

## Spis treści

System operacyjny .....	2
Tworzenie konta użytkownika.....	3
Współużytkowanie - konfiguracja.....	4
Dostęp gościa.....	5
Szybkie przełączanie użytkowników.....	5
Włączanie lub wyłączenie szybkiego przełączania użytkowników .....	5
Ekran .....	7
Zmienianie rozdzielczości ekranu .....	7
Skróty klawiaturowe .....	7
Szybsze uruchamianie .....	7
Przypinanie Kalkulatora do menu Start.....	8
Usuwanie Kalkulatora z menu Start .....	8
Pokazywanie paska Szybkiego uruchamiania na pasku zadań .....	8
Umieszczanie ikony skrótu na pulpicie.....	9
WORD 2007 - Wybrane zagadnienia.....	10
Wstążka .....	10
Podział wstążki na zakładki (karty).....	11
Pasek narzędzi Szybki dostęp.....	13
WORD 2007 - Ćwiczenia.....	14
Korespondencja seryjna .....	20
Poczta elektroniczna.....	27
Program pocztowy.....	28
Konfiguracja konta pocztowego (program Outlook Express).....	29
SŁOWNIK .....	34

## System operacyjny

System operacyjny - oprogramowanie, które steruje pracą wszystkich programów działających na komputerze i wszystkich urządzeń podłączonych do komputera.

Systemy Windows XP i Windows Vista, to obecnie najbardziej popularne systemy operacyjne. Są one bardziej niezawodne od swoich poprzedników (Windows 95, 98, 2000) i lepiej dbają o bezpieczeństwo danych.

W systemach XP i Vista, aby korzystać z komputera trzeba mieć założone konto użytkownika. Po włączeniu komputera pojawia się okno logowania.

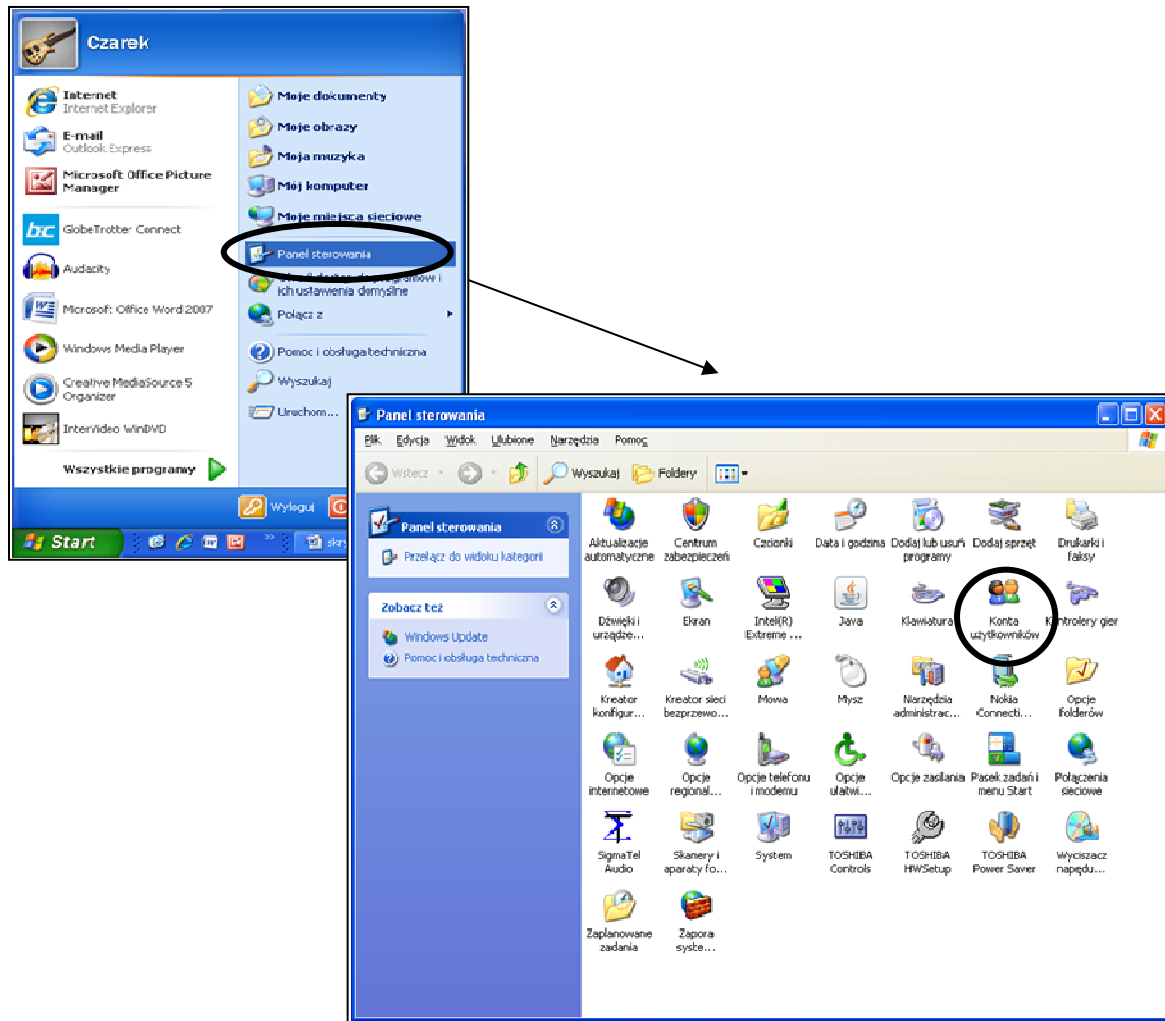


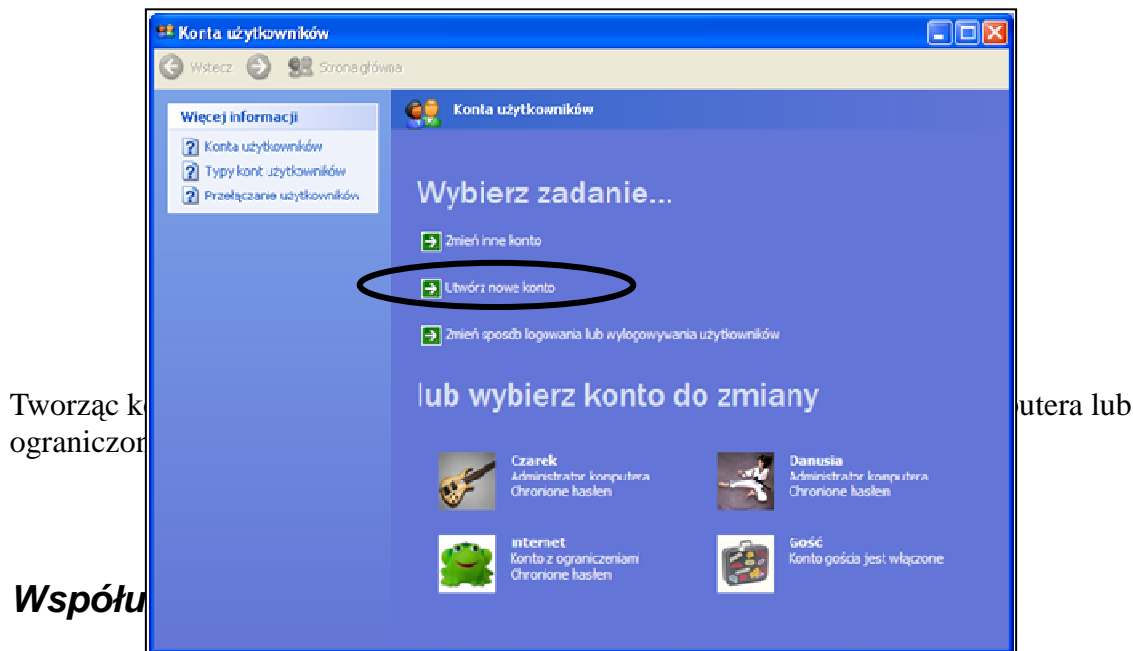
W oknach tych wpisujemy (wybieramy) nazwę użytkownika i wpisujemy hasło, czyli logujemy się do systemu. Dopiero po poprawnym zalogowaniu możemy rozpocząć korzystanie z komputera.

Jeżeli nie mamy założonego swojego konta, możemy oczywiście zalogować się na cudze konto. **Warto jednak każdej osobie, która stale korzysta z danego komputera założyć jej własne konto.** Nie jest to trudne, a wiąże się z tym same korzyści. Przede wszystkim użytkownicy „nie przeszkadzają” sobie wzajemnie. Efekty ich pracy na komputerze (dokumenty tekstowe, prezentacje multimedialne, zapisane w postaci plików utwory muzyczne, filmy; skopiowane z aparatu zdjęcia itp.) są przypisane do ich konta i inni użytkownicy nie mają do nich bezpośredniego dostępu. Każdy z użytkowników po zalogowaniu na swoje konto czuje się jak u siebie (swoje pliki w katalogu Moje Dokumenty, swój bałagan lub jego brak na pulpicie, wybrane przez siebie tło pulpitu, ...).

## Tworzenie konta użytkownika

Nowe konto możemy utworzyć z poziomu konta administratora.





**Konto administratora komputera** - daje posiadaczowi nieograniczone możliwości modyfikowania komputera w dowolny sposób oraz, co ważniejsze, zezwala mu na przeglądanie i zmienianie zawartości wszystkich innych kont użytkowników. Zazwyczaj tylko jeden użytkownik współużytkowanego komputera ma konto administratora - szef! Osoba z kontem administratora komputera może między innymi:

- Tworzyć na komputerze inne konta użytkowników i usuwać je.
- Zmieniać nazwę, obraz, hasło i typ konta użytkownika.
- Instalować i odinstalowywać oprogramowanie i sprzęt.
- Zmieniać wszystkie ustawienia systemu.

Osoba z kontem administratora komputera nie może jednak zmienić typu swojego konta, jeśli na komputerze nie pozostanie co najmniej jeszcze jedno konto administratora. Dzięki temu zawsze jest ktoś, kto może w pełni obsługiwać komputer.

**Konto standardowe** - ten typ konta jest dostępny tylko dla użytkowników systemu Windows XP Professional korzystających z komputerów w środowisku domeny. Użytkownik dysponujący kontem standardowym może:

- Instalować i odinstalowywać oprogramowanie i sprzęt pod warunkiem, że nie zmienia to ustawień komputera zastrzeżonych dla konta administratora komputera.
- Tworzyć, zmieniać lub usuwać hasło konta.
- Zmieniać obraz konta.

**Konto ograniczone** - przypisywanie kont z ograniczonymi uprawnieniami to skuteczny sposób zapobiegania zmienianiu ustawień komputera i usuwaniu ważnych plików przez

niedoświadczonych lub nieuprawnionych użytkowników. Użytkownik z kontem o ograniczonych uprawnieniach może:

- Tworzyć, zmieniać lub usuwać hasło konta.
- Zmieniać obraz konta.

## ***Dostęp gościa***

W systemie Windows XP dzięki funkcji dostępu gościa osoba, która nie jest regularnym użytkownikiem współużytkowanego komputera, może na nim pracować, tak jakby miała konto o ograniczonych uprawnieniach. Dostęp gościa nie jest chroniony hasłem. Ten rodzaj dostępu umożliwia odwiedzającemu szybkie zalogowanie się w celu sprawdzenia poczty e-mail, przeglądania Internetu, pisania i drukowania dokumentów oraz wykonywania innych podobnych czynności.

## ***Szybkie przełączanie użytkowników***

**Ktoś jest w trakcie** pisania ważnego dokumentu lub tworzenia wielkiego arkusza kalkulacyjnego, kiedy inna osoba, która też korzysta z tego komputera, prosi o wpuszczenie jej na chwilę, ponieważ ma ważną sprawę. Zna? System Windows XP pozwala z wdziękiem wybrnąć z takiej sytuacji. Dzięki funkcji Szybkie przełączanie użytkowników w systemie Windows XP można bez kłopotu przerwać pracę bez zamykania wszystkich plików. Oto co należy zrobić:

1. Kliknij przycisk **Start**, a następnie kliknij polecenie **Wyloguj**.
2. Kliknij przycisk **Przełącz użytkownika**.

Ta procedura wyświetla ekran powitalny, z którego może zalogować się inny użytkownik. Po zakończeniu pracy może się on wylogować w ten sam sposób, a osoba, która pracowała na tym komputerze wcześniej, musi po prostu zalogować się ponownie, aby wrócić do plików, które będą otwarte w niezmienionym stanie. Co więcej, jeśli inny użytkownik przypadkowo wyłączy komputer zamiast wrócić do ekranu powitalnego, system Windows XP automatycznie zapisze wszystkie otwarte pliki i działające programy i przywróci je po ponownym uruchomieniu komputera.

Osoba posiadająca konto administratora komputera może włączyć lub wyłączyć szybkie przełączanie użytkowników. Oto jak to zrobić:

## ***Włączanie lub wyłączanie szybkiego przełączania użytkowników***

1. Kliknij przycisk **Start**, a następnie kliknij polecenie **Panel sterowania**.
2. Kliknij ikonę **Konta użytkowników**.

3. W obszarze **Wybierz zadanie** kliknij przycisk **Zmień sposób logowania lub wylogowywania użytkowników**.
4. Na stronie **Wybieranie opcji logowania i wylogowywania** zaznacz pola wyboru **Użyj ekranu powitalnego** i **Użyj szybkiego przełączania użytkowników**.

---

### Ćwiczenie 1

Zaloguj się na konto z uprawnieniami administratora podane przez prowadzącego i załóż następujące dwa konta:

Nazwa użytkownika	Typ konta	Hasło
Stanisław	konto administratora	abc
Stasio	Ograniczone	123

### Ćwiczenie 2

Zaloguj się kolejno do nowo utworzonych kont i ustaw w nich różne tła pulpitu, przejrzyj zawartość katalogu **Moje Dokumenty**.

### Ćwiczenie 2

## Ekran

### Zmianianie rozdzielczości ekranu

Ustawienia rozdzielczości ekranu określają ilość informacji wyświetlanych na monitorze. Przy niskich ustawieniach zawartość ekranu wydaje się oglądana w dużym zbliżeniu - widzi się stosunkowo niewiele informacji (na przykład tylko część arkusza lub strony sieci Web), ale same elementy (tekst, obrazy itp.) są raczej duże. W systemie Windows XP w prosty sposób można zmieniać rozdzielczość ekranu, dostosowując ją do własnych wymagań.

1. Kliknij przycisk **Start**, a następnie kliknij polecenie **Panel sterowania**.
2. Kliknij ikonę **Wygląd i kompozycje**.
3. W obszarze **Wybierz zadanie** kliknij przycisk **Zmień rozdzielczość ekranu**.
4. Na karcie **Ustawienia** w obszarze **Rozdzielczość ekranu** przeciągnij suwak do żądanej rozdzielczości, a następnie kliknij przycisk **Zastosuj**.

### Skróty klawiaturowe

Można prześcignąć panią Mysz: kiedy liczy się szybkość, klawiatura jest nadal górą! Niemal wszystkie czynności i polecenia, które można wykonywać za pomocą myszy, można przyspieszyć, używając kombinacji klawiszy. Proste skróty klawiaturowe mogą zaprowadzić użytkownika w żądane miejsce szybciej niż kilka kliknięć myszy. Praca z arkuszem roboczym i innymi dokumentami tego typu jest szybsza, ponieważ nie traci się tempa, przenosząc się z klawiatury na mysz i z powrotem.

Można to sprawdzić, korzystając z następującego przykładu:

- Naciśnij **klawisz systemu Windows** (WinKey), który znajduje się między klawiszem Ctrl i Alt, aby otworzyć **menu Start**.
- Naciskaj **klawisze kursora**, aby przesuwać się między elementami menu.
- Naciśnij **klawisz Enter**, aby otworzyć wyróżniony element.
- Naciśnij jednocześnie klawisze **Alt** i **F4**, aby zamknąć dany element.

### Szybsze uruchamianie

**Może warto mieć stosowane programy pod ręką?** System Windows XP pozwala tak dostosować **menu Start** i pasek zadań, aby w każdej chwili można było uruchomić ulubione programy. Nie trzeba ich szukać; programy można łatwo przypiąć lub przypisać do **menu**



**Start.** Można też użyć paska **Szybkie uruchamianie**, aby mieć inne programy w zasięgu ręki, gotowe do uruchomienia po jednym kliknięciu przycisku.

Na **pulpicie** można także umieszczać wygodne **ikony** skrótów. Ikony skrótów zapewniają bezpośrednie łącza do ważnych plików, folderów i innych aplikacji - nawet do drukarki i połączenia internetowego - udostępniając je po jednym dotknięciu myszy.

Poniżej przedstawiono sposób przypinania programu do **menu Start**. W przykładzie do **menu Start** będzie przypisywany Kalkulator systemu Windows XP.

### ***Przypinanie Kalkulatora do menu Start***

1. Kliknij przycisk **Start**, a następnie kliknij polecenie **Wszystkie programy**.
2. Kliknij polecenie **Akcesoria** i wskaż polecenie **Kalkulator**.
3. Prawym przyciskiem myszy kliknij polecenie **Kalkulator** i kliknij polecenie **Przypnij do menu Start**.
4. Kliknij w dowolnym miejscu na pulpicie, aby wyjść z **menu Start**.

W ten sam sposób można postąpić z każdym programem w komputerze, aby umieścić go w **menu Start**, dopóki się nie uzna, że pora go stamtąd usunąć. Usuwanie programów z **menu Start** jest jeszcze łatwiejsze. Oto jak to zrobić:

### ***Usuwanie Kalkulatora z menu Start***

1. Kliknij przycisk **Start**, a następnie wskaż program, który chcesz usunąć (w tym przypadku będzie to Kalkulator).
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy Kalkulator i kliknij polecenie **Wypnij z menu Start**.
3. Kliknij w dowolnym miejscu na pulpicie, aby wyjść z **menu Start**.

Jeśli otwarty jest więcej niż jeden program, można wyświetlić pasek **Szybkie uruchamianie** i korzystać z niego. Pasek Szybkie uruchamianie ułatwia dostęp do często używanych programów, takich jak Windows Media Player i poczta e-mail oraz otwieranie okna przeglądarki Internet Explorer. System Windows XP ładuje do paska Szybkie uruchamianie kilka programów, w tym funkcję **Pokaż pulpit**. Jedno kliknięcie ikony **Pokaż pulpit** minimalizuje wszystkie programy na pulpicie. Kolejne kliknięcie przywraca je w niezmienionej postaci.

### ***Pokazywanie paska Szybkiego uruchamiania na pasku zadań***

1. Jeżeli pasek Szybkie uruchamianie nie jest wyświetlany, kliknij prawym przyciskiem myszy pusty obszar na pasku zadań i kliknij polecenie **Właściwości**.



2. Na karcie **Pasek zadań** w obszarze **Wygląd paska zadań** zaznacz pole wyboru **Pokaż pasek Szybkiego uruchamiania** i kliknij przycisk **OK**.

Po wyświetleniu paska **Szybkie uruchamianie** kliknij ikonę **Pokaż pulpit**, aby zminimalizować wszystkie otwarte programy.

Programy można także szybko uruchamiać, umieszczając na pulpicie ikony skrótów. Oto jak to zrobić:

### Umieszczanie ikony skrótów na pulpicie

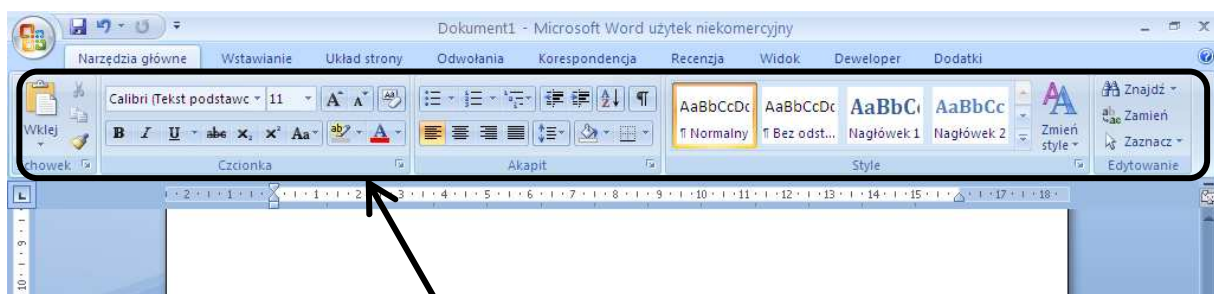
1. Kliknij prawym przyciskiem myszy przycisk **Start**, a następnie kliknij polecenie **Eksploruj**.
2. Zlokalizuj folder, plik lub program w katalogu **Foldery**, a następnie kliknij żądany element, aby go otworzyć.
3. Kliknij ikonę reprezentującą dany element.
4. Na pasku narzędzi kliknij menu **Plik**, a następnie w wyświetlonym menu rozwijanym kliknij polecenie **Utwórz skrót**.
5. Prawym przyciskiem myszy kliknij ikonę, która została utworzona.
6. W menu rozwijanym wybierz polecenie **Wyślij do**, a następnie kliknij polecenie **Pulpit (utwórz skrót)** w wyświetlonym podmenu.

## WORD 2007 - Wybrane zagadnienia

### Wstążka

**Wstążka** – to pasek narzędziowy (nadrzędny).

Wstążka pojawiła się w programach z pakietu Office (Word, PowerPoint itp.) począwszy od wersji Office 2007.



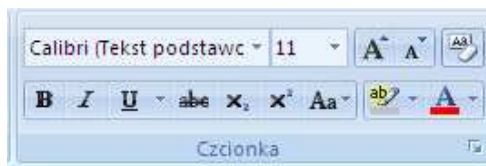
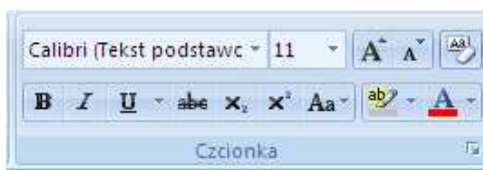
wstążka




Na wstążce umieszczone są przyciski np.

Przyciski pogrupowane zostały w bardzo przejrzysty sposób:

np. te, które dotyczą akapitu są obok siebie w grupie **Akapit**; przyciski dotyczące czcionki są w grupie **Czcionka**, itp.



W prawym, dolnym rogu każdej grupy znajduje się przycisk  otwierający okno dialogowe odpowiadające danej grupie, a w nim pozostałe polecenia danej grupy.

## Podział wstążki na zakładki (karty)

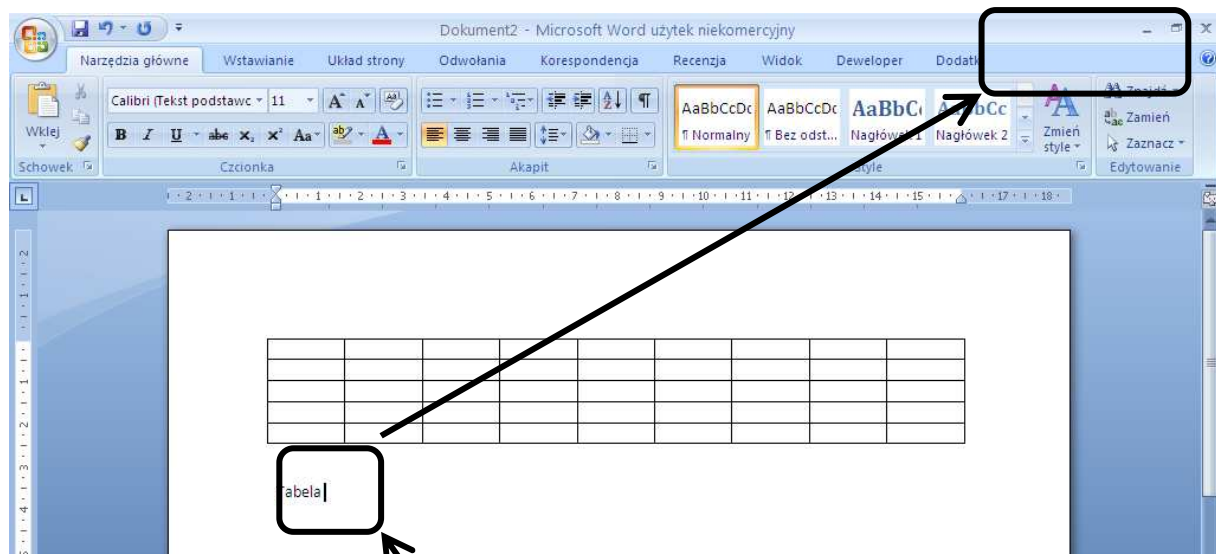
Czynności, które wykonujemy w programach Word, Excel itp. można podzielić na pewne kategorie np. niektóre czynności dotyczą wstawiania do dokumentu różnych obiektów (tabele, rysunki, obrazy ...) inne czynności związane są z pracą nad układem strony (wielkość marginesów, rozmiar strony, rozmieszczenie obiektów na stronie ...).

Konsekwencją powyższego podziału wykonywanych czynności jest podział wstążki na zakładki (karty). Dzięki temu, że podział ten przeprowadzony został w sposób bardzo logiczny korzystanie z poleceń umieszczonych na zakładkach jest intuicyjne i przez to łatwiejsze dla użytkownika.

Nazwy zakładek (kart) widoczne są nad wstążką:

Oprócz zakładek (kart) widocznych powyżej istnieją jeszcze zakładki kontekstowe.

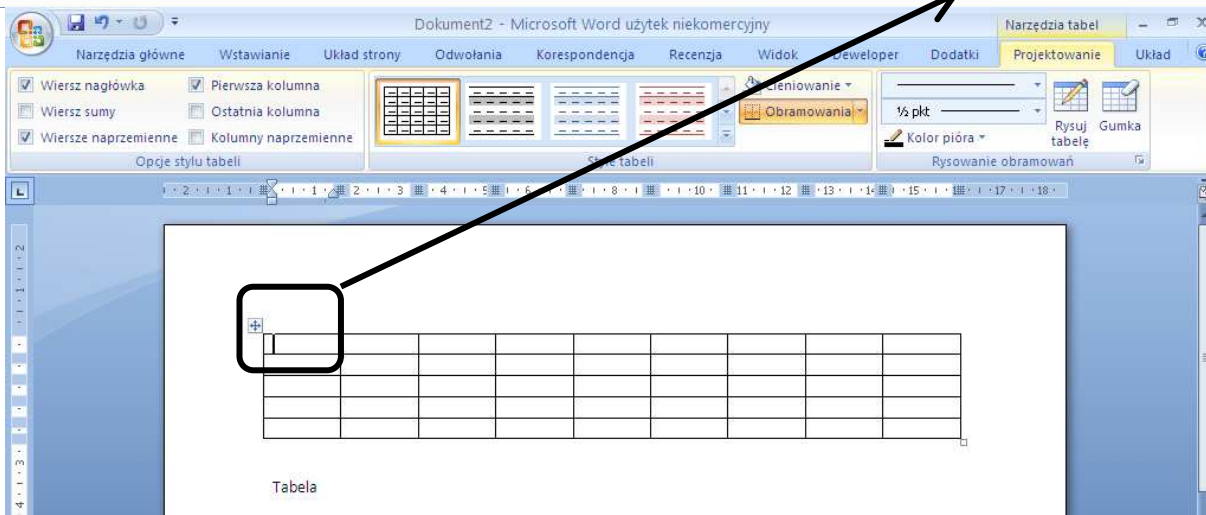
Pojawiają się one wtedy gdy są potrzebne na przykład gdy pracujemy z tabelą, obrazem, itp.



**Zakładki kontekstowe** – w tym przykładzie pojawiają się gdy kursor przeniesiony zostaje do tabeli



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Dokument2 - Microsoft Word użytek niekomercyjny

Narzędzia główne Wstawianie Układ strony Odwołania Korespondencja Recenzja Widok Deweloper Dodatki Projektowanie Układ

Wiersz nagłówek  Pierwsza kolumna  
 Wiersz sumy  Ostatnia kolumna  
 Wiersze naprzemienne  Kolumny naprzemienne

Opcje stylu tabeli Styl tabeli

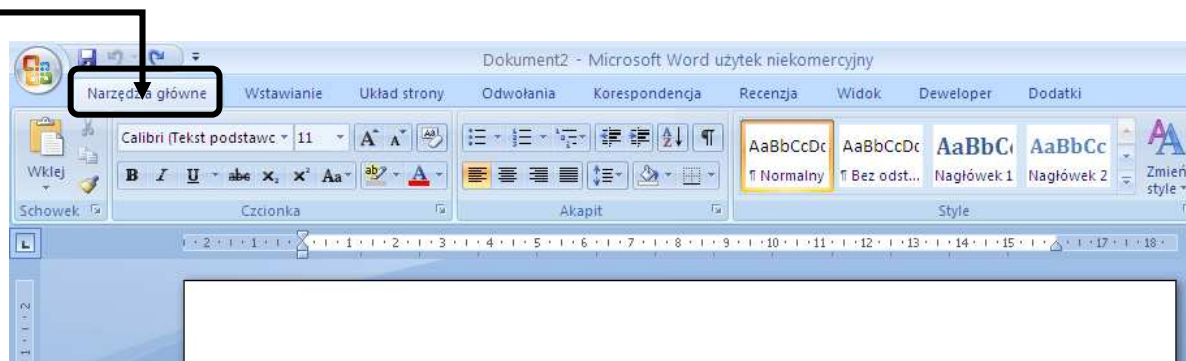
Cieniowanie Obramowania


1/2 pkt Kolor pióra Rysuj tabelę Gumka Rysowanie obramowań

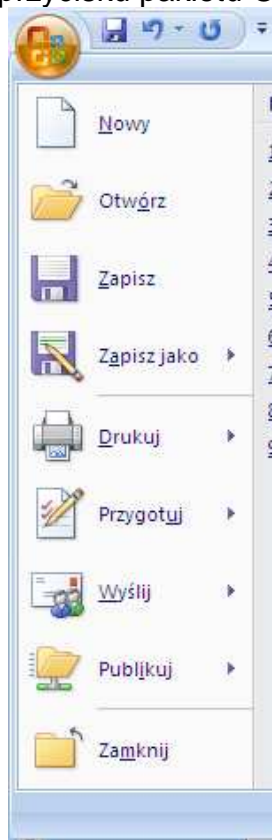

Tabela

## Pasek narzędzi Szybki dostęp

Pasek narzędzi Szybki dostęp – znajdują się tu bardzo często wykorzystywane polecenia: Zapisz, Cofnij, Wykonaj ponownie. Zaletą tego paska jest także możliwość umieszczania tam dowolnych poleceń.



Polecenia dotyczące pliku (zapisywanie, drukowanie itp.) nie znajdują się na wstążce, zostały ukryte w menu przycisku pakietu Office .



## WORD 2007 - Ćwiczenia

### Ćwiczenie 1

Mając do dyspozycji poniższy przykładowy tekst sformatuj go według wzoru A1

### Ćwiczenie 2

Mając do dyspozycji poniższy przykładowy tekst sformatuj go według wzoru A2

### Ćwiczenie 3

Wykorzystując narzędzia do tworzenia tabel zbuduj table według wzoru T1

Współużytkowanie komputera. Miejsce dla każdego

Każdy, kto w domu lub w pracy współużytkował komputer, może z pewnością przytoczyć wiele historii o irytujących czy nawet kłopotliwych sytuacjach. Wspólne korzystanie z komputera oznaczało, że inni mogli widzieć prywatne pliki użytkownika, instalować niechciane przez niego gry lub oprogramowanie albo zmieniać ustawienia komputera. Teraz wszystko się zmieniło. W systemie Microsoft® Windows® XP jest miejsce dla każdego, bez rezygnowania z poufności czy kontroli.

W jaki sposób? Dzięki funkcji Konta użytkowników w systemie Windows XP można przechowywać spersonalizowane ustawienia i preferencje wielu użytkowników. Po zalogowaniu się użytkownika, dla którego przechowywane są dane tego typu, komputer pobiera je i zachowuje się tak, jakby istniały jedynie te ustawienia i preferencje. Konta użytkowników sprawiają, że korzystanie z komputera jest bezpieczniejsze i zabawniejsze. Za pomocą kont użytkowników można: Dostosowywać wygląd wszystkich elementów ekranu podczas używania komputera, nie wpływając na wygląd ekranu określony przez innych użytkowników. Przeglądać własną listę ulubionych w sieci Web i ostatnio odwiedzane witryny. Chronić ważne ustawienia komputera. Używać hasła, aby zapewnić prywatność plików. Szybciej się logować. Szybko przełączać między użytkownikami bez zamykania wykorzystywanych programów. Współużytkowanie – konfiguracja Konta użytkownika umożliwiają spersonalizowanie ustawień i preferencji każdego użytkownika komputera. Istnieją trzy typy kont: Konto administratora komputera - daje posiadaczowi nieograniczone możliwości modyfikowania komputera w dowolny sposób oraz, co ważniejsze, zezwala mu na przeglądanie i zmienianie zawartości wszystkich innych kont użytkowników. Zazwyczaj tylko jeden użytkownik współużytkowanego komputera ma konto administratora - szef! Osoba z kontem administratora komputera może między innymi: Tworzyć na komputerze inne konta użytkowników i usuwać je. Zmieniać nazwę, obraz, hasło i typ konta użytkownika. Instalować i odinstalowywać oprogramowanie i sprzęt. Zmieniać wszystkie ustawienia systemu. Osoba z kontem administratora komputera nie może jednak zmienić typu swojego konta, jeśli na komputerze nie pozostanie co najmniej jeszcze jedno konto administratora. Dzięki temu zawsze jest ktoś, kto może w pełni obsługiwać komputer.

Konto standardowe - ten typ konta jest dostępny tylko dla użytkowników systemu Windows XP Professional. Użytkownik dysponujący kontem standardowym może: Instalować i odinstalowywać oprogramowanie i sprzęt pod warunkiem, że nie zmienia to ustawień komputera zastrzeżonych dla konta administratora komputera.



Tworzyć, zmieniać lub usuwać hasło konta.  
Zmieniać obraz konta.



WZÓR

# Współużytkowanie komputera

## Miejsce dla każdego

Każdy, kto w domu lub w pracy współużytkował komputer, może z pewnością przytoczyć wiele historii o irytujących czy nawet kłopotliwych sytuacjach. Wspólne korzystanie z komputera oznaczało, że inni mogli widzieć prywatne pliki użytkownika, instalować niechciane przez niego gry lub oprogramowanie albo zmieniać ustawienia komputera. Teraz wszystko się zmieniło. W systemie Microsoft® Windows® XP jest miejsce dla każdego, bez rezygnowania z poufności czy

kontroli.

W jaki sposób? Dzięki funkcji Konta użytkowników w systemie Windows XP można przechowywać spersonalizowane ustawienia i preferencje wielu użytkowników. Po zalogowaniu się użytkownika, dla którego przechowywane są dane tego typu, komputer pobiera je i zachowuje się tak, jakby istniały jedynie te ustawienia i preferencje. Konta użytkowników sprawiają, że korzystanie z komputera jest bezpieczniejsze i zabawniejsze.

## Za pomocą kont użytkowników można:

- ☞ Dostosowywać wygląd wszystkich elementów ekranu podczas używania komputera, nie wpływając na wygląd ekranu określony przez innych użytkowników.
- ☞ Przeglądać własną listę ulubionych w sieci Web i ostatnio odwiedzane witryny.
- ☞ Chronić ważne ustawienia komputera.
- ☞ Używać hasła, aby zapewnić prywatność plików.
- ☞ Szybciej się logować.
- ☞ Szybko przełączać między użytkownikami bez zamykania wykorzystywanych programów.

## Współużytkowanie - konfiguracja

Konta użytkownika umożliwiają spersonalizowanie ustawień i preferencji każdego użytkownika komputera. **Konto administratora komputera** - daje posiadaczowi nieograniczone możliwości modyfikowania komputera w dowolny sposób oraz, co ważniejsze, zezwala mu na przeglądanie i zmienianie

zawartości wszystkich innych kont użytkowników. Osoba z kontem administratora komputera może między innymi: Tworzyć na komputerze inne konta użytkowników i usuwać je. Zmieniać nazwę, obraz, hasło i typ konta użytkownika. Instalować i odinstalowywać oprogramowanie i sprzęt.

Zmieniać wszystkie ustawienia systemu. Osoba z kontem administratora komputera nie może jednak zmienić typu swojego konta, jeśli na komputerze nie pozostanie co najmniej jeszcze jedno konto administratora. Dzięki temu zawsze jest ktoś, kto może w pełni obsługiwać komputer.

**Konto standardowe** - ten typ konta jest dostępny tylko dla użytkowników systemu Windows XP Professional. Użytkownik dysponujący kontem standardowym może: Instalować i odinstalowywać oprogramowanie i sprzęt

pod warunkiem, że nie zmienia to ustawień komputera zastrzeżonych dla konta administratora komputera. Tworzyć, zmieniać lub usuwać hasło konta. Zmieniać obraz konta.

## WZÓR

Lublin 2010

# Współużytkowanie komputera Miejsce dla każdego

Każdy, kto w domu lub w pracy współużytkował komputer, może z pewnością przytoczyć wiele historii o irytujących czy nawet kłopotliwych sytuacjach. Wspólne korzystanie z komputera oznaczało, że inni mogli widzieć prywatne pliki użytkownika, instalować niechciane przez niego gry lub oprogramowanie albo zmieniać ustawienia komputera. Teraz wszystko się zmieniło. W systemie Microsoft® Windows® XP jest miejsce dla każdego, bez rezygnowania z poufności czy kontroli.

W jaki sposób? Dzięki funkcji Konta użytkowników w systemie Windows XP można przechowywać spersonalizowane ustawienia i preferencje wielu użytkowników. Po zalogowaniu się użytkownika, dla którego przechowywane są dane tego typu, komputer pobiera je i zachowuje się tak, jakby istniały jedynie te ustawienia i preferencje. Konta użytkowników sprawiają, że korzystanie z komputera jest bezpieczniejsze i zabawniejsze. Za pomocą kont użytkowników można:

- Dostosowywać wygląd wszystkich elementów ekranu podczas używania komputera, nie wpływając na wygląd ekranu określony przez innych użytkowników.*
- Przeglądać własną listę ulubionych w sieci Web i ostatnio odwiedzane witryny.*
- Chronić ważne ustawienia komputera.*
- Używać hasła, aby zapewnić prywatność plików.*
- Szybciej się logować.*
- Szybko przełączać między użytkownikami bez zamykania wykorzystywanych programów.*

## Współużytkowanie - konfiguracja

Konta użytkownika umożliwiają spersonalizowanie ustawień i preferencji każdego użytkownika komputera. Istnieją trzy typy kont:

**Konto administratora komputera** - daje posiadaczowi nieograniczone możliwości modyfikowania komputera w dowolny sposób oraz, co ważniejsze, zezwala mu na przeglądanie i zmienianie zawartości wszystkich innych kont użytkowników. Zazwyczaj tylko jeden użytkownik współużytkowanego komputera ma konto administratora - szef! Osoba z kontem administratora komputera może między innymi: Tworzyć na komputerze inne konta użytkowników i usuwać je. Zmieniać nazwę, obraz, hasło i typ konta użytkownika. Instalować i odinstalowywać oprogramowanie i sprzęt. Zmieniać wszystkie ustawienia systemu. Osoba z kontem administratora komputera nie może jednak zmienić typu swojego konta, jeśli na komputerze nie pozostanie co najmniej jeszcze jedno konto administratora. Dzięki temu zawsze jest ktoś, kto może w pełni

obsługiwać komputer.

**Konto standardowe** - ten typ konta jest dostępny tylko dla użytkowników systemu Windows XP Professional. Użytkownik dysponujący kontem standardowym może:

Instalować i odinstalowywać oprogramowanie i sprzęt pod warunkiem, że nie zmienia to ustawień komputera zastrzeżonych dla konta administratora komputera. Tworzyć, zmieniać lub usuwać hasło konta. Zmieniać obraz konta.

**Konto ograniczone** - przypisywanie kont z ograniczonymi uprawnieniami to skuteczny sposób zapobiegania zmienianiu ustawień komputera i usuwaniu ważnych plików przez niedoświadczonych lub nieuprawnionych użytkowników. Użytkownik z kontem o ograniczonych uprawnieniach może:

Tworzyć, zmieniać lub usuwać hasło konta.







**WZÓR**

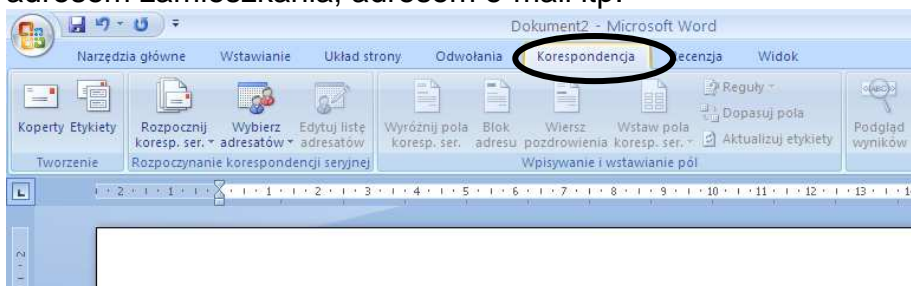
Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



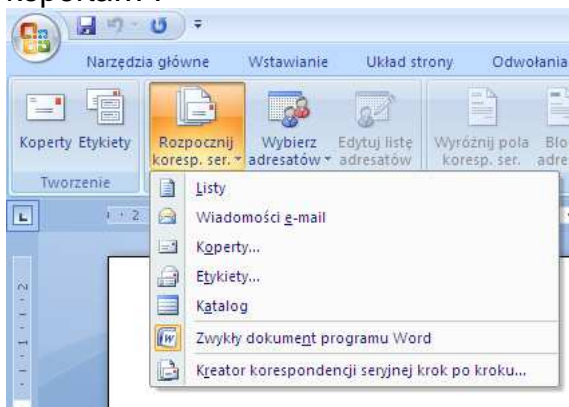

Przykładowy tekst				

## Korespondencja seryjna

◆ Korespondencję seryjną wykorzystamy m. in. wysyłając listy (tradycyjne lub e-mail) do wielu osób. Listy te w znacznej swej treści nie różnią się od siebie np. zaproszenia imienne różnią się jedynie imieniem i nazwiskiem zapraszanej osoby, numerem stolika, adresem zamieszkania, adresem e-mail itp.

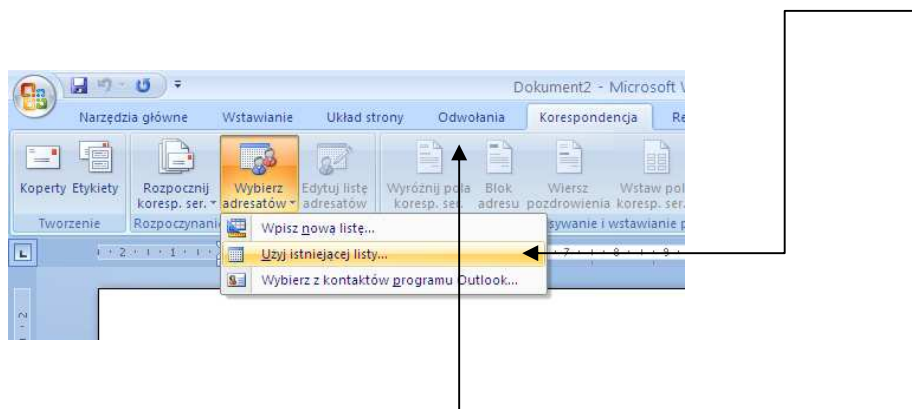


◆ Pracę z korespondencją rozpoczynamy od wyboru dokumentu głównego: list, e-mail, koperta... .



◆ Przygotowując korespondencję seryjną wykorzystujemy **listę adresatów** (źródło danych) zawierającą informacje o adresatach: imię, nazwisko, adres, e-mail, reprezentowana firma itp..

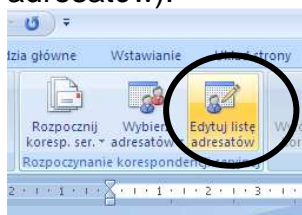
Listę adresatów możemy przygotować sobie wcześniej np. w innym dokumencie Worda w postaci tabeli<sup>1</sup> lub w arkuszu Excela. Aby skorzystać z takiej listy wybieramy polecenie:



i wskazujemy na plik, w którym jest nasza lista.

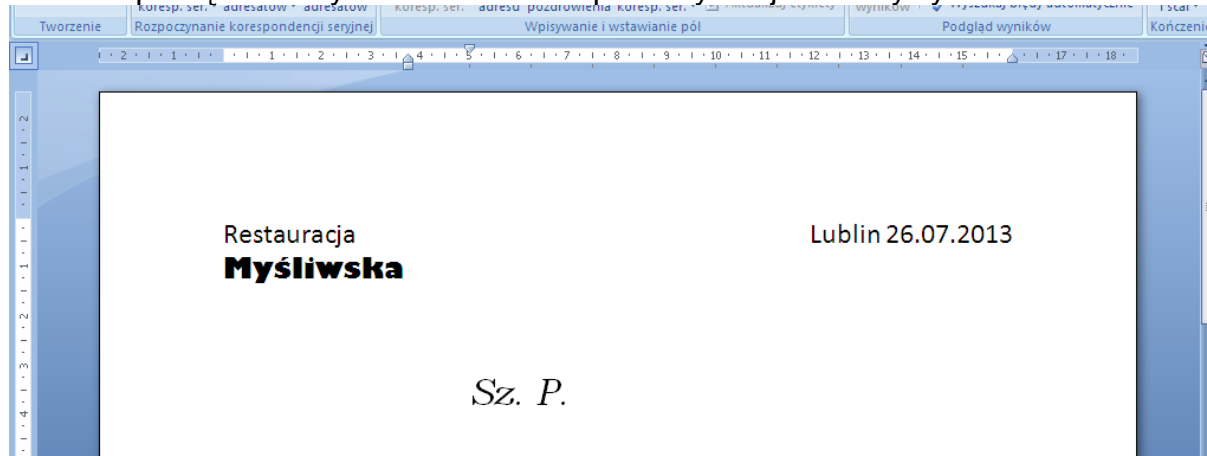
Inny sposób to tworzenie nowej listy za pomocą polecenia:

◆ Listę adresatów można edytować (m.in. dodawać, usuwać, filtrować, sortować adresatów).



◆ Po wyborze listy adresatów możemy rozpocząć pracę z dokumentem głównym, np. listem.

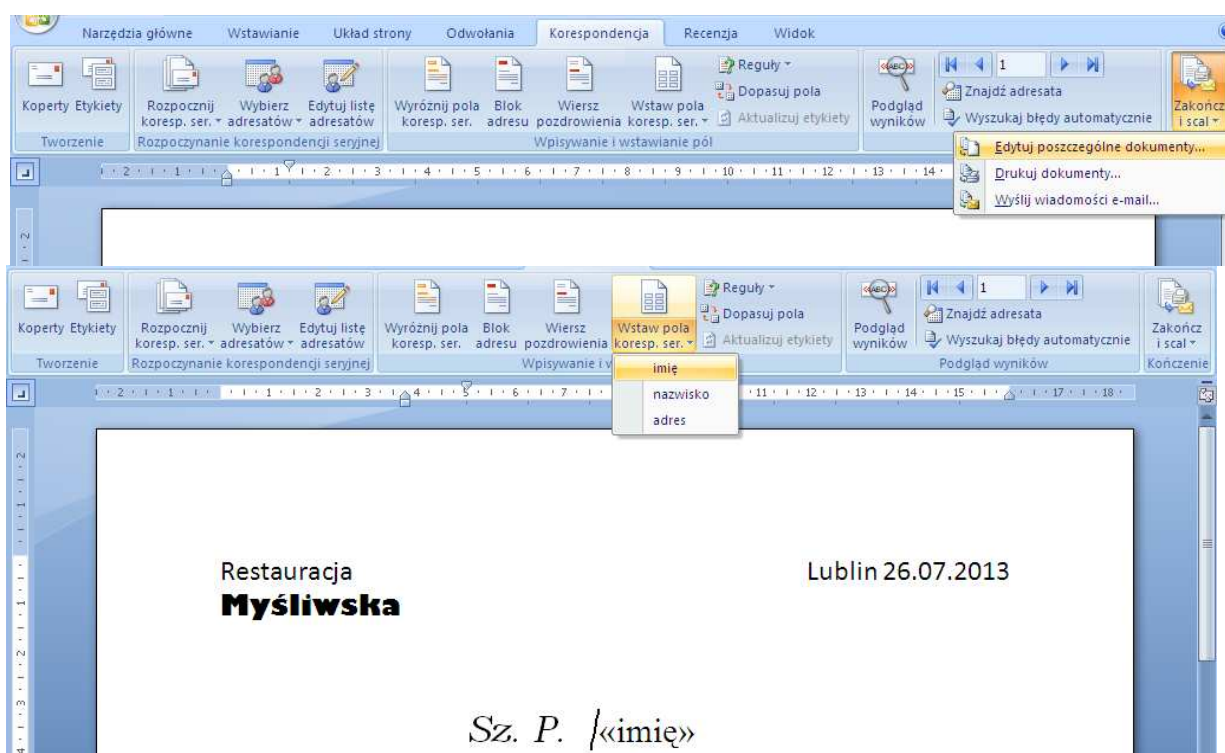
Treść wspólną dla wszystkich adresatów piszemy tak jak w zwykłym dokumencie Worda:



Treści indywidualne, inne dla każdego z adresatów np. imię i nazwisko, nie są już wpisywane tak jak w zwykłym dokumencie – **są wstawiane** za pomocą polecenia:



<sup>1</sup> W dokumencie Worda, który ma być wykorzystany jako lista adresatów może znajdować się tylko tabela.



● Kiedy dokument jest gotowy wybieramy polecenie:

Za pomocą tego polecenia scalamy informacje zawarte w bazie danych z dokumentem głównym tworząc (drukując<sup>2</sup>) oddzielny dokument Worda zawierający listy (koperty, e-maile) dla każdego z adresatów z osobna.

Wybieramy także liczbę adresatów, dla których tworzymy dokumenty.

(Jeden rekord odpowiada jednemu adresatowi. Rekord zawiera informacje pojedynczego wiersza tabeli z listy adresatów.)

<sup>2</sup> Zanim wydrukujemy całą serię dokumentów warto wydrukować tylko jeden dokument (jeden rekord) i ocenić go.





● Kończąc pracę z korespondencją seryjną warto zapisać zarówno dokument główny (z polami korespondencji seryjnej) jak i dokument z wygenerowanymi listami (kopertami). Jeżeli będziemy chcieli pracować z dokumentem głównym na innym komputerze musimy mieć ze sobą także plik z listą adresatów.

#### Ćwiczenie 4

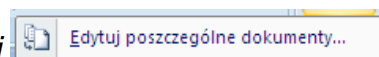
Proszę utworzyć dokument o nazwie **lista gości 10lecia** zawierający poniższą tabelę wypełnioną przykładowymi danymi. Gotowy dokument proszę zapisać i zamknąć.

Imię	Nazwisko	ulica i nr domu	kod pocztowy	miasteczko	nr stolika



## Ćwiczenie 5

Proszę utworzyć dokument główny korespondencji seryjnej według poniższego wzoru i zapisać go jako **zaproszenia\_10lecie\_robotczy**. Wybierając adresatów proszę użyć istniejącej listy tzn. pliku **lista\_gości\_10lecia**.



Dokumenty proszę scalić wybierając polecenia **Zakończ i scal** i **Edytuj poszczególne dokumenty...**  
Nowo wygenerowany dokument proszę zapisać pod nazwą **zaproszenia\_10lecie**.

Lublin 26.06.2013



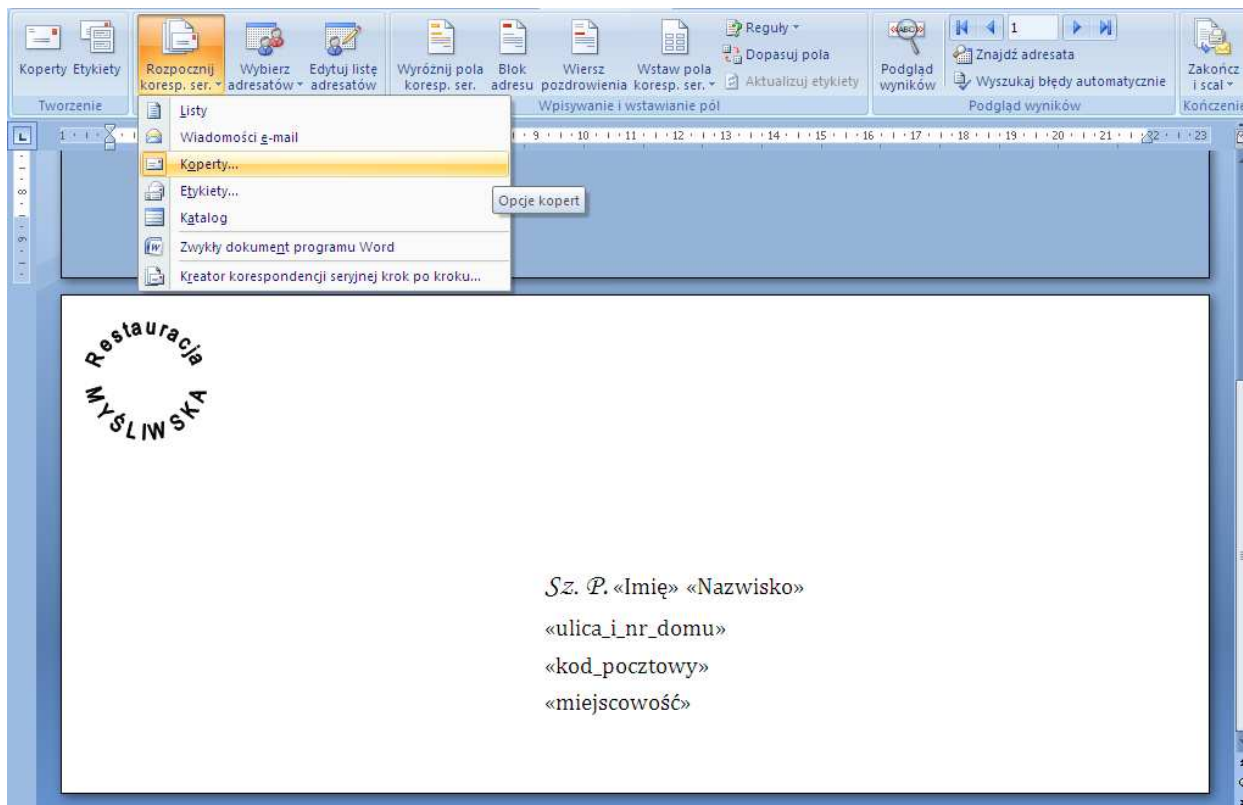
Sz. P. «Imię» «Nazwisko»

Serdecznie zapraszamy na uroczystą kolację z okazji dziesięciolecia naszej restauracji. Zaproszenie to kierujemy do naszych najwierniejszych bywalców. Kolację poprzedzi występ znanego zespołu ludowego Janowianie z Janowa Lubelskiego. Zapraszamy 14 lipca o godzinie 19, do stolika nr «nr\_stolika».



Z poważaniem  
kierownik restauracji  
Alojzy Rumsztyk

## Ćwiczenie 6.

Wykorzystując korespondencję seryjną proszę utworzyć koperty zaadresowane do każdego z zaproszonych gości.



Wybierając adresatów proszę użyć istniejącej listy tzn. pliku **lista\_gości\_10lecia**.

Dokumenty proszę scalić wybierając polecenia  i . Dokument główny korespondencji proszę zapisać jako **koperty\_10lecie\_roboczy**. Nowo wygenerowany dokument z gotowymi kopertami proszę zapisać pod nazwą **koperty\_10lecie**.

### Ćwiczenie 7

Proszę utworzyć dokument o nazwie **klasa\_3A** zawierający poniższą tabelę wypełnioną przykładowymi danymi pięciu uczniów. Gotowy dokument proszę zapisać i zamknąć.

Imię	Nazwisko	klasa	Miejsce zajęte w konkursie

### Ćwiczenie 8

Proszę utworzyć dokument główny korespondencji seryjnej o nazwie **dyplomMATMAX** zawierający dyplom dla laureata konkursu matematycznego MATMAX. Wybierając adresatów proszę użyć istniejącej listy tzn. pliku **klasa\_3a**.

Dokumenty proszę scalić, a nowo wygenerowany dokument proszę zapisać pod nazwą **dyplomy\_MATMAX**.

Dyplom: rozmiar A5, obramowanie strony, kolor strony, ozdobna czcionka, wstawiony clipart lub obraz

## **Poczta elektroniczna**

Poczta elektroniczna jest usługą polegającą na przesyłaniu listów elektronicznych pomiędzy użytkownikami sieci komputerowej. Przesyłane listy mogą zawierać załączniki (pliki) takie jak dokumenty, zdjęcia, itp.

Do przesyłania listów elektronicznych potrzebny jest nam adres pocztowy, który otrzymamy przy zakładaniu konta pocztowego.

### **Ćwiczenie 1**

Korzystając z serwera wp.pl załóż darmowe konto pocztowe. Zapisz parametry konta (nazwę, hasło, nazwy serwerów poczty wychodzącej i przychodzącej).

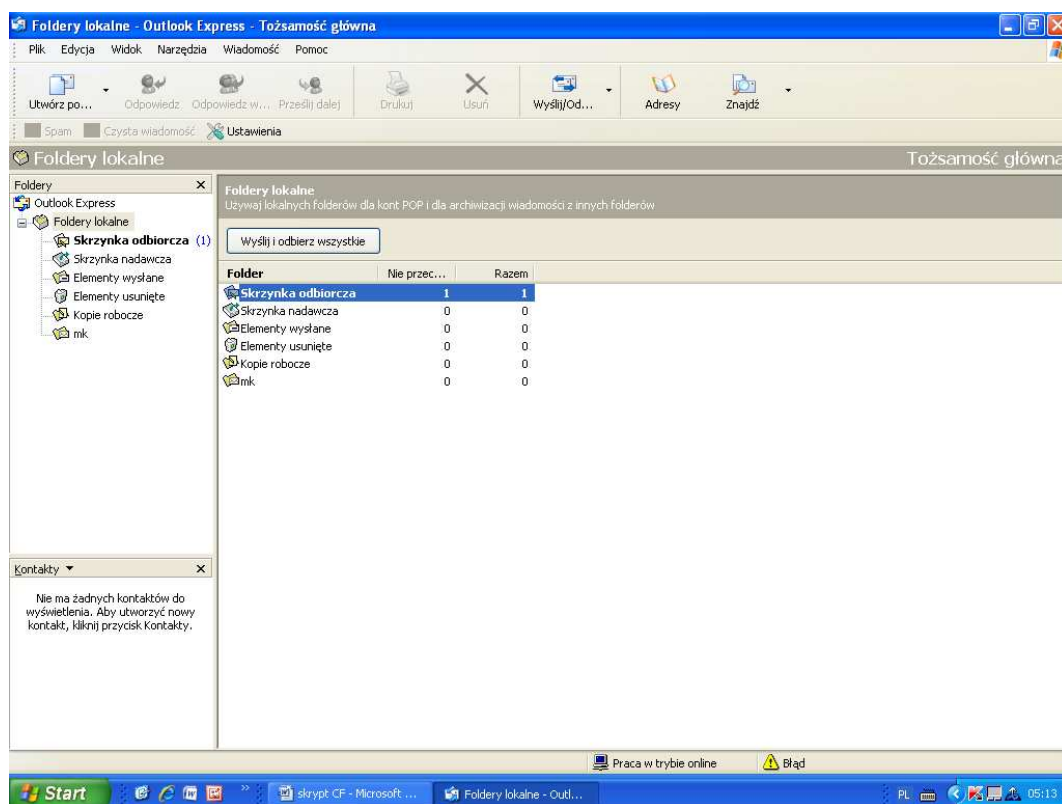
Na podany przez prowadzącego adres wyślij list (temat: pozdrowienia), dołącz załącznik (np. zdjęcie z katalogu Moje Obrazy).

### **Ćwiczenie 2**

Korzystając z serwera onet.pl załóż darmowe konto pocztowe. Zapisz parametry konta (nazwę, hasło, nazwy serwerów poczty wychodzącej i przychodzącej).

Na podany przez prowadzącego adres wyślij list (temat: sprawozdanie), dołącz załącznik (np. dowolny dokument z katalogu Moje Dokumenty).

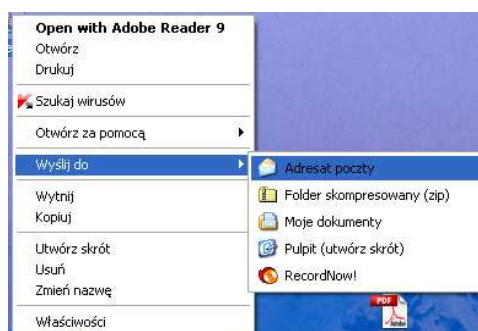
## Program pocztowy



Program pocztowy to program do wysyłania i otrzymywania listów elektronicznych (np.: Outlook Express, Microsoft Outlook)

Korzystanie z programu pocztowego ma wiele zalet:

- zarządzanie pocztą z wielu kont w jednym miejscu
- czytanie raz odebranych listów i załączników bez aktywnego połączenia z siecią
- szybkie i proste wysyłanie plików ( załączników) z menu podręcznego poleceniem *Wyślij do – Adresat poczty*



- Zapanowanie nad dużą ilością listów poprzez utworzenie dodatkowych folderów i wykorzystanie reguł wiadomości.

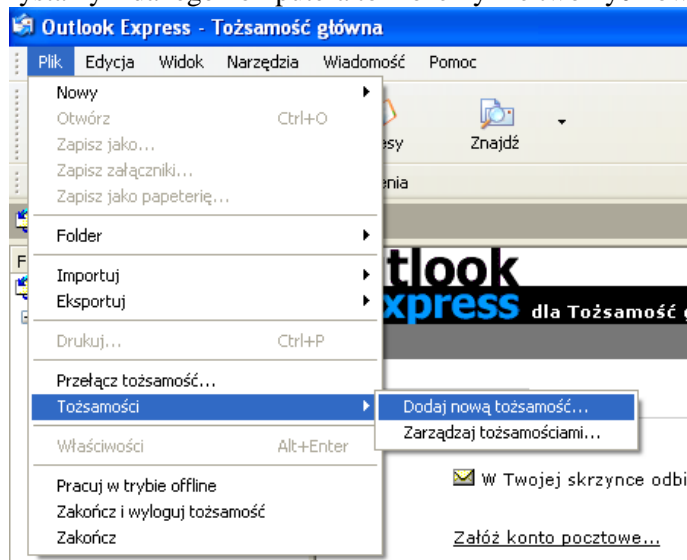
Chcąc korzystać z programu pocztowego trzeba najpierw z konfigurować w nim swoje konta pocztowe poprzez podanie adresów mailowych, nazw wyświetlanych, nazw serwerów poczty

wychodzącej i przychodzącej.

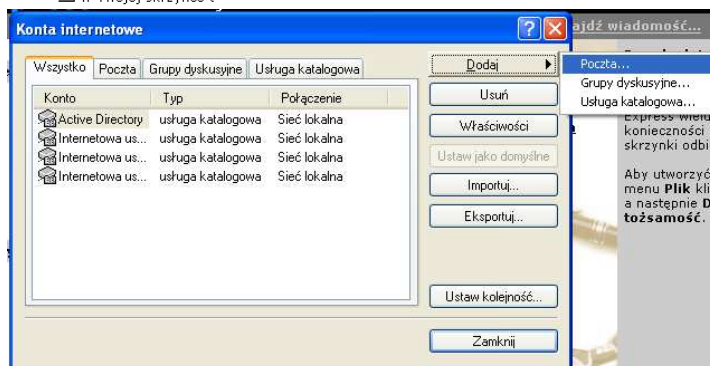
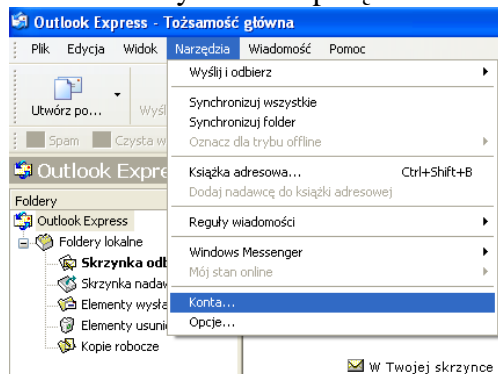
## Konfiguracja konta pocztowego (program Outlook Express)

Na początku w trosce o bezpieczeństwo naszej poczty i w trosce o zachowanie prywatności tworzymy nową tożsamość i zabezpieczamy ją hasłem.

(Jeżeli tylko my sami korzystamy z danego komputera to możemy nie tworzyć nowej tożsamości.



Uruchamiamy kreatora połączeń:







Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

**Kreator połączeń internetowych**

**Imię i nazwisko**

W wysyłanej przez Ciebie wiadomości, w polu Od, będzie pojawiać się Twoja nazwa. Wpisz nazwę, która ma się pojawiać.

Nazwa wyświetlana:

Na przykład: Jan Kowalski

< Wstecz   Dalej >   Anuluj

**Kreator połączeń internetowych**

**Internetowy adres e-mail**

Twój adres e-mail jest adresem, na który inne osoby będą wysyłały do Ciebie wiadomości e-mail.

Adres e-mail:

Na przykład: osoba@microsoft.com

< Wstecz   Dalej >   Anuluj

**Kreator połączeń internetowych**

**Nazwy serwerów e-mail**

Moją pocztę przychodzącą obsługuje serwer:

Serwer poczty przychodzącej (POP3, IMAP lub HTTP):

Serwer SMTP jest używany do obsługi wychodzącej poczty e-mail.

Serwer poczty wychodzącej (SMTP):

< Wstecz   Dalej >   Anuluj

**Kreator połączeń internetowych**

**Logowanie poczty internetowej**

Wpisz nazwę konta oraz hasło podane przez Twojego usługodawcę internetowego.

Nazwa konta:

Hasło:

Zapamiętaj hasło

Jeżeli Twój usługodawca internetowy wymaga używania bezpiecznego uwierzytelniania hasła przy dostępie do Twojego konta pocztowego, zaznacz pole „Logowanie przy użyciu bezpiecznego uwierzytelniania hasła”.

Logowanie przy użyciu bezpiecznego uwierzytelniania hasła

< Wstecz   Dalej >   Anuluj

**Kreator połączeń internetowych**

**Logowanie poczty internetowej**

Wpisz nazwę konta oraz hasło podane przez Twojego usługodawcę internetowego.

Nazwa konta:

Hasło:

Zapamiętaj hasło

Jeżeli Twój usługodawca internetowy wymaga używania bezpiecznego uwierzytelniania hasła przy dostępie do Twojego konta pocztowego, zaznacz pole „Logowanie przy użyciu bezpiecznego uwierzytelniania hasła”.

Logowanie przy użyciu bezpiecznego uwierzytelniania hasła

< Wstecz   Dalej >   Anuluj

**Kreator połączeń internetowych**

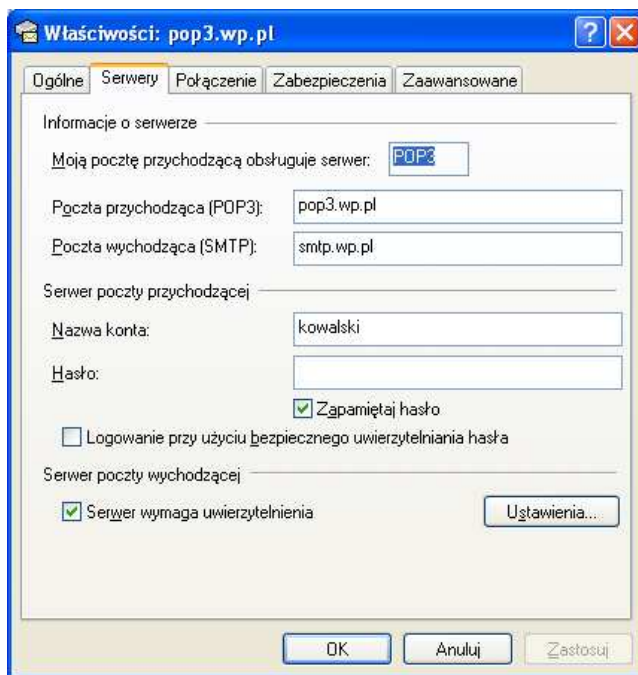
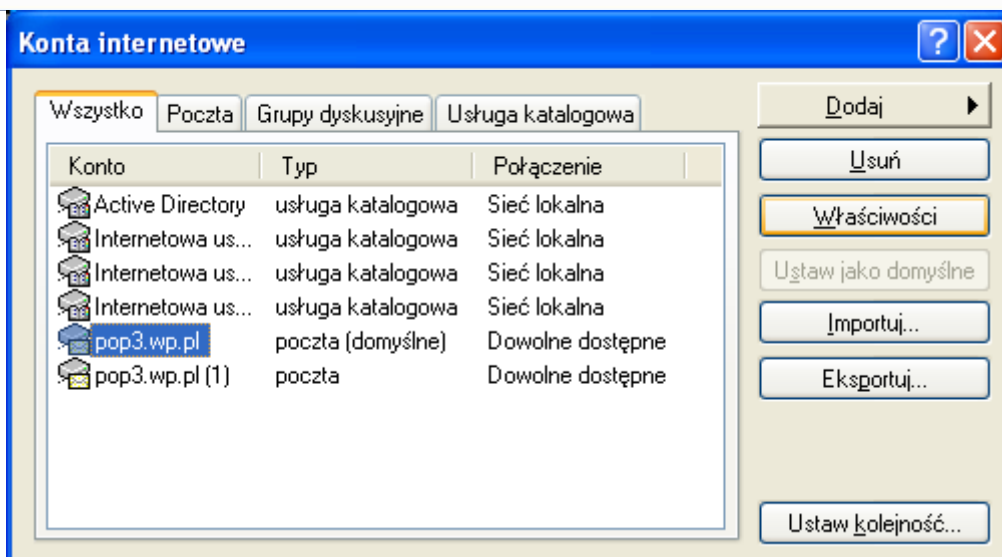
**Gratulacje**

Pełen zakres informacji wymagany do ustawienia Twojego konta został podany.

Aby zapisać te ustawienia, kliknij przycisk **Zakończ**.

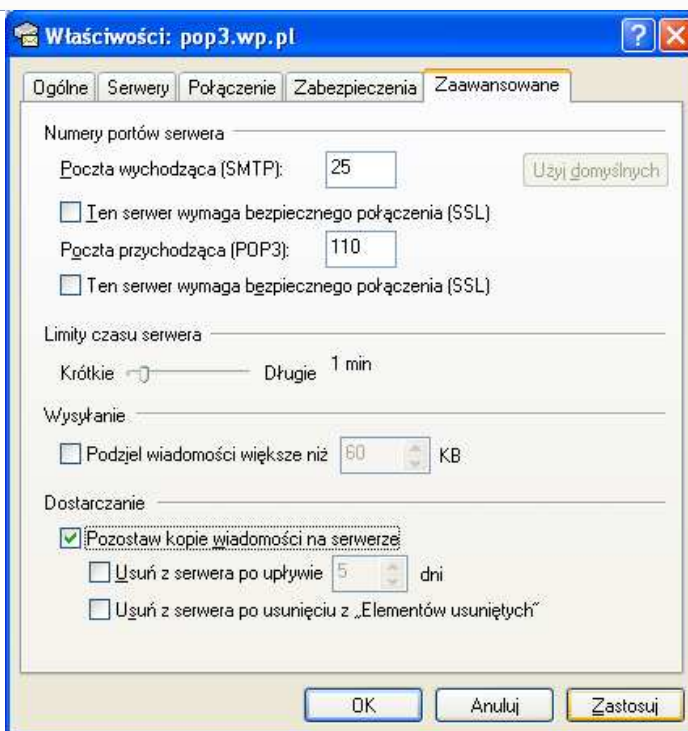
< Wstecz   Zakończ   Anuluj

Zanim zacniemy korzystać z konta trzeba jeszcze ustawić pewne jego właściwości:



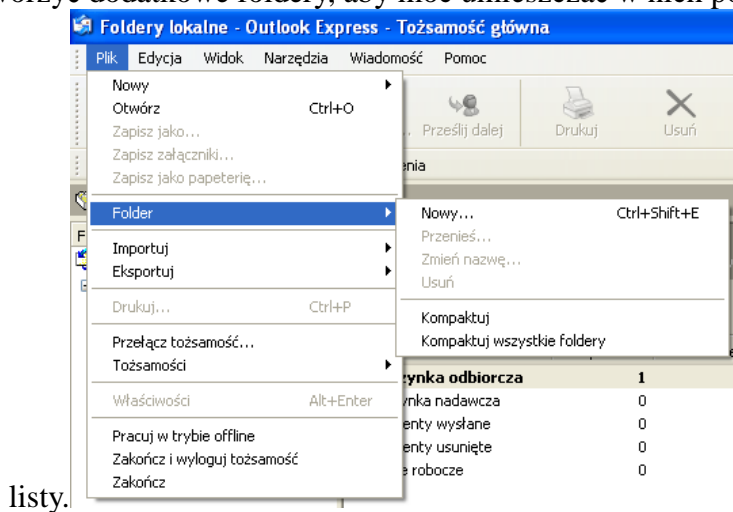
W zakładce *Serwery* zaznaczamy, że serwer wymaga uwierzytelnienia

W zakładce *Zaawansowane* zaznaczamy *Pozostaw kopie na serwerze*, aby móc odbierać pocztę z dowolnego komputera na świecie.



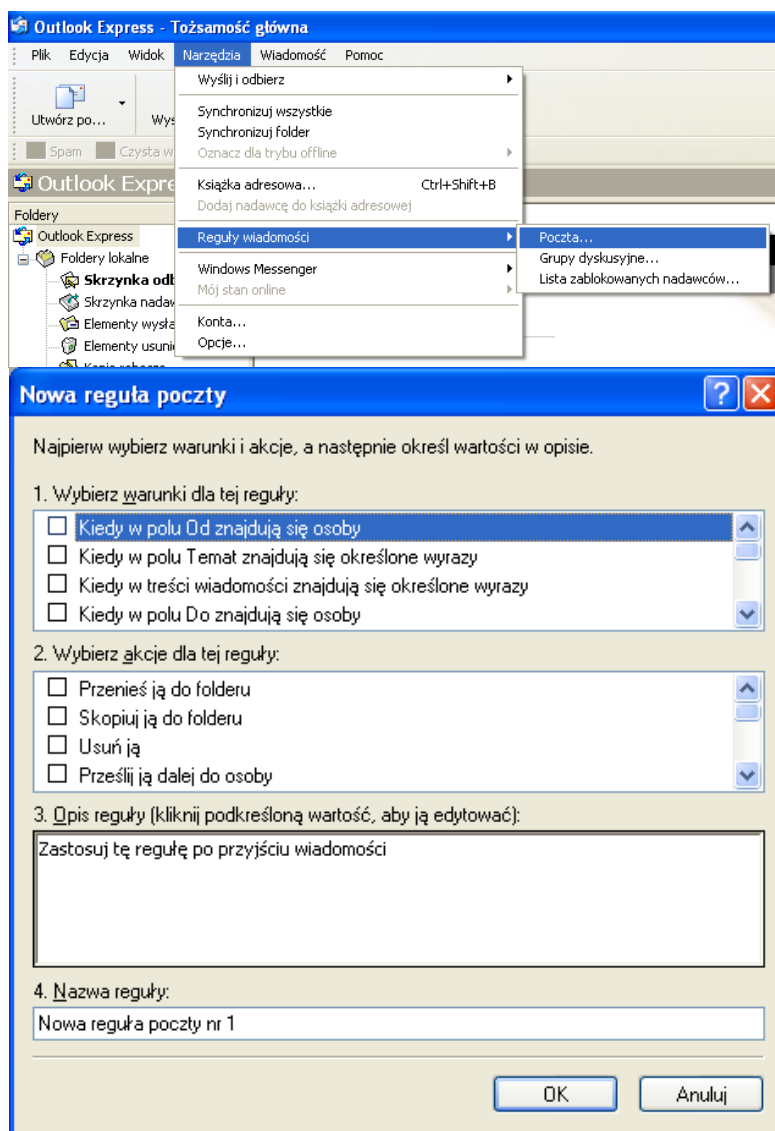
Przy niektórych kontaktach trzeba także zmienić numery portów

Warto utworzyć dodatkowe foldery, aby móc umieszczać w nich posortowane



listy.

W sortowaniu listów, w ich oznaczaniu, przenoszeniu, kasowaniu pomagają nam *Reguły wiadomości*:



**Ćwiczenie 3** Utwórz swoją tożsamość w programie Outlook Express.

**Ćwiczenie 4**

Skonfiguruj konta pocztowe założone w ćwiczeniach 1 i 2 poprzedniego rozdziału.

**Ćwiczenie 5** Utwórz foldery o nazwach: WP, ONET, JanKowalski

**Ćwiczenie 6**

Utwórz reguły wiadomości tak, aby listy z serwera wp.pl przenoszone były do folderu WP, listy z Onet.pl do katalogu ONET, listy od Jana Kowalskiego do katalogu JanKowalski.

## SŁOWNIK komputerowy

<b><u>adres I/O</u></b>	w dużym uproszczeniu jest to obszar pamięci, który służy do wymiany danych pomiędzy komputerem a urządzeniami wejścia/wyjścia (np. kartą sieciową) lub urządzeniami peryferyjnymi (np. klawiaturą)
<b><u>adres IP</u></b>	numer pozwalający na identyfikację komputera lub innego urządzenia w sieci komputerowej, w internecie wykorzystywane są tzw. adresy publiczne, w sieciach lokalnych często adresy prywatne (z innego zakresu).
<b><u>backup</u></b>	kopia bezpieczeństwa danych wykonywana w celu możliwości odzyskania danych w razie awarii dysku i utraty danych podstawowych; zalecana w przypadku wykonywania jakichkolwiek działań na dyskach
<b><u>BIOS</u></b>	ang. Basic Input/Output System, oprogramowanie zaszyte w układach półprzewodnikowych płyty głównej, odpowiadające za podstawowe funkcje komputera, a więc uruchomienie procesora, wykrywanie dysków itp.
<b><u>Bluetooth</u></b>	technologia łączności radiowej wykorzystywana w produktach konsumenckich, zapewnia łączność w promieniu kilku metrów; pozwala np. na podłączenie telefonu/palmtopa do internetu czy bezprzewodową łączność między słuchawkami a komputerem
<b><u>blu-ray</u></b>	technologia optycznego zapisu danych, następcą DVD, wykorzystuje wiązkę niebieskiego lasera do odczytu i zapisu danych, dzięki czemu potrafi je gęściej upakować; na płytach blu-ray można zapisywać filmy albo dane
<b><u>Bufor</u></b>	Obszar pamięci RAM zarezerwowany dla danych przechowywanych tymczasowo, oczekujących na przeniesienie do innej lokalizacji, na przykład z obszaru danych aplikacji do wejścia/wyjścia urządzenia.
<b><u>buforowanie</u></b>	Proces na serwerze, podczas którego drukowane dokumenty są przechowywane na dysku aż do chwili, kiedy drukarka jest gotowa do ich przetworzenia. Program buforujący akceptuje dokumenty od poszczególnych klientów, przechowuje je, a następnie wysyła do drukarki wówczas, gdy jest ona gotowa.
<b><u>Certyfikat</u></b>	Podpis cyfrowy pozwalający na ocenę autentyczności wiadomości i jej autora, np. sprawdzenie czy strona WWW nie została podstawiona, czy autor e-maila jest w rzeczywistości osobą, za którą się podaje.
<b><u>chipset</u></b>	zestaw układów sterujących płyty głównej, który odpowiada za komunikację pomiędzy procesorem a pozostałymi komponentami; zwykle składa się z dwóch układów, tzw. mostka północnego i południowego
<b><u>Ciasteczko</u></b>	(ang. cookie) Mały plik zapisywany przez przeglądarkę na dysku, znajdują się w nim dane identyfikujące użytkownika i pamiętające jego profil, np. kolor strony WWW czy ulubione działy w sklepie internetowym.
<b><u>ciepłowód</u></b>	ang. heat-pipe, rurka pozbawiona powietrza i wypełniona niewielką ilością płynu; płyn przy nieznacznym podgrzaniu absorbuje ciepło, zamienia się w parę i unosi do drugiego końca rurki, dzięki czemu doskonale odprowadza ciepło.
<b><u>CMOS</u></b>	matryca apartu cyfrowego - zależy od niej nie tylko tworzenie obrazu, ale też

	określenie parametrów naświetlenia i ustawienia ostrości; mniej czuła niż <a href="#">CCD</a> , może zniekształcać kolory; zużywa mniej energii niż <a href="#">CCD</a> .
<a href="#">CMOS</a>	ang. Complementary Metal Oxide Semiconductor, technologia wytwarzania cyfrowych układów elektronicznych charakteryzująca się bardzo niskim poborem mocy; w komputerze CMOS przechowuje ustawienia BIOS-u.
<a href="#">CRT</a>	ang. Cathode Ray Tube, lampa kineskopowa stosowana w tradycyjnych monitorach lub telewizorach; nazwą tą określa się również monitory wyposażone w kineskop, cechujące się dużymi wymiarami i masą
<a href="#">czas reakcji matrycy</a>	Opóźnienie wnoszone do wyświetlanego obrazu, wynikające z bezwładności ciekłego kryształu; maksymalny czas reakcji (zaświecenie piksela, a następnie jego zgaszenie) jest rzędu 20-30 ms.
<a href="#">częstotliwość próbkowania</a>	częstotliwość, z jaką komputer pobiera próbki z sygnału analogowego i zamienia je na wartości cyfrowe. Im częstotliwość jest wyższa, tym wierniejsze jest cyfrowe odwzorowanie sygnału analogowego.
<a href="#">częstotliwość taktowania</a>	Parametr informujący o liczbie operacji, które może wykonać układ elektroniczny w ciągu sekundy, np. procesor taktowany częstotliwością 1 GHz wykonuje 1 mld operacji w ciągu sekundy.
<a href="#">DDoS</a>	Atak na system komputerowy równocześnie z wielu komputerów, nad którymi przejęto kontrolę. W efekcie zostają zajęte wszystkie wolne zasoby systemu, powoduje to przerwę w działaniu lub zawieszenie systemu.
<a href="#">DDR</a>	Pamięć teoretycznie dwa razy wydajniejsza od pamięci SDR <a href="#">SDRAM</a> , bo dane przesyłane są dwa razy w każdym pojedynczym cyklu zegara, zatem pamięć DDR taktowana zegarem 100 MHz pracuje jak pamięć SDR <a href="#">SDRAM</a> 200 MHz.
<a href="#">DDR/DDR2</a>	Dwa współczesne rodzaje pamięci: <a href="#">DDR</a> (standardowa wydajność 3,2 GB/s) i <a href="#">DDR2</a> (standardowa wydajność 4,3 GB/s).
<a href="#">DDR2</a>	Rodzaj pamięci operacyjnej, która jest montowana na nowszych płytach głównych. Charakteryzuje się nieco większą przepustowością niż pamięci <a href="#">DDR</a> , zazwyczaj 4,3 Gb/s. Układy <a href="#">DDR</a> i DDR2 nie są kompatybilne.
<a href="#">defragmentacja</a>	operacja układająca pliki na dysku komputera tak, aby system miał do nich szybszy dostęp, najczęściej polega na układaniu po kolei bloków jednego pliku; zwiększa wydajność systemu; trwa od kilku minut do wielu godzin
<a href="#">Dialer</a>	Program służący do łączenia się z internetem przez modem, niekiedy instaluje się bez wiedzy użytkownika i zestawia połączenia przez drogi numer dostępowy, co ma na celu wyłudzenie pieniędzy od użytkownika.
<a href="#">Digitalizacja</a>	Zamiana danych zapisanych analogowo na dane cyfrowe. Digitalizację wykonuje się np. w trakcie przegrywania filmu z kaset VHS do komputera. Takie dane mogą być następnie przetwarzane na komputerze.
<a href="#">DirectX</a>	multimedialne biblioteki Microsoftu wykorzystywane głównie w grach; pośredniczą w wyświetlaniu grafiki, są używane także przy symulowaniu instrumentów i efektów dźwiękowych, najnowsza wersja DirectX to 10.0
<a href="#">DivX</a>	metoda kompresji obrazu wideo, pozwalająca zapisać na płycie CD filmy o długości i jakości porównywalnej do możliwości formatu DVD; niewielka utrata jakości pozwala zakodować dźwięk w formacie Dolby Digital
<a href="#">DNS</a>	ang. Domain Name System, usługa w internecie, która automatycznie



	<p>tłumaczy nazwy domen (np. pcformat.pl) na adresy <a href="#">IP</a>, by użytkownik nie musiał pamiętać adresów, lecz mógł korzystać z łatwych do zapamiętania nazw</p>
<a href="#">Domena</a>	<p>element adresu DNS wykorzystywanego do nazywania urządzeń w Internecie; ostatni człon adresu internetowego, domeny najwyższego poziomu to np. : .com .net .info .pl .eu domeny drugiego poziomu to np. : .com.pl .net.pl .wikipedia.pl</p>
<a href="#">DOS</a>	<p>ang. Disk Operating System; pierwszy system operacyjny komputerów PC; oferuje tekstowy interfejs użytkownika, nie ma wbudowanej obsługi sieci, obecnie używany głównie do wykonywania pewnych czynności serwisowych</p>
<a href="#">DoS</a>	<p>Denial of Service to atak mający na celu takie zablokowanie komputera, by przestał on świadczyć usługi, np. udostępniać pliki czy rekordy bazy danych, logować użytkowników, wyświetlać strony WWW itp.</p>
<a href="#">dpi</a>	<p>(ang. dots per inch) Jednostka rozdzielczości mówiąca o liczbie punktów mieszczących się na odcinku długości jednego cala. Określa się nią rozdzielczość optyczną skanerów, ploterów, drukarek i naświetlarek.</p>
<a href="#">Drag&amp;drop</a>	<p>"Przeciągnij i upuść" to technika, dzięki której, trzymając wciśnięty klawisz myszy, przenosimy ikonę pliku w inne miejsce i w ten sposób wywołujemy jakąś funkcję, np. wydruk pliku lub umieszczamy go w polu podglądu.</p>
<a href="#">dysk logiczny</a>	<p>wdzielony obszar dysku tworzony na partycji rozszerzonej, widoczny dla użytkownika w Windows jako odrębny dysk z przydzieloną literą; liczba dysków logicznych jest teoretycznie nieograniczona</p>
<a href="#">EPROM</a>	<p>Ang. Erasable Programmable Read-Only Memory, pamięć półprzewodnikowa przechowująca dane po odłączeniu zasilania, przeznaczona generalnie tylko do odczytu, ale z możliwością programowania, służy m.in. do przechowywania BIOS-u.</p>
<a href="#">Ethernet</a>	<p>Najpopularniejszy standard w sieciach lokalnych, opisujący kable wykorzystywane do budowy sieci (tzw. skrętka), format przesyłania danych (tzw. ramek sieciowych), sposób adresowania komputerów (za pomocą tzw. adresów MAC) itd.</p>
<a href="#">FAT32</a>	<p>System plików używany w starszych wersjach Windows (Windows 95/98/Me). Jednak również w systemie Windows XP dysk można sformatować w systemie FAT32.</p>
<a href="#">FDD</a>	<p>ang. Floppy Disk Drive, to nic innego, jak napęd (stacja) dyskietek; obecnie stosowane napędy FDD mają szerokość 3,5" i obsługują dyskietki 1,44 MB, odchodzą one do lamusa ze względu na małą pojemność i powolną pracę</p>
<a href="#">Firewall (Zapora ogniowa)</a>	<p>Oprogramowanie lub urządzenie, którego rolą jest kontrola danych przesyłanych przez sieć; pozwala odrzucać błędne dane, nadmierną ilość danych, umożliwia też filtrowanie ruchu na podstawie założonych reguł.</p>
<a href="#">FireWire</a>	<p>inaczej IEEE-1394, rodzaj złączy komputerowych, oferuje przepustowość 400 Mb/s, pozwala na podłączenie do 63 urządzeń; złącze to jest często spotykane w komputerach PC, służy m.in. do podłączania kamer cyfrowych</p>
<a href="#">Flash</a>	<p>Najpopularniejsza technika pozwalająca na tworzenie animacji lub interaktywnych prezentacji, które odtwarzane z użyciem specjalnej wtyczki, wyglądają dokładnie tak samo w każdej przeglądarce internetowej.</p>



<b><u>Format pliku graficznego</u></b>	Sposób zapisania danych w komputerze. Dla grafiki najpopularniejszymi plikami są JPG, GIF, TIF, BMP, a dla wideo <a href="#">AVI</a> i MPG. Format należy dostosować do wybranych zastosowań, np. do przesłania e-mailem używamy JPg, bo jest znacznie mniejszy niż BMP, lecz jakość obrazu JPG jest nieznacznie gorsza. Format rozpoznajemy po ostatnich literach w nazwie pliku, występujących po kropce, tzw. rozszerzenie pliku.
<b><u>FPP</u></b>	Ang. First Person Perspective, rodzaj gier akcji (zazwyczaj strzelanin), w których gracz widzi cały świat oczami głównego bohatera. Do grupy takich gier należy Doom, Quake, F.E.A.R. czy Far Cry.
<b><u>fragmentacja</u></b>	zjawisko polegające na zapisywaniu danych na dysku nie w ciągłym obszarze, lecz na nieprzylegających do siebie sektorach, co powoduje systematycznie rosnące spowolnienie zapisu i odczytu danych z dysku
<b><u>FTP</u></b>	(ang. File Transfer Protocol) Protokół przesyłania plików, który umożliwia wymianę plików (programy, dokumenty, obrazy). Pliki gromadzone są na tzw. Serwerze FTP, z którego można je ściągać na lokalny dysk twardy.
<b><u>Full HD</u></b>	inne określenie 1080p - obraz np. telewizyjny, składający się z 1080 linii, wyświetlanych bez przeplotu (świadczy o tym litera p - od słowa progressive), tzn. kolejne pełne klatki obrazu zawierają wszystkie 1080 linii.
<b><u>Grupa robocza</u></b>	W odniesieniu do sieci komputerowych jest to grupa komputerów, które mają ułatwioną komunikację między sobą. Komputery znajdujące się w tej samej grupie roboczej są widoczne bezpośrednio w otoczeniu sieciowym.
<b><u>hosting</u></b>	usługa świadczona przez dostawców internetu, polega na udostępnianiu serwerów wirtualnych na potrzeby serwisów WWW czy utrzymania skrzynek pocztowych. Hosting obejmuje też inne usługi, np. dostęp do konta przez <a href="#">ftp</a> .
<b><u>HTML</u></b>	Najbardziej znany język do tworzenia stron WWW i dokumentów tekstowo-graficznych, obsługiwany przez liczne programy, np. przeglądarki, edytory tekstów, programy pocztowe; obecnie wypierany jest przez <a href="#">XHTML</a> .
<b><u>HTTP</u></b>	HyperText Transfer Protocol to podstawowy i niezwykle uniwersalny protokół służący do przesyłania danych przez internet, w szczególności stron internetowych, ale także programów czy plików multimedialnych
<b><u>IDE</u></b>	ang. Integrated Drive Electronics, standard pierwotnie przeznaczony do obsługi dysków twardych, po czym powstało rozszerzenie Enhanced IDE, obsługujące również napędy optyczne; jest także określany skrótem ATA/ATAPI.
<b><u>IP</u></b>	Internet Protocol - protokół komunikacyjny powszechnie używany w internecie i sieciach lokalnych, odpowiadający za adresowanie danych; dane w sieciach IP są wysyłane w formie pakietów.
<b><u>IrDA</u></b>	Port na podczerwień umożliwiający bezprzewodową komunikację między telefonami komórkowymi lub komputerami na odległość ok. 1 m z prędkością 4 Mb/s (max 16Mb/s). Nawiązanie połączenia przez IrDA trwa mniej niż 3 s.
<b><u>Javascript</u></b>	skryptowy język programowania stron WWW. Za jego pomocą można wstawiać obiekty multimedialne (np. odtwarzacz wideo) oraz określać reakcję strony na wybrane działania użytkownika (np. na kliknięcie odnośnika).
<b><u>Kalibracja</u></b>	Proces dopasowywania urządzeń wejścia i wyjścia (np. Skanerów, drukarek itp.), mający na celu uzyskanie przewidywalnych efektów finalnych, np.

	grafika dla każdego urządzenia będzie w takiej samej kolorystyce.
<b><u>Karta pamięci SD</u></b>	standard kart pamięci opracowany przez w 2000 roku. Karty <b><u>SD</u></b> są niewielkie (24 x 32 x 2,1mm) i ważą ok. 2 gramy. Pojemności kart <b><u>SD</u></b> wahają się od 8 MB do 2 GB stosowane są w urządzeniach przenośnych (komórki, aparaty cyfrowe, palmtopy).
<b><u>Karta SIM</u></b>	Kawałek plastiku z wbudowaną pamięcią i mikroprocesorem. Jest to moduł identyfikujący abonenta korzystającego z sieci komórkowej. Przechowuje on również niewielką ilość danych np. wpisy w książce telefonicznej.
<b><u>kartridż</u></b>	Pojemnik z czynnikiem drukującym używany w drukarkach atramentowych i laserowych. W kartridżach do drukarek laserowych znajduje się toner, zaś w przypadku drukarek atramentowych - atrament. W atramentówkach kartridże często zintegrowane są z głowicą drukującą.
<b><u>katalog domowy</u></b>	jest to katalog, w którym umieszczane są domyślnie wszystkie pliki aktualnie zalogowanego do systemu użytkownika. Każdy z użytkowników ma swój katalog domowy, w którym może przechowywać swoje pliki.
<b><u>klaster</u></b>	podstawowa i niepodzielna dla systemu operacyjnego jednostka przechowywania plików; dane na dysku twardym zapisywane są w fizycznych sektorach, które są grupowane właśnie w logiczne klastry; pojedynczy klaster może mieć rozmiar od jednego sektora (512 bajtów) do 128 sektorów; im większy rozmiar klastra, tym szybsza obsługa systemu plików, ale też większe marnotrawstwo miejsca na dysku (najmniejszy plik zajmuje na dysku jeden klaster)
<b><u>kodek</u></b>	skrót od koder/dekoder; program zdolny do przekształcenia strumienia danych (np. audio i/lub wideo) w formę zakodowaną/skompresowaną, zgodnie z określonym standardem kodowania np. DivX/XviD, MP3 itp.
<b><u>Konto administratora</u></b>	Najważniejsze konto użytkownika w systemie, zwykle należy do osoby instalującej system; pozwala wykonywać dowolne działania wymagające podwyższonych uprawnień, np. instalować aplikacje.
<b><u>Kraker</u></b>	Haker jest dobrym programistą o ponadprzeciętnej znajomości programów i sieci komputerowych, natomiast kraker jest "złym hakerem" wykorzystującym swoją wiedzę do prowadzenia ataków na komputery i sieci.
<b><u>LAN</u></b>	(ang. Local Area Network) Sieć lokalna łącząca grupę komputerów i pozwalająca na szybszą wymianę danych niż przez internet. Może wykorzystywać połączenia bezprzewodowe, wtedy nosi miano WLAN (Wireless LAN).
<b><u>Litera dysku</u></b>	Konwencja obowiązująca przy nazwach dysków używanych w komputerach IBM lub zgodnych z nimi. Poszczególne dyski są reprezentowane przez litery (począwszy od litery A), po których następuje dwukropek np. C:
<b><u>magistrala systemowa</u></b>	Główna szyna danych pozwalająca procesorowi na komunikację z układem sterującym (chipsetem) płyty głównej, a za jego pośrednictwem również z innymi komponentami - pamięcią operacyjną, dyskami, siecią itd.
<b><u>mapowanie</u></b>	przyporządkowanie litery do dysku
<b><u>Master/slave</u></b>	Dwa tryby pracy dysków twardych i napędów optycznych; jeden <b><u>kanal</u></b> kontrolera ATA może obsłużyć dwa urządzenia, ale pod warunkiem, że jedno jest nadrzędne (pracuje w trybie master), a drugie podrzędne (w trybie slave).

<a href="#"><u>menedżer pakietów</u></a>	pakiety binarne można zainstalować, uaktualnić lub odinstalować za pomocą narzędzi zwanych menedżerami pakietów; w Ubuntu najprostszym menedżerem pakietów jest Dpkg, a najbardziej zaawansowanym - APT
<a href="#"><u>NTFS</u></a>	skrót od NT File System, jest to system plików wykorzystywany w Windowsach NT i późniejszych (Windows 2000/XP); znacznie lepszy niż FAT, oferujący kontrolę dostępu do obiektów i większą niezawodność.
<a href="#"><u>obraz dyskietki/płyty</u></a>	plik przechowujący dane dokładnie w taki sposób, w jaki są one zapisane na nośniku, którego ten plik jest kopią. Najczęściej wykonywane są obrazy dyskietek, płyt, partycji lub całych dysków twardych
<a href="#"><u>OCR</u></a>	Ang. Optical Character Recognition, technologia umożliwiająca rozpoznawanie pisma drukowanego lub odręcznego i konwertowanie go do edytowalnego tekstu; OCR-ami określa się także programy realizujące to zadanie.
<a href="#"><u>P2P</u></a>	Sieci w których wszystkie komputery mają równe prawa - mogą zarówno udostępniać swoje zasoby innym komputerom, jak i pobierać dane z tych komputerów. Dane wymieniane są bez pośrednictwa serwera.
<a href="#"><u>pamięć flash</u></a>	typ pamięci przechowującej dane bez konieczności stałego zasilania, wykorzystywany w różnego rodzaju kartach pamięci, odtwarzaczach MP3 czy tzw. pendrive ach (pamięci podłączane do gniazda <a href="#"><u>USB</u></a> w komputerze).
<a href="#"><u>pamięć podręczna</u></a>	Ang. cache, jest to szybka pamięć pośrednicząca w przesyłaniu danych pomiędzy różnymi urządzeniami, np. między procesorem a pamięcią <a href="#"><u>RAM</u></a> , w procesorach składa się z dwóch-trzech poziomów (L1, L2, L3).
<a href="#"><u>pamięć podręczna dysku (cache)</u></a>	Pamięć cache przyspiesza dostęp do danych na dysku. Możliwość przechowania danych w pamięci podręcznej i wysłania ich do kontrolera bez dostępu do nośnika przyspiesza wymianę danych.
<a href="#"><u>pamięć RAM</u></a>	Ang. Random Access Memory, podstawowy rodzaj pamięci cyfrowej zwany też pamięcią o dostępie swobodnym. W pamięci <a href="#"><u>RAM</u></a> przechowywane są aktualnie wykonywane programy. Wyłączenie oznacza ich utratę.
<a href="#"><u>partycja</u></a>	obszar dysku twardego widoczny dla użytkownika w systemie operacyjnym jako wyodrębniona logicznie całość (pod osobną nazwą, tak jakby to był oddzielny dysk twardy), na której można przechowywać pliki i katalogi
<a href="#"><u>PCI</u></a>	ang. Peripheral Component Interconnect, magistrala do komunikacji między płytą główną a kartami rozszerzeń, wprowadzona w 1992 roku i wciąż stosowana; zapewnia przepustowość 132 MB/s lub 533 MB/s
<a href="#"><u>Pharming</u></a>	Phishing połączony z atakiem na serwer <a href="#"><u>DNS</u></a> ; użytkownik jest kierowany na fałszywą stronę WWW nawet jeśli zaloguje się na nią bezpośrednio przez przeglądarkę, nie korzystając z odsyłacza w e-mailu.
<a href="#"><u>phishing</u></a>	kradzież informacji dokonywana za pomocą fałszywego e-maila - nadawca, podając się za inną firmę nakłania użytkownika do zalogowania się na specjalnie przygotowaną stronę WWW i podania poufnych danych.
<a href="#"><u>plik wymiany</u></a>	Zwany jest też plikiem stronicowania. Specjalny plik, pełniący rolę pamięci <a href="#"><u>RAM</u></a> (stąd określa się też go jako pamięć wirtualna). Jest wykorzystywany w przypadku, gdy uruchamianym programom zabraknie pamięci <a href="#"><u>RAM</u></a> .
<a href="#"><u>Pliki ISO</u></a>	format pliku przechowującego dane dokładnie w taki sposób (bajt po bajcie), w jaki są zapisane na nośniku, którego ten plik jest kopią; najczęściej

<a href="#"><u>Plik-obraz</u></a>	wykonywane są obrazy dyskietek, płyt, partycji lub całych dysków twardych Specjalny typ pliku przechowujący dane dokładnie w taki sposób, w jaki są one zapisane na nośniku, którego ten plik jest kopią. Najczęściej wykonywane są pliki=obrazy płyt C/DVD, partycji dyskowych lub całych dysków twardych.
<a href="#"><u>POP3, SMTP</u></a>	protokoły odpowiadające za pocztę elektroniczną
<a href="#"><u>Procesor graficzny</u></a>	Specjalizowany układ scalony przystosowany do przetwarzania grafiki trójwymiarowej, oświetlenia oraz dodatkowych efektów atmosferycznych., takich jak mgły, deszcz czy dym.
<a href="#"><u>Procesor wielordzeniowy</u></a>	Procesor, w którym kilka rdzeni zamkniętych w jednej obudowie umożliwia jednocześnie wykonywanie różnych zadań (programów). Nie wymaga to specjalnie napisanych aplikacji.
<a href="#"><u>protokół komunikacyjny</u></a>	zbiór ścisłych reguł i kroków postępowania, które są automatycznie wykonywane przez urządzenia komunikacyjne w celu nawiązania łączności i wymiany danych
<a href="#"><u>Protokół sieciowy</u></a>	Standardowy format danych "rozumiany" przez urządzenia sieciowe, służący do komunikacji między nimi. Odpowiada także za takie szczegóły jak sposób korekcji błędów, kompresji danych i rezerwację pasma na potrzeby transmisji.
<a href="#"><u>Protokół TCP/IP</u></a>	Obecnie najpopularniejszy protokół sieciowy. Jest to zestaw kilku protokołów, głównie <a href="#"><u>IP</u></a> (odpowiada za adresowanie danych) oraz TCP (odpowiada za nawiązanie połączenia między urządzeniami i wysyłanie danych).
<a href="#"><u>próbkowanie</u></a>	pierwszy z etapów procesu przetwarzania sygnału analogowego na cyfrowy; Proces próbkowania polega na przetworzeniu sygnału ciągłego w sygnał impulsowy pojawiający się tylko w określonych momentach.
<a href="#"><u>przepełnienie bufora</u></a>	ang. buffer overflow, błąd programistyczny powodujący pobieranie do bufora (określonego obszaru pamięci) większej ilości danych, niż zarezerwował programista danej aplikacji. Jeśli dane wprowadzane do bufora kontroluje haker, może tak je spreparować, by nadpisały kontrolne fragmenty kodu aplikacji. Wtedy program może zacząć wykonywać niebezpieczne operacje określone przez atakującego.
<a href="#"><u>przepływność (prędkość transmisji, przesyłu)</u></a>	ilość danych przepływających przez pewien wirtualny punkt w ciągu sekundy. Im większa przepływność w strumieniu audio, tym mniejsza kompresja stratna i tym lepsza finalna jakość dźwięku. Przepływność mierzona jest w bitach na sekundę (bps) lub bajtach na sekundę (Bps, 8 bitów na sekundę = 1 bajt na sekundę) oraz ich wielokrotnościach (kbit/s, Mbit/s, Gbit/s, kB/s, MB/s itd.).
<a href="#"><u>przepustowość (pojemność kanału)</u></a>	maksymalna ilość danych, jaka może być przesyłana przez <a href="#"><u>kanal</u></a> telekomunikacyjny lub łącze w ciągu sekundy. Przepustowość mierzy się w takich samych jednostkach jak przepływność.
<a href="#"><u>przetaktowanie</u></a>	ang. <a href="#"><u>overclocking</u></a> , podnoszenie częstotliwości pracy procesora ponad częstotliwość zdefiniowaną przez producenta; zazwyczaj wykonywane jest w celu zwiększenia wydajności układu, a zarazem całego komputera
<a href="#"><u>PS/2</u></a>	Port w płycie głównej komputera przeznaczony do podłączenia klawiatury i myszy.
<a href="#"><u>punkt dostępowy</u></a>	ang. Access Point (AP), pomost między sieciami przewodowymi i bezprzewodowymi; przez gniazdo sieciowe <a href="#"><u>LAN Ethernet</u></a> komunikuje się z



	siecią lokalną, a przez interfejs radiowy z kartami bezprzewodowymi
<a href="#"><u>radiator</u></a>	element wykonany z materiału dobrze przewodzącego ciepło (metal), o dużej powierzchni; dzięki swoim właściwościom może łatwo odbierać ciepło np. z procesora i łatwo je oddawać do otaczającego powietrza
<a href="#"><u>RAM</u></a>	ang. Random Access Memory, podstawowy rodzaj pamięci cyfrowej zwany też pamięcią o dostępie swobodnym; w pamięci RAM przechowywane są wykonywane programy i dane, wyłączenie zasilania oznacza utratę danych
<a href="#"><u>Robak internetowy</u></a>	Złośliwy program dysponujący własnym "środkiem transportu", dzięki czemu nie potrzebuje nościela, może samodzielnie rozprzestrzeniać się przez sieci lokalne, internet czy sieć telefonii komórkowej.
<a href="#"><u>rootkit</u></a>	oprogramowanie hakerskie ukrywające swoją obecność w systemie, umożliwia także ukrycie pewnych plików, procesów czy połączeń sieciowych, a więc może także ukrywać złośliwe programy.
<a href="#"><u>router</u></a>	urządzenie sterujące przepływem danych w sieci, często łączy sieć lokalną z internetem; zapytania kierowane z komputerów w sieci lokalnej wysyła do internetu, a nadchodzące odpowiedzi kieruje do odpowiednich komputerów
<a href="#"><u>SCART</u></a>	skrót pochodzi z jęz. francuskiego i oznacza interfejs do łączenia sprzętu audio i wideo; złącze tego typu zawiera 21 styków, na które wyprowadzony jest sygnał wideo w standardzie <a href="#"><u>S-Video</u></a> i RGB, stereofoniczny audio, a także sygnał kompozytowy; port SCART jest zazwyczaj dwukierunkowy (wejście i wyjście).
<a href="#"><u>SD</u></a>	standard kart pamięci opracowany w 2000 roku. Karty SD są niewielkie (24x32x2,1 mm) i ważą ok. 2 gramów, ich pojemności wynoszą od 8 MB do 2 GB. Stosowane są najczęściej w urządzeniach przenośnych.
<a href="#"><u>SDRAM</u></a>	Ang. Synchronous Dynamic Random Access Memory, pamięci montowane w każdym komputerze jako pamięć operacyjna; nawet <a href="#"><u>DDR</u></a> i <a href="#"><u>DDR2</u></a> to pamięci SDRAM, <a href="#"><u>mimo</u></a> że nie mają tego skrótu w nazwie.
<a href="#"><u>Serwer proxy</u></a>	Serwer pośredniczący w transmisji danych pomiędzy nadawcą a odbiorcą treści, najczęściej strony WWW; zwykle ma na celu przyspieszenie transmisji, czasem jej zabezpieczenie lub filtrowanie danych.
<a href="#"><u>Skrypt</u></a>	Sekwencja poleceń zapisana w pojedynczym pliku. Dzięki skryptom komputer może wykonać praktycznie dowolną liczbę poleceń zapisanych w takim pliku przez użytkownika co pozwala w znacznym stopniu zautomatyzować pracę.
<a href="#"><u>slot</u></a>	angielskie słowo oznaczające szczelinę, w terminologii komputerowej jest to najczęściej potoczne określenie długiego, wąskiego gniazda, w którym instaluje się pamięć, karty rozszerzeń czy niektóre typy procesorów.
<a href="#"><u>SMTP, POP3</u></a>	protokoły odpowiadające za pocztę elektroniczną
<a href="#"><u>Spam</u></a>	Wiadomości-śmieci, najczęściej niezamówione e-maile reklamowe, które nie stwarzają bezpośredniego zagrożenia dla bezpieczeństwa, jednak spam może być podłożem dla różnych form przestępstw.
<a href="#"><u>Spam bot</u></a>	Program automatycznie przegląda internet w poszukiwaniu adresów e-mailowych, aby utworzyć z nich listę adresów. Listy adresowe służą do masowego rozsyłania niechcianej korespondencji elektronicznej - spamu
<a href="#"><u>SPI</u></a>	ang. Stateful Packet Inspection, rodzaj zapory ogniowej śledzącej stan każdego połączenia od momentu jego rozpoczęcia do zakończenia, może

	blokować nieprawidłowe połączenia sieciowe (np. ataki hakerskie)
<a href="#"><u>Spoofing</u></a>	Dosłownie jest to naśladowanie, podszywanie się pod kogoś; w przypadku sieci komputerowych odpowiednie techniki pozwalają wykorzystać spoofing w celu uzyskania nieautoryzowanego dostępu do zdalnych komputerów
<a href="#"><u>spyware</u></a>	różne rodzaje programów, których celem jest szpiegowanie użytkownika, np. rejestrowanie odwiedzanych stron WWW czy haseł wpisywanych na klawiaturze, efektem jest utrata prywatności lub ważnych informacji.
<a href="#"><u>SRAM</u></a>	Typ pamięci przechowującej zawartość, gdy komputer jest włączony. Jest używana w szybkich podręcznych pamięciach cache, które nie wymagają dużych pojemności; jest ok.. 10 razy szybsza od pamięci optycznych.
<a href="#"><u>Stopień kompresji</u></a>	Poziom upakowania kompresowanych danych. Im większy stopień kompresji, tym mniejszą objętość zajmuje spakowana porcja danych w porównaniu do ich objętości na dysku twardym przed przeprowadzeniem kompresji.
<a href="#"><u>transmisje strumieniowe</u></a>	dźwięk lub obraz transmitowany przez internet; odbiorca może go odbierać w dowolnym momencie trwania transmisji w przeciwieństwie do pliku, który musi być pobrany w całości
<a href="#"><u>Trojan</u></a>	Program, który ukrywa się pod postacią innego programu, w ten sposób niepostrzeżenie przedostaje się do systemu, pozwala przejąć krakerom kontrolę nad komputerem, zainstalować dodatkowe programy itp.
<a href="#"><u>trojany</u></a>	oprogramowanie, które użytkownik w dobrej wierze pobiera na swój komputer, realizujące w rzeczywistości ukryte działanie umożliwiające osobie nieuprawnionej przejście zdalnej kontroli nad komputerem
<a href="#"><u>Uprawnienia administratora</u></a>	Uprawnienia konieczne do wykonywania w systemie lub programie wszystkich czynności, od instalowania aplikacji, przez konfigurację i aktualizację systemu, aż po dodawanie nowych kont użytkowników.
<a href="#"><u>USB</u></a>	ang. Universal Serial Bus, port komunikacyjny komputerów pozwalający na podłączenie do 127 urządzeń; obecnie jest dostępnych kilka odmian złączy USB, z których najszybsze w wersji 2.0 oferuje przepustowość na poziomie 480 Mb/s
<a href="#"><u>USB 2.0 High Speed</u></a>	Najnowsza wersja uniwersalnych interfejsów szeregowych, która pozwala na przesyłanie danych między urządzeniami z szybkością do 480 Mb/s. Wersje 1.x oferowały szybkość zaledwie 12 Mb/s.
<a href="#"><u>VGA</u></a>	standard graficzny oferujący rozdzielczość 640x480 (stąd rozdzielczość VGA oznacza właśnie 640x480), a potocznie także analogowe złącze wideo stosowane w niemalże każdej karcie graficznej.
<a href="#"><u>VoIP</u></a>	Voice over <a href="#"><u>IP</u></a> - telefonia internetowa; technologia umożliwiająca przesyłanie głosu przez łącza internetowe wykorzystujące protokół <a href="#"><u>IP</u></a> (odpowiedzialny za adresowanie danych), z pominięciem tradycyjnych operatorów
<a href="#"><u>WAP</u></a>	Protokół umożliwiający dostęp do WWW w przenośnych urządzeniach, głównie w telefonach komórkowych. Do transmisji danych wykorzystuje połączenie <a href="#"><u>HSCSD</u></a> lub <a href="#"><u>GPRS</u></a> . Zawartość stron WAP jest ograniczona do krótkich tekstów i prostych dwukolorowych obrazków lub animacji.
<a href="#"><u>WAV</u></a>	format zapisu muzyki o jakości dźwięku płyt CD, stworzony do Windows. Pliki w tym formacie są duże - na zapisanie sekundy dźwięku potrzeba 172 kB. Ścieżki skopiowane z CD-Audio zapisywane są w tym formacie



<a href="#"><u>Wi-Fi</u></a>	ang. Wireless Fidelity, zestaw standardów stworzonych do budowy bezprzewodowych sieci komputerowych; szczególnym zastosowaniem Wi-Fi jest budowanie sieci lokalnych (WLAN, Wireless LAN), wykorzystujących komunikację radiową
<a href="#"><u>WLAN (Wireless LAN)</u></a>	Sieć LAN wykorzystująca połączenia bezprzewodowe. LAN jest tworzona wewnątrz budynków lub na osiedlach mieszkaniowych, łączy grupę komputerów i pozwala na znacznie szybszą wymianę danych niż internet.
<a href="#"><u>Wolumin dyskowy</u></a>	Logicznie spójny i dostępny jak jeden "dysk" obszar, który może składać się z fragmentów dysku czy nawet z kilku dysków twardych zainstalowanych w komputerze.
<a href="#"><u>World Wide Web</u></a>	pierwsza przeglądarka internetowa
<a href="#"><u>XviD</u></a>	stratny kodek obrazu typu open source, zgodny z MPEG-4, stworzony przez wolontariuszy po zamknięciu kodu OpenDivX w lipcu 2001. Umożliwia zapisanie filmu DVD na jednym CD, zachowując dobrą jakość obrazu.
<a href="#"><u>Zapora ogniowa (firewall)</u></a>	Oprogramowanie lub urządzenie, którego rolą jest kontrola danych przesyłanych przez sieć; pozwala odrzucać błędne dane, nadmierną ilość danych, umożliwia też filtrowanie ruchu na podstawie założonych reguł.