каждой конкретной программе, как правило, в качестве разного рода переключателей режимов работы. Клавиши, обозначенные как **F1...F10** получили название функциональных. Нажатие каждой из них приводит к выполнению целой последовательности сложных действий компьютерных программ.

Вы уже заметили, что при нажатии клавиш с буквами и цифрами их изображения возникают в соответствующем окне на экране. После набора Вы их увидите внизу экрана, в командной строке, около символов "**x:\**"

- (где **x** может быть заглавной буквой, **C, D, E, F**, и т.д., в данном случае это условное обозначение диска, на котором Вы находитесь). Мигающая отметочка "-" (строго говоря она может принимать и более причудливые формы) имеет название **курсора**. Когда мы нажимаем клавиши с буквой, цифрой или зна-

ком - они высвечиваются на экране именно в том месте, где только что находился курсор. Мы можем перемещать курсор, пользуясь клавишами управления курсором. При помощи клавиши INS мы можем "раздвинуть" любой набор символов и "воткнуть" туда свои символы. Нажатие клавиши DEL приводит к "съеданию" литеров, стоящих справа за курсором. Курсор - это как бы отражение того лучика, который связывает клавиатуру и дисплей.

Как правило, после набора каких - либо директив, производится нажатие клавиши ENTER.

Как и на пишущей машинке пропуск литеры производится нажатием клавиши SPASE (пробел). Абсолютно не обязательно сразу запоминать значения всех этих клавиш - главное не бойтесь ошибок при наборе. Причин для оптимизма по крайней мере две :

-большинство программ, предлагаемых серьезными и известными фирмами (такими как MICROSOFT) , например, имеют хорошо продуманную защиту от случайных ошибок и необдуманных действий.

- даже если Вы случайно наберете что-нибудь опасное, хорошая программа дважды (а иногда и больше) спросит Вас, резать или нет, удалять или нет, уничтожать или нет.

Существует еще одна комбинация клавиш, о которой следует сказать особо: **ALT + CTRL + DEL**. При одновременном нажатии этой комбинации происходит полный сброс компьютера с потерей всех несохраненных данных. Средство очень радикальное, но им пользуются только в крайнем случае - когда машина "зависла" , т.е. из - за некорректных действий программы или оператора потеряла управление и не понимает никаких команд. (В нашем кругу это называется " Три пальца в рот" ), думаю, что ощущения компьютера в этот момент должны быть очень похожи на человеческие.

Попутно замечу, что как бы Вы не извращались над ним, компьютер никогда не скажет Вам ни одного дурного слова в ответ на любое Ваше неверное действие, и в этом, быть может, его самое приятное отличие от мужчины.

## ГЛАВА 5.

## КАК ОН УСТРОЕН?

Присутствуя когда-то на лекциях по компьютерной технологии обработки информации, автор заметил тщетность занятий на тему "Как устроен компьютер".

Скрытая цель лекции на эту тему только одна - чтобы никто не уснул.

Степень сложности компьютера - сего венца человеческого разума такова, что лишь достаточно длительный курс обучения

способен прояснить данный вопрос, причем изучать его следует по стандартной схеме "от простого к сложному". С другой стороны, незнание устройства швейной машинки отнюдь не мешает Вам с успехом на ней шить, прекрасно водить автомобиль можно и не подозревая о существовании карбюратора, довольно туманно представляя, где находится экономайзер и на каком принципе он работает. На вопрос о составных частях стандартного персонального компьютера можно ответить, что это клавиатура, дисплей, принтер и некоторый ящик, получивший название системного блока. Продолжая наши попытки популяризации компьютера, отметим его функции следующим образом: клавиатура - это как бы уши компьютера: через нее он получает информацию, дисплей и принтер - средства, по которым компьютер дает нам ответ. Системный блок, выражаясь простым языком, это голова, содержащая "соображалку", и, естественно, память. В отличие от нас с Вами, память у которых наполняется в процессе обучения довольно медленно, в память компьютера могут быть очень быстро внесены или оттуда списаны значительные объемы информации. Через что они могут быть туда введены или про-



читаны? Через то, через что мы наливаем, выливаем и т.д., а именно через отверстие в системном ящике. (Есть еще несколько способов наполнения памяти компьютера информацией, но об этом позже). Оно (это отверстие) имеет форму прорези, куда, как конверт в прорезь почтового ящика, Вы вставляете дискету - ФЛОППИ диск. Вариантов неправильной установки дискеты не так уж и много. Через минуту, без лишних понуканий, Вы научитесь делать это.

У более новых моделей компьютеров встречаются еще и другие диски - CD-ROM, в которые Вы можете поставить лазерный компакт - диск с необходимой программой, игрой или музыкой.

Если Ваш ребенок еще не разбирает конверты с дискетами, то не обязательно это делать Вам. Внутри четырехугольного конверта находится тонкая гибкая пластинка, похожая на обычный граммофонный диск, только поменьше. Пластинка покрыта магниточувствительным материалом, на котором и записывается информация. Материал этот довольно чувствителен и рекомендую Вам очень бережно обращаться с дискетой, ни в коем случае не открывая предохранительную шторку и не трогая пальцами чувствительный слой. Хранить дискеты (особенно с записью) следует бережно, не подвергая их воздействиям холода, жары, пыли и магнитного поля. Автору хорошо знакомо чувство разочарования, постигавшее его не раз, когда очень нужная информация на дискетах вдруг переставала читаться.

В устройство ввода дискета (или компакт - диск) должны вставляться плавно, без каких - либо напряжений.

Пару слов необходимо сказать о "соображающей" части компьютера. Несмотря на то, что своему названию компьютер обязан процессу счета, давно прошла та пора, когда он был истинно вычислительной машинкой. Доля чисто вычислительных работ постоянно уменьшается, а интеллектуальных - постоянно возрастает. Поэтому следует воспринимать его как устройство обработки информации, коим, к примеру, если отбросить социальные функции управления организмом, по сути является и наш мозг. Память человека многоуровневая и поэтому механизмы, позволяющие компьютеру помнить содержание предыдущей страницы и воспоминания о подробностях Вашего первого свидания в принципе различны. Но в состав и нашей, и компьютерной "головы" входят так называемая опе-



ративная память (где помнится то, о чем сейчас говорим и что сейчас делаем) и долговременная память ( у компьютера на "винчестере" - специальном магнитном диске, позволяющем запомнить громадное количество информации). Попутно замечу, что оперативная память компьютера теряет информацию при выключении питания, а данные на винчестере - остаются (сохраняются).

На вопрос - из чего состоит человек? любой ребенок смело отвечает - ноги, руки, туловище и голова, ему ни к чему многотомный курс анатомии. Так и мы с Вами на данном этапе с успехом ограничимся этими весьма поверхностными познаниями об архитектуре компьютера, а уделим основное внимание его составным частям.

## ГЛАВА 6. В НАШЕМ ЗООПАРКЕ.

Если Вы общаетесь с компьютером у себя (или у друга) дома, если Вы работаете в небольшой фирме, где число компьютеров не более двух, то можете со спокойной совестью не читать эту главу. Не стоит забивать Вашу милую головку рассказом о многообразии моделей и видов компьютерной техники их характеристиках и достоинствах. Но если Вам это интересно, то милости прошу.

На современном рынке существует такое количество разнообразной компьютерной техники, о котором сколько не рассказывай, все равно невозможно охватить даже тысячной доли того, что они там напридумывали.

Предлагаю понемногу обо всем.

### **Системные блоки.**

Их разнообразие огромно, они бывают большие (MIDI) и маленькие (MINI), горизонтальные (DESKTOP) и вертикальные (TOWER), но основное отличие состоит в мощности процессора, размере оперативной памяти, емкости жесткого диска (винчестера) и присутствии в составе блока различных “наворотов” типа **мультимедийного** оборудования и **лазерного** дисковода.

**Мощность процессора** - чем она выше, тем, естественно, лучше. Они могут быть 286, 386, 486, 586-й серии или “пентиум”. (Напрашивается сравнение типа: “тупой, еще тупее”). Поэтому, чем выше мощность процессора, тем быстрее компьютер будет радовать Вас докладом о выполненной работе. Стремитесь работать на более мощной машине, не стоит ее бояться, со стола она не прыгнет. Но знайте, что каждое удовольствие стоит денег, и чем выше мощность процессора, тем он дороже. Имейте это в виду при покупке компьютера.

**Оперативная память** - место, где хранятся документы, данные (тексты или картинки), с которыми Вы сейчас (в данный момент) работаете. Этого никогда не бывает много, ее всегда не хватает. Для нормальной, не слишком раздражительной работы стандартного набора программ,

управления одним принтером, Нортон Коммандера, пары текстовых редакторов и одного симпатичного секретаря 4 мегабайта оперативной памяти вполне достаточно. Проблемы будут начинаться, когда в Вашем компьютере появятся программы для работы с изображениями и графикой или система **WINDOVS**. Тогда оперативную память просто необходимо будет расширять до 8, 16, 32 или 64 мегабайт, что тоже стоит немалых денег.

**Жесткий диск (винчестер)** - очень полезная и хорошая штука, те же проблемы, что и с памятью, только немного проще. Емкость их колеблется в пределах от 40 мегабайт до 18.000 мегабайт (данные 1997 года). Поэтому чем больше жесткий диск в Вашей машине, тем лучше. ( и дороже, естественно).

**Лазерный диск** - (CD-ROM), очень хорошая вещь, которая позволит Вам в полной мере насладиться почти всем многообразием современного программного обеспечения, запросто почитать словари, справочные и информационные данные, послушать музыку и, самое главное, поиграть в самые крутые и захватывающие игры, полностью погрузившись в мир "виртуальной реальности". В этом Вам как раз поможет **мультимедиа**, специальное оборудование в виде **активных колонок, звуковых карт, видеоускорителей** и т.п. Для полноты рассказа об оборудовании системного блока упомяну о **магнитно - оптических накопителях** на специальных дисках, **стриммерах** - накопителях на кассетах с лентой, похожих на обычные аудио кассеты. Все это носители, предназначенные для хранения информации, подробный рассказ об их работе и свойствах выходит за рамки этой книги, но думаю, что меня простят.

**Сетевая карта** - специальный блок, позволяющий по проводам осуществить прямую связь между несколькими компьютерами, с ее помощью Вы можете использовать программные и аппаратные ресурсы других компьютеров, подключенных к сети, обращаться к их памяти так же свободно, как к своей, и к различным устройствам в составе других компьютеров.

Это как ключи от квартиры подруги, которая уехала в отпуск на некоторое время...

## **Мониторы.**

Разные бывают мониторы, маленькие и большие, монохромные (черно - белые) и цветные. Все они предназначены для вывода на экран текстовой или графической информации. Основные отличия мониторов состоят в размере экрана, разрешающей способности (максимальное количество точек на дюйм) и цены.

Условно их обзывают MDA, GGA, (монохромные), EGA, VGA, SVGA, (цветные).

Параметры монитора тесно связаны с типом применяемой в Вашем компьютере **видеокарты** (специальной платы , преобразующей цифровой код в сигналы изображения), а скорость отображения информации сильно зависит от размера **памяти** у этой **видеокарты**.

Следует затронуть еще один вопрос - об экранных фильтрах. В большинстве случаев они не используются, а зря. Основная задача экранного фильтра задержать вредное излучение от экрана, предотвратить появление бликов.

Женщинам стоит почитать законодательство о труде и сделать для себя соответствующие выводы. Совет автора по этому поводу однозначен - работать без фильтров нельзя! Правда сейчас все мониторы оснащаются защитными фильтрами сразу, на заводе, и громоздкие стекляшки отошли в прошлое, но если Ваш компьютер отметил уже двух или трехлетний юбилей, и на нем нет надписи "LOW RADIATION" то прочтите этот абзац снова.

### **Принтеры.**

Принтеры приятно радуют своим разнообразием и следовало бы посвятить им отдельную главу, но в этой книге про все говорится коротко.

Именно с принтерами у Вас будет возникать больше всего проблем. То не печатается нужный документ, то шрифт маловат, то бумага кончилась на самом интересном месте - в любом случае не стоит расстраиваться и принимать это близко к сердцу. Успокойтесь, сосчитайте про себя до двадцати, почитайте еще раз инструкцию принтера, вставьте правильно бумагу, пошлите документ на печать еще раз, и все у Вас получится.

Более всего в нашей стране распространены **матричные принтеры**, принцип работы которых состоит в том, что печатающая головка оставляет на бумаге оттиск при помощи иголок, последовательно ударяющих по листу через красящую ленту.

Принтеры попроще и подешевле имеют 9 иголок, принтеры подороже могут иметь 24 или 48 иголок, что сильно влияет на качество печати. Скорость печати матричного принтера от 10 до 60 секунд на одну страницу.

**Струйные принтеры** обеспечивают более высокое качество печати по сравнению с матричными, позволяют печатать цветное изображение. В них изображение формируется микрокаплями специальных чернил, которые распыляются в виде тонкой струи специальными соплами. Эти принтеры дороже, капризнее и сложнее матричных, скорость печати приблизительно такая же, но качество намного выше.

**Лазерные принтеры.** В настоящее время имеют наилучшее качество печати и довольно высокое быстродействие (до 60 листов в минуту). В них реализован принцип ксерографии - изображение переносится на специальный барабан лучом лазера, затем барабан, взаимодействуя с красящим порошком, оставляет отпечаток на бумаге - и рецепт изготовления нового салата у Вас в руках. В последнее время этот вид принтеров находит широкое применение, но высокая цена принтеров и расходных материалов (тонеров) пока сдерживает этот процесс.

Еще одна важная характеристика принтера - это его отношение к русскому алфавиту. Принтеры ведущих фирм - изготовителей (EPSON) сразу умеют печатать по - русски, для других необходимо наличие специальных программ перекодировки символов, а при этом неизбежны потери времени, и не всякая программа может работать с принтером, не поддерживающим русский алфавит.

### **Сканер.**

Это устройство предназначено для ввода в компьютер графической информации (рисунки, фотографии, чертежи, тексты и т.п.) Существуют разные модели, ручные и автоматические, цветные и черно - белые. Наиболее удобны

(и дороги) планшетные сканеры, но именно они дают наиболее качественные изображения.

### **Мышь.**

Это название прочно закрепилось за ручным манипулятором, помогающим при работе с компьютером отмечать специальным курсором нужные Вам места в документе на экране.

Некоторые фирмы действительно выпускают его похожим на маленькую серую мышку.

### **Модем.**

Специальное устройство, соединяющее компьютер с телефонной линией. С его помощью Вы можете связаться с любым другим компьютером в любой точке земного шара, при условии, что у него тоже есть модем и телефонная линия.

## **ГЛАВА 7.**

### **ПРОГРАММЫ В РЕСТОРАНЕ.**

Понятие "вычислительная машина" довольно плотно связано с понятием программирования. Программирование, т.е. написание программ для компьютера производится с помощью различных алгоритмических языков. Несомненно, что знание алгоритмического языка - признак достаточно высокой инженерной культуры, более того, самостоятельное мышление программиста достаточно своеобразно. Спросите программиста - профессионала, что он будет делать послезавтра в 10 часов 17 минут пополудни и в большинстве случаев получите развернутый ответ с учетом множества возмущающих факторов.

Любимая фраза программиста - "В принципе возможно...", что свидетельствует о мощном диалектическом начале в структуре мозга.

Но мы сразу определим твердо и однозначно - никаких алгоритмических языков изучать в этой книге не будем. Более того, пусть простят меня профессионалы, но и в будущем эти языки Вам не пригодятся.

В чем же причины нашего отказа от изучения языков программирования? Их несколько:

- программистами разработано огромное множество разнообразнейших программ практически на все случаи жизни и маловероятно, что в Вашей повседневной управленческой и прочей деятельности возникнет задача с одной стороны достаточно простая, чтобы Вы могли самостоятельно написать именно для решения ее какую-то программу, а с другой стороны, степень сложности Вашей задачи превышает возможности программ, уже имеющихся в продаже. Так что для Вас всегда будет выгоднее и проще воспользоваться покупной (или украденной) программой или в крайнем случае обратиться к знакомому специалисту, или к фирме - разработчику специального программного обеспечения.

- множество современных программ в большинстве случаев создаются в расчете на простого пользователя - непрограммиста. Более того, при разработке подобных программ разработчики стараются погрузить пользователя в подобие той среды, в которой он привык работать. Большое подспорье этому - использование манипулятора "мышь", представляющего собой маленькую коробочку, перемещение которой по столу сопровождается соответствующим перемещением курсора по экрану. Подводя курсор мыши к нужному объекту на экране, Вы как бы нажимаете различные нарисованные кнопки и даете таким образом компьютеру команды для работы, подтверждаете или отвергаете ответы на его вопросы.

Придя однажды в китайский ресторан, Вы с трудом сможете произнести названия предлагаемых Вам блюд, но не останетесь голодной. С важным видом Вы тычете пальцем в строчку меню с приемлемой ценой, и ждете, что же Вам принесут. Аналогичным образом строятся и большинство современных пользовательских программ. На экране появляются разнообразнейшие меню и подсказки (при нажатии кнопки F1) - что делать в той или иной ситуации. Ваша задача - подвести курсор к строчке меню и нажать **ENTER**, или подвести указа-

тель к нужному элементу и щелкнуть левой кнопкой на мышке. На случай, если Вы совсем неграмотная, меню может содержать поле рисунков, тогда Вам необходимо подвести курсор к тому рисунку, изображение на котором более всего подходит в данный момент. В ресторане под названием “программы” мы всегда будем пользоваться меню и незнание языков не оставит нас голодными (в смысле без работы) - управление компьютером не будет для Вас сложным.

## ГЛАВА 8.

### ЕГО ВЕЛИЧЕСТВО ФАЙЛ.

Несмотря на оптимизм предыдущей главы, некоторые понятия Вам все - таки придется изучать. Одним из весьма важных понятий является понятие файла.

Вы наверняка уже слышали это слово из уст пользователей персональных компьютеров.

Критический характер автора научил его с опаской относиться ко всякого рода определениям. Незыблемость канонов весьма относительна. Что есть файл?

*О сущности файла.* (Подобные темы весьма подходили бы для древних научных трактатов). **Файл** - некоторая совокупность записей, имеющая общий признак. Это определение довольно распространено. Согласно ему данная книга является файлом - все, что в ней написано, имеет общий признак, определяемый ее названием. И каждая глава книги является файлом и, соответственно, каждая страница, ведь у записанного на ней есть признак, "это записано на странице такой-то". Изображение на дисплее это тоже файл, как следует из этого определения. По сути дела приведенное определение файла позволяет выделять некоторые порции информации и является довольно общим. Важно, что понятие "общий признак" можно трактовать достаточно вольно. Поэтому для сугубо компьютерных целей добавим: файл это совокупность записей, определенных по общему признаку, имеющая уникальное имя и записанное в память компьютера или на любой другой носитель.

Итак, вся информация в компьютере хранится в виде файлов. Когда создавалась эта книга, каждая из ее глав была



записана на дискету в виде файла, название которого соответствовало ее порядковому номеру. Будучи объединенными с помощью программы текстового редактора, файлы глав составили один большой файл книги. Термин **файл** необходимо душевно воспринимать, как общее название для самых разнородных порций информации, записанных в память Вашей машины.

Файл - это может быть текст, рисунок, программа игрушки, в которую играет Ваш ребенок, музыкальный отрывок, компонент сложной издательской системы и многое-многое другое. Быть может, Вам приятнее будет просто запомнить: все, что записывается в память или на любой другой носитель информации, называется **файлом** и должно иметь **имя**. Попутно еще раз заметим, что файлы могут быть записаны на дискету, на "винчестерный диск" или быть получены (переданы) по линии связи. Естественно, что память компьютера не "резиновая" и "размер" файлов достаточно важен.

Фирма MICROSOFT, достаточно давно начавшая заниматься персональными компьютерами, а точнее их программами, предложила достаточно удобное соглашение, позволяющее по названию файла определять его характер. Международные соглашения в этом плане заменены соображениям удобства и здравого смысла, а предложенная форма записи фактически стала стандартом. Имя каждого файла состоит из двух частей - непосредственно имени и трех букв, отделенных от имени точкой и получивших название "расширения". (Что - то вроде фамилии). Эти три буквы и определяют характер файла. Обычно эти буквы совпадают с названием той программы с помощью которой они были созданы, или частью которой являются. Отмечу, что при создании имен файлов не рекомендуется пользоваться буквами русского алфавита, т.к. не каждый "Нортон", (особенно не русифицированный) сможет их потом увидеть. Недопустимо использование в именах файлов пробелов, знаков препинания и специальных символов. Кстати, и длина названия ограничена - не более 8 знаков, а в расширении не более трех. Но нет правил без исключений - и появившиеся в последнее время операционные системы (WINDOWS 95) могут работать и с русскими именами файлов, и длина их может быть до 255 символов, включая и путь к файлу. Однако, за удовольствия надо платить, и многие мои знакомые пользователи не раз столкнулись с другой проблемой - их файлы с длинными рус-

скими именами не читаются на других , менее крутых компьютерах у друзей или на работе.

Поэтому еще раз повторяю, всегда используйте имена файлов формата **8 - 3** ( см. Выше), особенно, если потом эти файлы будут переданы на другой компьютер.

Например, **BOOK.TXT** - этот файл имеет имя **BOOK** , а расширение **TXT**, определяющее его как файл текста.

**NC.EXE** - файл имеет имя **NC** и расширение **EXE** - он представляет собой "исполняемую" (*execution*) программу. В памяти компьютера хранятся различные файлы со своими именами и расширениями - будем работать с ними.

Еще одно важное понятие о котором Вам нужно знать - это **байт**.

Байт это единица измерения информации в компьютере, из байтов( в зашифрованном виде ) состоят все знаки , все слова, файлы, картинки в Вашем компьютере. Размер памяти компьютера определяется количеством байт (мегабайт), которое можно туда записать. Проще принять к сведению, что один байт - это одна буква, знак или цифра (или пробел) на этом листе. Далее байты складываются в слова, слова в килобайты, затем в мегабайты, и вот уже нет свободного места в памяти компьютера....

## **ГЛАВА 9.**

### **WINDOWS 95**

Роль отдельно взятой фирмы (или организации) в развитии мировой науки и техники сложна и противоречива. Некоторые из них огромны и известны (ООН, КПСС, КГБ), некоторые (SASHKIN SOFT) малы и неприметны. Но чисто интуитивно мы понимаем, что заслуги каждого в этом мире измеряются делами его. Так и фирма MICROSOFT не единственная, но по мнению большинства пользователей (и моему тоже) наиболее известная и популярная, как и программы, ею создаваемые. В нашей стране наиболее известны продукты этой фирмы под именем **WINDOWS**.

(WINDOWS 3.1, WINDOWS 95, WINDOWS 98)

В переводе с английского языка, без малю - мальского знания которого Вам не обойтись при общении с компьютером, слово WINDOWS означает «окна», что, впрочем полностью отражает и содержание этой операционной системы.

Действительно, все общение пользователя в ней построено по принципу раскрывающихся окон, в которых Вы

можете увидеть и запустить какие - либо программы и действия, причем сразу несколько. Например, набирать текст письма подруге в одном окне, печатать справочные данные для шефа в другом, запустить простенькую игру в третьем, и так далее, причем мгновенно переходить из одного окна в другое.

- Как это все происходит? - спросите Вы.

- Не знаю, и знать не хочу - ответит Ваш учитель, и будет прав. На наш век хватит и того, что мы сможем использовать в этой операционной системе

Следует отметить еще одно интересное свойство WINDOWS вообще и WINDOWS 95 в частности, а именно: каждый второй (а иногда и каждый), кто в этой системе работает, считает своим долгом ее поругать. Одни ругают за громоздкость, другие за неповоротливость, третьи - за несовместимость и т.д. Не берите в голову, у нас всегда все новое ругают, но работать - то надо, вот и терпим.

Посмотрите внимательно на экран, после того, как компьютер загрузился. Вы увидите серо - голубую ( а может и другого цвета и вида) поверхность (рабочий стол), на которой обязательно присутствуют картинка компьютера ( мой компьютер), коробочка с измятыми бумагами (корзина) и всякие другие, разные и непонятные значки (папки и т.п.).



В нижней левой части экрана Вы увидите кнопку с названием **Пуск (Start)**. Подведите указатель мыши к ней и сделайте то, о чем он просит, то есть смело нажмите левую кнопку мыши. Появится меню, в котором можно выбрать то, что Вы хотите сделать в данный момент. Настоятельно рекомендую выбрать раздел **СПРАВКА (HELP)**, и дважды щелкнуть левой кнопкой мыши. В появившемся еще одном меню выбирайте раздел **УЧЕБНИК WINDOWS**, и снова щелкайте мышью. Ну а дальше и ежу понятно, читайте, нажимайте, и просвящайтесь!

## ГЛАВА 10.

### ХВАЛА ПИТЕРУ НОРТОНУ.

Роль личности в развитии науки и техники сложна. Чисто интуитивно мы понимаем, что не будь Эйнштейна, человеческая мысль все равно дошла бы до теории относительности. Так и программа Питера Нортон, "Нортон Коммандер", конечно не единственная, но по мнению большинства пользователей (и моему тоже) наиболее удобная и самая популярная программа, организующая общение с компьютером в форме работы с меню. И спасибо за это ее автору - Питеру Нортону. (фото)



Более того, пакет **NORTON KOMMANDER** реализует концепцию, позволяющую рассматривать все пространство памяти персонального компьютера как некоторое подобие толстой увлекательной книги с синими страницами и белыми буквами, раскрытой перед Вами на экране монитора.

Программа «Нортон Коммандер» обычно запускается сама, сразу после включения загрузки компьютера.

Однако, если на Вашем компьютере используется **WIN 95**, то «Нортон Коммандер» Вам не очень - то нужен, его функции перекрываются возможностями **WINDOWS**, но запустить ради

интереса его можно и из - под WINDOWS, дважды нажав на файл **NC.EXE** в папке **NC**.

Основная таблица , панель, прежде всего, содержит меню файлов. Буква, находящаяся в верхнем обрамлении, показывает, на какое устройство памяти настроена соответствующая половина таблицы. Буквы **A, B** - соответствуют обычно накопителям на флорпи - дисках, **C, D, E...** - накопителю на винчестере или на каких либо других устройствах памяти (лазерный диск, магнитооптический диск и т.п.).

Посмотрите внимательно на таблицу. ( Имеется в виду, что "Нортон" у Вас уже запущен). Кроме названий файлов (обратите внимание, что они состоят из непосредственно названий и расширений), напротив каждого файла содержится информация о дате и времени его создания и размере файла. Возможно получение и только "краткой" информации, содержащей лишь имена файлов, но это уже зависит от Вашего вкуса и того, какая команда была дана компьютеру по поводу порядка расположения файлов в панелях на экране.

В одной из панелей Вы видите широкий курсор, в виде белого прямоугольника с инвертированным именем какого - либо файла внутри. Автор любит ласково называть его "зайчиком" , имея в виду солнечный зайчик. Пользуясь клавишами управления курсором и Вы можете перемещать его, высвечивая тот или иной файл. Перевести "зайчик" с левой части таблицы (книги) на правую и назад можно, пользуясь клавишей табуляции (**Tab**).

Таблица (панель) "Нортон командер" это не что иное, как окошечко в память нашего компьютера. С его помощью мы можем не только увидеть, что за файлы там хранятся, но и запустить какую - либо программу, просмотреть содержимое файла, изменить его содержимое, скопировать файл, переименовать файл, удалить его. Нижняя строка таблицы - это командная строка, в ней записываются различные команды для управления компьютером.

Еще ниже расположена линейка функциональных клавиш (подсказка). Цифры подсказки соответствуют номерам функциональных клавиш F1- F12 на клавиатуре.

Теперь мы должны научиться запускать программы с помощью "Нортон". Это очень просто. достаточно подвести "зайчик" к имени запускаемого файла при помощи клавиш

управления курсором или мышью, и нажать клавишу ENTER (не забываем про педаль "газа").

Помните, что "запускается" не любой файл, а лишь тот, который имеет следующие виды расширения:

**EXE** - исполняемый

**COM** - командный

**BAT** - пакетный.

Выбрав файл с соответствующим расширением и не очень страшным названием (не стоит не зная его назначения запускать какой-нибудь файл **Black Killer** - (черный убийца), нажав **ENTER**, Вы запускаете его. Если это был файл запуска какой - либо программы, то она начнет свою работу.

Поздравляю Вас! Теперь Вы умеете запускать программы с помощью "Нортон". Можете купить себе любимое пирожное и подкрепиться - теперь нам предстоит нелегкое путешествие в страну директорий.

## ГЛАВА 11.

### СТРАНА ДИРЕКТОРИЙ.

Количество информации, которое мы можем занести в память нашего компьютера чрезвычайно велико. Несколько сотен страниц машинописного текста могут быть занесены на одну стандартную дискету, а на достаточно объемный накопитель типа "винчестер" в тысячи и миллионы раз больше.

Каково же будет оглавление у такой огромной книги? Найти что - то в ней будет не так уж и просто, особенно если учесть, что и экран у нас довольно небольшой.

Если рассматривать всю память как одну огромную книгу, то соответственно, в информационном плане это будет довольно разнообразный винегрет. Но на самом деле все обстоит совсем не так.

Как поступает хозяйка с обилием продуктов в ее кухне или холодильнике? Она отводит полочку или ящичек под специи, другую полочку под овощи, далее, в пределах этой полки может находиться коробка с приправами. Другие продукты, соответственно, хранятся в другом шкафу. Чтобы избежать путаницы с программами разных назначений, текстами и прочим - вся

память компьютера может быть разбита на "шкафы", шкафы на отделения, отделения на полочки и т.д. Поглядев на таблицу с кратким представлением файлов, демонстрируемую программой "Нортон", мы увидим строчки, где вместо размера и даты создания, напротив имени имеется надпись **SUB - DIR**. Это не что иное, как дверка в информационный шкаф или директорию, как принято его называть. Подведя "зайчик" к имени, и нажав **ENTER**, мы открываем дверцы шкафа и попадаем внутрь. Что мы видим? Имена отдельных файлов, лежащих в этом шкафу или другие имена с отметкой **SUB - DIR** - это имена еще меньших ящичков в открытом нами сейчас шкафу, которые, в свою очередь, помимо отдельных файлов тоже могут содержать и более мелкие коробочки.

Если уважаемая читательница еще помнит курс ботаники со времен окончания колледжа, то подтвердим ее возможную догадку о том, что информация представлена в виде древовидной структуры, где ствол дерева - это диск, ветка - имя директории, веточки - это поддиректории, на которой растут листья - файлы.

Как вылезти из пыльного шкафа обратно в общую информационную кухню? (или спуститься с ветки дерева на грешную землю)? Для этого необходимо подвести зайчик в пустую строчку содержащую запись двух точек **./.** в самом верху таблицы и нажать **ENTER**. Повторив эту операцию несколько раз, Вы вернетесь в корневой каталог, т.е. обратно на кухню.

Чтобы знать, в каком ящике /например для игр, бухгалтерского учета Вашего бизнеса, телефонов и адресов/ Вы в данный момент находитесь, посмотрите в верхнее обрамление таблицы Нортон. Там высвечивается "путь" к Вашему хранилищу. Если "путь" очень длинный, то после многоточия высветятся лишь две - три последних директории. Рекомендую совершить неторопливую прогулку по файловой структуре Вашего компьютера и посмотреть, что имеется в его памяти.

В некоторых директориях Вы обнаружите файлы с именем **README.TXT** /прочти меня/. Давайте их прочитаем. Для этого подведем к ним курсор и нажмем клавишу F3. На экране появится текст, поясняющий работу той или иной программы. Мы можем листать этот текст клавишами **Pg Up** /страница вверх/ и **Pg dn** /страница вниз/, а привести экран в исходное состояние - клавишей **ESC**. Таким образом, с помощью «Нортон» память компьютера теперь открыта для нас.

Теперь немного информации о назначении клавиш при работе в “Нортоне”.

**F1** - Help (помощь). Нажатие на эту клавишу приведет к выводу на экран справочной информации о работе с пакетом “Нортон”, пояснений о том действии, которое Вы выполняете в данный момент.

**F2** - Menu (меню). Нажатие на эту клавишу приводит к выводу на экран специального раздела меню, в который Вы можете записать наиболее часто применяемые Вами команды, чтобы потом не набирать их каждый раз заново, а просто нажимать одну заранее оговоренную кнопку.

**F3** - View (просмотр). С помощью этой клавиши вы можете посмотреть содержимое выбранного файла. Следует заметить, что не все файлы в Вашем компьютере будут доступны для просмотра. Большинство файлов пишутся на языке той программы, в которой они работают, а “Нортон” может читать лишь некоторые текстовые и просматривает несколько видов графических файлов.

**F4** - Edit (редактирование). Функция этой клавиши аналогична F3, с той лишь разницей, что в этом режиме можно изменять содержимое выбранного файла, удалять или добавлять в нем различные символы. Пользоваться этим режимом следует аккуратно, многие файлы после случайных изменений перестают работать.

**F5** - Copy (копирование). При нажатии этой клавиши происходит копирование файла (или группы отмеченных Вами файлов) из активной панели в противоположную, в ту директорию или в тот каталог, который был до этого открыт. При этом на экране Вы видите сначала запрос на подтверждение этой операции, причем в запросе указывается имя копируемого файла, его расширение и место, (путь) куда он будет скопирован. После утвердительного ответа Вам будет продемонстрирован и сам процесс.

**F6** - Renmov (переименование, перенос). При выполнении этой команды происходит перенос выбранного Вами файла (или группы файлов) из текущей панели в противоположную, как при копировании, но с той лишь разницей, что при этом Вы можете в окне запроса изменить название файла и его расширения (переименовать его). После переноса или переименования исходный файл (или группа файлов) стирается.



**F7** - MkDir (создать директорию). Эта клавиша поможет Вам быстро создавать директории( шкафчики и ящички), в которые потом будут переписываться файлы. Следует отметить, что на имена директорий распространяются те же правила, о которых говорилось в главе 8.

**F8** - Delete (уничтожить ). Клавиша опасная, особенно на первом этапе обучения. При ее нажатии происходит уничтожение выбранных файлов. Будьте внимательны, отвечая на запросы об уничтожении ( удалении) файлов.

**F9** - PullDn (меню). Эта клавиша выводит на экран меню управления “Нортон”, в котором Вы можете изменить параметры экрана, задать формат представления файлов, установить опции и т.д.

Еще один интересный момент: при нажатии клавиши **ALT** или **CTRL** вид линейки функциональных клавиш (подсказки) меняется, а сам “Нортон” переходит в режим дополнительных функций.

Поговорим о некоторых из них.

**ALT + F1** - на левую панель выводится оглавление всех дисков, используемых в Вашем компьютере.

**ALT + F2** - на правую панель выводится оглавление всех дисков, используемых в Вашем компьютере.

С помощью этих функций Вы можете выбирать для просмотра тот диск, который Вам необходим.

**CTRL + F1** - убирает с экрана левую панель.

**CTRL + F2** - убирает с экрана правую панель.

**CTRL + F3** - сортирует файлы в текущей панели по именам.

**CTRL + F4** - сортирует файлы в текущей панели по расширениям.

**CTRL + F5** - сортирует файлы в текущей панели по времени их создания.

**CTRL + F6** - сортирует файлы в текущей панели по размеру.

**CTRL + F7** - файлы в текущей панели располагаются без сортировки.

В заключение рассказа о программе «Нортон Коммандер» должен заметить, что во многих компьютерах встречается его «обрезанная» версия, очень на него похожая, по имени « Волков Коммандер». Большинство команд в ней и внешний вид эк-

ранного меню совпадают с «Нортоном», но работает она так же эффективно, как Абрам Рабинович из соседнего отдела ....

## ГЛАВА 12.

### О ПРОГРАММАХ, ХОРОШИХ И РАЗНЫХ.

Если с утра "компьютерщики" Вашей фирмы приникли к дисплеям и сосредоточенно о чем - то совещаются, не допуская посторонних, будьте уверены что они не занимаются разработкой новой научной программы, просто кто - то принес новую игрушку - игровую программу.

По наблюдениям автора отношение у народа к программам - игрушкам чаще всего полярное. Причем профессионалы со стажем, познавшие вкус использования и создания множества программ, как правило, к ним абсолютно холодны. Кроме зависти к создателям игрушки и замечаний типа - "Эх! нет времени, заняться бы тоже...", ничего иного у них не наблюдается.

Огромно значение игр для детей и непрофессионалов. Автора всегда поражало, насколько быстро дети овладевают весьма сложными играми практически без каких - либо инструкций.

Трудно выделить профессиональные пристрастия к той или иной игре, однако, служащие одной фирмы прекрасно узнавали с утра настроение своего шефа по игре, в которую он начинал играть. Конечно, сложные игры, типа **F-19**, рассчитанные скорее на подготовку летчиков профессионалов, чем для развлечения, стоят в отдельном ряду, для их освоения нужен определенный навык. В "теннис - образные" игры или игры типа "Ралли", которые не требуют особой подготовки, большинство дам (и недам) играет с большой радостью.

Знакомый автора как - то жаловался ему, что с появлением домашнего компьютера его жена вечерами предпочитала компьютер постели, с неведомым ему ранее азартом играя до посинения в абсолютно (по его мнению) идиотские игры, по сравнению с которыми бросание монеток - это верх интеллектуального напряжения.

Несмотря на абсолютно холодное отношение автора к большинству игр, он вынужден честно признать следующее:

- еще из детских впечатлений мы определенно знаем, что игра один из лучших способов познакомиться и подружиться, с этой точки зрения игры с компьютером достаточно полезны;

- если подобные игры помогают найти выход эмоциям, несомненно, что компьютерная игра значительно предпочтительнее бутылки водки (кому как), разбитой посуды или супружеской измены.

Короче говоря, играйте на здоровье, если Вам играет-ся.

Другой класс программ - деликатно выражаясь - неприличненькие. Конечно, превращение компьютера в порнографический калейдоскоп начала века - это решение достаточно примитивное, но увы, существует большое количество таких программ, по сравнению с которыми игра в покер "с раздеванием" - самая целомудренная.

Если рассмотренные два класса программ по крайней мере экономически безвредны, а иногда и помогают кому -нибудь расслабиться, то ущерб от программ - вирусов далеко не ограничивается нравственным порицанием.

Что же такое **Вирус**?

**Вирус** - это небольшая специально написанная гадкими мальчиками (или девочками) - программистами программа, которая "влезает" в нужный и хороший файл и самостоятельно изменяет его параметры, в результате чего он перестает работать. Более опасны вирусы, затрагивающие внутреннюю настройку Вашего компьютера.

Мировая компьютерная среда загрязнена вирусами в значительной степени, причем некоторые вирусы могут долго находится в "спящем" состоянии и ждать своей минуты. Широко известный вирус "черная пятница", например, срабатывает в пятницу, 13 числа. Иногда последствия действий вируса ужасны - у Вас могут пропасть очень важные данные или изменятся настройки параметров компьютера, в результате чего он просто не сможет правильно работать, так, например, появившийся недавно вирус WIN 95 CIH поражает только одноименную операционную систему, а так же стирает абсолютно всю память, какая только есть в компьютере, в результате чего компьютер перестает даже загружаться, не то чтобы работать.

Как защититься от вирусов:

- не пользоваться программами пиратского и сомнительного происхождения (списанными или приобретенными неизвестно кем, когда и у кого);

- пользоваться программами антивирусной профилактики, регулярно проверяя, как Ваш компьютер, так и каждую из используемых Вами дискет; особенно те, которые приносят Вам для работы с других компьютеров.

- постоянно следить за размерами файлов - их самопроизвольное изменение может свидетельствовать о "влезании" в них какой -нибудь пиявки;

- поставить Ваш компьютер на антивирусное обслуживание в солидной фирме.

Теперь настала пора поговорить и о полезных программах, которые значительно облегчат Вашу жизнь.

## **ГЛАВА 13.**

### **ВОЛШЕБНАЯ ПИЩУЩАЯ МАШИНКА.**

Множество фирм в определенные периоды своего развития провозглашали проведение кампании по сокращению бумаготворчества. Имеются даже примеры подобных программ на правительственном уровне. К сожалению, как справедливо отмечается в законах Паркинсона, свойство бумаги к размножению является внутренним ее свойством. Если проанализировать все множество текстовых документов на Вашей фирме, то несомненно, что значительная часть из них является повторяющимися или отличающимися скажем, лишь датами и адресатами.

Персональный компьютер, как волшебная пишущая машинка, обладающая памятью, это, пожалуй первое реальное применение, значение которого Вы сможете оценить практически сразу. Персональный компьютер с помощью программы текстового редактора превращается в Вашего отличного по-

мощника. Фирмы - разработчики программного обеспечения поставляют на рынок значительное количество различной степени сложности редакторов от "встроенного" редактора "Нортон" до сложных издательских систем. Здесь многое зависит и от личных симпатий пользователя и от размера его кошелька. Если человек привыкает к какой-либо программе, зачастую его практически невозможно убедить в том, что существуют более удобные и эффективные программы выполняющие эту задачу намного быстрее.

По мнению автора наиболее удачным является пакет WINWORD фирмы MICROSOFT.

Вкратце о том, что позволяет делать программа редактор:

- создавать текстовые документы на экране, помещать его в память, вызывать из памяти;
- вносить любые исправления и изменения в текст;
- осуществлять отмену и произвольный перенос, копирование или слияние любых кусков текста, печать созданного текста с учетом заданного формата страницы;
- выбор огромного количества видов шрифтов для печати;
- автоматический поиск заданных букв, слов или целых предложений с возможностью автоматической заменой на другие.

Это весьма интересная возможность, позволяющая, используя некоторую заготовку, скажем поздравление с Рождеством, автоматически создать поздравления для всех Ваших знакомых. Думаю, что нет смысла сейчас рассказывать о работе WINWORD, для этого существуют специальные описания, которыми Вы обзаведетесь, если действительно будете работать с этой программой.

Для решения достаточно простых задач (без автоматической замены слов и букв и других "наворотов") бывает достаточно использовать встроенный редактор пакета "Нортон". Для редактирования некоторого текстового файла необходимо подвести зайчик к его имени в основной таблице "Нортон" и нажать клавишу **F4** - редактирования. Вызванный на экран текст можно просматривать произвольным образом (клавиши PgUp и PgDn).

Перемещая клавишами курсор по тексту, возможно производить любые замены, исправления или добавления.

Клавиша **F7 (SEARCH)** позволяет быстро найти необходимое слово в тексте. Нажав на запрос, являющийся в верхней части экрана, вводим символьный образ. Теперь после каждого нажатия **ENTER** курсор будет устанавливаться в начале соответствующего набора символов. Запись отредактированного текста производится нажатием клавиши **F2**.

"Нортон" - пакет достаточно заботливый и попытка отменить редактирование (клавишей **ESC**) вызовет появление напоминания о необходимости выполнить операцию записи, чтобы не потерять изменения.

Теперь настала пора поговорить о копировании и печати.

## ГЛАВА 14.

### ПОХОД В МАГАЗИН.

Вы приобрели необходимую Вам программу или Ваша приятельница одолжила Вам записанные на дискету рецепты вечной молодости. Подробно рассмотрим Ваши дальнейшие действия.

Первое - как бы Вы не доверяли своему источнику (исключение можно сделать только для фирменных программ в фирменных упаковках, **купленных** у официальных представителей), обязательно проверьте компакт - диск или дискету на наличие вирусов. Если не знаете как, то мило попросите об этом любого профессионала, и он с радостью проделает для Вас эту минутную операцию. Далее работаем самостоятельно:

- вставляем дискету в прорезь дисковода или диск в CD - ROM ;

- одновременным нажатием клавиши **ALT** и **F1** Вы вызываете на экран меню выбора устройств памяти, на просмотр которых настраивается левая половина таблицы "Нортон".

Здесь курсор имеет вид затемненного прямоугольника. Его нужно установить на устройство **A** или **D(E)** (с помощью стрелочек) и нажать клавишу **ENTER**.

В результате этих действий на левой части экрана мы увидим меню, показывающее содержимое Вашей дискеты;

- Пользуясь клавишей **F3** читаем поясняющие текстовые документы (подводим курсор "зайчик" к имени файла в меню и нажимаем **F3**);

- Пробуем запустить необходимую программу с дискеты. (Подводим курсор к файлу с расширением **EXE**, **COM** или **BAT** и нажимаем **ENTER**).

Нас все устраивает и мы решаем переписать содержимое дискеты в память компьютера (на "винчестер").

- Нажатием клавиш **ALT + F2** устанавливаем правую часть таблицы на анализ "винчестера" (обозначаемого литерами C, D и т.д.).

Нам необходимо создать "шкаф", куда поместим содержимое дискеты.

Переводим клавишей **TAB** курсор в правую часть таблицы и нажимаем **F7** клавишу создания "директории". После нажатия **F7** появляется запрос на имя нашего ящичка. При задании названия можете дать полный простор Вашей фантазии, но помните, что обычно имена пишутся по-английски и не рекомендуется длина имени более 8 знаков. Так же нельзя применять в именах файлов и директорий специальные и вспомогательные символы ( точки , запятые, пробелы и т.п.)

Задумайтесь и о том, что когда этих ящичков набирается с полсотни то возможность быстро ориентироваться в них во многом определяется удачностью их названий.

Набрав в ответ на запрос имя и нажав **ENTER**, мы увидим, что в меню файлов и директории оно появилось.

Откроем созданный Вами шкаф - подведем к новому имени "зайчик" и нажмем **ENTER**.

Место для переписи файлов подготовлено. Скорее всего, Вы решили переписать с дискеты все файлы (если они спрятаны в шкафах, открывать их мы уже умеем), но можете переписать лишь те, которые на Ваш взгляд более необходимы. Для начала необходимо "отметить" переписываемые файлы. Подведем к имени файла "зайчик" и нажмем клавишу **INSERT** - при этом цвет букв имени файла изменится - файл Вами отмечен. Таким образом можно отметить любое количество файлов,

причем сумма их длин пишется в нижней строке таблицы” Нортон”. Снятие отметки производится путем повторного нажатия **INSERT**. Итак, все или некоторые файлы отмечены и мы приступаем к переписыванию, нажав клавишу **F5** (copy).

”Нортон” услужливо сообщает, сколько файлов и куда будут переписаны. Нажимаем **ENTER** и копирование началось, сопровождаемое симпатичным прямоугольным ”мультиком”, как бы иллюстрирующим процесс переписывания (или переливания) каждого из файлов.

Теперь Вы овладели минимальным навыком работы - умеете запускать нужные программы, умеете их копировать и ориентироваться в файловой структуре. Еще одно пирожное заслужило Ваше внимание.

Радость наша будет неполной, если мы не научимся печатать на принтере. Чтобы распечатать файл с помощью ”Нортон” необходимо подвести к его имени ”зайчик”, нажать клавишу **F5** и на запрос ”куда копировать” указать имя устройства печати **PRN**, после чего нажать **ENTER**. Распечатать только то, что в данный момент у нас имеется на экране мы можем нажав клавиши **SHIFT + PrSc**, где само название **PrS (Print Screen** - печать экрана) говорит о ее функции.

Текстовые редакторы, как правило, представляют весьма удобное меню печати, овладеть которым не представляется сложным, но об этом не здесь и не сейчас. В заключение автор хочет честно предупредить уважаемую читательницу, что далеко не всегда переписанная программа сразу будет работать или распечатываться.

## ГЛАВА 15.

### ПРИВЕТ ОТ ДЖОНА СИЛЬВЕРА

Среди разработчиков программ ширится борьба с незаконным (пиратским) использованием и копированием результатов их интеллектуального труда. Но несмотря на это, в последние годы поток пиратской продукции буквально захлестнул рынок программного обеспечения. С одной стороны, заманчиво купить компакт диск с операционной системой (WINDOWS 95,



например), за \$ 2 вместо \$ 90, но с другой стороны, и работать он будет на эту сумму, а «случайные» ежедневные сбои и пропажи важных файлов с лихвой окупят сэкономленные \$ 88. Поэтому каждый должен сам для себя решить, что важнее - надежность или цена.

Лучше приобретать программы законным путем, а о том, какие Вам нужны и какие могут Вам пригодиться мы поведем разговор в следующих главах.

## ГЛАВА 16.

### ПРОБУЕМ РИСОВАТЬ.

Великое множество программ разработано к сегодняшнему дню и вопросы их классификации довольно сложны - многие из них настолько многофункциональны, что получили название "интегрированных". Считается, что запустив подобную программу утром, можно "не выходить" из нее в течение всего рабочего дня.



Довольно симпатичное семейство представляют собой программы иллюстративной графики. Особенность подобных программ - максимально приближенный к реальной жизни инструментарий и иллюстративное меню. Если в меню нарисована кисточка, - курсор, побывав в соответствующем элементе становится "кисточкой" и позволяет имитировать мазки по экрану, если в меню выбрана резинка, то перемещая ее, Вы сотрете ненужные элементы картинки.

Наиболее простым и популярным пакетом иллюстративной графики принято считать **"Paintbrush"** который входит в состав операционной системы WINDOWS, от работы с ним Вы получите истинное удовольствие. Запустить эту программку можно нажав следующую последовательность кнопок в меню: СТАРТ - ПРОГРАММЫ - СТАНДАРТНЫЕ - РИСОВАНИЕ. И не забывайте пользоваться клавишей F1, это Вам поможет.

Примерный набор элементов **"Paintbrush"** - это карандаш, кисть, валик, пишущая машинка для внесения текста в рисунок, стирательная резинка, палитра для задания цветов и закраски элементов рисунка, пульверизатор - для "набрызгивания краски".

Кроме того, подобные программы позволяют перемещать, копировать, увеличивать или уменьшать участки изображения на экране. Если у Вас полностью отсутствуют способности к рисованию - не беда, наличие библиотеки готовых рисунков и возможность вызывать их на экран представляют совершенно новые возможности Вашему творчеству. Посадив за подобную программу Вашего ребенка, Вы не только полностью нейтрализуете его на несколько часов, но и можете записать в библиотеку его шедевры, чтобы потом, через много лет предаваться умиленным воспоминаниям.

## ГЛАВА 17.

### ДЕЛА БИБЛИОТЕЧНЫЕ.

Итак, мы уже достаточно эффективно используем наш персональный компьютер. Пишущая машинка заброшена в чулан. Подумывает об увольнении художник Вашей фирмы - все объявления и плакаты давно "штампуются" компьютером. Игры помогают избавиться от стрессов. Рецепты любимых блюд собраны и систематизированы в одну вкусную книгу.

Теперь наступила пора заняться компьютеризацией Вашей справочной литературы. Боже, вспомните, сколько времени Вашей жизни затрачено на поиски цифры, адреса, марки и т.п. в шкафах, на полках и в толстых справочниках.

Программные средства, получившие название Систем управления базами данных, позволяют автоматизировать поиск любой информации. Любую таблицу, числом столбцов для бумаги немислимым (скажем 256), можно занести в память персонального компьютера, чтобы затем доставать оттуда строки или их части, используя в качестве "ключа" для выбора, скажем, третью букву четырнадцатого столбца. Занеся, например, информацию о сотрудниках вашей огромной фирмы за минуту можно заставить систему выдать информацию обо всех сотрудниках моложе 30 лет, имеющих имя Джон.

Большое распространение получили прикладные программы, основанные на пакетах СУБД:

- бухгалтерский и складской учет;
- структура фирмы;
- ведение банковских счетов;
- специализированные справочники (например, библиотека всех фирм того или иного рода деятельности или телефонный справочник Вашего города);
- большая номенклатура "записных книжек" и картотек.

Практика показывает, что большинство уважающих себя фирм предпочитают готовой программе управления базами данных уникальную программу, разработанную с учетом особенностей именно их делопроизводства и для данного предприятия, так как стандартные программы управления бухгалтерией не всегда подходят для работы именно на этом предприятии.

## **ГЛАВА 18.**

### **НА ВСЯКИЙ СЛУЧАЙ...**

На всякий случай, если Вы плохо прячете эту книгу, и она случайно попадает в руки к Вашему мужу или программисту на службе, он ужаснется. Как? Так мало сказано об операционной системе?!

Конечно, написать книгу о персональном компьютере и хотя бы вкратце не упомянуть об операционной системе - большой грех, ну все равно, что создать инструкцию по использованию стиральной машины и ни слова не сказать о матема-

тическом описании перемещения водяных масс внутри нее. Но все же, опасаясь гнева посвященных, автор решил немного застраховаться.

Что такое компьютер с точки зрения инженера? Это достаточно сложная электронная схема на полупроводниковых элементах, настроенная соответствующим образом. Чтобы эта электронная система стала компьютером, необходимо обеспечить по крайней мере две вещи - взаимодействие "железной" составляющей с пользователем и ее взаимодействие с запускаемыми программами. Кроме того, необходимо обеспечить целый ряд функций, делающих компьютер тем, что он есть - осуществление операций с файлами, обеспечение соответствующей работы различных устройств, подготовка дискет и "винчестера" к использованию и т.д.

Исторически сложилось, что разработанный фирмой "MICROSOFT" комплекс программ операционной системы MS - DOS монополизировал рынок и стал практически стандартом. Соответствующий язык управления содержит большое количество функций, причем их возможности возрастают от версии к версии.

Откуда берется операционная система в компьютере? Она переписывается (инсталлируется) с так называемой системной дискеты или компакт - диска на "винчестер".

Конечно, уважающий себя пользователь персонального компьютера обязательно должен подробно изучить MS - DOS, WINDOWS, причем специальная обучающая программа, о которой мы уже говорили выше, поставляется вместе с WINDOWS 95. И именно поэтому здесь так мало было рассказано о работе WINDOWS, с красноречием авторов ее учебника мне не сравниться никогда.

Однако задачи достаточно высокой степени сложности можно решать, зная об операционной системе совсем немного.

Главное, что мы должны запомнить, операционная система - это комплекс программ, обеспечивающий взаимодействие Вас и других Ваших программ с электроникой компьютера, т.е. другими словами, оболочка, связывающая их воедино, "оживляющая" компьютер.

## ГЛАВА 19.

### НЕКОТОРЫЕ ИТОГИ.

Как уже стало понятно уважаемой читательнице, автор постоянно стремился показать, что для работы на персональном компьютере сегодня не требуется уж очень много новых знаний и умений.

Первый мотив должен быть прост - **Я не глупее других** ! (можно некоторого конкретного лица, мужа или начальника, к примеру). Далее идут соображения престижа, современности, перспектив роста и уже, честно говоря, на последнем месте практической пользы.

За компьютером Вы становитесь красивее и увереннее в себя, а уж если говорить о Вас как о паре, то вы неотразимы оба.

Любой текст, любой рисунок, работа с каталогами и библиотекой - все для Вас теперь будет настолько просто, что даже, если у Вас возникнут затруднения, Вы сможете говорить с профессионалом на равных. Автор придерживается мнения, что лучшего способа получения информации чем диалог, человечество не придумало и прежде чем изучать какое - либо пособие по той или иной программе, поспрашивайте о ее работе человека, уже овладевшего ею.

Так как Вы теперь (автор гарантирует) не будете выглядеть полной дурой в компьютерной области, не бойтесь задавать любые "глупые" вопросы, а то, что большинство мужчин считают невостребованным свой талант педагога, Вам должно быть уже давно прекрасно известно.

Заботьтесь о Вашем компьютере и старайтесь не давать его в чужие руки - известно, что разрешать всем, кому попало подкармливать даже самого верного пса - это прямой путь к его порче.

И под конец самое главное - старайтесь получать радость от этого симбиоза сообразительного телевизора и пишущей машинки и даже, если у вас совсем мрачная натура, улыбнитесь при виде того, как из принтера рождается нарисованная

Вами рождественская открытка с поздравлением Вашему любимому дяде из Саратова.

## **ЗЛОКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ СЛОВО АВТОРА.**

Если у Вас хватило мужества дочитать мое повествование до этой страницы, позвольте искренне поблагодарить Вас за проявленный интерес.

Если Вы действительно поверили, что персональный компьютер не страшный и зубастый, а ласковый и добрый зверь, это большой успех.

Если у Вас возникло желание поработать на компьютере и Вы кое - что из прочитанного в книге попробовали - то успех превосходит все самые скромные мои ожидания.

Если в результате прочтения Вы стали поклонником персонального компьютера и начинаете относиться к нему по крайней мере как к домашнему коту - это триумф Вашей настойчивой и пытливой натуры.

И последнее. Автор старался действовать наперекор всем сложившимся методикам преподавания и пытался выступать скорее в роли проповедника.

Более конкретные сведения о работе с теми или иными программами Вы сможете узнать и без меня, было бы желание.

Поэтому еще раз приношу Вам свои извинения за столь поверхностный обзор, но надеюсь с помощью этой книги разбудить Ваш интерес к изучению прекрасного и увлекательного мира компьютеров.....

С сожалением прощаюсь с Вами и желаю удачи.

С уважением .....



Список рекомендуемой литературы:

1. Фигурнов Компьютеры IBM PC для пользователей
2. Ахметов К.С. WINDOWS 95 для всех
3. Ахметов К.С. Курс молодого бойца