

INTRODUCTION GENERAL

0.1 Objectif à atteindre dans notre programme de formation

Tous apprenant, lecteur de notre ouvrage doit être capable après explication et formation de faire des opérations ci-après :

- Éteindre et allumer l'ordinateur
- Manipulation de la souris et clavier
- Manipulation de données
- Paramétrage
- Connexion de périphérique
- Connexion internet

0.2 But du cours

Formation est destinée aux débutants en informatique qui se base sur l'apprentissage de l'utilisation l'ordinateur, ses périphérique et Internet. Le cours a pour but de faire comprendre certaine notion de base de l'informatique aux apprenants afin de comprendre la base de l'ordinateur et enlever cette peur dans l'utilisation de l'ordinateur.

Le cours facilite aux apprenants d'apprendre la fonctionnalité de l'ordinateur et son utilisation

0.3 Avantage de l'informatique

L'informatique touche presque tous le domaine de la vie quotidien, Elle permet aux employés d'utiliser des outils efficaces qui leur permettent de gagner du temps pour accomplir leurs tâches quotidiennes : outils de traitement de texte, logiciels de gestion, recherche d'informations, automatisation des tâches, etc.

0.4 Désavantage de l'informatique

Par son instantanéité, l'informatique favorise les paniques boursière et les fluctuations excessives.

- L'informatique participe à la diminution du besoin en main d'œuvre et donc au chômage.
- Quand l'informatique est en panne ou en maintenance, ou piratée, c'est l'usine voire la société entière qui est arrêtée.

CHAP. I : NOTIONS SUR L'INFORMATIQUE ET L'ORDINATEUR

I.1 GENERALITE SUR L'INFORMATIQUE

1.1.1 DEFINITION

On définit l'informatique comme étant une science de Traitement Automatique de l'Information.

Cette science a évolué avec trois concepts de base :

- Traitement ;
- Automatique ;
- Information.
-

a) Traitement

Au sens large, c'est l'ensemble d'opérations appliquées aux informations élémentaires : la saisie, la mise en forme, le stockage et la diffusion ; Tandis qu'au sens restreint, il correspond aux opérations des transformations (classement, regroupement, calcul, calcul logique ou arithmétique...).

b) Automatique

Fait allusion à toute machine capable d'exécuter des opérations sans l'intervention, ni la volonté de l'homme sauf pour la préparation des tâches (configuration).

c) Information

Est un support de communication, une action de donner connaissance d'un fait ; en outre est une ensemble de connaissances acquises.

1.1.2. ORIGINE DU MOT INFORMATIQUE

Ce mot est issu de la contraction de deux mots à savoir : Information et Automatique.

Ce mot a été proposé en 1962, pour la 1^{ère} fois par l'ingénieur français appelé Philippe DREYFUS et en 1966, ce concept fut accepté par l'Académie française comme une science et mot français.

I.2 COMPRÉHENSION GENERAL SUR L'ORDINATEUR

1- Un ordinateur c'est quoi ?

Un Ordinateur est une Machine automatique de traitement de l'information, obéissance à des programmes formés par des suites d'opérations arithmétiques et logiques.

L'**ordinateur** est probablement la machine la plus répandue sur terre. On le trouve sous diverses formes : ordinateur de bureau, ordinateur portable, tablette, smartphone.



2. A quoi sert un ordinateur ?

A quoi sert un ordinateur ? un ordinateur sert à traiter l'information à partir de programmes enregistrés sur une machine.

Pour les particuliers, ces programmes permettent d'effectuer des tâches personnelles, d'apprendre ou de jouer, de manipuler des photos et des vidéos ou encore de communiquer au travers de la messagerie ...

Pour les entreprises, ces programmes servent à faciliter le travail et augmenter la productivité des employés.

3. Quels sont les composants d'un ordinateur

Un ordinateur est composé d'un cerveau appelé microprocesseur qui exécute les programmes chargés dans sa mémoire vive appelée RAM. La RAM représente la mémoire active de l'ordinateur ; elle est effacée lorsqu'on éteint la machine.

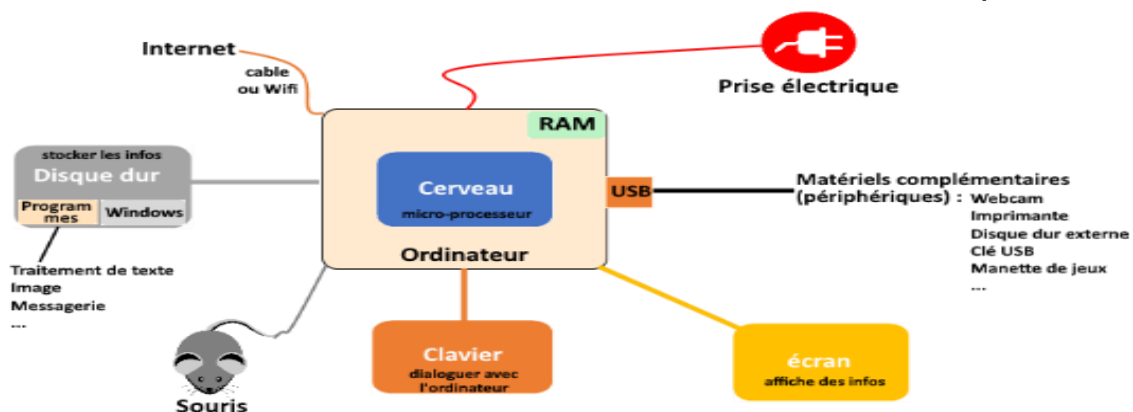
Les programmes sont stockés sur un disque dur qui conservent l'ensemble des informations même lorsque l'ordinateur est éteint.

L'utilisateur utilise un clavier et une souris pour communiquer (dialoguer) avec l'ordinateur et un écran pour l'affichage des informations.

Le clavier, la souris et l'écran sont raccordés à l'ordinateur à l'aide de câbles (USB ou HDMI).

Des matériels complémentaires (appelés périphériques) peuvent aussi être connectés à l'ordinateur : webcam, imprimante, disque dur externe, clé USB, haut-parleurs ...

L'ordinateur est branché au réseau électrique à l'aide d'une prise électrique et est branché au réseau Internet à l'aide d'un câble RJ45 ou par le Wifi.



4. Le système d'exploitation c'est quoi ?



Windows Le système d'exploitation (appelé aussi OS pour Operating System) est un ensemble de programmes qui permet de gérer et de faire fonctionner tous les matériels (composants et périphériques) qui constituent l'ordinateur grâce à des programmes appelés pilotes (ou drivers en anglais)

Lance les applications :

Lorsqu'un utilisateur clique sur l'icône d'une application, le système d'exploitation va chercher le code du programme stocké sur le disque dur et le charge dans la mémoire RAM et demande au micro-processeur de l'exécuter.

Gère l'interface avec l'utilisateur et affiche les fenêtres dès le démarrage de l'ordinateur.

Les systèmes d'exploitation les plus connus sont :

- Windows pour les ordinateurs de type PC
- MAC OS X pour les ordinateurs Apple
- Linux Pour Android, (Téléphone et Télévision)

5. Une application c'est quoi ?

Une application est un programme (ou logiciel) permettant la réalisation d'une ou plusieurs tâches ou fonctions dans le cadre d'une activité.

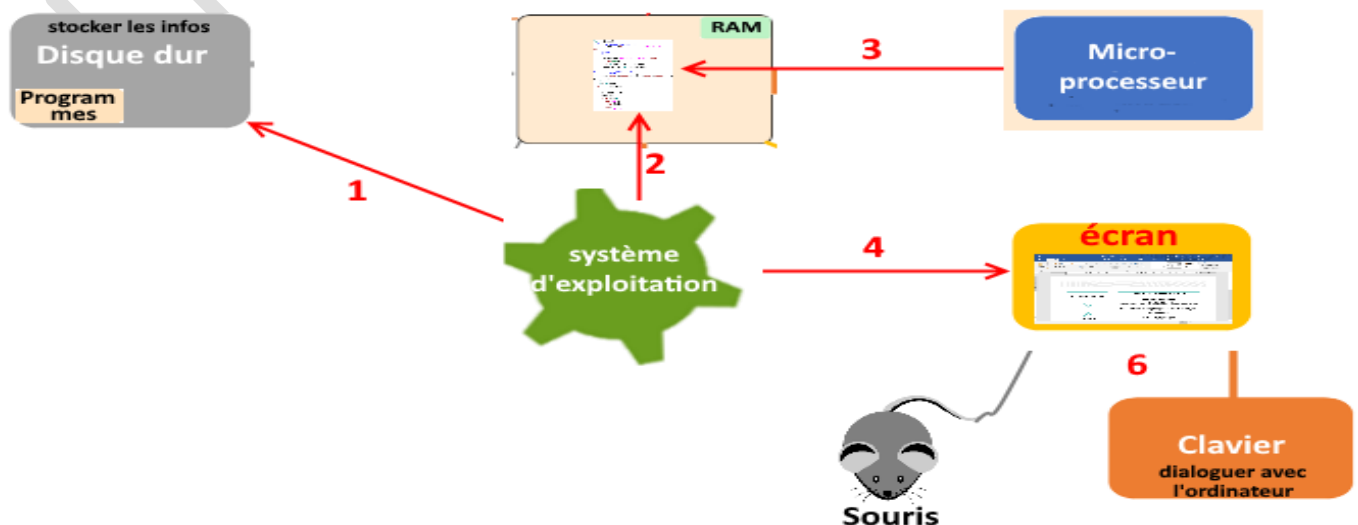
Les applications permettent d'effectuer des tâches personnelles, d'apprendre ou de jouer, de manipuler des photos et des vidéos ou encore de communiquer au travers de la messagerie ...

Les applications les plus populaires sont :

- Google pour la recherche d'informations sur Internet
- Outlook pour gérer sa messagerie
- LibreOffice pour le traitement de texte, les calculs
- Word, Excel, Powerpoint respectivement pour le traitement de texte, les calculs et les belles présentations
- Les jeux vidéo
- IPhoto pour manipuler ses photos
- Firefox (Mozilla), Edge pour naviguer sur Internet ...

6. Comment marche un ordinateur ?

Lorsqu'un utilisateur clique sur une icône d'application (par exemple Firefox) Le système d'exploitation va chercher le code du programme sur le disque dur puis le système d'exploitation charge le programme dans la mémoire RAM le micro-processeur lit chaque instruction du programme et l'exécute le système d'exploitation envoie la page d'accueil de l'application chargée sur l'écran qui la visualise l'utilisateur utilise sa souris et son clavier pour naviguer sur les différents champs et boutons de la page affichée.



7. Quelles sont les unités de mesure en informatique ?

Quelles sont les unités de mesure en informatique ?

Quelle est la taille des principaux types de fichiers ?

Capacité de stockage ?

Quels sont les multiples de l'octet ?

Quel est le plus grand entre ko et Mo ?

Le débit binaire c'est quoi ?

La fréquence du processeur c'est quoi ?

a. **Les Unités de mesure en informatique**

1.1 Taille de fichier et capacité de stockage ?

On mesure en octets la taille d'un fichier ou la capacité de stockage d'un support mémoire (disque dur, clé USB ...).



b. **La fréquence du processeur c'est quoi ?**

La fréquence désigne le nombre d'opérations effectuées en une seconde par le processeur.

La fréquence est exprimée en hertz (Hz), le plus souvent en GHz (Giga hertz).

Exemple : Mon processeur a une fréquence de 2 GHz ; il peut effectuer 2 milliards d'opérations à la seconde.

I.3 PARTIE PRINCIPALE DE L'ORDINATEUR

A. LE HARDWARE

C'est la partie matérielle, visible, palpable de l'ordinateur.

Écran

Un écran d'ordinateur est un périphérique de sortie vidéo d'ordinateur. Il affiche les images générées par la carte graphique de l'ordinateur.

Rôle : visualiser le donner (l'œil de l'ordinateur)

Unité central

Une UCT (unité centrale de traitement) ou processeur central est la partie d'un ordinateur qui récupère et exécute les instructions des processus.

Composant : Par extension, on nomme souvent « unité centrale » le boîtier (ou l'armoire) et son châssis qui intègrent : la carte mère, un système de refroidissement, le processeur, la mémoire vive, l'alimentation, mais aussi les périphériques internes (mémoires de masse tel que disque dur interne, DVD ROM, etc.).

Périphérique

Un périphérique informatique est un dispositif connecté à un système de traitement de l'information central (ordinateur, console de jeu, etc.1) et qui ajoute à ce dernier des fonctionnalités.

Types de périphériques

On peut classer généralement les périphériques en trois types : les périphériques d'entrée, ceux de sortie et ceux qui agissent dans les deux sens autrement dit périphériques de stockage ou d'entrée-sortie.

a. Les périphériques d'entrée

Ils servent à obtenir des informations (ou données) pour le système informatique tel qu'un clavier (frappe de texte), une souris (pointage), un scanner (numérisation de documents papier), un micro, une webcam, etc.

b. Les périphériques de sortie

Ils servent à faire sortir des informations du système informatique tel qu'un écran, une imprimante, des haut-parleurs, etc.

c. Les périphériques de stockage

Les périphériques d'entrée-sortie opèrent aussi bien en lecture qu'en écriture : un disque dur, un lecteur/enregistreur de CD-ROM ou une clé USB, par exemple, permettent aussi bien de stocker des données (sortie) que de les lire (entrée).

Par ailleurs, un périphérique peut être local ou en réseau :

On dit qu'il est « local » lorsqu'il est branché directement à un appareil (PC, console de jeux vidéo, tablette, etc.) ; on dit qu'il est « réseau » lorsqu'il est branché à un réseau informatique. Par exemple, une souris peut être un périphérique d'entrée local branché à un ordinateur, qui peut lui-même être un périphérique d'entrées-sorties réseau s'il est relié à un réseau. Lorsque cet ordinateur reçoit les réponses à des requêtes transmises à un autre ordinateur, on appelle l'ordinateur périphérique un « client » et l'ordinateur qui répond aux requêtes envoyées un « serveur ». On appelle terminal un périphérique réseau qui se trouve à l'extrémité d'un nœud réseau et qui est utilisé comme point d'accès à ce réseau à travers différentes interactions homme-machine.

B. SOFTWARE

C'est la partie intelligente (invisible) de l'ordinateur.

Il s'agit du **programme** appelé aussi « logiciel » qui, à son tour est divisé en trois logiciels à savoir :

- ✚ Logiciel de base ou d'exploitation (ex : Windows) ;
- ✚ Application (ex: Word; Excel, ...);
- ✚ Et de programmation (VB6.0 ; Java ; script ; Delphi, ...)

CHAP. II. **ARRET ET DEMARRAGE DE L'ORDINATEUR**

A. Procédure de démarrage

- Commencer par allumer les périphériques, généralement par le bouton Power (écran, imprimante, scanner, ...)
- Allumer ensuite votre unité centrale à l'aide d'un interrupteur (**POWER**)

B. Procédure d'arrêt dans le Windows XP & seven (7).

1^{ère} Méthode

- A l'aide du clavier faites « **Alt + F4** »
- Dans la boîte qui s'affiche ; rassurez-vous que le commande « **arrêter** » est activée ;
- Et puis valider par la touche enter ou cliquez sur « **Ok** ».

2^{ème} Méthode

- A l'aide du bouton gauche de la souris, cliquer sur démarrer ;
- Dans le menu qui apparait, clique sur arrêter l'ordinateur ;
- Dans la boîte de dialogue qui apparait, cliquez sur arrêter.

C. Procédure d'arrêt dans le Windows Eight (8)

1^{ère} Méthode

- Sur le bureau Windows, effectuer « **ALT+F4** » ;
- Dans la barre de dialogue arrêt de Windows qui apparait ; s'assurer que le bouton arrêter est actif ;
- Et puis cliquez sur **Ok**.

2^{ème} Méthode

- **Windows + I** : pour visualiser **le charme** ;
- Cliquez sur **Marche / Arrêt** ;
- Et puis cliquez sur **Arrêter**.

3^{ème} Méthode

- **Windows + C** pour visualiser le **CHAZ** ;
- Cliquez sur **paramètre** ;
- Cliquez sur **Marche / Arrêt** ;
- Et puis cliquez sur **Arrêter**

D. Procédure d'arrêt dans le Windows (10)

1^{ère} Méthode

- A l'aide du clavier faites « **ALT+F4** » ;
- Dans la barre de dialogue arrêt de Windows qui apparait, s'assure que le bouton arrêter est actif ;
- Et puis cliquez sur **Ok**.

2^{ème} Méthode

- Cliquez sur la touche Windows se trouvent au coin inférieur gauche de la fenêtre ;
- Dans le menu Windows qui s'affiche, cliquez sur la commande « Marche / Arrêt » ;
- Et puis cliquez sur « **Arrêter** »

CHAP. III : ETUDE DU CLAVIER ET UTILISATION DE LA SOURIS

II.1 ETUDE DU CLAVIER

DEFINITION

Le Clavier est un périphérique d'entrer qui nous permet d'introduire les données à la machine pour le traitement.

Le Clavier ressemble à celui d'une machine à écrire classique mais il dispose des touches supplémentaires appelées touches des fonctions et des commandes, bloc code et des touches à écrire.

HISTORIQUE DU CLAVIER

La conception du clavier remonte à la fin du 19^{ème} siècle lors de l'invention de la première machine à écrire (typewriter). Dans les années 1860, Christopher Latham Sholes conçoit le Clavier QWARTY (pour la langue anglaise).

Le Clavier francophone est un clavier appelé AZERTY ; ce clavier a été appelé ainsi en référence aux premières touches qui le composent et n'a pas beaucoup évolué depuis sa création vers 1930. Il a été repris ultérieurement vers 1960 par les systèmes informatiques.

SORTES DES CLAVIERS

Du point de vue linguistique, nous distinguons plusieurs sortes de clavier, mais les plus usuels sont le clavier QWERTY (clavier américain ou anglais) et AZERTY (qui est le clavier français). Plus près de nous existe le clavier QWARTZ (allemand et suisse) et bien d'autres.

PARTIES DU CLAVIER

Le clavier compte 5 regroupements des touches ou zones, à savoir :

- A. Les touches de fonctions F1 à F12 Sont des raccourcis qui permettent d'accéder à des fonctions sans passer par les menus.

Exemple : la touche F1 affiche la rubrique d'aide du programme sur lequel vous travaillez.

B. La Partie Alphanumérique

C'est la zone qui permet à l'utilisateur de faire la saisie.

Dans cette zone, il y a mélange des chiffres, des lettres, signes de la ponctuation et du symbole.

III.2 QUELQUES TOUCHES IMPORTANTES POUR LA SAISIE

1. LES TOUCHES D'EFFACEMENT

Vous savez désormais taper un texte, mais si vous faites une erreur vous souhaitez certainement l'effacer. Les touches de suppression sont là pour cela. Il existe sur le clavier deux touches pour corriger un texte :

- a) Backspace : aussi appelée « Retour Arrière », elle permet la suppression des caractères vers la gauche à partir du point d'insertion.
- b) Delete ou Supprimer (DEL ou SUPP) : Permet la suppression des caractères à droite du point d'insertion ainsi que celle des fichiers ou dossiers.

2. LA TOUCHE ENTER OU ENTREE

Permet le passage à la ligne Forcé (= ligne vide) quand on dit « aller à la ligne » dans du texte. Elle permet de « valider » une action dans une fenêtre de paramétrage (elle correspond à Ok).

3. **LA TOUCHE CAPSLOCK ; SHIFLOCK OU CANALE** : Permet de basculer en majuscule si le clavier est en minuscule et vice-versa. Active ou désactive le mode majuscule bloqué (ou permanent).

4. **LA TOUCHE ECHAP OU ESCAP OU ESC** : Cette touche est utilisée pour annuler une tâche en cours ou quitter une fenêtre. Elle n'est pas utile au quotidien. Ex : le menu contextuel, boîte de dialogue.

5. **LA BARRE D'ESPACEMENT** : La touche « Espace » (grande barre en bas du clavier) sert comme son nom l'indique à positionner un espace entre deux mots.

6. **TOUCHE DE TABULATION (TAB)** : Sert à mettre en retrait une ligne ou un mot. Elle est aussi utilisée pour passer d'une zone de saisie à une autre ou d'un bouton à un autre dans les fenêtres de paramétrage. Pour reculer à la tabulation précédente faire « Maj + Tab »

7. **LA TOUCHE CONTEXTUELLE** : Cette touche se trouve en bas à droite de votre clavier. Son action est équivalente au clic droit de votre souris. Par exemple, si vous sélectionnez une icône sur votre bureau et que vous appuyez sur touche, un menu contextuel apparaît.

LES TOUCHE MORTES

1. La touche shift (MAJ) : Permet d'obtenir le caractère en Majuscule temporaire ou en Minuscule temporaire ;
2. La touche Contrôle (CTRL) : Permet d'effectuer des multiples actions ex : Pour imprimer (CTRL + P)
3. La touche Alternative (ALT) : Est combinable avec les touches du pavé numérique ;
4. La touche Alternative Gras (ALTGR) : La touche « ALT GR » est toujours associée aux caractères en bas à droit sur les touches comportant 3. Cette touche est combinable seulement avec les touches d'Alpha numérique.

NB : les touches alternatives : Sont des touches qui ne peuvent pas fonctionner toutes seules.

Elles doivent être obligatoirement associées à d'autres touches du clavier : Numériques, alphabétiques, touches de fonction, autres touches alternatives.

Ces touches alternatives s'utilisent par combinaison de 2 touches à minimum et 3 touches au maximum.

LA ZONE DES TOUCHES DE DEPLACEMENT DU CURSEUR

1. HOME ou DEBUT : Atteindre rapidement le début de la ligne
2. END ou FIN : Atteindre rapidement la fin de la ligne
3. PAGE UP ou PAGE EN HAUT : Atteindre rapidement le début de la page
4. PAGE DOWN ou PAGE BAS : Atteindre rapidement la fin de la page
5. Les 4 touches fléchées ou les touches de direction : Déplacent le Curseur dans les sens indiqués par la flèche.

LA PARTIE NUMERIQUE OU PAVE NUMERIQUE

C'est la calculatrice du clavier. Cette zone contient la touche « Verr num » qui permet de verrouiller ou déverrouiller le pavé Numérique. Dans le cas où le pavé numérique est désactivé, vous avez accès aux fonctions mentionnées en bas de chaque touche.

Par exemple, la touche «. » devient une touche « suppr ».

Par défaut, le pavé numérique est déjà actif, il n'est donc pas nécessaire d'appuyer sur cette touche.

Sur les côtés du pavé numérique on retrouve les opérateurs arithmétiques :
/ * - +

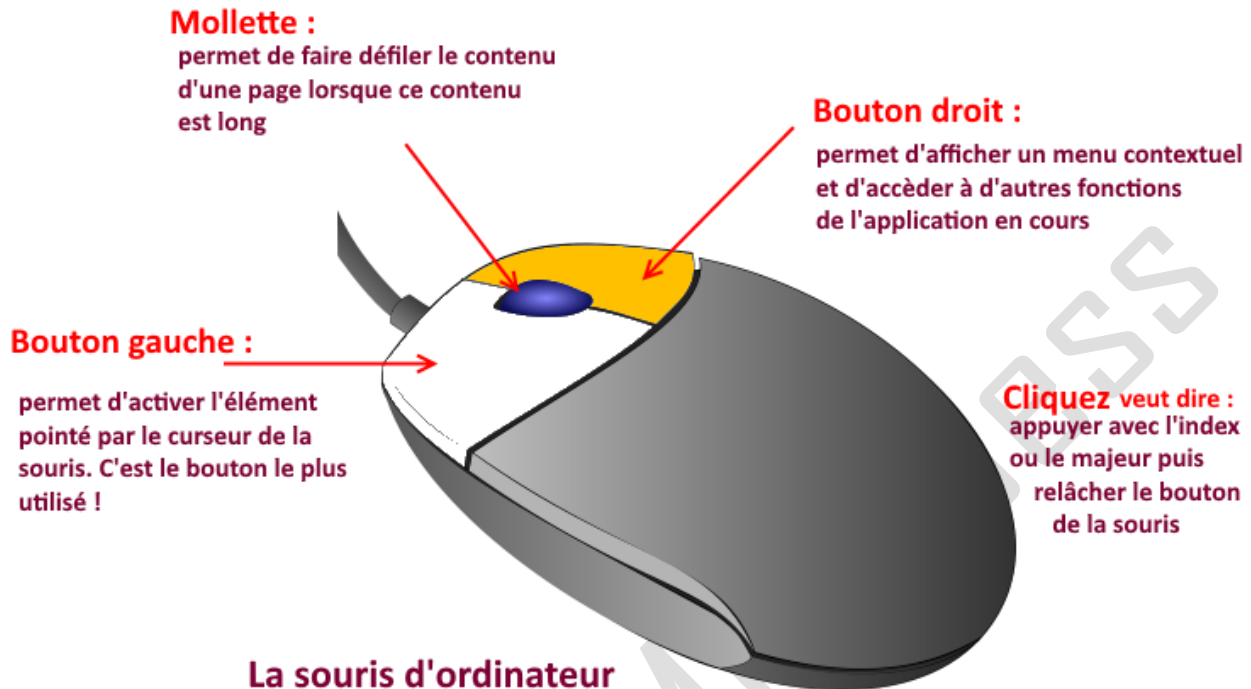
En bas du pavé numérique, on retrouve une touche entrée et le symbole de la ponctuation point ou virgule.

LA SOURIS

Rôle :

Elle permet ainsi de pointer des éléments affichés à l'écran et de les sélectionner en cliquant

Partie



CHAP IV. MANIPULATION DES DONNÉES (FICHER)

Un fichier informatique est, au sens commun, une collection, un ensemble de données numériques réunies sous un même nom, enregistrées sur un support de stockage permanent, appelé mémoire de masse, tel qu'un disque dur, une mémoire flash ou une bande magnétique, une série de cartes perforées et manipulées ...

Quand on parle de données on attend les images, texte, audio

Voici quelques actions qu'on peut porter sur les fichiers

1. **Copie** : une reproduction, un autre fichier document semblable sans perdre le premier
2. **Couper** : enlever (supprimer) le fichier de son emplacement vers une autre
3. **Supprimer** : effacer soit définitivement soit pour un moment (corbeille) = delete ; shift + delete (définitivement)
4. **Récupère** : annuler la suppression
5. **Renommer le fichier** : nommé de nouveau

6. **Ouvrir** : faire la lecture de fichier

Différence entre fichier, dossier, raccourcis, icones

Fichier : une donnée qui porte un extension (mp3, avi, docx ; .PDF, .mp4, .JPG) soit Image, texte, audio dont le lecteur est possible afin d'être informer.

Dossier : est le conteneur de fichier, document ... donc il est comme une enveloppe

Icone : Représentation par de logo, symbole afin de distinguer la sorte de fichier, dossier

Raccourci : est un accès rapide d'un fichier, programme, dossier, texte....

COMMENT SÉLECTIONNER

1. Ctrl + A : tout sélectionner
 2. Shift + Souris : sélection Jusqu'à
 3. GLISSAGE AVEC LA SOURIS : Maintenir la touche gauche puis glisser entre les éléments à sélectionner
 4. **Ctrl+ Souris** = Maintenir ctrl + la sélection
- Ouvrir le gestionnaire de fichier avec Windows + E, Windows et recherche explorateur de fichier

Comment copier

- Commencer par sélectionner le fichier puis fait click droit puis copier ; en suite chercher l'emplacement où voulez collez votre fichier puis encore click droit (espace vide) puis coller
- Commencer par sélectionner le fichier puis fait ctrl + c en suite chercher l'emplacement où voulez collez votre fichier et fait ctrl + v pour coller

Comment déplacer (couper)

- Commencer par sélectionner le fichier puis fait click droit puis couper ; en suite chercher l'emplacement où voulez collez votre fichier puis encore click droit (espace vide) puis coller
- Commencer par sélectionner le fichier puis fait ctrl + x en suite chercher l'emplacement où voulez collez votre fichier et fait ctrl + v pour coller
- Glissez le fichier, dossier en maintenant le click gauche ; entre l'emplacement du copiage

Comment supprimer

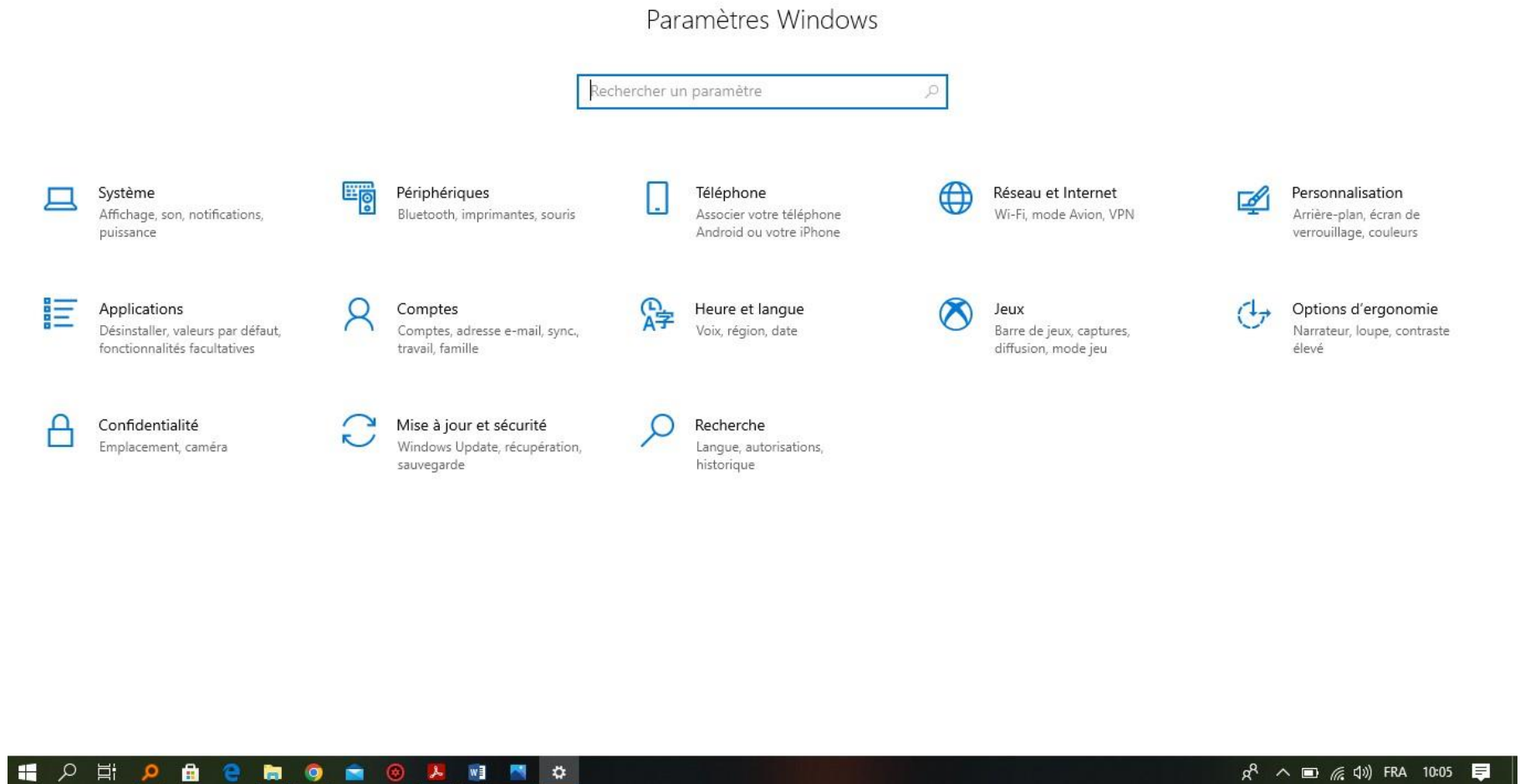
- **Commencer par sélectionner le fichier puis fait click droit puis supprimer**
- **Commencer par sélectionner le fichier puis click sur la touche delete (supprimer)**

Comment récupérer

- **Entre dans le Corbeil au bureau, rechercher le fichier, dossier supprimer puis fait clic droit puis restaurer**
- **Parfois fait Ctrl+ Z**

CHAP.V PARAMÈTRE DE WINDOWS

Paramètres



PARAMÈTRE DE WINDOWS

Pour ouvrir les paramètres de Windows, vous pouvez également taper "paramètres" dans la zone de recherche de la barre des tâches de votre ordinateur, puis cliquer sur l'application. 3ème façon de faire, vous pouvez aussi utiliser la combinaison touche "Windows" + "i" pour ouvrir les paramètres de Windows.

Voici quelques paramètres de Windows

1. Date et Heure

Allez dans le paramètre et chercher l'option de l'heure et langue , Modifier ensuite valider la modification

2. Langue du clavier

Sélectionnez le bouton Démarrer , puis sélectionnez Paramètres > Heure et langue > Langue. Sous Langues préférées, sélectionnez la langue contenant le clavier de votre choix, puis sélectionnez Options. Sélectionnez Ajouter un clavier, puis choisissez le clavier que vous souhaitez ajouter.

3. Arrière-plan (photo du bureau)

Dans le bureau faite Cliquez droite sur la souris puis personnaliser, et choisissez l'image voulue, plus loin allez dans parcourir pour personnaliser vos propres image , et pour plus d'affichage choisissez la taille aussi

4. Nom du PC

Allez dans le paramètre puis l'option système, puis à propos du système, puis renommer

5. Mot de Passe

Allez dans le paramètre puis compte, puis option de connexion puis mot de passe

6. Clavier Visuel

Accédez à Démarrer , puis sélectionnez Paramètres > Options d'ergonomie > Clavier, puis activez le bouton bascule sous Utiliser le clavier visuel. Un clavier qui vous permet de naviguer dans l'écran et de saisir du texte apparaît à l'écran. Ou taper sur le clavier Windows + Ctrl + O

EN BREF

Pour d'autre paramètre vous pouvez juste saisir le nom du paramètre voulus dans la recherche du paramètre et la modification sera possible, par exemple vous chercher le paramètre de Bluetooth , il suffit juste d'écrire sur la recherche Bluetooth et cette paramètre sera disponible.

CHAPITRE VI. Connexion à l'ordinateur et Internet

Sur les micro-ordinateurs, tous les périphériques sont reliés à la carte mère par un connecteur que l'on insère :

- soit dans un port directement soudé à la carte mère ;
- soit dans un port disponible sur une carte d'extension, elle-même enfichée sur la carte mère. La carte d'extension étant amovible, il est facile de la remplacer en cas de panne ou d'évolution technologique.

Le système d'exploitation installé sur le système informatique doit disposer d'un pilote pour le périphérique (en anglais on parle de driver), c'est-à-dire un logiciel chargé de communiquer avec lui et d'intégrer ses fonctionnalités au système d'exploitation.

La plupart des périphériques sont amovibles, c'est-à-dire qu'ils peuvent être déconnectés de l'unité centrale sans empêcher celle-ci de fonctionner (il faut parfois éteindre l'ordinateur avant de retirer le périphérique).

CONNEXION :

Voici comment vous pouvez vous connecter sur l'ordinateur Wi-Fi, Bluetooth, RJ45, Cable USB, HDMI, VGA , PORT AUDIO et AUTRES.

but : partager le données (fichier, data(internet))

1. **Wifi** : réseau sans fils : 30 metre +
Accès : paramètre- réseau et internet
2. **Bluetooth** : réseau sans fils : 20 metre + **Accès** : paramètre – périphérique
3. **Câble USB** : réseau câble
4. **RJ45** : réseau câble
5. **HDMI** : Câble vidéo (image et son)
6. **VGA** : image
7. **Port son** : son et micro

Reseau : Un réseau informatique est un ensemble d'équipements reliés entre eux pour échanger des informations.

est une zone de partage de donnée

Réseau local : Un réseau local (LAN, Local Area Network) désigne un groupe d'appareils informatiques connectés au sein d'une zone localisée et partageant généralement une connexion Internet centralisée. wifi, Bluetooth , usb , rj45

Réseau international : internet

Inter-net : réseau international

Internet est un réseau informatique mondial accessible au public. Il s'agit d'un réseau de réseaux, à commutation de paquets, sans centre névralgique

Comment connecter l'internet sur la machine :

1. Wifi
2. Bluetooth
3. Câble USB
4. RJ45

COMMENT PARTAGER LA CONNEXION INTERNET

5. Modem (Fly box, home box, androïde) aide à partager (point d'accès)
= parametre = reseu internet – point d'accès

LE LOGICIEL DE NAVIGATION SUR INTERNET

ex : chrome, opéra mini, mozilla ...

1. Nom site : exemple : google, yahoo, gmail, whastapp , viber, Wikipedia, amazon... **Exemple pratique**

Google :

: recherché sur le moteur de recherche **Google** la vie de poutine (wikipedia) et copier cela dans Word

: recherche sur Tubidy la chanson : sacrifice de Elton John

www.tubidy.com

Table des matières

0.1 Objectif à atteindre dans notre programme de formation.....	1
0.2 But du cours.....	1
0.3 Avantage de l'informatique	1
0.4 Désavantage de l'informatique	2
I.1 GENERALITE SUR L'INFORMATIQUE	2
1.1.1 DEFINITION.....	2
1.1.2. ORIGINE DU MOT INFORMATIQUE.....	3
I.2 COMPRÉHENSION GENERAL SUR L'ORDINATEUR.....	3
3. Quels sont les composants d'un ordinateur	4
A. LE HARDWARE.....	8
A. Procédure de démarrage	10
C. Procédure d'arrêt dans le Windows Eight (8).....	10
II.1 ETUDE DU CLAVIER.....	12
DEFINITION.....	12
HISTORIQUE DU CLAVIER.....	12
SORTES DES CLAVIERS.....	12
PARTIES DU CLAVIER	12
III.2 QUELQUES TOUCHES IMPORTANTES POUR LA SAISIE.....	13
LA SOURIS	15
Différence entre fichier, dossier, raccourcis, icones.....	17
COMMENT SÉLECTIONNER.....	17
Comment copier.....	17
Comment déplacer (couper).....	18
Comment supprimer	18
Comment récupérer.....	18
COMMENT PARTAGER LA CONNEXION INTERNET.....	22
LE LOGICIEL DE NAVIGATION SUR INTERNET.....	22

Chadrack MBU Jess