



## 8 B (strana 1)

# Uložení souboru na konkrétní místo



Velice často potřebujeme uložit nějaký soubor na konkrétní místo v počítači. Je úplně jedno, jakého typu daný soubor je. Může se jednat o dokument, obrázek, video, webovou stránku, nebo jakýkoliv jiný soubor. Se všemi typy souborů se v tomto ohledu pracuje naprosto stejně. Přestože je celý postup jednoduchý, opět s ním má řada lidí problém. Pojďme postup vysvětlit a ukázat.

**Obecný postup:** (předpokládá se, že daný soubor zatím nebyl uložen)

- Vyvoláme akci uložení daného souboru.
- Počítač po nás chce znát dvě informace: kam budeme ukládat a pod jakým názvem.
- Nejprve určíme místo, kam budeme ukládat.
- Potom určíme název, pod kterým budeme soubor ukládat. Můžeme ponechat navržený název, nebo jej klidně můžeme změnit na takový, který nám vyhovuje. V každém případě musíme název určit.
- Po určení těchto informací již počítač ví vše, co potřebuje. Řekneme tedy, aby akci uložení provedl.

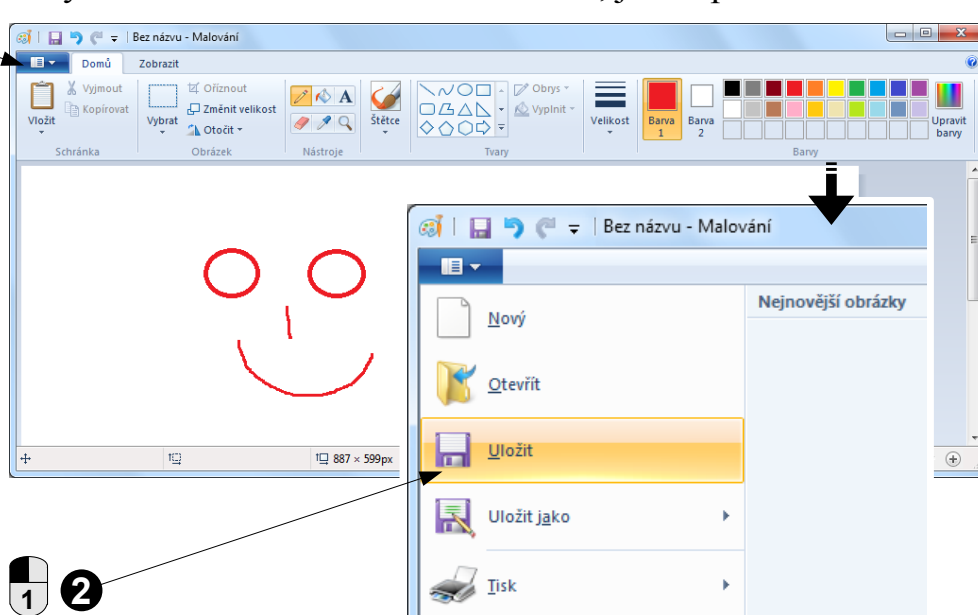
### **Rozdíl mezi akcí „Uložit“ a „Uložit jako“:**

- „Uložit jako“ nám vždy dovolí provést uložení na nové místo a pod novým názvem, vždy nás před vlastním uložením provede výběrem umístění a názvu.
- „Uložit“ se chová jinak. Pokud pracujeme se souborem, který již v počítači uložený je, tzn. my jsme jej odněkud otevřeli, nebo jsme jej již při naší práci někde uložili, provede uložení na původní místo pod původním názvem, tzn. vlastně původní soubor zaktualizuje, a nic po nás nechce. Akce proběhne v tichosti, protože všechny požadované informace jsou známy. Pokud však pracujeme s novým ještě neuloženým souborem, zachová se stejně, jako akce „Uložit jako“, protože potřebné informace nezná.

### **Příklad:**

Pracujeme v aplikaci „Malování“ a chceme uložit rozkreslený obrázek, který je nový (tzn. nebyl předtím uložen) do knihovny obrázků. Ukažme krok za krokem, jak to provedeme.

V levém horním rohu klikneme na modré tlačítko souborového menu (1). Zobrazí se menu, které nám nabízí různé akce, které můžeme se souborem, tzn. v tomto případě s obrázkem, provést. Logicky intuitivně hledáme akci uložení obrázku. Tato akce zde samozřejmě je, jmenuje se „Uložit“. Použijeme ji tak, že na ní klikneme (2).

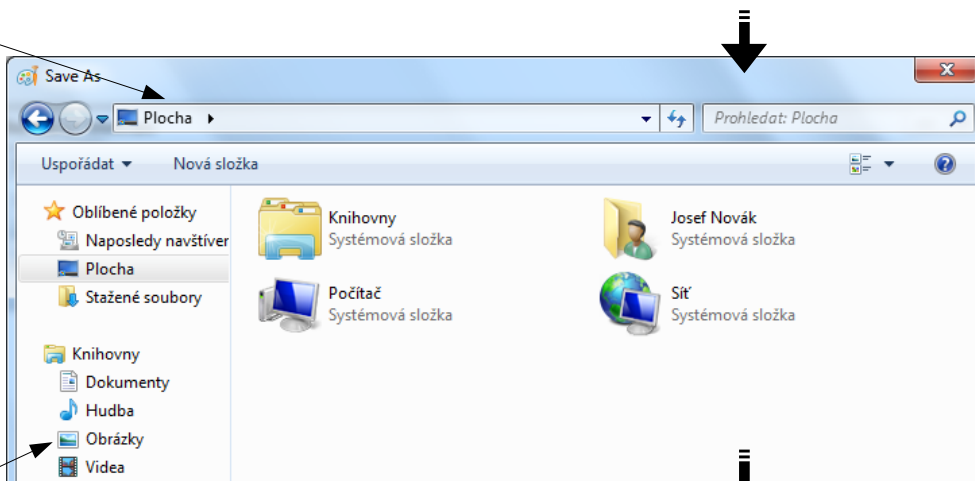




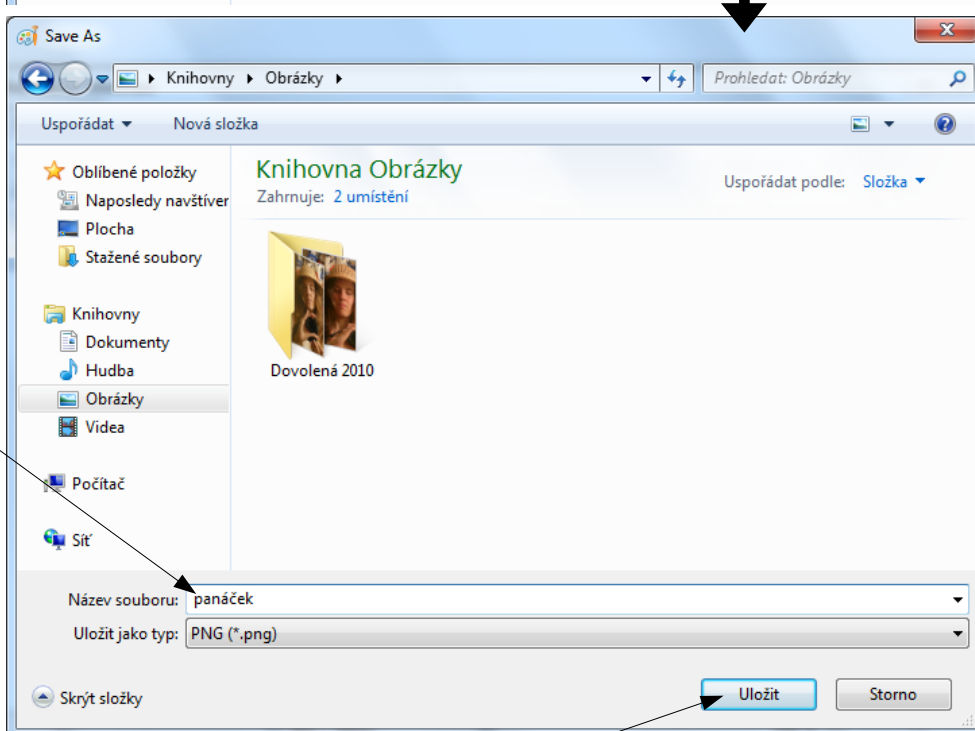
## 8 B (strana 2) Uložení souboru na konkrétní místo



**3**  
Otevře se okno (dialog), které slouží k zadání požadovaných informací, tzn. umístění a názvu ukládaného souboru. Okno se otevřelo v umístění „Plocha“, jak můžeme vidět dle adresního řádku (3).




**4**  
Náš obrázek chceme uložit do knihovny obrázků. Využijeme tedy levý navigační sloupec a přejdeme přímo do umístění knihovny obrázků kliknutím na „Obrázky“ (4).



**5**  
Jsme v umístění, kam chceme obrázek uložit. Jednu z požadovaných informací jsme tedy poskytli. Nyní musíme vyplnit název, pod kterým chceme obrázek uložit. Do pole „Název souboru“ vyplníme např. název „panáček“ (5).

**6**  
Tím, že jsme určili název, pod kterým bude soubor uložen, jsme poskytli i druhou požadovanou informaci. Počítač nyní ví vše potřebné a může soubor uložit. Akci uložení souboru dokončíme kliknutím na tlačítko „Uložit“ (6).



**Pozn.:** pokud bychom po uložení obrázku provedli v obrázku nějakou další úpravu, proběhla by následná akce „Uložit“ již zcela v tichosti. Nezobrazilo by se okno, jako v předchozím případě, protože obrázek již uložen je a to v knihovně obrázků pod názvem „panáček“. Počítač tedy již ví, kam a pod jakým názvem má obrázek uložit. Pokud bychom chtěli upravený obrázek uložit někam jinam, resp. pod jiným názvem, museli bychom použít akci „Uložit jako“, ta se nás na požadované informace zeptá vždy.