

1. Starten en stoppen met Windows



De computer die u voor u heeft staan wordt ook wel *PC* genoemd, de afkorting voor *Personal Computer*. Deze PC heeft de laatste twintig jaar een stormachtige opmars gemaakt van het bedrijfsleven naar het thuisgebruik. Bijna iedereen heeft tegenwoordig wel eens gehoord van *Windows*. Het is nog niet eens zo lang geleden, namelijk in 1993, dat *Windows* voor het eerst op PC's werd gebruikt. Sindsdien is de opmars van *Windows* samengegaan met die van de PC. Maar wat is *Windows* nu eigenlijk precies? Het is een systeem om uw computer te besturen. Terwijl voor het *Windows*-tijdperk computers bediend werden door het intypen van allerlei ingewikkelde Engelstalige commando's, kunt u met *Windows* de PC bijna helemaal besturen met de muis. In dit hoofdstuk gaat u zien waarom dit besturingssysteem eigenlijk *Windows* heet. U zult zien dat bijna alles zich in 'vensters' op het beeldscherm afspeelt. U leert hoe u de muis gebruikt om opdrachten te geven en vensters opent en weer sluit.

In dit hoofdstuk leert u het volgende:

- starten en stoppen van *Windows*;
- aanwijzen en klikken met de muis;
- opdrachten geven;
- programma's starten en stoppen;
- een venster minimaliseren en maximaliseren;
- de taakbalk gebruiken.

1.1 Starten van Windows

Windows XP wordt vanzelf gestart nadat u uw computer heeft aangezet. Kijkt u maar:

 **Zet de computer aan**



 **Let op!**

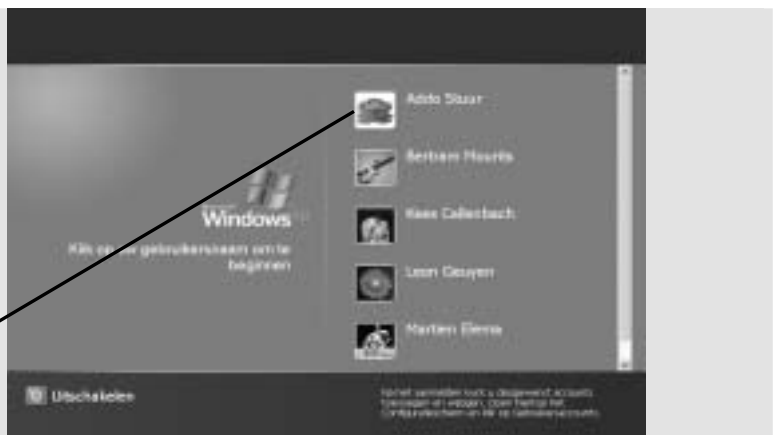
Bij veel computers wordt ook meteen de monitor aangezet. Bij andere computers moet u dit zelf doen.

 **Zet de monitor aan**



Windows is gestart als u een scherm ziet dat hierop lijkt.

Kies de gebruikersnaam van uw keuze





Tip

Hoe houdt u de muis het beste vast?

Niet zo:



Niet vasthouden tussen twee vingers en de andere vingers in de lucht.
Niet de pols los van de tafel houden.

Maar zo:




Houd de muis stevig vast.
Houd uw hand plat op de muis, met uw wijsvinger losjes op de linkermuisknop.
De pols rust op de tafel.

Het is belangrijk om uzelf vanaf het begin een goede muisgreep aan te leren. Alleen door de muis in de palm van uw hand te houden krijgt u voldoende controle en kunt u de muis nauwkeurig bewegen.

1.3 Aanwijzen

De eerste muishandeling is het aanwijzen van dingen met een pijltje op het beeldscherm:

Ergens op het scherm ziet u een pijl :



Beweeg de muis over de tafel

De pijl  beweegt mee.



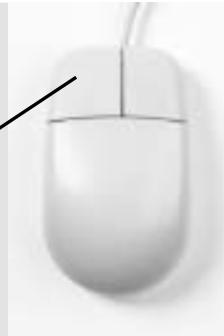
De pijl op het scherm wordt ook wel de *muispijl* of *muiswijzer* genoemd. Met deze muispijl kunt u iets op het scherm aanwijzen. Soms verschijnt er vanzelf iets op het scherm als u iets aanwijst. Probeer het eens:



1.4 De muisknoppen

Computermuizen zijn er in alle soorten en kleuren. Toch hebben zij een gezamenlijke overeenkomst: alle muizen hebben ten minste twee knoppen.

De knoppen hebben ieder een andere functie. De belangrijkste knop is de **linkermuisknop**:



Er zijn echter ook muizen met meerdere knoppen of een draaiwielje in het midden:

