

# **Файлы и файловые структуры. Пользовательский интерфейс**



**Файл – это именованная область внешней памяти, предназначенная для хранения информации.**

**Работа с файлами является очень важным видом работы на компьютере.**

**В файлах хранится все: и программное обеспечение, и информация, необходимая для пользователя.**

**Файлы имеют свои названия, их называют имена файлов.**



**foto.jpg**

**– это пример файла**

***Слева от точки находится имя файла, а справа  
расширение файла.***

**Имя файла . расширение**

***Обычно в именах файлов употребляются латинские  
буквы и цифры.***

***В Windows допускается использование русских букв.***



**Расширение указывает, какого рода информация хранится в данном файле:**

<b>Расширения</b>	<b>Содержимое файла</b>	<b>Примеры</b>
<i>txt</i>	Простой текст	<i>Вася.txt</i>
<i>doc, docx, odt</i>	Документ	<i>Приказ.docx</i> <i>Записки охотника.odt</i>
<i>jpg, gif, png, bmp</i>	Рисунок, фотография	<i>На_рыбалке.август2015.jpg</i> <i>logo.png</i>
<i>exe</i>	Исполняемая программа	<i>megagate.exe</i>
<i>wav, mp3, mid</i>	Звук	<i>Прибой.wav</i> <i>Финальная песня.mp3</i>
<i>avi, mpg, mp4, wmv</i>	Видеозапись	<i>Клип (для праздника).mpg</i> <i>Слайд-фильм.mp4</i>



## **Маски имен файлов**

**Для выбора группы файлов применяются маски (шаблоны).**

**Кроме символов, которые допустимы в именах файлов,  
маска может включать два специальных символа:**

**\* - заменяет любое количество любых символов (в том числе и отсутствие символов)**

**? – заменяет один любой символ.**

<b>*.*</b>	—	все файлы;
<b>*.bmp</b>	—	все файлы с расширением <i>bmp</i> ;
<b>a*.*</b>	—	файлы, имя которых начинается с буквы «а», а расширение состоит из одного символа
<b>*x*.*.*</b>	—	файлы, в имени которых есть буква «х», а расширение содержит не менее двух символов;
<b>*zy.a*</b>	—	файлы, имя которых заканчивается на «zy», а расширение начинается с буквы «а» и состоит из двух символов.

## **Маски имен файлов**

**Маски часто применяют для поиска файла по известной части имени или по расширению.**

**Например, для того найти все документы, имя которого содержит слово «план», можно использовать маску:**

***\*план\*.doc\****

**При этом будут найдены, например, такие файлы:**

***план2017.doc***

***Самый важный план.docx***

***Новый план (март 2017).docx***

## Логические диски:

**На одном компьютере может быть несколько дисководов – устройств работы с дисками**

**Часто на ПК встроенный в системный блок жесткий диск большой емкости делят на разделы.**

**Каждый из таких разделов называется логическим диском.**

**Ему присваивается однобуквенное имя после которого ставится двоеточие:**

**C: D: E:**

**Имя логического диска, содержащего файл, является первой «координатой», определяющей место расположения файла.**



## Файловая структура диска:

**Современные ОС поддерживают многоуровневую организацию файлов на дисковых устройствах внешней памяти – иерархическую файловую структуру.**

**Иерархическая файловая структура – многоуровневая организация файлов на дисках.**

**Следующий элемент файловой структуры называется папка (каталог).**

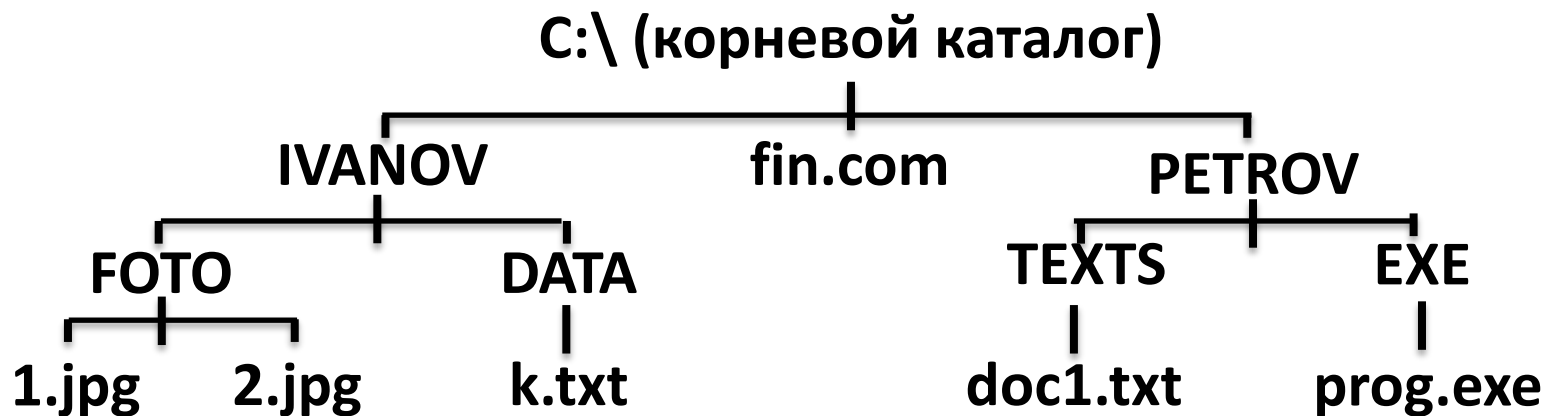




**Папка (каталог) – служит для группировки файлов и других (вложенных) папок.**

**Каталог самого верхнего уровня называется корневым. ( \ )**

**Графическим изображением иерархической файловой структуры называется деревом.**



**Пример иерархической файловой структуры**

## Путь к файлу:

**Чтобы найти файл в компьютере, надо знать логический диск, на котором находится файл, и путь к файлу на диске.**

**Путь к файлу – это последовательность, состоящая из имен каталогов, начиная от корневого и заканчивая тем, в котором непосредственно хранится файл.**



## Сказочная аналогия понятия «путь к файлу»:

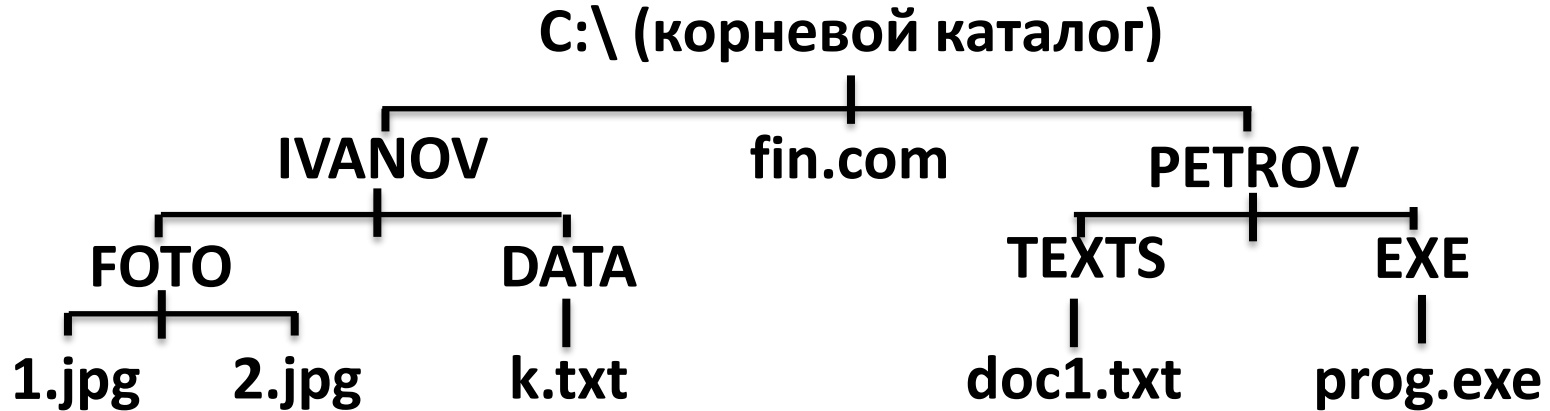
**«На дубе висит сундук, в сундуке – заяц, в зайце – утка, в утке – яйцо, в яйце – игла, на конце которой смерть Кощеева»**



**И наконец надо знать  
имя файла.**

**Полное имя файла  
состоит из имени  
логического диска, пути  
к файлу на диске и имени  
файла.**

***Например, пропишите путь ко всем файлам дерева:***



***C:\fin.com***

***C:\IVANOV\FOTO\1.jpg***

***C:\IVANOV\FOTO\2.jpg***

***C:\IVANOV\DATA\k.txt***

***C:\PETROV\TEXTS\doc1.txt***

***C:\PETROV\EXE\prog.exe***

## Пользовательский интерфейс:

**Способ взаимодействия программы с пользователем называется пользовательский интерфейс.**

**Удобный для пользователя способ взаимодействия называется дружественным пользовательским интерфейсом.**





## Объектно-ориентированный интерфейс:

**Интерфейс современных и прикладных программ носит название объектно-ориентированного интерфейса.**

**Примером ОС, в которой реализован объектно-ориентированный подход, является Windows.**



**ОС работает с множеством объектов, к которым относятся:**

- ✓ **Документы**
- ✓ **Программы**
- ✓ **Папки**
- ✓ **Дисководы**
- ✓ **Принтеры и другие физические и информационные объекты, с которыми имеет дело пользователь, работая на компьютере**

**Документы содержат некоторую информацию:**

- **Текст**
- **Звук**
- **Картинки и т.д.**

**Программы используются для обработки документов**

**Отдельные программы и документы неразрывно  
связаны между собой:**

- **Текстовый редактор работает с текстовыми документами**
- **Графический редактор работает с фотографиями и иллюстрациями**
- **Программы обработки звука позволяют записывать, редактировать и прослушивать звуковые файлы**



**Документы и программы – это информационные объекты**

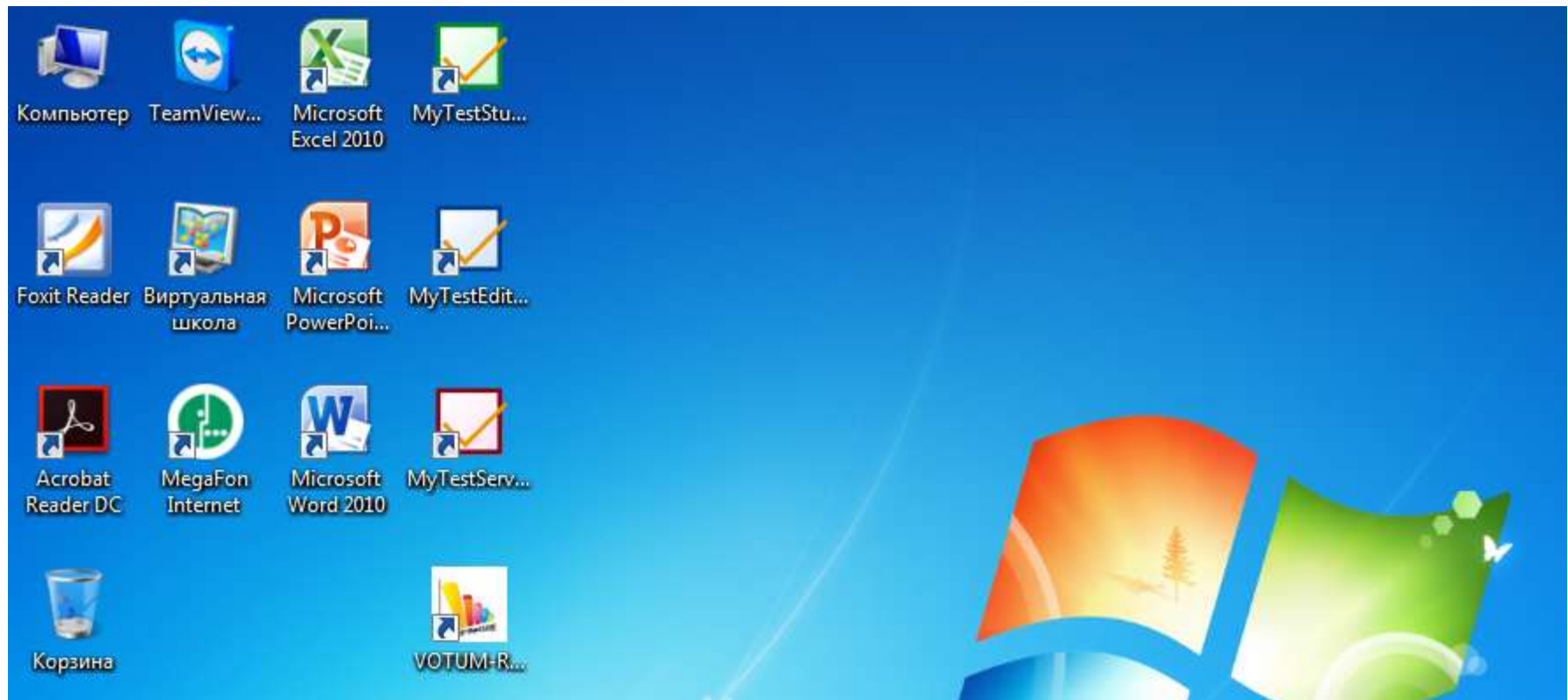
**А такие объекты, как дисководы и принтеры, являются аппаратными (физическими) объектами.**

**С объектами ОС связывает:**

- **Имя**
- **Графическое обозначение**
- **Свойства**
- **Действие (поведение)**

***В интерфейсе ОС для обозначения документов, программ, устройств используются значки (пиктограммы, иконки) и имена.***

***Имя и значок дают возможность легко отличить один объект от другого.***



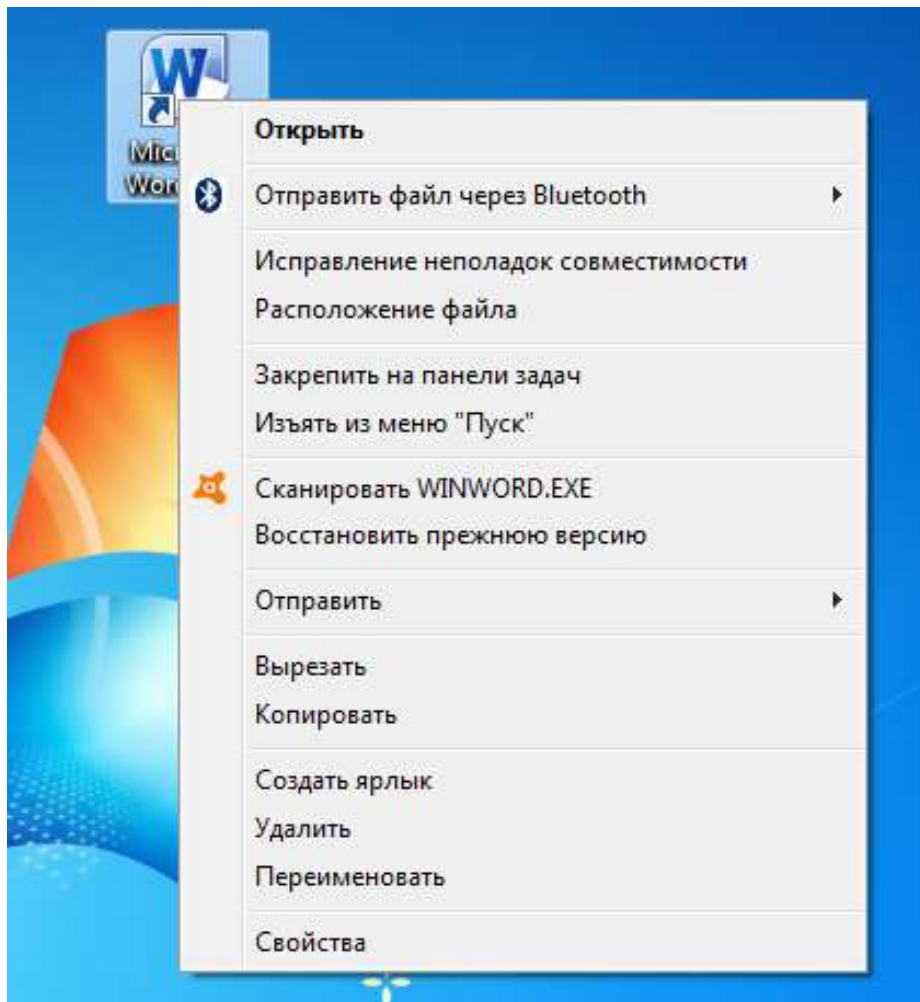


## Контекстное меню:

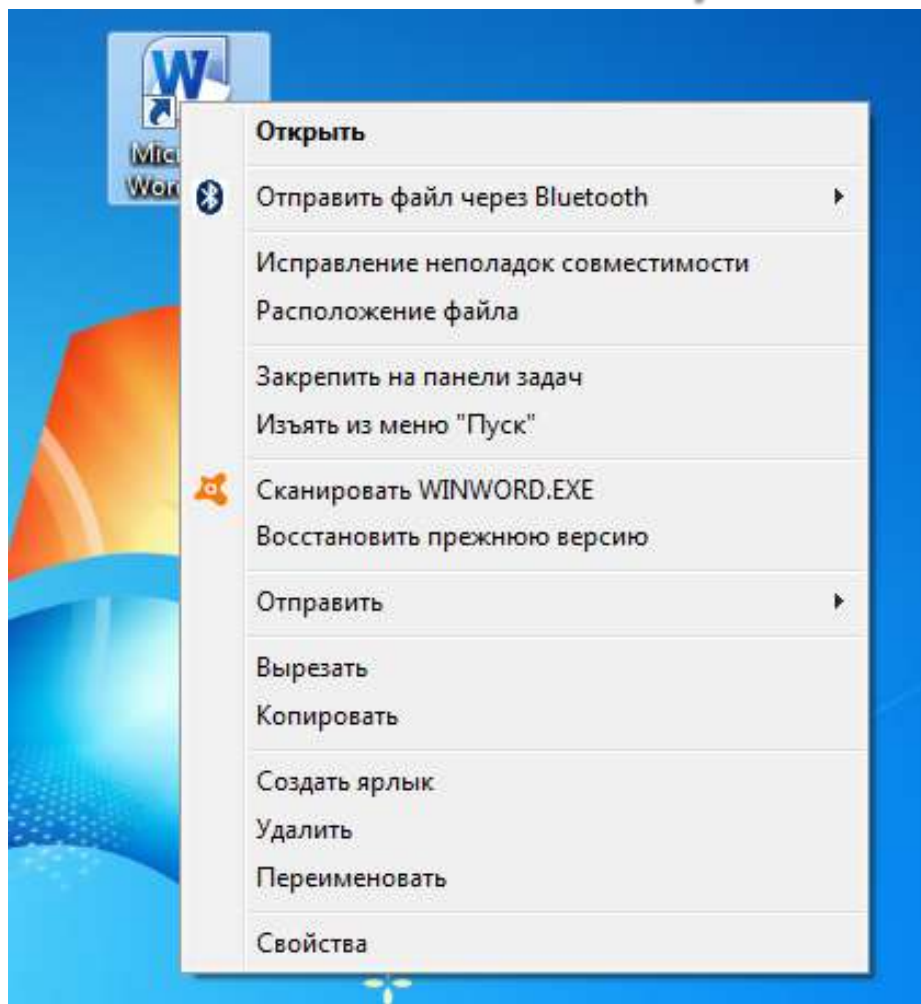
**ОС обеспечивает одинаковый пользовательский интерфейс при работе с разными объектами.**

**В ОС Windows и Linux для знакомства со свойствами объектов и выполнения возможных с ними действий используется контекстное меню.**

**Для вызова контекстного меню следует выделить значок объекта и щелкнуть правой кнопкой мыши.**



**Контекстное меню – это меню, которое появляется после щелчка правой кнопкой мыши на некотором объекте и содержит список операций с ним.**



***В меню все пункты, кроме последнего, относятся к действиям, которые может выполнить с документом.***

***Если выбрать пункт меню «Свойства», то на экран будет выведен список свойств данного объекта***