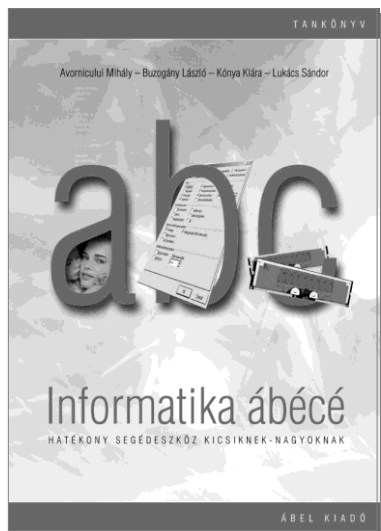


Kónya Klára

Informatikai ábécészkönyv

Egyszer, olyan hatodikos koromban április elseje iskolaidőre, talán éppen egy hétfői napra esett. Huncut társaság voltunk, természetesen meg kellett tréfálnunk a tanárainkat. Néhány műpókkal megrémített és durrogó lufival aláaknázott tanárnő után fiatal némettanárunk megleckéztetése következett. A szünetben tökéletes művészi érzékkel állítottuk fejre a tanári asztalt: felfordítottuk, négy lábára vékony kartonlapot tettünk (olyant, amilyen semmiképp sem éli túl a ráhajított napló súlyát), az egészet földig érő abrosszal terítettük le, és százszor is megvizsgáltuk az ajtó felől: vajon rá lehet-e jönni a turpiságra. Nem lehetett. Aztán becsengettek, jött a tanár úr, és legnagyobb meglepetésünkre megállt az ajtóban: „Fordítsátok vissza a katedrát! Igen,

jól hallottátok... Ejnye, hát tudjátok jól, hogy csak néhány éve végeztem a sulit!” Máig sem értjük, hogy leplezhetett le minket: az asztalt tényleg nagyszerűen álcáztuk. Arra viszont rájöttünk, hogy tanárunk is művelhetett hasonló huncutságokat, és emlékszik is azokra – tehát mégiscsak ember. Néhány év múlva aztán, az egyetemen három jó barátal együtt én is emlékeztem. Négyesfogatunk egy pocsékul sikerült tankönyv láttán felháborodott, és egy tálka madártej mellett arról nosztalgizált, melyik tankönyvét szerette „annak idején”: milyen tantárgy hogyan szerkesztett könyvből tanultunk szívesen, melyik könyv ragadott meg minket annak ellenére, hogy a tárgy nem is volt a kedvencünk...



A nosztalgizálás eredménye két tankönyv lett: egy IX-es informatika szakosok és egy másik a IX–X-es nem infó osztályosok számára. Az utób-

bit, az *Informatika ábécét* különleges ábécészkönyvnek szántuk: tanulhassanak belőle azok, akik önhibájukon kívül azt hiszik, hogy a számítógép dobozból, tévéből és írógépből áll, ugyanakkor azok is használhassák, akik bekapcsolták már a gépet, dolgoztak már rajta, és tökéletesíteni szeretnék a tudásukat.

Sokszor tapasztaltuk már a saját bőrünkön, hogy a szájbarágós, egyhangú magyarázat legfeljebb a diák ásítási technikájának a tökéletesítésére szolgál, ráadásul közülük egyre kevesebben veszik elő sablonos könyveiket (kivéve ha lapot kell kitépniük azokból – puskának). A gyenge minőségű, unalmas képek legfeljebb bajsz-rajzolásra jók.

Szerencsére nem minden tankönyv ilyen. Először talán a nyugatról bekerült nyelvkönyveink űzték el a tanulás unalmát, aztán itthon is megjelent egy sor sokat vitatott alternatív tankönyv, amelynek derűsebb szerkesztési és témakezelési módja szétfeszítette a megkövesedett hagyományokat. Vidám, színes tankönyvek jelentek meg szinte minden tantárgyból – de mi a helyzet az informatikával?

A nem szakosztályok választható tantárgyak révén ismerkedhetnek meg ezzel a tudománnyal. Kétségtelenül szükségük van rá: nem kell ugyan programozniuk, de akármilyen dolgozatot, pályázatot vagy akár önéletrajzot írnak – most vagy néhány év múlva –, szükségük lehet a számítógépes szövegszerkesztésre. Írásukba képeket szúrhatnak, ahogy azt a fantáziájuk parancsolja, ha tudják, hogy kell egy képet az elképzelésüknek megfelelőre alakítani. Hasonlóan fontos lehet az egyszerű adatbázisok kezelése és a honlapszerkesztés is. Csak álljon melléjük egy tanár, aki maga is érdeklődik a téma iránt, és legyen az asztalukon egy tankönyv, amelyet átböngészve kiegészíthetik az órákon hallottakat, vagy amelyben utánanézhhetnek az általuk szükségesnek találtaknak. Az *Informatika ábécé*t ilyen segédeszköznek szántuk.

A könyv első fejezete általános műveltségi tudnivalókat tartalmaz. A számítógép történetét vázolja: hogy lett a gombtologató, drótos „számológépből” több szobányi vasszörnyeteg, amelyet az elromlásig bosszantottak a legyek, aztán az óriásból asztra pakolható vagy táskában hordozható, jóval barátságosabb „teremtény”. Ez persze nem a filmek titokzatos szörnyetege: nagyon is áttekinthető felépítésű „szobabútor”. Bő tíz oldal tárgyalja azt, hogy ez a „bútor” miből áll össze.

Mitől lesz a számítógép szobadísznél jóval több, sokféle feladat elvégzésére alkalmas segítőtárs? Természetesen a rajta levő operációs rendszer(ek) és a különféle programok révén válik azzá. Az *Operációs rendszerek* című fejezet az MS-DOS-t és a nálunk legelterjedtebb Windowst (a Windows 2000-es változatát) mutatja be. Egy sereg fogalom értelmezése után kiderül, miért lesz „Ablakok” egy operációs rendszer neve, hány gombból áll a billentyűzet, mire valók az F-ek, az Enter, a kurzorbillentyűk és társaik, és hogy használhatják-e a balkezesek is az egeret. Tisztázódik a könyvtárstruktúra fogalma és az, hogy milyen műveletek végezhetőek el az egyes állományokkal. Az olvasó azt is megtudhatja, hogyan alakíthatja számítógépe képernyőjét a saját ízlésének, hangulatának megfelelővé.

A harmadik fejezet *Segédprogramok* cím alatt foglal össze olyan felhasználói alkalmazásokat, amelyek a mindennapi életben, tehát nem kimondottan tanulási céllal használhatók. Kész munkák tárolását és sokszor más gépre való szállítását is segítik a tömörítőprogramok, amelyek közül az *Informatika ábécé* a két leggyakoribbat, a WinZip-et és a WinAce-t mutatja be. A tömörített és a „csomagolatlan” fájlok közötti eligazodás kitűnő eszköze a Total Commander, amely minden programunkat és dokumentumunkat könyvtárszerkezetbe rendezi.

Bármikor kétségbeeshetünk: vírus támadta meg számítógépünket – mit tegyünk? Mi fán teremnek a vírusok? Láthatók-e mikroszkóppal? Hol is rágcsálják a gépet? Hallottunk már vírusölőkről, de honnan szerezhetünk egyet? S ha sikerült megszerezniük, hogyan használjuk? Minderre választ nyújt a vírusok elleni védekezésről szóló rész.

Ugyancsak a *Segédprogramok* cím alá rendelődik a multimédiás alkalmazások bemutatása. Ez a rész tisztázza a napjainkban divatos multimédia szó jelentését, és ismertet egy képnézegető programot (az IrfanView-t), egy zenelejátszót (a WinAmp-et) és egy filmek lejátszására alkalmas programot (a Windows Media Player-t). Mindhárom programra gyakran lehet szükségünk, hiszen nem tagadhatjuk: a számítógépet szívesen használjuk szórakozásra is.

A könyv talán leghasznosabb fejezetei ezután következnek. A *Szövegszerkesztés* című fejezet célja egy egyszerűbb szerkesztőprogram, a Windowsba beépített Notepad (Jegyzetömb) segítségével megtanítani az alapvető szövegszerkesztési műveleteket, majd egy bonyolultabb program, a Microsoft Word 2000 bemutatása által még több szerkesztési lehetőséggel megismertetni az olvasót. A fejezet mintapéldák sorozatát is tartalmazza, amelyek lépésről lépésre formáztatnak – éppen a tankönyv szövegéhez tartozó – bonyolultabb szövegrészeket.

A szövegszerkesztés azonban szerintünk sokkal több, mint egy többé-kevésbé bonyolult számítógépes program alapos ismerete. Éppen ezért ez a fejezet olyan általános szerkesztési tudnivalókat is tartalmaz, amelyeket bármilyen szöveg külalakjának a kialakításakor szem előtt kell tartanunk. Szerkesztési fogalmakat tisztázunk, és magán a tankönyvszövegen példázzuk az egyes ötleteket és lehetőségeket. A fejezet ugyanakkor rengeteg szöveg-elhelyezési, -tagolási és -kiemelési módszert mutat be, a *Tipográfiai hatáskeltés eszközei* című részben kitér olyan szövegrendezési módokra is, amelyek által írásainkat érdekesebbé, mondanivalónkat hangsúlyosabbá tehetjük.

Gyakran sokkal könnyebben megjegyezzük azt, amit tiltanak, mint azt, amit tanáraink megjegyzendőként hangsúlyoznak. Éppen ezért *Gyakori hibák* címmel néhány olyan vétséget sorolunk fel, amelyet a számítógépes szövegszerkesztés során soha nem szabad elkövetnünk. Vázlatszerűen megemlítünk néhány fontosabbat az oldaljellemzők, a bekezdések és a karakterek hibái, a tördelési és az etikai vétségek, ugyanakkor a tartalmi, nyelvhelyességi és helyesírási hibák közül is.

Függeléknek készült, végül mégis a *Szövegszerkesztés* fejezet végére került az itt megtanultak néhány különlegesebb gyakorlati alkalmazása: néhány ötlet iskolai újságok, akár iskolai rendezvényeket népszerűsítő plakátok, hirdetések és szórólapok tervezéséhez, valamint saját névjegykártyák szerkesztéséhez.

Szintén a szövegszerkesztéssel függ össze, de teljesen más célt szolgál a Word egyik rokona, a PowerPoint is. A fejezet célja támpontokat nyújtani a kivetíthető bemutatók készítéséhez, az egyes oldalak szerkesztéséhez, hanghatások és képátűnési hatások alkalmazásához. Mindezek ismeretében például egy versenydolgozat bemutatását érdekessé és látványossá varázsolhatjuk.

A következő fejezet a Microsoft Excel és a táblázatkezelés alapfogalmait hivatott tisztázni: mik a munkafüzetek, hogyan használhatjuk ezeket, hogyan készíthetünk táblázatokat és különféle típusú diagramokat, hogyan végezhetünk bonyolultabb számítási műveleteket szinte egyetlen gombnyomással, hogy kell a függvényeket használni, és mivel segíthetik munkánkat az adatlisták.

A tanár tudja a legjobban, mennyivel értékesebb egy szépen „tálalt”, képekkel, ábrákkal megűzdelte iskolai dolgozat, bonyolultabb házi feladat vagy versenymunka, mint egy hanyagul szerkesztett, unalmas és rendetlen külalakú dolgozat. Az *Informatika ábécé* következő „betűje” a *Számítógépes grafika* rejtélyeire tanítja meg olvasóját, vagyis arra, hogy szkennelt, digitális fényképezőgépről bevitt vagy az Internet gyakorlatilag végtelen adatbázisából szerzett képeinket hogyan alakítsuk mondanivalónknak megfelelőekké. Úgy véljük, előbb tudnunk kell néhány alapfogalmat: hogy kezeli a számítógép a képeket, milyen képformátumok léteznek, és hogyan vihetünk be képet a gépbe, majd egy egyszerű képkezelő program, a Windowsba beépített Paint segítségével hogyan alakíthatjuk ezeket.

A fejezet lényege egy kitűnő és egyszerű használatú program, az Adobe Photoshop 5.0 bemutatása. A program eszköztárainak és a legfontosabb menüpontoknak a leírását újabb mintapélda teszi barátságosabbá: a könyvborító elkészítésének a lépéseit végezteti el az olvasóval. Aztán énekesnőket maszkolhatunk, fotómodellek haját festhetjük lilára, fényképeket vagdoshatunk vagy tehetünk átlátszóvá, lángoló betűket írhatunk, tehát a Photoshopban szinte bármilyen, a képekkel kapcsolatos elképzelésünket megvalósíthatjuk.

Az utolsó fejezet a Worddal, a PowerPointtal és az Excellel együtt a Microsoft Office programcsomaghoz tartozó, hasonlóan fontos program, a FrontPage 2000 ismertetésére hivatott. Az *Internet és a weblapkészítés fortélyai* című fejezetben először is az Internet fogalmáról, a világhálón való keresésről és az elektronikus levelezésről van szó. Miért fontos ez a rész? Aki valaha az Internet használatával próbálkozott, rájöhett arra, milyen hatalmas mennyiségű adathoz – szöveges, kép vagy film formájú dokumentumhoz – férhetünk hozzá általa, és hogy milyen könnyen léphetünk kapcsolatba bárkivel, személlyel vagy intézménnyel: levelet írhatunk a címére, de az is lehet, hogy ő a saját honlapján mutatkozik be vagy teszi közzé például a felvételi vizsgák eredményeit.

Hasonló honlapokat magunk is szerkeszthetünk: például verspróbálkozásainkat tehetjük közzé. Hogyan szerkesszünk honlapot? Erre a kérdésre nyújt választ ez a fejezet. Egy program bemutatása száraz és unalmas lehet, még ha a FrontPage-ről van is szó, éppen ezért újabb mintapélda segíti a tanulni vágyót: elkészítheti lépésről lépésre a szimpatikus Micimackó weboldalát.

A függelékben a szerzői jogokra és a szoftverekre vonatkozó törvénycikkelyek nem hivatalos, de irányadó fordítása olvasható, amelyet a felhasznált és egyben ajánlott könyvek jegyzéke, valamint terjedelmes tárgymutató követ. Ez utóbbi ugyanakkor a számítógépes szakkifejezések kisebb, magyar–angol, illetve angol–magyar szótárának is beillik.

Szinte közhelyé vált az a kijelentés, hogy „amit a tanterv kér, lehetetlen mind megtanítani” – mint a közhelyek általában, ez az állítás is igaz. Az *Informatika ábécé* két év tantervéhez igazodik, és maga is mintegy háromszáz oldalra rúg. Úgy gondoljuk, nem kell megijedni a könyv terjedelmétől. Elsősorban a tanulási lehetőséget szerettük volna biztosítani általa: a tanár mindig választhat, hogy a tanterv által megkövetelt anyagból mit és mennyit ad le, ugyanakkor hadd legyen a diáknak is választási lehetősé-

sége: ha valami érdeklő, valamire kíváncsi, legyen egy magyar nyelvű, hazai tankönyve, amit kinyithasson.

A hatalmas tananyagot elsősorban tartalmilag igyekeztünk érdekessé tenni: a nem informatika szakosoknak esetleg unalmasnak tűnő programokat úgy próbáltuk tárgyalni, hogy az felkeltse az érdeklődésüket, kíváncsiakká tegye és olykor megnevettesse őket. Erre szolgál a félezernél is több kép, amelyek közül több is tinikedvenceiket ábrázolja, ezért a rengeteg lapszéli megjegyzés – a *Tudod-e hogy* érdekességei, a *Tipp*ek, az *Időmegtakarítást* segítő ötletek, az informatikában vagy egyik-másik programban *Ehvetemülte*nek való nehezebb feladatok –, és erre való a rengeteg érdekes feladat is.

Meggyőződésünk ugyanakkor, hogy érdekes dolgokról érdekesen csak közérthető módon lehet beszélni – tehát igyekeztünk úgy fogalmazni, hogy az olykor valóban nehézkes informatikai szakszöveget nem szakmabeli vagy nem szakmáját tanuló is megértse (ehhez nemegyszer saját, nem infós barátainkat használtuk kísérleti nyúlak).

Mielőtt hozzákezdünk volna a tankönyv megírásához, megegyeztünk abban, hogy életünk legnagyobb teljesítménye az volt, hogy olyan három-négyévesen fölértük a kilincset. Azaz nem a becsvágy vezérelt: segíteni szeretttünk volna, hogy a mostani IX–X. osztályosoknak ne kelljen ugyanúgy kutatniuk infótankönyv után, ahogy néhány éve nekünk kellett. Reméljük, sikerül elérnünk a célunkat, amint az *Informatika ábécé* eljut az iskolákba.