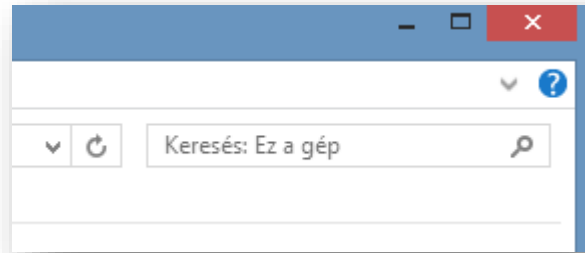


Hogyan kereshetünk fájlokat, mappákat?

Gyakran kereshet olyan fájlt, amelyről tudja, hogy egy adott mappában vagy könyvtárban, például a Dokumentumok mappában vagy a Képek könyvtárban található. A fájl tallózással való megkereséséhez azonban akár fájlok és mappák százainak végignézése lehet szükséges. Időt és energiát takaríthat meg, ha a megnyitott ablak tetején található keresőmezőt használja.



A keresőmező a beírt szöveg alapján szűri az aktuális nézetet. A keresés a fájl nevében és tartalmában, valamint a fájl tulajdonságaiban - például a címkékben - keresi a szöveget. Könyvtár esetén a keresésben szerepel a könyvtárba felvett összes mappa, illetve az ezekben a mappákban található almappák is.

Írjon be egy szót vagy szórészetet a keresőmezőbe!

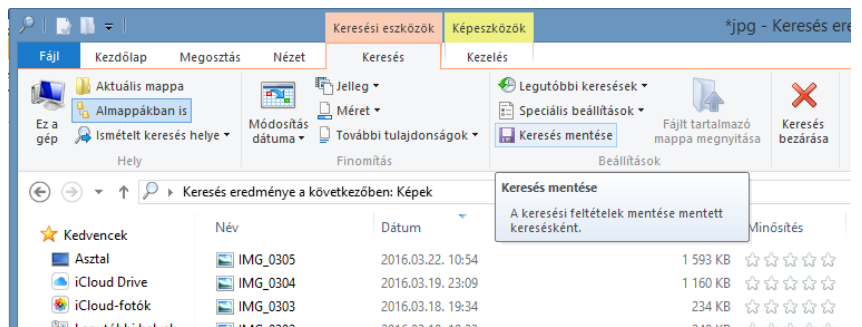
A beíráskor a program a mappa vagy könyvtár tartalmát közvetlenül az egymást követően beírt karakterek megjelenésekor szűri. Amikor meglátja a keresett fájlt, hagyja abba az írást.

Milyen „joker” karaktereket használhatunk, ha elfelejtettük a fájl nevének részét, vagy egészét?

- * → akármennyi karaktert helyettesít
- Pl.: *.bmp, *.doc
- ? → CSAK 1 karaktert helyettesít
- Pl.: alm?.jpg, kuty?.xls
- ? többször lehet használni, de csak 1 karaktert helyettesít
- Pl.: alma.bmp; ?lma.bmp; ??ma.bmp; ???a.bmp
- KaZeTtA.ppt → Ka????A.ppt
- *több karaktert helyettesít, ezért 1 kell belőle
- Pl.: Cigánykerék.txt → Cig*.txt
- GatesOfAndaron.doc → Gat*aron.doc

Hogyan tudod elmenteni a keresést?

- 1.) Ha szeretnénk a későbbiekben is lefuttatni a keresést, akkor el lehet menteni, a „Keresés” eszköztár „Keresés mentése” gomb segítségével!
- 2.) Ha a találati listát, vagy annak valamilyen rendezését



szeretnénk elmenteni, akkor fényképezzük le a képernyőt PrintScreen gombbal, és Paint programba beillesztve, el tudjuk menteni adott néven.

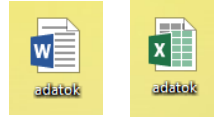
02/24. GYAKORLATI FELADAT

- 1.) Keress a „C” meghajtón egy „a” betűvel kezdődő txt fájlt!
- 2.) A fájl ne legyen nagyobb 16 KB-nál!
- 3.) A találati listát rendezd a fájlok méretének szerint növekvő rendbe!
- 4.) Aztán fényképezd le a képernyőt, és a Paint program segítségével mentsd el K01.jpg néven az Asztalra!
- 5.) Végül a keresést mentsd az asztalra kereses1 néven!

02/25. OPERÁCIÓS RENDSZEREK – „FÖLDRAJZ” FELADAT

1.) **Hozd létre** a következő **könyvtárstruktúrát** az „Asztalon”, a megyékkel és városokkal!

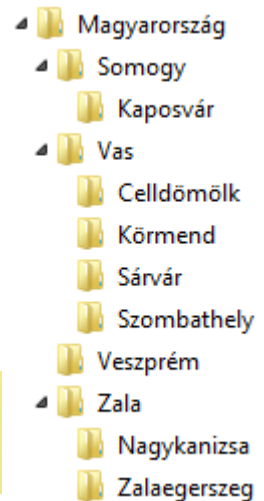
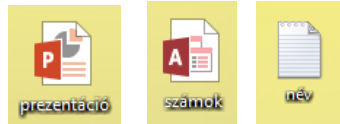
2.) **Hozd létre** a következő **két fájlt** a Szombathely mappába!



3.) Az adatok.docx nevű fájlba **írd be** Szombathely irányítószámát!

4.) Majd az adatok.xlsx nevű fájlba **írd be**, hogy szerinted hányan laknak Szombathelyen!

5.) A következő **három fájlt hozd létre** a Veszprém mappába!



6.) **Hozd létre** a Veszprém (megye) nevű mappába egy városok.rtf nevű **fájlt**, melybe **soroljál fel** minél több Veszprém megyei várost! (Ha nagyon ügyes vagy, akkor 8 db-ot szedsz össze!)

7.) **Töröld** a Vas megye mappából a legkeletebbre eső város mappáját!

8.) **Hozd létre** egy Kőszeg nevű **mappát** a megfelelő helyre!

9.) **Keress** a „nyersanyagok” mappában egy olyan **bmp képet**, melynek a nevének az elején szerepel a „vas” szó! A találati listát **rendezd** méret szerint csökkenő rendbe! Majd fényképezd le, és Paint program segítségével mentsd keresés.gif néven a Vas nevű mappába!

10.) A keresés eredményében szereplő fájlok közül a legnagyobbat **másold** át a Vas nevű mappába!

11.) Az átmásolt fájlt **nyisd meg szerkesztésre** a Paint programmal!

Jelöld a térképen az eredeti négy, és az újonnan létrehozott (Vas mappában lévő) város helyét a képen piros vastag szegélyű világoskék kitöltésű körökkel!

A körök körülbelül akkorák legyenek, hogy arányaikban egyezzenek meg a városok méretével!

12.) A térképen **jelenítsd meg** Vas-megye folyójának nevét, a kép tetején a folyó bal oldalán; Arial betűtípusú, 18-as méretű félkövér, dőlt, sötétkék betűkkel! Végül mentsd az eredeti kép mellé városok.bmp néven!

13.) A név.txt első sorába **írd be** a nevedet! A második sorába **írd bele**, hogy hol születted, melyik településen! A harmadik sorba **írd le**, hogy melyik megyében van a szülővárosod! Majd mentsd és zárd be a fájlt!

14.) A név.txt-t **helyezd át** a Magyarország „fő” mappába!

15.) **Keress** a „nyersanyag” mappában egy **jpg képet**, melyen a sárvári Nádasdy vár van! A megtalált képet másold át a Sárvár mappába!

16.) A képet **állítsd be háttérképnek**! Aztán fényképezd le a képernyőt és Paint program segítségével mentsd háttér.jpg néven, szintén Sárvár mappába! (Ha végeztél a feladattal, akkor állítsd vissza az eredeti témát!)

17.) **Hozd létre** a Magyarország mappába egy parancsikont „megye” néven, amely megnyitja a városok.bmp-t!

18.) **Tömörítsd** a Somogy nevű mappát a Magyarország mappába ZIP formátumban!

19.) **Töröld** az adatbázis fájlt!

20.) Befejezésül **helyezd át** a Magyarország mappát a megadott mappájába!

