

14. Komputerowa biblioteka – część 1

Drodzy Odkrywcy Komputerowego Świata, przed Wami fascynująca podróż. Zdobyliście już wiedzę, która pozwoli Wam tworzyć prace. Od dziś wszystko to, co zrobicie na komputerze, będziecie mogli zachować i w każdej chwili wrócić do swojej pracy. Dzisiaj wybieramy się do niezwykłej biblioteki.



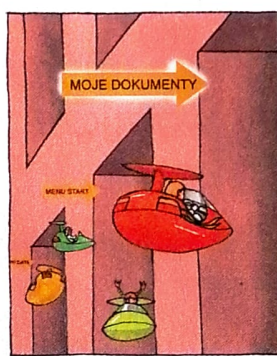
1. Obejrzyj prezentację. Ponumeruj ilustracje zgodnie z drogą, jaką pokonał bohater.



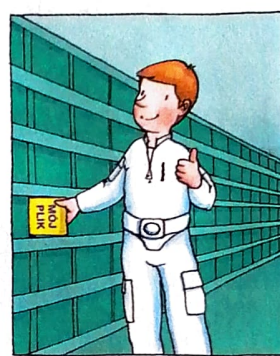
Wybieramy folder.



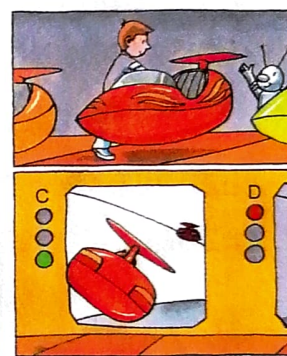
Wybieramy Mój komputer.



Wybieramy Moje dokumenty.



Zapisujemy plik.



Wybieramy dysk.



Wszystko to, co narysujesz lub napiszesz w programie komputerowym, można zapamiętać, czyli zapisać w pamięci komputera. Zapisany dokument możesz otworzyć po kilku dniach, a nawet latach – Twoja praca nadal tam będzie.

Plik to elektroniczny dokument, na przykład Twoja zapisana praca.

To ikony plików z tekstem: , . To ikona pliku z grafiką: .