

L'ordinateur : composition, câblage et démarrage

Un ordinateur est en général constitué :

- d'un gros bloc rectangulaire, appelé **unité centrale**, qui contient la plupart des éléments de l'ordinateur,



- d'un **écran**,



- d'un **clavier** avec des touches de lettres, de chiffres et d'autres signes,

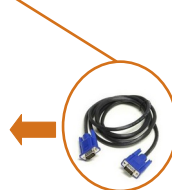


- et d'une **souris** avec deux touches et une molette centrale.



Pour qu'ils puissent communiquer, le clavier, la souris et l'écran sont reliés à l'unité centrale par des **câbles**.

- le bout du câble du clavier et celui de la souris s'enfoncent dans l'un des trous à l'arrière de l'unité centrale,

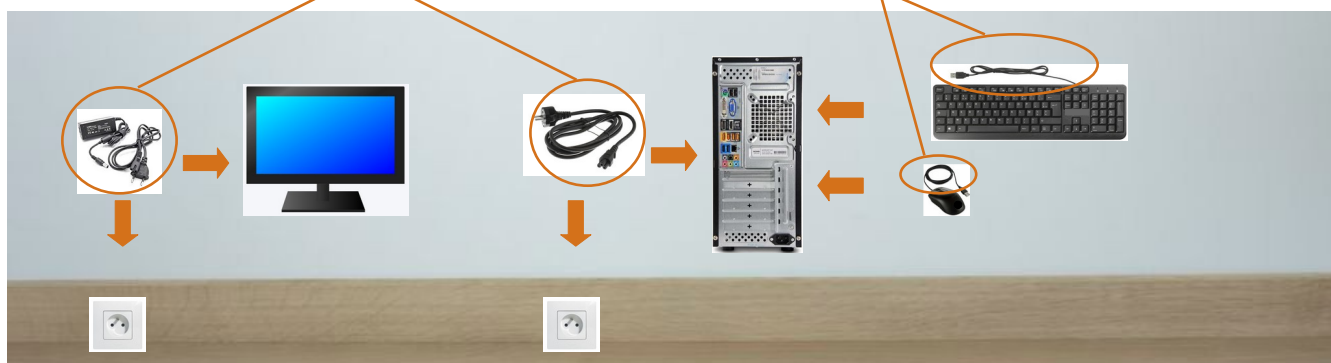


- le câble de l'écran se relie d'un côté à l'écran et de l'autre à l'arrière de l'unité centrale.

Pour que ces appareils fonctionnent, ils ont besoin d'être alimentés en électricité.

- L'unité centrale et l'écran doivent être reliés au réseau électrique par des **cordons d'alimentation électrique** qui d'un côté ont une prise qui se branche sur le courant et de l'autre un embout qui s'enfonce à l'arrière de l'appareil

- le clavier et la souris n'ont pas besoin de liaison avec le réseau électrique. Le câble qui les relie à l'unité centrale fait aussi office d'alimentation électrique.



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

Pour faire marcher un ordinateur, il faut allumer certains éléments qui le composent. En général, il suffit d'**allumer l'écran et l'unité centrale**.

- Allumer d'abord l'écran. Sur le devant on trouve souvent un bouton



1ère étape
Appuyer sur le bouton d'allumage de l'écran



2ème étape (optionnelle)
Appuyer sur **I** du bouton **IO** situé à l'arrière de l'unité centrale



3ème étape
Appuyer sur le bouton de démarrage de l'unité centrale



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.

Bouger la souris à droite ...



... fait bouger le curseur à droite.

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 ...



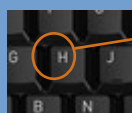
Le bouton droit de la souris et la molette située entre les deux boutons ont d'autres fonctions qui seront décrites ultérieurement.

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.

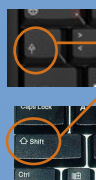


1 Appuyer sur la touche « H » ...

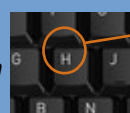
... et un « h » s'affiche dans la zone de saisie sur l'écran.



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 ...

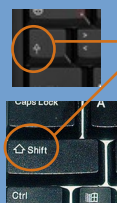


2 ... et appuyer sur la touche « H » avec une doigt de la main droite ...

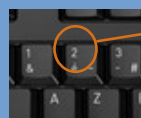
3 ... et un « H » majuscule s'affiche dans la zone de saisie sur l'écran.



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.



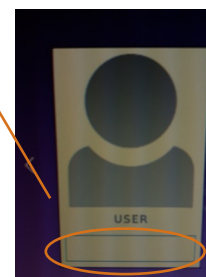
Saisie du mot de passe sous **LUbuntu**

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** ».