

Flächenberechnung



2. Informatiksysteme

2.4 Mensch-Maschine-Schnittstelle

- Ich kann verschiedene Möglichkeiten der Interaktion mit digitalen Geräten nutzen.
- Ich kann grundlegende Funktionen einer grafischen Benutzeroberfläche bedienen.

ECDL Syllabus



Computer - Grundlagen

2	Desktop, Symbole, Einstellungen
2.1	Desktop und Symbole
2.1.1	Verwendung und Zweck von Desktop und Taskleiste kennen.
2.1.2	Übliche Symbole für Dateien, Ordner, Anwendungen, Drucker, Laufwerke, Verknüpfungen/Aliasse, Papierkorb kennen.
2.1.3	Symbole markieren und verschieben
2.1.4	Verknüpfung/Alias erstellen, umbenennen, löschen.
2.2	Fenster verwenden
2.2.1	Die verschiedensten Teile eines Fensters kennen: Titelleiste, Menüleiste, Symbolleiste, Multifunktionsleiste bzw. Menüband, Statusleiste, Bildlaufleiste.
2.2.2	Fenster öffnen, maximieren, minimieren, wiederherstellen, verkleinern, verschieben, schließen; Fenstergröße anpassen.
2.2.3	Zwischen geöffneten Fenstern wechseln.
2.3	Werkzeuge und Einstellungen
2.3.7	Ein Gerät (USB-Stick, Digitalkamera, Portable-Media Player) an ein Gerät anschließen. Ein Gerät ordnungsgemäß entfernen.
4.1	Dateien und Ordner
4.1.4	Übliche Dateitypen kennen, wie: Textverarbeitungsdatei, Tabellenkalkulationsdatei, Präsentationsdatei, Dateien im Portable Dokument Format (pdf), Bilddatei, Audiodatei, Videodatei, komprimierte Datei, ausführbare Datei.

Zum Beispiel geht es [>>hier](#)