

Mòdul 2: Informàtica inicial



Tema: Sistema operatiu

Unitat 1.3: Fitxers i carpetes (I)



Teoria de la unitat

La memòria: magatzem d'informació

Podríem dir que la memòria d'una persona és un magatzem d'informació. A la memòria hi guardem noms, imatges, records, cançons...

Tothom gaudeix, avui, d'aparells digitals dotats de **memòria**:



- Un telèfon mòbil té una memòria on emmagatzema números de telèfon, missatges, etc.



- Una càmera digital té una memòria interna per desar-hiles fotografies que fem.



- Un **CD** és una memòria on tenim guardades fotos, cançons, jocs...
- Un **DVD** té més capacitat: pot emmagatzemar una pel·lícula sencera o tota una enciclopèdia.



- Un **disquet** també és una memòria, però molt més petita. En un disquet no hi podem guardar gaire cosa.



- Un llapis de memòria és un petit dispositiu de memòria molt còmode. Pot tenir més capacitat que un CD, hi podem gravar i esborrar sense problemes. És molt fàcil de transportar i endollar a l'ordinador.
- Dins l'ordinador hi ha un disc amb una capacitat de memòria molt gran: se'n diu el **disc dur**. El **disc dur** és la memòria de l'ordinador. A dins, s'hi troben els **programes** i tot el que fem i dessem: escrits, dibuixos, fotos, música...

Fitxers

En llenguatge informàtic, de cada escrit, cada foto, cada cançó que tenim a l'ordinador, en diem un **fitxer**.

Quan fem una foto amb una càmera digital es crea un **fitxer** amb les dades de la foto a la memòria de la càmera.

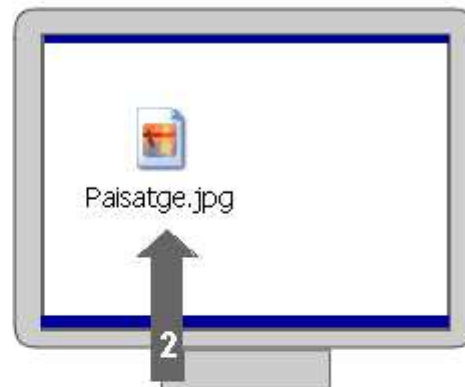
Si volem tenir la foto a l'ordinador, connectem la càmera a l'ordinador i passem el **fitxer** de la foto. El procés el podem explicar així:

Disc dur: la memòria de l'ordinador



1

L'ordinador enregistra el **fitxer** amb les dades de la foto en un lloc de la seva memòria



2

Quan busquem el **fitxer** de la foto, a la pantalla veiem una **icona** com aquesta





3

Fent doble clic sobre la **icona**, s'obre el **fitxer** i veiem la foto

Tipus de fitxers

Hi ha molts tipus de **fitxers**:

Documents de text

 Poema.txt	 reclamacio_ telefonica.doc	 llista_ compra.rtf	 Carta.odt
Escrit amb la Llibreta	Escrit amb Microsoft Word	Escrit amb WordPad	Escrit amb OpenOffice

Fitxers d'imatge

 Dibuix.bmp	 Paisatge.jpg	 Logo empresa.gif
Dibuix fet amb el Paint	Fotografia	Dibuix senzill

Fitxers de so i vídeo

 Leccion 17.mp3	 estopa.wma	 video.mpeg
Fitxer de so	Fitxer de so	Fitxer de vídeo

Moltes vegades podem distingir perfectament els tipus de fitxer, perquè les icones són diferents.



És convenient escriure el nom de **fitxers** i **carpetes** sense accents, dièresis, apòstrofs... ni altres signes que no existeixen en anglès.

L'extensió dels fitxers

Tothom tenim una cançó favorita:

Si la gravem, l'ordinador fa un **fitxer** com aquest:

Si escrivim la seva lletra amb la Llibreta, el **fitxer** és diferent:

Si aconseguim el videoclip de la cançó, el format del **fitxer** és un altre:



Tots tres **fitxers** s'anomenen canço_amor. A primera vista, els distingim per la seva icona. Però, com distingeix l'ordinador cada **fitxer**?

Observa que el nom de cada **fitxer** porta un "cognom" separat per un punt.

L'ordinador distingeix el tipus de fitxer per aquest "cognom" que anomenen **extensió**.

L'ordinador obre cada tipus de fitxer amb programes diferents:

- .mp3** amb un programa per escoltar música.
- .txt** amb la **Llibreta**.
- .mpeg** amb un reproductor multimèdia.

Mida d'un fitxer


Cada **fitxer** ocupa un espai dins la memòria de l'ordinador. Lògicament, una pel·lícula ocupa molt més espai que una cançó o una fotografia. Diem que la pel·lícula mesura més que una fotografia.
Una fotografia en color mesura més que la mateixa fotografia en blanc i negre.

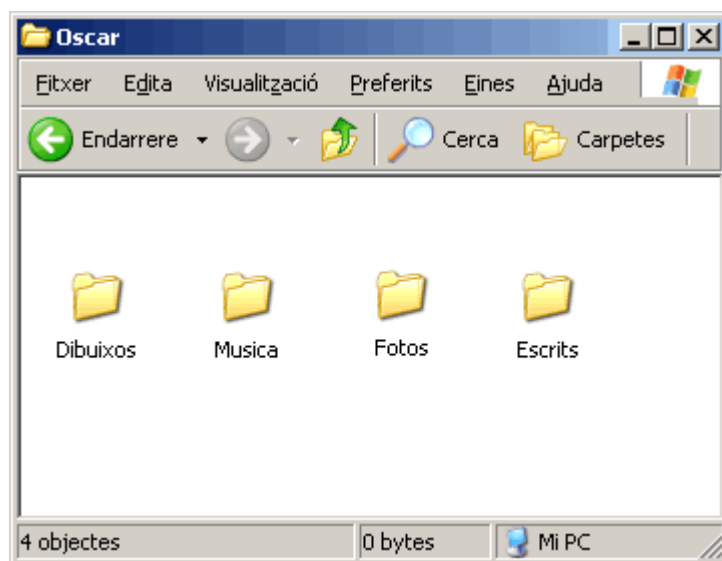
La mida d'un fitxer és dona en **Bytes (B)**. El **Byte** és una unitat massa petita i per això utilitzem els seus múltiples:

Nom	Símbol	Mida	Mida en Bytes
Byte	B	1 Byte	1 Byte
KiloByte	KB	1024 Bytes	1024 Bytes
MegaByte	MB	1024 KBytes	1.048.576 Bytes
GigaByte	GB	1024 MBytes	1.073 millones de Bytes

Carpetes i subcarpetes

Dins la memòria de l'ordinador, tota la informació està **desada** i ordenada en carpetes.
Els programes que fan que funcioni estan guardats en carpetes.
Si cal, podem fer carpetes noves per desar-hi tot el que ens interressi. Per exemple:

 <p>Oscar</p>	<p>Aquesta és la carpeta de l'Òscar, a dins hi té fotos, escrits, música...</p>
--	---

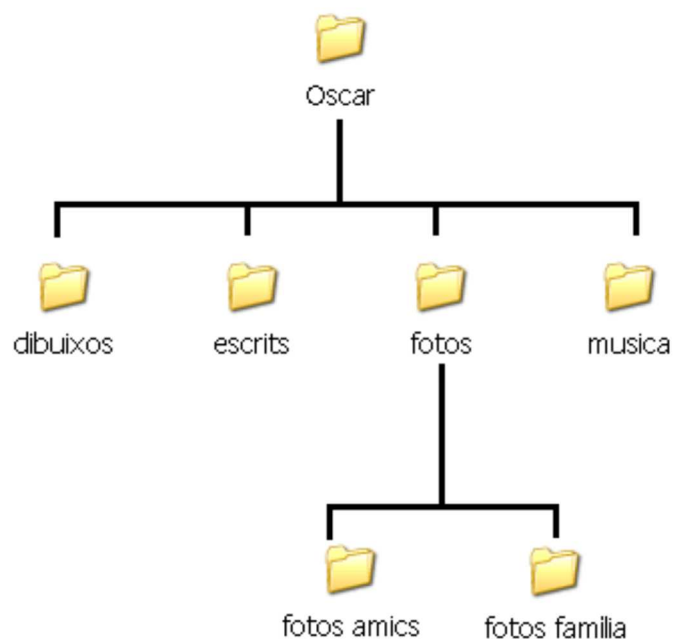


Dins la seva carpeta, l'Òscar ha fet altres carpetes per ordenar-ne millor el seu contingut: té una carpeta de dibuixos, una altra per a les fotos ...



L'Òscar té moltes fotos i per això dins la carpeta **Fotos** hi ha fet dues carpetes més.

Aquest ordre en carpetes que ha fet l'Òscar el podem representar en un arbre:



Recorda: Els **Fitxers** i les **Carpetes** s'obren fent doble clic damunt la imatge (no damunt del nom).

2 clics a la imatge



~~fotos~~



~~Paisatge.jpg~~



Seleccionem la icona amb un clic

Reclamació a
Telefónica.doc

Una altra manera és

Després premem la tecla *Intro* del teclat

↔ I ara, què vols fer?

