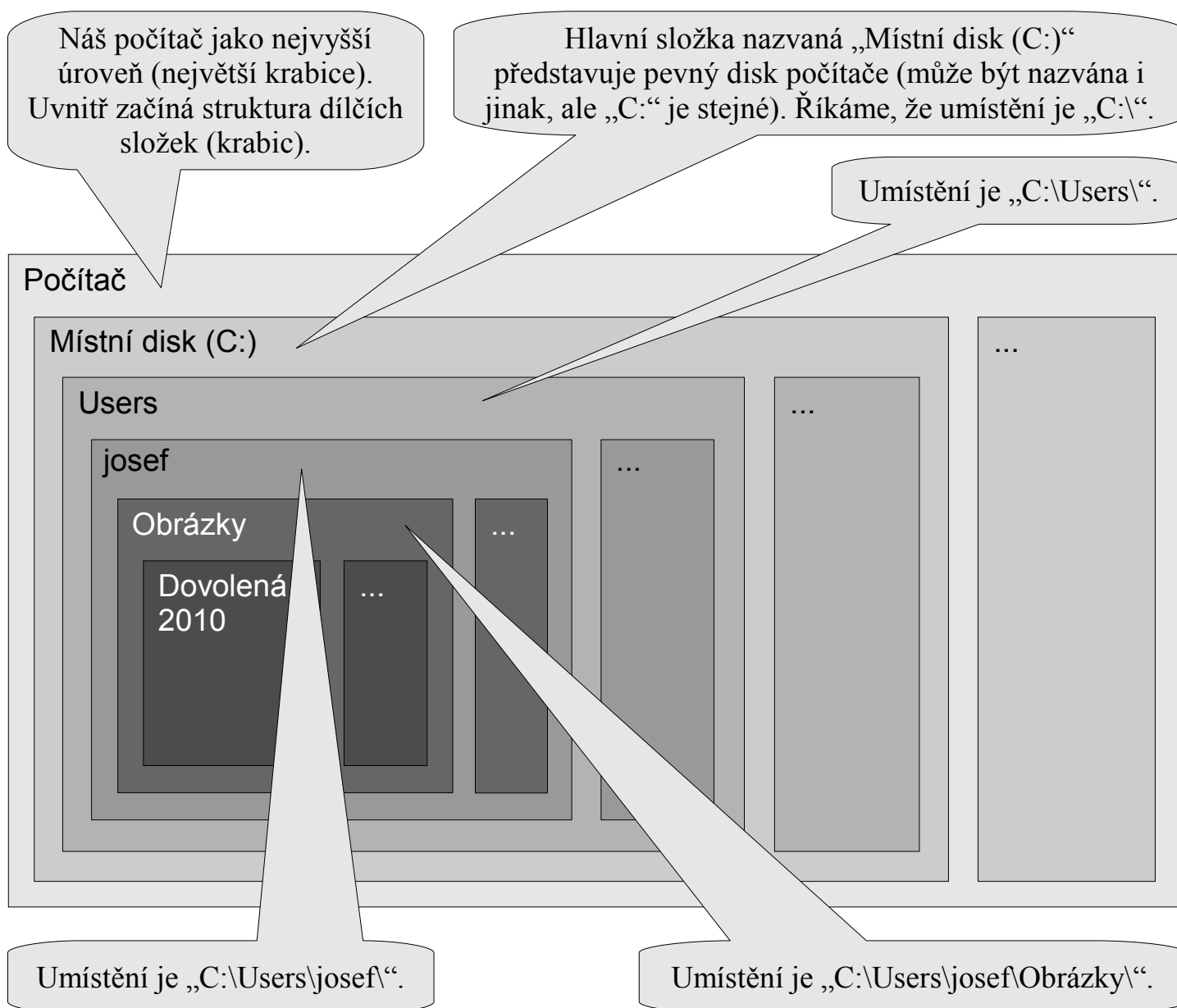




Logické členění dat v počítači:

V počítači je uloženo velmi mnoho dat. Některá jsou důležitá pro běh Windows, tedy tzv. operačního systému, což je základ naší práce s počítačem. Jiná data jsou naše vlastní. Aby bylo možné v těchto datech udržovat pořádek, jsou určitým způsobem rozčleněna a uspořádána do složek. Tak jako máme určitý systém a pořádek ve věcech doma, např. každý pokoj slouží ke konkrétnímu účelu a od toho se odvíjí i umístění věcí, stejným způsobem udržujeme pořádek a určitou strukturu dat v počítači.

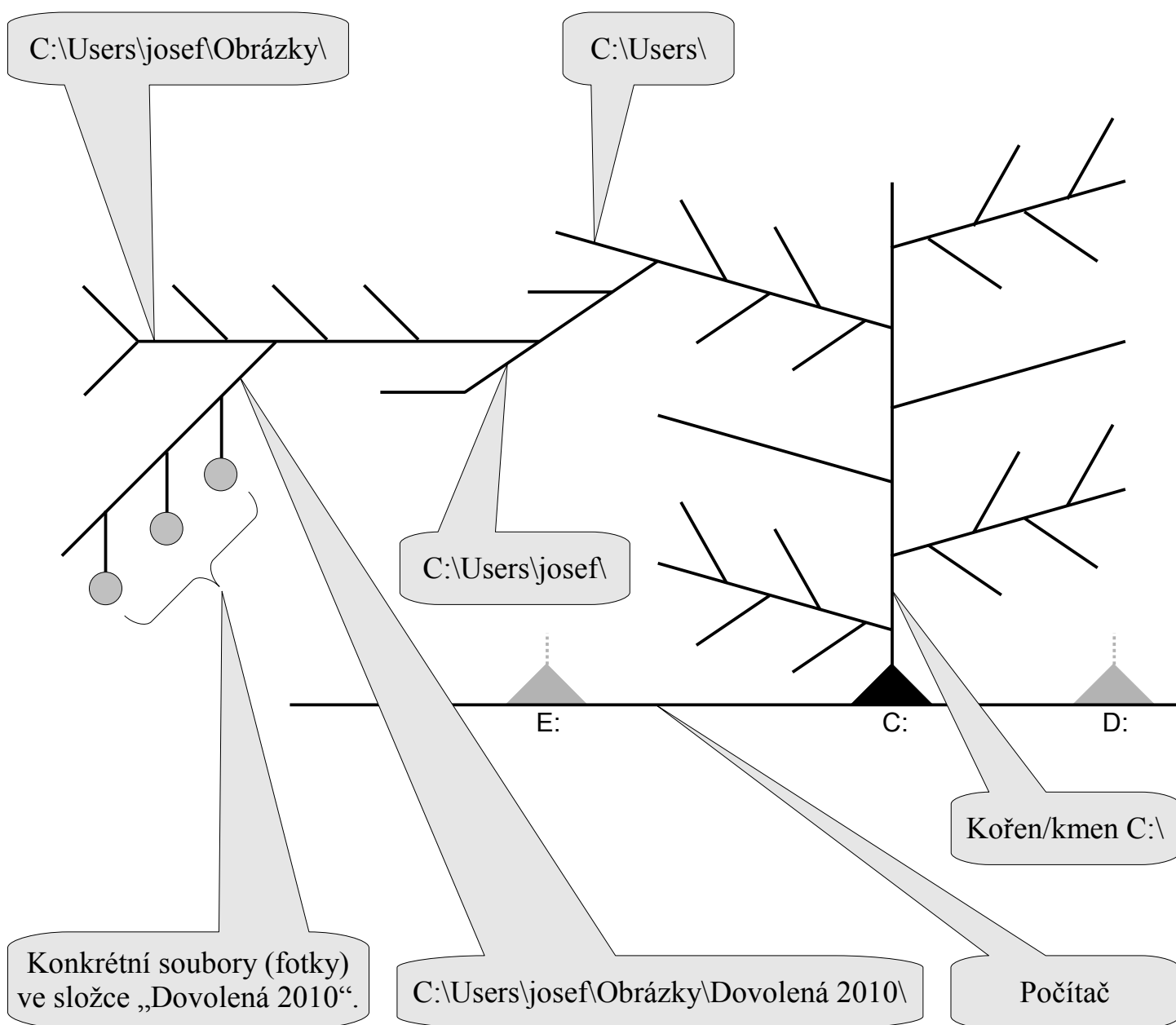
Pod pojmem složka si tedy představme jakousi „krabici“ (chceme-li „šanon“), kam umísťujeme věci, v našem případě tedy další složky (další menší krabice/šanon) a soubory. Pod pojmem soubor si představme konkrétní cílovou položku, tzn. dokument, obrázek, video atd. Pomocí složek tedy tvoříme jakousi strukturu dat, tzn. jak máme naše data roztríděna, jaký v nich máme systém a pořádek. Soubory jsou pak cílová data, která do těchto složek různě třídíme. Jiný název pro složku je také „adresář“. Pojďme si to ukázat graficky na příkladu.





Z předchozího zobrazení je patrné, že základem adresářové struktury je „Počítač“, kde se nacházejí jednotlivé paměťové jednotky, od kterých začíná označování umístění pomocí zápisu „jednotka:\složka\složka\složka\...“. Základních paměťových jednotek (pevné disky, CD/DVD mechaniky, USB paměti atd.) můžeme mít v počítači více. Potom máme k dispozici kromě „C:“ další písmena jednotek, např. „D:“, „E:“, „F:“ atd.

Každé písmeno jednotky pro nás představuje tzv. kořen dané jednotky, protože tvoří nejvyšší úroveň adresářové struktury v dané jednotce. Jediným nadřazeným umístěním je „Počítač“. Vzhledem k tomu, že jsme použili slovo „kořen“, pojďme se na celou adresářovou strukturu v konkrétní jednotce podívat jako na strom, kde kořenem/kmenem je písmeno jednotky a každá ze složek představuje konkrétní větev stromu, ze které vyrůstají další větve, tzn. další složky. Někomu toto zobrazení možná bude vyhovovat lépe. Ukažme odpovídající situaci dle předchozího příkladu.





8 A (strana 3)

Soubory a složky, procházení, orientace



Jak se „doklikat“ na konkrétní místo:

Ted', když už chápeme logiku adresářové struktury v počítači, pojdme se podívat na to, jak se v této struktuře prakticky pohybujeme. Je to jednoduché, přesto má řada lidí právě s touto činností problém. Je nutné znát 3 věci: poznat kde se právě nacházíme, jak se přepneme do další složky do hloubky a jak se naopak přepneme do nadřazené složky. Procházení adresářovou strukturou počítače lze jako vše, co s počítačem děláme, provést různými způsoby. My se zaměříme na ten nejzákladnější. Podívejme se, jak se dle předchozích příkladů postupně dostaneme od kořene hlavní jednotky C do složky s fotkami z dovolené 2010.

Pomocný navigační sloupec pro možnost rychle přejít na určité speciální umístění v počítači.

Adresní proužek. Ukazuje, kde se právě nacházíme. Umožní také přejít do jakékoliv složky, která je „po cestě“ od kořene procházení na místo, kde se nacházíme.

1 2

Chceme-li začít procházet obsah počítače od „začátku“, dvojklikneme na ikonu „Počítač“ (1) na pracovní ploše.

2 2

Hlavní část okna slouží pro zobrazení obsahu daného umístění. V tomto případě ukazuje obsah umístění „Počítač“, vidíme tedy přehled paměťových jednotek.

3 2

Zobrazí se okno pro procházení počítače. Vidíme přehled všech paměťových jednotek. Dvojklikneme na jednotku „C:“ (2).

3

V adresním řádku přibyl uzel s jednotkou „C:“ (3).

4 2

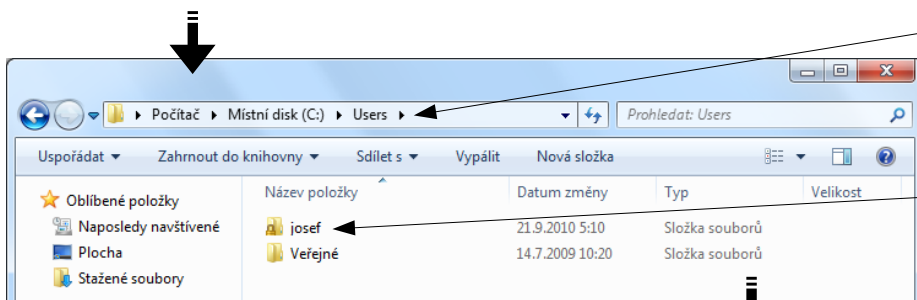
Dvojklikneme na složku „Users“ (4).

Název položky	Datum změny	Typ	Velikost
Program Files	25.10.2010 7:25	Složka souborů	
Users	19.10.2010 16:00	Složka souborů	
Windows	15.10.2010 13:25	Složka souborů	

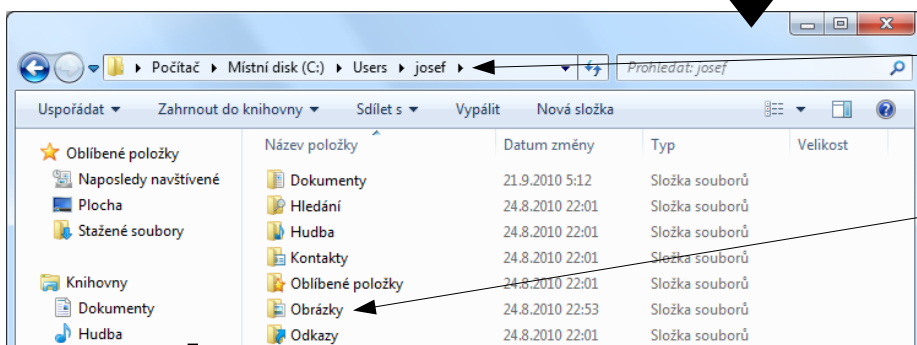



8 A (strana 4)

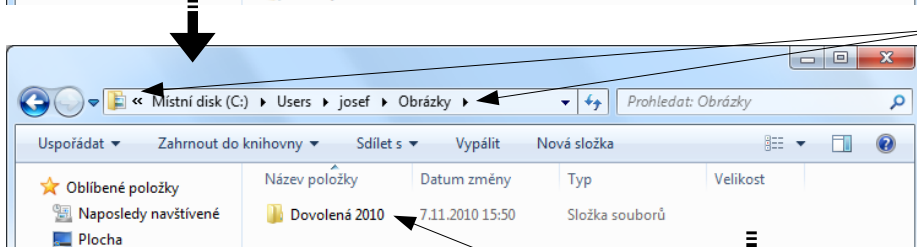
Soubory a složky, procházení, orientace




5 V adresním řádku přibyl uzel se složkou „Users“ (5).

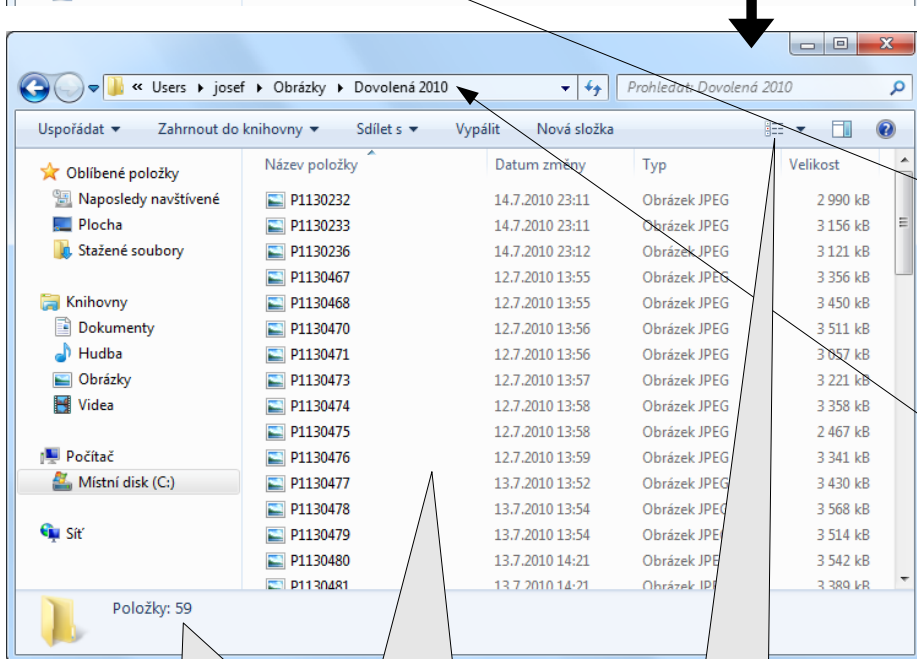


6  Dvojklikneme na složku „josef“ (6).




7 V adresním řádku přibyl uzel se složkou „josef“ (7).

8  Dvojklikneme na složku „Obrázky“ (8).



9 V adresním řádku přibyl uzel se složkou „Obrázky“ (9). Jelikož se již celý výpis cesty nevejde do řádku, vidíme pouze to, co se do řádku vejde od konce. Proto také zleva přibily šipky <<, které nám umožní použít i uzly, které již nejsou vidět.

10  Dvojklikneme na složku „Dovolená 2010“ (10), což je cílová složka, kam se chceme přepnout.

11 V adresním řádku přibyl uzel se složkou „Dovolená 2010“ (11). Jsme v umístění, které jsme si přáli. Šipky << vlevo jsou stále zobrazené a budou zobrazené tak dlouho, dokud bude výpis cesty aktuálního umístění delší, než co se do adresního řádku vejde. Záleží samozřejmě také na rozměrech okna. Čím širší okno, tím delší je adresní řádek.

Informace o počtu položek v daném umístění. V tomto příkladu 59 položek, tzn. 59 fotek.

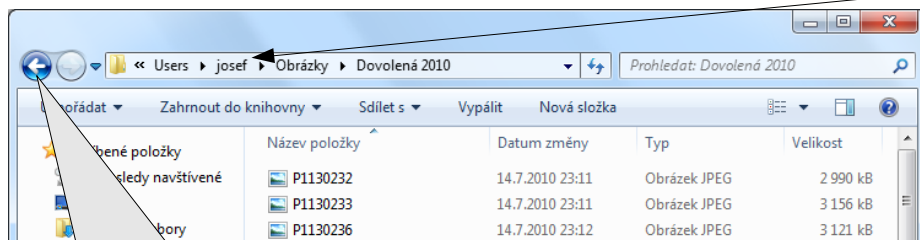
Přehled položek v daném umístění. Dvojklikem na konkrétní položku, zde fotku, můžeme začít prohlížet.

Tlačítko pro změnu režimu zobrazení. Můžeme např. vidět přímo zmenšeniny.



Jak se přepnout o úroveň nebo více úrovní výše:

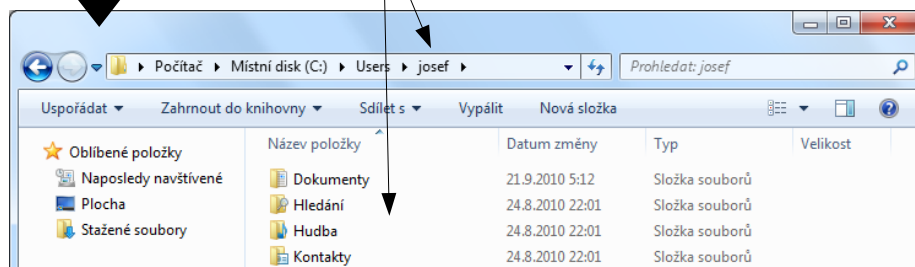
Předchozí příklad ukazoval, jak se postupně od „začátku“ počítače doklikat hlouběji a hlouběji na konkrétní místo. Nyní si ukažme, jak se pohybovat opačně, tedy směrem výše/zpět. Jsme v umístění „Dovolená 2010“, zde jsme skončili, a chceme se přepnout do nadřazeného umístění „josef“, které bylo po cestě. Je to jednoduché.



Pozn.: lze také použít tlačítko „Zpět“. To nás však nemusí vrátit vždy do nadřazeného umístění, ale obecně do umístění, odkud jsme přišli, což se nemusí shodovat s nadřazeným umístěním.

1 1

Jednoduše klikneme na uzel „josef“ v horním adresním řádku (1). Dojde k přepnutí umístění do složky „josef“ (2), která byla po cestě, tzn. je nadřazená. Stejným způsobem bychom se mohli přepnout do libovolné nadřazené složky.



Jak se rychle přepnout do speciálního umístění:

Vzhledem k tomu, že v počítači máme určitá speciální umístění, jako např. pracovní plochu, počítač (předtím jsme otevřeli z pracovní plochy), knihovny obrázků, hudby atd., určitě rádi využijeme možnosti přímo do těchto umístění přejít bez nutnosti proklikávat se do nich postupně od kořene. Značně nám to zpríjemní práci. Používáme k tomu levý navigační sloupec, na požadované umístění stačí kliknout a jsme tam. Např. jsme-li v umístění „Dovolená 2010“ a chceme-li se přepnout do umístění „Počítač“, postupujeme následovně.

Klikneme na umístění „Počítač“ v levém navigačním sloupci (1), čímž přejdeme přímo do umístění „Počítač“ (2). Pokud bychom následně použili tlačítko „Zpět“, vrátili bychom se zpět, odkud jsme přišli, tedy v tomto případě do umístění „Dovolená 2010“. Tlačítko „Zpět“ je nutné chápat správně.

