

### Mòdul 2: Informàtica inicial



#### Tema: Sistema operatiu

#### Unitat 1.1: L'escriptori (III)



#### Exercicis

Una vegada realitzades les pràctiques de la unitat, pots continuar amb els exercicis següents...

- **Exercici 1: Reconèixer les utilitats de la barra de tasques**
- **Exercici 2: Veure la finestra activa**
- **Exercici 3: Visualitzar l'Escriptori**
- **Exercici 4: Un passeig pel teu escriptori**
- **Exercici 5: Obrir una icona**
- **Exercici 6: Organitzar les icones de l'escriptori**
- **Exercici 7: Obrir un programa**

#### Exercici 1: Reconèixer les utilitats de la Barra de tasques

- Com se sap per a que serveix un botó de la **Barra de tasques**?
- Situa el punter del ratolí a sobre dels botons de la **Barra d'inici ràpid** i els de l'**Àrea de notificació** i indica per a què serveix cadascun d'ells.

#### Exercici 2: Veure la finestra activa

Suposa que estàs jugant al **Solitari**. De sobte "desapareix la **finestra**" però a la **Barra de tasques** hi veus això:



- Què faràs per tornar a veure la finestra de joc?

#### Exercici 3: Visualitzar l'Escriptori

- Si ara estàs treballant a la finestra del curs, que pots fer per visualitzar l'Escriptori?
- Mostra ara com es fa: Vés a l'Escriptori i torna altra vegada a la finestra del curs.

#### Exercici 4: Un passeig pel teu escriptori

- Indica per a què serveix cada icona de l'**Escriptori** (si no saps què fer repassa la **pràctica 1**).

### Exercici 5: Obrir una icona

- Obre **Els meus documents** de les dues maneres que explica la [pràctica 5](#).
- Després tanca la finestra.

### Exercici 6: Organitzar les icones de l'escriptori

- Situa totes les **icones** de l'**Escriptori** alineades a l'esquerra.

### Exercici 7: Obrir un programa

- Obre la Llibreta desde el menú **Inicia** (és al submenú **Accessoris**).
- Quina d'aquestes dues rutes representa els passos per obrir-la?:
  - **Inicia|Programes|Accessoris|Llibreta**
  - **Inicia|Programes|Llibreta.**

↔ I ara, què vols fer?

