

# IT Book

कक्षा -VI

## विषय – सूची

अध्याय – 1	कम्प्यूटर का परिचय	1-3
	कम्प्यूटर की विशेषताएँ कम्प्यूटर की उपयोगिता हार्डवेयर और सॉफ्टवेयर कम्प्यूटर के घटक	
अध्याय – 2	ऐडुबॉस	4-6
	ऐडुबॉस का परिचय ऐप्लिकेशन को कैसे चलाएं फाइल ब्राउजर विंडों घटक	
अध्याय – 3	टेक्स्ट संपादक	7-8
	फाइल को बनाना और सेव करना मौजूदा फाइल का सम्पादन करना	
अध्याय – 4	टक्स पेन्ट / कोलर पेन्ट	9-10
	टक्स पेन्ट / कोलर पेन्ट के साथ पिक्चर की पेटिंग बेसिक पेटिंग टूल्स और टेक्निक्स कैलक्यूलेटर	
अध्याय – 5	ओपन ऑफिस राईटर	11-14
	एक नया दस्तावेज बनाना शब्द की जांच और शब्द ढुढ़ना फॉरमेटिंग टेक्स्ट	
अध्याय – 6	ओपन ऑफिस इम्प्रेस	15-21
	नई स्तुति बनाना कार्यस्थान दृश्य स्लाइड संपादन फॉरमेटिंग टेक्स्ट	
अध्याय – 7	इन्टरनेट का परिचय	22-23
	इन्टरनेट क्या है? इन्टरनेट का इतिहास इन्टरनेट से लाभ	
अध्याय – 8	टाईपिंग का अभ्यास	24-26
	टाईपिंग अभ्यास द्वारा हाथों का अनुभव की-बोर्ड (Keyboard) का परिचय	

## अध्याय - 1

### कम्प्यूटर का परिचय

#### कम्प्यूटर की परिभाषा (Definition of Computer)

साधारणतः कम्प्यूटर को केवल Compute अथवा Calculate करने की मशीन समझा जाता है अपितु इसकी सहायता से अनेक कार्य; जैसे - डॉक्यूमेन्ट में संशोधन, चित्र, ग्रॉफ, भाषाओं को परिवर्तन करना, और हर तरह के कार्यों को बिना गलती किए तुरंत किया जा सकता है।

कम्प्यूटर की एक ऐसे इलेक्ट्रॉनिक यंत्र के रूप में व्याख्या की जा सकती है जो,

- यूज़र द्वारा दिए गए डाटा को स्वीकार करता है।
- यूज़र द्वारा दिए गए डाटा निर्देशों का पालन व उन्हें सहेज कर रखता है।



#### कम्प्यूटर की विशेषताएँ (Characteristic of Computer)

कम्प्यूटर में निम्न विशेषताएँ होती हैं जो उसमें इस्तेमाल किये जा रहे प्रोग्राम पर निर्भर करती हैं।

**गति (Speed)** चूँकि कम्प्यूटर एक Electronic मशीन है, अतः उसकी Speed उतनी ही होती है जितनी करंट की एक स्थान से दूसरे स्थान पर पहुँचने के लिए होती है, इसलिए कम्प्यूटर की गति को micro व nanosecond के माध्यम से मापा जाता है।

**परिश्रमी (Diligence)** कम्प्यूटर अत्यंत परिश्रमी होते हैं अर्थात् ये दिये गये कार्य को पूरा होने तक लगातार बिना थके कई घंटों तक कार्य करते रह सकते हैं।

**अचूकता (Accuracy)** कम्प्यूटर सदैव अचूक होते हैं। यदि कोई चूक होती है तो वह निश्चित ही यूज़र द्वारा गलत डाटा या गलत कमाण्ड देने के कारण होती है।



**बहुमुखी (Versatility)** आज के आधुनिक कम्प्यूटरों द्वारा अनेक प्रकार के कार्यों को किया जाता है; जैसे - Accounting, Graphic Designing, Book Publishing, News Paper Printing, Embroidery, Game Internet, Cartoon Movies, जैसे अनेक कार्यों को कम्प्यूटर पर अत्यन्त आसानी से किया जाता है।

**स्टोरेज (Storage)** इसमें योग्यता होती है कि ये सूचनाएँ ले सकता है व उन सूचनाओं को भविष्य में उपयोग के लिए सुरक्षित करता है।

#### कम्प्यूटर की उपयोगिता (Basic Applications of Computers)

- Payslip, Invoice व Receipt आदि के निर्माण एवं आदान - प्रदान में।
- कीमतों व कीमतों के निर्धारण के नियंत्रण हेतु।
- विभिन्न प्रकार के accounts को maintain करने के लिए व बैंकों के fund को एक स्थान से दूसरे स्थान पर हस्तांतरित करने के लिए।
- ऑफिसों में विभिन्न प्रकार की सूचनाओं व व्यक्तिगत जानकारियों को store करने के लिए।
- सड़कों पर उपयोग होने वाले ट्रैफिक सिग्नल आदि पर नियंत्रण रखने के लिए।
- बड़ी इंडस्ट्रीज आदि में मशीनों व रोबोट्स पर नियंत्रण रखने के लिए।
- इमारतों, बांधों (Dams) व अन्य निर्माण कार्यों की मदद के लिए।
- व्यवसाय में Stock व Sales का हिसाब रखने आदि के लिए।
- शासकीय एवं अशासकीय संस्थानों में बीमा व स्टॉक ब्रेकिंग सिस्टम के लिए।

**हार्डवेयर (Hardware)** कम्प्यूटर के वे सभी इलेक्ट्रॉनिक, विद्युतीय और यांत्रिक अवयव जिन्हें देखा या छुआ जा सकता है, हार्डवेयर कहलाते हैं; जैसे - की - बोर्ड, माउस, मॉनिटर, सीपीयू, केबल आदि।

कम्प्यूटर के हार्डवेयर को हम तीन भागों में बाँट सकते हैं -

1. इनपुट डिवाइस (Input Device)
2. प्रोसेसिंग डिवाइस (Processing Device)
3. आउटपुट डिवाइस (Output Device)

**सॉफ्टवेयर (Software)** सॉफ्टवेयर प्रोग्रामों का सैट होता है। प्रोग्राम उन निर्देशों के सैट होते हैं जो किसी विशेष समस्या को हल करने के लिए कम्प्यूटर को दिए जाते हैं। अतः हम कह सकते हैं कि सॉफ्टवेयर कम्प्यूटर प्रोग्राम का नाम है। बाजार में कई प्रकार के सॉफ्टवेयर उपलब्ध हैं; जैसे - ऑपरेटिंग सिस्टम - डॉस, यूनिक्स आदि; यूटिलिटी प्रोग्राम, एप्लिकेशन प्रोग्राम - एम०एस० ऑफिस, कोरल ड्रॉ, एडॉब फोटोशॉप आदि। हार्डवेयर और सॉफ्टवेयर दोनों एक दूसरे के संगत (compatible) हैं। अतः कम्प्यूटर इनमें से किसी एक के बिना भी कार्य नहीं कर सकता।

## कम्प्यूटर के घटक (Components of Computer)

**माउस (Mouse):** माउस एक पॉइंटिंग इनपुट डिवाइस है। इसका प्रयोग पॉइंटर को स्क्रीन पर चलाने तथा चिह्नों या वस्तुओं को इंगित (point) करने के लिए किया जाता है।

**की - बोर्ड (Keyboard):** की - बोर्ड आपके हाथ की तरह है। कम्प्यूटर में डाटा और निर्देश डालने के लिए इसका उपयोग किया जाता है। कम्प्यूटर के की - बोर्ड द्वारा हम वर्ण, संख्याएँ और विशेष चिह्न टाइप कर सकते हैं।

**मॉनिटर (Monitor):** मॉनिटर या विज्युअल डिस्प्ले यूनिट पर (VDU) कम्प्यूटर में प्रयोग होने वाले इनपुट अंशों को टाइप होते हुए देखा जा सकता है और ये कम्प्यूटर से संदेश प्राप्त करने में आउटपुट डिवाइस के रूप में भी काम करते हैं।

**हार्ड डिस्क (Hard Disk):** हार्ड डिस्क एक कठोर और चुंबकत्व के प्रति संवेदी डिस्क होती है जो कम्प्यूटर के अंदर तेजी से और लगातार घूमती है।

**फ्लॉपी डिस्क (Floppy disk):** फ्लॉपी डिस्क फेरोमैग्नेटिक पदार्थ की सतहयुक्त एक प्लास्टिक फिल्म से बनी होती है और लचकदार प्लास्टिक जैकेट से ढकी होती है। डाटा एक ही कोंद्र वाले घेरों में स्टोर रहता है। इन घेरों को 'ट्रैक' कहते हैं। यह प्रत्यक्ष एक्सेस स्टोरेज डिवाइस है।

## कम्प्यूटर मेमोरी (Computer Memory)

कम्प्यूटर मेमोरी हार्डवेयर का ही एक हिस्सा है जिसके अन्दर हम अपने डेटा को स्टोर/संग्रह कर सकते हैं।

**प्राइमरी मेमोरी (Primary Memory)** जब हम कम्प्यूटर को निर्देश दे रहे होते हैं तब वह आवश्यक सूचनाओं को अस्थाई रूप से अपने अन्दर एक निश्चित स्थान पर इकट्ठा कर लेता है ताकि आउटपुट देने में जहां आवश्यक हो इनका प्रयोग कर सकें। इन सूचनाओं को अस्थाई रूप से इकट्ठा करने वाले स्थान को प्राइमरी मेमोरी कहते हैं।



## सेकेण्डरी मेमोरी (Secondary Memory)

को स्थायी रूप से सेव/संग्रह कर सकते हैं। जिसको भविष्य में जब जरूरत हो तब प्रयोग में ला सकतें हैं। इस मेमोरी में डेटा को सेव करने के बाद यदि कम्प्यूटर बंद भी हो जाता है तो डेटा का नुकसान नहीं होगा और दोबारा कम्प्यूटर खोलने के बाद आप अपने डेटा को पुनः प्राप्त कर सकते हैं। सेकेण्डरी मेमोरी में डेटा को स्टोर करने की बहुत आवश्यकता अनुसार और बढ़ा भी सकते हैं।

**रेंडम एक्सेस मेमोरी (रैम) Random Access Memory (RAM):** रैम (RAM) का पूरा नाम रेंडम एक्सेस मेमोरी है। ये प्रयोगकर्ता तथा कम्प्यूटर के सीपीयू के द्वारा वर्तमान में प्रयोग होने वाले प्रोग्रामों को अस्थायी रूप से स्टोर करती है। जब आप कम्प्यूटर ऑन करते हो, तो रैम खाली होती है। इसमें तब तक कोई डाटा या जानकारी नहीं होती, जब तक कि आप कोई प्रोग्राम खोलते या लोड नहीं करते हो। जब आप एक प्रोग्राम को खोलते हैं, तो ये एक्स्टर्नल स्टोरेज डिवाइस से आकर रैम में स्थापित हो जाते हैं।



**रीड ओनली मेमोरी (रोम) Read Only Memory (ROM) :** रोम एक रीड ओनली मेमोरी है। इसका अर्थ है कि आप डाटा को केवल पढ़ सकते हैं, लेकिन आप इस पर लिख नहीं सकते और आप इसको किसी भी प्रकार से परिवर्तित नहीं कर सकते। जब कम्प्यूटर चलाया जाता है, तो इसे कुछ जानकारियों की आवश्यकता होती है। ये जानकारियाँ रोम में स्टोर होती हैं। रोम का उपयोग जानकारियों को स्टोर करने

## मेमोरी की इकाई (Units of Memory)

कम्प्यूटर में डेटा स्टोरेज की एक विशेष इकाई होती है। बिट/Bit कम्प्यूटर मेमोरी की सबसे छोटी इकाई है।

एक बिट या तो 0 या 1 को दर्शाता है और बिट्स के संयोजन से बाइट्स, किलोबाइट्स बनते हैं।

1 निब्बल = 4 बिट्स

1 बाइट = 8 बिट्स

1 किलोबाइट (KB) = 1024 बाइट्स

1 मेगाबाइट (MB) = 1024 केबी

1 गिगाबाइट (GB) = 1024 एमबी

1 टेराबाइट = 1024 जीबी

के लिए किया जाता है, जिन्हें बदलने की आवश्यकता नहीं होती है अर्थात् जब आप कम्प्यूटर बंद करते हैं, तो जानकारियाँ मिटती नहीं हैं। रोम में कॉलम और रो भी होती हैं। ये बहुत सस्ती तथा विश्वस्नीय होती हैं, लेकिन इसे केवल पढ़ा जा सकता है।

## इनपुट डिवाइस (Input Devices)

इनपुट डिवाइस के द्वारा कम्प्यूटर बाहर से निर्देश और डाटा ग्रहण करता है।

**की - बोर्ड (Keyboard) :** की - बोर्ड आपके हाथ की तरह है। कम्प्यूटर में डाटा और निर्देश डालने के लिए इसका उपयोग किया जाता है। कम्प्यूटर के की - बोर्ड द्वारा हम वर्ग, संख्याएँ और विशेष चिह्न टाइप कर सकते हैं। कम्प्यूटर स्क्रीन पर टाइप किया गया चिह्न कर्सर (cursor) के पास दिखाई पड़ता है। कर्सर 'की', डिलीट या बैकस्पेस 'की', एंटर या रिटर्न 'की', फंक्शन 'की' और दूसरी विशिष्ट 'की' द्वारा कम्प्यूटर को निर्देश दिया जाता है।



**माउस (Mouse) :** माउस एक पॉइंटिंग इनपुट डिवाइस है। इसका प्रयोग पॉइंटर को स्क्रीन पर चलाने तथा चिह्नों या वस्तुओं को इंगित (point) करने के लिए किया जाता है। इसमें दो या तीन बटन होते हैं। माउस एक बॉल पर गति करता है। यह चिकनी सतह पर खिसकता है। अतः इसे माउस पैड की आवश्यकता होती है। इसका प्रयोग चित्र बनाने और कर्सर को स्क्रीन पर चलाकर 'ऑप्शन' सिलेक्ट करने के लिए होता है।



**ट्रैक बॉल (Track Ball) :** यह माउस जैसी ही होती है। इसमें अंतर केवल यह है कि बॉल, ट्रैक बॉल के ऊपर स्थित होती है और यह डेस्क पर स्थित रहती है, जबकि प्रयोगकर्ता बाहर निकलती हुई बॉल को चलाकर स्क्रीन पर पॉइंटर को नियंत्रित करता है। लैपटॉप कम्प्यूटर में यह की - बोर्ड के अंदर बनी रहती है। बॉल को चलाकर आइटम को सिलेक्ट किया जाता है।

**जॉयस्टिक (Joystick) :** कम्प्यूटर पर गेम खेलने के लिए जॉयस्टिक एक प्रिय डिवाइस है। यह कार के गियर बदलने वाले लीवर जैसा दिखाई पड़ता है। प्रयोगकर्ता इसके द्वारा कर्सर को स्क्रीन पर चला सकता है। कभी - कभी इसका प्रयोग कम्प्यूटर द्वारा डिज़ाइन बनाने के लिए भी होता है।



**टच स्क्रीन (Touch Screen) :** टच स्क्रीन द्वारा प्रयोगकर्ता अपनी उँगली द्वारा स्क्रीन की सतह पर किसी विशिष्ट शब्द, संख्या या स्थान को छूकर डाटा इनपुट करता है। स्क्रीन पर सेंसर छूए गए स्थान को पहचान लेता है और उसकी सूचना कम्प्यूटर को दे देता है। टच स्क्रीन पर प्रयोग मुख्यतः जलपान गृहों, रिटेल स्टोरों आदि स्थानों पर ऑटोमैटिक टेलर मशीनों में होता है।



**स्कैनर (Scanner) :** आजकल स्कैनर बहुत सामान्य हो गए हैं। ये छपे हुए मैटर को पढ़ सकते हैं और उनकी व्याख्या कर सकते हैं तथा इसे ऐसे फॉर्मेट में बदल सकते हैं जिसकी व्याख्या कम्प्यूटर द्वारा की जा सकती है, मुख्य रूप से वर्णाकों और डिजिट वाले चित्रों की। दूसरे शब्दों में, यह हार्ड कॉपी से सॉफ्ट कॉपी बना सकता है, जिसे कम्प्यूटर से पढ़ा जा सकता है। स्कैन की जाने वाली इमेज कोई भी हो सकती है;



**आउटपुट डिवाइस (Output Devices)** आउटपुट डिवाइस के माध्यम से कम्प्यूटर सूचना को बाहरी संसार में भेजता है। सर्वाधिक सामान्य आउटपुट डिवाइस मॉनिटर और प्रिंटर हैं। आउटपुट को स्क्रीन या कागज पर प्राप्त कर सकते हैं।

**स्क्रीन आउटपुट (Screen Output) :** मॉनिटर या विज्युअल डिस्प्ले यूनिट पर (VDU) कम्प्यूटर में प्रयोग होने वाले इनपुट अंशों को टाइप होते हुए देखा जा सकता है और ये कम्प्यूटर से संदेश प्राप्त करने में आउटपुट डिवाइस के रूप में भी काम करते हैं। मॉनिटर श्वेत - श्याम या रंगीन टीवी जैसे स्क्रीन पर टेक्स्ट या ग्राफिक्स के रूप में परिणाम दिखाता है। हम टेक्स्ट दर्शाने वाले मॉनिटर के लिए रो (row) और कॉलम (column) का तथा ग्राफिक्स दर्शाने वाले मॉनिटरों के लिए बिंदुओं (dots) का प्रयोग करते हैं।

**लाइन प्रिंटर (Line Printer) :** लाइन प्रिंटर एक समय में टेक्स्ट की एक लाइन छापते हैं। ये एक मिनट में 300 से 3000 लाइनें छाप सकते हैं। ड्रम प्रिंटर और चेन प्रिंटर, लाइन प्रिंटर के उदाहरण हैं। ड्रम प्रिंटर शोर करने वाले तथा महंगे होते हैं। ये एक मिनट में 200 से 2000 लाइनें छाप सकते हैं। इनमें अक्षरों की पंक्ति ड्रम पर उभारी जाती है।



**कैरेक्टर प्रिंटर (Character Printer) :** कैरेक्टर प्रिंटर एक बार में एक अक्षर छापते हैं। ये लाइन प्रिंटर की तुलना में कम गति के होते हैं। ये एक मिनट में 30 से 300 अक्षर छाप सकते हैं। डॉट मैट्रिक्स तथा डेजी व्हील प्रिंटर, कैरेक्टर प्रिंटर के उदाहरण हैं। डॉट मैट्रिक्स प्रिंटर में 7, 9, 14, 18, 24 समूह की लंबवत् (vertical) पिन होती है।

## ऐडुबॉस का परिचय

Eduboss उन विशेषताओं के साथ आता है जो प्राथमिक और माध्यमिक स्कूल के वातावरण के लिए उपयुक्त है। Eduboss एक GNU/Linux सी-डैक द्वारा develop किया गया है। यह स्कूलों में शिक्षण / सिर्वाने के लिए Operating System के रूप में प्रयोग होता है।

### डेस्कटॉप के मुख्य घटक

डेस्कटॉप के मुख्य घटक (Components) उसके Icons (आइकन्स) और स्क्रीन के ऊपर और नीचे के पैनल होते हैं।



### डेस्कटॉप आइकन

डेस्कटॉप के डिफॉल्ट आइकन निम्न हैं।

**ट्रैश (Trash)** - इसमें फाइले और फोल्डर होते हैं जिन्हें मिटा (Delete) दिया जाता है।

**Computer** - ये हमें कम्प्यूटर के उपकरणों (Device) के बारे में जानकारी देता है जैसे हार्डवेयर, नेटवर्क, ऑपरेटिंग सिस्टम, हार्ड डिस्क, फोल्डरस इत्यादि।

**Home (होम)** - ये होम फोल्डर में पड़ी फाइले और फोल्डरस को दिखाता है।

**Panel (पैनल)** - पैनल आमतौर पर स्क्रीन के ऊपर या नीचे दिखाई देता है। यह, जो Application कम्प्यूटर पर चल (Run) रही होती है उसके बारे में जानकारी प्रदान करता है। अगर आप Mouse pointer को पैनल के ऊपर पड़े Icon पर ले जाते हैं, एक छोटा description उस के बारे में जानकारी देता है।

- **क्लॉक (Clock)** यह डेस्कटॉप स्क्रीन पर नीचे की तरफ दायीं ओर दिखाई देती है जिसके द्वारा आप समय और दिनांक को कम्प्यूटर में देख सकते हैं।
- **वॉल्यूम कंट्रोल (Volume Control)** यह आइकन बॉटम पैनल के दायीं तरफ दिखाई देता है। वॉल्यूम कंट्रोल आइकन स्पीकर के वॉल्यूम अर्थात् आवाज़ को नियंत्रित करने के लिए प्रयोग किया जाता है।
- **विन्डो सलेक्टर (Window Selector)** यह आइकन बॉटम पैनल के दायीं तरफ दिखाई देता है। इसके द्वारा भिन्न-भिन्न वर्कस्पेस पर चल रहे प्रोग्राम्स को सलेक्ट करके चला सकते हैं।
- **शो डेस्कटॉप (Show Desktop)** यह आइकन बॉटम पैनल के बायीं तरफ दिखाई देता है। इस आइकन पर क्लिक करने पर सभी खुली हुई विन्डो छिप (दिखाई नहीं देती है) जाती हैं और ऐडुबॉस डेस्कटॉप स्क्रीन दिखाई देती है।
- **वर्कस्पेस स्विचर (Workspace Switcher)** बॉटम पैनल के दाहिनी तरफ अन्त में एक आइकन है जो भिन्न-भिन्न ऐडुबॉस डेस्कटॉप स्क्रीन को दिखाता है। यदि आप बहुत सारे प्रोग्राम्स का साथ-साथ प्रयोग करते हैं और आप कुछ प्रोग्राम्स को एक डेस्कटॉप पर और कुछ प्रोग्राम्स को किसी दूसरे डेस्कटॉप पर चलाना चाहते हैं। तब डेस्कटॉप को स्विच (Switch) करने के लिए, पैनल (Panel) में डेस्कटॉप सिम्बल (Desktop symbol) पर क्लिक करें। और दूसरे डेस्कटॉप स्क्रीन पर अपने प्रोग्राम चलायें।

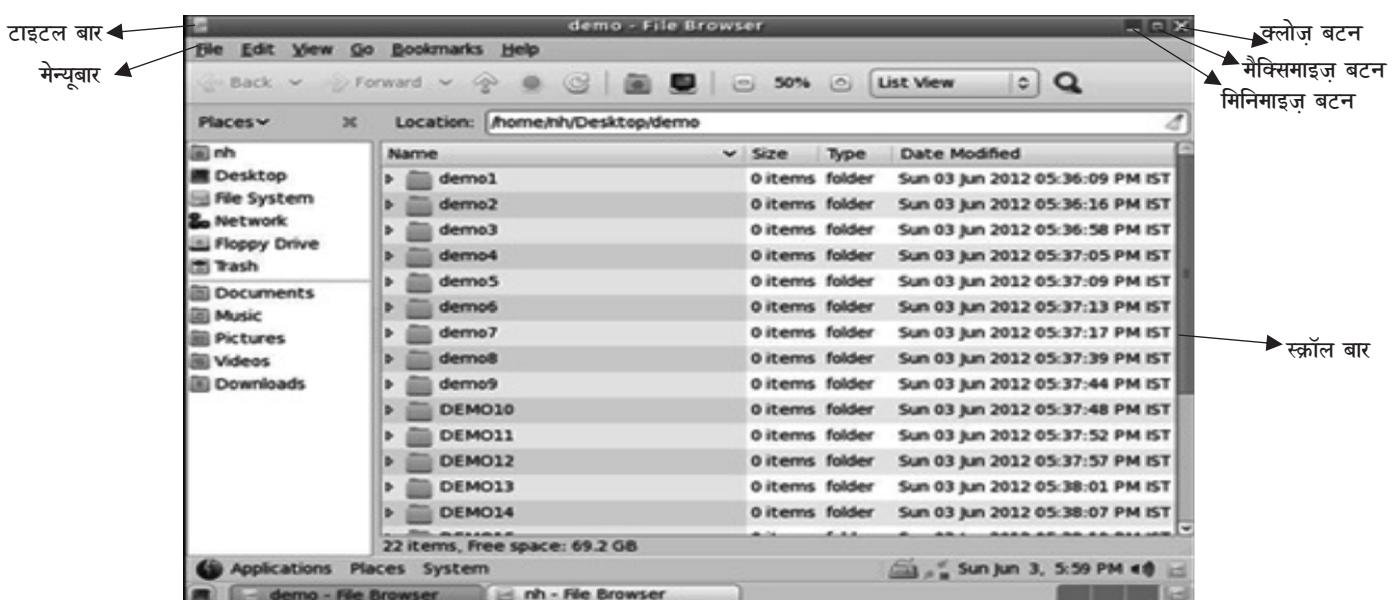
**मूविंग और स्कॉलिंग विन्डोज़ (Moving & Scrolling Windows)** यदि एक्टिव विन्डो में खोला गया एप्लिकेशन का पेज साइज स्क्रीन की अपेक्षा बड़ा है तो स्वतः दाहिनी तरफ कोने में एक स्कॉल बार दिखाई देने लगता है। इस स्कॉल बार को ऊपर (Up)-नीचे (Down) करके एप्लिकेशन पेज को देख सकते हैं।

**टाइटल बार (Title Bar)** खुली हुई विन्डो में ऊपर की तरफ कोने में फाइल/फोल्डर का नाम मिनिमाइज़, मैक्सिमाइज़ और क्लोज़ बटन दिखाई देते हैं उसे टाइटल बार कहते हैं।

**मिनिमाइज़ बटन (Minimize Button)** यह खुली हुई विन्डो के दायीं तरफ कोने में दिखाई देता है। जिस पर क्लिक करने से आप विन्डो को मिनिमाइज़ कर सकते हैं। मिनिमाइज़ करने पर वह विन्डो नीचे टॉस्कबार पर आ जाती है पर इसका मतलब यह नहीं है कि वह विन्डो बंद हो गई है।

**मैक्सिमाइज़ बटन (Maximize Button)** यह खुली हुई विन्डों के दायीं तरफ कोने में मिनिमाइज़ और क्लोज़ बटन के बीच में दिखाई देता है। इस पर क्लिक करने से विन्डो पूरी स्क्रीन पर दिखाई देने लगता है।

**क्लोज़ बटन (Close Button)** यह खुली हुई विन्डों के दायीं तरफ क्रास चिन्ह (Cross symbol) के रूप में दिखाई देता है। इस पर क्लिक करने से विन्डो बंद हो जाती है।



## एप्लिकेशन को कैसे चलाए (Running Application)

एप्लिकेशन को हम दो प्रकार से चला सकते हैं:

### एप्लिकेशन बटन के द्वारा (Running a Application from the Application Button)

किसी भी एप्लिकेशन को चलाने के लिए टॉस्कबार में दिये गये एप्लिकेशन ऑप्शन पर क्लिक करने पर हमें कम्प्यूटर में उपलब्ध एप्लिकेशन दिखेंगे। उसमें से जो एप्लिकेशन आपको चलाना है उसे माउस कर्सर से सलेक्ट कर क्लिक करने पर वह एप्लिकेशन चलने लगेगा अर्थात् त्वरित रूप से चलाना लगेगा। उदाहरण के लिए - टेक्स्ट एडिटर एप्लिकेशन को रन करने के लिए:

Applications-> Accessories-> Text Editor पर क्लिक करें।

### कम्प्यूटर के द्वारा (Running a Application from Computer)

किसी भी एप्लिकेशन को हम डेस्कटॉप पर पहले से दिये गये एप्लिकेशन प्रोग्राम्स के आइकन पर डबल क्लिक करके चला सकते हैं।



## Exploring Your Computer

### फाइल और फोल्डर्स का प्रबंधन

#### फाइल (File)

हर छोटी या बड़ी सूचना जो कम्प्यूटर पर संचित की जाती है वह कम्प्यूटर फाइल के नाम से जानी जाती है। कम्प्यूटर नाम 'विषय वस्तु' से मिलता - जुलता रखना चाहिए। प्रत्येक में फाइल का नाम तथा दूसरा भाग एकस्टेन्शन कहलाता है जिसका नाम स्वयं लगा देता है।

## फोल्डर/फाइल बनाना (Creating File/Folder)

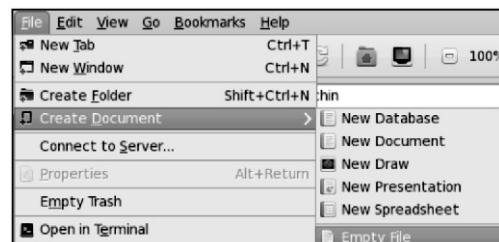
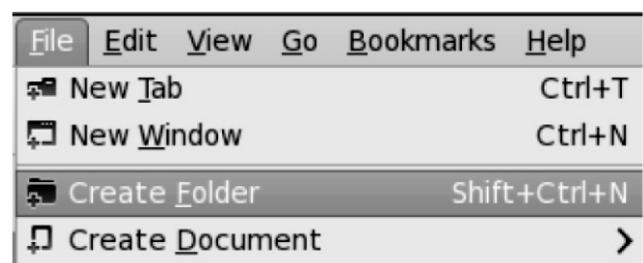
### फोल्डर

फोल्डर बनाने के लिए:

FileCreate Folder पर क्लिक करें। फाइल

फाइल बनाने के लिए:

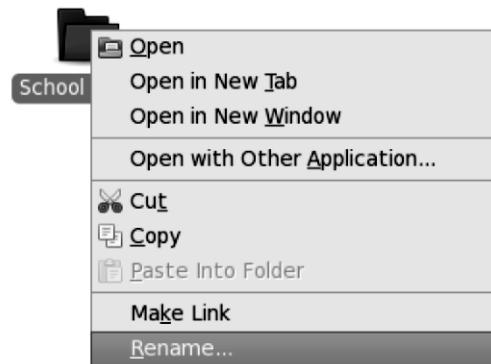
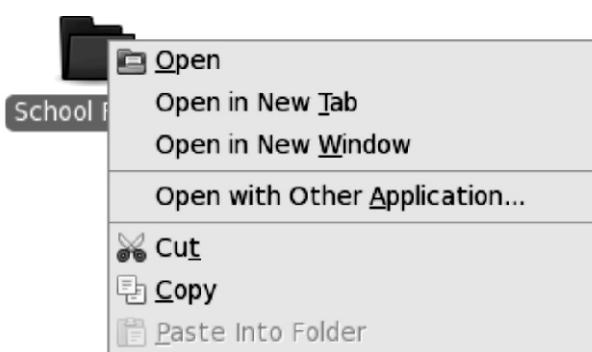
File --> Create Document के अन्दर दिये गये विभिन्न विकल्पों में से अपने आवश्यकतानुसार किसी भी विकल्प को चुनकर उस पर क्लिक करें। इस प्रकार आपकी नई फाइल बन जायेगी।



### फाइल/फोल्डर कॉपी या मूव करना

एक फोल्डर उसके अन्दर कई फाइलें/सब फोल्डर भी हो सकते हैं। जिस फाइल को कॉपी/मूव करना हो उसे पहले सलेक्ट कर लेते हैं।

- फिर राइट बटन क्लिक करें, कट या कॉपी का विकल्प आवश्यकतानुसार चुनें या सीधे टूलबार से कैची (कट) या कॉपी के आइकन पर क्लिक करें या फिर ऊपर मेनू बार से एडिट को क्लिक कर के कॉपी या कट का विकल्प चुनें।
- कॉपी की गई फाइल को जिस ड्राइव या फोल्डर पर कॉपी करना चाहते हो उसे डबल क्लिक करके खोलें, पिछर वर्क एरिया की दाहिने भाग की तरफ माउस का दाहिना बटन क्लिक करें या ऊपर टूलबार में पेस्ट के आइकान पर क्लिक करें या ऊपर मेनू बार में एडिट पर क्लिक करके पेस्ट पर क्लिक करें। क्लिक करते ही उक्त ड्राइव या फोल्डर में वांछित फाइल मूव या कॉपी हो जाएगी।



### फाइल/फोल्डर का नाम बदलना या हटाना (Renaming and Deleting file/ folder)

#### नाम बदलना (Rename)

यदि किसी फाइल/फोल्डर का नाम बदलना चाहते हैं तो उसे एक बार क्लिक करके सलेक्ट करें। माउस प्वाइन्टर वहीं पर रखें और साथ ही दाय়॑ बटन क्लिक करेंगे तो एक शार्टकट मेन्यू खुलेगा। वहाँ 'रि-नेम' पर क्लिक करेंगे तो देखेंगे जहाँ फाइल या फोल्डर का नाम लिखा है वहाँ कर्सर टिमिंग (ठसपदा) रहा होगा, तब उसका नाम बदल सकते हैं। नाम बदलने की दूसरी विधि में आप ऊपर मेनू बार से एडिट पर क्लिक करें तो एडिट का मेन्यू पुल-डाउन हो जायेगा, वहाँ से 'रि-नेम' पर क्लिक करके भी फाइल का नाम बदला जा सकता है।

#### डिलीट करना (Delete)

जिन फाइल या फोल्डर को डिलीट करना हो उन्हें पहले चुन लें फिर डिलीट - की दबाए। इस प्रकार वह फाइल या फोल्डर डिलीट हो जायेगा। डिलीट होने के बाद वह डेस्कटॉप पर ट्रैस पफोल्डर में स्टोर हो जाता है। जहाँ से आप चाहे तो उस फाइल या फोल्डर को पुनः उसी स्थान पर पुनः प्रतिस्थापित भी कर सकते हैं। या हमेशा के लिए डिलीट कर सकते हैं।

## अध्याय – 3

### टेक्स्ट संपादक

#### परिचय

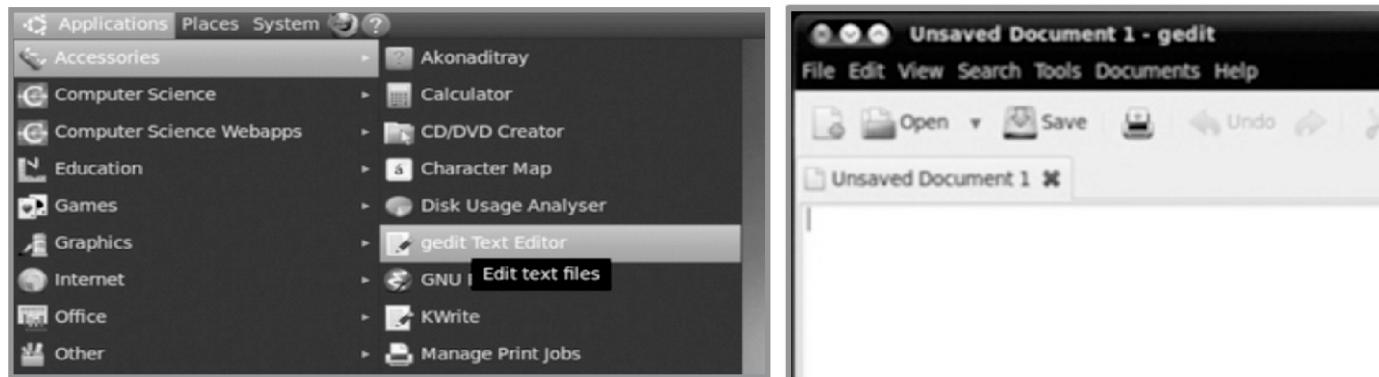
टेक्स्ट संपादक को टेक्स्ट फाइलें बनाने के लिये और संशोधन करने के लिये उपयोग किया जाता है (जैसे कार्यक्रम स्रोत (Source) फाइल के रूप में)।

एप्लिकेशन्स —> एसेसरीस मेन्यू

एप्लिकेशन्स जो टॉप पैनल में स्थित है वहाँ पर बाईं बटन से क्लिक करें।

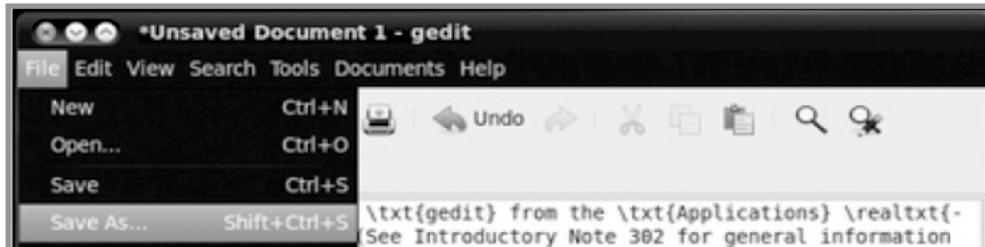
वहाँ पर दाईं ओर सब - मेनू (Sub-menu) प्रकट होता है। अब टेक्स्ट संपादक (Text Editor) के ऊपर सूचक (pointer) ले जाएँ और बाईं माउस बटन पर क्लिक करें।

अब Gedit आवेदन शुरू होता है।



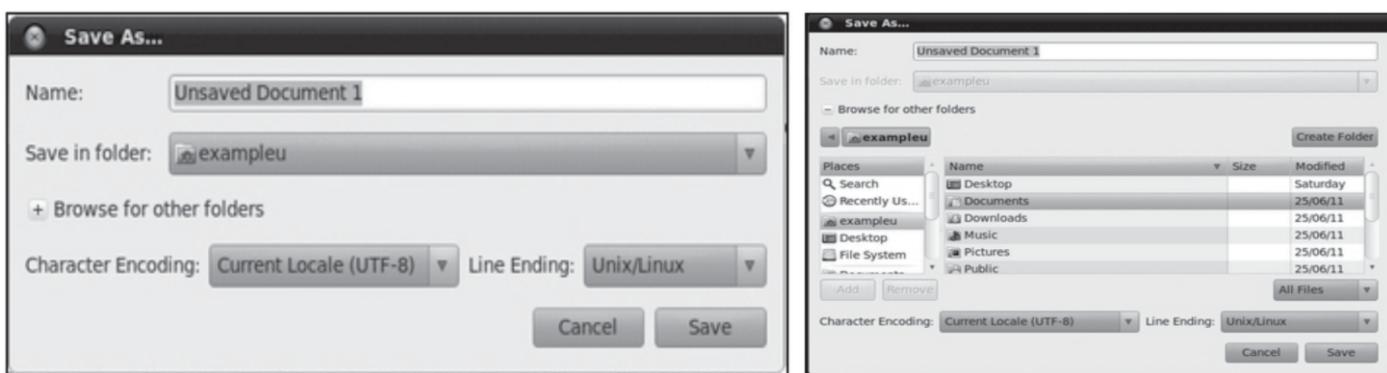
#### फाइल को बनाना और सेव करना

जब आपने फाइल में टाइपिंग करना समाप्त कर दिया है तब आप डिस्क में उस फाइल को सहेज सकते हैं। फाइल टूलबार जो टेक्स्ट संपादक विंडो में ऊपर स्थित है उसे दाएँ या बाएँ माउस बटन से क्लिक करें। वहाँ पर मेनू प्रकट होगा — वहाँ पर Save as.... का चयन करें ताकि नई फाइल सेव (Save) हो जाए।



#### अब फाइल सेव (Save) विंडो (window) प्रकट होगी।

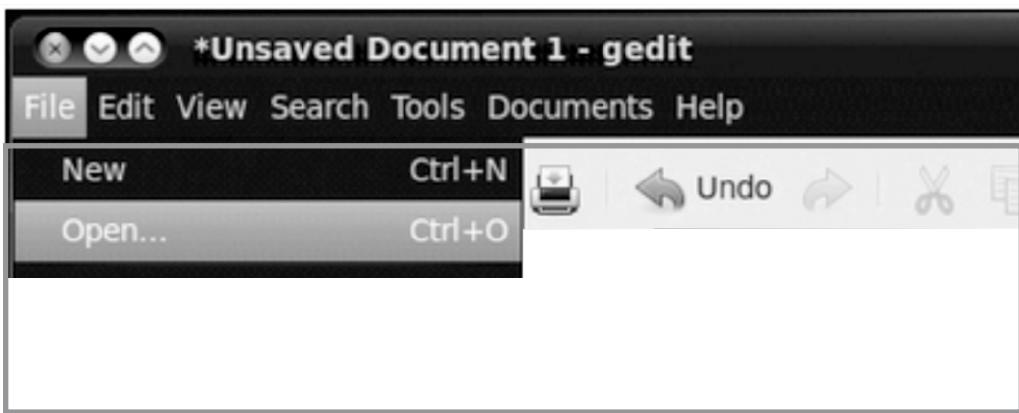
सेव विंडो (Save window) में जो नेम फील्ड (Name Field) है, उसमें फाइल का नाम Unsaved Document 1 दिया है और उसके नीचे 'Save in folder' आपको वह फोल्डर दर्शाता है जहाँ पर फाइल को रखा जायेगा।



अगर आप फाइल को नाम देना चाहते हैं तो आप Unsaved Document 1 को अपने नाम से बदल सकते हैं। क्लिक करें सेव (Save) पर ताकि आप वर्तमान फोल्डर में फाइल को सहेज सकें।

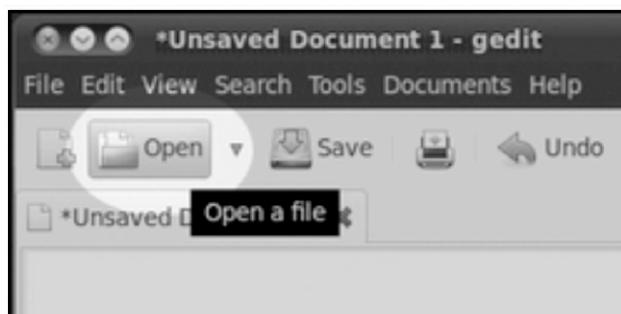
#### मौजूदा फाइल (Existing File) का सम्पादन (Editing) करना

फाइल पुल - डाउन मेनू का उपयोग करेंगे ताकि फाइल को खोला जाए और हम उसमें संपादक की सहायता के साथ संपादन कर सकें।



वैकल्पिक रूप से आप संपादक टूलबार (Editor toolbar) में स्थित ओपन आइकन (Open icon) पर क्लिक करें।

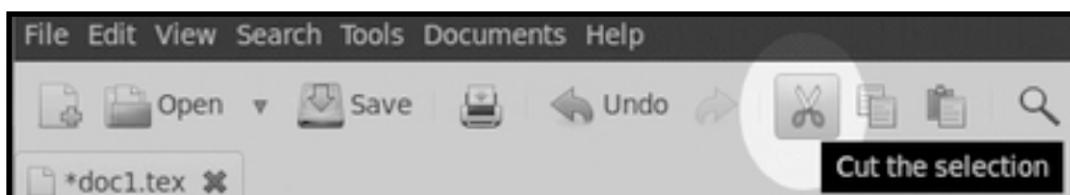
यह आपको फाइल का चयन करने की अनुमति है।



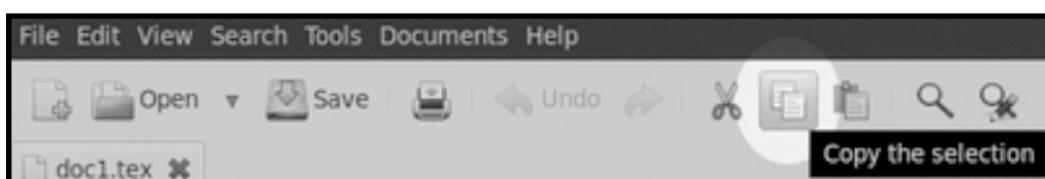
## कॉपी और चिपकाना (Paste)

आप पाठ संपादक में टेक्स्ट का चयन कर सकते हैं और फ़ाइल में कट या पेस्ट कर सकते हैं। टेक्स्ट को चिह्नित (Mark) करने के लिये माउस सूचक (Pointer) को टेक्स्ट के प्रारम्भ में ले जाएँ और बाईं माउस बटन को नीचे से पकड़े। अब पॉइंटर (Pointer) को खींचे जो चिह्नित टेक्स्ट की समाप्ति हैं और फिर वहाँ पर बटन को छोड़े, जो चिह्नित टेक्स्ट है वह रिवर्स वीडियो में प्रकाशित हो रहा है।

अगर आप चयनित टेक्स्ट को संपादक (Editor) में से हटाना चाहते हैं तो की-बोर्ड में बैक्स्पेस (Backspace) कुंजी (Key) दबाएँ या सम्पादक (Editor) टूलबार (Toolbar) में कट (Cut) आइकन (Icon) पर क्लिक करें।



अगर आपको चयनित टेक्स्ट को संपादक (Editor) बफर (Buffer) में पेस्ट करना है तो आप माउस सूचक को उस स्थान पर ले जाएँ और माउस छील (जो माउस में मध्य बटन के रूप में कार्य करता है), को नीचे क्लिक करें या संपादक टूलबार में पेस्ट (Paste) आइकन (Icon) पर क्लिक करें।



## फाइल प्रिंट करना

आप Gedit का उपयोग भी कर सकते हैं ताकि किसी भी फाइल का प्रिंट ले सकें इसलिए सबसे पहले फाइल का चयन करें अब प्रिंट करें। फाइल में प्रिंटिंग निम्न फाइल स्वरूपों के लिए सक्षम है -

- पोर्टेबल दस्तावेज़ स्वरूप (Portable Document Format) (.pdf)
- स्केलेबल वेक्टर ग्राफिक (Scalable vector Graphic) (.svg)

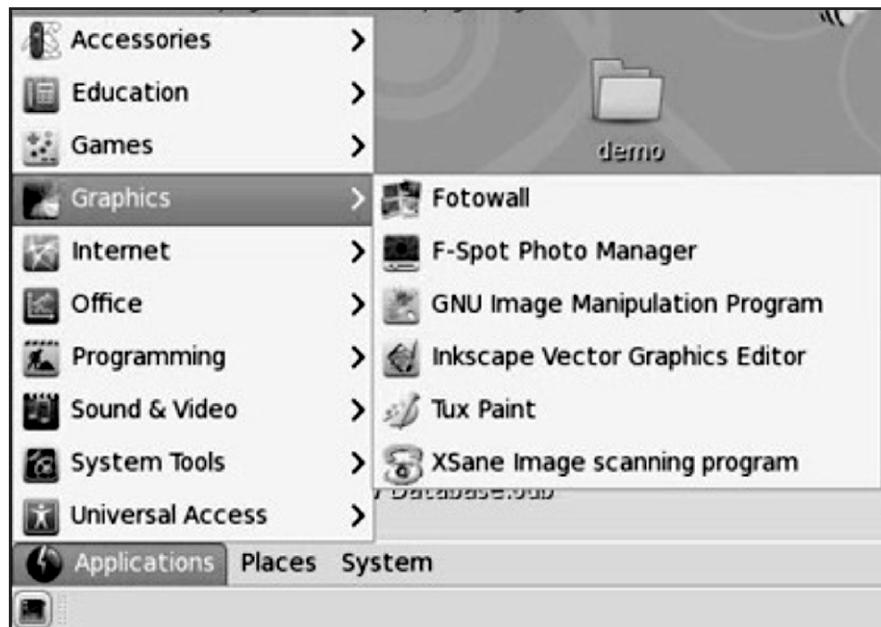
## अध्याय – 4

### टक्स पेंट

#### टक्स पेंट का परिचय

Tux Paint एक ड्राइंग प्रोग्राम है। यह एक आसान इंटरफ़ेस को, मज़ेदार ध्वनि प्रभावों को और एक उत्साहजनक कार्टून के साथ जोड़ता है। कार्टून शुभंकर प्रोग्राम का उपयोग करते वक्त बच्चों का मार्गदर्शन करता है। यह बच्चों को रचनात्मक (creative) बनाने के लिए एक खाली कैनवास और विभिन्न प्रकार के ड्राइंग उपकरण प्रस्तुत करता है।

टक्स पेंट शुरू करने के लिए Application -> Graphics -> Tux Paint का चयन करें। या पैनल से टक्स पेंट आइकन पर क्लिक करें या टर्मिनल में tuxpaint लिखें और Enter दबाएँ।



**नई पिक्चर बनाना (Create a New Picture)** टक्स पेंट खुलने के बाद एक दूसरा नया कैनवास खोलने के लिए बाईं तरफ दिये टूल्स में से आप न्यू (New) विकल्प पर क्लिक कर खोल सकते हैं। यदि आप की-बोर्ड पर Ctrl+N भी दबाये तो एक ड्राइंग पेज या कैनवास को खोल सकते हैं।

पहले से बनी हुई पिक्चर को खोलना (Open an existing picture) पहले से बनी हुई पिक्चर को खोलने के लिए, टक्स पेंट खोलने के बाद टूल्स में दियें गये ओपन के ऑप्शन पर क्लिक करने से पहले से मौजूद पिक्चर्स की विन्डो दिखाई देगी। उस विन्डो में से आप कोई भी पिक्चर सलेक्ट करके Open Button के द्वारा या उस सलेक्टेड पिक्चर के ऊपर Double Click करके Open कर सकते हैं। यदि आप की-बोर्ड पर Ctrl+O भी दबायें तो open डायलॉग खुल सकता है।

**बेसिक पेटिंग टूल्स और टेक्निक्स (Basic Painting Tools & Techniques)** टक्स पेंट में विभिन्न टूल्स, ब्रशेज़, कलर आदि दिये गये हैं जिनके द्वारा हम आकर्षक से आकर्षक पेटिंग बना सकते हैं। आइये इन टूल्स और उनके उपयोग के बारे में जानें।

**टूलबॉक्स (Toolbox)** इसके अन्दर Drawing, Editing, Save, Open, Close आदि बटन दिये गये हैं।

इनकी सहायता से ही आप अपनी मनपसंद ड्राइंग बना सकते हैं और उन्हें सेव करके आप जब चाहे किसी को दिखा भी सकते हैं। निम्न तालिका में विभिन्न महत्वपूर्ण टूल्स के बारे में जानकारी दी गयी है:

**पेंट (ब्रश)**—विभिन्न ब्रश और रंगों के उपयोग से पेंट ब्रश द्वारा आप मुक्तहस्त चित्रकारी कर सकते हैं। आप माउस बटन को पकड़ कर जैसे हिलाओगे (move) वह वैसी ही चित्रकारी करेगा।

**स्टाम्प (रबर स्टाम्प)**—स्टाम्प उपकरण (Tool) रबर स्टाम्प या स्टिकर के एक सेट की तरह है। इसकी मदद से आप अपने चित्र में पूर्व तैयार या फोटोग्राफिक छवियों को चिपका सकते हैं जैसे एक घोड़े की तस्वीर, एक पेड़ या चाँद आदि। स्टाम्प (टिकट) की विभिन्न श्रेणियाँ होती हैं; जैसे पशु, पौधे, अंतरिक्ष, वाहन, लोग आदि। दाएँ और बाएँ तीर (arrow) की सहायता से आप एक स्टाम्प से दूसरे स्टाम्प पर जा सकते हैं। कुछ स्टाम्प रंगीन होते हैं या रंगे भी जा सकते हैं। यदि कैनवास के नीचे रंग पट्टीका सक्रीय है तो स्टाम्प को तस्वीर में रखने से पहले उसे दबाकर उसका रंग बदल सकते हैं।



**न्यू (New) :** न्यू बटन पर क्लिक करने पर नई ड्राइंग (drawing) शुरू हो जायेगी।

**ऑपन (Open) :** यह आपको सभी सहजे हुए (saved) चित्रों की एक सूची दिखायेगा। किसी एक चित्र का चयन करने के लिए उस पर क्लिक करें।

**पिक्चर के किसी भाग को सलेक्ट करना (Selecting an area)** इसके लिए दिये गये पिक्चर पर राइट क्लिक करके उसे GNU Image Manipulation Program में Open करने के बाद दिये गये MenuBar में Select या Toolbox से Select Tool (Rectangle, Eclipse, Free) का प्रयोग करके आप पूरी पिक्चर या पिक्चर के किसी भाग को आप सलेक्ट कर सकते हैं।

**पिक्चर के किसी भाग को इधर-उधर ले जाना (Moving an area)** इसके लिए सलेक्ट टूल के द्वारा सलेक्ट या चुने हुए भाग को माउस के द्वारा जहाँ चाहें वहाँ ले जाया जा सकता है।

**पलटना और घुमाना (Flipping and Rotating Selection)** मैन्यूबार में इमेज पर क्लिक करने से उसके मैन्यू में दिये गये ट्रांसफोर्म बटन के द्वारा पिक्चर को क्षैतिज़ या लम्बवत अथवा घड़ी की दिशा या विपरित दिशा में घुमा सकते हैं।

**रंगों को बदलना (Inverting Colors)** इसके लिए मैन्यूबार में कलर्स के मैन्यू में दिये गये क्लिक प्दअमतज बटन पर क्लिक करने से सलेक्ट की हुई इमेज का रंग बदल जाता है।

**पिक्चर के भाग को बढ़ाना और घटाना (Stretching and Shrinking area)** इसके लिए मैन्यूबार में सलेक्ट में दिये गये ग्रिंक (Shrink) ऑप्शन पर क्लिक करने से सलेक्ट की हुई इमेज घट/सिकुड़ जाती है और ग्रो (Grow) ऑप्शन पर क्लिक करने से सलेक्ट की हुई इमेज बढ़ जाती है।

**पिक्चर के आकार को बढ़ाना (Zooming a picture)** इसके लिए मैन्यूबार में टूल्स में दिये गये ज़ूम ऑप्शन पर क्लिक करने से पिक्चर/इमेज का आकार बढ़ जाता है।

## कैलक्यूलेटर (Calculator)

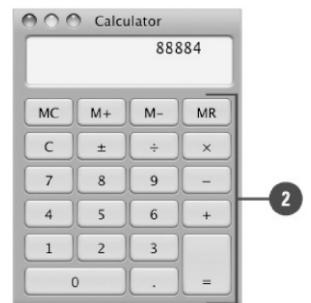
### कैलक्यूलेटर क्या है?

कैलक्यूलेटर एक Application है जो गणितीय समीकरण (Mathematical Equations) को हल करती है।

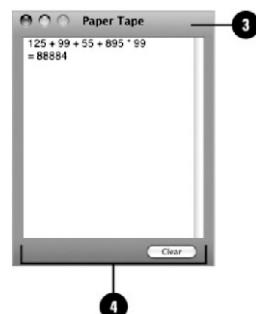
- गणितीय समीकरण (Mathematical Equations) की गणना के लिए एक उपकरण (Tool) है।
- यह मानक गणितीय संकेलन (Standard Mathematical Notation) का उपयोग करता है।
- सरल गणित के लिए एक सरल व पर्याप्त उपयोग है; जैसे - जोड़, घटाना, गुणा, विभाजित।
- यह इनपुट के लिए उत्तरदायी है और तेजी से लोड करता है।
- यह पूरी तरह से सुलभ है।

### कैलक्यूलेटर के साथ कार्य करना

- Application फोल्डर पर क्लिक करें फिर कैलक्यूलेटर आइकन पर क्लिक करें।
- गणना करने के लिए कैलक्यूलेटर के बटन पर क्लिक करें।



- विंडो मैन्यू पर क्लिक करें फिर शो पेपर टेप (Show Paper Tape) पर क्लिक करें, शो पेपर टेप डॉयलॉग आपको आपकी सभी गणना प्रदर्शित करेगा।
- पेपर टेप को रिक्त करने के लिए क्लियर (Clear) पर क्लिक करें।



- अगर आप अपनी गणना की एक पेपर कॉपी चाहते हैं तो फाइल मैन्यू पर क्लिक करें और फिर प्रिंट टेप (Print Tape) पर क्लिक करें।

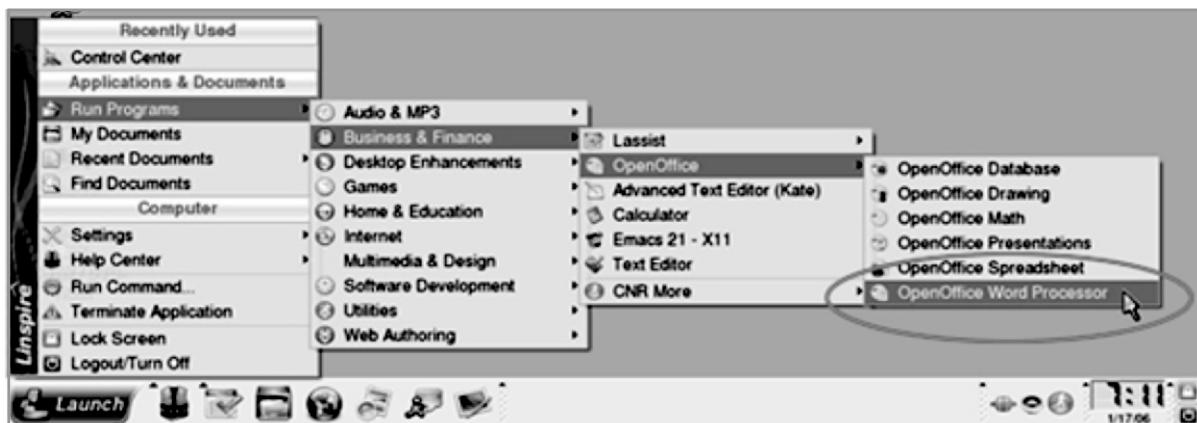
## अध्याय – 5

### ओपन ऑफिस राइटर

#### परिचय –

Open Office Writer, Open office.org सॉफ्टवेयर पैकेज का एक वर्ड प्रोसेसर है। राइटर विभिन्न स्वरूपों में दस्तावेजों (Documents) को खोलने और सहजने में सक्षम है। यह दस्तावेज (Document) को PDF स्वरूप (Format) में निर्यात (Export) करने की क्षमता रखता है।

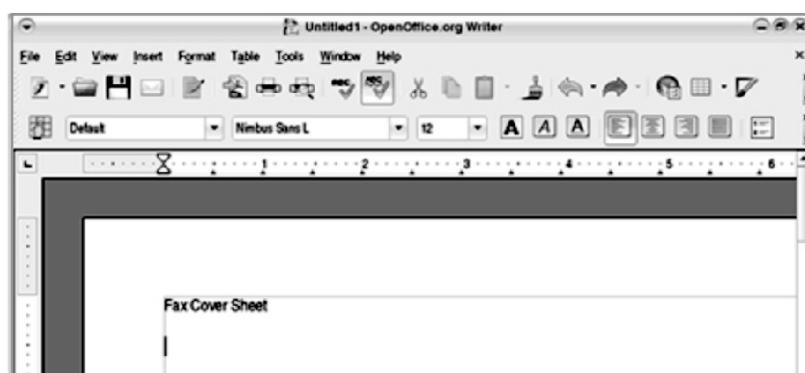
ओपन ऑफिस शुरू करने के लिए क्रिकेट करें –



Launch – Run Programs – Business and finance – Open office – Open office word Processor

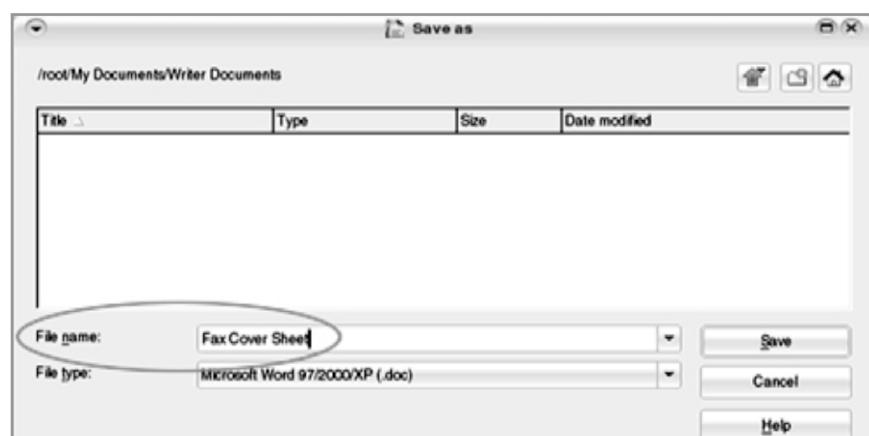
#### एक नया दस्तावेज बनाना

- 1) फाइल पर क्लिक करें
  - 2) न्यू पर क्लिक करें
- आपकी स्क्रीन इस प्रकार दिखाई देगी।



#### दस्तावेज को सेव करना

- 1) फाइल मैन्यू में save as पर क्लीक करें।



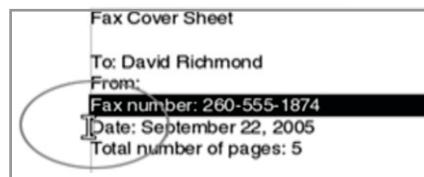
2) फाइल नेम में वो नाम लिखें जिससे आप अपना दस्तावेज सेव करना चाहते हैं।

3) सेव **Save** पर क्लिक करें।

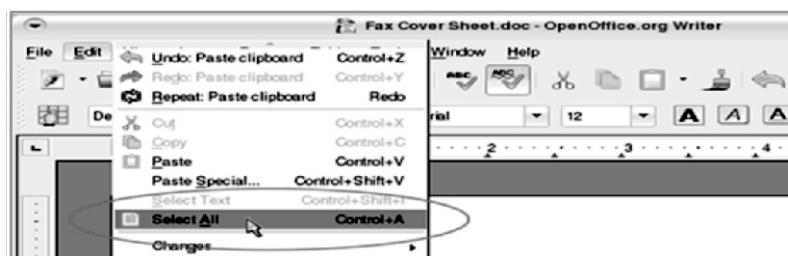
## कट, कॉपी और चिपकाना और टैक्सट मूव करना

### कट करना और मूव करना

1) अक्षर के स्टार्ट में क्लिक करें उसे माउस के साथ खीचें और सिलैक्ट कर लें।

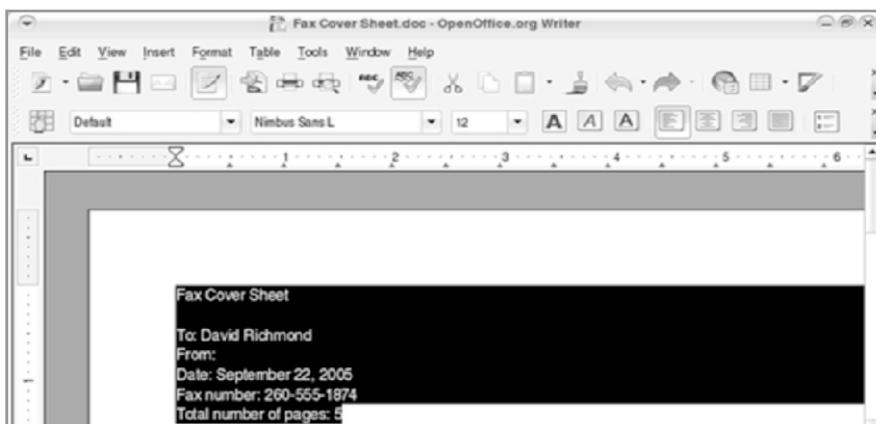


2) कट पर क्लिक करें।



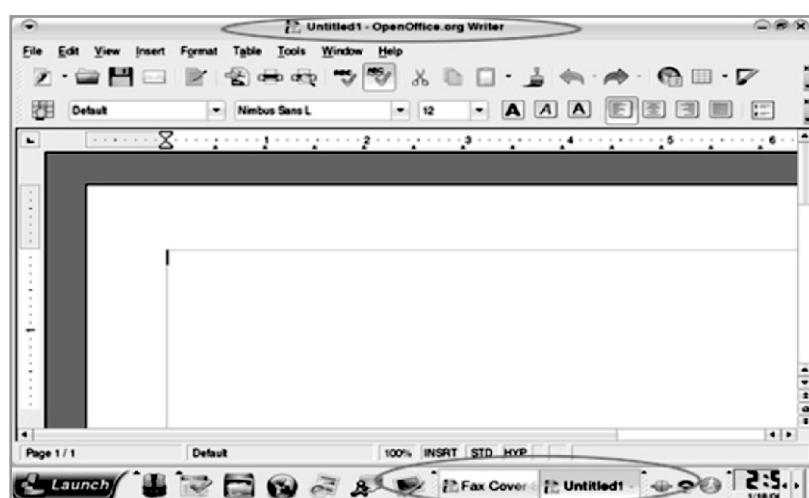
## पेस्ट करना और चिपकाना

1) किसी भी लिखित टेक्स्ट को सिलैक्ट करें।

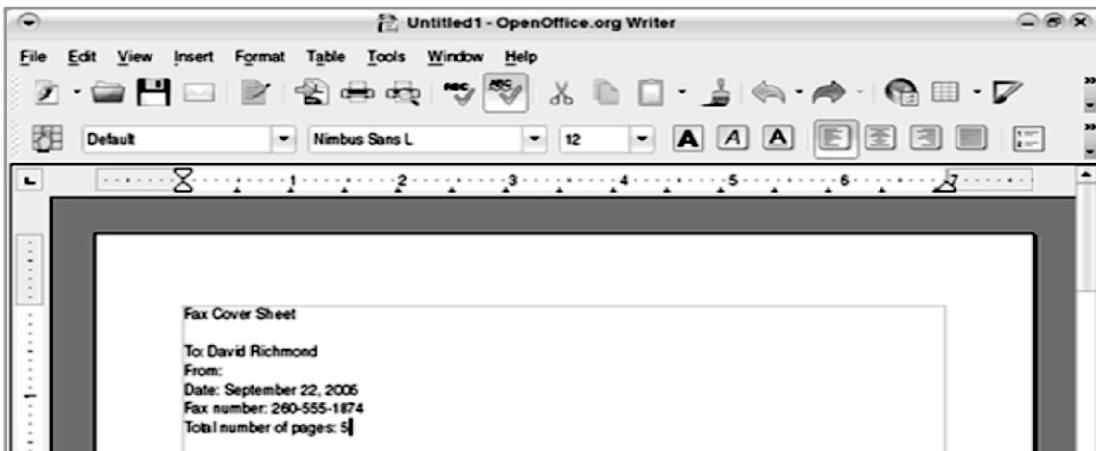


2) कॉपी के आइकन  पर क्लिक करें।

3) फाइल मैन्यू में जाकर न्यू पर क्लिक करें।

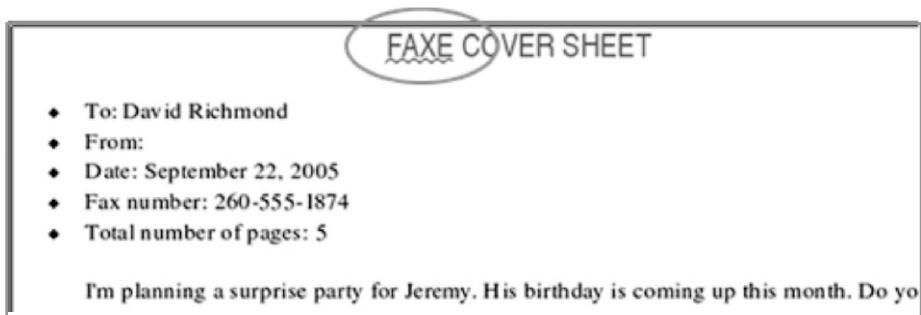


4) पेस्ट आइकन  पर क्लिक करें।

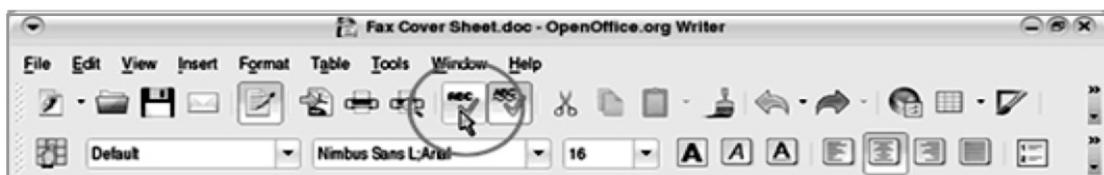


### शब्द की जांच (spell check)

1) अगर कोई अक्षर सही नहीं है तो उसके नीचे लाल रंग की रेखाएँ दिखाई देगी।



2) उसे ठीक करने के लिए आइकन  पर क्लिक करें।



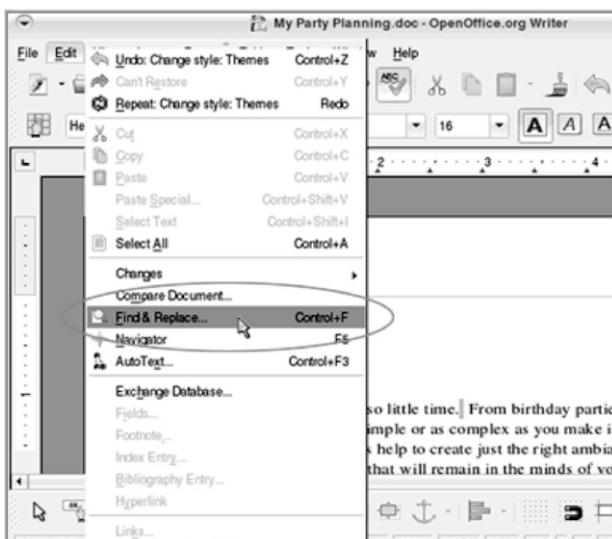
3) और आपको निम्न स्क्रीन दिखाई देगी। दिए हुए शब्दों में से सही शब्द का चयन करें।



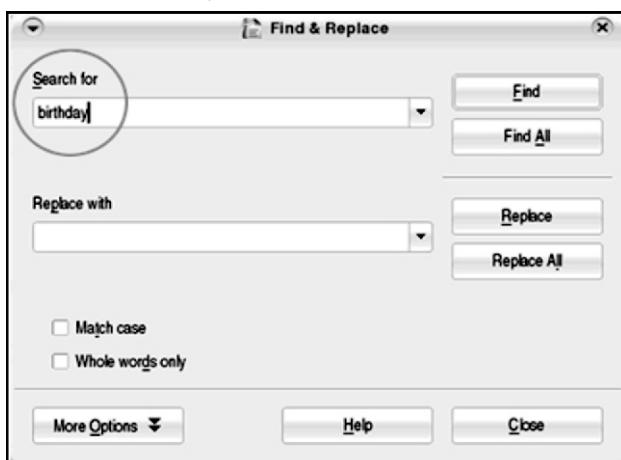
3) change **Change** बटन पर क्लिक करें।

### शब्द को ढूढ़ना (find a word)

1 कर्सर को my party planning दस्तावेज की स्टार्ट में रखें।



2 मैन्यू पट्टी में एडिट पर क्लिक करें, find and replace पर क्लिक करें।

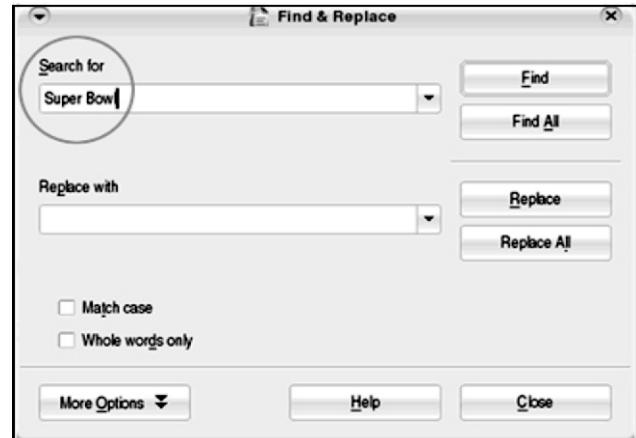
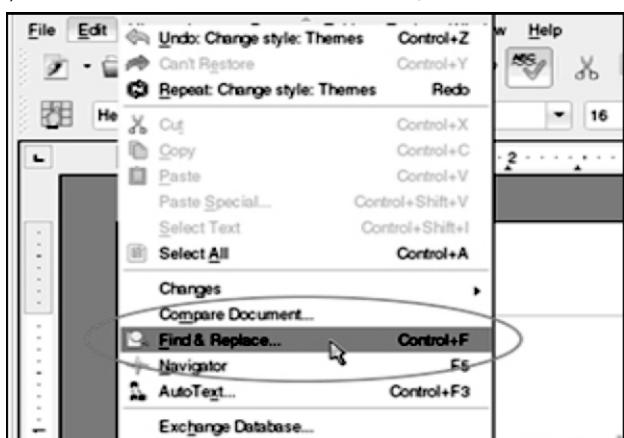


3 **Find** **Close** पर क्लिक करें।

### अक्षरों को बदलना (replace a word)

1) दस्तावेज के स्टार्ट पर कर्सर रखें

2) एडिट पर क्लिक करें, find and replace पर क्लिक करें।



Replace with में Championship Game

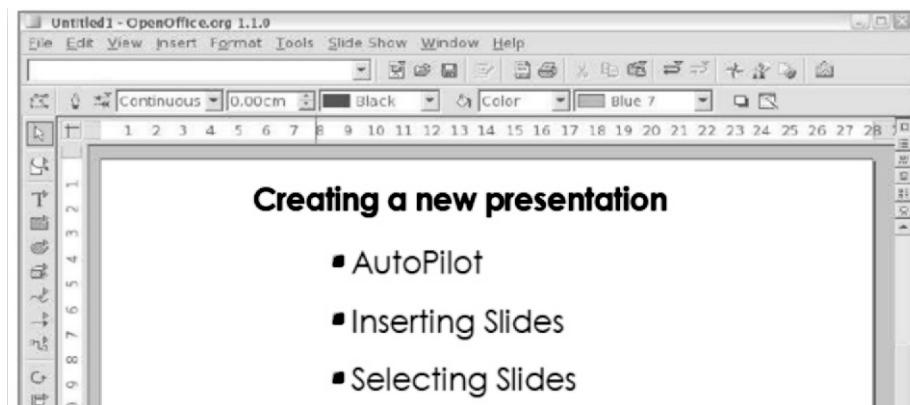
6. **Replace** **Close** **Save** पर क्लिक करें।

## अध्याय – 6

### ओपन ऑफिस इम्प्रैस

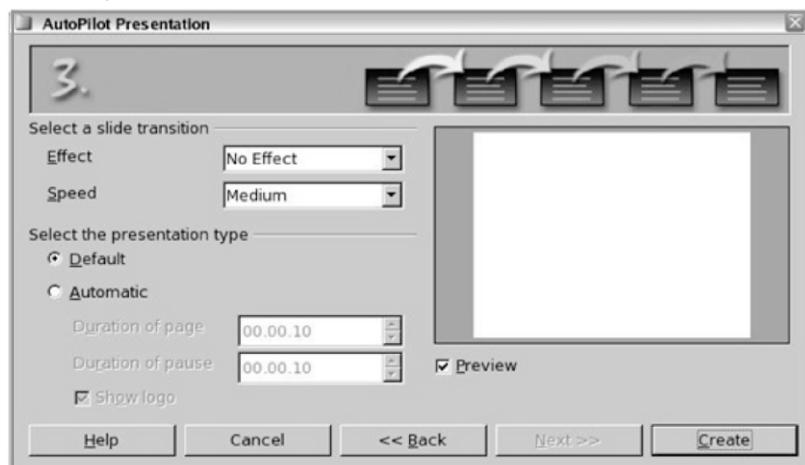
#### इम्प्रैस परिचय

ओपन ऑफिस इम्प्रैस free सॉफ्टवेयर है जो कि openoffice. Org के द्वारा विकसित और संगठित किया जाता है। ओपन ऑफिस सेट माइक्रोसोफ्ट ऑफिस (Microsoft office) के वर्ड (Word), Excel और पावर पाइंट (Power Point) जैसे उपकरणों की तुलना में राइटर (writer), कैल-सी (calc), इम्प्रैस(impress) और ड्रा (Draw) जैसे उपकरण प्रदान करता है।

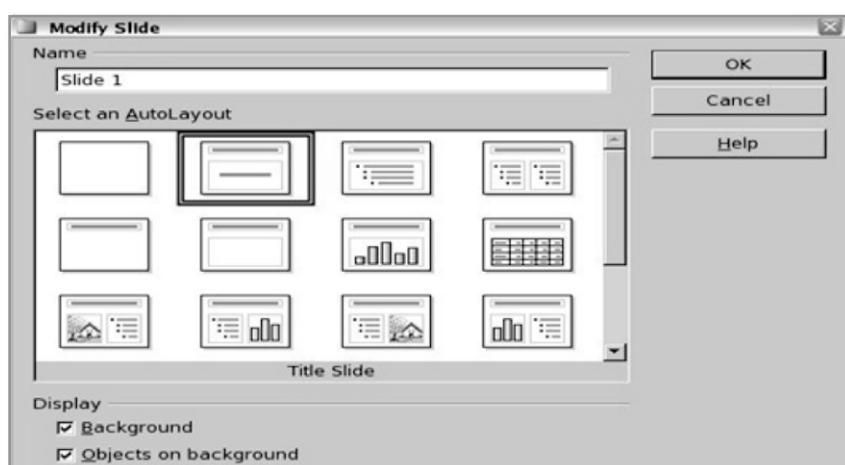


open office. Org शुरू करने के बाद Auto Pilot presentation विंडो प्रकट होती है।

#### एक नई प्रस्तुति (Presentation) बनाना



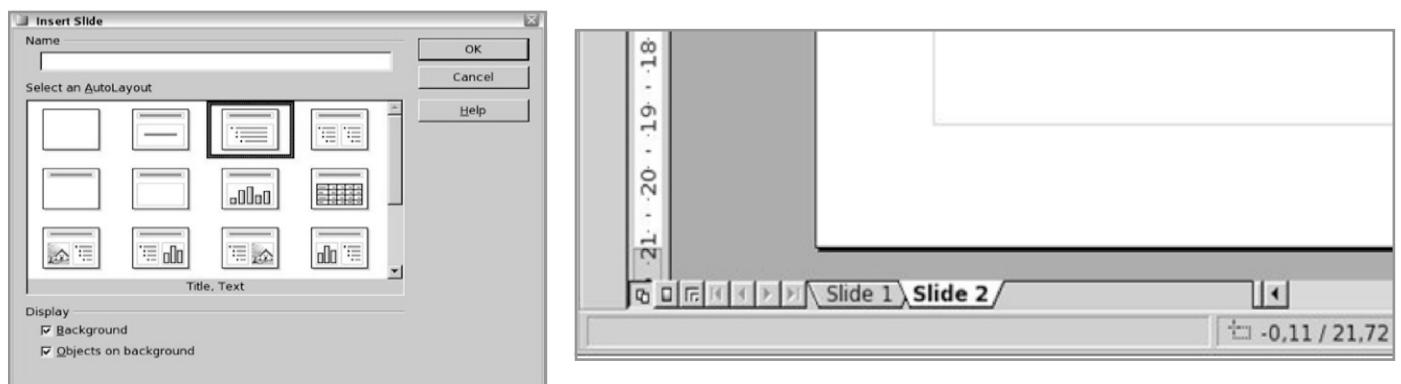
- प्रभाव विकल्प (Effect option) प्रस्तुति में सभी स्लाइड्स के बीच संक्रमण (transitions) बनाता है। कोई संक्रमण प्रभाव न देने के लिए NO effect का चयन करें। संक्रमण (Transitions) को बाद में जोड़ा या बदला जा सकता है। autopilot को समाप्त करने के लिए "Create" पर click करें।



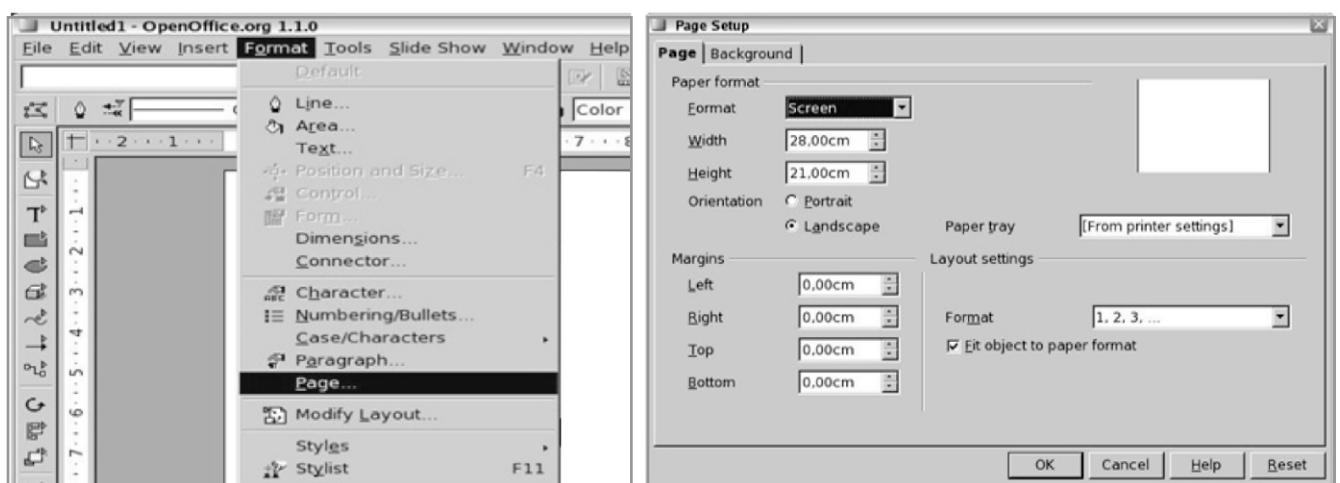
- उपरोक्त चरश में नाम (name) क्षेत्र में स्लाइड के लिए शीर्षक लिखें। “Select an Autolayout” खंड से किसी भी थंबनेल स्लाइड पर क्लिक करें। फिर “OK” पर क्लिक करें।



- प्रभाव विकल्प (Effect option) प्रस्तुति में सभी स्लाइड्स के बीच संक्रमण (transitions) बनाता है। कोई संक्रमण प्रभाव न देने के लिए NO effect का चयन करें। संक्रमण (Transitions) को बाद में जोड़ा या बदला जा सकता है। autopilot को समाप्त करने के लिए “Create” पर click करें।



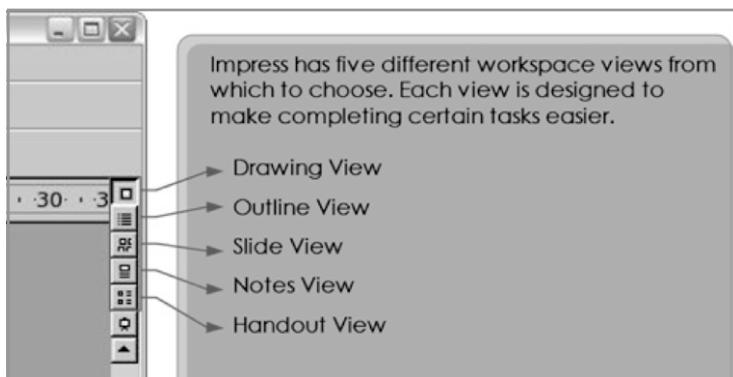
- स्लाइड का चयन (Selecting slider):-** हर स्लाइड के लिए कार्यस्थान के नीचे एक नई (new) स्लाइड टैब होती है। इस टैब को प्रदर्शित करने के लिए स्लाइड टैब पर क्लिक करें।
- पेज का स्वरूपश (Formatting) करना:** फॉरमेट पर जाएँ और “page” पर क्लिक करें। इस विडो में आप पेज के स्वरूप, Orientation और पृष्ठ के मार्जिन को बदल सकते हैं।



- स्लाइड का स्वरूपश (Formatting Slides):** फॉरमेट मेनू से “Modify Layout” का चयन करने पर संशोधित स्लाइड विंडो प्रकट होगी। “Select on auto layout” खंड से एक नए लेआउट का चयन करके लेआउट को संशोधित करें।



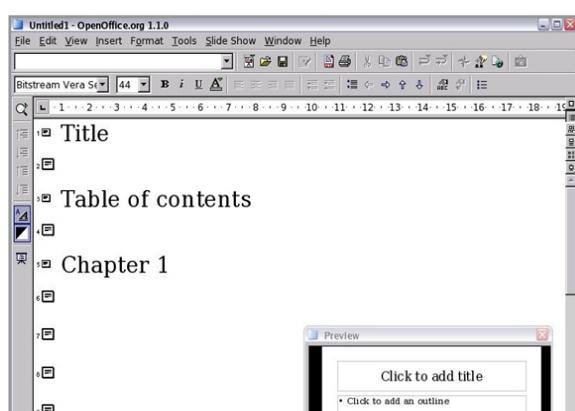
## कार्यस्थान दृश्य (Impress views)



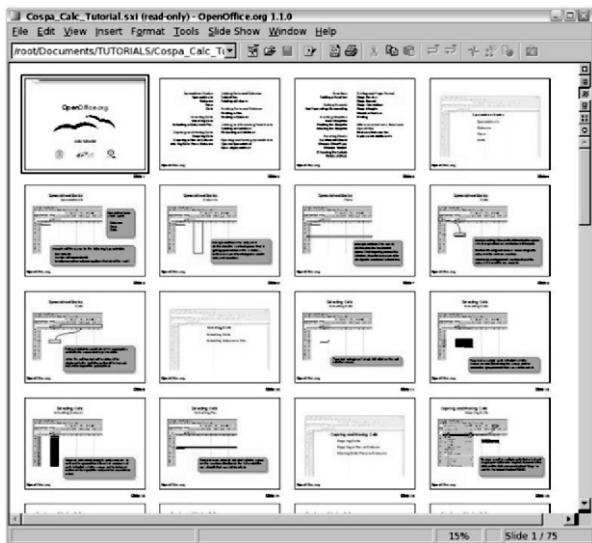
- 1) **ड्राइंग व्यू (Drawing View):-** अलग-अलग व्यू बनाने के लिए ड्राइंग व्यू मुख्य दृश्य है। इस व्यू का उपयोग हम डिजाइन, ग्राफिक्स और एनीमेशन के लिए करते हैं।



- 2) **रेखांकित (outline) व्यू:-** रेखांकित व्यू हर स्लाइड के लिए विषय शीर्षक, बुलेटेड(bulleted) सूचियों और क्रमांकित(numbered) सूचियों को रेखांकित रूप में दिखाता है। इस दृश्य की मदद से आप स्लाइड्स के क्रम को पुनःव्यवस्थित, शीर्षक को संपादित (edit), आइटम्स की सूची के क्रम को पुनःव्यवस्थित और नई स्लाइड जोड़ सकते हैं।



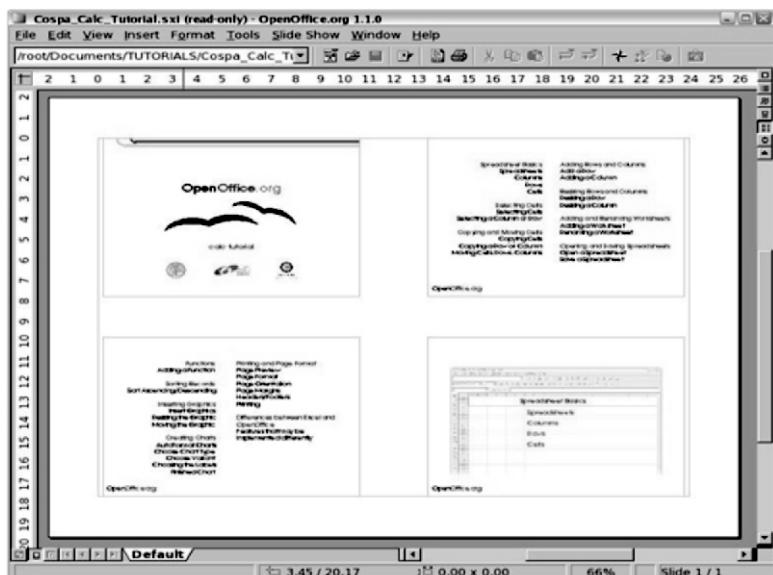
3) स्लाइड व्यूः (**Slide view**) स्लाइड व्यू स्लाइड्स के क्रम को पुनः व्यवस्थित करने के लिए, एक समय पर स्लाइड शो के उत्पादन के लिए या स्लाइड्स के बीच संक्रमण (transitions) जोड़ने के लिए हर स्लाइड का छोटा संस्करण (version) दिखाता है।



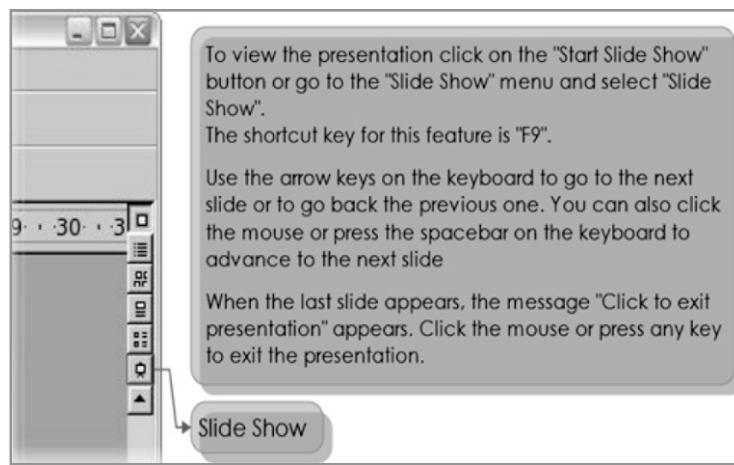
4) नोट्स व्यू (**Notes view**) नोट्स व्यू आपको प्रत्येक स्लाइड में नोट्स जोड़ने की सुविधा देता है जो कि प्रस्तुति (Presentation) के समय दिखावाई नहीं देते। आप इन नोट्स को मुद्रित कर सकते हैं। और इनका उल्लेख प्रस्तुति के समय दे सकते हैं।



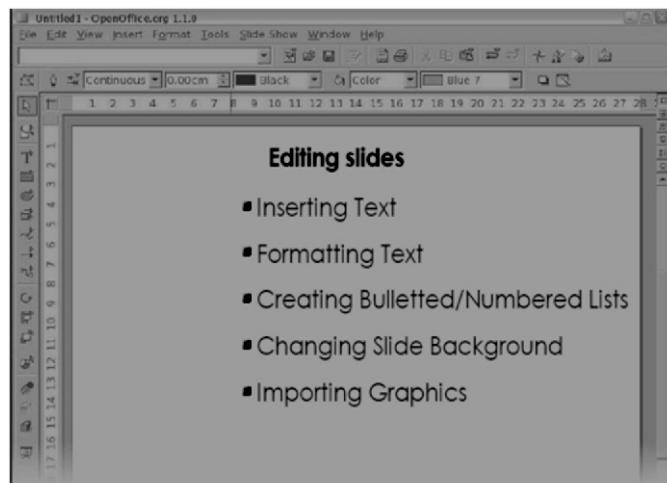
5) हैंडआउट व्यू (**Handout View**) हैंडआउट व्यू प्रस्तुति के कई स्लाइड कम कर देता है और उन्हें कुशलता से Drag & Drop कर के व्यू में पुनर्व्यवस्थित (rearrange) कर देता है।



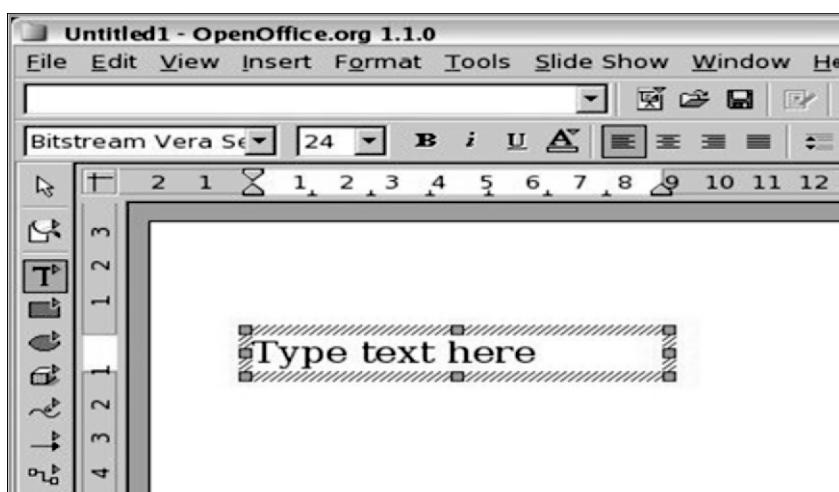
## स्लाइड शो चलाना (Running Slider Show)



## स्लाइड संपादन (Editing Slides)

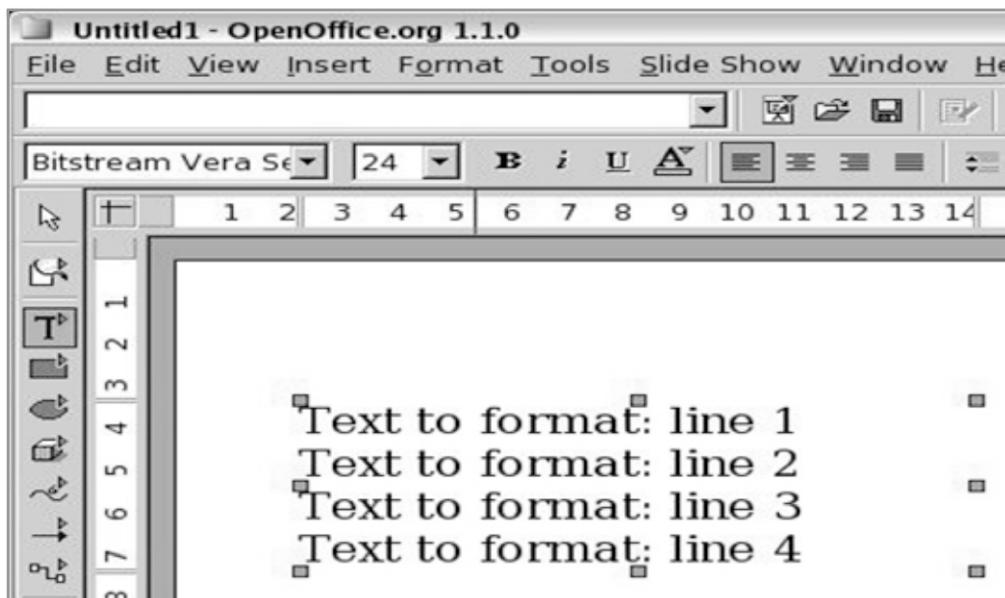


## टेक्स्ट सम्पादित करना (Inserting Text): -

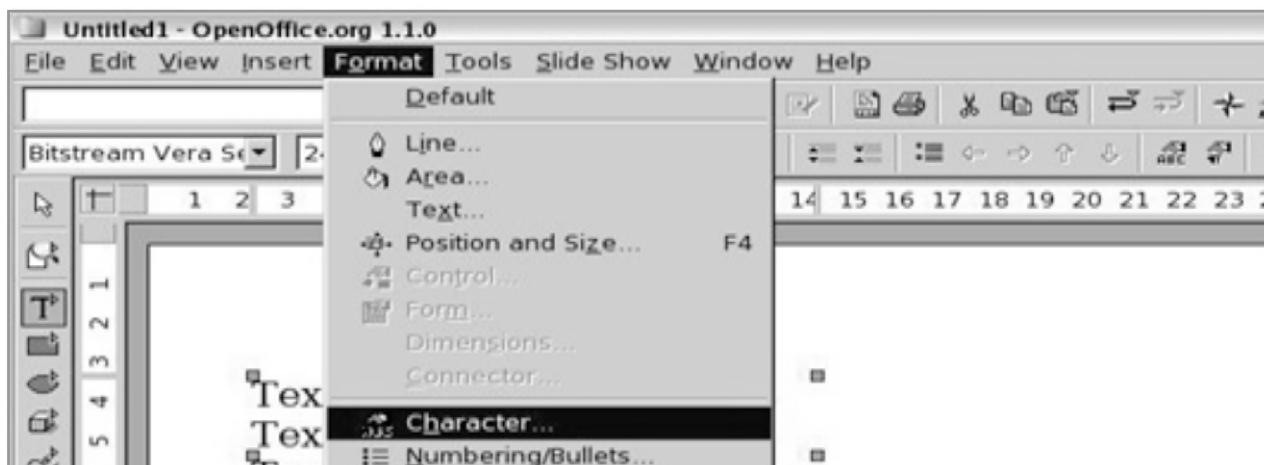


- मुख्य उपकरण पट्टी (Toolbar) में टेक्स्ट आइकन पर क्लिक करें।
- बाक्स बनाने के लिए स्लाइड पर क्लिक करें और खींचें, खत्म होने पर माउस को छोड़ दें।
- अब कर्सर टेक्स्ट बाक्स में दिखाई देगा जिसका मतलब है कि वह अब Edit मोड में है।
- बाक्स में पाठ (Text) लिखें।
- बाक्स को अचयनित (deselect) करने के लिए बाक्स के बाहर क्लिक करें।

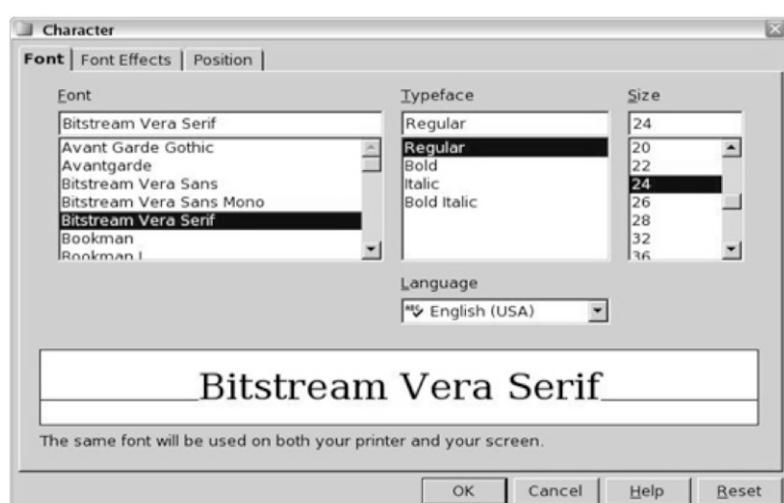
## पाठ स्वरूपण (FORMATTING TEXT)



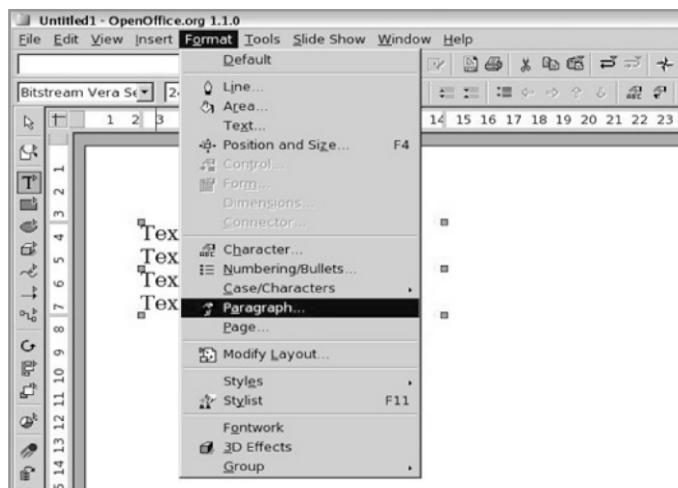
- टेक्स्ट फॉरमेट करने से पहले उसे सिलेक्ट (Select) करें। टेक्स्ट बाक्स का सारा टेक्स्ट फॉरमेट करने के लिए टेक्स्ट बाक्स के बॉर्डर पर क्लिक करें। अब कोई भी स्वरूपण बदलाव करने पर वह पूरे टेक्स्ट पर लागू होगा। पाठ (Text) का केवल एक हिस्सा स्वरूपित करने के लिए, पाठ पर एक बार क्लिक करें। फिर जिस भाग को फॉरमेट करना है उसका चयन करने के लिए उस पर क्लिक करके खीचें। स्वरूपण परिवर्तन केवल चयनित पाठ पर ही लागू होगा।



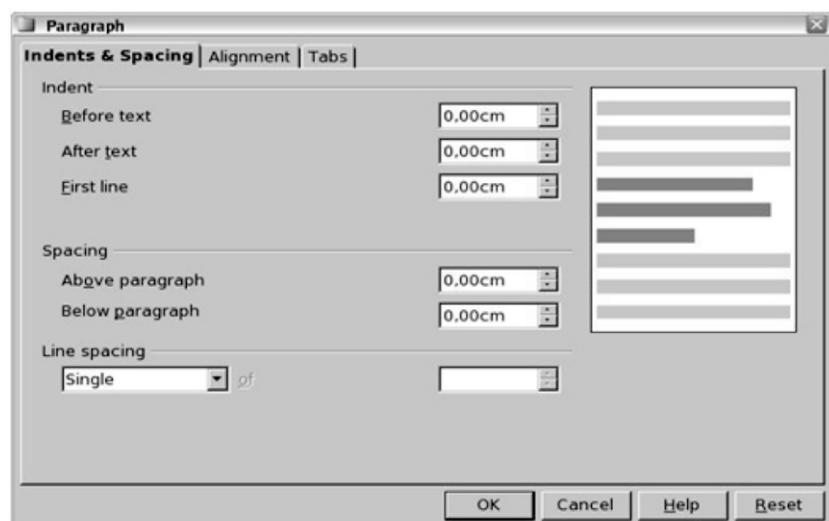
वर्ण स्वरूपण विकल्पों को देखने के लिए फॉरमेट मेनू से “अक्षर” चुनें या आजेक्ट पट्टी पर कैरेक्टर बटन पर क्लिक करें।



इस विडो में आप पाठ (Text) का फॉन्ट, टाइफेस (typeface) और आकार निर्दिष्ट कर सकते हैं। विडो के नीचे बने प्रीव्यू में आप चयनित फॉन्ट का पूर्वावलोकन (प्रीव्यू) देख सकते हैं।

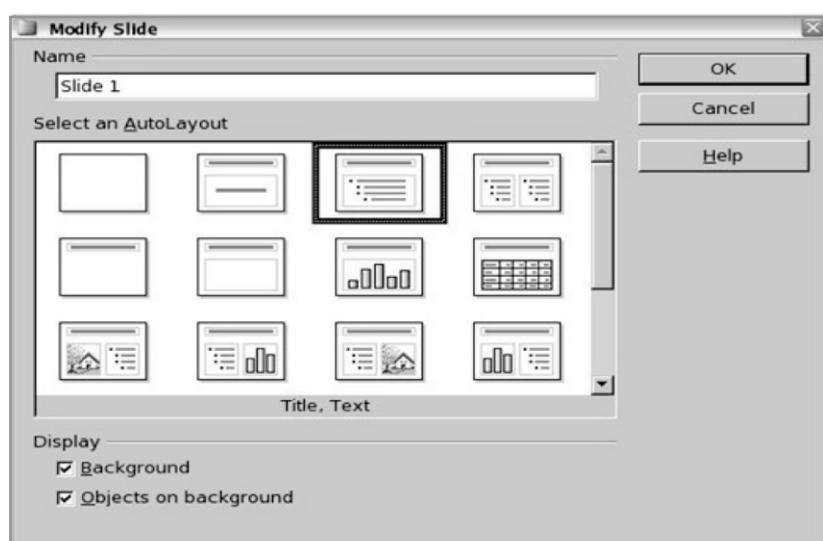


अनुच्छेद स्वरूपण विकल्पों को देखने के लिए फॉरमेट मेनू से "Paragraph" का चयन करें या वस्तु पट्टी (Object bar) पर अनुच्छेद (Paragraph) बटन पर क्लिक करें।



इस विडो में आप पैराग्राफ के बारे में विकल्प निर्दिष्ट कर सकते हैं।

## बुलेटिड/क्रमांकित सूचियाँ बनाना (Creating bulleted/ numbered lists)



## अध्याय – 7

### इन्टरेट का परिचय



**इंटरनेट (Internet)** इंटरनेट नेटवर्कों का वर्ल्ड वाइड नेटवर्क है। इंटरनेट इंटरनेशनल नेटवर्क का संक्षिप्त रूप है। यह विभिन्न ऑफरिंग सिस्टम के लाखों कम्प्यूटरों का समूह है, जो किसी संचार माध्यम जैसे टेलीफोन, रेडियो तथा सैटेलाइट द्वारा आपस में जुड़े रहते हैं। ये जुड़े हुए कम्प्यूटर एक - दूसरे के संपर्क में रहते हैं। आइए देखें कि भिन्न - भिन्न कम्प्यूटर हार्डवेयर इंटरनेट के लिए किस प्रकार कार्य करते हैं।

**इंटरनेट का इतिहास (History of Internet)** वास्तव में इंटरनेट सुरक्षा कारणों के लिए सैन्य शक्तियों द्वारा उपयोग किया जाने वाला प्रयोजन या जिसका उपयोग U.S. के सुरक्षा विभागों द्वारा होता था, जिसमें सुरक्षा के नये संसाधनों का प्रयोग एवं खोज को अति उन्नत कम्प्यूटर एवं Networking की सहायता से किया जाता था।

लगभग 1970 में Advance Research Project Agency जो सुरक्षा विभाग का एक अंग था, उसने ARPAnet नाम के नेटवर्क का आरम्भ किया जिसे आज हम इंटरनेट के नाम से जानते हैं। जिसके प्रारम्भ में इसने मात्र 4 कम्प्यूटर शामिल थे।

सन् 1970 में ही ARPAnet ने अपना विस्तार Military विभागों के साथ अन्य विभागों में भी कर लिया, जब विभिन्न विश्वविद्यालय एवं अन्य कम्पनियों द्वारा सुरक्षा साधनों की शोध के लिए इसका उपयोग करना शुरू किया तो धीरे - धीरे इसका कार्य क्षेत्र बढ़ता गया।

1970 के अन्त तक ARPAnet का उपयोग अत्यधिक बढ़ गया। ARPAnet में अब तक Package switch node Technology के स्थान पर TCP/IP के संचार मानकों का उपयोग शुरू किया, TCP/IP Communication standard का सबसे महत्वपूर्ण लाभ यह था कि इसमें असंरच्य नेटवर्क एवं कम्प्यूटरों को शामिल किया जा सकता था। साथ ही इसका उपयोग लगभग सारे प्रकार के कम्प्यूटर पर किया जा सकता था। लगभग 1983 तक ARPAnet से जुड़े सभी कम्प्यूटरों द्वारा TCP/IP का उपयोग अनिवार्य हो चुका था।

सन् 1980 की शुरूआत में National science foundation में ARPAnet का एक अन्य मॉडल NSFnet का उपयोग शुरू किया। अतः अनेक कम्पनियों एवं विश्वविद्यालयों में जो NSFnet का हिस्सा हैं ये अब हो स्वतः ARPAnet का भी हिस्सा बना गये।

दोनों ही नेटवर्क में समानता ये थी कि दोनों ही TCP/IP का उपयोग करते थे, अतः दोनों ने एक दूसरे की सहायता या मिलकर काम करना प्रारम्भ कर दिया और 1980 के अन्त तक NSFnet ने ARPAnet को अपने में समाहित कर लिया। लगभग उसी समय NFSnet से असम्बन्धित दो नेटवर्क Usenet एवं Bitnet का प्रारम्भ यूज़र (user) को मुफ्त सेवाएँ प्रदान करने के लिए किया गया।

जब इन दो असम्बन्धित नेटवर्क का प्रचलन बढ़ने लगा तो इनके यूज़र को इन नेटवर्क के आपस में जोड़ने की आवश्यकता महसूस होने लगी। तब इनमें सम्बन्ध स्थापित किया गया ताकि News, Mail आदि को एक से दूसरे नेटवर्क पर भेजा जा सके। Compuserve व American online जैसे व्यावसायिक नेटवर्क के आगमन से कम्प्यूटर स्वयं को अनेक नेटवर्क का यूज़र महसूस करने लगे।

**इन्टरनेट के लाभ (Advantages of the Internet)** इन्टरनेट सूचना का बहुत बड़ा भण्डार है। यह सभी विषयों पर सूचना उपलब्ध कराता है और संसार भर में कहीं से भी इसे access किया जा सकता है। आपको इन्टरनेट को access करने के लिए केवल एक PC, Modem और एक Telephone Line, जिसके द्वारा आप Internet Service Provider (ISP) से जुड़ते हैं, की आवश्यकता होती है। Internet Service Providers वे कम्पनियाँ हैं जो इन्टरनेट से access प्रदान करती हैं।

**नीचे दिये गये सभी एक ही समय में इन्टरनेट हैं –**

- Network
- माध्यम (Medium)
- बाजार (Marketplace)
- ट्रान्जेक्शन प्लेटफार्म (Transaction Platform)
- सूचना का स्रोत (Source of Information)

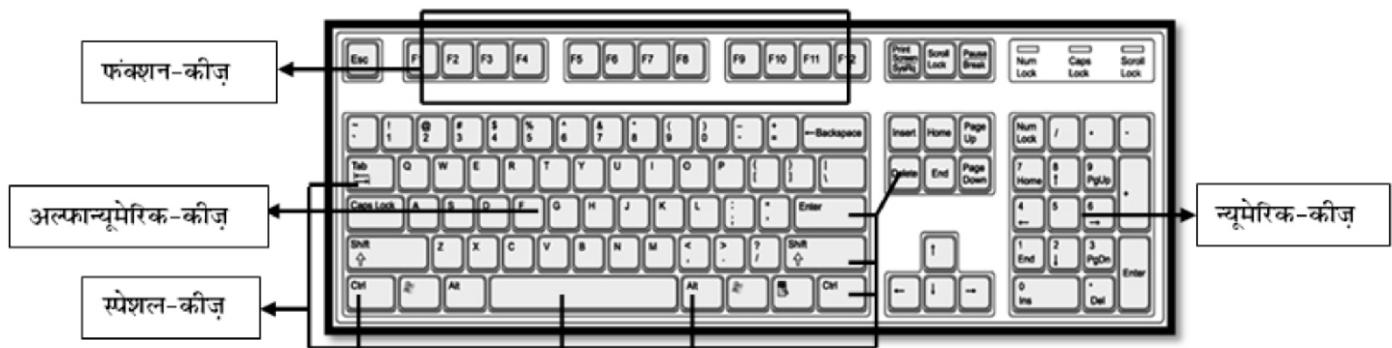
## अध्याय – 8

### टाईपिंग का अभ्यास

#### टाईपिंग अभ्यास द्वारा हाथों का अनुभव (Hands on Experience for Typing practice)

टाईपिंग के अभ्यास के लिए आप अपने शिक्षक की सहायता से कम्प्यूटर में कोई भी Typing Tutor के प्रोग्राम को शुरू करें और Typing की Training को पूरा करें। टाईपिंग का अभ्यास करने के लिए आपको Keyboard में दिये गये निम्नलिखित चीजों कीजानकारी आवश्यक है :

- **की-बोर्ड (Keyboard) का परिचय:** की-बोर्ड (Keyboard) का निर्माण सन 1860 में C.L.Sholes द्वारा किया गया था जिस की-बोर्ड को Universal Keyboard के नाम से जानते हैं। इस की-बोर्ड में कई प्रकार के बटन्स का प्रयोग हुआ है जैसे - एल्फान्यूमेरिक - कीज़, पनक्चुएशन - कीज़, स्पेशल - कीज़। इन कीज़ के अन्तर्गत क्या - क्या आता है वो नीचे दर्शाया गया है :



- **एल्फान्यूमेरिक - कीज़ (Alphanumeric Keys) :** इसके अन्तर्गत की-बोर्ड में दी गई Letters Keys और Numberin Keys आते हैं। जिनकी सहायता से हम किसी भी प्रोग्राम में कुछ भी टाईप कर सकते हैं। जैसे यदि आकाश 123 टाईप करना है तो Letters Keys और Numbering Keys की सहायता से हम यह शब्द टाईप कर सकते हैं।
- **पनक्चुएशन - कीज़ (Punctuation Keys) :** इसके अन्तर्गत की-बोर्ड में दी गई कीज़ जैसे कि - कॉमा, सेमीकॉलन, ब्रैकेट्स आदि और सभी गणितीय ऑपरेटर जैसे कि - जोड़ का ऋणात्मक चिन्ह और बराबर का चिन्ह आदि आते हैं।
- **स्पेशल - कीज़ (Special Keys) :** इसके अन्तर्गत की-बोर्ड में दी गई पर कीज़ के बाद बची हुई अन्य सभी कीज़ जैसे कि - फंक्शन - कीज़, टैब - की, एल्ट - की, बैकस्पेस - की, एन्टर - की, एसकेप - की, कंटरोल - कीज़, ऐरो - कीज़, डीलिट - की आदि आते हैं। इसमें दिये गये सभी कीज़ विभिन्न प्रकार से प्रोग्राम में कार्य करते हैं :
- **फंक्शन - कीज़ (Function Keys) :** Function Keys में दिये कीज़ विभिन्न प्रकार से प्रोग्राम में प्रयोग होते हैं जैसे -

<b>F1</b>	किसी प्रोग्राम में कार्य करते समय जब हमें Help की जरूरत होती है तो उसे हम इस ज्ञानल के द्वारा प्राप्त कर सकते हैं।
<b>F2</b>	किसी फाईल और फोल्डर का नाम बदलने के लिए प्रयोग किया जाता है।
<b>F3</b>	इस फंक्शन का प्रयोग अलग - अलग सॉफ्टवेयर के लिए अलग - अलग होता है। जैसे - विंडोज़ के किसी भी Version में Search Dialog Box लाने के लिए आदि।
<b>F4</b>	इस फंक्शन का प्रयोग अलग - अलग सॉफ्टवेयर के लिए अलग - अलग होता है। जैसे - OpenOffice.org Writer में इसको Press करने पर Data Source की एक Window open हो जाती है। इस Window को हम View Tab के द्वारा भी Open कर सकते हैं।

<b>F4</b>	इस फंक्शन का प्रयोग अलग - अलग सॉफ्टवेयर के लिए अलग - अलग होता है। जैसे - OpenOffice.org Writer में इसको च्तमे करने पर Data Source की एक Window open हो जाती है। इस Window को हम View Tab के द्वारा भी Open कर सकते हैं।
<b>F5</b>	इस फंक्शन का प्रयोग Refresh करने के लिए प्रयोग होता है।
<b>F6</b>	इस फंक्शन का प्रयोग अलग - अलग सॉफ्टवेयर के लिए अलग - अलग होता है। जैसे - OpenOffice.org Writer में इसके द्वारा Menu Bar में दिये गये File, Edit, Insert, Format, Table, Tools, Window & Help को सेलेक्ट कर सकते हैं।
<b>F7</b>	इस फंक्शन का प्रयोग अलग - अलग सॉफ्टवेयर के लिए अलग - अलग होता है। जैसे - OpenOffice.org Writer में इसको Press करने पर Spelling Check करने की एक Window Open हो जाती है।
<b>F8</b>	इस फंक्शन का प्रयोग अलग - अलग सॉफ्टवेयर के लिए अलग - अलग होता है।
<b>F9</b>	इस फंक्शन का प्रयोग अलग - अलग सॉफ्टवेयर के लिए अलग - अलग होता है।
<b>F10</b>	Menu Bar को क्रियाशील (Active) बनाने के लिए इस बटन का प्रयोग किया जाता है। जैसे - OpenOffice.org Writer में इसके द्वारा Menu Bar में दिये गये File Tab के सभी Option Open हो जायेंगे अर्थात् Show करने लगेंगे।
<b>F11</b>	इस फंक्शन का प्रयोग अलग - अलग सॉफ्टवेयर के लिए अलग - अलग होता है। जैसे - OpenOffice.org Writer में इसको Press करने पर Styles and Formatting की Window Open हो जाती है।
<b>F12</b>	इस फंक्शन का प्रयोग अलग - अलग सॉफ्टवेयर के लिए अलग - अलग होता है। जैसे - OpenOffice.org Writer में इसको Press करने पर Bullets and Numbering का एक Toolbar Show करता है और उस Document में Bullets and Numbering भी लग जायेगी।

- **Tab** : इसके द्वारा किसी भी एप्लिकेशन में एक Option से अन्य Option पर जाने के लिए इसका प्रयोग किया जाता है। और यदि हम Shift+Tab का एक साथ प्रयोग करे तो हम उन्हीं Option पर दोबारा भी जा सकते हैं।
- **Print Screen/SysRq** : इसकी सहायता से आप Screen में प्रदर्शित किसी भी चित्र को कम्प्यूटर की Memory में Copy कर सकते हैं और उसके बाद उसे आप किसी भी फाईल में Paste कर सकते हैं।
- **Shift** : इसका प्रयोग Document में लिखते समय Temporary रूप में Capital Alphabet को लिखने के लिए किया जाता है यदि Shift के साथ किसी Alphabet को च्तमे किया जाये तो वह Capital Alphabet में लिखा जायेगा।
- **Ctrl** : इसके प्रयोग कम्प्यूटर में उपयोग विभिन्न प्रकार के कार्यों के लिये किया जाता है। जैसे यदि हम Ctrl के साथ Mouse Pointer की सहायता से एक से अधिक पफाईलों को सेलेक्ट कर सकते हैं। इसकी सहायता से आप किसी Application में कार्य कर रहे हैं तो Ctrl के साथ प्रयुक्त होने वाले निम्नलिखित Combination के द्वारा आप कार्य कर सकते हैं :

<b>Ctrl+A</b>	इसके प्रयोग से आप एप्लिकेशन के सभी Items को सेलेक्ट कर सकते हैं।
<b>Ctrl+B</b>	इसके प्रयोग से आप एप्लिकेशन के सभी Items को Bold कर सकते हैं।
<b>Ctrl+X</b>	इसके प्रयोग से आप एप्लिकेशन के सभी Items को Cut कर सकते हैं।
<b>Ctrl+C</b>	इसके प्रयोग से आप एप्लिकेशन के सभी Items को Copy कर सकते हैं।
<b>Ctrl+V</b>	इसके प्रयोग से आप एप्लिकेशन के सभी Items को Paste कर सकते हैं।
<b>Ctrl+U</b>	इसके प्रयोग से आप एप्लिकेशन के सभी Items को Underline कर सकते हैं।
<b>Ctrl+I</b>	इसके प्रयोग से आप एप्लिकेशन के सभी Items को Italic कर सकते हैं।
<b>Ctrl+D</b>	इसके प्रयोग से आप एप्लिकेशन के सभी Items के नीचे Double Underline लगा सकते हैं।

- **Space Bar :** इसका प्रयोग दो या दो से अधिक अक्षरों के बीच रिक्त स्थान (Space) देने के लिए प्रयोग किया जाता है।
- **BackSpace :** इसका प्रयोग बायी ओर के अक्षरों को मिटाने के लिए होता है।
- **Enter :** इसका प्रयोग नए Paragraph पर जाने के लिए या Selected Program, File, Folder को Run और Open करने के लिए किया जाता है।
- **Delete :** इसका प्रयोग दाहिनी तरफ के Text को डिलीट करने के लिए या Selected Program, File, Folder को Delete करने के लिए किया जाता है।
- **Home :** इसका प्रयोग Document में Current Line के प्रारम्भ में जाने के लिए किया जाता है।
- **Page Up :** इसका प्रयोग Document में पिछले Page पर जाने के लिए किया जाता है।
- **Page Down :** इसका प्रयोग Document में अगले Page पर जाने के लिए किया जाता है।
- **End :** इसका प्रयोग Document में Current Line के अंत में जाने के लिए किया जाता है।
- **Num Lock :** इसका प्रयोग की - बोर्ड पर दाहिनी तरफ दिये Keypad का प्रयोग करना चाहते हैं तो उसके लिए Num Lock Button Off है तो आप इनका प्रयोग नहीं कर सकते हैं और अगर आप करना चाहते हैं तो इसके लिए आपको Num Lock Button को on करना पड़ेगा।

**नोट :** किसी भी Paragraph को आप अपने शिक्षक की उपस्थिति में लिखें जिससे अगर आपको कोई समस्या आती है तो वो इसका समाधान करते रहेंगे।