

Ejercicios sobre Guadalinux

En este ejercicio vamos a practicar el uso de las carpetas y los archivos en Guadalinux.

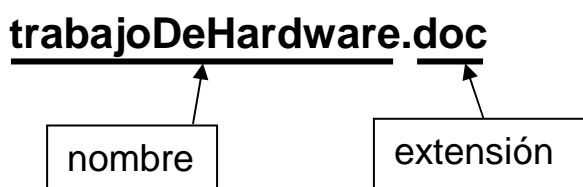
Pero antes de empezar, os voy a escribir aquí un poco de teoría que tenéis que saber al respecto.

Teoría de Archivos y carpetas

En los ordenadores, la información se guarda siempre dentro de los **archivos** (también llamados ficheros). Es decir, si tenemos un programa para escuchar música, el programa en sí está formado por multitud de archivos y, además, cada una de las canciones que escuchamos en nuestro programa de música es también un archivo.

Por otro lado, existen las **carpetas**. Las carpetas sirven para guardar dentro de ellas archivos o mas carpetas y así ordenar la información que está dentro del ordenador. Gracias a las carpetas, tenemos organizado todo el sistema de archivos en nuestro ordenador. Por ejemplo, siempre solemos tener en el ordenador de casa una carpeta para la música, otra carpeta para las películas, otra carpeta para las fotos, otra carpeta para los documentos, etc...

Como hemos dicho, cualquier cosa que tenemos en el ordenador está almacenada como un archivo, por lo que existen multitud de tipos de archivos distintos. Para saber de qué tipo es un archivo tenemos que fijarnos en su extensión. La extensión de un archivo son tres letras que siempre están al final del nombre del archivo separadas por un punto. Por ejemplo:



La extensión del archivo anterior es "doc" y nos indica que el archivo es un documento de Microsoft Word.

Cada archivo del ordenador tiene una extensión que determina su tipo. Algunas de las mas importantes son:

- Doc: Archivo de Word
- Pdf: documento de texto (un libro)
- Exe: Archivo ejecutable (al hacer doble clic sobre él, arrancamos un programa).
- Txt: Archivo de texto (en su interior solo contiene texto y podemos crearlo con el bloc de notas).
- Zip: archivo comprimido

- Jpg: archivo que contiene una imagen o foto
- Gif: igual que el anterior, contiene una imagen o foto
- Mp3: archivo de música
- Avi: archivo de video
- Mpg: archivo de video

Por último, deciros que sobre los archivos y carpetas podemos realizar multitud de operaciones (casi todas con el botón derecho del ratón):

- **Renombrar:** consiste en cambiarle el nombre al archivo o a la carpeta. En el caso de los archivos, cuando le cambiéis el nombre, tened siempre muchísimo cuidado de no cambiar la extensión.
- **Copiar, pegar:** Consiste en hacer una copia del archivo seleccionado y almacenarla en algún otro lugar del ordenador.
- **Cortar, pegar:** consiste en mover el archivo para llevarlo a alguna otra carpeta del ordenador.
- **Mover a la papelera:** consiste en borrar el archivo.

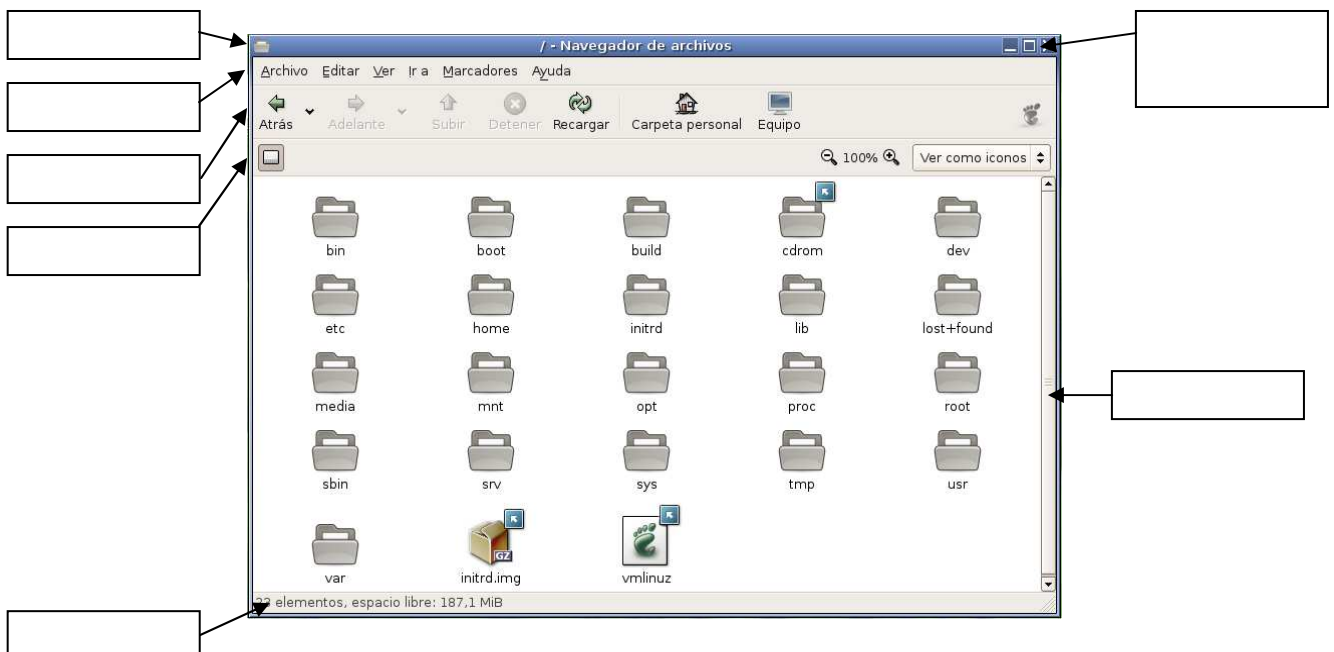
Ejercicios

Ahora vais a realizar bastantes ejercicios para practicar todos los conceptos aprendidos en el texto anterior.

OJO: Todos estos ejercicios os los tenéis que saber a la hora de hacer el examen de este tema.

Para cada ejercicio, apunta los pasos que has seguido para hacerlo.

1.- Indica los nombres de los siguientes elementos de una ventana:



2.- Define lo que es un archivo. Si es necesario, puedes recurrir a la Wikipedia.

3.- Define lo que es una carpeta. Al igual que antes, si es necesario puedes acudir a la Wikipedia

4.- Abre tu **Carpeta Personal** que se encuentra en el Escritorio y crea dentro de ella una carpeta que se llame **ejercicios** (puedes crear una nueva carpeta con el botón derecho del ratón).

5.- Entra dentro de la carpeta **ejercicios** y crea dentro de ella una carpeta llamada **Andalucía**.

6.- Entra dentro de la carpeta **Andalucía** y crea dentro de ella una carpeta por cada una de las provincias andaluzas (una que se llame **Málaga**, otra **Cádiz**, etc...)

6.- Entra dentro de cada una de las provincias y crea un archivo de texto llamado **pueblos.txt** que contenga el nombre de 5 pueblos de esa provincia. En Windows crearíamos un archivo de texto con el Bloc de Notas pero en Guadalinux no existe ese programa por lo que tenemos que usar otro. Podéis crear el archivo vacío con el botón derecho del ratón y después lo abris con el editor de textos y escribís en su interior el nombre de los cinco pueblos.

7.- Vuelve a la carpeta **ejercicios** y haz una copia completa de **Andalucía** dentro de la misma carpeta ejercicios con el nombre **Andalucía2**.

8.- Entra dentro de la carpeta **Andalucía** y renombra cada una de las carpetas de las provincias añadiéndole una "a" al final del nombre. Por ejemplo, la carpeta **Sevilla** pasaría a llamarse **Sevillaa**.

9.- Indica que contienen cada uno de los siguientes tipos de archivos y dibuja el icono que aparece para cada uno de ellos:

1. archivo.sxw
2. archivo.htm
3. archivo.avi
4. archivo.mp3

10.- Dentro de la carpeta **ejercicios** crea una que se llame **actividadesInformatica**.

11.- Dentro de **actividadesInformatica** crea un archivo de texto llamado **actividad.txt** que contenga la frase: HOLA A TODO EL MUNDO

12.- ¿Qué tamaño en Bytes tiene el archivo creado en el ejercicio anterior? Esto podéis mirarlo en las propiedades del archivo.

13.- Crea otra carpeta dentro de **ejercicios** llamada **masActividadesInformatica**.

14.- Copia el archivo **actividad.txt** desde la carpeta **actividadesInformatica** a la carpeta **masActividadesInformatica**.

15.- Envía el archivo **actividad.txt** que está dentro de la carpeta **actividadesInformatica** a la papelera de reciclaje ¿Qué es lo que has hecho? ¿Qué es la papelera de reciclaje?

16.- Vacía la papelera de reciclaje ¿Para qué sirve vaciarla?

17.- Crea dentro de la carpeta **actividadesInformatica** una imagen llamada **mariposa.jpg** que contenga el dibujo de una mariposa. Para ello, podéis usar el editor de imágenes (THE GIMP) que se encuentra en Aplicaciones -> Gráficos.

18.- Pon de fondo de escritorio la imagen del ejercicio anterior.

19.- ¿Qué es un salvapantallas? ¿pon alguno en tu ordenador?

20.- Busca en tu ordenador todas las imágenes JPG que haya. Para ello tendrás que usar el programa de búsqueda de archivos que hay en el menú **Lugares**. Una vez lo hayas abierto, pon en el cuadro de búsqueda **jpg** para buscar todos los archivos que tengan esa extensión, es decir, que sean imágenes. ¿Cuántas imágenes has encontrado?

21.- Busca ahora en tu ordenador todos los archivos de texto (txt) que haya y que contengan en su interior el texto **HOLA**. ¿Cuántos hay?

22.- ¿Qué diferencia existe entre la combinación ALT+TAB y ALT+ESC? ¿Para qué sirve cada una de ellas?

23.- ¿Para qué sirve la combinación de teclas CTRL+ALT+SUPR?

24.- Sabemos que en el escritorio podemos encontrar **lanzadores** que son como los accesos directos de Windows y sirven para abrir programas. Crea en el escritorio un lanzador para el editor de textos, otro para el OpenOffice Writer y otro para el Editor de imágenes The Gimp. Para crear un lanzador, tenéis que buscar el programa en el menú aplicaciones y pulsar el botón derecho del ratón.

25.- Restaura algún archivo de la papelera de reciclaje.

26.- Indica a qué programas o tipos de archivos pertenecen los siguientes iconos:

