

## PHẦN I

### BÀI 1. KHÁI QUÁT VỀ MÁY TÍNH ĐIỆN TỬ

#### I. Phần cứng:

##### 1. Đơn vị xử lý trung tâm: (Central Processing Unit - CPU):

- CPU được ví như bộ não của máy tính. CPU có hai chức năng chính:

+ Điều khiển.

+ Tính toán.

\* **Bộ điều khiển nhập xuất:** Nhằm giải mã lệnh và tạo ra các tín hiệu điều khiển các bộ phận của máy tính. Điều phối các hoạt động của các thiết bị nhập xuất, nhận dữ kiện và xử lý dữ kiện, hiển thị thông tin và lưu trữ thông tin.

\* **Bộ số học và Logic:** Thực hiện các phép toán số học và logic của bộ điều khiển chuyển sang.

##### 2. Bộ nhớ:

###### a. Bộ nhớ ROM (Read Only Memory):

Là bộ nhớ do các hãng sản xuất tạo ra, ta chỉ sử dụng mà không thể thêm hay xóa, ROM còn gọi là **bộ nhớ chết**. ROM có tác dụng dùng để khởi động máy, kiểm tra cấu hình máy, tạo sự giao tiếp ban đầu giữa phần cứng và mềm của hệ thống (Hệ điều hành).

###### b. Bộ nhớ RAM (Random Access Memory):

Thông tin trên RAM được hình thành trong quá trình truy cập của người dùng đối với máy tính, tức là chứa dữ liệu đang làm việc. Khi tắt máy, RAM khác ROM là thông tin trên nó sẽ mất đi tất cả. Có thể ghi, đọc hay xóa trên RAM trong quá trình làm việc.

##### 3. Các thiết bị ngoại vi :

###### a. Thiết bị nhập:

+ Bàn phím (Key Board).

+ Máy quét (Scanner).

+ Chuột (Mouse).

###### b. Thiết bị xuất:

+ Màn hình (Monitor).

+ Máy in (Printer).

c. **Thiết bị lưu trữ :** Thiết bị lưu trữ thông dụng hiện nay là đĩa từ, đĩa từ được làm từ chất dẻo (đĩa mềm), hay kim loại (đĩa cứng) mà trên đó có phủ một lớp vật liệu có khả năng nhiễm từ. Đĩa từ chứa thông tin trên các đường tròn đồng tâm gọi là **Track**, một track được chia thành nhiều **Sector** (cung).

+ **Đĩa cứng (HardDisk)**: Là đĩa được lắp cố định trong máy tính, đĩa cứng thường có dung lượng lớn hơn rất nhiều so với đĩa mềm, có rất nhiều loại đĩa cứng khác nhau với các dung lượng lưu trữ khác nhau. Tốc độ truy cập đến đĩa cứng nhanh hơn nhiều lần so với đĩa mềm. Đĩa cứng có tên quy định là **C, D, E...**

+ **Đĩa mềm (Diskette)**: đĩa mềm thường có lớp vỏ bọc hình vuông bên ngoài, có 2 loại đĩa mềm: loại đường kính **3,5 inches** và loại đường kính **5,25 inches**.

Một số đĩa mềm thường sử dụng hiện nay:

| Đường kính   | Bytes / Sector | Sector / Track | Track | Head | Dung lượng |
|--------------|----------------|----------------|-------|------|------------|
| 5 1/4 inches | 512            | 9              | 40    | 2    | 360 KB     |
| 5 1/4 inches | 512            | 15             | 80    | 2    | 1.2 MB     |
| 3 1/2 inches | 512            | 9              | 80    | 2    | 720 KB     |
| 3 1/2 inches | 512            | 18             | 80    | 2    | 1.44 MB    |

Vậy dung lượng đĩa phụ thuộc vào :

- Số **Bytes** trên mỗi **Sector**.
- Số **Sector** trên mỗi **Track**.
- Số **Track** trên **mỗi mặt đĩa (Head)**.
- Số các mặt đĩa được sử dụng.

## II. Phần mềm:

### 1. Ngôn ngữ máy:

**Ngôn ngữ máy dựa trên hệ đếm nhị phân** (hệ đếm chỉ có hai giá trị là **0** và **1**). Máy chỉ có thể "hiểu" hai giá trị là **On** hay **Off**. Đại diện cho hiện tượng điện thế cao là **On** tức có giá trị là **1** và **Off** đại diện cho hiện tượng điện thế thấp hay bằng **0** tức có giá trị là **0**.

Dựa trên nguyên tắc đó, mà ta tạo được ngôn ngữ máy. Các lệnh điều khiển máy chỉ chứa một chuỗi chỉ thị có giá trị là **0** hay **1**.

### 2. Ngôn ngữ Assembler:

Đây là một ngôn ngữ cấp thấp, dùng để dịch chương trình viết bằng chữ viết sang ngôn ngữ máy (ký hiệu ngôn ngữ máy bằng chữ viết).

### 3. Ngôn ngữ bậc cao:

Ngôn ngữ bậc cao cũng là những ngôn ngữ dùng để tạo các phần mềm cho máy nhưng các câu lệnh gần với ngôn ngữ con người và dễ dàng sử dụng hơn nhiều so với ngôn ngữ cấp thấp. Ví dụ: **Pascal, Foxpro, C, C++, .v.v.**

### 4. Các chương trình ứng dụng:

- Các trình xử lý văn bản: **VRES, BKED, ... (Việt Nam), WordPerfect, WordStart, Microsoft Word, .v.v.**
- Các chương trình xử lý bảng tính: **Lotus, Quattro, Excel, .v.v.**
- Các chương trình xử lý đồ họa: **AutoCAD, Corel Draw, 3D Studio, Xara3D .v.v.**

---

- Chế bản điện tử: Trình bày bản in, thường dùng tại các nhà in ấn. Ví dụ: **Ventura, PageMaker**,.v.v.

===== oV o =====

---

## BÀI 2. NHỮNG KHÁI NIỆM CƠ BẢN & HỆ ĐIỀU HÀNH MS - DOS

### I. Tập tin (File):

#### 1. Khái niệm:

Là tập hợp những thông tin về một loại đối tượng dùng cho máy tính và được lưu trữ trên bộ nhớ thành một đơn vị độc lập. Có hai loại tập tin là tập tin dữ liệu và tập tin chương trình.

#### 2. Tên tập tin:

Tên tập tin gồm có hai phần, phần tên chính và mở rộng. Tên tập tin không được có khoảng cách giữa các ký tự, ký tự đầu không được chứa ký tự trắng.

- Phần tên (**File Name**): Bắt buộc phải có, tên chính tối đa có 8 ký tự.

- Phần mở rộng (**Extension**): Phần mở rộng có thể có hoặc không, dùng để định loại tập tin. **Ví dụ:** File văn bản thường có phần mở rộng là **.DOC**, **.TXT**, ... Phần mở rộng có tối đa 3 ký tự và được tách với tên chính bằng dấu **'.'**. Ví dụ: **GiayMoi.DOC**. Ngoài ra, hệ điều hành có một số tập tin có phần mở rộng để chỉ các thiết bị ngoại vi mà ta không được đặt trùng tên là **PRN**, **COM**, **LPT**, **CON**, **AUX**, **SYS**,...

### II. Thư mục (Directory):

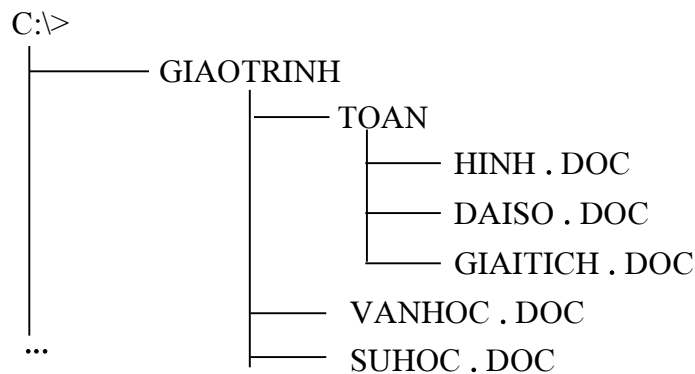
Để tạo sự dễ dàng và thuận tiện trong việc quản lý và truy xuất nhanh đến các tập tin, MS - DOS cho phép tổ chức các tập tin trên đĩa thành từng nhóm, cách tổ chức này gọi là **thư mục**.

Mỗi ổ đĩa trên máy tương ứng với một thư mục và được gọi là **thư mục gốc**. Trên thư mục gốc có thể chứa các tập tin và các **thư mục con (Subdirectory)**. Trong mỗi thư mục con đó lại có thể chứa các tập tin và các thư mục con khác, cấu trúc như vậy được gọi là **cây thư mục**.

**Thư mục hiện hành (Working Directory)**, là thư mục mà tại đó chúng ta đang làm việc, tức là vị trí nhấp nháy của con trỏ.

**Thư mục rỗng (Empty Directory)** là thư mục mà bên trong nó không có chứa tập tin hay thư mục nào.

@ **Ví dụ:** hình thức logic của một cây thư mục:



### III. Đường dẫn:

Để truy cập đến một thư mục con hay tập tin, ta cần phải có các thông tin sau:

**Tên ổ đĩa - tên thư mục - tên tập tin đối tượng**

Các thông tin trên được trình bày theo các quy ước nhất định và được gọi là đường dẫn (Path).

@ Ví dụ: C:\GIAOTRINH\TOAN\HINH.DOC

Theo như ví dụ trên:

- "C:\\" là tên ổ đĩa.
- GIAOTRINH là thư mục con của ổ đĩa C.
- TOAN là thư mục con của GIAOTRINH.
- HINH.DOC là tập tin thuộc thư mục TOAN.

➤ Vậy đường dẫn đến tập tin HINH.DOC là C:\GIAOTRINH\TOAN\HINH.DOC

### IV. Các ký tự đại diện:

Ký tự '\*': Đại diện cho **nhiều ký tự** kể từ vị trí nó đứng.

Ký tự '?': Đại diện cho **một ký tự** tại vị trí nó đứng.

@ Ví dụ: Trong máy có các tập tin sau

- ① vanban1.txt
- ② baitap1.doc
- ③ baitap2.doc

Vậy:

Khi ta tìm theo điều kiện "\* .txt" thì máy sẽ liệt kê tập tin ①

Khi ta tìm theo điều kiện "\* .doc" thì máy sẽ liệt kê tập tin ② và ③

Khi ta tìm theo điều kiện "b\* ." thì máy sẽ liệt kê tập tin ② và ③

Khi ta tìm theo điều kiện "baitap?.doc" thì máy sẽ liệt kê tập tin ② và ③

### V. Giới thiệu Hệ điều hành:

#### 1. Khái niệm:

Là hệ thống các phần mềm cơ sở điều khiển mọi hoạt động của máy tính và các thiết bị ngoại vi.

Hiện tại, có nhiều hệ điều hành cho nhiều hệ máy tính khác nhau như hệ điều hành mạng Novell, Unix, Windows NT, đối với máy tính cá nhân (Personal Computer - PC) thì hệ điều hành thông dụng nhất là hệ điều hành của hãng Microsoft (MS - DOS, Windows) và hãng IBM (PC DOS).

Hệ điều hành thường được lưu trữ trên đĩa cứng hoặc đĩa CD vì hệ điều hành thường có dung lượng lớn. Tuy nhiên, để khởi động (Boot) máy tính ta cũng có thể dùng một đĩa mềm có chứa các tập tin hệ thống để khởi động.

Các tập tin hệ thống này gồm :

- MSDOS.SYS
- IO.SYS
- COMMAND.COM

## 2. Chức năng:

Hệ điều hành thường có các chức năng cơ bản sau:

- Điều khiển các thiết bị bao gồm cả việc đưa máy tính vào hoạt động tức khởi động máy.
- Quản lý và phân phối bộ nhớ.
- Điều khiển việc thực thi chương trình.
- Quản lý thông tin và việc xuất nhập thông tin.

## 3. Khởi động máy tính:

### a. Khái niệm:

Khởi động máy tức là đưa máy vào hoạt động, kiểm tra các thiết bị (bộ nhớ trong, các thiết bị ngoại vi) và nạp hệ điều hành vào bộ nhớ trong.

### b. Các phương pháp khởi động máy tính:

\* **Khởi động nguội:** Khởi động nguội tức là khởi động từ trạng thái máy đang nghỉ.

+ Khởi động từ đĩa cứng: tức là trên đĩa cứng của máy đã có sẵn hệ điều hành, ta mở công tắc điện màn hình và kế tiếp mở công tắc **Power** máy chính (CPU).

+ Khởi động từ đĩa mềm: Để khởi động từ đĩa mềm, ta phải đưa đĩa mềm có chứa chương trình khởi động vào ổ đĩa mềm, các thao tác kế tiếp tương tự như khởi động từ đĩa cứng.

\* **Khởi động nóng:** tức là ta khởi động lại máy khi máy bị treo hay gặp lỗi.

+ Khởi động từ đĩa cứng: Ta ấn tổ hợp phím **Ctrl - Alt - Del** hoặc ấn nút **Reset** trên máy.

+ Khởi động từ đĩa mềm: Đưa đĩa mềm vào ổ đĩa mềm và ấn tổ hợp phím **Ctrl - Alt - Del** hoặc ấn nút **Reset** trên máy.

**Y Chú ý:** Sau khi ấn nút **Power** máy bắt đầu tìm các tập tin hệ thống trên đĩa, nếu không tìm thấy máy sẽ thông báo như sau : "**Non - System disk or disk error , Replace and strike any key when ready.**". Trường hợp này, nếu có đĩa A trong ổ đĩa thì bạn kiểm tra xem đĩa A có hỏng hoặc thiếu các tập tin hệ thống nào. Nếu không có đĩa A trong ổ đĩa, kiểm tra dây nối ổ đĩa cứng và **mainboard**.

## IV. Các đơn vị tính trong tin học:

Đơn vị **Byte**: Chứa một ký tự số từ 0 .. 9, hoặc một ký tự từ A ..Z hoặc những ký tự đặc biệt như: %, @, ?, !, \$, ... thì gọi là một byte.

@ **Ví dụ:** "Chao cac ban !" = 14 bytes (ký tự trắng cũng là một loại ký tự).

Ngoài **byte**, còn có các đơn vị khác:

- **Kilo byte (KB):** 1KB = 1024 Bytes.
- **Mega byte (MB):** 1MB = 1024 KB.
- **Gigabyte (GB):** 1GB = 1024 MB.

---

===== oVo =====

---

### BÀI 3. CÁC LỆNH CỦA HỆ ĐIỀU HÀNH MS - DOS

#### I. Các quy ước chung:

- < > : Dừng cho phần **bắt buộc** khi gõ lệnh.
- [ ] : Dừng cho phần **không bắt buộc** khi gõ lệnh.
- < Enter > hoặc 8 Chỉ sự ấn **phím Enter** để thi hành lệnh.

#### Y Cách gõ lệnh:

- Giữa phần tên lệnh và phần chọn phải cách nhau ít nhất một ký tự trắng.
- Lệnh bắt đầu từ dấu nhắc của DOS (điểm nhấp nháy trên màn hình).
- Sau khi gõ xong lệnh ấn phím Enter để máy thực hiện lệnh.
- Không phân biệt chữ hoa hay thường.
- Trong câu lệnh, có thể sử dụng ký tự đại diện là " \* " hoặc " ? " cho phần tên hay phần mở rộng. Ký tự " \* " đại diện cho từ không đến 8 ký tự, ký tự " ? " đại diện cho một ký tự.

#### II. Lệnh nội trú và lệnh ngoại trú:

Những lệnh được mặc định chuyển từ đĩa vào bộ nhớ gọi lệnh nội trú, còn lại là các lệnh ngoại trú, lệnh ngoại trú là các lệnh khi cần thực hiện mới chuyển vào bộ nhớ.

##### 1. Lệnh nội trú:

a. **Lệnh VER** (Version): Dùng để xem phiên bản của hệ điều hành

Cú pháp: VER < Enter >

b. **Lệnh CLS** (Clear Screen): Dùng để xóa màn hình và đưa dấu nhắc về phía trên trái màn hình.

Cú pháp: CLS < Enter >

c. **Lệnh DATE**: Dùng để xem hoặc đổi ngày hệ thống.

Cú pháp: DATE < Enter >

**Y Chú ý:** Sau khi gọi thực hiện lệnh này, máy sẽ báo ngày hệ thống theo dạng mm - dd - yy (tháng - ngày - năm). Nếu muốn hiệu chỉnh lại, ta nhập lại ở dạng tương tự hoặc ấn **Enter** nếu chỉ muốn xem mà không hiệu chỉnh.

d. **Lệnh TIME**: Dùng để xem hoặc đổi giờ hệ thống.

Cú pháp: TIME < Enter >

**Y Chú ý:** Sau khi gọi thực hiện lệnh này, máy sẽ báo giờ hệ thống theo dạng hh : mm : ss .ps (giờ:phút:giây:mili giây). Nếu muốn hiệu chỉnh lại, ta nhập lại ở dạng tương tự hoặc ấn **Enter** nếu chỉ muốn xem mà không cần hiệu chỉnh.

e. **Lệnh PROMPT**: Dùng để thay đổi dấu nhắc hệ điều hành.

Cú pháp: PROMPT [ \$ Text ] [ \$ Option ] < Enter >

Trong đó:



- **Text:** Chỉ định ký hiệu hay chuỗi ký tự dùng làm dấu nhắc mới thay cho dấu nhắc cũ.

- **Option:** Các ký hiệu sau dấu nhắc, có thể kết hợp các ký hiệu này với nhau, gồm:

|     |                     |      |                         |
|-----|---------------------|------|-------------------------|
| Q " | =                   | \$ " | \$                      |
| T " | giờ                 | d "  | ngày                    |
| V " | Version             | g "  | >                       |
| L " | <                   | p "  | Thư mục ổ đĩa hiện hành |
| N " | Tên ổ đĩa hiện hành | b "  | dấu " . "               |

@ **Ví dụ:**

Lệnh Prompt \$p\$g " " C:\> "

Lệnh Prompt \$t\$g " " 8:45:20.55> "

...

f. **Lệnh MD** (Make Directory): Dùng để tạo một thư mục mới.

Cú pháp: MD [ ổ đĩa ] [ Thư mục ] < Tên TM > < Enter >

- [ ổ đĩa ]: Tên ổ đĩa chứa thư mục cần tạo.
- [ Thư mục ]: Thư mục cha chứa thư mục cần tạo.
- [ Tên TM ]: Tên thư mục cần tạo.

@ **Ví dụ:**

C:\>MD TINHOC < Enter > " tạo thư mục TINHOC trong ổ đĩa C

C:\>MD TINHOC\CANBAN " tạo thư mục CANBAN trong thư mục TINHOC.

**Y Chú ý:** Nếu máy báo **Unable to create directory** thì ta kiểm tra lệnh sai quy cách ở đâu để sửa lại cho đúng.

g. **Lệnh CD** (Change Directory): Dùng để chuyển đổi thư mục.

Cú pháp: CD [ ổ đĩa ] [ đường dẫn ] < Tên thư mục > < Enter >

- [ ổ đĩa ]: Tên ổ đĩa chứa thư mục cần chuyển đến.
- [ đường dẫn ]: đường dẫn đến thư mục cha chứa thư mục cần chuyển đến.
- < Tên thư mục >: Tên thư mục cần chuyển đến.

@ **Ví dụ:** Trong ổ đĩa C đã có thư mục Tinhoc, nếu bạn gõ lệnh:

C:\> CD Tinhoc < Enter >

Lúc này, dấu nhắc trở thành "C:\ **Tinhoc** >\_", tức thư mục hiện hành là **Tinhoc**.

**Ngoài ra còn có các lệnh:**

**CD\**< Enter >: Dùng để thoát về ổ đĩa gốc tại bất kỳ thư mục nào.

**CD..**< Enter >: Dùng để chuyển về thư mục cha.

h. **Lệnh RD** (Remove Directory): Dùng để xóa thư mục rỗng. Thư mục rỗng là thư mục không chứa tập tin và thư mục bên trong nó.

Cú pháp: RD [ ổ đĩa ] [ đường dẫn ] < Tên TM > < Enter >

- [ ổ đĩa ]: Tên ổ đĩa chứa thư mục cần xóa.

- [ đường dẫn ]: đường dẫn đến thư mục cha chứa thư mục cần xoá.
- < Tên thư mục >: Tên thư mục rỗng cần xoá.

@ Ví dụ: RD C:\Tinhoc < Enter >

**i. Lệnh DIR (Directory):** Dùng liệt kê các tập tin hoặc thư mục.

Cú pháp: DIR [ ổ đĩa ][ đường dẫn ][ Tên TM ][ Tham số ][ Thuộc tính ] < Enter >

- [ ổ đĩa ]: ổ đĩa chứa thư mục cần liệt kê.
- [ đường dẫn ]: đường dẫn đến thư mục cha chứa thư mục cần liệt kê.
- < Tên TM>: Tên thư mục cần liệt kê.

Nếu trong lệnh không có tên ổ đĩa và đường dẫn và tên thư mục thì máy sẽ liệt kê ổ đĩa hoặc thư mục hiện hành.

[ **Tham số** ] gồm một trong các lựa chọn sau:

/P (Page): Liệt kê từng trang (và chờ ấn phím bất kỳ để tiếp tục liệt kê).

/W (Wide): Liệt kê tập tin và thư mục theo hàng ngang.

/S: Liệt kê tập tin, thư mục, các tập tin và thư mục của các thư mục con bên trong nó.

/L (Lowercase): Liệt kê ở dạng chữ thường.

[**Thuộc tính**] gồm các lựa chọn sau:

/A (All): Liệt kê tất cả các loại tập tin (ẩn, hệ thống,...)

/AH (Hide): Liệt kê tất cả các tập tin ẩn.

/AS (System): Liệt kê tất cả các tập tin hệ thống.

/AR (Read only): Liệt kê tất cả các tập tin có thuộc tính chỉ đọc. Tập tin chỉ đọc là tập tin mà ta chỉ đọc và không thể hiệu chỉnh lại được.

/AA (Archive): Liệt kê tất cả các tập tin có thuộc tính lưu trữ.

/ON (Order by Name): sắp xếp theo bảng **Alphabet** phần tên.

/OE (Order by Extension): sắp xếp theo bảng Alphabet phần mở rộng

/OS (Order by Size): sắp xếp theo độ lớn tập tin (tăng dần).

/OD (Order by Date): sắp xếp theo ngày tạo lập (tăng dần).

@ **Ví dụ:** DIR C:\Tinhoc/P/A< Enter >: Liệt kê tất cả các tập tin và thư mục thuộc thư mục Tinhoc và dùng từng trang một để xem.

C:>DIR P/OD < Enter >: Liệt kê các thư mục và tập tin trong ổ đĩa C từng trang một và sắp xếp theo ngày tạo lập.

**j. Lệnh COPY CON:** Dùng để tạo tập tin từ bàn phím.

Cú pháp: COPY CON [ ổ đĩa ][ thư mục ]< Tên tập tin > < Enter >

- [ ổ đĩa ]: ổ đĩa chứa tập tin cần tạo.
- [ đường dẫn ]: đường dẫn (đã tồn tại) đến tập tin cần tạo.
- < Tên tập tin >: Tên tập tin cần tạo.

**Y Ghi chú:** Sau khi < Enter > để vào lệnh, bạn bắt đầu gõ nội dung tập tin, gõ xong nội dung, < Enter > và lưu bằng cách ấn **F6** hoặc **Ctrl - Z** < Enter > để lưu tập tin. **Lưu ý:** khi gõ nội dung nếu đã ấn < Enter > để xuống dòng thì bạn không thể hiệu chỉnh

được nội dung đã ghi ở dòng trên. Trong trường hợp này, muốn hiệu chỉnh lại chỉ còn cách lưu tập tin đó và xoá đi để tạo lại tập tin mới.

**k. Lệnh COPY:** Dùng để sao chép tập tin đến thư mục khác và công dụng thứ hai dùng để nối hai tập tin đã tồn tại thành một tập tin thứ ba.

Cú pháp: COPY [ Nguồn ][ Đích ] < Enter >

- [ Nguồn ]: [ ổ đĩa ][ đường dẫn ] < Tên tập tin cần sao chép >
- [ Đích ]: [ ổ đĩa ][ đường dẫn ][Tên tập tin mới]

**Y Ghi chú:** Với tùy chọn [Tên tập tin mới] nếu có máy sẽ đổi tên cũ thành mới sau khi sao chép sang thư mục mới, nếu bỏ tùy chọn này máy sẽ giữ nguyên tên cũ.

**Trường hợp nối hai tập tin đã tồn tại:**

Cú pháp: COPY [ ổ đĩa ][ đường dẫn ] < Tên tập tin 1 > + [ ổ đĩa ][ đường dẫn ] < Tên tập tin 2 > [ ổ đĩa ][ đường dẫn ]<Tên tập tin mới> < Enter >

**@ Ví dụ:** Trong thư mục Tinhoc đã tồn tại 2 tập tin tên **bt1.txt** và **bt2.txt**, bây giờ ta cần nối 2 tập tin này thành một và có tên mới là **bt3.txt** trong cùng thư mục, ta gõ lệnh sau:

1. Trường hợp ta đang đứng tại ổ đĩa C:

**C:\> Copy C:\Tinhoc\bt1.txt + C:\Tinhoc\bt2.txt C:\Tinhoc\bt3.txt < Enter >**

2. Trường hợp ta đang đứng tại thư mục C:\Tinhoc:

**C:\Tinhoc> Copy bt1.txt + bt2.txt bt3.txt < Enter >**

**l. Lệnh TYPE:** Dùng để hiển thị nội dung tập tin lên màn hình.

Cú pháp: TYPE [ ổ đĩa ][ đường dẫn ]<Tên tập tin cần hiển thị> < Enter >

**@ Ví dụ:** Ta cần xem tập tin bt1.txt trong thư mục C:\Tinhoc:

**C:\> Type C:\Tinhoc\bt1.txt < Enter >**

**m. Lệnh REN (Rename):** Dùng đổi tên tập tin hoặc thư mục

Cú pháp: REN [ ổ đĩa ][ đường dẫn ]<Tên tập tin hay thư mục cần đổi > <Tên tập tin hay thư mục mới > < Enter >

**@ Ví dụ:** Cần đổi tên tập tin **Vanban1.doc** trong thư mục Tinhoc thuộc ổ đĩa C thành **bt4.doc**, ta có thể gõ một trong hai lệnh sau:

**Ren C:\Tinhoc\Vanban1.doc bt4.doc < Enter >**

**Ren C:\Tinhoc\Vanban1.doc bt4.\* < Enter >**

**n. Lệnh DEL (Delete):** Dùng để xoá một hoặc nhiều tập tin.

Cú pháp: DEL [ ổ đĩa ][ đường dẫn ]<Tên tập tin cần xoá > < Enter >

**@ Ví dụ:** 1- Cần xoá tập tin **bt4.doc** trong thư mục Tinhoc, ta gõ lệnh như sau:

**Del C:\Tinhoc\bt4.doc < Enter >**

2- Ta cần xoá các tập tin có tên nào cũng được miễn sao phần mở rộng là **.txt** trong thư mục Tinhoc của ổ đĩa C, ta gõ lệnh sau:

Del C:\Tinhoc\\*.txt < Enter >

## 2. Lệnh ngoại trú:

**a. Lệnh DELTREE:** Dùng để xóa cây thư mục (tức là kể cả các thư mục con và các tập tin bên trong), không phân biệt thư mục rỗng.

Cú pháp: DELTREE [ ổ đĩa ][ đường dẫn ]<Tên thư mục cần xóa> < Enter >

**@ Ví dụ:** Bạn cần xóa cây thư mục **Tinhoc** trong ổ đĩa C, gõ lệnh sau:

C:\>Deltree Tinhoc < Enter >

Nếu đang đứng tại thư mục khác ổ đĩa gốc bạn gõ lệnh:

C:\>Deltree C:\Tinhoc < Enter >

**b. Lệnh XCOPY:** Dùng để sao chép thư mục.

Cú pháp: XCOPY < Nguồn > < Đích > [ Tham số ] < Enter >

Trong đó:

< Nguồn > : [ ổ đĩa ][ đường dẫn ]< Tên thư mục cần sao chép >

< Đích > : [ ổ đĩa ][ đường dẫn ]< Tên thư mục chứa thư mục sao chép >

[ Tham số ]: Gồm một trong các lựa chọn sau:

/E: Sao chép cả thư mục rỗng.

/S: Sao chép thư ở cấp thấp hơn nó và bỏ qua các thư mục con rỗng. Nếu không có tham số này thì lệnh XCOPY chỉ sao chép thư mục chính, muốn sao chép thư mục con hoặc thư mục rỗng thì phải có đầy đủ hai tham số đó.

**c. Lệnh MOVE:** Dùng để di chuyển tệp tin hay đổi tên thư mục.

Cú pháp: MOVE [ ổ đĩa ] < Nguồn > < Đích > < Enter >

Trong đó:

< Nguồn > : [ ổ đĩa ][ đường dẫn ]< Tên tệp tin cần di chuyển >

< Đích > : [ ổ đĩa ][ đường dẫn chứa tệp tin chuyển đến ]

**@ Ví dụ:** + bạn cần di chuyển thư mục Tinhoc trong ổ đĩa C sang thư mục Nganhhoc trong ổ đĩa C, cách thực hiện như sau:

C:\> Move C:\Tinhoc C:\Nganhhoc < Enter >

+ bạn cần đổi tên thư mục Thuchanh trong ổ đĩa C thành Baitap, cách thực hiện như sau:

C:\> Move C:\Thuchanh C:\Baitap < Enter >

**Y Ghi chú:** Bạn có thể sử dụng ký tự đại diện " \* " và ' ? ' để di chuyển nhiều tập tin cùng lúc.

**d. Lệnh UNDELETE:** Phục hồi tệp tin bị xóa.

Cú pháp: UNDELETE [ ổ đĩa ][ đường dẫn ]<Tên tệp tin> /LIST[/ALL]< Enter >.

/LIST]: chỉ liệt kê danh sách tệp tin đã bị xóa có thể phục hồi.

/ALL]: Phục hồi tất cả các tệp tin vừa bị xóa nếu được.

**e. Lệnh FORMAT:** Dùng để định dạng đĩa từ.

Cú pháp: **FORMAT** < tên ổ đĩa > [ tham số ] < Enter >

[/S]: định dạng đĩa có chép ba tập tin **IO.SYS**, **MSDOS.SYS**, **COMMAND.COM** để làm đĩa khởi động.

**Y Ghi chú:** Đĩa mới thì phải Format trước khi sử dụng. Đĩa sau khi Format, tất cả thông tin sẽ bị mất.

**f. Lệnh DISKCOPY:** Dùng để sao chép từ đĩa mềm sang đĩa mềm.

Cú pháp: DISKCOPY [ ổ đĩa 1 ][ ổ đĩa 2 ]< Enter >

Trong đó:

[ ổ đĩa 1 ]: Chỉ ổ đĩa nguồn.

[ ổ đĩa 2 ]: Chỉ ổ đĩa đích.

Trường hợp máy chỉ có một đĩa mềm, bạn thực hiện như sau:

DISKCOPY A: A:< Enter >

Máy sẽ đưa thông báo "Đưa đĩa nguồn vào" (**Insert DISKETTE in drive A**) và "ấn phím bất kỳ để tiếp tục" ( **Press any key to continue...**) ... và "Đang đọc đĩa nguồn" (**Reading from source diskette**). Sau đó, máy yêu cầu đưa đĩa đích vào ổ đĩa A (**Insert TARGET diskette in drive A**) và "ấn phím bất kỳ để tiếp tục" (**Press any key to continue...**)

**g. Lệnh LABEL:** Dùng đặt nhãn, thay đổi, xoá nhãn ổ đĩa.

Cú pháp: LABEL [ ổ đĩa: ] < Enter >

@ Ví dụ: Bạn cần đặt tên cho ổ đĩa A là VANBAN, lệnh như sau:

Máy hiển thị thông báo sau: "**Volume in drive A has no label, Volume label (11 Character, Enter for none )?**", Bạn gõ nội dung : VANBAN< Enter >

Lệnh cũng có thể viết : **Label C:Boot** < Enter >, để đặt nhãn cho đĩa C là Boot.

**h.Lệnh SYS:** Dùng để sao chép các tập tin hệ thống ra đĩa.

Cú pháp: SYS [ ổ đĩa nguồn :][ ổ đĩa đích :]< Enter >

@ Ví dụ: Bạn muốn sao các tập tin hệ thống ra đĩa A, gõ lệnh:

Sys C: A:< Enter >

### III. Tập tin lệnh:

Khi làm việc với HĐH MS - DOS, các lệnh được thực hiện một cách riêng lẻ (sau khi gõ lệnh và ấn Enter). Ngoài cách thực hiện các lệnh như vậy, ta có thể tạo một tập tin gồm các lệnh trong nội dung của tập tin với phần mở rộng là **.BAT**. Muốn thực hiện tập tin lệnh, ta gõ tên tập tin và ấn < Enter >.

@ Ví dụ:

C:\> COPY CON TapLenh1.bat < Enter >

CLS < Enter >

MD VANBAN < Enter >

MD VANBAN\HOP < Enter >

MD VANBAN\KHATHUONG < Enter >

MD VANBAN\NOIQUY < Enter >

TIME < Enter >

Z^ < Enter >

Để thực hiện tập tin trên, gõ lệnh:

C:\> TapLenh1.bat < Enter >

===== o**V**o =====



## PHẦN II: TRÌNH TIỆN ÍCH NC (NORTON COMMANDER)

### I. Giới thiệu:

**Norton Commander** (NC) là một trình tiện ích chạy trong môi trường HĐH MS - DOS. Khi sử dụng NC, bạn sẽ cảm thấy thuận tiện hơn rất nhiều so với việc gõ từng lệnh một tại dấu nhắc của MS - DOS. Chương trình NC là một công cụ khá quen thuộc, thuận tiện trong việc quản lý thư mục và tập tin, giao diện thân thiện sẽ giúp bạn dễ dàng hơn trong các công việc như: Sao chép, xoá, thay đổi, di chuyển tập tin, thư mục...

Ba tập tin cần phải có để khởi động NC: NC.EXE, NCMAIN.EXE, NC.HLP.

### II. Khởi động và thoát NC:

Để khởi động NC, chuyển đến thư mục chứa tập tin NC.EXE và gõ lệnh :

NC < Enter >

Để thoát khỏi NC, ấn phím **F10**, và chọn "Yes".

Sau khi khởi động, màn hình NC thể hiện như sau:



Màn hình NC gồm 2 cửa sổ: **Left** (Trái), **Right** (Phải). Ta có thể xem màn hình trái là nguồn thì màn hình bên phải là đích và ngược lại.

### III. Các phím chức năng của Norton Commander:

#### 1. Các phím điều khiển:

- F1: Gọi trợ giúp (Help).
- F2: Gọi Menu người sử dụng.
- F3: Đọc nội dung tập tin.
- F4: Đọc và sửa nội dung tập tin.

- F5: Sao chép (copy) tập tin hoặc thư mục.
- F6: Di chuyển (move) hoặc đổi tên (rename) thư mục và tập tin.
- F7: Tạo thư mục (make directory).
- F8: Xóa (Delete) thư mục hoặc tập tin.
- F9: Vào Menu hệ thống (Pulldown Menu).
- F10: Thoát khỏi NC (quit).

## 2. Các phím di chuyển trên cửa sổ:

- **Tab**: di chuyển qua lại giữa màn hình trái và phải.
- **Mũi tên**: Các phím mũi tên (**← → ↵ ↶ ↷**) dùng để di chuyển giữa các thư mục và tập tin trong cùng cửa sổ.
- **<Enter>**: Để vào một thư mục, chuyển vệt sáng đến thư mục đó và ấn <Enter>.
- **Page Up, Page Down**: Để di chuyển nhanh đến trang trước hoặc sau trong cùng cửa sổ.
- Để về thư mục cha ta di chuyển vệt sáng đến dấu **".."** trên cùng và ấn <Enter> hoặc ấn tổ hợp phím **Ctrl - Page Up**.

## 3. Các phím chọn:

- Phím **Insert**: Chọn / thôi chọn thư mục hoặc tập tin tại vệt sáng.
- Phím **" + "**: Dùng để chọn lọc các tập tin, ta có thể chọn lọc nhiều tập tin để thao tác bằng cách sử dụng ký tự đại diện: **" \* ", " ? "**. **Ví dụ**: muốn chọn lọc các tập tin có tên bắt đầu với ký tự **"t"**, phần mở rộng là **".doc"**, ta ấn phím **" + "**, trong hộp thoại **Select**, gõ: **t\*.doc <Enter>**, các tập tin phù hợp điều kiện sẽ được đánh dấu màu vàng.
- Phím **" - "**: Dùng để huỷ việc chọn mà trước đó các tập tin được chọn bằng phím **" + "**.
- Phím **" \* "**: Dùng để chọn hoặc huỷ chọn tất cả các tập tin trong thư mục hiện hành.

## IV. Các tổ hợp phím thông dụng của NC:

- **Ctrl - F1**: Bật / Tắt cửa sổ trái.
- **Ctrl - F2**: Bật / Tắt cửa sổ phải.
- **Ctrl - F3**: Sắp xếp theo tên (Name).
- **Ctrl - F4**: Sắp xếp theo phần mở rộng (Extension).
- **Ctrl - F5**: Sắp xếp theo kích thước tập tin (Size).
- **Ctrl - F6**: Sắp xếp theo giờ tạo lập (Date/Time).
- **Ctrl - F9**: In văn bản.
- **Ctrl - F10**: Chia tập tin thành các files nhỏ (Split / Merge).
- **Ctrl - Z**: Hiển thị cỡ (Size) của văn bản.
- **Alt - F1**: Chuyển đổi giữa các ổ đĩa trong cửa sổ trái (kế tiếp sử dụng phím **↶**).
- **Alt - F2**: Chuyển đổi giữa các ổ đĩa trong cửa sổ phải (kế tiếp sử dụng phím **↷**).
- **Alt - F5**: Nén tập tin (Compressed File).
- **Alt - F6**: Giải nén tập tin (Decompressed File) đã được nén (bằng **Alt - F5**).

- Alt - F7: Tìm kiếm tập tin (có thể sử dụng ký tự đại diện).
- Alt - F9: Bật / tắt việc mở rộng khung nhìn cửa sổ NC theo chiều đứng.
- Alt - F10: tìm kiếm nhanh nội dung một thư mục.
- Alt - và các ký tự: dùng tìm kiếm nhanh thư mục hoặc tập tin.
- Shift - F1: Xoá các tập tin tạm trên máy.
- Shift - F4: Tạo mới tập tin.
- Shift - F10: Tương tự F9, hiển thị menu hệ thống.

## VI. Các lệnh cơ bản trong Pull Down Menu:

Để vào Menu, ta ấn F9.

### 1. Các lệnh trong menu Left và Right:

Các lệnh trong cửa sổ Left và Right đều áp dụng như nhau.

- Brief:** Liệt kê ngắn gọn (chỉ hiển thị tên và phần mở rộng) các Files và thư mục .
- Full:** Liệt kê các Files và thư mục ở dạng đầy đủ : Tên, kích thước, ngày giờ tạo lập).
- Info:** Hiển thị thông tin đầy đủ về ổ đĩa hiện hành (trên cửa sổ Left hoặc Right).
- Tree:** Chuyển khung Left hoặc Right sang chế độ hiển thị dạng cây thư mục đối với ổ đĩa hiện hành.
- Quick View:** Đọc nội dung của tập tin.
- On / Off:** Hiển thị / ẩn cửa sổ trái hoặc phải.
- Sắp xếp thứ tự các tập tin:**
  - **Name:** sắp xếp theo tên.
  - **Extension:** sắp xếp theo phần mở rộng.
  - **Time:** sắp xếp theo ngày giờ tạo lập.
  - **Size:** sắp xếp theo cỡ tập tin.
- Drive...:** Dùng để chuyển đổi ổ đĩa, tương tự Alt - F1 cho cửa sổ trái và Alt - F2 cho cửa sổ phải.

### 2. Các lệnh trong menu Files:

- Help:** Gọi trợ giúp (F1).
- User Menu:** hiển thị menu người sử dụng (F2)
- View:** Đọc nội dung tập tin (F3).
- Edit:** Đọc và hiệu chỉnh tập tin (F4).
- Copy:** Dùng sao chép thư mục hoặc tập tin (F5)
- Rename or Move:** Đổi tên hoặc di chuyển tập tin, thư mục (F6).

- g. Make Directory:** Tạo mới một thư mục (F7).
- h. Delete:** Xoá thư mục hoặc tập tin (F8)
- i. Split / Merge:** Dùng để chia nhỏ tập tin (Ctrl - F10).
- j. File Attributes:** Dùng để gán các thuộc tính cho tập tin.
  - Các thuộc tính gồm:
    - **Read Only:** chỉ đọc.
    - **Archive:** lưu trữ.
    - **Hidden:** ẩn.
    - **System:** hệ thống.
- k. Select Group:** Dùng để chọn nhóm tập tin hoặc thư mục (tương tự phím " + ").
- l. Deselect Group:** Dùng để thôi chọn nhóm tập tin hoặc thư mục bằng lệnh Select Group trên (tương tự phím " - ").
- m. Invert Selection:** Dùng để chọn / thôi chọn tất cả các tập tin tại thư mục hiện hành (tương tự phím " \* ").
- n. Restore Selection:** Khôi phục việc lựa chọn kể trước.
- o. Quit:** Thoát khỏi NC (tương tự phím " F10 ").

===== oV o =====

---

## PHẦN III: HỆ ĐIỀU HÀNH WINDOWS '98

### BÀI 1. GIỚI THIỆU CÁC ĐẶC ĐIỂM CỦA WINDOWS '98

#### I. Giới thiệu:

##### 1. Những đặc điểm nổi bật của Windows '98:

Windows '98 là phiên bản (Version) hệ điều hành sau Windows '95. Hầu hết những tính năng hữu dụng mới của Windows '98 làm cho hệ thống máy tính hoạt động nhanh và hiệu quả hơn rất nhiều so với các phiên bản trước. Những đặc điểm mạnh gồm:

- **FAT32:** Nếu có một ổ đĩa cứng lớn hơn 2 GB, Windows '98 dễ dàng quản lý mà không cần phải có một Partition đặc biệt.
- **Kiểm soát nguồn điện:** Windows '98 có khả năng kiểm soát nguồn điện của máy tính để có thể tự động tắt mở theo chỉ định của người dùng.
- **Có tích hợp trình duyệt Internet** (Internet Explorer - IE 4.0).
- **Màn hình động:** Màn hình có thể hiển thị được dưới dạng Web thực.
- **Hỗ trợ DVD:** DVD là sản phẩm lưu trữ dữ liệu hiện đại, giống như CD - ROM nhưng khả năng lưu trữ lớn hơn. Windows '98 có thể truy xuất DVD như đối với CD.

##### 2. Những tiện ích mới của Windows '98:

- **TV Viewer:** Nếu máy tính có cài thêm thiết bị bắt truyền hình (**TV Tuner Card**) thì có thể dùng **Windows '98** để xem truyền hình.
- **Improved Accessibility Options:** Có thể tạo vùng phóng lớn đối tượng đang làm việc.
- **Disk Defragmenter:** Thuộc trình công cụ hệ thống (**System Tools**) giúp tăng tốc độ xử lý đĩa bằng cách tổ chức, sắp xếp dữ liệu trên đĩa một cách tối ưu. Windows '98 đã được nâng cấp để có thể tự động sắp xếp các chương trình thường dùng nhất về phía các cung (**sector**) trong cùng của đĩa cứng.
- **DriveSpace 3:** Dùng để nén dữ liệu của ổ đĩa. Tất nhiên, sau khi nén ổ đĩa, máy sẽ chạy chậm hơn.

#### II. Các yêu cầu về cấu hình máy để có thể cài đặt Windows '98:

1. **Cấu hình tối thiểu:** để cài đặt và sử dụng Windows '98, cần phải có cấu hình tối thiểu như sau:

- CPU 80486DX-66MHz.
- VGA Card (sử dụng cho màn hình).
- 16 Mb RAM.
- Ổ đĩa cứng (HDD) còn trống 540 Mb.

##### 2. Cấu hình đề nghị:

Muốn khai thác tối đa các tính năng mạnh của Windows '98, nên sử dụng máy có cấu hình như sau hoặc cao hơn:

- CPU Pentium 166MHz

- 32 Mb RAM.
- Ổ đĩa cứng (HDD) 2,1 Gb.
- 1 - 2 Mb RAM VGA Card.

### III. Sơ lược về màn hình Windows '98:

#### 1. Khởi động và thoát khỏi Windows '98:

Sau khi đã cài đặt Windows '98, mỗi khi bật máy Windows '98 sẽ tự động được nạp và chạy. Nếu muốn khởi động vào MS - DOS, ngay sau khi khởi động, ấn phím F8 và chọn **Command Prompt**.

Để thoát khỏi Windows '98, thực hiện theo các bước sau:

- Lưu và thoát khỏi (exit) tất cả các chương trình đang chạy.
- Click nút **Start** và chọn **Shut Down** hoặc ấn phím "U".
- Trong hộp thoại **Shut Down**, có 3 mục chọn:
  - + **Shut Down**: Thoát khỏi Windows.
  - + **Restart**: Khởi động lại máy.
  - + **Restart in MS - DOS mode**: Khởi động từ đầu nhắc DOS.
- Chọn **Shut Down** và click **OK**.
- Và đợi tắt máy sau khi thấy thông báo "It's now save to turn off your computer".

**Y Ghi chú:** Bạn không nên tắt máy (ấn Power) khi chưa thoát khỏi Windows.

#### 2. Các thao tác với chuột (Mouse):

Đối tượng làm việc của Windows là các cửa sổ và các biểu tượng nên chuột là thiết bị không thể thiếu trong Windows. Thông thường, chuột có hai phím bấm: phím trái và phím phải, biểu tượng chuột hiển thị trên màn hình gọi là trỏ chuột (**Mouse Pointer**).

Các thao tác với chuột:


- **Click**: Nhấp chuột trái.
- **Double Click**: Nhấp chuột trái hai lần liên tiếp.
- **Right Click**: Nhấp chuột phải.
- **Click and Drag**: Nhấp chuột trái tại đối tượng, giữ và kéo đi, còn gọi là rê chuột.

#### 3. Các thao tác với cửa sổ:




**a. Mở cửa sổ:** Các trình ứng dụng trên Windows thường được mở trong một cửa sổ. Có nhiều cách khác nhau để khởi động một ứng dụng:

- Click nút **Start** và chọn chương trình cần mở.
- Click biểu tượng trên màn hình (Desktop).
- Từ cửa sổ My Computer, Click hay Double click (tùy theo màn hình động hay không) để chuyển đến thư mục chứa chương trình cần khởi động (\*.exe,...).
- Từ trình duyệt **Windows Explorer**, **double click** tại chương trình cần mở (tập tin \*.exe).
- Click các biểu tượng trên thanh công cụ (**ToolBar**).

**b. Đóng cửa sổ:** Windows cho phép mở cùng lúc nhiều cửa sổ chương trình, tuy nhiên, trong số đó chỉ có một cửa sổ gọi là hiện hành, tức là đang làm việc trên cửa sổ này. Số cửa sổ mở càng nhiều thì tốc độ truy cập càng chậm đi. Để đóng cửa sổ, chọn một trong các phương pháp sau:

- Click nút **Close**  trên góc phải cửa sổ.
- Double Click biểu tượng cửa sổ góc trên trái.
- Click biểu tượng cửa sổ góc trên trái và chọn Close.
- Chọn menu File / Exit.
- Ấn tổ hợp phím **Ctrl - F4** hoặc **Alt - F4**.

**c. Phóng lớn (Maximize), phục hồi (Restore) và thu nhỏ (Minimize) cửa sổ:**

- Để phóng lớn cửa sổ, chọn nút **Maximize** , để phục hồi, chọn nút **Restore**,  thu nhỏ, chọn nút **Minimize**  trên góc phải cửa sổ.

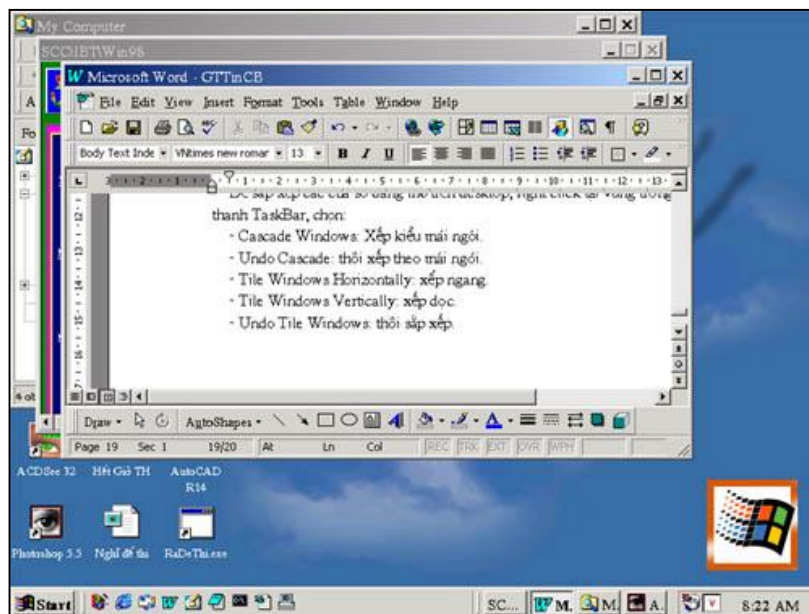
- Click biểu tượng trên trái cửa sổ, chọn **Maximize**, **Restore** hay **Minimize**.
- Ấn tổ hợp phím **Alt - SpaceBar**, ấn chọn phím "X", "R" hoặc "N" vì đây là các ký tự được gạch chân tương ứng với mỗi lệnh trên menu.

Sau khi thu nhỏ, cửa sổ chương trình được tạm trữ trên thanh TaskBar, nếu muốn phục hồi hoặc phóng lớn, right click biểu tượng trên TaskBar và chọn Restore hoặc Maximize.

**d. Sắp xếp các cửa sổ:**

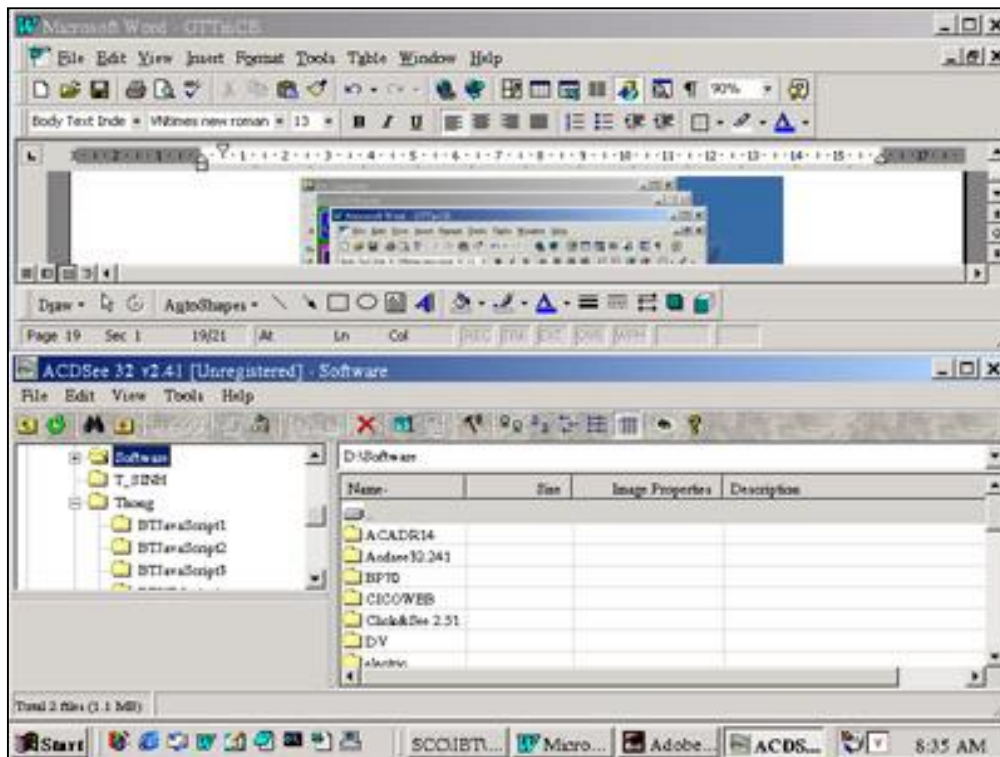
Để sắp xếp các cửa sổ đang mở trên desktop, right click tại vùng trống bất kỳ trên thanh TaskBar, chọn:

- **Cascade Windows:** Xếp kiểu mái ngói.
- **Undo Cascade:** thôi xếp theo mái ngói.
- **Tile Windows Horizontally:** xếp ngang.
- **Tile Windows Vertically:** xếp dọc.
- **Undo Tile Windows:** thôi sắp xếp.





Y Sắp xếp kiểu Cascade Windows.



Y Sắp xếp theo kiểu Tile Windows Horizontally.



Y Sắp xếp theo kiểu Tile Windows Vertically.



**e. Chuyển đổi cửa sổ làm việc:**

Tuy ta có thể chạy nhiều chương trình cùng lúc, nhưng tại mỗi thời điểm chỉ có thể làm việc với một chương trình. Thông thường, thanh tiêu đề của cửa sổ đang làm việc (**Selected**) có màu đậm hơn các cửa sổ khác. Chọn một trong các cách sau để chuyển đổi cửa sổ làm việc.

- Click biểu tượng chương trình **trên TaskBar**.
- Click bất kỳ điểm nào trên cửa sổ muốn chọn.
- Ấn và giữ phím **Alt**, gõ tiếp phím **Tab** cho đến khi chương trình cần mở được đóng khung trên phần lựa chọn.

**f. Thiết lập màn hình động (Active), và màn hình dạng Windows '95 (Classic):**

Màn hình Active của Windows '98 được thể hiện giống một trang Web. Khi áp trỏ chuột đến biểu tượng, biểu tượng sẽ được chọn và sáng lên và ta chỉ cần click để kích hoạt thay vì double click như Windows '95 (Classic). Để thiết lập màn hình Active, ta thực hiện như sau:

- Chọn **Start / Settings / Folder Options**.
- Trong hộp thoại **Folder Options**, chọn tab **General** và click **Web style**, click **OK**.  
Trường hợp bạn không muốn sử dụng màn hình Active, mà chỉ sử dụng màn hình dạng **classic** như Windows '95, thực hiện như sau:
- Chọn **Start / Settings / Folder Options**.
- Trong hộp thoại **Folder Options**, chọn tab **General** và click **Classic style**, click **OK**.

**g. Các thành phần trong Start menu:**

- **Shut Down**: Thoát.
- **Log Off**: Thoát khỏi mạng.
- **Run**: Chạy chương trình.
- **Settings**: Thiết lập cấu hình.
- **Documents**: Danh sách 15 tập tin mở sau cùng.
- **Programs**: Chứa chương trình ứng dụng hay nhóm các chương trình ứng dụng.

===== oV o =====

## BÀI 2. QUẢN LÝ MÀN HÌNH WINDOWS '98

### I. Taskbar và Start Menu:

#### 1. Thiết lập các thuộc tính cho Taskbar:

Thanh Taskbar gồm các thuộc tính sau:

- **Always on top**: Luôn hiển thị trên các cửa sổ khác nếu có

- **Auto hide:** Tự động ẩn khi không làm việc với thanh tác vụ (và hiển thị khi đưa trỏ chuột đến).

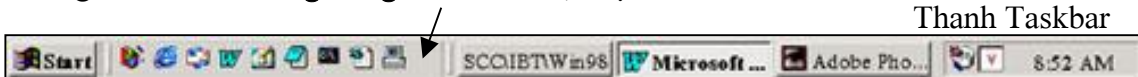
- **Shows small icon in Start menu:** Hiển thị menu trên thanh tác vụ với tỷ lệ nhỏ hơn.

- **Show clock:** Hiển thị đồng hồ ở góc phải thanh tác vụ.

Để thiết lập các thuộc tính cho Taskbar, click **Start / Settings / Taskbar & Start Menu** hoặc right click tại vùng trống trên Taskbar và chọn **Properties**.

## 2. Thêm, xoá thanh công cụ trên Taskbar:

Right click trên vùng trống của Taskbar, chọn Toolbars:



- **Address:** Hiển thị thanh công cụ để nhập địa chỉ website.

- **Links:** Kết nối đến Website của Microsoft.

- **Desktop:** Hiển thị các biểu tượng trên Desktop lên Taskbar.

- **Quick Launch:** Hiển thị các ứng dụng chính với Internet và

- **New Toolbar:** Tạo mới thanh công cụ bằng cách chỉ đến một thư mục bất kỳ chứa các chương trình.

Ngoài ra, bạn có thể kéo biểu tượng chương trình đặt lên Taskbar hoặc right click và chọn Delete nếu muốn xoá biểu tượng trên Toolbar.

## 3. Thêm, xoá chương trình ở Program Menu:

Để thêm hoặc xoá các biểu tượng trong Program Menu, click **Start / Settings / Taskbar & Start Menu** và chọn tab **Start Menu Programs**.

- **Thêm:** Chọn **Add**, click **Browse** và double click để dẫn đến tập tin cần tạo lối tắt (**Shortcut**).

- **Xoá:** Chọn **Remove** và chọn tên chương trình (**Shortcut**) cần xoá. Ngoài ra, cũng có thể right click tại **Shortcut** cần xoá ngay trên menu khi đang mở và chọn **Delete**.

## 4. Documents menu:

15 tập tin khi ta mở sau cùng được hiển thị trong **Documents** menu. Để mở lại các tập tin này, chỉ cần chọn



Để xoá các **Shortcut** trong **Documents Menu**, click **Start / Settings / Taskbar & Start Menu** và chọn tab **Start Menu Programs**, click **Clear**.

## II. Nền màn hình (Background):

### 1. Thay đổi nền màn hình:

Để thay đổi nền màn hình, right click trên vùng trống màn hình chọn **Properties**. Trong tab **Background**, click trong danh mục hiển thị bên dưới để chọn hình ảnh. Ngoài ra, có thể chọn tập tin ảnh khác để làm màn hình nền bằng cách click **Browse** và dẫn đến tập tin ảnh.

Đối với Windows '98, bạn có thể tạo nền cho màn hình là một trang Web bất kỳ và các cách ứng xử tương tự như một trang Web bình thường. Để tạo nền cho màn hình là một trang Web, thực hiện như sau:

- Right click trên **Desktop**, chọn **Properties**.
- Trong tab **Background**, click nút **Browse** và dẫn đến một trang Web bất kỳ. **Lưu ý:** Các tập tin thuộc loại Web thường có phần mở rộng là **htm** hoặc **html**.

Ngoài ra, trong khi đang duyệt các trang Web, nếu thấy thích ta right click tại vùng trống trên trang Web và chọn **Set as wallpaper** và trang Web sẽ được nạp thành nền màn hình.

### 2. Màn hình tạm nghỉ (Screen saver):

Để bảo vệ màn hình, hệ thống sẽ tự kích hoạt và chạy một chương trình tạm nghỉ nào đó nếu ta đã có thiết lập trong mục **Screen saver**. Phương pháp thiết lập màn hình tạm nghỉ như sau:

- Right click trên vùng trống màn hình chọn **Properties**.
- Click chọn tab **Screen saver**.
- Trong danh mục **Screen saver**, chọn một mục.
- Trong mục **Wait**, chọn số phút mà Windows sẽ kích hoạt và chạy chương trình Screen saver sau khi người dùng không chạm vào chuột hay bàn phím.
- click **Apply** hoặc **OK**.

Ngoài ra, Windows '98 còn có chức năng tự tắt màn hình sau khoảng thời gian mà người dùng thiết lập khi người dùng không động đến máy. Thiết lập như sau:

- click **Start / Settings / Control Panel**. Chọn **Power Management**.
- Trong tab **Power Schemes**, tại mục **Turn off monitor** chọn một trong các khoảng thời gian và click **Apply** hoặc **OK**. Nếu không muốn sử dụng chức năng này, tại mục **Turn off monitor**, chọn **Never**.

### 3. Độ phân giải (Resolution) màn hình:

Độ phân giải càng cao thì ảnh hiển thị càng sắc nét, rõ ràng. Để thay đổi độ phân giải màn hình, thực hiện như sau:

- Right click tại vùng trống màn hình, chọn **Properties** và click chọn **tab Settings**
- Trong mục **Color**, thường có 4 chế độ màu (tùy theo Card màn hình) cho màn hình: **16 colors**, **256 colors**, **High colors (16 bit)** và **True color (24 bit)**, thông thường ta nên chọn **High colors (16 bit)**.
- Trong mục **Screen area**, chọn một trong các tỷ lệ: **640 by 480 pixels**, **600 by 800 pixels**,...

#### 4. Chế độ hiển thị các cửa sổ:

Chế độ hiển thị mặc định của các cửa sổ là nền trắng, khung xám, Font MS Sans Serif (western). Tuy nhiên, ta có thể thay đổi hình thức hiển thị của các cửa sổ, cách thực hiện như sau:

- Right click trên vùng trống **Desktop**, chọn **Properties / Appearance**.
- Trong danh mục **Schemes**, chọn một trong các hình thức hiển thị và click **Apply** hoặc **OK**.

#### 5. Sử dụng cửa sổ theo chủ đề (Desktop Themes):

Ta có thể thiết lập nền màn hình, chế độ màn hình tạm nghỉ và một số hình thức hiển thị đi kèm theo chủ đề có sẵn của Windows '98. Cách thiết lập như sau:

- Click **Start / Setting / Control Panel**.
- Trong cửa sổ **Control Panel**, chọn **Desktop Theme**.
- Trong danh mục **Themes**, chọn một chủ đề hiển thị nào đó và click **Apply** hoặc **OK**.
- Nếu muốn trở về chế độ mặc định, chọn **Windows Default**.

#### 6. Quản lý các biểu tượng trên Desktop:

##### a. Tạo biểu tượng (Shortcut) trên Desktop:

Các biểu tượng trên màn hình đều là những lối tắt (**Shortcut**) dẫn đến các tập tin chương trình để tiện sử dụng chứ không phải là tập tin nên ta có thể tạo xoá mà không ảnh hưởng đến các tập tin trên đĩa.

Để tạo một **Shortcut** trên **Desktop**, thực hiện các bước sau:

- Right click trên **Desktop** và chọn **New / Shortcut**.
- Tiếp theo, click **Browse** và dẫn đến tập tin chương trình cần tạo lối tắt.
- Chọn đúng tập tin, click **Open / Next**.
- Tiếp theo, đổi tên cho Shortcut nếu cần và click **Finish**.

##### a. Sắp xếp các biểu tượng trên Desktop:

Right click trên **Desktop**, chọn **Arrange Icon** và chọn một trong các cách sắp xếp sau:

- **by Name**: sắp xếp theo tên (tăng dần).
- **by Type**: sắp xếp theo kiểu tập tin.
- **by Size**: sắp xếp theo độ lớn tập tin (tăng dần).

---

- **by Date:** sắp xếp theo thời gian tạo lập, hoặc sử dụng (tăng dần).


===== oV=====

### BÀI 3. QUẢN LÝ CÁC THƯ MỤC VÀ TẬP TIN

#### I. My Computer và Windows Explorer:

##### 1. My Computer:

Cửa sổ My Computer dùng để duyệt nhanh qua các tài nguyên trên máy. Tuy nhiên, ta vẫn có thể xem và làm việc với từng chi tiết của đối tượng như ổ đĩa, máy in, mạng... cách sử dụng My Computer như sau:

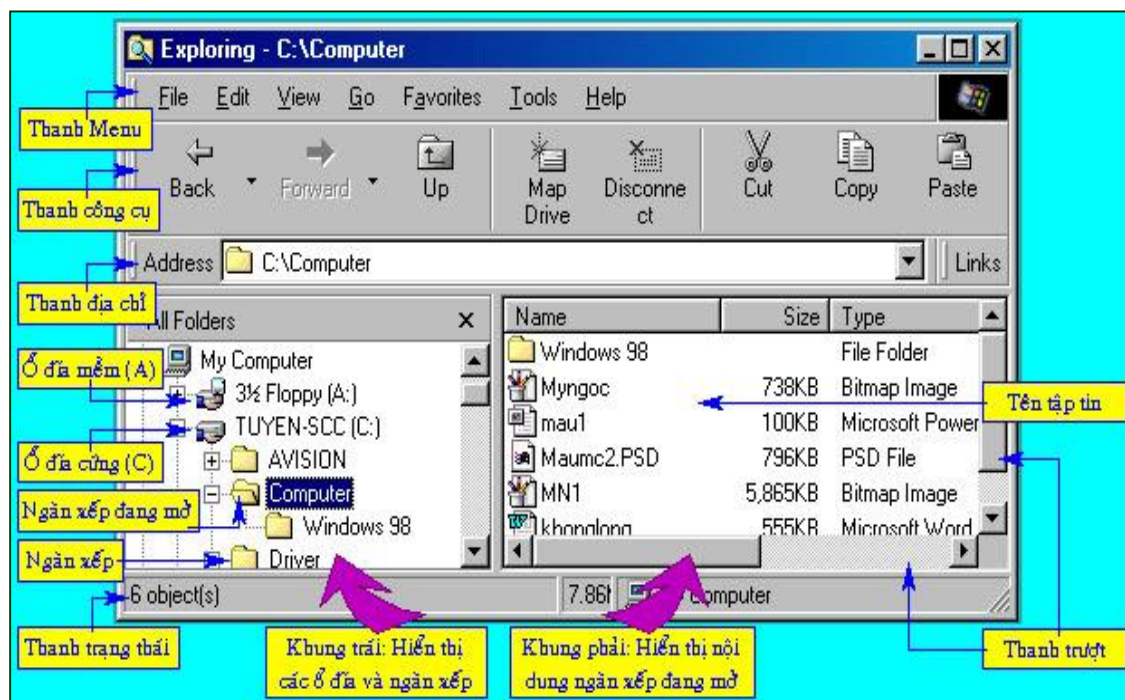
- Double click biểu tượng **My Computer** =>
- Double click tại mỗi biểu tượng để khởi động.
- Để thay đổi cách hiển thị của các biểu tượng, trên cửa sổ My Computer, click vào biểu tượng **View**  trên thanh Toolbar và chọn:

- + **Large Icon**: Hiển thị lớn các biểu tượng.
- + **Small Icon**: Hiển thị nhỏ các biểu tượng.
- + **List**: Hiển thị các biểu tượng dạng danh sách.
- + **Details**: Hiển thị chi tiết các biểu tượng.
- + **As Web Page**: Hiển thị các biểu tượng dạng trang Web.

Phương pháp sắp xếp trên áp dụng tương tự cho các thư mục và tập tin trong cửa sổ Windows Explorer.


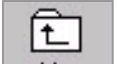

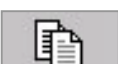





##### 2. Windows Explorer:

a. Cửa sổ Windows Explorer được tổ chức như sau:



b. Chức năng các nút lệnh trên thanh Toolbar của cửa sổ Windows Explorer:



|  |                   |   |
|--|-------------------|---|
|  | <b>Back</b>       | Trở lại thao tác kế trước.                          |
|   | <b>Forward</b>    | Trở lại thao tác kế sau.                            |
|   | <b>Up</b>         | Trở về thư mục cha.                                 |
|   | <b>Cut</b>        | Cắt đối tượng đang chọn và đưa vào bộ nhớ tạm.      |
|   | <b>Copy</b>       | Sao chép đối tượng đang chọn vào bộ nhớ tạm.        |
|   | <b>Past</b>       | Đưa đối tượng trong bộ nhớ tạm ra vị trí được chọn. |
|   | <b>Undo</b>       | Vô hiệu hoá thao tác vừa làm.                       |
|   | <b>Delete</b>     | Xoá đối tượng chọn.                                 |
|   | <b>Properties</b> | Xem thuộc tính đối tượng.                           |
|  | <b>View</b>       | Chọn hình thức hiển thị cho khung bên phải.         |

## II. Quản lý các thư mục và tập tin:

### 1. Tạo thư mục và tìm kiếm tập tin:

#### a. Tạo thư mục:

- Double click tại ổ đĩa hoặc thư mục cần tạo thư mục bên trong.
- Right click tại khoảng trống trong cửa sổ **My Computer** hay khung phải Windows Explorer và chọn **New / Folder**.
- Nhập tên thư mục (cho phép tối đa **255 ký tự**) và < Enter >.


#### b. Tìm kiếm tập tin:

- Right click ổ đĩa hoặc thư mục cần tìm kiếm tập tin.
- Gõ tên tập tin cần tìm vào khung **Named**, có thể sử dụng các ký tự đại diện " \* ", "? " để tìm kiếm nhiều tập tin, click nút **Find now** để bắt đầu tìm, kết quả tìm kiếm hiển thị ở cửa sổ bên dưới.

### 2. Sao chép thư mục và tập tin:

Để sao chép, ta phải chọn đối tượng cần sao chép và thao tác theo các cách sau:

1. - Right click tại đối tượng cần sao chép và chọn **Copy**.  
- Right click tại ổ đĩa hoặc thư mục đích và chọn **Past** để sao chép.
2. - Giữ **Ctrl** đồng thời click & kéo thả đến đích.

3. - Click tại đối tượng cần sao chép, ấn **Ctrl - C**.  
- Click tại ổ đĩa hoặc thư mục đích và ấn **Ctrl - V**.
4. - Sau khi đã chọn đối tượng, click biểu tượng **Copy**  hoặc chọn menu **Edit / Copy**.  
- Chọn ổ đĩa hoặc thư mục đích và ấn **Ctrl - V** hoặc chọn menu **Edit / Past**.

### 3. Đổi tên, di chuyển và xoá thư mục, tập tin:


#### a. Đổi tên (Rename):

Để đổi tên thư mục hoặc tập tin, right click tại đối tượng chọn **Rename**, gõ tên mới và < Enter >

#### b. Di chuyển (Move):

- 1- Click & drag đối tượng đến ổ đĩa hoặc thư mục đích.
- 2- Right click tại đối tượng, chọn **Cut**, right click đối tượng đích và chọn **Past**.

#### c. Xoá (Delete):

- 1- Right click tại đối tượng, chọn **Delete**.
- 2- Click chọn đối tượng và ấn phím **Delete**.
- 3- Click chọn đối tượng, chọn menu **File / Delete** hoặc click biểu tượng xoá 

**Y Ghi chú:** Khi xoá, nếu đồng thời ấn **Shift** thì tập tin sẽ không thể phục hồi được, ngược lại, bạn có thể phục hồi đối tượng xoá từ "thùng rác" (**Recycle Bin**).

### 4. Phục hồi và loại bỏ các đối tượng trong Recycle Bin:

Như ta đã biết, nếu xoá đối tượng mà không ấn đồng thời phím **Shift** thì các đối tượng tự động được đặt vào **Recycle Bin**.

#### a. Phục hồi từng đối tượng trong Recycle Bin:

- Double click tại biểu tượng **Recycle Bin**  trên Desktop, hoặc click biểu tượng **Recycle Bin** trong Windows Explorer, **right click** tại đối tượng cần phục hồi và chọn **Restore**.

#### b. Loại bỏ từng đối tượng trong Recycle Bin:

- Double click tại biểu tượng **Recycle Bin** trên Desktop, right click tại đối tượng cần phục hồi và chọn **Delete** và xác nhận **Yes**.

#### c. Phục hồi tất cả các đối tượng trong Recycle Bin:

- Right click tại biểu tượng **Recycle Bin** trên Desktop, hoặc biểu tượng Recycle Bin trong Windows Explorer và chọn **Restore**.

#### d. Loại bỏ tất cả đối tượng trong Recycle Bin:

- Right click tại biểu tượng **Recycle Bin** trên Desktop, hoặc biểu tượng Recycle Bin trong Windows Explorer và chọn **Delete** và xác nhận **Yes**.

### 5. Xem, thay đổi thuộc tính (Attributes) cho các thư mục và tập tin:

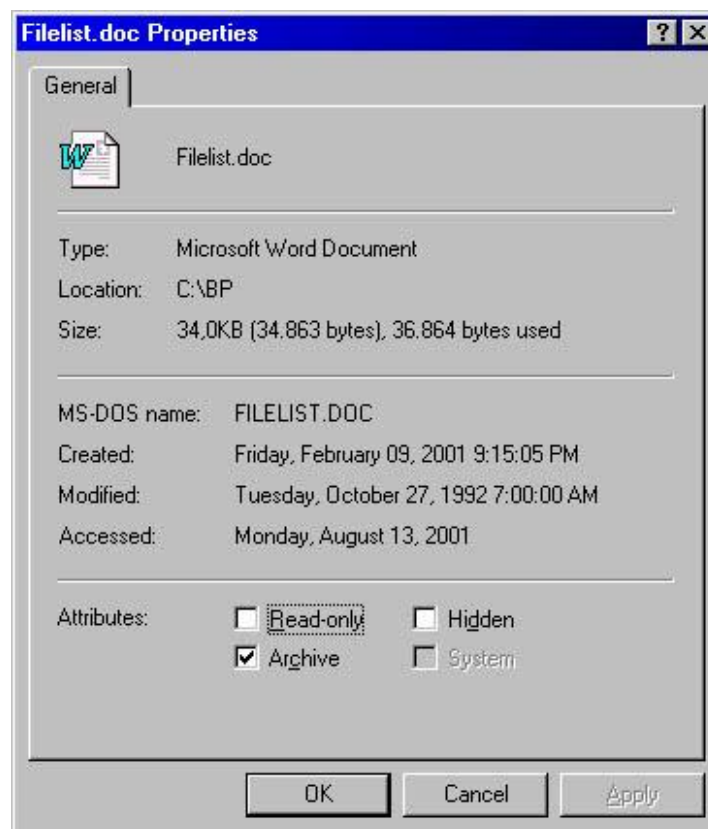


Trong quá trình duyệt các thư mục và tập tin, nếu bạn không thấy những thư mục hoặc tập tin mà đúng là đã tồn tại là do các đối tượng này có thuộc tính ẩn (**Hidden**). Để hiển thị các thư mục hoặc tập tin ẩn, bạn thực hiện như sau:

- Click **Start** / **Settings** / **Folder Options** hoặc trong cửa sổ **Windows Explorer**, chọn menu **View** / **Folder Options**.

- Trong hộp thoại **Folder Options**, chọn tab **View** và kích chọn tùy chọn ☒ **Show all files**, và click **OK**.

Để xem hoặc thiết lập thuộc tính cho thư mục hoặc tập tin, right click tại đối tượng và chọn **Properties**. Hộp thoại **Properties** hiển thị như sau:



Trong phần **Attributes**, gồm có 4 thuộc tính sau:

- **Read- only**: Chỉ đọc.
- **Archive**: Lưu trữ.
- **Hidden**: ẩn.
- **System**: Hệ thống.

### III. Quản lý đĩa và ổ đĩa:

#### 1. Đặt tên đĩa và xem các thông số đĩa:

Mở cửa sổ My Computer hoặc Windows Explorer, right click tại ổ đĩa cần thao tác:

- Muốn thay đổi tên (nhãn - Label) cho đĩa, đặt trỏ chuột tại mục **Label** và gõ nhãn cho đĩa và click **OK**.

Các thông số đĩa:

- **Used space**: Dung lượng đĩa đã sử dụng.
- **Free space**: Dung lượng đĩa còn trống.
- **Capacity**: Tổng dung lượng đĩa.

## 2. Thao tác với đĩa mềm:

Khi thao tác đối với đĩa mềm, ta áp dụng tương tự như đĩa cứng, chỉ khác là đĩa mềm phải được đưa từ bên ngoài vào mới thao tác được.

Để copy toàn bộ nội dung từ đĩa mềm này sang đĩa mềm khác mà không cần phải tạo thư mục trung gian, ta thao tác như sau:

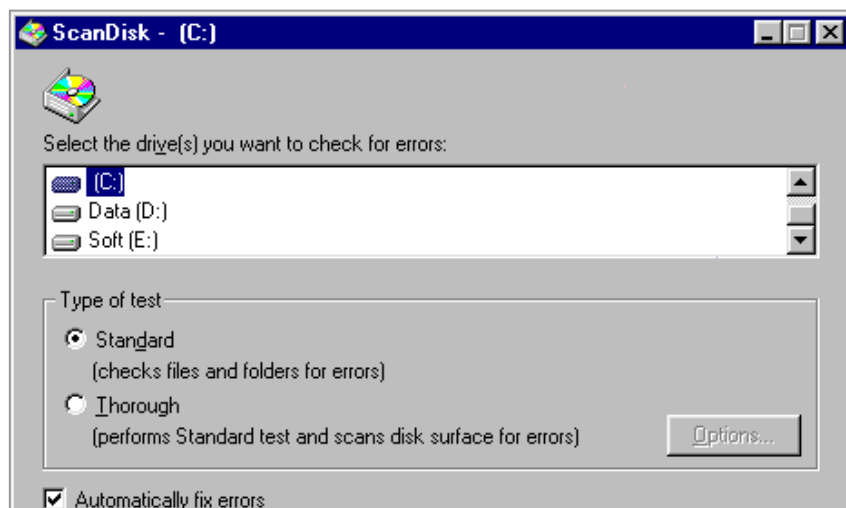
- Đưa đĩa mềm làm nguồn vào ổ đĩa.
- Trong cửa sổ **My Computer** hoặc **Windows Explorer**, right click tại biểu tượng đĩa mềm và chọn lệnh **Copy Disk**.
- Click nút **Start** để máy copy nội dung vào bộ nhớ (và chờ máy đọc nội dung đĩa).
- Khi đọc xong nội dung đĩa, máy thông báo "**Insert the disk you want...**" thì bạn lấy đĩa nguồn ra và đưa đĩa đích vào và click **OK** để máy bắt đầu ghi.
- Khi đã xong click **Close**.

## IV. Bảo quản đĩa:

### 1. Chương trình sửa lỗi đĩa:

Chương trình **Scandisk** sẽ tự động sửa cấu trúc các tập tin và thư mục nếu bị lỗi hoặc đánh dấu những phần bị hỏng (**bad sector**) của mặt đĩa. Để khởi động trình Scandisk, thực hiện như sau:

- Click **Start** / **Program** / **Accessories** / **System Tools** / **Scandisk**
- Trong cửa sổ **Scandisk**, click chọn ổ đĩa cần quét.
- Trong mục **Type of test** chọn **Standard** nếu muốn trình Scandisk chỉ sửa lỗi tập tin và thư mục, chọn **Thorough** nếu muốn trình Scandisk sửa lỗi tập tin, thư mục và đánh dấu những **sector** hỏng trên đĩa.
- Click chọn **Automatically fix errors** và click **Start** để bắt đầu sửa lỗi.

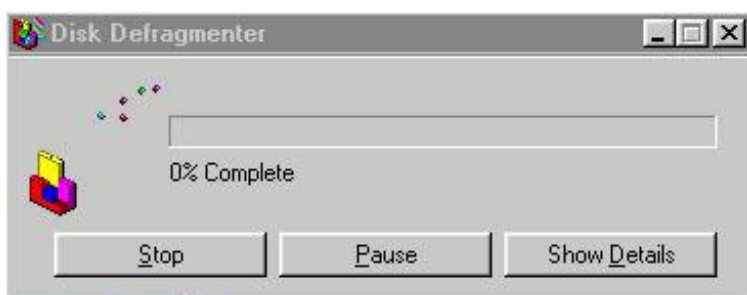


## 2. Sắp xếp dữ liệu trên ổ đĩa:

Trong quá trình truy cập, ghi và xoá, thông tin trên đĩa sẽ bị phân tán không theo thứ tự, chương trình sắp xếp đĩa (**Disk Defragmenter**) sẽ giúp sắp xếp lại dữ liệu trên đĩa để máy truy xuất thông tin nhanh hơn.

Khởi động Disk Defragmenter như sau:

- Click Click **Start / Program / Accessories / System Tools / Disk Defragmenter**.
- Trong hộp thoại **Select Drive**, chọn ổ đĩa hoặc tất cả ổ đĩa (**All Hard Drives**) và click **OK** để bắt đầu sắp xếp.
- Trong hộp thoại **Defragmenting Drive ...**, có 3 tùy chọn:
  - + **Stop**: Dừng và không tiếp tục sắp xếp.
  - + **Pause**: Dừng sắp xếp tạm thời.
  - + **Show Details**: Hiển thị chi tiết sắp xếp.



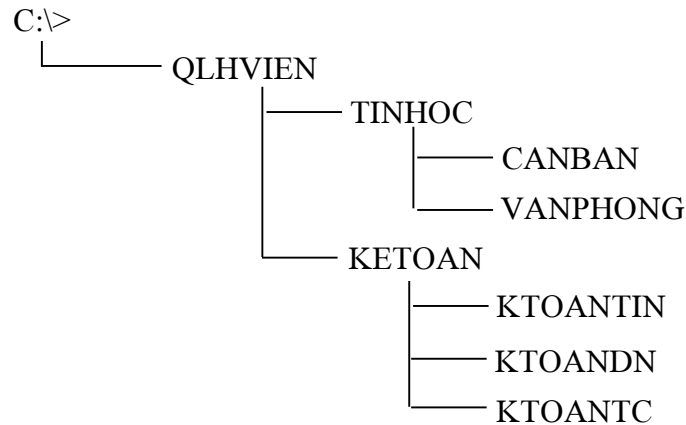
**Y Ghi chú:** Trong khi sắp xếp đĩa, ta **nên** đóng tất cả các chương trình đang chạy.

---

## BÀI TẬP THỰC HÀNH

### PHẦN I: HỆ ĐIỀU HÀNH MS - DOS

1. Tạo cây thư mục sau:



2. Trong thư mục **TINHOC**, tạo 2 tập tin **DSach1.doc** và **DSach2.doc** với nội dung tùy chọn.

3. Nối 2 tập tin **DSach1.doc** và **DSach2.doc** trong thư mục **TINHOC** thành **DSach.doc**.

4. Di chuyển tất cả các tập tin vừa tạo ở câu 2 và 3 vào thư mục **CANBAN**.

5. Đổi tên tập tin **DSach.doc** trong thư mục **CANBAN** thành **DS.doc**

6. Xóa màn hình và xem nội dung thư mục **CANBAN** theo các cách sau:

- Đứng tại **thư mục gốc** (ổ đĩa C).
- Đứng tại thư mục **KETOAN**.
- Đứng tại thư mục **CANBAN**.

7. Tạo thêm thư mục **DUPHONG** trong ổ đĩa C. Sao chép tất cả các tập tin trong thư mục **CANBAN** vào thư mục **DUPHONG**.

8. Xem lại ngày, giờ hệ thống, nếu sai thì sửa lại.

9. Đặt nhãn cho đĩa C là **Prog**, sau đó xem lại nhãn đĩa C.

10. Xóa tập tin **Dsach1.doc** và **Dsach2.doc** trong thư mục **DUPHONG**.

11. Xem nội dung tập tin **DS.doc** trong thư mục **DUPHONG** bằng cách đứng tại thư mục **QLHVIEN**.

12. Xóa thư mục **KTOANTC**.

13. Sao chép tất cả các tập tin có phần mở rộng là **.txt** trong thư mục gốc vào thư mục **DUPHONG**.

14. Di chuyển thư mục **DUPHONG** vào thư mục **QLHVIEN**.

15. Tạo tập tin **Tudong.bat** trong thư mục **QLHVIEN** với nội dung là các công việc sau:

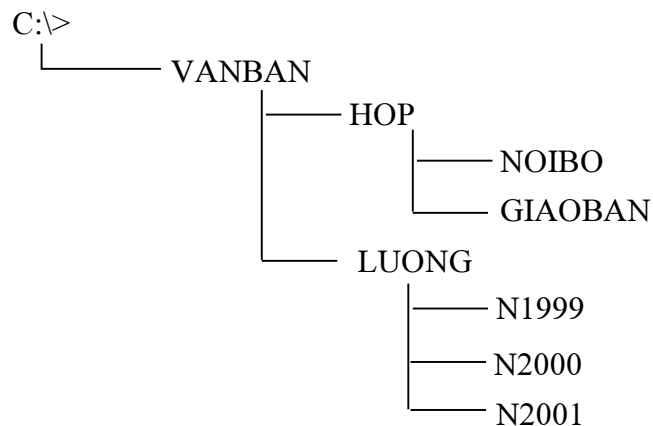
- Xoá màn hình
- Tạo thư mục **DTVT** trong thư mục **QLHVIEN**.
- Tạo thư mục **KHOA1** trong thư mục **DTVT**
- Tạo thư mục **KHOA2** trong thư mục **DTVT**
- Xoá tất cả các tập tin có phần mở rộng là **.txt** trong **DUPHONG**.
- Liệt kê nội dung thư mục **DTVT**.

16. Chạy tập tin **Tudong.bat** từ thư mục gốc.

===== oV o =====

## PHẦN II: TIỆN ÍCH NC

1. Bật tất 2 cửa sổ trái và phải.
2. Chuyển cửa sổ trái về thư mục gốc C, chuyển cửa sổ phải về thư mục gốc D (nếu có)
3. Tạo cây thư mục sau:



4. Trong thư mục **HOP**, tạo 3 tập tin **Hop12\_8.doc**, **Hop26\_8.doc** và **Hop3\_9.doc** với nội dung tùy chọn.
5. Trong thư mục **LUONG**, tạo tập tin **LT8\_2000.xls**, **LT9\_2000.xls**, **LT8\_2001.xls** với nội dung tùy chọn.
6. Xem lại các tập tin đã tạo ở trên.
7. Di chuyển tất cả các tập tin trong phần tên có **một ký tự là số 8** trong thư mục **HOP** vào thư mục **NOIBO**.

8. Di chuyển tất cả các tập tin trong phần tên có số **2000** trong thư mục **LUONG** vào thư mục **N2000**. Di chuyển tất cả các tập tin trong phần tên có số **2001** trong thư mục **LUONG** vào thư mục **N2001**.
9. Trong thư mục **VANBAN**, tạo một thư mục **DUPHONG**. Tìm kiếm **trong đĩa C** (kể cả trong các thư mục của đĩa C) tất cả các tập tin trong phần tên có từ **hop** và sao chép đến thư mục **DUPHONG**.
10. Tìm một tập tin có tên là **Readme.doc** trong đĩa C. Sau đó, chia tập tin trên thành 2 hoặc vài tập tin nhỏ hơn và đặt vào thư mục **DUPHONG**.
11. Tạo thư mục **TAM** trong thư mục **VANBAN**. Sau đó, nối các tập tin đã được chia ở câu 10 thành một tập tin hoàn chỉnh và đặt vào thư mục **TAM** vừa tạo.
12. Thiết lập thuộc tính ẩn cho tập tin **Hop12\_8.doc** trong thư mục **NOIBO**.

===== oV=====

### PHẦN III: HỆ ĐIỀU HÀNH WINDOWS '98

1. Mở 3 cửa sổ **Windows Explorer**, **My Computer** và **My Documents**. Phóng to, thu nhỏ, phục hồi các cửa sổ đã mở ở trên.
2. Sắp xếp các cửa sổ trên theo hình **mái ngói**, **ngang** và **đứng**. Sau đó, đóng tất cả các cửa sổ đã mở bằng nhiều cách khác nhau (bằng phím, bằng chuột).
3. Chuyển đổi giữa các cửa sổ bằng chuột và bàn phím (**Alt - tab**).
4. Tạo một **Shortcut trên Desktop** dẫn đến tập tin **Winword.exe** để chạy chương trình soạn thảo văn bản. (đường dẫn đến File **Winword.exe** là: **C:\ Program Files \ Microsoft Office \ Office**).
5. Thiết lập kiểu màn hình động (**Active**). Xong lại trả về kiểu **Windows '95 (Classic)**.
6. Thiết lập thuộc tính ẩn cho thanh **Taskbar**, sau đó cho hiển thị lại.
7. Cài thêm một **Shortcut** đến tập tin **Win98.exe** trong **Start menu**, đường dẫn đến tập tin **Win98.exe** là **C:\ IBT \ Win98 \ Win98.exe**.
8. Xóa tất cả các **Shortcut** đến các tập tin trong menu **Documents** của **Start menu**.
9. Thiết lập lại nền màn hình là một ảnh bất kỳ.
10. Thiết lập lại màn hình tạm nghỉ (**Screen Saver**) là dòng chữ bất kỳ, sau đó, hủy chọn thiết lập này.

11. Thiết lập một chủ đề bất kỳ cho màn hình (**sử dụng Desktop Themes**), chỉ sử dụng hiệu ứng **nền (Desktop WallPaper)**, và màn hình tạm nghỉ (**Screen Saver**).

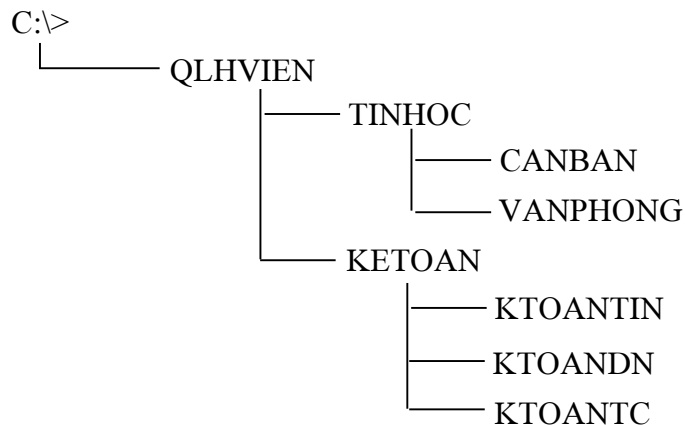
12. Sắp xếp các biểu tượng trên Desktop **theo tên**.

13. Mở cửa sổ **Windows Explorer** và **My Computer**, chọn chế độ hiển thị cho các đối tượng trên cửa sổ theo các hình thức sau:

- **Large Icon**: Hiển thị lớn các biểu tượng.
- **Small Icon**: Hiển thị nhỏ các biểu tượng.
- **List**: Hiển thị các biểu tượng dạng danh sách.
- **Details**: Hiển thị chi tiết các biểu tượng.
- **As Web Page**: Hiển thị các biểu tượng dạng trang Web.

14. Chuyển đến thư mục bất kỳ, vào thư mục con, trở về thư mục cha, thao tác nhiều lần cho các thư mục khác nhau để làm quen với phương pháp duyệt thư mục và tập tin.

15. Kiểm tra nếu trong ổ đĩa C đã có thư mục **QLHVIEN** thì xóa đi và tạo tạo cây thư mục sau:



16. Trong thư mục **TINHOC**, tạo 2 tập tin **DSach1.doc** và **DSach2.doc** với nội dung tùy chọn.

17. Sao chép 2 tập tin **DSach1.doc** và **DSach2.doc** trong thư mục **TINHOC** vào thư mục **QLHVIEN**.

18. Di chuyển tất cả các tập tin trong thư mục **TINHOC** vào thư mục **CANBAN**.

19. Đổi tên tập tin **Dsach1.doc** trong thư mục **CANBAN** thành **DS.doc**

20. Xóa 2 tập tin **DSach1.doc** và **DSach2.doc** trong thư mục **QLHVIEN** vào **Recycle Bin**, sau đó, phục hồi lại hai tập tin này.

21. Trong ổ đĩa C, tìm một tập tin có tên **Readme.doc**, chọn một trong số đó và sao chép đến thư mục **QLHVIEN**.

---

22. Xoá tất cả **các tập tin** trong thư mục **QLHVIEN** với điều kiện **không đưa vào Recycle Bin**.

23. Gán thuộc tính ẩn (**Hidden**) cho tập tin **DS.doc**. Chuyển về thư mục **TINHOC**, sau đó lại vào thư mục **CANBAN**.

24. Thiết lập màn hình để ẩn tất cả các tập tin có thuộc tính ẩn.

25. Đóng tất cả các cửa sổ đang mở. Chạy chương trình **Scandisk** để quét lỗi cho đĩa C, tự động sửa luôn các lỗi này.

26. Sắp xếp lại dữ liệu cho đĩa C.

===== oV=====



---

**MỤC LỤC**  
**LÝ THUYẾT**

**Phần I: Mở đầu**

|   |    |
|---|----|
| Bài 1: Khái quát về máy tính điện tử .....                      | 1  |
| I. Phần cứng.....   | 1  |
| 1. Đơn vị xử lý trung tâm: (Central Processing Unit - CPU)..... | 1  |
| 2. Bộ nhớ.....  | 1  |
| 3. Các thiết bị ngoại vi.....                                   | 1  |
| II. Phần mềm .....  | 2  |
| 1. Ngôn ngữ máy .....   | 2  |
| 2. Ngôn ngữ Assembler .....                                     | 2  |
| 3. Ngôn ngữ bậc cao .....                                       | 2  |
| 4. Các chương trình ứng dụng .....                              | 2  |
| Bài 2: Những khái niệm cơ bản & Hệ điều hành MS - DOS .....     | 3  |
| I. Tập tin (File) .....   | 3  |
| 1. Khái niệm .....  | 3  |
| 2. Tên tập tin .....  | 3  |
| II. Thư mục (Directory).....                                    | 3  |
| III. Đường dẫn .....  | 4  |
| IV. Các ký tự đại diện .....                                    | 4  |
| V. Giới thiệu Hệ điều hành .....                                | 4  |
| 1. Khái niệm .....  | 4  |
| 2. Chức năng.....   | 4  |
| 3. Khởi động máy tính .....                                     | 5  |
| IV. Các đơn vị tính trong tin học .....                         | 5  |
| Bài 3. Các lệnh của hệ điều hành MS - DOS .....                 | 6  |
| I. Các quy ước chung .....                                      | 6  |
| II. Lệnh nội trú và lệnh ngoại trú.....                         | 6  |
| 1. Lệnh nội trú .....   | 6  |
| 2. Lệnh ngoại trú .....   | 9  |
| III. Tập tin lệnh.....  | 11 |

**Phần II: Trình tiện ích NC (Norton Commander)**

|                    |    |
|--------------------|----|
| I. Giới thiệu..... | 13 |
|--------------------|----|

---

|   |    |
|---|----|
| II. Khởi động và thoát NC.....                                      | 13 |
| III. Các phím chức năng của Norton Commander .....                  | 13 |
| 1. Các phím điều khiển.....   | 13 |
| 2. Các phím di chuyển trên cửa sổ .....                             | 14 |
| 3. Các phím chọn.....   | 14 |
| IV. Các tổ hợp phím thông dụng của NC .....                         | 14 |
| V. Các lệnh cơ bản trong Pull Down Menu .....                       | 15 |
| 1. Các lệnh trong menu Left và Right .....                          | 15 |
| 2. Các lệnh trong menu Files .....                                  | 15 |
| <b>Phần III: Hệ điều hành Windows '98</b>                           |    |
| Bài 1. Giới thiệu các đặc điểm của Windows '98 .....                | 17 |
| I. Giới thiệu.....  | 17 |
| 1. Những đặc điểm nổi bật của Windows '98 .....                     | 17 |
| 2. Những tiện ích mới của Windows '98.....                          | 17 |
| II. Các yêu cầu về cấu hình máy để có thể cài đặt Windows '98 ..... | 17 |
| 1. Cấu hình tối thiểu .....   | 17 |
| 2. Cấu hình đề nghị.....  | 17 |
| III. Sơ lược về màn hình Windows '98 .....                          | 18 |
| 1. Khởi động và thoát khỏi Windows '98 .....                        | 18 |
| 2. Các thao tác với chuột (Mouse).....                              | 18 |
| 3. Các thao tác với cửa sổ .....                                    | 18 |
| Bài 2. Quản lý màn hình Windows '98 .....                           | 21 |
| I. Taskbar và Start Menu.....                                       | 21 |
| 1. Thiết lập các thuộc tính cho Taskbar.....                        | 21 |
| 2. Thêm, xóa thanh công cụ trên Taskbar.....                        | 22 |
| 3. Thêm, xóa chương trình ở Program Menu .....                      | 22 |
| 4. Documents menu .....   | 22 |
| II. Nền màn hình (Background) .....                                 | 23 |
| 1. Thay đổi nền màn hình .....                                      | 23 |
| 2. Màn hình tạm nghỉ (Screen saver) .....                           | 23 |
| 3. Độ phân giải (Resolution) màn hình .....                         | 23 |
| 4. Chế độ hiển thị các cửa sổ.....                                  | 24 |
| 5. Sử dụng cửa sổ theo chủ đề (Desktop Themes) .....                | 24 |
| 6. Quản lý các biểu tượng trên Desktop .....                        | 24 |

---

|   |    |
|---|----|
| Bài 3. Quản lý các thư mục và tập tin .....                               | 25 |
| I. My Computer và Windows Explorer .....                                  | 25 |
| 1. My Computer .....  | 25 |
| 2. Windows Explorer .....   | 25 |
| II. Quản lý các thư mục và tập tin .....                                  | 26 |
| 1. Tạo thư mục và tìm kiếm tập tin .....                                  | 26 |
| 2. Sao chép thư mục và tập tin .....                                      | 26 |
| 3. Đổi tên, di chuyển và xóa thư mục, tập tin .....                       | 27 |
| 4. Phục hồi và loại bỏ các đối tượng trong Recycle Bin .....              | 27 |
| 5. Xem, thay đổi thuộc tính (Attributes) cho các thư mục và tập tin ..... | 27 |
| III. Quản lý đĩa và ổ đĩa .....   | 28 |
| 1. Đặt tên đĩa và xem các thông số đĩa .....                              | 28 |
| 2. Thao tác với đĩa mềm .....   | 29 |
| IV. Bảo quản đĩa .....  | 29 |
| 1. Chương trình sửa lỗi đĩa .....   | 29 |
| 2. Sắp xếp dữ liệu trên ổ đĩa .....                                       | 30 |

## BÀI TẬP THỰC HÀNH

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Phần I: Hệ điều hành MS - DOS .....</b>     | <b>31</b> |
| <b>Phần II: Tiện ích NC .....</b>              | <b>32</b> |
| <b>Phần III: Hệ điều hành Windows '98.....</b> | <b>33</b> |