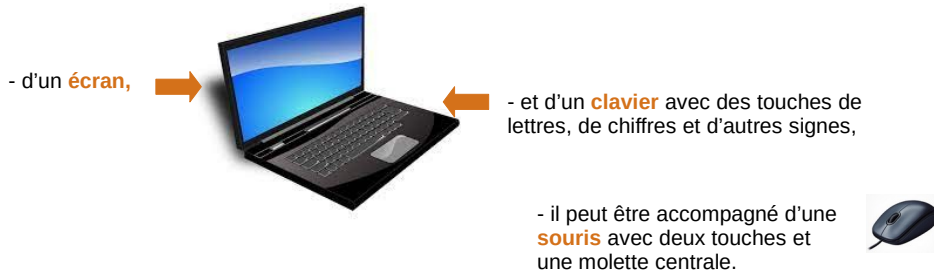
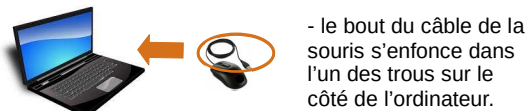


# L'ordinateur portable : câblage et démarrage

Un ordinateur portable est en général constitué :



Si elle est présente, pour qu'elle puisse communiquer, la souris est reliée à l'ordinateur par un **câble**.



Pour que l'ordinateur portable fonctionne, il a besoin d'être chargé en électricité.

- L'ordinateur doit être relié au réseau électrique par le **cordon d'alimentation électrique et le transformateur** qui sont fournis avec l'ordinateur.



**Attention danger grave :**  
l'alimentation électrique d'un ordinateur portable avec un transformateur **qui n'est pas celui fourni initialement peut** l'endommager définitivement ou même **faire exploser sa batterie**.

Le câble possède d'un côté un embout qui s'enfonce dans un trou de l'ordinateur et de l'autre une prise qui se branche sur le courant.

Entre les deux côtés du câble, il y a le transformateur.

Parfois, le transformateur est séparé du câble. Il y a alors 2 câbles :

- Il faut brancher l'embout d'un premier câble sur l'ordinateur d'un côté et au transformateur de l'autre,
- puis l'embout d'un deuxième câble dans le transformateur et de l'autre côté la prise sur le courant du réseau électrique.



L'avantage principal d'un ordinateur portable est qu'il peut être chargé électriquement avant utilisation. On peut alors le débrancher et le transporter où on veut. Attention toutefois, le temps d'utilisation en dehors d'une alimentation électrique est limité



**Attention : comme pour tout appareil branché sur le réseau électrique, une mauvaise utilisation peut provoquer une électrocution.**

- la souris n'a pas besoin de liaison avec le réseau électrique. Le câble qui la relie à l'ordinateur fait aussi office d'alimentation électrique.



Pour faire marcher un ordinateur, il faut l'allumer.

- On démarre l'ordinateur en appuyant sur un bouton généralement situé au dessus du clavier.



Comme la particularité d'un ordinateur portable est d'être autonome, il possède un **pavé tactile** qui rend optionnelle l'utilisation de souris.



- Le **pavé tactile** est situé sous le clavier.

1. La zone tactile permet de se déplacer sur l'écran comme on le ferait avec la souris (voir chapitre suivant).

2. Le bouton gauche (ou le coin en bas à gauche de la zone tactile) fonctionne comme le bouton gauche de la souris.



3. Le bouton droit (ou le coin en bas à droite de la zone tactile) fonctionne comme le bouton droit de la souris.

# Utilisation de la souris et du clavier

Lorsque l'on démarre l'ordinateur, il faut avant toute chose **saisir un mot de passe** sur le premier écran qui s'affiche. Pour saisir ce mot de passe, il faut **utiliser la souris et le clavier**.

La souris permet de déplacer un petit **curseur** (une flèche ou une main) sur l'écran. Bouger la souris fait bouger le curseur dans la même direction.



Sur la souris il y a deux boutons. On enfonce celui de gauche (on dit alors que l'on « **clique** » sur le bouton) pour indiquer à l'ordinateur que l'on veut faire une action à l'endroit où se trouve le curseur (par exemple, saisir du texte).

Cliquer sur le bouton gauche de la souris ...



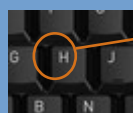
Le bouton droit de la souris et la molette située entre les deux boutons ont d'autres fonctions qui seront décrites ultérieurement.

**Pour les gauchers, il est possible d'inverser l'utilisation des deux boutons de la souris. Voir la fiche « Applications » qui explique comment faire.**



Le **clavier** permet de saisir du texte qui sera affiché sur l'écran. Ce texte sera constitué bien sûr de lettres, mais peut aussi contenir des chiffres, des signes d'opérations (par exemple « + » ou « = »), des signes de ponctuation (par exemple « ? » ou « ; »), mais aussi des signes plus inhabituels (par exemple « # » ou « & »). On appelle **caractères de saisie** tous ces chiffres, lettres ou signes.

Pour saisir une lettre, il suffit d'appuyer sur la touche correspondante sur le clavier, et la lettre s'affiche sur l'écran.

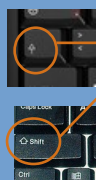


1 Appuyer sur la touche « H » ...

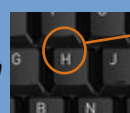
... et un « h » s'affiche dans la zone de saisie sur l'écran.



Mais la lettre affichée est une lettre minuscule. Si on veut afficher une lettre majuscule, il faut tout d'abord appuyer sur la touche **Shift** (ou « Shift ») avec un doigt de sa main gauche, garder le doigt enfoncé sur la touche, et appuyer avec un doigt de la main droite sur la lettre que l'on veut afficher en majuscule.



1 Appuyer sur la touche **Shift** (ou « Shift ») avec un doigt de la main gauche et le laisser enfoncé ...

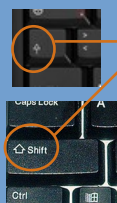


2 ... et appuyer sur la touche « H » avec une doigt de la main droite ...

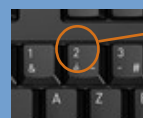
3 ... et un « H » majuscule s'affiche dans la zone de saisie sur l'écran.



Les chiffres sont indiqués sur la ligne de touches située au dessus des touches de lettres. Pour afficher un chiffre, il faut faire la même manipulation que pour les majuscules (touche **Shift** + touche du chiffre à afficher).



1 Appuyer sur la touche **Shift** (ou « Shift ») avec un doigt de la main gauche et le laisser enfoncé ...



2 ... puis appuyer sur la touche « 2 » avec une doigt de la main droite ...

3 ... et un « 2 » s'affiche dans la zone de saisie sur l'écran.



Il arrive fréquemment qu'à droite d'un clavier d'ordinateur soit présent un **pavé numérique**. On trouve sur ce pavé les chiffres ainsi que les signes d'opérations courantes ( + , - , \* , / ).

Très souvent, au démarrage de l'ordinateur, ces chiffres ne sont pas saisissables. Il faut appuyer sur la touche en haut à gauche du pavé (marquée « Num lock » ou « Ver num ») pour les activer.



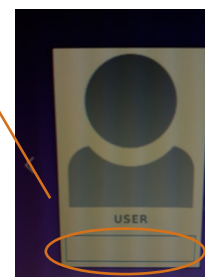
## Saisie du mot de passe sous **LUbuntu**

La zone de saisie du mot de passe se situe sous le nom de l'utilisateur de l'ordinateur.

Si besoin, utiliser la souris pour déplacer le curseur en tout début de zone de saisie du mot de passe et cliquer sur le bouton gauche de la souris.

Puis saisir le mot de passe, à l'aide du clavier, dans cette zone.

Et enfin, appuyer sur la touche **Entrée** (ou « Enter »).



Si on a saisi un mauvais caractère, on peut revenir en arrière en appuyant sur la touche **Retour** ou l'effacer en appuyant sur la touche marquée « **suppr** » ou « **del** ».