



Lenda: INFORMATIKA

Ligjerata 4

Sistemi operativ-hapat e pare

Startimi i kompjuterit

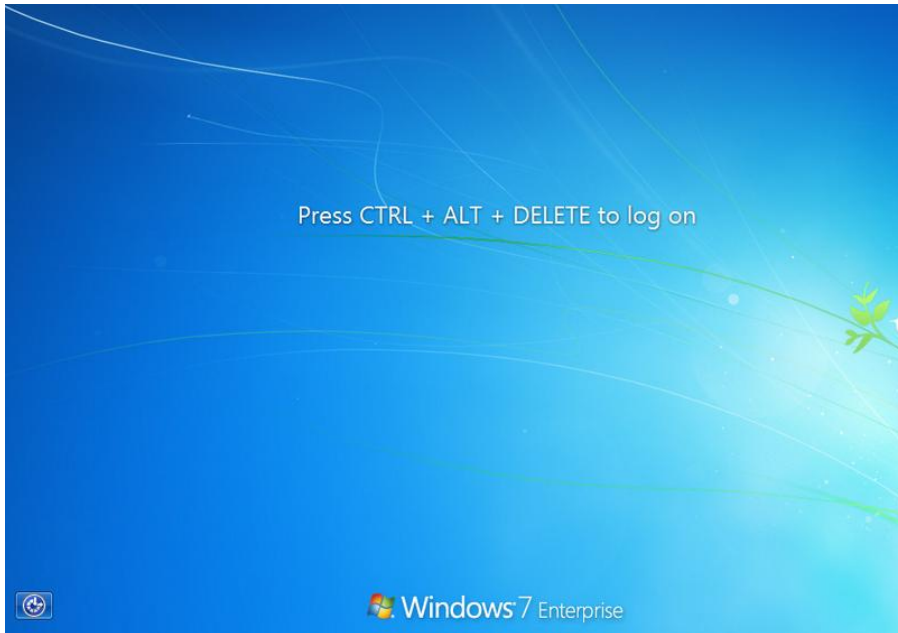
- Me rastin e kycjes se kompjuterit, fillon ngritja e sistemit operativ
- Nese ne kompjuter kemi te instaluar me teper se nje sistem operativ, qe mund te ndodhe shpesh, kompjuteri do ta ngrite sistemin qe e ka te deklaruar si kryesor ose ndonjehere do te paraqese dritaren hyrese, nga e cila mund ta zgjedhim sistemin operativ qe deshirojme ta aktivizojme
- Me se shpeshti ndodhe qe te ngritet sistemi operativ Windows XP, i cili ngritet me rastin e startimit te kompjuterit
- Logimi i perdoruesit behet pasi te jepet emri (user name) dhe fjalekalimi (password)

Startimi i kompjuterit

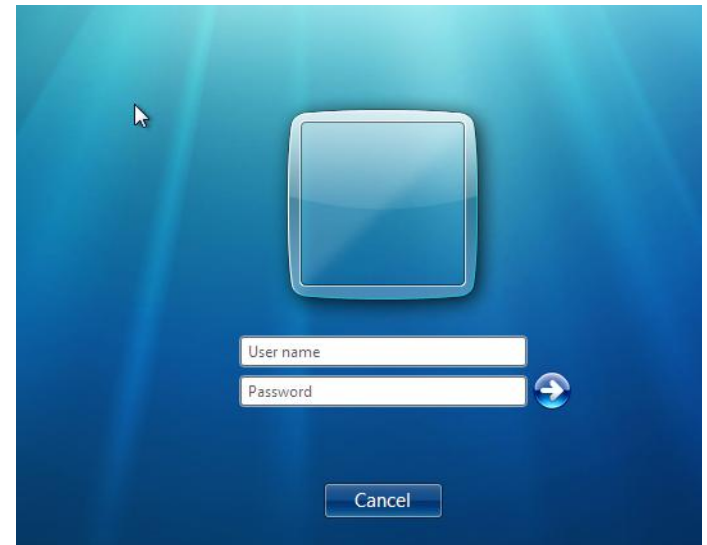
- **Me rastin e kycjes se kompjuterit, fillon ngritja e sistemit operativ**
- **Nese ne kompjuter kemi te instaluar me teper se nje sistem operativ, qe mund te ndodhe shpesh, kompjuteri do ta ngrite sistemin qe e ka te deklaruar si kryesor ose ndonjehere do te paraqese dritaren hyrese, nga e cila mund ta zgjedhim sistemin operativ qe deshirojme ta aktivizojme**
- **Me se shpeshti ndodhe qe te ngritet sistemi operativ Windows XP, i cili ngritet me rastin e startimit te kompjuterit**
- **Logimi i perdoruesit behet pasi te jepet emri (user name) dhe fjalekalimi (password)**

Logimi (qasja) ne Windos

- E ndezim PC-ne dhe presim per “Welcome screen”



Mbahet shtypur [CTRL]+[ALT] dhe shtypet [DEL]



Futen te dhenat e kerkuara dhe klikohet OK !

Startimi i kompjuterit

- **Pasi te shenohet emri dhe passwordi, duke shtypur butoni OK, startohet sistemi operativ**
- **Ne ekran paraqitet siperfaqja qe ndryshe njihet me emrin “desktop”**

Desktop-i

- **Desktopi eshte siperfaqja punuese, te cilen e hasim para vetes**
- **Quhet desktop sepse i ngjason tavolines se punes mbi te cilen vendosen objekte te ndryshme, me te cilat mund te kryjme pune te caktuara**
- **Pra, edhe ne desktop, sikurse ne tavolinen e punes, mund te vendosim programe per perpunimin e shenimeve, kalklulatorin, fjalorin, shporten e letrave etj**

Desktop-i

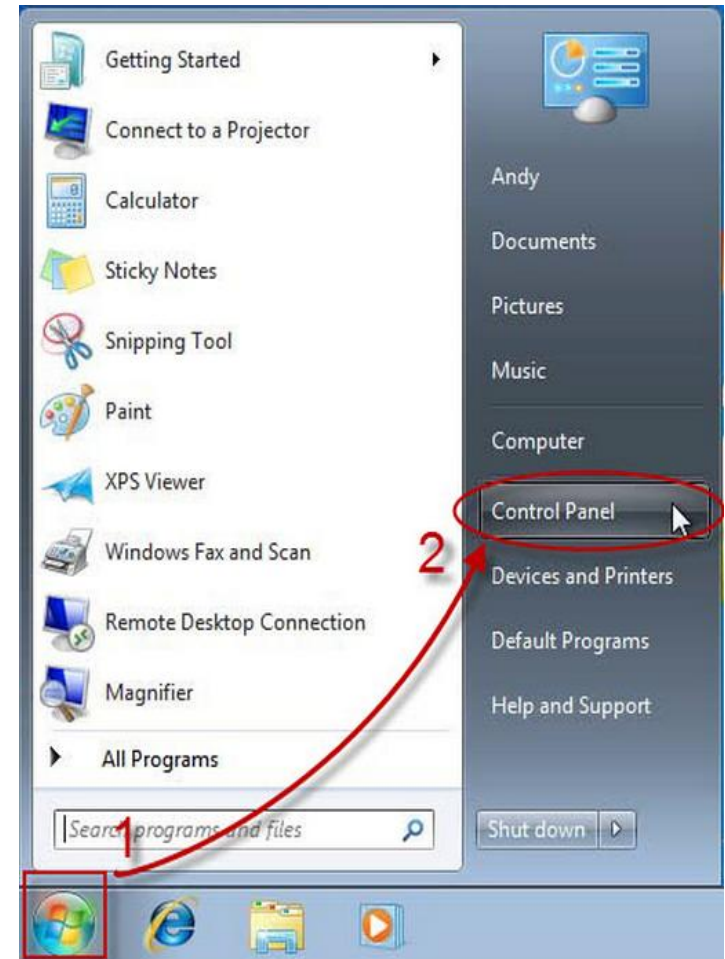
- Ne desktop paraqiten ikonat. Cdo gje qe ruhet ne Windows, identifikohet me ikonën dhe me emrin perkates
- Ne fund te desktop-it kemi shiritin e detyrave, ose sic quhet ndryshe “taskbar”
- Ky shirit, quhet taskbar sepse cdo pune qe eshte duke u perfunduar ne kompjuter, paraqitet ne kete shirit me emrin e vet
- I gjithe sistemi eshte quajtur Windows (dritare), per arsye se cdo gje fillon dhe zhvillohet brenda dritares se vet
- Prandaj, shpesh emrat “dritare” dhe “aplikacion” perdoren si sinonime te se njejtës gje

Shiriti “taskbar”

- **Ne fund te desktop-it gjendet rreshti (shiriti) i detyrave, i ashtuquajtur “Taskbar”, ne te cilin shihen emrat (ikonat) e aplikacioneve (dritareve) te hapura**
- **Per arsye se cdo detyre qe eshte duke u ekzekutuar nga ana e kompjuterit paraqitet ne kete shirit, njihet si shirit detyrash (ang. Taskbar)**
- **Ne fillim te ketij rreshti kemi edhe menyne START, qe eshte menyja kryesore e sistemit Windows**

Menyja “Start”

- Menyja Start eshte fillimi i cilesdo pune me hapjen e saj mund te shohim nje liste me aplikacione te ndryshme
- Rreshti i pare i kesaj menyje eshte “all programs, ose Programs (varesisht se si rregullohet menyja start), me hapjen e se ciles hapet lista e te gjitha programeve te instaluara ne kompjuterin tone
- Ne documents, kemi listen e dokumeneteve te hapura se voni, prej nga edhe mund te haen ato
- Ne opcionin settings behen rregullimet (pershtatjet) e ndryshme te parametrave te kompjuterit dhe pajisjeve te tij



Ristartimi i PC-se

- Ka raste kur ju duhet ta ristartoni PC-ne tuaj, zakonisht pas instalimit ne ndonje softueri te ri ne PC.

1. Klikohet butoni “*Start*”



2. Zgjedhet opcioni “*restart*”



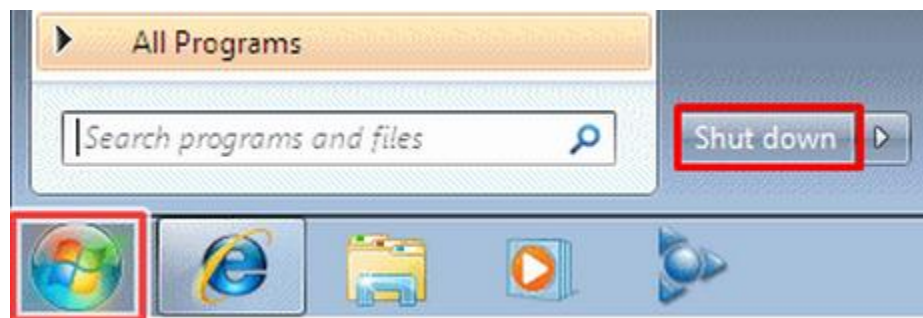
3. Kjo eshte metoda me e shpejte per ristartimin e Windos-it, andaj edhe preferohet te perdoret

Ndalja e PC-se

1. Klikohet butoni “*Start*”

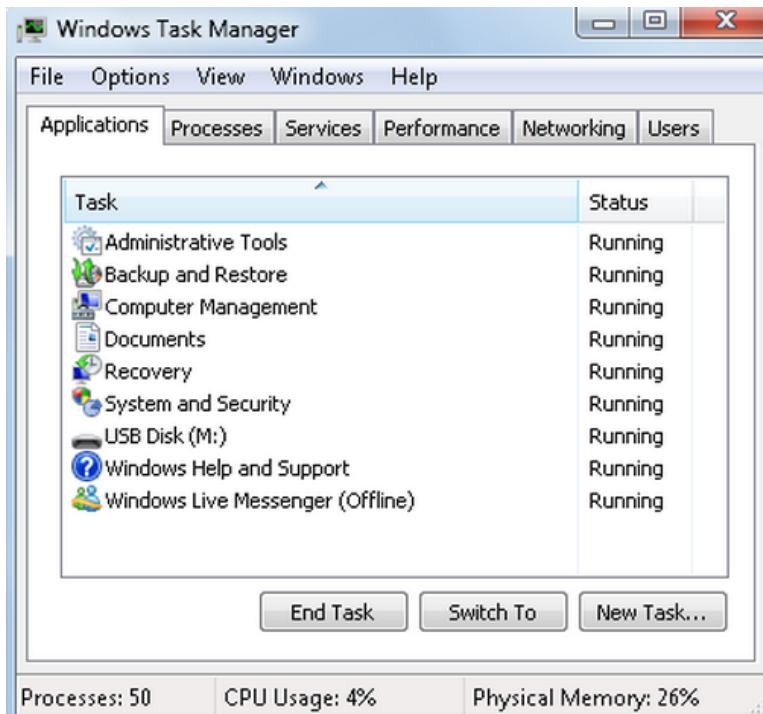


2. Zgjedhet opcioni “*Shutdown*”



Ndalja e aplikacioneve qe nuk pergjigjen (non responding applications)

- Mbahen shtypur [Ctrl] + [Alt] dhe mandej [Delete]
- Zgjedhet “*Task Manager*”



Behet hijezimi i aplikacionit i cili nuk pergjigjet dhe mandej klikohet ne tabin “End Task”

Dritaret

- Ne Windows te gjitha programet dhe funksionet jane te paraqitura ne dritare
- Dritarja, perkatesisht aplikacioni perkates, startohet me klikimin e dyfishte (double click) te tastit te majte te miut mbi ikonën perkatese ne desktop
- Pa marre parasysh se si hapet nje aplikacion, hapet dritarja e tij dhe me tutje punohet ne ate dritare. P.sh., nese klikohet dy here mbi ikonën My computer, hapet dritarja My computer

Dritaret

- Ne Windows, paralelisht mund te happen disa dritare, por me hapjen e dy ose me shume dritareve, do te behet vendosja e njerës dritare mbi tjetren, gje qe e pengon shfletimin e njekohshem te tyre
- Per ti shfletuar njekohesisht te gjitha dritaret e hapura duhet t'i zhvendosim ato
- Per te kaluar prej njerës dritare ne tjetren, mjafton te shtypim me tastin e majte mbi emrin e dritares
- Gjithashtu, mund te kalojme edhe me tastire, me shtypjen e tasteve <Alt>+<Tab>

Organizimi i shenimeve ne windows

- **Fajlli (ang. File) dhe Folder (ang. Folder) jane dy fjale te cilat shfrytezuesi i kompjuterit do t'i perdore shume shpesh.**
- **Prandaj, eshte me rendesi ta kuptojme domethenien e tyre**

Cka eshte Fajlli?

- **Derisa jemi duke shkruar nje tekst ose duke vizatuar nje vizatim, ato te dhena gjenden ne memorien e kompjuterit qe njihet me emrin RAM**
- **Ne kete memorie, te dhenat qendrojne vetem gjate kohes se perpunimit te te dhenave, perkatesisht gjate kohes sa eshte kompjuteri i kycur**
- **Ne rastin qe keto te dhena deshirojme ti ruajme ne forme te perhershme, ato duhet te organizohen ne njesi te vecanta.**
- **Keto njesi njihen me emrin fajll**
- **Pra, ckado qe ruhet ne memorien e kompjuterit eshte fajll**
- **Me hapjen e programit per te shkruar nje kerkese, vizatimin e nje figure dhe ruajtjen e asaj qe krijohet, formohet nje fajll**

Cka eshte folderi ?

- Pasiqe numri i fajllave ne nje kompjuter mund te behet shume i madh, organizimi i tyre behet neper foldere (Folder)**
- Folderi eshte njesi organizative, te cilen e krijojme me qellim te organizimit me te mire te fajllave**
- Ne folder vendosen fajllat ne ate menyre qe e percakton shfrytezuesi**
- Nje analogji shume e perafert do te mund te ishte vendosja e librave ne nje biblioteke**
- Raftet ku i vendosim librat (fajllat), ne kete rast paraqesin folderet**
- I takon shfrytezuesit qe te percaktoje logjiken e krijimit te foldereve dhe organizimit te fajllave neper foldere**

Emertimi i fajllave dhe foldereve

- Emri i nje fajlli ose folderi mund te jete i gjate deri ne 255 karktere
- Ne emer te fajllit/folderit mund te shfrytezohen: shkronjat prej A-Z, shifrat 0-9, zbraztesite dhe karaktere tjera
- Ne emer nuk mund te shfrytezohen shenjat: < > \ |, sepse keto jane shenja speciale qe kane kuptime te caktuara

Emertimi i fajllave dhe foldereve

- Ne windows emertimi i foldereve dhe fajllave behet me emer unik
- Pra, nje nje folder nuk mund te ruhen dy fajlla ose nenfoldere me emer te njejte
- Foldereve dhe fajllave mund t'u jepen edhe shkurtesa, ne menyre qe t'i hapim me shpejte
- Keto shkurtesa, zakonisht vendosen ne desktop
- Ikona e shkurteses (shortcut) eshte e njejte me ate te objektit te cilit I krijohet, por me nje shigjete te lakuar ne kendin e majte



Prapashtesa e fajllave

- Fajlli, pervec emrit, permban edhe prapashtesen (extension), qe zakonisht perbehet prej tri shkronjave
- Kjo prapashtese paraqet tipin e fajllit
- Varesisht se cfare programi shfrytezohet, caktohet prapashtesa qe i bashkengjitet emrit te fajllit
- Emri i fajllit dhe prapashtesa ndahen me pike (.), ne formen: emri.prapashtesa
- P.sh, nese kemi nje leter te shkruar, atehere emri i fajllit mund te jete *letra.txt*, ose *letra.doc*, nese kemi te ruajtur nje vizatim, ai do te mund te kishte emrin *test.bmp*, *test.jpg*, *test.gif* etj

Ruajtja e shenimeve

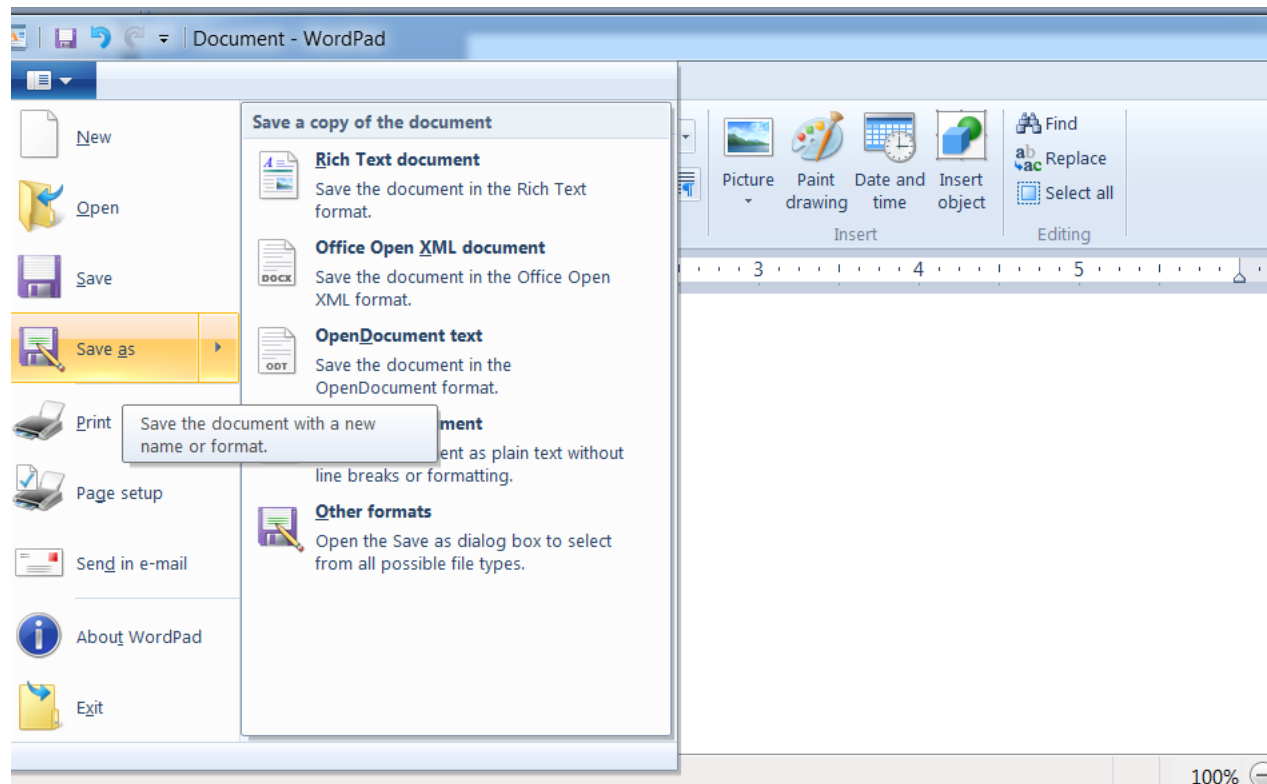
- Ruajtja e perhershme e shenimeve mund te behet ne disqet: floppy, hard disqe, CD, DVD etj
- Me hapjen e dritares “My computer”, simbolikisht do te paraqiten te gjitha mediumet ekzistuese ne kompjuter, qe shfrytezohen per ruajtjen e shenimeve
- Emertimi i disqeve ne windows behet me shkronja te medha te alfabetit dhe dy pika, p.sh, hard disku me C:, CD-ja me D: etj.

Krijimi i fajllave tekstor me Wordpad

- **Shkrimi i teksteve, letrave dhe dokumenteve te ndryshme nuk mund te paramendohet pa perdorimin e kompjuterit**
- **Per krijimin e dokumenteve te thjeshta mund te perdoret programi WordPad qe eshte programi me i thjeshte per perpunimin e tekstit**
- **Ky eshte program qe instalohet me instalimin e sistemit operativ Windows**
- **Hapja e wordpadit behet kur nga menyja start zgjedhim All programs|accessories|wordpad**

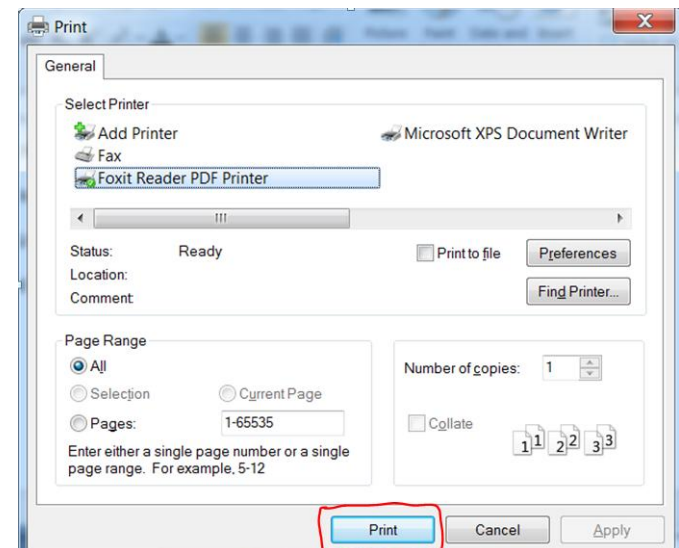
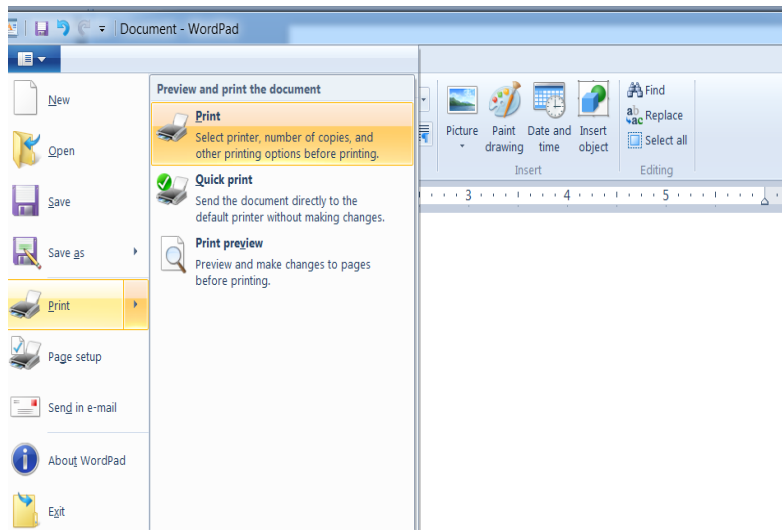
Ruajtja e te dhenave ne wordpad

- Ruajtja e te dhenave ne wordpad behet duke klikuar nga menyja renese “Save as”-shiko ne figuren e meposhtme



Shtypja e dokumenteve ne leter

- Shtypja e dokumenteve ne leter nga programi WordPad eshte shume e thjeshte:
 1. Ne menyne renese zgjedhet urdheri Print
 2. WordPadi ne vazhdim do te hape dritaren Print
 3. E zgjedhim shtypesin dhe pastaj klikojme Print

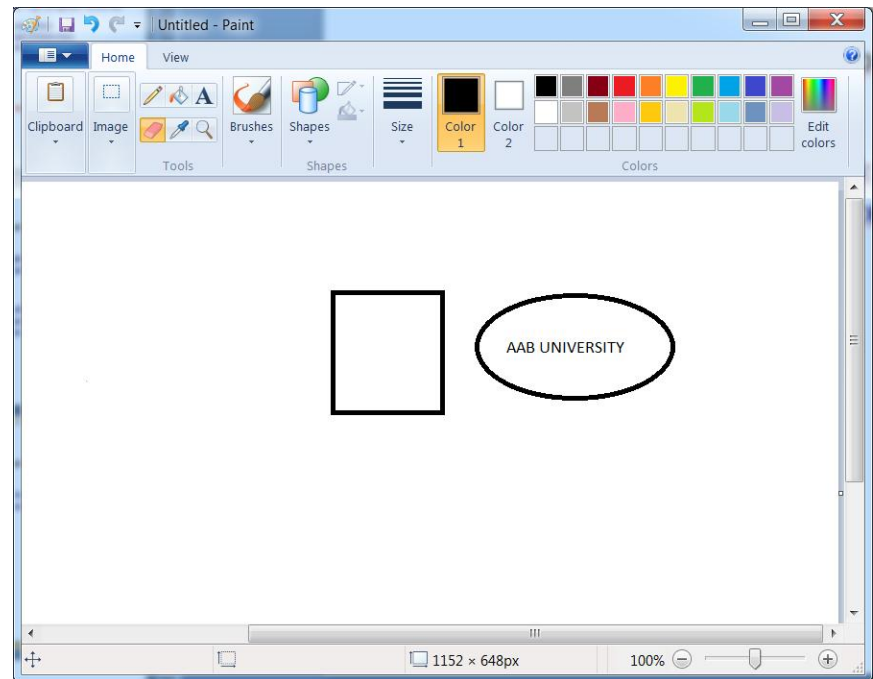
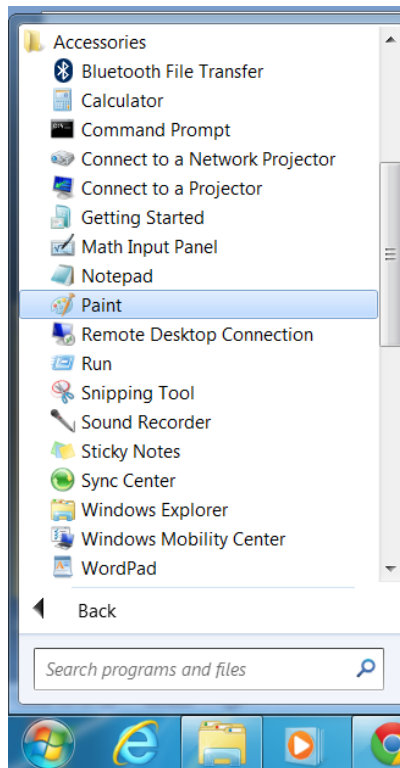


Krijimi i vizatimeve-programi Paint

- **Windows-i permban programin Paint me te cilin mund te krijohen dhe te perpunohen vizatime te thjeshta**
- **Vizatimet mund te behen edhe me programe tjera, shume me te perparuara, por Paint eshte program qe instalohet me intalimin e sistemit operativ Windows**

Krijimi i vizatimeve-programi Paint

- Hapja e Paint-it behet kur nga menyja start zgjedhim All programs|Accessories|Paint, me c'rast hapet dritarja ku mund te behen vizatime te ndryshme



Krijimi i kopjeve “backup” (rezerve)

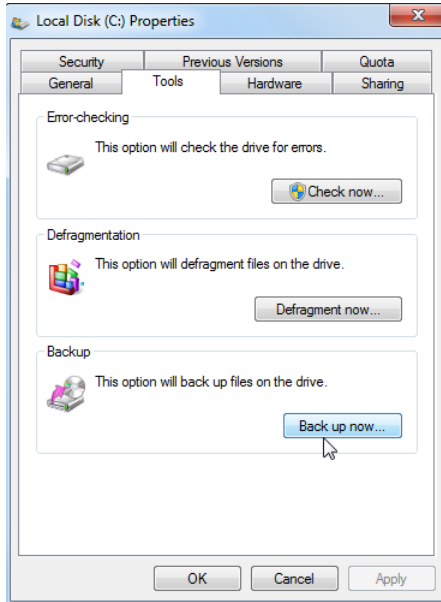
- **Ne disk shpesh mund te kemi te dhena te vlefshme, mandej qindra here me te vlefshme se sa vete kompjuteri**
- **Prandaj, nuk duhet lejuar qe keto te dhena te jene te rrezikuara, qofte nga shfrytezuesit e paautorizuar, qofte nga mundesite e demtimit fizik**

Krijimi i kopjeve “backup”

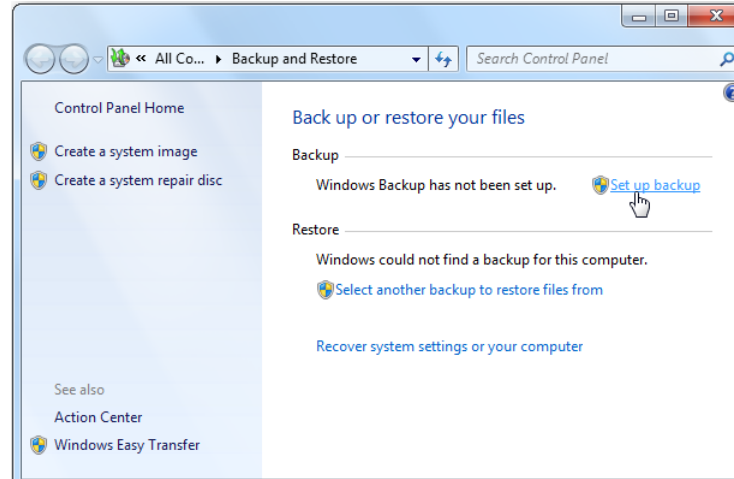
- **Programet dhe te dhenat e rendesishme gjithmone duhet te ruhen edhe ne kopje rezerve**
- **Kjo kopje njihet edhe si “Backup” i shenimeve**
- **Ne rast te humbjes se shenimeve baze, ato mund te kthehen nga kopja backup**
- **Per ta bere kopjen Backup, veprojme hap pas hapi sikurse ne 2 slajdet ne vijim, me crast hapet dritarja e magjistarit (Wizard) permes se ciles i rregullojme parametrat e krijimit te kopjeve Backup**

Krijimi i kopjeve "Backup"

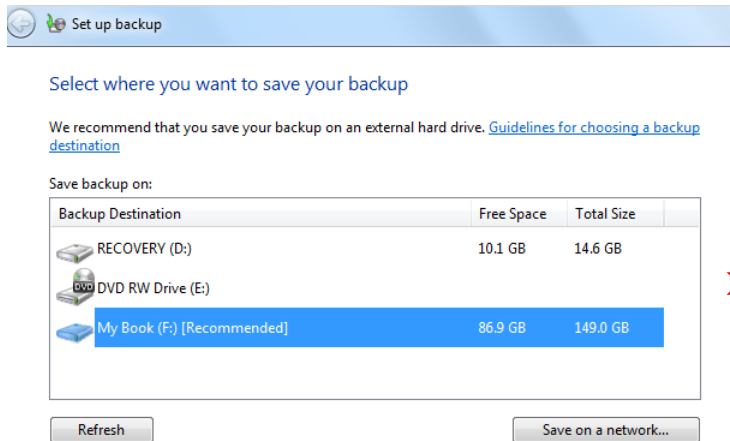
1)



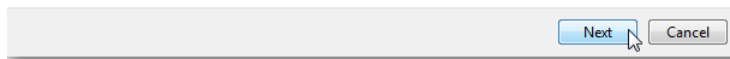
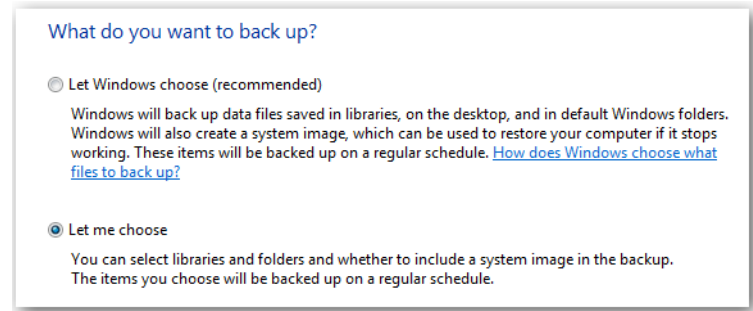
2)



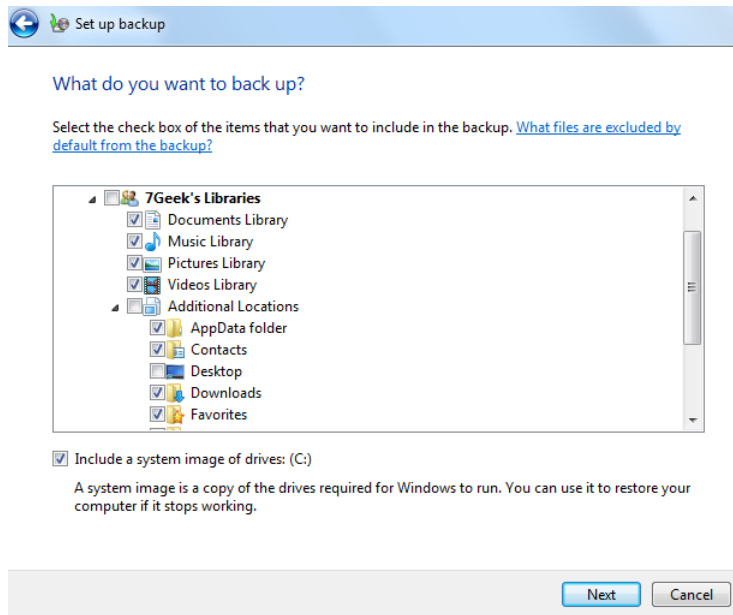
3)



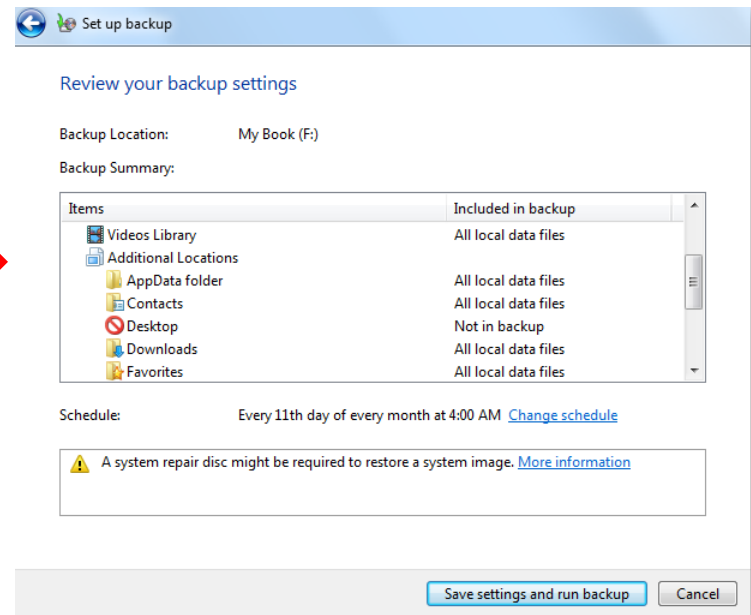
4)



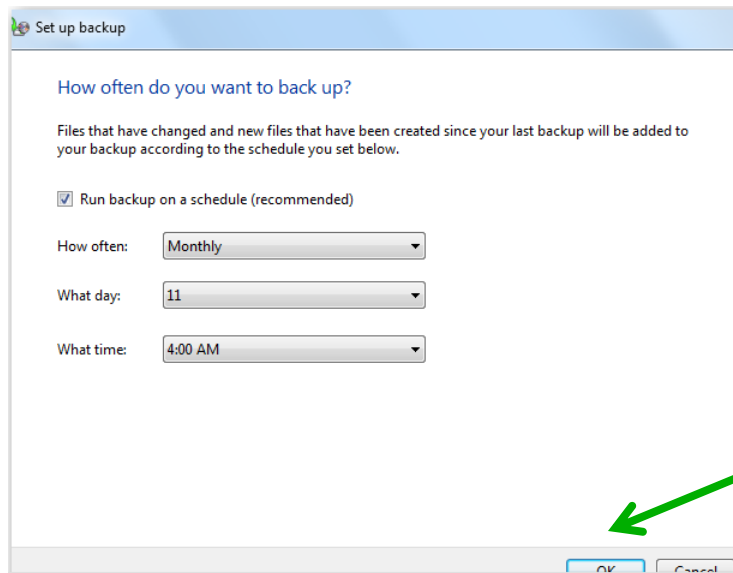
5)



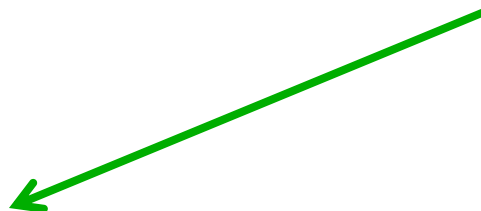
6)



7)



Pasi te rregullohen parametrat e krijimit te kopjeve backup, klikohet OK

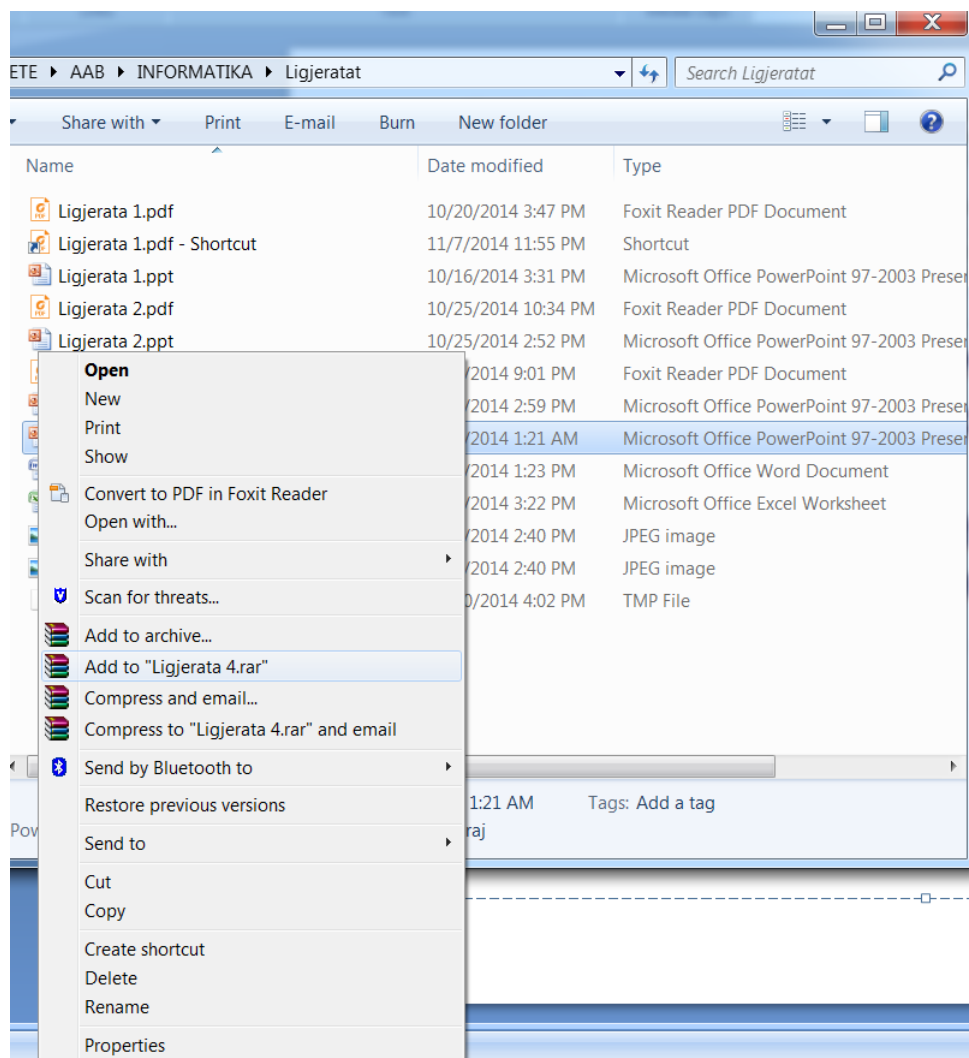


Komprimimi i te dhenave

- **Shume shpesh nje fajll mund te jete i madh per ta kryer ndonje operacion, p.sh per ta ruajtur ne diskete, ose per ta derguar me e-mail**
- **Ne raste te tilla mund te perdoret procedura e komprimimit (ngjeshjes) se te dhenave qe gjenden ne fajll**
- **Keshtu, fajlli i njejte do te ze me pak hapesine ne memorie**
- **Komprimimi behet me programe te ndryshme**
- **Nje prej programeve qe perdoret per komprimim eshte WinRar**
- **Per kete arsye, shpesh ne vend te thuhet kompresim i fajllit, perdoret shprehja “Zipim”**

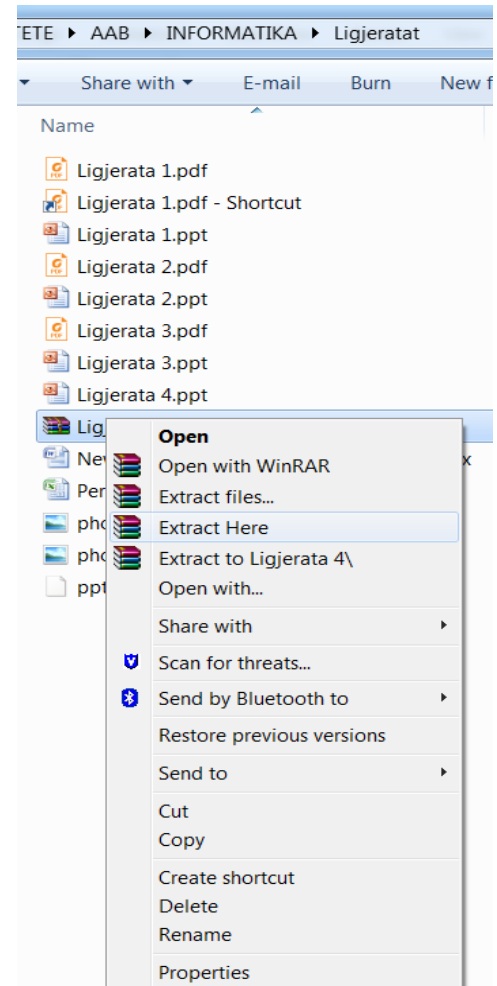
Komprimimi i te dhenave permes WinRAR

- Per ta bere komprimimin e nje fajlli, pasi ta kemi zgjedhur fajllin ose fajllat, zgjedhim komanden “Add to Emri I fajllit
- Fajlli I komprimuar ruhet si emri.rar dhe ka kapacitet me te vogel ne krahasim me fajllin e pa komprimuar
- Ky fajll ruhet ne te njejtin folder me fajllin e pakomprimuar



Ekstraktimi i fajllit te komprimuar

- Fajlli li kompresuar nuk mund te perdoret a drejteperdrejte ashtu sic eshte
- Ai duhet se pari te dekompresohet, pra te kthehet ne gjendjen e meparshme
- Dekomprimimi (Unrar) behet me te njejtein program me te cilin eshte bere edhe komprimimi
- E zgjedhim fajllin e zipuar dhe e zgjedhim komanden per ekstraktimin (nxjerrjen) e fajllit origjinal (p.sh extract here, nese duam qe ta ekstraktojme ne folderin ekzistues)



JU FALEMINDERIT!