

Obsah

Předmluva.....	3
Obsah.....	4
1. Úvod	6
2. Základní charakteristika osobních počítačů.....	7 až 14
2.1 Základní pojmy.....	7
2.2 Z čeho se skládá osobní počítač.....	7
2.3 Paměti RAM, ROM, CMOS	9
2.4 Přední a zadní panel počítače.....	10
2.5 Připojení počítače do počítačové sítě	13
3. Podrobnější technické informace.....	15 až 22
3.1 Klávesnice a myš.....	15
3.2 Diskety.....	18
3.3 Pevný disk	19
3.4 Displeje a grafické adaptéry	20
3.5 Mikroprocesor a vyrovnávací paměť	22
4. Tiskárny a další periferní zařízení	23 až 29
4.1 Tiskárny	23
4.2 Signalizace a ovládání společné všem tiskárnám	25
4.3 Další zařízení připojitelná k počítači	26
5. Základy práce s počítačem.....	30 až 41
5.1 Programové vybavení počítače	30
5.2 Soubor, adresář, stromová struktura	32
5.3 Počítač a čeština	35
5.4 Počítačové viry	36
6. Úvod do počítačem podporované výuky	42 až 52
6.1 Klasický princip	43
6.2 Neklasické principy	49
6.3 Multimédia	51

Literatura	54
Praktická část	
Základy práce s editorem Text602.....	<i>T602</i> str.1 až 13
Spuštění editoru.....	<i>T602</i> str. 1
Popis prostředí editoru	<i>T602</i> str. 1
Obsluha editoru	<i>T602</i> str. 3
Výběr základních příkazů editoru	<i>T602</i> str. 4
Základy práce s Paradoxem	<i>Paradox</i> 1 až 25
1. lekce.....	<i>Paradox</i> 4
1.1 Tvorba nové tabulky.....	<i>Paradox</i> 4
1.2 Aktualizace tabulky	<i>Paradox</i> 5
1.3 Zobrazení tabulky.....	<i>Paradox</i> 6
1.4 Změna struktury tabulky	<i>Paradox</i> 7
1.5 Opuštění Paradoxu	<i>Paradox</i> 8
2. lekce.....	<i>Paradox</i> 10
2.1 Systém QBE	<i>Paradox</i> 10
2.1.1 Dotazy na alfanumerické položky.....	<i>Paradox</i> 10
2.1.2 Relační a logické operátory	<i>Paradox</i> 12
2.1.3 Výpočty s položkami v jednom záznamu.....	<i>Paradox</i> 14
2.1.4 Výpočty s položkami ze všech záznamů	<i>Paradox</i> 17
3.lekce.....	<i>Paradox</i> 19
3.1 Přejmenování tabulky.....	<i>Paradox</i> 19
3.2 Vymazání pracovní části obrazovky	<i>Paradox</i> 20
3.3 Třídění	<i>Paradox</i> 21
3.4 Grafy	<i>Paradox</i> 22
3.5 Výstupní sestavy pro tisk	<i>Paradox</i> 24