**Texnika və Texnologiyalar üzrə Bakı Dövlət Peşə Təhsil Mərkəzi**

Korpus 1

**İXTİSAS SİNAQ İŞİ**

Qrup№ 11

Kompüter Ustası

(İxtisasın adı)

Hacızadə Süleyman Mehdi

(Tələbənin soyadı,adı, atasının adı)

**Bakı-2021**

Windows-da Obyektlərlə İş.

Adından da göründüyü kimi obyektlərlə, qovluqlarla, fayllarla işləmək haqqında danışacağıq. Windows Əməliyyat Sisteminin əsas obyektləri fayllar və qovluqlardır. Kompüterin yaddaşında nə varsa, hər bir şey fayllar şəklində saxlanılır. Qovluqlar isə faylları öz tərkibində saxlamaq üçün nəzərdə tutulub. Faylları qovluqların tərkibində yerləşdirərkən müxtəlif qaydalara əməl etmək lazımdır. Bu qaydalardan ən vacib olanı budur ki, eyni tipə və eyni ada malik olan faylları bir qovluğun tərkibində saxlamaq olmaz. Əgər bir qovluqda eyni tipə(**Word, Excel, Power Point və s**), eyni ada malik bir fayl yaratmaq istəsəniz, sizin faylınızın yanına **(2)** və s işarələr artırılmalı olacaq. Ancaq ayrı-ayrı qovluqlarda eyni ada, eyni tipə malik fayllar yerləşdirmək olar. Bir istisna var ki, **Recycle Bin(корзина-Zibil Qutusu)**-da eyni ada, eyni tipə malik fayllar saxlamaq mümkündür və bu yalnız bu qovluğa xasdır. Obyektlər üzərində işləmək üçün müxtəlif əmrlərdən istifadə edə bilərik ancaq əvvəlcə üzərində işləmək istədiyimiz obyekt və yaxud obyektləri seçmək lazımdır. Obyektləri seçmək üçün müxtəlif üsullarımız var. Əgər bir qovluğun içində olan bütün obyektləri seçmək istəyiriksə, klaviaturadan **ctrl+A** əmrindən istifadə edə bilərik və yaxud alətlər panelinin **select all(hamısını seç)** əmri də bütün obyektləri seçmək üçün istifadə oluna bilər. Bir obyekti seçmək üçün mausun sol düyməsindən istifadə etmək əlverişlidir. Yanaşı yerləşən obyektləri seçmək üçün, seçim düzbucaqlısından istifadə edə bilərik. Bunun üçün sadəcə boş yerdə hər hansı bir tərəfdə mausun sol düyməsini sıxmaq və hərəkət etdirmək lazımdır. Bəzən isə bir-birindən məsafədə yerləşən obyektləri seçmək lazım gəlir. Bu zaman birinci obyekti seçdikdən sonra klaviaturadan **ctrl** düyməsini sıxırıq. Daha sonra isə seçilməli olan digər obyektləri də seçə bilərik, təbii ki, **ctrl** düyməsini buraxmamaq şərti ilə. Digər bir seçim qaydası isə **shift** düyməsindən istifadə etməkdir. Əvvəlcə qovluğumuzun tərkibində olan obyektlərin sayını çoxaldaq və bunun üçün onların sürətini alırıq. Tutaq ki, bizə birinci obyektdən başlayaraq 7-ci obyektə qədər olan bütün obyektləri seçmək lazımdır və bunu **ctrl** düyməsi ilə yerinə yetirə bilərik ancaq bəzən seçiləcək obyektlərin sayı çox olur və **ctrl** ilə bu işi yerinə yetirmək çox əziyyətli olur. Daha sadə bir şəkildə **shift** düyməsindən istifadə etməklə bu əməliyyatı yerinə yetirə bilərik, bunun üçün əvvəlcə seçmək istədiyimiz birinci obyekti mausun sol düyməsi ilə seçilir sonra klaviaturadan **shift** düyməsi sıxılır və sonuncu obyektin üzərində mausun sol düyməsi bir dəfə vurulur. Əmrin icrasından sonra birinci və sonuncu obyekt də daxil olmaqla onların arasında qalan bütün obyektlər də seçilmiş olacaq. Təbii ki, obyektlərin seçilməsi üçün klaviatura qısayolları da mövcuddur, məsələn, hər hansı bir obyekti seçdikdən sonra **shift** düyməsi və sağa doğru hərəkət oxunu sıxmaqla bir-bir obyektləri soldan sağa doğru seçə bilərik. Beləliklə, obyektlərin seçilməsi haqqında danışdıq.

Windows-da obyektlərlə işləyən zaman ən vacib məsələlərdən biri obyektlərin sürətlərinin alınması və yaxud yerinin dəyişdirilməsidir. Obyektlərin sürətinin alınması və yaxud yerinin dəyişdirilməsi əməliyyatı mübadilə buferi dediyimiz xüsusi yaddaş sahəsi vasitəsilə həyata keçirilir, yəni biz hər hansı obyektin yerini dəyişən zaman və yaxud sürətini alan zaman avtomatik olaraq mübadilə buferi işə düşür, məsələn, cədvəl adlı Word faylımızın sürətini digər qovluğa keçirək, onun üzərində sağ düyməni basırıq **Copy(köçür)** əmrini icra edirik, bu zaman, gördüyünüz faylın sürəti mübadilə buferinə yazılır. Bundan sonra onun sürətinə aparmaq istədiyimiz qovluğa keçirdirik, sağ düyməni vururuq və **paste(əlavə et)** əmrini sıxırıq. Gördüyünüz kimi birinci obyektin sürəti digər bir qovluqda yaranmış oldu və nəzərə almaq lazımdır ki, biz əməliyyatı icra etdikdən sonra yenə də faylımızın sürəti mübadilə buferində qalır, yəni başqa bir qovluğa və yaxud iş masasına getsək, yenidən **yapışdır,(paster-əlavə et)** əmrini icra etsək, həmin faylı iş masasında da yerləşdirə bilərik. Mübadilə buferi isə ancaq bir obyekti özündə saxlaya bilir, yəni bundan sonra başqa bir obyek üzərində **kəs(cut), köçür(copy)** əmrini icra etsək, avtomatik olaraq birinci obyektimiz mübadilə buferinin yaddaşından silinəcək və onun yerinə ikinci obyektimiz, yəni Excel fayl ilə düşəcək.

**Kəsmək(Cut)** əmri **köçürmək(copy)** əmri kimi mausun sağ düyməsi vasitəsilə yerinə yetirilə bilər. Ancaq kəsmək və köçürmək əmrləri arasında müəyyən fərqlər vardır. Belə ki, kəs əmrindən sonra obyektin görünüşü solğunlaşır, biz digər bir qovluğa keçirdib, **paste(əlavə et)** əmrini icra etdiyimiz zaman həmin obyekt birinci qovluqdan ikinci qovluğa yerini dəyişmiş olur və kəs əmrindən sonra yapışdır əmri icra olunarsa, yapışdır əmrini icra etdiyimiz anda mübadilə buferi boşalır, yəni biz başqa bir yerə iş masasına və yaxud başqa bir qovluğa daxil olsaq və yapışdır əmrini icra etməyə çalışsaq, alınmayacaq. Gördüyünüz kimi, **paste(əlavə et)**-in yapışdır əmri hal-hazırda passivdir. Ümumiyyətlə, **paste** əmrinin passiv olması cari anda mübadilə buferinin boş olduğunu göstərir. Köçür, kəs və yapışdır əmrlərini klaviaturadan uyğun olaraq kəs əmri üçün **ctrl+X,** köçür əmri üçün **ctrl+C** və əlavə et (yapışdır) əmri üçün **ctrl+V** şəklində klaviatura qısayollarından da istifadə etməklə yerinə yetirə bilərik. Kəsməklə köçürmək arasındakı digər bir fərq isə bundan ibarətdir ki, əgər bir obyekt üzərində köçür əmrini icra etsək, bundan sonra obyektin, həm özünü, həm də qısayolunu yarada bilərik. Kəs əmrindən sonra isə biz obyektin ancaq özünü yapışdıra bilərik, qısayolunu isə yapışdırmaq mümkün deyil. Beləliklə, obyektlər üzərində icra etdiyimiz kəsmək və köçürmək əmrlərindən danışdıq.

Yadda saxlamaq lazımdır ki, kəsmək əvəzinə çox vaxt obyektin yerini dəyişmək ifadəsindən də istifadə edilir.