



Initiation à l'Informatique de Base

Enseignant

Cheik Oumar BAGAYOKO, MD, PhD
Professeur Titulaire
Informatique Médicale

- Définir :
 - l'informatique
 - l'ordinateur
 - l'UC
- Décrire
 - le fonctionnement de l'ordinateur
 - la différence entre un système d'exploitation et un logiciel
 - Le principe de fonctionnement de la souris
- Citer
 - les différents types de périphériques
 - les différentes parties d'un clavier
 - les différentes parties d'un document Word

Science qui permet de traiter les **informations** de façon **automatique**.

- C'est une machine qui sert à traiter l'information. Un système rapide et précis de traitement de données.
- Types de micro-ordinateurs :
 - Desktop : ordinateur de Bureau
 - Laptop : ordinateur portable
- **Fonctionnement**
 - **Un ordinateur reçoit, traite, stocke et sort des informations.**

■ Pour la presque- totalité des utilisateurs

- Unité centrale
- Ecran

■ En réalité

- Unité centrale
- Périphériques

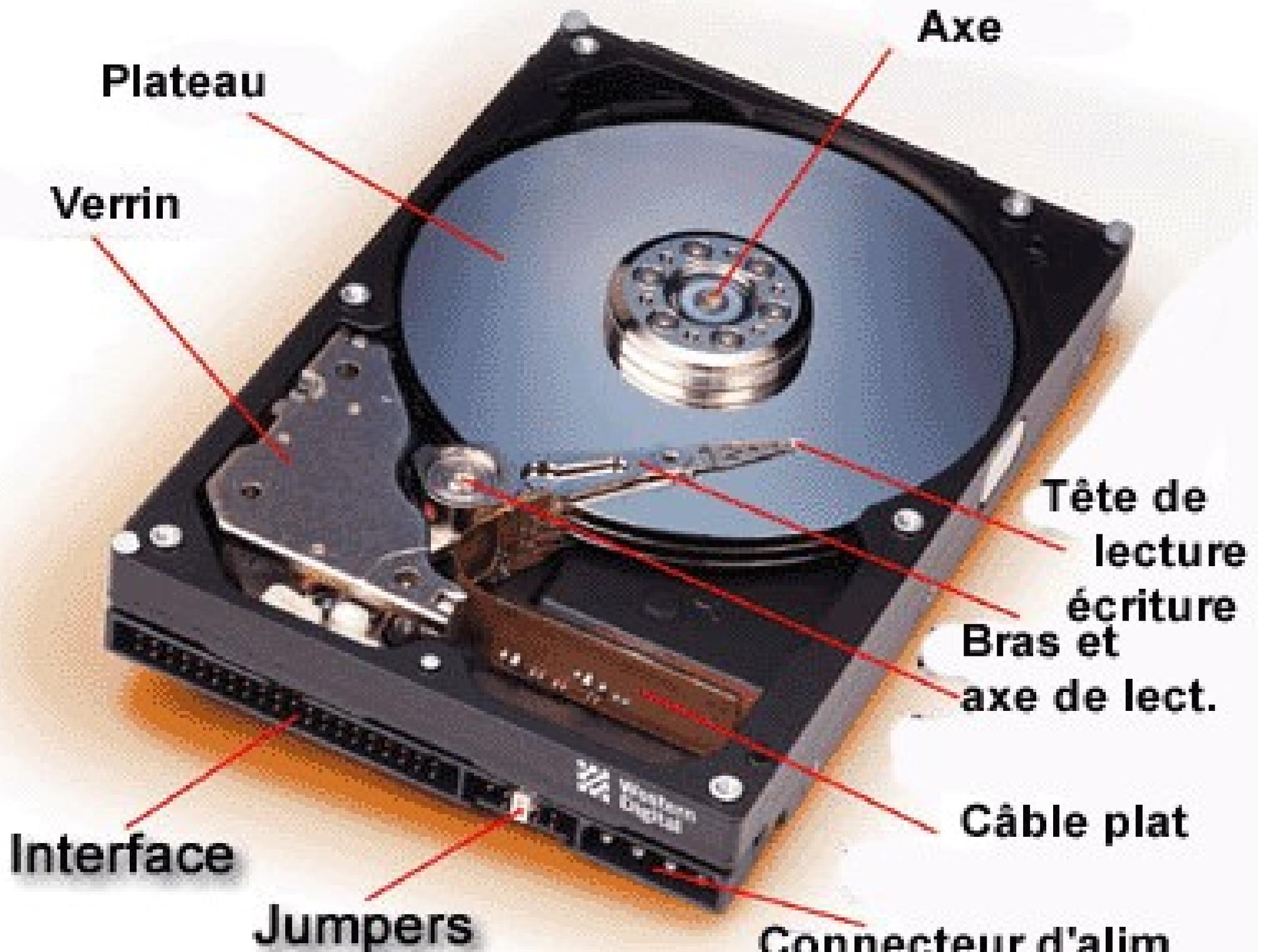
- C'est le composant qui traite toutes les informations et qui est relié aux différents périphériques. C'est un ensemble de composants connectés entre eux. Il comprend un boîtier où existe l'emplacement de chaque élément.
- ***C'est là où les informations sont traitées. En vérité cette unité est l'ordinateur***

- **Disque dur** : alimenté par un câble et relié à la carte mère. Il stocke la majeure partie des données, et peut être partitionné en différents disques par un programme particulier appelé F10. Meilleur ami des secrétaires.
 - **Lecteur CD** : permet la lecture des textes et/ou sons contenus sur un CD ou un VCD. Il existe deux types de CD : CD - RW (réinscriptible : permet plusieurs gravages) et CD - R (gravable une seule fois)
 - **Lecteur disquette** : permet la lecture des contenus disquette.
- N.B** : *l'activation du bouton power met en marche tous ces éléments et permet un début de travail.*

Carte mère



socle du PC ou fond de panier



Plateau

Axe

Verrin

**Tête de
lecture
écriture**

**Bras et
axe de lect.**

Câble plat

Interface

Jumpers

Connecteur d'alim

- **Entrée** : Envoyer des informations et ordres
 - Clavier
 - Souris
 - Manettes de jeu
- **Sortie** : Communiquer des informations à l'utilisateur
 - Ecran ou moniteur
 - Imprimante
 - Hauts parleurs
- **Stockage ou super périphériques** : Enregistrer et conserver des données
 - Disque dur
 - Lecteur de disquette
 - Lecteur et graveur de CD
 - Lecteur DVD

■ Différentes parties:

- Touches de fonction (F1.....F12)
- Touches alpha numériques
- Touches numériques ou pavé numérique
- Touches spéciales (entrée, shift, espace, direction...)

■ Fonction :

Le clavier permet de donner des instructions à la machine pour un éventuel traitement. Il est relié à l'unité centrale à travers un port série.

■ Types standards de clavier:

- Français pour AZERTY
- Anglais pour QWERTY
- Suisse pour QWERTZU

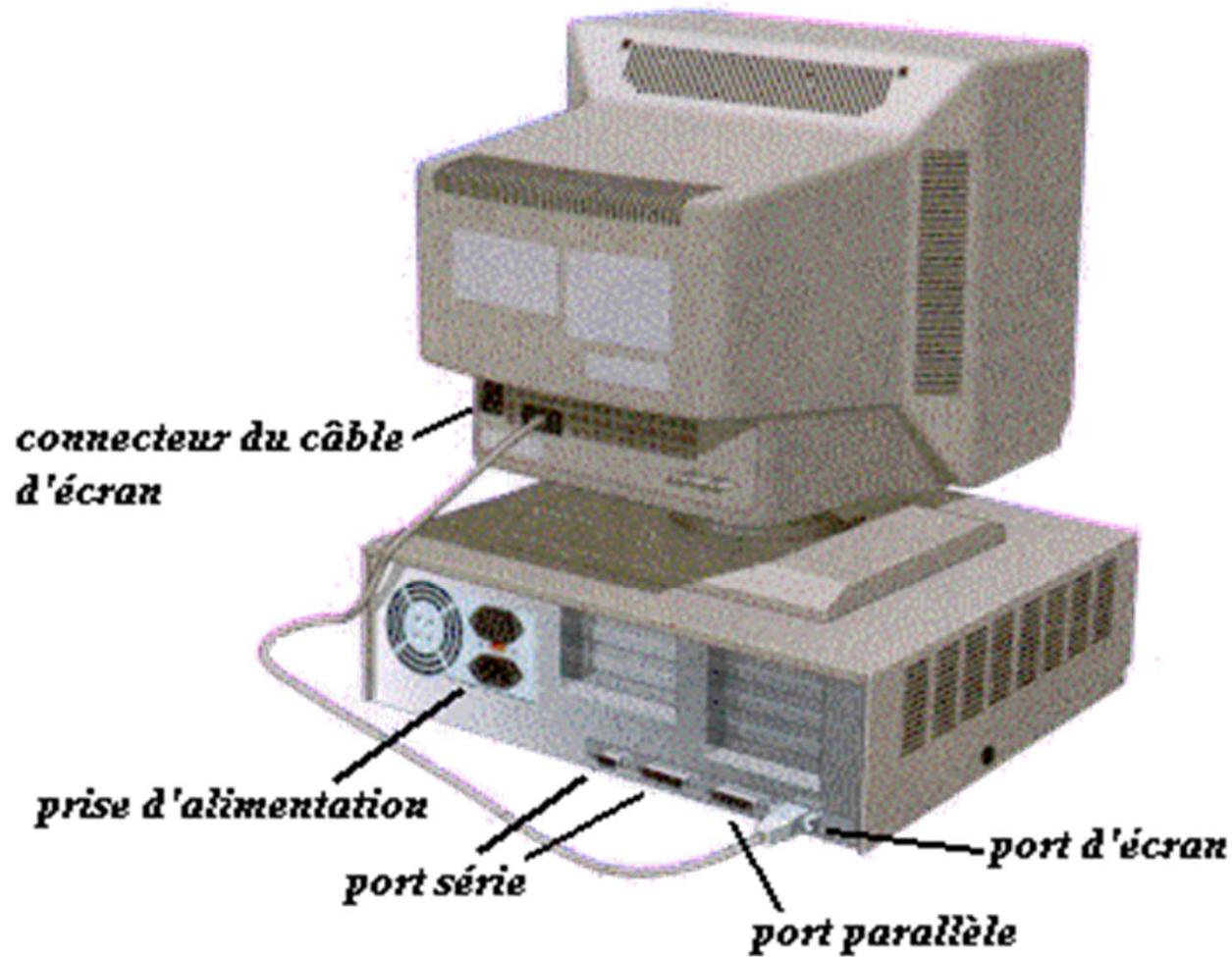
- Principe simple
 - Taper sur la touche pour avoir le caractère souhaité
 - En cas de deux caractères sur une touche:
 - pour avoir le caractère du haut, maintenir shift appuyé et taper la touche.
 - En cas de trois caractères:
 - Alt Gr enfoncé + le caractère situé en bas, à droite

Une combinaison de certaines touches permet d'être rapide.

- La souris est un périphérique d'entrée ressemblant à une souris, composé en général de deux boutons et dont le déplacement sur un tapis est matérialisé par une flèche mobile à l'écran. Le bouton de droite permet surtout de faire des applications qui sont pas facilement accessibles par le clavier
- La souris permet de pointer, cliquer, double-cliquer, cliquer-glisser et sélectionner



micro-ordinateur: microordinateur (vue arrière)



- L'ensemble des instructions permettant de communiquer et de travailler avec la machine. C'est un programme essentiel qui permet d'interconnecter les autres programmes.
- Il permet le contrôle de l'ordinateur et de ses périphériques.
- Le système d'exploitation permet de lancer les applications.

- **DOS (Disk Operating System)**
- **MAC OS (Mac Operating System)**
- **UNIX**
- **LINUX ...**
- **Microsoft Windows**

- Système d'exploitation avec un environnement graphique convivial basé sur le multi-fenestration (d'où son nom WINDOWS = fenêtres) et qui exploite au maximum la souris, le clavier et l'écran.

- Multitâches

Ouvrir plusieurs fenêtres simultanément ralentit l'exécution des programmes.

- Ensemble de programmes, des procédés et des règles, et éventuellement de la documentation, relatifs au fonctionnement d'un ensemble de traitement de l'information.
- *Exemple de logiciels : Word, Excel, Power Point, ACCES ...*

- Après le démarrage de Windows, le bureau s'affiche à l'écran. Il comprend des *icônes* qui sont des symboles permettant d'exécuter des instructions et la barre des tâches
- Trois icônes standards :
 - Poste de travail
 - Corbeille
 - Voisinage réseau

- C'est une fenêtre qui permet de voir et d'accéder aux différentes unités de sauvegarde (disque dur, lecteur de disquette, de zip, de CD-ROM ...) et fichiers.
- Elle contient également le panneau de configuration, une icône des imprimantes...
- Aussi appelé : « Ordinateur » ou « Ce PC »

■ Pour lancer word:

Démarrer → Programme → word

■ Fichier :

- contenu d'un travail réalisé par un programme, identifié par un nom et enregistré sur une unité de sauvegarde

■ Un répertoire ou dossier :

- Ensemble de fichiers, identifié par un nom et localisé dans une unité de sauvegarde

8 parties:

- Barre des titres
- Barre des menus
- Barre des outils standards
- Barre de mise en forme
- Règle
- Zone de saisie
- Barre d'état
- Barre d'effilement (à droite, en verticale)

Dans l'angle supérieur droit de chaque fenêtre, on a trois petites icônes suivantes :

- **le trait (-)** : permet de réduire la fenêtre au niveau de la barre des tâches.
- **Le carré** : permet d'agrandir la fenêtre de sorte à occuper toute la surface de l'écran.
 - Quand le carré est double ; il permet de réduire la taille de la fenêtre.
- **La croix (x)** : permet de fermer la fenêtre.

Le double-clic sur la bande bleue (la barre de titre) permet d'agrandir ou de restaurer la fenêtre. On peut déplacer toute la fenêtre en faisant un cliquer-glisser dans la barre de titre.

La saisie au kilométrique est indiquée suivie d'une mise en page correcte.

- **« *Tout ce que je sais ce que je ne connais rien* »**
- UTILISER L'AIDE CHAQUE FOIS QUE BESOIN SE MANIFESTE
- PENSER A UNE AUTO FORMATION
- **EVITER SURTOUT LE « SILENCE »**
- RIEN NE SERT A CONNAÎTRE TOUTES LES FONCTIONS, C'EST INUTILE. SEULEMENT CELLES DONT ON A BESOIN ET PAS PLUS

ALLUMAGE

Lancer les périphériques d'abord (écran, imprimante)

ETEINDRE

« Démarrer »

« Arrêter »

« choisir l'option »

« ok »

« Eteindre le moniteur »

Ainsi je suis un « Nul » en informatique

Initiation Inform.



■ Contacts

- Prof. C O BAGAYOKO : cobagayoko@certesmali.org
- Mr. A ANNE : abda.anne@fmos.usttb.edu.ml

■ Environnement Numérique de Travail (ENT)

<http://fmos.usttb.edu.ml/cours>

Exercice pratique

Initiation Inform.

- *Les oiseaux se cachent pour mourir.*
- La place du maçon Maïga n'est pas dans la forêt.
- Sa fille est la 2^{ème} de sa classe sur un ratio de 2/7 en faveur des garçons
- 80 % de ma classe est constituée de fille (dont deux qui ne viennent jamais au cours)