



PARTICIPANT HANDBOOK



IT/ITeS

Language:
Punjabi

COMPUTER BASICS



N · S · D · C
National
Skill Development
Corporation



ISO 9001:2015 CERTIFIED
Funded Partner of NSDC

Computer Basics

ਕੰਪਿਊਟਰ ਬੇਸਿਕਸ



Orion House, 28, Chinar Park, Rajarhat Road
Kolkata – 700157, Ph.: +91 33 40051635

www.orionedutech.com

ਵਿਸ਼ਾ - ਸੂਚੀ (ਕੰਪਿਊਟਰ ਬੇਸਿਕਸ)

ਅਧਿਆਇ 1 ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਮੁੱਢਲੀ ਜਾਣ-ਪਛਾਣ _____

ਕੰਪਿਊਟਰ, ਫਾਇਦੇ, ਇਤਿਹਾਸ, ਵਰਗੀਕਰਨ, ਹਿੱਸੇ

ਅਧਿਆਇ 2: ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ _____

ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ, ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ, ਨੋਟਪੈਡ, ਵਰਡਪੈਡ

ਅਧਿਆਇ 3: ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ _____

ਐਮਐਸ ਪੇਂਟ

ਅਧਿਆਇ 4: ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ _____

ਫਾਈਲ ਅਤੇ ਫੋਲਡਰ ਪ੍ਰਬੰਧ, ਸਿਸਟਮ ਫੋਲਡਰ, ਯੂਡੀਐਫ, ਕਾਪੀ, ਕਟ ਅਤੇ ਪੇਸਟ

ਅਧਿਆਇ 5: ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ _____

ਸਟਾਰਟ ਮੇਨੂ ਪ੍ਰਾਪਰਟੀਜ਼, ਟਾਸਕਬਾਰ ਪ੍ਰਾਪਰਟੀਜ਼, ਡਿਸਪਲੇ ਪ੍ਰਾਪਰਟੀਜ਼

ਅਧਿਆਇ 6: ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ _____

ਰੀਸਾਇਕਲ ਬਿਨ ਪ੍ਰਾਪਰਟੀਜ਼, ਖੇਤਰੀ ਸੈਟਿੰਗ, ਜ਼ਿੱਪਡ ਫੋਲਡਰ

ਅਧਿਆਇ 7: ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ _____

ਸ਼ੋਰਟਕਟ, ਕੈਲਕੂਲੇਟਰ, ਖੋਜ

ਅਧਿਆਇ 8: ਵਿੰਡੋਜ਼ 7 _____

ਵਿੰਡੋਜ਼ 7, ਸਿਸਟਮ ਦੀਆਂ ਲੋੜਾਂ, ਨਵਿਆਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ (ਇੰਟਰਫੇਸ, ਗੈਜੇਟ, ਐਰੋਪਿਕ)

ਅਧਿਆਇ 9: ਐਮਐਸ ਆਫਿਸ _____

ਐਮਐਸ ਆਫਿਸ, ਇਤਿਹਾਸ, ਐਮਐਸ-ਆਫਿਸ 2010, ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ

ਅਧਿਆਇ 10: ਵਰਡ 2010 _____

ਐਮਐਸ ਵਰਡ 2010, ਇੰਟਰਫੇਸ, ਪੇਜ ਸੈਟਅੱਪ, ਸਧਾਰਨ ਫਾਰਮੈਟਿੰਗ

ਅਧਿਆਇ 11: ਵਰਡ 2010 _____

ਟੈਕਸਟ ਫਾਰਮੈਟਿੰਗ, ਪੈਰਾ ਫਾਰਮੈਟਿੰਗ, ਬਾਰਡਰ ਅਤੇ ਸ਼ੈਡਿੰਗ

ਅਧਿਆਇ 12: ਵਰਡ 2010 _____

Bullets and Numbering(ਬੁਲੇਟ ਅਤੇ ਨੰਬਰਿੰਗ), Change Case(ਚੇਂਜ ਕੇਸ), Drop Cap(ਡ੍ਰੌਪ ਕੈਪ)

ਅਧਿਆਇ 13: ਵਰਡ 2010 _____

ਟੈਬ ਸੈਟਿੰਗ, ਪੇਜ ਬ੍ਰੇਕ, ਕਾਲਮ

ਅਧਿਆਇ 14: ਵਰਡ 2010 _____

ਹੈਡਰ ਅਤੇ ਫੁਟਰ, ਹਾਈਪਰਲਿੰਕ

ਅਧਿਆਇ 15: ਵਰਡ 2010 _____

ਔੱਟੋ ਕਰੈਕਟ, ਰੀਪਲੇਸਫਾਈਂਡ ਐਂਡ ਰੀਪਲੇਸ, ਉਦਾਹਰਨਾਂ - ਤਸਵੀਰਾਂ, ਕਲਿੱਪ ਆਰਟ, ਸ਼ੇਪਸ, ਸਮਾਰਟ ਆਰਟ, ਸਕ੍ਰੀਨਸ਼ੋਟ

ਅਧਿਆਇ 16: ਵਰਡ 2010 _____

ਟੇਬਲ, ਟੇਬਲ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ, ਟੇਬਲ ਦੀਆਂ ਪ੍ਰਾਪਰਟੀਜ਼

ਅਧਿਆਇ 17: ਵਰਡ 2010 _____

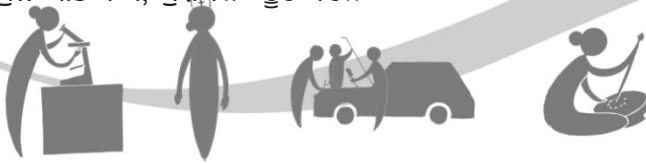
ਮੇਲ ਮਰਜ, ਮੇਲ ਮਰਜ ਦੇ ਢੰਗ

ਅਧਿਆਇ 18: ਐਕਸਲ 2010 _____

ਐਮਐਸ ਐਕਸਲ 2010, ਸ਼ੀਟ ਦੇ ਪ੍ਰਾਪਰਟੀਜ਼, ਇੰਟਰਫੇਸ



- ਅਧਿਆਇ 19: ਐਕਸਲ 2010** _____
ਸੈੱਲਾਂ ਦੀ ਫਾਰਮੈਟਿੰਗ
- ਅਧਿਆਇ 20: ਐਕਸਲ 2010** _____
ਸੈੱਲ ਪਤੇ ਨਾਲ ਹਿਸਾਬ ਕਰਨਾ, ਫਾਰਮੂਲੇ ਨਾਲ ਹਿਸਾਬ ਕਰਨਾ
- ਅਧਿਆਇ 21: ਐਕਸਲ 2010** _____
SUMIF ਫੰਕਸ਼ਨ, IF ਫੰਕਸ਼ਨ, AND, OR, NOT ਫੰਕਸ਼ਨ
- ਅਧਿਆਇ 22: ਐਕਸਲ 2010** _____
ਅੱਟੋ ਫਾਰਮੈਟ, ਸੋਰਟ, ਗਰੁੱਪ, ਉਪਜੋੜ
- ਅਧਿਆਇ 23: ਐਕਸਲ 2010** _____
ਫਿਲਟਰ, ਕਮੈਂਟ, ਵੈਧਤਾ
- ਅਧਿਆਇ 24: ਐਕਸਲ 2010** _____
ਚਾਰਟ, ਚਾਰਟ ਬਨਾਉਣਾ, ਚਾਰਟ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ, ਚਾਰਟ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ
- ਅਧਿਆਇ 25: ਐਕਸਲ 2010** _____
ਫਰੀਜ਼ ਪੇਨਸ, ਪੇਜ ਸੈੱਟਅਪ, ਪੇਜ ਬ੍ਰੇਕ ਸੈੱਟਿੰਗ, ਪਾਸਵਰਡ ਸੁਰੱਖਿਆ
- ਅਧਿਆਇ 26: ਪਾਵਰ ਪੁਵਾਂਇੰਟ 2010** _____
ਐਮਐਸ ਪਾਵਰ ਪੁਵਾਂਇੰਟ 2010, ਇੰਟਰਫੇਸ, ਸਲਾਈਡ ਬਨਾਉਣਾ
- ਅਧਿਆਇ 27: ਪਾਵਰ ਪੁਵਾਂਇੰਟ 2010** _____
ਸਲਾਈਡ ਟ੍ਰਾਂਜੀਸ਼ਨ, ਕਸਟਮ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ, ਸਲਾਈਡ ਸ਼ੋ
- ਅਧਿਆਇ 28: ਪਾਵਰ ਪੁਵਾਂਇੰਟ 2010** _____
ਇਨਸਰਟ ਟੈਬ, ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਟੈਬ
- ਅਧਿਆਇ 29: ਇੰਟਰਨੈੱਟ** _____
ਇੰਟਰਨੈੱਟ, ਇਤਿਹਾਸ, ਲਾਭ, ਆਮ ਵਰਤੋਂ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਨਾਮ
- ਅਧਿਆਇ 30: ਇੰਟਰਨੈੱਟ** _____
ਈ-ਮੇਲ ਆਈਡੀ, ਈ-ਮੇਲ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨਾ, ਈ-ਮੇਲ ਭੇਜਣਾ, ਜਵਾਬ, ਅੱਗੇ ਭੇਜਣਾ, ਨੱਥੀ
- ਅਧਿਆਇ 31: ਇੰਟਰਨੈੱਟ** _____
ਸੇਸ਼ਲ ਨੈੱਟਵਰਕਿੰਗ, ਬਲਾੱਗ, ਬਲਾੱਗ ਬਣਾਉਣਾ, ਨੋਟ
- ਅਧਿਆਇ 32: ਆਊਟਲੁੱਕ 2010** _____
ਔਫਲਾਈਨ ਈ-ਮੇਲ, ਐਮਐਸਓ ਆਊਟਲੁੱਕ 2010, ਖਾਤਾ ਕੰਫਿਗਰੇਸ਼ਨ
- ਅਧਿਆਇ 33: ਆਊਟਲੁੱਕ 2010** _____
ਮੇਲ ਬਨਾਉਣਾ, ਨੱਥੀ, ਭੇਜਣਾ ਅਤੇ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨਾ, ਦਸਤਖਤ, ਅਡਰੈੱਸ ਬੁੱਕ, ਵਿਤਰਣ ਸੂਚੀ
- ਅਧਿਆਇ 34: CommNet ਕੌਮ ਨੈੱਟ** _____
ਕੌਮ ਨੈੱਟ (ਕਾਮਰਸ @ ਇੰਟਰਨੈੱਟ), ਰੇਲਵੇ ਦੀ ਟਿਕਟਾਂ ਦੀ ਔਨਲਾਈਨ ਬੁਕਿੰਗ, ਔਨਲਾਈਨ ਯਾਤਰਾ ਦੀ ਬੁਕਿੰਗ, ਨੈੱਟ ਬੈਂਕਿੰਗ, ਔਨਲਾਈਨ ਖਰੀਦਦਾਰੀ, ਫਿਲਮਾਂ ਦੀ ਟਿਕਟਾਂ ਦੀ ਔਨਲਾਈਨ ਬੁਕਿੰਗ
- ਅਧਿਆਇ 35: ਪੀਸੀ ਦਾ ਰੱਖ-ਰਖਾਅ** _____
ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਜੋੜਨਾ ਹਟਾਉਣਾ, ਉਪਭੋਗਤਾ ਖਾਤਾ ਪ੍ਰਬੰਧਨ, ਵਾਇਰਸ, ਐਂਟੀਵਾਇਰਸ, ਉਪਕਰਨ
- ਅਧਿਆਇ 36: ਮੁੜ ਅਭਿਆਸ** _____
ਮੁੜ ਅਭਿਆਸ, ਮੁਸ਼ਕਲਾਂ ਦੂਰ ਕਰਨਾ



ਅਧਿਆਇ 1

ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਮੁੱਢਲੀ ਜਾਣ-ਪਛਾਣ

ਉਦੇਸ਼:

- ਕੰਪਿਊਟਰ
- ਫਾਇਦੇ
- ਇਤਿਹਾਸ
- ਵਰਗੀਕਰਨ
- ਹਿੱਸੇ

ਕੰਪਿਊਟਰ

“ਕੰਪਿਊਟਰ ਇੱਕ ਇਲੈਕਟ੍ਰੋ-ਮਕੈਨੀਕਲ ਯੰਤਰ ਹੈ, ਜੋ ਕਿ ਉਪਭੋਗਤਾ ਤੋਂ ਇਨਪੁਟ ਲੈਂਦਾ ਹੈ, ਅਤੇ ਇਸ ਦੀ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਉਪਭੋਗਤਾ ਨੂੰ ਆਉਟਪੁੱਟ ਦਿੰਦਾ ਹੈ”।

ਇਨਪੁਟ: ਇਨਪੁਟ ਉਹ ਹੁਕਮ ਜਾਂ ਹਦਾਇਤਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ, ਜੋ ਕਿ ਉਪਭੋਗਤਾ ਹਲ ਜਾਣਨ ਲਈ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਦਿੰਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਾਡੀ ਭਾਸ਼ਾ ਨਹੀਂ ਜਾਣਦਾ। ਇਹ ਸਿਰਫ ਬਾਈਨਰੀ ਭਾਸ਼ਾ ਸਮਝਦਾ ਹੈ ਜੋ 0110011001100 ਹੈ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਪਹਿਲਾਂ ਸਮਝਣ ਲਈ ਆਪਣੀ ਭਾਸ਼ਾ ਨੂੰ ਬਾਈਨਰੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਤਬਦੀਲ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਦੁਬਾਰਾ ਬਾਈਨਰੀ ਡੇਟਾ ਨੂੰ ਉਪਭੋਗਤਾ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਤਬਦੀਲ ਕਰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਉਪਭੋਗਤਾ ਨਤੀਜਾ ਜਾਣ ਸਕੇ।

ਆਉਟਪੁੱਟ: ਆਉਟਪੁੱਟ ਦਾ ਮਤਲਬ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਇਨਪੁਟ ਦੀ ਆਉਟਪੁੱਟ ਉਪਭੋਗਤਾ ਨੂੰ ਦੇਣਾ।

ਮੰਨ ਲਓ ਇੱਕ ਉਪਭੋਗੀ $2 + 2$ ਦਾ ਨਤੀਜਾ ਪਤਾ ਕਰਨਾ ਚਾਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਮਾਮਲੇ ਵਿੱਚ, $2 + 2$ ਇਨਪੁਟ ਹੈ। ਇਹ ਇਨਪੁਟ ਲੈਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ, ਕੰਪਿਊਟਰ ਇਨਪੁਟ ਸਮਝਣ ਲਈ $2+2$ ਨੂੰ ਬਾਈਨਰੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਤਬਦੀਲ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਇਸਤੋਂ ਬਾਅਦ ਇਹ ਬਾਈਨਰੀ ਵਿੱਚ ਨਤੀਜਾ ਤਿਆਰ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਨਤੀਜੇ ਨੂੰ ਉਪਭੋਗਤਾ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਤਬਦੀਲ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਮੋਨੀਟਰ ਤੇ ਨਤੀਜਾ ਦਿਖਾਉਂਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ $2+2=4$ ਹੈ। ਇਹ ਨਤੀਜਾ ਆਉਟਪੁੱਟ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਬੁਨਿਆਦੀ ਫਾਇਦੇ

ਗਤੀ

ਇਹ ਕੁੱਝ ਹੀ ਸਕਿੰਟਾਂ ਵਿੱਚ ਵੱਡੀ ਮਾਤਰਾ ਵਿੱਚ ਕੰਮ ਕਰ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ਜਿੱਥੇ ਇੱਕ ਕੰਮ ਨੂੰ ਮਨੁੱਖ ਪੂਰੇ ਦਿਨ ਵਿੱਚ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਉਹ ਕੰਮ ਕੰਪਿਊਟਰ ਬਹੁਤ ਘੱਟ ਸਮੇਂ ਵਿੱਚ ਕਰ ਲੈਂਦਾ ਹੈ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਗਤੀ ਮਾਈਕ੍ਰੋਸਕਿੰਟ, ਨੈਨੋਸਕਿੰਟ ਅਤੇ ਪਿਕੋਸਕਿੰਟ ਵਿੱਚ ਮਾਪੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਸਟੀਕਤਾ

ਕੰਪਿਊਟਰ 100% ਸਟੀਕ ਅਤੇ ਉੱਚੇ ਸਟੀਕਤਾ ਨਾਲ ਹਿਸਾਬ ਕੈਲਕੂਲੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਲਾਜ਼ੀਕਲ ਓਪਰੇਸ਼ਨ ਕਰਨ ਵਿੱਚ ਸਮਰੱਥ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇੱਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਗਲਤੀ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ ਪਰ ਸਿਰਫ ਮਨੁੱਖ ਦੀ ਗਲਤੀ ਕਾਰਨ। ਇਹ ਉਪਭੋਗਤਾ ਦੁਆਰਾ ਗਲਤ ਡੇਟਾ ਦੇਣ ਜਾਂ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਰ ਦੁਆਰਾ ਗਲਤ ਸੈਟਿੰਗ ਕਾਰਨ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਅਣਖੱਕ

ਜੇਕਰ ਤੁਸੀਂ 3 ਘੰਟਿਆਂ ਲਈ ਲਗਾਤਾਰ ਕੰਮ ਕਰੋ, ਤਾਂ ਤੁਹਾਨੂੰ ਇਕਾਗਰਤਾ ਵਿੱਚ ਘਾਟ, ਨਿਰਸਤਾ ਅਤੇ ਥਕਾਨ ਮਹਿਸੂਸ ਹੋਵੇਗੀ, ਪਰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਇਹਨਾਂ ਤੋਂ ਸੁਤੰਤਰ ਹੈ ਅਤੇ ਤੁਸੀਂ ਉਸੇ ਹੀ ਗਤੀ ਅਤੇ ਸਟੀਕਤਾ ਨਾਲ ਆਪਣੇ ਮਨ ਚਾਹੇ ਨਤੀਜੇ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰੋਗੇ।

ਬਹੁਮੁਖੀ

ਕੰਪਿਊਟਰ ਕਈ ਕੰਮ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਡੇਟਾ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਕੰਮਾਂ ਵਿੱਚ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਚਾਹੇ ਮੌਸਮ ਦਾ ਅਨੁਮਾਨ, ਟਿਕਟ-ਰਿਜ਼ਰਵੇਸ਼ਨ ਮੰਤਵ, ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਡਿਜ਼ਾਈਨਿੰਗ, ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਆਦਿ ਹੋਣ।

ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦਾ ਇਤਿਹਾਸਕ ਵਿਕਾਸ

ਆਧੁਨਿਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਪਿਛਲੇ ਕਈ ਦਹਾਕਿਆਂ ਤੋਂ ਅਣਗਿਣਤ ਖੋਜਾਂ, ਵਿਚਾਰਾਂ ਅਤੇ ਕਈ ਲੋਕਾਂ ਵੱਲੋਂ ਕੀਤੇ ਵਿਕਾਸ ਦਾ ਅੰਤਮ ਨਤੀਜਾ ਹੈ। ਆਟੋਮੈਟਿਕ ਡੇਟਾ ਇਤਿਹਾਸ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ 1830 ਵਿੱਚ ਕੈਮਬ੍ਰਿਜ, ਇੰਗਲੈਂਡ ਵਿੱਚ ਆਟੋਮੈਟਿਕ ਮਕੈਨੀਕਲ ਕੈਲਕੂਲੇਟਰ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਚਾਰਲਸ ਬੈਬੇਜ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਤੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋਇਆ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਦਾ ਪੂਰਾ ਮੁਲਾਂਕਣ ਚਾਰ ਪੀੜ੍ਹੀਆਂ ਵਿੱਚ ਵੰਡਿਆ ਗਿਆ ਹੈ।

ਪਹਿਲੀ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰ

ਯੂਐਨਐਵੀਏਸੀ (ਯੂਨੀਵਰਸਲ ਆਟੋਮੈਟਿਕ ਕੰਪਿਊਟਰ) ਉਪਲਬਧ ਪਹਿਲਾ ਬਿਜਲੀ ਵਾਲਾ ਆਮ ਮੰਤਵ ਵਾਲਾ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸੀ ਅਤੇ ਇਸ ਨੇ ਪਹਿਲੀ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੇ ਬਿਜਲੀ ਵਾਲੇ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਲਈ ਰਾਹ ਬਣਾਇਆ ਸੀ। ਪਹਿਲੀ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੇ ਬਿਜਲੀ ਵਾਲੇ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਵਿੱਚ ਵੈਕਿਊਮ ਟਿਊਬਸ ਹੁੰਦੀਆਂ ਸਨ। ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਆਕਾਰ ਵਿਚ ਵੱਡੇ ਸਨ ਅਤੇ ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚ ਵਾਤਾਅਨੁਕੂਲਨ ਦੀ ਲੋੜ ਹੁੰਦੀ ਸੀ। ਪੰਚ ਕਾਰਡ ਰੀਡਰ ਅਤੇ ਕਾਰਡਪੰਚ ਇਨਪੁਟ ਅਤੇ ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੂਨਿਟਾਂ ਸਨ।

ਦੂਸਰੀ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰ

ਇਹਨਾਂ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਵਿੱਚ ਟ੍ਰਾਂਸਿਸਟਰ ਅਤੇ ਸੋਲਿਡ-ਸਟੇਟ ਉਪਕਰਣ ਲੱਗੇ ਹੁੰਦੇ ਸਨ। ਇਹਨਾਂ ਦੇ ਸਰਕਟ ਵੈਕਿਊਮ ਟਿਊਬ ਨਾਲੋਂ ਛੋਟੇ ਸਨ ਅਤੇ ਘੱਟ ਗਰਮੀ ਪੈਦਾ ਕਰਦੇ ਸਨ। ਇਸ ਲਈ ਦੂਸਰੀ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਘੱਟ ਬਿਜਲੀ ਲੈਂਦੇ ਸਨ, ਤੇਜ਼ ਅਤੇ ਵੱਧ ਭਰੋਸੇਯੋਗ ਸਨ। ਆਈਬੀਐਮ 1401 ਸਭ ਤੋਂ ਪ੍ਰਸਿੱਧ ਦੂਸਰੀ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦਾ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸੀ।

ਤੀਸਰੀ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰ

ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚ ਇਨਟੀਗਰੇਟਿਡ ਸਰਕਟ (ਆਈਸੀ) ਲੱਗੇ ਹੁੰਦੇ ਸਨ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਇਲੈਕਟ੍ਰਾਨਿਕ ਸਰਕਟ ਦੇ ਸਾਰੇ ਭਾਗ ਇੱਕ ਛੋਟੇ ਸਿਲੀਕੋਨ ਵੇਫਰ ਵਿੱਚ ਹੁੰਦੇ ਸਨ। ਦੂਸਰੀ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨਾਲੋਂ ਤੀਸਰੀ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਜ਼ਿਆਦਾ ਸਸਤੇ ਅਤੇ ਭਰੋਸੇਯੋਗ ਸਨ। ਤੀਸਰੀ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਵਿੱਚ ਫ਼ੋਰਟਰਾਨ ਅਤੇ ਕੋਬੇਲ ਵਰਗੀਆਂ ਉੱਚ ਪੱਧਰ ਦੀਆਂ ਭਾਸ਼ਾਵਾਂ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਸਨ। ਮਿਨੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੀਸਰੀ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀਆਂ ਤਰੱਕੀਆਂ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਸੀ।

ਚੌਥੀ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰ

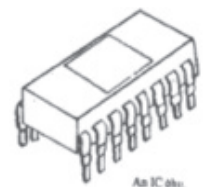
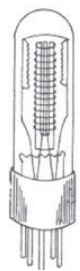
ਚੌਥੀ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰ 1970 ਵਿੱਚ ਆਏ ਅਤੇ ਅਜੇ ਵੀ ਨਵੀਂ ਇਲੈਕਟ੍ਰਾਨਿਕ ਤਕਨਾਲੋਜੀ ਵਰਤਦੇ ਹਨ, ਜੋ ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਤੀਸਰੀ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨਾਲੋਂ ਵੱਧ ਤੇਜ਼ ਅਤੇ ਛੋਟੇ ਹੋਣ ਵਿੱਚ ਸਮਰਥ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਸਮੇਂ ਕਈ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਟਰਮੀਨਲ ਅਤੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਚਲਾਉਣ ਦੇ ਸਾਧਨ ਵਿਕਸਿਤ ਹੋਏ ਹਨ।

ਵੱਡੀਆਂ ਖੋਜਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ, ਜਿਸ ਨੇ ਚੌਥੀ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੀ ਅਗਵਾਈ ਕੀਤੀ, ਵੱਡੇ ਪੱਧਰ ਦਾ ਇਨਟੀਗਰੇਟਿਡ ਸਰਕਟ (ਐਲਐਸਆਈ) ਸੀ।

ਐਲਐਸਆਈ ਇੱਕ ਛੋਟੀ "ਚਿਪ" ਹੈ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਹਜ਼ਾਰਾਂ ਛੋਟੇ ਇਲੈਕਟ੍ਰਾਨਿਕ ਭਾਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਇੱਕ ਪੂਰੇ ਸਿਸਟਮ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਕੰਮ ਕਰਦੇ ਹਨ।

ਮਾਈਕਰੋ ਕੰਪਿਊਟਰ:

ਜੁਲਾਈ 1977 ਵਿੱਚ, ਡੱਲਾਸ ਵਿੱਚ ਨੈਸ਼ਨਲ ਕੰਪਿਊਟਰ ਕਾਨਫਰੰਸ, ਕੋਮੋਡੋਰ ਲਿਮਟਿਡ ਇੱਕ ਸਿੰਗਲ ਹਾਊਸਿੰਗ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਪੂਰੇ ਇਕੱਠੇ ਮਾਈਕਰੋ ਕੰਪਿਊਟਰ, ਨਿੱਜੀ ਇਲੈਕਟ੍ਰਾਨਿਕ ਟ੍ਰਾਂਸੈਕਟ ਜਾਂ ਪੀਈਟੀ ਦਾ ਐਲਾਨ ਕਰ ਕੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਜਗਤ ਸ਼ੁਰੂ ਕੀਤਾ। 1977 ਦੇ ਮੱਧ ਤੋਂ ਬਾਅਦ, ਰੇਡੀਓ ਸ਼ੈਕ ਕਾਰਪੋਰੇਸ਼ਨ ਟੀਆਰਐਸ 80 ਕੰਪਿਊਟਰ ਦਾ ਐਲਾਨ ਕੀਤਾ।



ਨਿੱਜੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦਾ ਆਈਬੀਐਮ ਪਰਿਵਾਰ:

1981 ਵਿੱਚ, ਇੰਟਰਨੈਸ਼ਨਲ ਬਿਜ਼ਨਸ ਮਸ਼ੀਨ (ਆਈਬੀਐਮ) ਦੀ ਮੌਜੂਦਗੀ ਆਈਬੀਐਮ ਨਿੱਜੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਐਲਾਨ ਨਾਲ ਮਾਈਕਰੋ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਪਹਿਲੀ ਵਾਰ ਹੋਈ। ਨਿੱਜੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸ਼ਬਦ ਇਸ ਵਿਚਾਰ ਤੋਂ ਆਇਆ ਕਿ ਇਕ ਵਿਅਕਤੀ ਆਪਣਾ ਕੰਪਿਊਟਰ ਲੈ ਸਕੇ। ਆਈਬੀਐਮ ਨਿੱਜੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਆਗਮਨ ਦੇ ਨਾਲ, ਕੰਪਿਊਟਰ ਵੱਡੇ ਸੰਗਠਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਬਾਹਰ ਨਿਕਲ ਕੇ ਘਰਾਂ ਵਿੱਚ ਦਾਖਲ ਹੋ ਗਿਆ। ਹਾਲਾਂਕਿ, 8-ਬਿਟ ਮਾਈਕਰੋਪ੍ਰੋਸੈਸਰ ਲੈਣ ਦੀ ਥਾਂ, ਆਈਬੀਐਮ ਨੇ ਇੰਟਲ 8088-16-ਬਿਟ ਮਾਈਕਰੋਪ੍ਰੋਸੈਸਰ ਚੁਣਿਆ ਜਿਸਨੇ ਆਈਬੀਐਮ ਪੀਸੀ ਨੂੰ “ਰਾਤੋ ਰਾਤ ਕਾਮਯਾਬੀ” ਦਵਾਈ। 1983 ਵਿੱਚ, ਪੀਸੀ ਪਰਿਵਾਰ ਵਿੱਚ ਪਹਿਲਾ ਆਈਬੀਐਮ ਸੰਸਕਰਨ - ਐਕਸਟੀ ਮਾਡਲ ਪੇਸ਼ ਹੋਇਆ। ਏਟੀ ਮਾਡਲ, ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਪੀਸੀ ਅਤੇ ਐਕਸਟੀ ਜਾਂ ਇੱਥੋਂ ਤਕ ਕਿ ਨਵੀਂ ਦੇਸੀ ਪਰੋ ਨਾਲੋਂ ਕੰਪਿਊਟਿੰਗ ਗਤੀ ਹੈ? ਜਦੋਂ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਿਕਰੇਤਾਵਾਂ ਨੇ ਆਪਣਾ ਰੁੱਖ ਆਈਬੀਐਮ ਪੀਸੀ ਵੱਲ ਕੀਤਾ, ਤਾਂ ਕਈ ਮਾਈਕਰੋ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨਿਰਮਾਤਾ ਇਸ ਦੀ ਨਕਲ ਬਣਾਉਣ ਅਤੇ ਵੇਚਣ ਲੱਗੇ। ਇਹਨਾਂ ਨਕਲਾਂ ਨੂੰ ਆਈਬੀਐਮ ਪੀਸੀ ਕੰਪੈਟੀਬਲ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਸੀ ਅਤੇ ਇਹਨਾਂ ਤੇ ਆਈਬੀਐਮ ਪੀਸੀ ਲਈ ਬਣੇ ਕਾਫੀ ਜਾਂ ਸਾਰੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਚਲਦੇ ਸਨ।

ਪੰਜਵੀਂ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰ

ਪੰਜਵੀਂ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰਨਾ ਔਖਾ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਇਹ ਅਜੇ ਆਪਣੇ ਬਚਪਨ ਵਿੱਚ ਹੈ। ਪੰਜਵੀਂ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਸਭ ਤੋਂ ਮਸ਼ਹੂਰ ਉਦਾਹਰਨ ਆਰਥਰ ਸੀ. ਤੋਂ ਕਾਲਪਨਿਕ ਐਚਏਐਲ 9000 ਹੈ। ਕਲਾਰਕ ਦਾ ਨਾਵਲ, 2001: ਅ ਸਪੇਸ ਓਡਿਸੇ। ਐਚਏਐਲ ਨੇ ਪੰਜਵੀਂ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਲਈ ਕਲਪਨਾ ਕੀਤੇ ਸਾਰੇ ਕੰਮ ਕੀਤੇ ਹਨ। ਬਣਾਵਟੀ ਗਿਆਨ ਦੇ ਨਾਲ ਐਚਏਐਲ ਮਨੁੱਖੀ ਚਾਲਕਾਂ ਦੇ ਨਾਲ ਗੱਲਬਾਤ ਨੂੰ ਸਾਂਭੇ ਰੱਖਣ, ਵਿਜ਼ੁਅਲ ਇਨਪੁਟ, ਅਤੇ ਆਪਣੇ ਖੁਦ ਦੇ ਅਨੁਭਵਾਂ ਤੋਂ ਸਿੱਖ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਕੰਪਿਊਟਰ ਦਾ ਵਰਗੀਕਰਨ

ਐਨਾਲਾਗ ਕੰਪਿਊਟਰ:

ਸਮੱਸਿਆ ਦਾ ਹੱਲ ਕਰਨ ਲਈ ਇੱਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਡੇਟਾ ਨੂੰ ਸੰਖਿਆ ਵਿੱਚ ਦਰਸਾਉਣ ਦੀ ਥਾਂ ਮਿਣਨਯੋਗ ਮਾਤਰਾਵਾਂ ਦੁਆਰਾ ਦਰਸਾਉਂਦਾ ਹੈ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਵੋਲਟੇਜ, ਗਿਯਰਜ਼ ਦੀ ਰੇਟੇਸ਼ਨ ਆਦਿ।



ਡਿਜੀਟਲ ਕੰਪਿਊਟਰ:

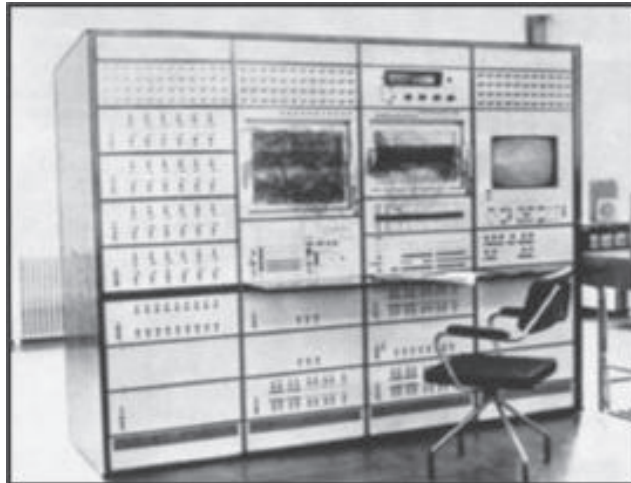
ਇਹ ਇੱਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਹੈ ਜੋ ਖਾਸ ਸੰਕੇਤਾਂ ਵਿੱਚ ਦਰਸਾਏ ਡੇਟਾ ਨੂੰ ਸਟੋਰ ਅਤੇ ਉਸ ਉੱਪਰ ਗਣਿਤ ਅਤੇ ਲਾਜ਼ੀਕਲ ਓਪਰੇਸ਼ਨ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਨੰਬਰਾਂ ਵਿੱਚ ਅਨੁਵਾਦਿਤ, ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਬਾਈਨਰੀ ਨੋਟੇਸ਼ਨ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ।



ਡਿਜੀਟਲ ਕੰਪਿਊਟਰ

ਹਾਈਬ੍ਰਿਡ ਕੰਪਿਊਟਰ:

ਡਿਜੀਟਲ ਕੰਪਿਊਟਰ ਅਤੇ ਐਨਾਲਾਗ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਸੁਮੇਲ ਤੋਂ ਬਣੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਹਾਈਬ੍ਰਿਡ ਕੰਪਿਊਟਰ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ।



ਹਾਈਬ੍ਰਿਡ ਕੰਪਿਊਟਰ

ਹਿੱਸੇ

ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਦੋ ਹਿੱਸੇ ਹਨ:

- ਹਾਰਡਵੇਅਰ
- ਸਾਫਟਵੇਅਰ

ਹਾਰਡਵੇਅਰ: ਉਪਕਰਣ ਦੀ ਅਜਿਹੀ ਕਿਸਮ ਜਿਸ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਦੇਖ ਅਤੇ ਛੂਹ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਅਤੇ ਜੋ ਸਰੀਰਕ ਤੌਰ 'ਤੇ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੇ ਹਨ, ਉਹਨਾਂ ਨੂੰ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਉਪਕਰਣ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਨ: ਮਾਊਸ, ਮੋਨੀਟਰ, ਕੀ-ਬੋਰਡ, ਸੀਪੀਯੂ ਆਦਿ ।

ਸਾਫਟਵੇਅਰ: ਕੋਈ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਜਾਂ ਹੋਰ, ਜੋ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ ਚਲਦੇ ਹਨ, ਉਹਨਾਂ ਨੂੰ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਤਕਨੀਕੀ ਤੌਰ ਤੇ, ਕੰਪਿਊਟਰ ਅਤੇ ਸਬੰਧਤ ਉਪਕਰਣ ਚਲਾਉਣ ਲਈ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਲਈ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਸ਼ਬਦ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਨ: ਐਮਐਸ ਆਫਿਸ, ਟੈਲੀ, ਕੋਰਲ ਡਰਾਅ, ਵੀਐਲਸੀ ਮੀਡੀਆ ਪਲੇਅਰ, ਕੋਈ ਖੇਡ ਆਦਿ।

ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਹਨ:

- i. **ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ:** ਅਜਿਹੇ ਕਿਸਮ ਦਾ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਜੋ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਪੂਰੇ ਸਿਸਟਮ ਨੂੰ ਨਿਯੰਤਰਿਤ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਉਸਨੂੰ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ।

ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ: ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਇੱਕ ਅਜਿਹਾ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਹੈ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਚੱਲਣ ਲਈ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ ਉਪਭੋਗਤਾ ਵਿਚਕਾਰ ਇੱਕ ਦੁਭਾਸ਼ੀਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਕੁੱਝ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਹਨ:

1. **ਐਮਐਸ ਟੀਓਐਸ:** ਵਿੰਡੋਜ਼ 95, 98, 2000, ਐਕਸਪੀ, ਵਿਸਟਾ, ਵਿੰਡੋਜ਼ 7. (**ਜੀਯੂਆਈ:** ਗਰਾਫੀਕਲ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ)
2. **ਡੀਓਐਸ** (ਡਿਸਕ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ) (**ਸੀਯੂਆਈ:** ਕਰੈਕਟਰ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ)
3. **ਯੂਨਿਕਸ**
4. **ਲੀਨਕਸ**
5. **ਨੇਵਲ ਨੈਟਵੇਅਰ**

- ii. **ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ:**

ਅਜਿਹਾ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਜੋ ਕਿਸੇ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਚਲਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਕਿਸਮ ਦੀ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਉਸਨੂੰ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ, ਖਾਤਿਆਂ ਲਈ ਲੋੜੀਂਦਾ ਸਾਫਟਵੇਅਰ “ਟੈਲੀ” ਹੈ। ਰੋਜ਼ਾਨਾ ਦਫਤਰੀ ਕੰਮ ਜਿਵੇਂ ਪੱਤਰ ਲਿਖਣਾ, ਹਿਸਾਬ ਲਗਾਉਣਾ ਆਦਿ ਲਈ ਲੋੜੀਂਦਾ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਐਮਐਸ ਆਫਿਸ ਹੈ। ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਦੇ ਮੰਤਵ ਲਈ ਸਾਫਟਵੇਅਰ “ਕੋਰਲ ਡਰਾਅ” ਹੈ।

ਜੀਯੂਆਈ ਅਤੇ ਸੀਯੂਆਈ

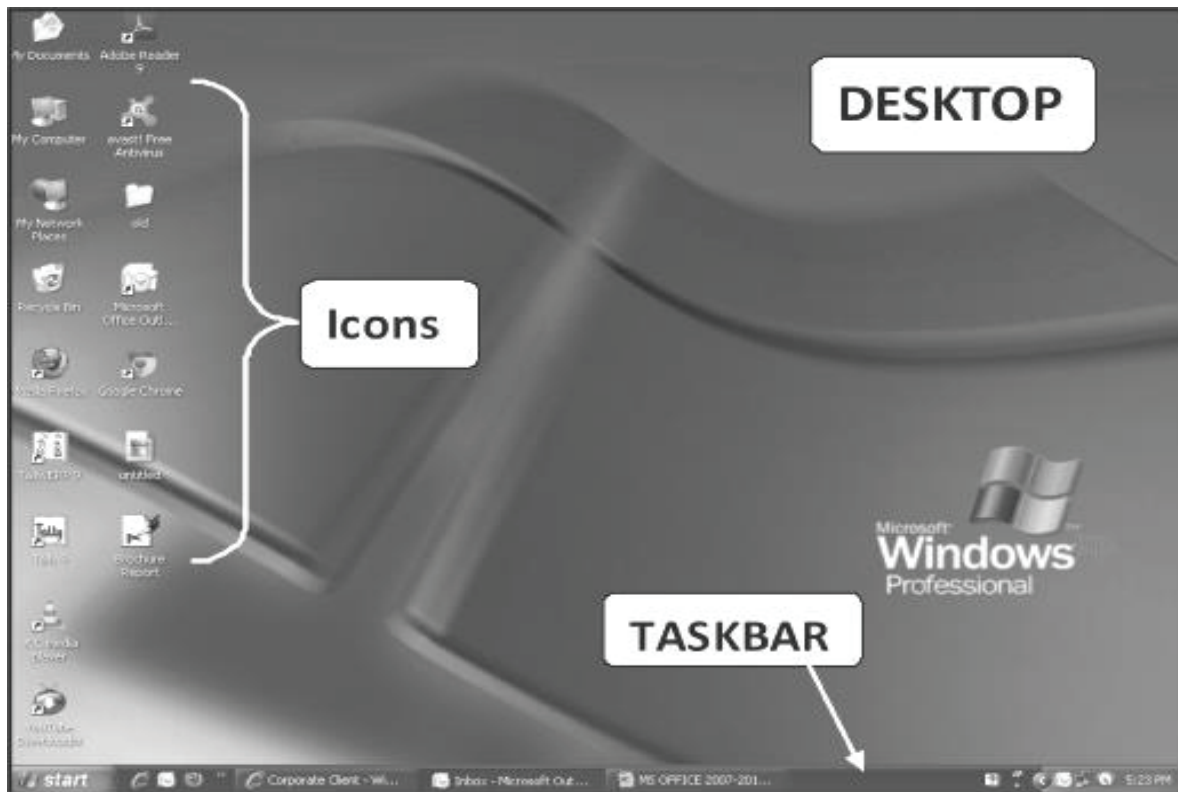
- ਜੇਕਰ ਤੁਸੀਂ ਸਾਰੇ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਦੇਖਦੇ ਹੋ, ਤਾਂ ਤੁਸੀਂ ਨੋਟਿਸ ਕਰਦੇ ਹੋ ਕਿ ਉਹ ਦੋ ਇੰਟਰਫੇਸ ਮੁਹੱਈਆ ਕਰਾਉਂਦੇ ਹਨ - ਸੀਯੂਆਈ (ਕਰੈਕਟਰ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ) ਅਤੇ ਜੀਯੂਆਈ (ਗਰਾਫੀਕਲ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ)।
- ਸੀਯੂਆਈ ਦਾ ਮਤਲਬ ਕਰੈਕਟਰ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ; ਇਸਦਾ ਮਤਲਬ ਇਹ ਹੈ ਕਿ ਤੁਹਾਨੂੰ ਆਪਣੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨਾਲ ਸੰਪਰਕ ਕਰਨ ਲਈ ਕਮਾਂਡਾਂ ਲਿਖਣੀਆਂ ਪੈਣਗੀਆਂ।
- ਜੀਯੂਆਈ ਦਾ ਮਤਲਬ ਗਰਾਫੀਕਲ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ; ਇਸਦਾ ਮਤਲਬ ਇਹ ਹੈ ਕਿ ਤੁਹਾਨੂੰ ਆਪਣੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨਾਲ ਸੰਪਰਕ ਕਰਨ ਲਈ ਕਮਾਂਡਾਂ ਲਿਖਣੀਆਂ ਨਹੀਂ ਪੈਣਗੀਆਂ; ਬਲਕਿ ਤੁਹਾਨੂੰ ਮਾਊਸ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਰੈਡੀਮੇਡ ਕਮਾਂਡ ਤੇ ਕਲਿਕ ਕਰਨਾ ਪਵੇਗਾ।

ਜ਼ਰੂਰੀ:

ਇੱਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਲਈ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਇੱਕ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੀ ਲੋੜ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇੱਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵੀ ਸੰਭਵ ਹਨ ਪਰ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਇੱਕ ਦੀ ਲੋੜ ਹੁੰਦੀ ਹੈ; ਨਹੀਂ ਤਾਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨਹੀਂ ਚਲੇਗਾ। ਪਰ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਲਈ ਅਜਿਹਾ ਕੋਈ ਮਾਪਦੰਡ ਨਹੀਂ ਹੈ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੇ ਬਿਨਾਂ ਚੱਲ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ, ਇਸ ਸੰਕਲਪ ਦੇ ਆਧਾਰ ਤੇ, ਅਸੀਂ ਇਹ ਕਹਿ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਕਿ ਸਿਸਟਮ ਅਤੇ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦਾ ਰਿਸ਼ਤਾ ਰੇਲ ਅਤੇ ਪਟੜੀ ਵਾਂਗ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਪਟੜੀ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਾਂਗ ਹੈ ਅਤੇ ਰੇਲ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਰਗੀ ਹੈ। ਰੇਲ ਤਾਂ ਹੀ ਕੰਮ ਕਰੇਗੀ ਜੇਕਰ ਪਟੜੀ ਉੱਪਲਬਧ ਹੋਵੇ, ਵਰਨਾ ਨਹੀਂ।

ਬੁਟਿੰਗ:

ਬੁਟਿੰਗ ਇੱਕ ਕਿਰਿਆ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਸਾਰੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ (ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਦੇ ਨਾਲ) ਉਪਭੋਗਤਾ ਨੂੰ ਕੰਮਯੋਗ ਇੰਟਰਫੇਸ ਦੇਣ ਲਈ ਰੈਮ ਵੱਲ ਆਉਂਦੇ ਹਨ (ਰੈਂਡਮ ਐਕਸੈਸ ਮੈਮਰੀ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਉਪਭੋਗਤਾ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਚਾਲੂ ਰਹਿਣ ਦੌਰਾਨ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ)। ਪੈਰੀਫੈਰਲ ਡਿਵਾਈਸ ਵੀ ਬੁਟਿੰਗ ਦਾ ਇੱਕ ਹਿੱਸਾ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਸਿਸਟਮ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਨਾਲ ਲੱਗੇ ਸਾਰੇ ਉਪਕਰਨਾਂ ਦੀ ਕਨੈਕਟੀਵਿਟੀ ਜਾਂਚਦਾ ਹੈ। ਬੁਟਿੰਗ ਕਿਰਿਆ ਤੋਂ ਬਾਅਦ, ਪਹਿਲੀ ਸਕ੍ਰੀਨ ਜਿੱਥੇ ਉਪਭੋਗਤਾ ਕੋਈ ਕੰਮ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ ਉਸਨੂੰ **ਡੈਸਕਟਾਪ** ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਡੈਸਕਟਾਪ ਦੇ ਹੇਠ ਬਣੀ ਬਾਰ ਨੂੰ ਟਾਸਕਬਾਰ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ **ਸਟਾਰਟ** ਬਟਨ ਅਤੇ ਸੱਜੇ ਪਾਸੇ ਘੜੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।



ਸੰਖੇਪ

- ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਲਾਭ ਹਨ ਗਤੀ, ਸਟੀਕਤਾ, ਅਣਥਕਤਾ, ਬਹੁਮੁਖੀ ਹੋਣਾ ਆਦਿ।
- ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਦੋ ਭਾਗ ਹਨ। ਇੱਕ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ ਦੂਸਰਾ ਸਾਫਟਵੇਅਰ।
- ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਇੱਕ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਚਲਾਉਣ ਲਈ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ ਉਪਭੋਗਤਾ ਵਿਚਕਾਰ ਇੱਕ ਦੁਭਾਸ਼ੀਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਅਸਾਈਨਮੈਂਟ

1. ਕੰਪਿਊਟਰ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
2. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਕੀ ਲਾਭ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?
3. ਸਿਸਟਮ ਅਤੇ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਿੱਚ ਕੀ ਫਰਕ ਹੈ?
4. ਸਿਸਟਮ ਫੇਲਡਰ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
5. ਜੀਯੂਆਈ ਅਤੇ ਸੀਯੂਆਈ ਵਿੱਚ ਕੀ ਫਰਕ ਹੈ?
6. ਬੂਟਿੰਗ ਕੀ ਹੈ?
7. ਸਾਰੀਆਂ ਪੀੜ੍ਹੀਆਂ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਉਦਾਹਰਣ ਦਿਉ।
8. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀਆਂ ਵੱਖ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਦੱਸੋ ।

9. ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿੱਚ ਕਿਹੜੇ ਸਟੋਰੇਜ ਉਪਕਰਣ ਹਨ?
10. ਵਿਨਚੇਸਟਰ ਡਿਸਕ ਕੀ ਹੈ?
11. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਮੁਲ ਕੰਮ ਦੱਸੋ।
12. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਹਰ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੀਆਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਦੱਸੋ।
13. ਮਾਈਕਰੋਕੰਪਿਊਟਰ ਕੀ ਹੈ? ਇਸਦੇ ਲਾਭ ਅਤੇ ਹਾਨੀਆਂ ਦੱਸੋ।
14. ਸੁਪਰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਕੀ ਹੈ? ਇਸਦੇ ਲਾਭ ਅਤੇ ਹਾਨੀਆਂ ਦੱਸੋ।

ਅਧਿਆਇ 2

ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ

ਉਦੇਸ਼:

- ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ
- ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ
- ਨੋਟਪੈਡ
- ਵਰਡਪੈਡ

ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਨਟੀ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਪਰਿਵਾਰ ਦਾ ਸਭ ਤੋਂ ਨਵਾਂ ਸੰਸਕਰਨ ਹੈ। ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਬਿਜ਼ਨਸ ਉਪਭੋਗਤਾਵਾਂ ਲਈ ਅਤੇ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਹੋਮ ਘਰੇਲੂ ਉਪਭੋਗਤਾਵਾਂ ਅਤੇ ਗ੍ਰਾਹਕਾਂ ਲਈ ਬਣਾਈ ਗਈ ਹੈ।

ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਦੀਆਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ

ਕੁੱਝ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਹਨ:-

ਸੌਖੀ ਇੰਸਟਾਲੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਅਪਡੇਟਿੰਗ:

ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਵਿੱਚ ਇਸ ਦੀ ਇੰਸਟਾਲੇਸ਼ਨ ਨੂੰ ਸੌਖਾ ਅਤੇ ਅਪਡੇਟ ਰੱਖਣ ਲਈ ਕਈ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚ ਡਾਇਨੈਮਿਕ ਅਪਡੇਟ ਅਤੇ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਅਪਡੇਟ; ਫਾਈਲਾਂ ਅਤੇ ਸੈਟਿੰਗ ਟਰਾਂਸਫਰ ਵਿਜ਼ਾਰਡ; ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਕੰਮਾਂ ਲਈ ਹੋਰ ਵਿਜ਼ਾਰਡ; ਡੀਵਾਇਡ ਡਰਾਇਵਰਜ਼ ਦੀ ਖੁੱਲੀ ਚੋਣ; ਮਲਟੀਫੰਕਸ਼ਨ ਉਪਕਰਨਾਂ ਦੀ ਸੌਖੀ ਇੰਸਟਾਲੇਸ਼ਨ; ਵਿੰਡੋਜ਼ 98 ਅਤੇ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਮਈ ਤੇ ਪ੍ਰਭਾਵੀ ਅਨਇੰਸਟਾਲ ਕਰਨਾ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ।

ਡਾਇਨੈਮਿਕ ਅਪਡੇਟ ਅਤੇ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਅਪਡੇਟ:

ਜਦੋਂ ਤੁਸੀਂ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਇੰਸਟਾਲ ਕਰਦੇ ਹੋ, ਨਵੀਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਨੋਟਿਸ ਕਰੋਗੇ ਉਹ ਹੈ ਡਾਇਨੈਮਿਕ ਅਪਡੇਟ, ਜੋ ਤੁਹਾਨੂੰ ਨਵੇਂ ਪੈਚ, ਪੈਕੇਜ ਅਤੇ ਫਿਕਸਿਸ ਡਾਊਨਲੋਡ ਅਤੇ ਇੰਸਟਾਲ ਕਰਨ ਲਈ ਆਫਰ ਕਰੇਗਾ ਤਾਂ ਜੋ ਤੁਹਾਡੀ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਅਪਡੇਟ ਰਹੇ।

ਸੌਖਾ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਹੋਰ ਵਿਜ਼ਾਰਡ:

ਨੈਟਵਰਕ ਟਰਾਂਸਫਰ ਵਿਜ਼ਾਰਡ ਵਿੱਚ ਤੁਹਾਡਾ ਸੁਆਗਤ ਹੈ, ਜੋ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਨੈਟਵਰਕ ਦੀ ਪ੍ਰਭਾਵੀ ਕੰਫਿਗਰੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਕਨੈਕਸ਼ਨ ਸ਼ੇਅਰਿੰਗ ਅਤੇ ਚੇ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਵਿਜ਼ਾਰਡ, ਐਡ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਵਿਜ਼ਾਰਡ ਅਤੇ ਫਾਊਂਡ ਨਿਊ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਵਿਜ਼ਾਰਡ।

ਹੋਰ ਉਪਕਰਨ ਡਰਾਇਵਰ:

ਹੋਰ ਉਪਕਰਨ ਡਰਾਇਵਰਾਂ ਦੇ ਕਾਰਨ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਦੇ ਹੋਰ ਸੰਸਕਰਣਾਂ (ਵਿੰਡੋਜ਼ 98, ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਮਈ ਜਾਂ ਵਿੰਡੋਜ਼ 2000) ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਇੱਕ ਵਧੀਆ ਮੌਕਾ ਹੈ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਜਦੋਂ ਵੀ ਕੋਈ ਨਵਾਂ ਉਪਕਰਨ ਲਗਾਓ ਤਾਂ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਆਪਣੇ ਆਪ ਉਸ ਦਾ ਡਰਾਇਵਰ ਲੋਡ ਕਰ ਦਵੇਗੀ ਅਤੇ ਇਸਨੂੰ ਚਲਾਉਣ ਵਿੱਚ ਸਮਰਥ ਹੋਵੇਗੀ। ਨਹੀਂ ਤਾਂ, ਹੋਰ ਲਾਭ ਲਈ, ਤੁਸੀਂ ਇਸ ਉਪਕਰਨ ਨਾਲ ਆਈ ਡਰਾਈਵ ਤੋਂ ਉਪਕਰਨ ਨੂੰ ਇੰਸਟਾਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਫਾਈਲਜ਼ ਅਤੇ ਸੈਟਿੰਗ ਟਰਾਂਸਫਰ ਵਿਜ਼ਾਰਡ:

ਫਾਈਲਜ਼ ਅਤੇ ਸੈਟਿੰਗ ਟਰਾਂਸਫਰ ਵਿਜ਼ਾਰਡ ਇੱਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੋਂ ਦੂਸਰੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਜਾਂ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਦੀ ਇੱਕ ਇੰਸਟਾਲੇਸ਼ਨ ਤੋਂ ਦੂਸਰੀ ਤੱਕ ਫਾਈਲਜ਼ ਅਤੇ ਸੈਟਿੰਗ ਟਰਾਂਸਫਰ ਕਰਨ ਦਾ ਇੱਕ ਰਾਹ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਪਰ ਤੁਹਾਨੂੰ ਨਵੇਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ ਆਪਣਾ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੁਬਾਰਾ ਇੰਸਟਾਲ ਕਰਨਾ ਪਵੇਗਾ।

ਵਿੰਡੋਜ਼ 98 ਅਤੇ ਵਿੰਡੋਜ਼ ME ਤੇ ਪ੍ਰਭਾਵੀ ਅਨਇੰਸਟਾਲ:

ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਦੀ ਇੱਕ ਖਾਸ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾ ਹੈ, ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਦੀ ਇੰਸਟਾਲੇਸ਼ਨ ਤੋਂ ਵਿੰਡੋਜ਼ 98, ਵਿੰਡੋਜ਼ 98 ਦਾ ਦੂਸਰਾ ਸੰਸਕਰਨ ਅਤੇ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਮਈ ਤੇ ਵਾਪਸ ਜਾਉਣ ਲਈ ਇੱਕ ਪ੍ਰਭਾਵੀ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾ, ਪਰ ਤੁਸੀਂ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਨਟੀ ਅਤੇ ਵਿੰਡੋਜ਼ 2000 ਤੋਂ ਵਾਪਸ ਨਹੀਂ ਜਾ ਸਕਦੇ।

ਸਟਾਰਟ ਮੇਨੂ ਨੂੰ ਦੁਬਾਰਾ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਕਰਨਾ:

ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਇੱਕ ਦੁਬਾਰਾ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਕੀਤੇ ਸਟਾਰਟ ਮੇਨੂ ਦਾ ਸਮਰਥਨ ਕਰਦੀ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਸੌਖਾ ਅਤੇ ਵਰਤੋਂ ਵਿੱਚ ਤੇਜ਼ ਹੈ। ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਲਈ ਮੂਲ “ਸਟਾਰਟ ਮੇਨੂ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਵਿੰਡੋਜ਼ 9 ਐਕਸ ਦੇ ਹੋਰਨਾਂ ਸੰਸਕਰਣਾਂ ਤੇ ਅਲੱਗ ਦਿਖਦਾ ਹੈ।

ਆਈ ਕੈਂਡੀ:

ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਵਿੱਚ ਤੁਹਾਡੀ ਤਸਵੀਰਾਂ ਨੂੰ ਸਲਾਇਡ ਸ਼ੋ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਦਿਖਾਉਣ ਦੀ ਇੱਕ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾ ਹੈ। ਇਹ ਆਈ ਕੈਂਡੀ ਦੀ ਇੱਕ ਬਿਹਤਰੀਨ ਉਦਾਹਰਣ ਹੈ ਅਤੇ ਜੇਕਰ ਤੁਹਾਡੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦਾ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਗਰਮ ਹੋਣ ਦੀ ਥਾਂ ਠੰਡਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਤੁਹਾਨੂੰ ਆਈ ਕੈਂਡੀ ਬਿਲਕੁਲ ਗੈਰ-ਮੰਜ਼ੂਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਪੈਨਲਟੀ ਵਾਂਗ ਲੱਗੇਗੀ।

ਟਾਸਕਬਾਰ ਵਿੱਚ ਤਬਦੀਲੀ ਅਤੇ ਸੁਧਾਰ:

ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਵਿੱਚ ਟਾਸਕਬਾਰ ਤੇ ਕਈ ਵਿਕਲਪ ਸ਼ਾਮਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਪਰ ਤੁਸੀਂ ਟਾਸਕਬਾਰ ਵਿਵਹਾਰ ਨੂੰ ਦੁਬਾਰਾ ਬਦਲ ਸਕਦੇ ਹੋ ਜਿਵੇਂ ਇਹ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਦੇ ਪੁਰਾਣੇ ਸੰਸਕਰਣ ਵਿੱਚ ਸੀ।

ਵਿੰਡੋਜ਼ ਮੀਡੀਆ ਪਲੇਅਰ ਸੰਸਕਰਣ 8:

ਵਿੰਡੋਜ਼ ਮੀਡੀਆ ਪਲੇਅਰ ਡਬਲਊਐਮਏ ਅਤੇ ਐਮਪੀ3 ਫਾਈਲਸ ਵਰਗੀ ਡਿਜ਼ਿਟਲ ਆਡੀਓ ਫਾਈਲ ਚਲਾਉਣ ਅਤੇ ਪ੍ਰਬੰਧ ਕਰਨ ਲਈ ਵੀਡੀਓ ਅਤੇ ਡੀਵੀਡੀ ਪਲੇਅਰ, ਸੀਡੀ ਪਲੇਅਰ, ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਰੇਡੀਓ ਟਿਊਨਰ ਅਤੇ ਜਿਊਕਬੋਕਸ ਦਾ ਇੱਕ ਸੁਮੇਲ ਹੈ। ਸਾਰੀਆਂ ਡੀਏਟੀ ਫਾਈਲਾਂ ਜੋ ਵਿੰਡੋਜ਼ 98 ਵਿੱਚ ਸੁਚਾਰੂ ਢੰਗ ਨਾਲ ਨਹੀਂ ਚਲ ਰਹੀਆਂ ਸਨ, ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਪਲੇਟਫਾਰਮ ਉੱਤੇ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਚੱਲ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ। ਵਿੰਡੋਜ਼ ਮੀਡੀਆ ਪਲੇਅਰ ਵਿੰਡੋਜ਼ 98 ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਵੱਡਾ ਸੁਧਾਰ ਹੈ।

ਵਿੰਡੋਜ਼ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ:

ਇਹ ਪੈਕੇਜ ਵੀਡੀਓ ਕੈਪਚਰਿੰਗ, ਵੀਡੀਓ ਅਤੇ ਆਡੀਓ ਐਡੀਟਿੰਗ, ਵਿੰਡੋਜ਼ ਮੀਡੀਆ ਫਾਰਮੈਟ ਵਿੱਚ ਵੀਡੀਓ ਫਾਈਲਾਂ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਸੀਡੀ ਬਰਨਿੰਗ:

ਸੀਡੀ ਬਰਨਿੰਗ ਯੋਗਤਾਵਾਂ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਵਿੱਚ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਤੁਸੀਂ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਤੋਂ ਸੀਡੀ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹੋ ਅਤੇ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਮੀਡੀਆ ਪਲੇਅਰ ਤੋਂ ਵੀ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਕੰਪ੍ਰੈਸਡ ਫੋਲਡਰ:

ਕੰਪ੍ਰੈਸਡ ਫਾਈਲਸ ਅਤੇ ਫੋਲਡਰ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਵਿੱਚ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਜ਼ਿਪ ਕਰਨ ਲਈ, ਤੁਹਾਨੂੰ ਕਿਸੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੀ ਲੋੜ ਨਹੀਂ ਹੈ – ਵਿਨਜ਼ਿਪ 7 ਮੂਲ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਵਿੱਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਹੋਰ ਲਾਭਕਾਰੀ ਵਿਨ-ਕੀ: ਵਿਨ-ਕੀ? ਇਹ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ? ਇਹ ਕੀ-ਬੋਰਡ ਉੱਤੇ ਵਿੰਡੋਜ਼-ਕੀ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ - ਵਿੰਡੋਜ਼ ਲੋਗੋ ਦੇ ਨਾਲ ਕੀ। ਇਹ Alt+Ctr ਕੁੰਜੀਆਂ ਤੋਂ ਅੱਗੇ ਸਥਿਤ ਹਨ।

ਕੁੱਝ ਵਿਨ-ਕੀ ਸੁਮੇਲ ਹਨ: --

- Winkey + Break ਸਿਸਟਮ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਪ੍ਰਸਤੁਤ ਕਰਦਾ ਹੈ
- Winkey + Tab ਟਾਸਕਬਾਰ ਵਿੱਚ ਅਗਲੇ ਬਟਨ ਤੇ ਲੈ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
- Winkey + B ਧਿਆਨਦੇਣਯੋਗ ਨੋਟੀਫਿਕੇਸ਼ਨ ਏਰੀਆ ਤੇ ਲੈ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
- Winkey + D ਡੈਸਕਟਾਪ ਦਿਖਾਉਂਦਾ ਹੈ।
- Winkey + E ਮਾਈ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦਰਸਾਉਣ ਵਾਲੇ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਵਿੰਡੋ ਨੂੰ ਖੋਲਦਾ ਹੈ।
- Winkey + F ਖੋਜ ਨਤੀਜਾ ਵਿੰਡੋ ਖੋਲਦਾ ਹੈ, ਖੋਜ ਸਾਥੀ ਨੂੰ ਕਾਰਜਸ਼ੀਲ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ।
- Winkey + F1 ਮਦਦ ਅਤੇ ਸਹਾਇਤਾ
- Winkey + R ਰਨ ਡਾਈਲਾਗ ਬਾਕਸ ਪ੍ਰਸਤੁਤ ਕਰਦਾ ਹੈ
- Winkey + U ਯੂਟੀਲਿਟੀ ਮੈਨੇਜਰ ਪ੍ਰਸਤੁਤ ਕਰਦਾ ਹੈ
- Winkey + L ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਲੌਕ ਕਰਦਾ ਹੈ।S

ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਦਾ ਨਵਾਂ ਸੰਸਕਰਨ:

ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਸੰਸਕਰਨ 6 ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਵਿੱਚ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ। ਸੰਸਕਰਨ 6 ਦੀ ਤੁਲਨਾ ਵਿੱਚ, ਨਵਾਂ ਮੀਡੀਆ ਬਾਰ ਸਿੱਧਾ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਵਿੱਚੋਂ ਚੱਲ ਰਹੀ ਆਡੀਓ ਨੂੰ ਸੁਣਨਾ ਆਸਾਨ ਬਣਾ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਐਕਸਪਲੋਰਰ 6 ਵਿੱਚ ਮੈਕਰੋਮੀਡੀਆ ਫਲੈਸ਼, ਸ਼ਾਕਵੇਵ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਕੈਸਕੇਡਿੰਗ ਸਟਾਇਲ ਸ਼ੀਟ ਦੇ ਪੱਧਰ 1 ਦਾ ਸਮਰਥਨ ਮੌਜੂਦ ਹੈ। ਸਹੀ ਨਤੀਜਾ ਇਹ ਹੈ ਕਿ ਅਧਿਕ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਕਿਸੇ ਵਾਧੂ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਚੱਲੇਗੀ।

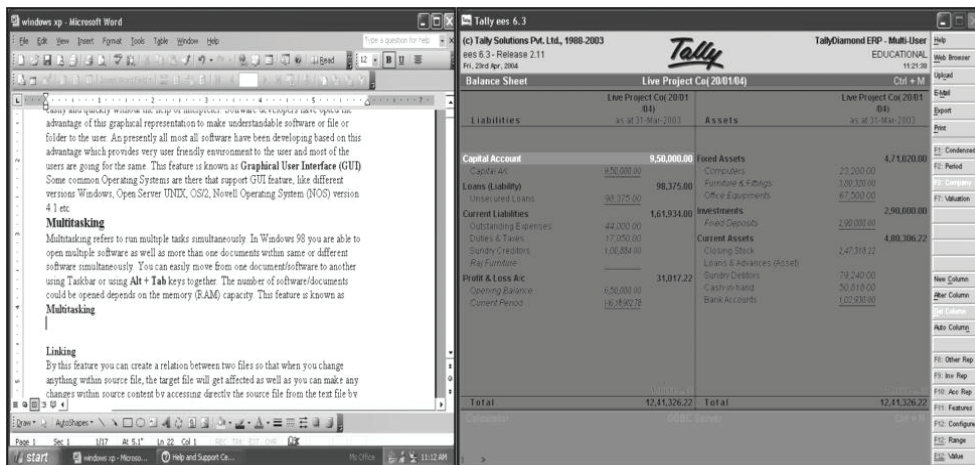
ਐਮਐਸਐਨ ਐਕਸਪਲੋਰਰ:- ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਵਿੱਚ ਐਮਐਸਐਨ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਸ਼ਾਮਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਤੁਹਾਡੇ ਕੋਲ ਆਈਐਸਪੀ ਨਹੀਂ ਹੈ, ਤੁਹਾਨੂੰ ਸ਼ਾਇਦ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਨਾਲ ਜੁੜਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

ਗਰਾਫੀਕਲ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ (ਜੀਯੂਆਈ)

ਅੱਜ-ਕੱਲ, ਤੁਸੀਂ ਹਰ ਜਗ੍ਹਾ ਹੋਰਡਿੰਗ, ਬੈਨਰ, ਪਾਰਕਿੰਗ ਹਦਾਇਤਾਂ, ਟ੍ਰੈਫਿਕ ਸਿਗਨਲ ਆਦਿ ਵਰਗੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਦੀ ਨੁਮਾਇੰਦਗੀ ਤਸਵੀਰਾਂ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦੇ ਹੋ। ਇਹ ਇਸ ਕਰਕੇ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਤਸਵੀਰਾਂ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਪੇਸ਼ਕਸ਼ਾਂ ਭਾਸ਼ਾ ਤੋਂ ਸੁਤੰਤਰ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ ਤਾਂ ਜੋ ਹਰ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਾ ਵਿਅਕਤੀ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਅਤੇ ਜਲਦੀ ਅਤੇ ਬਿਨਾਂ ਕਿਸੇ ਦੁਭਾਸ਼ੀਏ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਵਿਸ਼ੇ ਨੂੰ ਸਮਝ ਸਕੇ। ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਡਿਵੈਲਪਰਾਂ ਨੇ ਉਪਭੋਗਤਾ ਲਈ ਸਮਝਣਯੋਗ ਫਾਈਲ ਅਤੇ ਫੋਲਡਰ ਦੀ ਗਰਾਫੀਕਲ ਪੇਸ਼ਕਸ਼ ਚੁਣੀ ਹੈ। ਅੱਜ-ਕਲ ਸਾਰੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਇਸ ਲਾਭ ਦੇ ਆਧਾਰ ਤੇ ਬਣਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਉਪਭੋਗਤਾ ਲਈ ਬਹੁਤ ਉਪਭੋਗਤਾ-ਜਾਣੂ ਵਾਤਾਵਰਨ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਅਧਿਕਤਰ ਉਪਭੋਗਤਾ ਇਸ ਨੂੰ ਹੀ ਉਪਯੋਗ ਕਰਨ ਜਾ ਰਹੇ ਹਨ। ਇਸ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾ ਨੂੰ ਗਰਾਫੀਕਲ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ (ਜੀਯੂਆਈ) ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਕੁੱਝ ਆਮ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਜੀਯੂਆਈ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾ ਦਾ ਸਮਰਥਨ ਕਰਦੇ ਹਨ, ਵਿੰਡੋਜ਼ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਸੰਸਕਰਨ, ਓਪਨ ਸਰਵਰ ਯੂਨਿਕਸ, ਓਐਸ/2, ਨੇਵਲ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ (ਐਨਓਐਸ) ਸੰਸਕਰਨ 4.1 ਆਦਿ।

ਮਲਟੀਟਾਸਕਿੰਗ

ਇੱਕੋ ਸਮੇਂ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਕੰਮ ਕਰਨ ਨੂੰ ਮਲਟੀਟਾਸਕਿੰਗ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਵਿੱਚ ਤੁਸੀਂ ਇੱਕੋ ਸਮੇਂ ਕਈ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਅਤੇ ਇੱਕ ਜਾਂ ਵੱਖ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਡਾਕਿਊਮੈਂਟ ਚਲਾ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਤੁਸੀਂ ਟਾਸਕਬਾਰ ਜਾਂ ਅਲਟ (ALT)+ ਟੈਬ ਕੁੰਜੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਇੱਕ ਡਾਕਿਊਮੈਂਟ/ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਤੋਂ ਦੂਸਰੇ ਤੇ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਸਾਫਟਵੇਅਰ/ਡਾਕਿਊਮੈਂਟ ਦੀ ਸੰਖਿਆ ਮੈਮਰੀ ਸਮਰਥਾ (ਰੈਮ) ਤੇ ਨਿਰਭਰ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾ ਨੂੰ ਮਲਟੀਟਾਸਕਿੰਗ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ।



ਲਿੰਕਿੰਗ

ਇਸ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾ ਦੁਆਰਾ ਤੁਸੀਂ ਦੋ ਫਾਈਲਾਂ ਦੇ ਵਿੱਚ ਸਬੰਧ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਜੋ ਜਦੋਂ ਤੁਸੀਂ ਸੋਝ ਫਾਈਲ ਵਿੱਚ ਤਬਦੀਲੀ ਕਰਦੇ ਹੋ, ਟਾਰਗੇਟ ਫਾਈਲ ਪ੍ਰਭਾਵਿਤ ਹੋਵੇਗੀ ਅਤੇ ਤੁਸੀਂ ਟਾਰਗੇਟ ਏਰੀਆ ਤੇ ਡਬਲ-ਕਲਿੱਕ ਕਰਕੇ ਟੈਕਸਟ ਫਾਈਲ ਤੋਂ ਸਿੱਧਾ ਸੋਝ ਫਾਈਲ ਚਲਾ ਕੇ ਸੋਝ ਸਮੱਗਰੀ ਵਿੱਚ ਤਬਦੀਲੀ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਸੋਝ ਫਾਈਲ ਖੁੱਲ੍ਹ ਜਾਵੇਗੀ; ਤੁਸੀਂ ਜੋ ਵੀ ਤਬਦੀਲੀ ਕਰਦੇ ਹੋ ਉਸ ਨੂੰ ਅਸਲੀ ਸੋਝ ਫਾਈਲ ਵਿੱਚ ਸੇਵ ਕੀਤਾ ਜਾਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ, ਜਿਸਦਾ ਪ੍ਰਭਾਵ ਬਿਨਾਂ ਬਦਲੇ ਟਾਰਗੇਟ ਫਾਈਲ ਤੇ ਵੀ ਪਵੇਗਾ।

ਐਮਬੈਡਿੰਗ

ਜਿਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਾ ਨਾਮ ਹੈ, ਇਸ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਤੁਸੀਂ ਕਿਸੇ ਚੀਜ਼ ਦੀ ਨਕਲ ਟੈਕਸਟ ਡਾਕਿਊਮੈਂਟ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਪਰ ਅਸਲੀ ਸ਼੍ਰੇਣੀ ਫਾਈਲ ਨਾਲ ਅਜਿਹਾ ਕੋਈ ਸਬੰਧ ਨਹੀਂ ਹੋਵੇਗਾ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਤੁਸੀਂ ਜਦੋਂ ਸ਼੍ਰੇਣੀ ਫਾਈਲ ਵਿੱਚ ਤਬਦੀਲੀ ਕਰਦੇ ਹੋ, ਉਸਦਾ ਟਾਰਗੇਟ ਫਾਈਲ ਉੱਪਰ ਕੋਈ ਪ੍ਰਭਾਵ ਨਹੀਂ ਪਵੇਗਾ।

ਪਲੱਗ ਅਤੇ ਪਲੇ

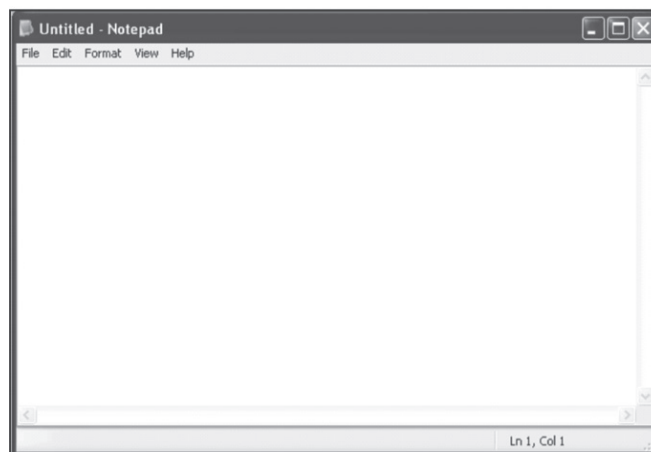
ਇਹ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਦੀ ਡਰਾਇਵ ਸੂਚੀ ਵਿੱਚੋਂ ਉਚਿਤ ਉਪਕਰਣ ਦੀ ਪੁਰਤੀ ਕਰਕੇ ਕਿਸੇ ਨਵੇਂ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਉਪਕਰਣ ਨੂੰ ਸੁਚਾਰੂ ਕਰਨ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਵਿੱਚ ਸਬੰਧਤ ਉਪਕਰਣ ਡਰਾਇਵਰ ਉੱਪਲਬਧ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ, ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਉਪਕਰਣ ਚਲਾਉਣ ਲਈ ਸਬੰਧਤ ਉਪਕਰਣ ਡਰਾਇਵਰ ਲਈ ਆਪਣੇ ਆਪ ਜਲਦੀ ਸੰਦੇਸ਼ ਦੇ ਦੇਵੇਗਾ। ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਦੀ ਇਸ ਅਨੋਖੀ ਕਿਰਿਆ ਨੂੰ ਪਲੱਗ ਅਤੇ ਪਲੇ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਕਿਰਿਆ ਨੂੰ ਚਲਾਉਣ ਲਈ, ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਹਿੱਸਾ ਜੋੜ ਦਿਉ ਅਤੇ ਪੀਸੀ ਚਲਾ ਲਓ। ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਤੁਰੰਤ ਪਲੱਗ ਅਤੇ ਪਲੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੁਆਰਾ ਨਵੇਂ ਹਿੱਸੇ ਦੀ ਜਾਂਚ ਕਰੇਗਾ। ਜੇਕਰ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਚਲਾਉਣ ਲਈ ਉਪਕਰਣ ਡਰਾਇਵਰ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨ ਵਿੱਚ ਅਸਮਰਥ ਹੁੰਦੀ ਹੈ, ਤੁਹਾਨੂੰ ਵਿਕ੍ਰੇਤਾ ਦੁਆਰਾ ਖਰੀਦਦਾਰੀ ਦੇ ਸਮੇਂ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕੀਤੀ ਸੀਡੀ ਦੁਆਰਾ ਉਪਕਰਣ ਡਰਾਇਵਰ ਦੀ ਪੁਰਤੀ ਬਾਹਰੀ ਤੌਰ ਤੇ ਕਰਨੀ ਹੋਵੇਗੀ। ਜੇਕਰ ਤੁਹਾਡਾ ਪੀਸੀ ਚੱਲ ਰਿਹਾ ਹੈ ਤੁਸੀਂ ਕੋਈ ਉਪਕਰਣ ਜੋੜ ਸਕਦੇ ਹੋ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਮੌਜੂਦ ਉਪਕਰਣ ਨੂੰ ਤਬਦੀਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ, ਜੋੜਨ ਦੇ ਨਾਲ ਹੀ ਪਲੱਗ ਅਤੇ ਪਲੇ ਤੁਰੰਤ ਆਪਣੇ ਆਪ ਚੱਲ ਪਵੇਗਾ। ਪਰ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਜੋੜਨਾ ਕੰਪਿਊਟਰ ਲਈ ਜ਼ੋਖਮ ਭਰਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਦਾ ਕੋਈ ਵੀ ਹਿੱਸਾ ਖਰਾਬ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਜੋੜਣ ਦੇ ਇਸ ਤਰੀਕੇ ਤੋਂ ਬਚਣਾ ਚੰਗਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਟੈਕਸਟ ਅਤੇ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਮੰਤਵ ਲਈ, ਵਿੰਡੋਜ਼ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨਾਂ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ:

1. ਨੋਟਪੈਡ (ਸਧਾਰਨ ਲੇਖਣ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ)
2. ਵਰਡਪੈਡ (ਛੋਟੇ ਡਾਕਿਊਮੈਂਟ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ)
3. ਪੇਂਟ (ਪੇਂਟਿੰਗ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ)

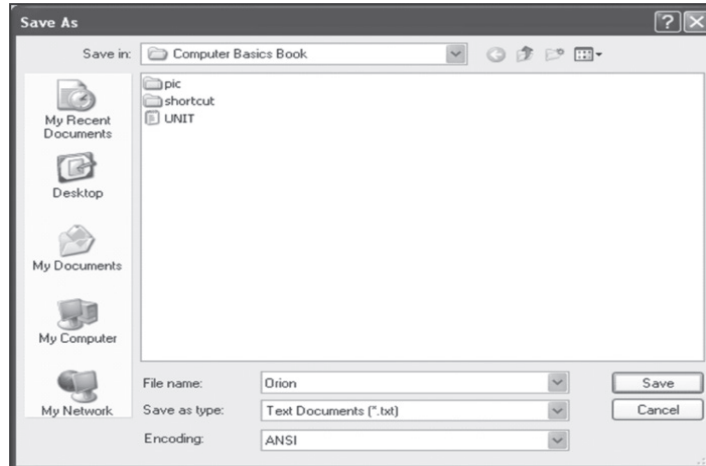
ਨੋਟਪੈਡ

ਨੋਟਪੈਡ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਦਾ ਮੂਲ ਵਰਡ ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ ਹੈ। ਇਹ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਦੀ ਇੰਸਟਾਲੇਸ਼ਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਉੱਪਲਬਧ ਹੋਵੇਗਾ। ਨੋਟਪੈਡ ਟੈਕਸਟ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਪਰ ਇਹ ਕਿਸੇ ਵੀ ਤਕਨੀਕੀ ਟੈਕਸਟ ਫਾਰਮੈਟਿੰਗ ਲਈ ਸਹਾਇਕ ਨਹੀਂ ਹੈ। ਨੋਟਪੈਡ ਦੁਆਰਾ ਤਿਆਰ ਕੀਤੀਆਂ ਫਾਈਲਾਂ ਨੂੰ ਟੈਕਸਟ ਫਾਈਲਾਂ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਨੋਟਪੈਡ ਦੀ ਮੂਲ ਐਕਸਟੈਂਸ਼ਨ . ਐਕਸਟੀ (.ext) ਹੈ। ਨੋਟਪੈਡ ਖੋਲ੍ਹਣ ਲਈ, ਸਟਾਰਟ ਮੈਨੂ>ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ> ਐਕਸੈਸਰੀਜ਼>ਨੋਟਪੈਡ ਤੇ ਜਾਉ। ਹੇਠ ਵਿੰਡੋ ਦਿਖਾਈ ਦਵੇਗੀ:



Computer Basics

ਇਸ ਵਿੰਡੋ ਵਿੱਚ ਟਾਇਟਲ ਬਾਰ ਟਾਇਟਲ ਬਾਰ, ਮੇਨੂ ਬਾਰ, ਸਕਰੋਲ ਬਾਰ ਅਤੇ ਟੈਕਸਟ ਖੇਤਰ। ਟੈਕਸਟ ਦੇ ਫਾਰਮੈਟ, ਐਡਿਟ ਮੇਨੂ>ਸੈੱਟ ਫੋਂਟ ਵਿਕਲਪ ਚੁਣੋ। ਇੱਥੇ, ਤੁਸੀਂ ਸਿਰਫ ਫੋਂਟ ਫੇਸ, ਫੋਂਟ ਸਾਈਜ਼ ਅਤੇ ਫੋਂਟ ਸਟਾਇਲ ਬਦਲਣ ਵਿੱਚ ਸਮਰਥ ਹੋ। ਨੋਟਪੈਡ ਵਿੱਚ ਕੋਈ ਰੁਲਰ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ, ਕਿਉਂਕਿ ਇਸ ਵਿੱਚ ਟੈਕਸਟ ਰੈਪਿੰਗ ਦਾ ਕੋਈ ਸੰਕਲਪ ਨਹੀਂ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਤੁਸੀਂ ਨਵੀਂ ਪੰਗਤੀ ਵਿੱਚ ਕੁੱਝ ਲਿਖਣਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਤੁਹਾਨੂੰ ਐਂਟਰ ਕੁੰਜੀ ਦੱਬਣੀ ਪਵੇਗੀ। ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰਨ ਲਈ, ਫਾਈਲ>ਸੇਵ> ਫਾਈਲ ਦਾ ਨਾਮ ਦਿਉ>ਸੇਵ ਤੇ ਜਾਉ।

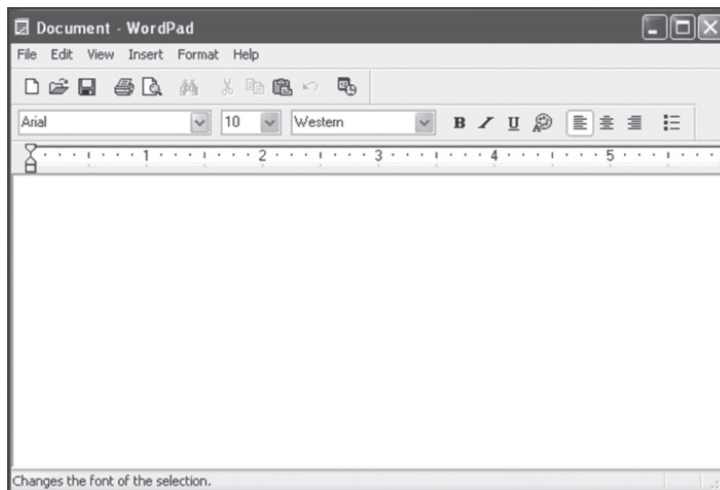


ਨੋਟਪੈਡ ਦੇ ਲਾਭ

ਜੇਕਰ ਤੁਹਾਡੀ ਮਸ਼ੀਨ ਤੇ ਐਮਐਸ-ਆਫਿਸ ਇੰਸਟਾਲ ਨਹੀਂ ਹੈ ਅਤੇ ਤੁਸੀਂ ਭਵਿੱਖ ਦੇ ਹਵਾਲੇ ਲਈ ਕੁੱਝ ਜ਼ਰੂਰੀ ਟੈਕਸਟ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਤੁਸੀਂ ਇਸ ਲਈ ਨੋਟਪੈਡ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀ ਫਾਈਲ ਐਮਐਸ-ਡੋਸ ਦੁਆਰਾ ਖੁੱਲ ਸਕਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਤੁਸੀਂ ਫਾਈਲ ਵਿੱਚ ਸਿੱਧਾ ਤਬਦੀਲੀ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਵਰਡਪੈਡ

ਵਰਡਪੈਡ ਛੋਟੇ ਡਾਕਿਊਮੈਂਟਾਂ ਇੱਕ ਟੈਕਸਟ ਐਡੀਟਰ ਹੈ। ਇਹ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਦਾ ਮੂਲ ਵਰਡ ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ ਹੈ। ਇਹ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਦੀ ਇੰਸਟਾਲੇਸ਼ਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਉੱਪਲਬਧ ਹੋਵੇਗਾ। ਇਹ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਡਾਕਿਊਮੈਂਟ ਦੇ ਅੰਦਰ ਰੱਖਣ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਜਿੱਥੇ ਤਬਦੀਲੀ, ਫਾਰਮੈਟਿੰਗ ਅਤੇ ਟੈਕਸਟ ਦੀ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਵੀ ਸੰਭਵ ਹੈ। ਵਰਡਪੈਡ ਫਾਈਲ ਦੀ ਸਐਕਸਟੈਂਸ਼ਨ **.ਡਬਲਿਊਆਰਆਈ (.wri)** ਹੈ। ਵਰਡਪੈਡ ਖੋਲ੍ਹਣ ਲਈ, ਸਟਾਰਟ ਮੇਨੂ > ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਜ਼ > ਐਕਸੈਸਰੀਜ਼ > ਵਰਡਪੈਡ ਤੇ ਜਾਉ। ਹੇਠ ਵਿੰਡੋ ਦਿਖਾਈ ਦਵੇਗੀ।



ਵਰਡਪੈਡ ਦੇ ਭਾਗ

1. ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ (Title Bar)
2. ਮੇਨੂ ਬਾਰ (Menu Bar)
3. ਸਟੈਂਡਰਡ ਟੂਲਬਾਰ (Standard Toolbar)
4. ਫਾਰਮੈਟਿੰਗ ਟੂਲਬਾਰ (Formatting Toolbar)
5. ਰੂਲਰ (Ruler)
6. ਡਾਕਿਊਮੈਂਟ ਏਰੀਆ (Document Area)
7. ਸਟੇਟਸ ਬਾਰ (Status Bar)

ਵਰਡਪੈਡ ਨਾਲ ਕੰਮ ਕਰਨਾ

ਵਰਡਪੈਡ ਦੇ ਲੋਡ ਹੋਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ, ਤੁਸੀਂ ਖਾਲੀ ਡਾਕਿਊਮੈਂਟ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰੋਗੇ। ਇੱਕ ਝਪਕਦੀ ਲੰਬਕਾਰੀ ਲਾਈਨ ਡਾਕਿਊਮੈਂਟ ਏਰੀਆ ਦੇ ਸ਼ੁਰੂ ਵਿੱਚ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦੀ ਹੈ, ਜਿਸ ਨੂੰ ਕਰਸਰ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਉਹ ਜਗ੍ਹਾ ਦਰਸਾਏਗੀ ਜਿੱਥੇ ਟੈਕਸਟ ਪਵੇਗਾ। ਤੁਸੀਂ ਕੀ-ਬੋਰਡ ਤੋਂ ਟੈਕਸਟ ਲਿਖਦੇ ਹੋ। ਕਿਸੇ ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਫਾਰਮੈਟ ਕਰਨ ਲਈ, ਮਾਊਸ ਡਰੈਗ ਕਰਕੇ ਵਿਸ਼ਾਵਸਤੂ ਚੁਣੋ ਫਿਰ ਫਾਰਮੈਟਿੰਗ ਟੂਲਬਾਰ ਜਾਂ ਫਾਰਮੈਟ ਮੇਨੂ ਤੇ ਜਾਓ। ਕਈ ਮੇਨੂ ਵਿਕਲਪ ਪੇਂਟ ਵਿੱਚ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਮੇਨੂ ਦੇ ਸਮਾਨ ਹੁੰਦੇ ਹਨ, ਪਰ ਕੁੱਝ ਨਵੇਂ ਮੇਨੂ ਵੀ ਸ਼ਾਮਲ ਹੋਏ ਹਨ, ਉਹ ਇੰਸਰਟ ਅਤੇ ਫਾਰਮੈਟ ਮੇਨੂ ਹਨ।

ਸੰਖੇਪ

- ਸੀਡੀ ਬਰਨਿੰਗ ਸਮਰੱਥਾ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਵਿੱਚ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਤੁਸੀਂ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਅਤੇ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਮੀਡੀਆ ਪਲੇਅਰ ਤੋਂ ਸੀਡੀ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹੋ।
- ਇਹ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਦੀ ਡਰਾਇਵ ਸੂਚੀ ਵਿੱਚੋਂ ਉਚਿਤ ਉਪਕਰਣ ਦੀ ਪੂਰਤੀ ਦੁਆਰਾ ਨਵਾਂ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਉਪਕਰਣ ਚਲਾਉਣ ਵਿੱਚ ਸਹਾਇਕ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਵਿੱਚ ਸਬੰਧੀ ਉਪਕਰਣ ਡਰਾਇਵਰ ਉੱਪਲਬਧ ਨਹੀਂ ਹੈ, ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਉਪਕਰਣ ਚਲਾਉਣ ਲਈ ਸਬੰਧੀ ਉਪਕਰਣ ਡਰਾਇਵਰ ਦੀ ਪੂਰਤੀ ਲਈ ਆਪਣੇ ਆਪ ਜਲਦੀ ਸੰਦੇਸ਼ ਦਵੇਗੀ।
- ਨੋਟਪੈਡ ਦੀ ਸਐਕਸਟੈਂਸ਼ਨ .ਐਕਸਟੀ (.xt) ਅਤੇ ਵਰਡਪੈਡ ਦੀ ਸਐਕਸਟੈਂਸ਼ਨ .ਡਬਲਿਊਆਰਆਈ (.wri) ਹੈ।

ਅਸਾਈਨਮੈਂਟ

1. ਹੇਠ ਪ੍ਰਸ਼ਨਾਂ ਦੇ ਜਵਾਬ ਦਿਉ:
 - i) ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਕੀ ਹੈ?
 - ii) ਮਲਟੀਟਾਸਕਿੰਗ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?
 - iii) ਇੰਬੈਡਿੰਗ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
 - iv) ਲਿੰਕਿੰਗ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
 - v) ਪਲੱਗ ਅਤੇ ਪਲੇ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
2. ਨੋਟਪੈਡ ਜਾਂ ਵਰਡਪੈਡ ਖੋਲੋ ਅਤੇ ਹੇਠਲੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਲਿਖੋ (ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ 3 ਵਾਰ) ਅਤੇ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਤੁਹਾਡੇ ਨਾਮ ਨਾਲ ਸੇਵ ਕਰੋ:

QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM
 Qwertyulopasdfghjklzxcvbnm
 AbCdEfGhIjKlMnOpQrStUvWxYz
 1234567890
 123 456 789 / * - . + (using numeric keyboard)
 @!~#\$%^&* () - = _ + / . , ' ; \ [] ? > < " : | { }

3. ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਕਿਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਾ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਹੈ?
4. ਤੁਸੀਂ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ ਵਿੱਚ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਹਮੇਸ਼ਾ ਲਈ ਡੀਲੀਟ ਕਿਵੇਂ ਕਰਦੇ ਹੋ?
5. ਡੈਸਕਟਾਪ ਵਿੱਚ ਕਿਹੜੇ ਭਾਗ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?
6. ਅਸੀਂ ਆਈਕਨ ਕਿਉਂ ਵਰਤਦੇ ਹਾਂ?
7. ਸ਼ੋਰਟਕਟ ਦਾ ਕੀ ਕੰਮ ਹੈ?
8. ਰੀਸਾਈਕਲ ਬਿਨ ਦੇ ਕੰਮ ਲਿਖੋ।
9. ਖੋਜ ਵਿਧੀ ਦੀ ਵੱਖ ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦਾ ਵਰਣਨ ਕਰੋ।
10. ਵਿਊਜ਼ ਦੀਆਂ ਵੱਖ ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦਾ ਜ਼ਿਕਰ ਕਰੋ।

ਅਧਿਆਇ 3

ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪੀ

ਉਦੇਸ਼:

- ਐਮਐਸ ਪੇਂਟ

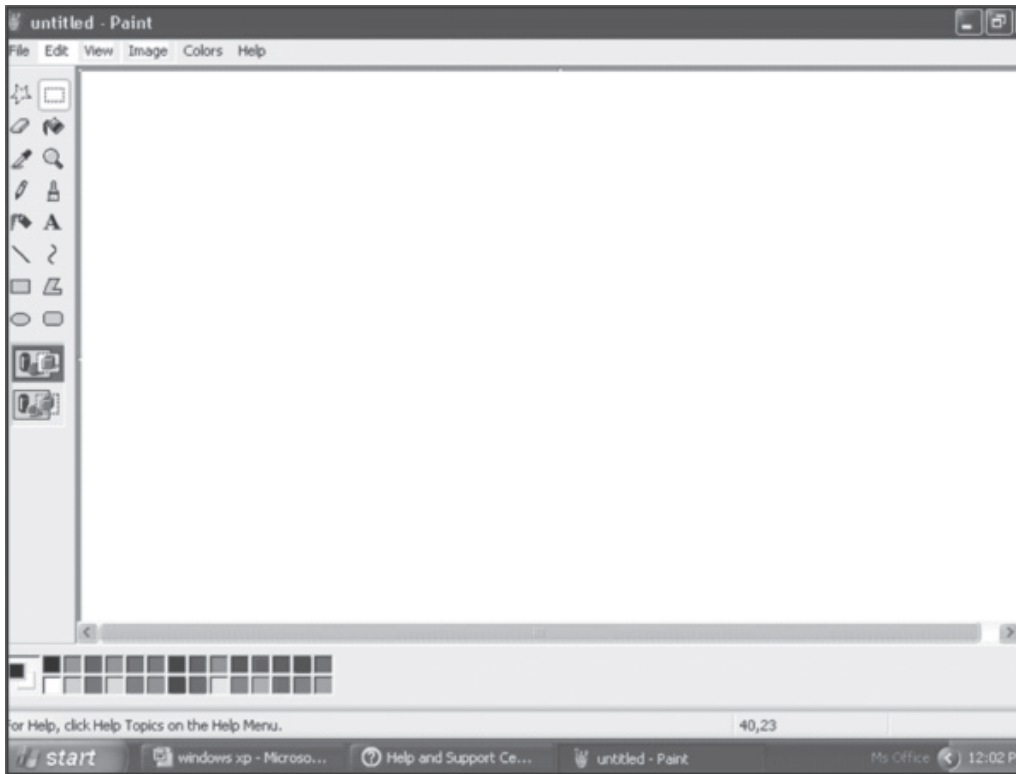
ਐਮਐਸ ਪੇਂਟ

ਐਮਐਸ-ਪੇਂਟ ਉਪਭੋਗਤਾ ਨੂੰ ਤਸਵੀਰਾਂ/ਵਸਤੂਆਂ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਸੇਵਾ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਪੇਂਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਤੁਸੀਂ ਤਸਵੀਰਾਂ ਨੂੰ ਬਣਾ, ਐਡਿਟ ਅਤੇ ਦੇਖ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਬਣਾਏ ਕਿਸੇ ਡਾਕਿਊਮੈਂਟ ਵਿੱਚ ਪੇਂਟ ਤਸਵੀਰ ਲਗਾ ਸਕਦੇ ਹੋ, ਜਾਂ ਇਸ ਨੂੰ ਡੈਸਕਟਾਪ ਬੈਕਗ੍ਰਾਊਂਡ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਵਰਤ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਤੁਸੀਂ ਪੇਂਟ ਨਾਲ ਸਕੈਨ ਕੀਤੀਆਂ ਤਸਵੀਰਾਂ ਨੂੰ ਦੇਖ ਅਤੇ ਐਡਿਟ ਵੀ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਪੇਂਟ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ

ਸਟਾਰਟ ਮੇਨੂ >ਆਲ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਜ਼ >ਐਕਸੈਸਰੀਜ਼> ਪੇਂਟ, ਪੇਂਟ ਵਿੰਡੋ ਦਿਖਾਈ ਦਵੇਗੀ।





ਟੂਲਬਾਕਸ ਦੇ ਟੂਲ

ਫ੍ਰੀ ਫੋਰਮ ਚੋਣ

ਇੱਕ ਤਸਵੀਰ ਦੇ ਗੈਰ-ਸਮਾਨ ਹਿੱਸਾ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰਨ ਲਈ, ਇਸ ਟੂਲ ਨੂੰ ਸਰਗਰਮ ਕਰੋ ਫਿਰ ਪੁਆਇੰਟਰ ਨੂੰ ਖੇਤਰ ਦੇ ਦੁਆਲੇ ਡਰੈਗ ਕਰੋ। ਤੁਸੀਂ ਬਾਕਸ ਦੇ ਬਾਹਰ ਕਲਿੱਕ ਕਰਕੇ ਚੋਣ ਬਾਕਸ ਨੂੰ ਹਟਾ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਚੋਣ

ਤਸਵੀਰ ਦੇ ਸਮਾਨ ਹਿੱਸੇ ਦੀ ਚੋਣ ਲਈ ਇਸ ਟੂਲ ਨੂੰ ਵਰਤੋਂ। ਟੂਲ ਚੁਣੇ ਅਤੇ ਡਰਾਇੰਗ ਦੇ ਖੇਤਰ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰਨ ਲਈ ਤਿਰਛਾ ਡਰੈਗ ਕਰੋ।

ਰਬੜ /ਰੰਗੀਨ ਰਬੜ

ਡਰਾਇੰਗ ਦਾ ਇੱਕ ਹਿੱਸਾ ਮਿਟਾਉਣ ਲਈ ਰਬੜ ਟੂਲ ਵਰਤੋਂ। ਟੂਲਬਾਕਸ ਦੇ ਹੇਠ ਰਬੜ ਦੇ ਆਕਾਰ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ। ਤੁਸੀਂ ਜਿੱਥੇ ਮਿਟਾਉਣਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ ਉੱਥੇ ਪੁਆਇੰਟਰ ਨੂੰ ਡਰੈਗ ਕਰੋ। ਚੁਣਿਆ ਹੋਇਆ ਬੈਕਗ੍ਰਾਊਂਡ ਰੰਗ ਦਰਸਾਏਗਾ ਕਿ ਰਬੜ ਕਿਹੜਾ ਰੰਗ ਪਿੱਛੇ ਛੱਡ ਗਈ। ਤੁਸੀਂ ਕਲਰਬਾਕਸ ਵਿੱਚ ਕਿਸੇ ਰੰਗ ਤੇ ਸੱਜੀ ਕਲਿੱਕ ਕਰਕੇ ਬੈਕਗ੍ਰਾਊਂਡ ਰੰਗ ਬਦਲ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਤੁਸੀਂ ਫੋਰਗ੍ਰਾਊਂਡ ਰੰਗ ਨੂੰ ਆਪਣੀ ਪਸੰਦ ਦੇ ਮਿਟਾਉਣ ਵਾਲੇ ਰੰਗ ਵਿੱਚ ਅਤੇ ਬੈਕਗ੍ਰਾਊਂਡ ਰੰਗ ਨੂੰ ਆਪਣੀ ਪਸੰਦ ਦੇ ਬਦਲੀ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਰੰਗ ਬਦਲ ਕੇ ਇੱਕ ਖਾਸ ਰੰਗ ਨੂੰ ਬਦਲ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਫਿਰ, ਜਦੋਂ ਤੁਸੀਂ ਰਬੜ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰਦੇ ਹੋ, ਤੁਸੀਂ ਰੰਗ ਬਦਲਣ ਲਈ ਸੱਜੀ ਕਲਿੱਕ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਤੁਸੀਂ ਅਨਭੂ ਮੇਨੂ ਵਿੱਚ ਅਨਭੂ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰਕੇ ਤਿੰਨ ਤਬਦੀਲੀਆਂ ਤੱਕ ਅਨਭੂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਫਿਲ ਕਲਰ

ਕਿਸੇ ਖੇਤਰ ਜਾਂ ਵਸਤੂ ਵਿੱਚ ਰੰਗ ਭਰਣ ਲਈ ਇਹ ਟੂਲ ਵਰਤੋਂ। ਮਾਊਸ ਪੁਆਇੰਟਰ ਨੂੰ ਖੇਤਰ ਜਾਂ ਵਸਤੂ ਵਿੱਚ ਕਿਸੇ ਵੀ ਜਗ੍ਹਾਂ ਤੇ ਰੱਖੋ, ਮੌਜੂਦਾ ਫ਼ੋਰਗ੍ਰਾਊਂਡ ਰੰਗ ਨਾਲ ਭਰਣ ਲਈ ਖੱਬੀ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ। ਜੇਕਰ ਆਕਾਰ ਵਿੱਚ ਕੋਈ ਤੋੜ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਰੰਗ ਬਾਕੀ ਦੇ ਡਰਾਇੰਗ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਫੈਲ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਤੁਸੀਂ ਵਿਊ ਮੈਨੂ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰਕੇ, ਜੁਮ ਤੇ ਪਵਾਇੰਟ ਕਰਕੇ ਲਾਰਜ ਸਾਈਜ਼ ਜਾਂ ਕਸਟਮ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰਕੇ ਟੁੱਟਵੀਂ ਜਗ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਦੇਖ ਜਾਂ ਬੰਦ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਮੂਲ ਬੈਕਗ੍ਰਾਊਂਡ ਅਤੇ ਫ਼ੋਰਗ੍ਰਾਊਂਡ ਰੰਗ ਕਲਰਬਾਕਸ ਦੇ ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦੇ ਹਨ।

ਆਈ ਡ੍ਰਾਪਰ

ਇੱਕ ਖੇਤਰ ਜਾਂ ਵਸਤੂ ਵਿੱਚੋਂ ਰੰਗ ਕਾਪੀ ਕਰਕੇ ਦੂਸਰੇ ਵਿੱਚ ਭਰਣ ਲਈ ਆਈ ਡ੍ਰਾਪਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ। ਫ਼ੋਰਗ੍ਰਾਊਂਡ ਰੰਗ ਚੁੱਕਣ ਲਈ ਖੱਬਾ ਬਟਨ ਅਤੇ ਬੈਕਗ੍ਰਾਊਂਡ ਰੰਗ ਚੁੱਕਣ ਲਈ ਸੱਜੇ ਬਟਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ।

ਜੁਮ

ਇਸ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਤੁਸੀਂ ਐਡਿਟ ਮੰਤਵ ਲਈ ਡਰਾਇੰਗ ਦੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਹਿੱਸੇ ਦਾ ਵਿਊ ਬਦਲ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਇਸ ਨੂੰ 800% ਤੱਕ ਵਧਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਟੂਲਬਾਕਸ ਦੇ ਹੇਠ ਜੁਮਿੰਗ ਦੀਆਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਦਰਾਂ ਦੀ ਇੱਕ ਸੂਚੀ ਦਿਖਾਈ ਦਵੇਗੀ ਜਿਵੇਂ ਕ੍ਰਮਵਾਰ 1x, 2x, 6x, 8x ਮਤਲਬ 100%, 200%, 600% ਅਤੇ 800% ।

ਪੈਂਸਿਲ

ਇੱਕ ਫ੍ਰੀ ਫੋਰਮ ਲਾਈਨ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਇਹ ਟੂਲ ਚੁਣੋ ਅਤੇ ਲਾਈਨ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਇਸ ਨੂੰ ਡਰੈਗ ਕਰੋ। ਫ਼ੋਰਗ੍ਰਾਊਂਡ ਅਤੇ ਬੈਕਗ੍ਰਾਊਂਡ ਰੰਗ ਵਿੱਚ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਖੱਬੇ ਅਤੇ ਸੱਜੇ ਬਟਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਬ੍ਰਸ਼

ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਮਾਪ ਦੀ ਡਰਾਇੰਗ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਇਸ ਟੂਲ ਸੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ। ਕੈਲਿਗ੍ਰਾਫੀ ਡਰਾਇੰਗ ਲਈ ਤੁਹਾਡੇ ਕੋਲ ਬ੍ਰਸ਼ ਮੋਟਾਈ ਅਤੇ ਆਕਾਰ ਬਦਲਣ ਦੀ ਸੁਵਿਧਾ ਹੋਵੇਗੀ। ਇਸ ਸੁਵਿਧਾ ਦਾ ਲਾਭ ਲੈਣ ਲਈ, ਇੱਕ ਛੋਟੇ ਬਾਕਸ ਤੋਂ ਬ੍ਰਸ਼ ਦਾ ਸਾਈਜ਼ ਅਤੇ ਆਕਾਰ ਚੁਣੋ, ਜੋ ਟੂਲਬਾਕਸ ਦੇ ਹੇਠ ਦਿਖਾਈ ਦੇਵੇਗਾ। ਕੋਈ ਚੀਜ਼ ਬਨਾਉਣ ਲਈ, ਟੂਲ ਚੁਣੋ ਅਤੇ ਲੋੜ ਅਨੁਸਾਰ ਮਾਊਸ ਪੁਆਇੰਟਰ ਡਰੈਗ ਕਰੋ।

ਏਅਰ ਬ੍ਰਸ਼

ਇਸ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਪ੍ਰੇ ਪੇਂਟਿੰਗ ਲਈ ਕਰੋ। ਤੁਸੀਂ ਟੂਲਬਾਕਸ ਦੇ ਹੇਠ ਸਾਈਜ਼ ਬਾਕਸ ਤੋਂ ਉਚਿਤ ਸਾਈਜ਼ ਚੁਣਕੇ ਸਪ੍ਰੇ ਸਾਈਜ਼ ਬਦਲਣ ਵਿੱਚ ਸਮਰਥ ਹੋ। ਵੱਡਾ ਸਾਈਜ਼ ਰੰਗ ਦੀ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ ਘਣਤਾ ਦਿੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਛੋਟਾ ਸਾਈਜ਼ ਜ਼ਿਆਦਾ ਘਣਤਾ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ਸਪ੍ਰੇ ਕਰਨ ਲਈ ਪੁਆਇੰਟਰ ਨੂੰ ਡਰੈਗ ਕਰੋ। ਫ਼ੋਰਗ੍ਰਾਊਂਡ ਅਤੇ ਬੈਕਗ੍ਰਾਊਂਡ ਰੰਗ ਵਿੱਚ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਖੱਬੇ ਅਤੇ ਸੱਜੇ ਬਟਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਟੈਕਸਟ

ਟੈਕਸਟ ਲਿਖਣ ਅਤੇ ਫਾਰਮੈਟ ਲਈ ਇਹ ਟੂਲ ਵਰਤੋਂ। ਟੂਲ ਚੁਣੋ ਅਤੇ ਟੈਕਸਟ ਫਰੇਮ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਇਸਨੂੰ ਡਰੈਗ ਕਰੋ। ਆਪਣੇ ਪਸੰਦ ਦੇ ਸਾਈਜ਼ ਲਈ ਪੁਆਇੰਟਰ ਨੂੰ ਤਿਰਛਾ ਡਰੈਗ ਕਰੋ। ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਫਾਰਮੈਟ ਕਰਨ ਲਈ ਟੈਕਸਟ ਟੂਲਬਾਰ ਤੁਰੰਤ ਸਕ੍ਰੀਨ ਤੇ ਆ ਜਾਵੇਗਾ। ਇਹ ਕਿਸੇ ਕਾਰਣ ਨਾਲ ਉੱਪਲਬਧ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ, ਇਸਨੂੰ ਚਲਾਉਣ ਲਈ ਵਿਊ ਮੈਨੂ>ਟੈਕਸਟ ਟੂਲਬਾਰ ਤੇ ਜਾਓ। ਟੈਕਸਟ ਟੂਲਬਾਰ ਵਿੱਚ ਫੋਂਟ ਵਿਕਲਪ ਹੁੰਦੇ ਹਨ, ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਚੁਣੋ ਗਏ ਟੈਕਸਟ ਦੇ ਸਾਈਜ਼, ਸਟਾਇਲ ਅਤੇ ਰੰਗ ਆਦਿ ਲਈ ਲਾਗੂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਟੈਕਸਟ ਫਰੇਮ ਡੇ ਵਿੱਚ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ, ਟੈਕਸਟ ਲਿਖੋ, ਅਤੇ ਫਿਰ ਜੇਕਰ ਲੋੜ ਪਵੇ ਤਾਂ ਇਸਨੂੰ ਫਾਰਮੈਟ ਕਰੋ। ਹਾਲਾਂਕਿ, ਜਦੋਂ ਟੈਕਸਟ ਟੂਲ ਚੁਣਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਤੁਸੀਂ ਸਿਰਫ ਟੈਕਸਟ ਪੇਸਟ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਤੁਸੀਂ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਨਹੀਂ ਪੇਸਟ ਕਰ ਸਕਦੇ।

ਲਾਈਨ

ਤੁਸੀਂ ਇਸ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਇੱਕ ਸਿੱਧੀ ਲਾਈਨ ਖਿੱਚਣ ਲਈ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਇੱਕ ਗੈਰ-ਟੁੱਟਵੀਂ ਲੇਟਵੀਂ, ਖੜ੍ਹਵੀਂ ਜਾਂ 45-ਡਿਗਰੀ ਦੀ ਤਿਰਛੀ ਲਾਈਨ ਖਿੱਚਣ ਲਈ ਮਾਊਸ ਪੁਆਇੰਟਰ ਨੂੰ ਡਰੈਗ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਸ਼ਿਫਟ ਕੁੰਜੀ ਦੱਬੀ ਰੱਖੋ। ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੀ ਲੋੜ ਅਨੁਸਾਰ ਲਾਈਨ ਦੀ ਮੋਟਾਈ ਵੀ ਬਦਲ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਕਰਵ

ਕਰਵ ਟੂਲ ਗੁਲਾਈ ਵਾਲੀ ਲਾਈਨ ਖਿੱਚਣ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਚਾਪ ਖਿੱਚਣ ਲਈ, ਪਹਿਲਾਂ ਸਿੱਧੀ ਲਾਈਨ ਖਿੱਚੋ, ਅਤੇ ਫਿਰ ਵਿੰਗ ਪਾਉਣ ਲਈ ਕਿਸੇ ਦਿਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਮਾਊਸ ਪੁਆਇੰਟਰ ਨੂੰ ਡਰੈਗ ਕਰੋ। ਹਰ ਚਾਪ ਵਿੱਚ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਇੱਕ ਵਿੰਗ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਪਰ ਇਹ ਦੋ ਤੋਂ ਵੱਧ ਨਹੀਂ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ।

ਚਤੁਰਭੁਜ

ਇਹ ਟੂਲ ਚਤੁਰਭੁਜ ਜਾਂ ਵਰਗ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਚਤੁਰਭੁਜ ਬਨਾਉਣ ਲਈ, ਟੂਲ ਚੁਣੋ ਅਤੇ ਇਸਨੂੰ ਤਿਰਛਾ ਡਰੈਗ ਕਰੋ। ਵਰਗ ਬਨਾਉਣ ਲਈ, ਮਾਊਸ ਪੁਆਇੰਟਰ ਨੂੰ ਡਰੈਗ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਸ਼ਿਫਟ ਕੁੰਜੀ ਦੱਬੀ ਰੱਖੋ। ਤੁਸੀਂ ਚਤੁਰਭੁਜ ਜਾਂ ਵਰਗ ਦੇ ਬਾਰਡਰ ਦੀ ਮੋਟਾਈ ਬਦਲ ਸਕਦੇ ਹੋ ਅਤੇ ਕੋਈ ਵੀ ਸਟਾਇਲ ਚੁਣ ਸਕਦੇ ਹੋ ਜਿਵੇਂ ਸਿਰਫ ਆਉਟਲਾਈਨ, ਫਿਲ ਵਿਦ ਆਉਟਲਾਈਨ ਜਾਂ ਸਿਰਫ ਫਿਲ। ਮੋਟਾਈ ਬਦਲਣ ਲਈ, ਲਾਈਨ ਜਾਂ ਚਾਪ ਨੂੰ ਚੁਣੋ ਫਿਰ ਡਰਾਈਂਗ ਵਿੱਚ ਉਹ ਹੀ ਮੋਟਾਈ ਲਈ ਚਤੁਰਭੁਜ ਚੁਣੋ। ਫ਼ੋਰਗ੍ਰਾਊਂਡ ਅਤੇ ਬੈਕਗ੍ਰਾਊਂਡ ਰੰਗ ਵਿੱਚ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਖੱਬੇ ਅਤੇ ਸੱਜੇ ਬਟਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਬਹੁਭੁਜ

ਇਹ ਟੂਲ ਦੋ ਤੋਂ ਵੱਧ ਭੁਜਾਵਾਂ ਵਾਲਾ ਇੱਕ ਬੰਦ ਖੇਤਰ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਬਹੁਭੁਜ ਬਨਾਉਣ ਲਈ, ਪੁਆਇੰਟਰ ਨੂੰ ਡਰੈਗ ਕਰੋ ਅਤੇ ਹਰ ਕੋਨੇ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ ਅਤੇ ਫਿਰ ਪੂਰਾ ਹੋਣ ਤੇ ਡਬਲ-ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ। ਸਿਰਫ 45-ਡਿਗਰੀ ਅਤੇ 90-ਡਿਗਰੀ ਦੇ ਕੋਣ ਲਈ, ਡਰੈਗ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਸ਼ਿਫਟ ਕੁੰਜੀ ਦੱਬੀ ਰੱਖੋ। ਟੂਲਬਾਕਸ ਡੇ ਹੇਠ ਫਿਲ ਸਟਾਇਲ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰਕੇ ਤੁਸੀਂ ਰੰਗ ਨਾਲ ਭਰਿਆ ਬਹੁਭੁਜ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਅੰਡਾਕਾਰ

ਇਸ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਤੁਸੀਂ ਇੱਕ ਗੋਲਾਕਾਰ ਜਾਂ ਅੰਡਾਕਾਰ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਟੂਲ ਚੁਣੋ ਅਤੇ ਪੁਆਇੰਟਰ ਨੂੰ ਤਿਰਛਾ ਡਰੈਗ ਕਰੋ। ਇਕ ਮੁਕੰਮਲ ਚੱਕਰ ਬਨਾਉਣ ਲਈ, ਡਰੈਗ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਸ਼ਿਫਟ ਕੁੰਜੀ ਦੱਬੀ ਰੱਖੋ। ਟੂਲਬਾਕਸ ਡੇ ਹੇਠ ਫਿਲ ਸਟਾਇਲ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰਕੇ ਤੁਸੀਂ ਰੰਗ ਨਾਲ ਭਰਿਆ ਗੋਲਾਕਾਰ ਜਾਂ ਅੰਡਾਕਾਰ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਲਾਈਨ ਦਾ ਰੰਗ ਬਦਲਣ ਲਈ ਕਲਰਬਾਕਸ ਵਿੱਚ ਨਵਾਂ ਰੰਗ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ, ਜਾਂ ਫਿਲ ਰੰਗ ਨੂੰ ਬਦਲਣ ਲਈ ਨਵੇਂ ਰੰਗ ਤੇ ਸੱਜੀ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

ਗੋਲ ਆਇਤਕਾਰ

ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਚਤੁਰਭੁਜ ਟੂਲ ਦੇ ਸਮਾਨ ਹੈ। ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਤੌਰ ਤੇ, ਇਹ ਚਤੁਰਭੁਜ ਨੂੰ ਗੋਲ ਕਾਰਨਰ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਮੇਨੂ

ਪੇਂਟ ਫਾਈਲ ਵਿੱਚ ਤਬਦੀਲੀ ਕਰਨ ਲਈ ਪੇਂਟ ਜਾਂ ਪੇਂਟਬ੍ਰਸ਼ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਵਿਕਲਪਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਮੇਨੂ ਆਪਣੇ ਕਾਰਜਾਂ ਦੇ ਆਧਾਰ ਤੇ ਸ਼੍ਰੇਣੀਬੱਧ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹਨ। ਫਾਈਲ ਵਿੱਚ ਤਬਦੀਲੀ ਲਈ ਤੁਹਾਡੇ ਕੋਲ ਫਾਈਲ ਮੇਨੂ ਹੈ, ਉੱਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਡਰਾਈਂਗ ਤਬਦੀਲੀ ਲਈ ਤੁਹਾਨੂੰ ਐਡਿਟ ਮੇਨੂ ਆਦਿ ਨਾਲ ਕੰਮ ਕਰਨਾ ਪਵੇਗਾ। ਇਹ ਇਕੱਠੇ ਛੇ ਮੇਨੂ ਦਾ ਸਮਰਥਨ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਜਿਵੇਂ ਫਾਈਲ, ਐਡਿਟ, ਵਿਊ, ਚਿੱਤਰ, ਰੰਗ ਅਤੇ ਸਹਾਇਤਾ।

ਫਾਈਲ ਮੇਨੂ ਇਸ ਮੇਨੂ ਵਿੱਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਫਾਈਲ ਓਪਰੇਸ਼ਨ ਵਿਕਲਪ ਹਨ।

ਨਿਊ

ਇਹ ਵਿਕਲਪ ਪੇਂਟ ਵਿੱਚ ਨਵੀਂ ਫਾਈਲ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਤੁਸੀਂ ਕਿਸੇ ਫਾਈਲ ਨਾਲ ਕੰਮ ਕਰ ਰਹੇ ਹੋ ਅਤੇ ਤੁਸੀਂ ਇਹ ਵਿਕਲਪ ਚੁਣਿਆ ਹੈ, ਇਹ ਤੁਰੰਤ ਪੁਛੇਗਾ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਇਸ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰਨਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ ਜਾਂ ਨਹੀਂ ਜੇਕਰ ਫਾਈਲ ਸੇਵ ਨਹੀਂ ਹੈ, ਨਹੀਂ ਤਾਂ ਇਹ ਸਿੱਧ ਨਵੀਂ ਫਾਈਲ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰੇਗਾ। ਇਸ ਵਿਕਲਪ ਲਈ ਸ਼ੋਰਟਕਟ **Ctrl + N** ਹੈ।

ਓਪਨ

ਇਹ ਵਿਕਲਪ ਪੇਂਟ ਦੀ ਮੌਜੂਦਾ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਖੋਲ੍ਹਣ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਤੁਸੀਂ ਕਿਸੇ ਫਾਈਲ ਨਾਲ ਕੰਮ ਕਰ ਰਹੇ ਹੋ, ਲੋੜੀਂਦੀ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਖੋਲ੍ਹਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ, ਇਹ ਤੁਹਾਨੂੰ ਪੁਛੇਗਾ ਕਿ ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਮੌਜੂਦਾ ਫਾਈਲ ਵਿੱਚ ਕੀਤੀ ਤਬਦੀਲੀ ਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰਨਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ ਜਾਂ ਨਹੀਂ, ਪੁਸ਼ਟੀ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਇਹ ਮੌਜੂਦਾ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਬੰਦ ਕਰਕੇ ਲੋੜੀਂਦੀ ਫਾਈਲ ਖੋਲ ਦੇਵੇਗਾ। ਇਸ ਵਿਕਲਪ ਲਈ ਸ਼ੋਰਟਕਟ **Ctrl + O** ਹੈ।

ਸੇਵ

ਇਹ ਕਿਸੇ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਹਮੇਸ਼ਾ ਲਈ ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ, ਫਲੋਪੀ ਡਿਸਕ ਜਾਂ ਕੋਪੈਕਟ ਡਿਸਕ ਤੇ ਸੇਵ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਤੁਸੀਂ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਪਹਿਲੀ ਵਾਰ ਸੇਵ ਕਰ ਰਹੇ ਹੋ, ਤੁਹਾਨੂੰ ਸੇਵ ਐਸ ਡਾਇਲਾੱਗ ਬਾਕਸ ਦਿਖਾਈ ਦੇਵੇਗਾ ਜੋ ਫਾਈਲ ਦਾ ਨਾਮ ਪੁਛੇਗਾ। ਪਰ ਜੇਕਰ ਫਾਈਲ ਪਹਿਲਾਂ ਹੀ ਕਿਸੇ ਨਾਮ ਤੋਂ ਸੇਵ ਹੈ, ਇਹ ਕਿਸੇ ਹੋਰ ਨਾਮ ਲਈ ਨਹੀਂ ਪੁਛੇਗਾ, ਨਵੀਂ ਤਬਦੀਲੀਆਂ ਉੱਤੇ ਨਾਮ ਵਾਲੀ ਫਾਈਲ ਵਿੱਚ ਹੋਣਗੀਆਂ। ਪੇਂਟ ਦੀ ਮੂਲ ਦੀ ਐਕਸਟੈਂਸ਼ਨ .bmp ਹੈ, ਜੋ ਫਾਈਲ ਡੇ ਨਾਮ ਨਾਲ ਆਪਣੇ ਆਪ ਜੁੜ ਜਾਵੇਗਾ। ਇਸ ਵਿਕਲਪ ਲਈ ਸ਼ੋਰਟਕਟ

Ctrl + SS ਹੈ।

ਸੇਵ ਐਸ

ਇਹ ਵਿਕਲਪ ਵੀ ਇੱਕ ਨਵੀਂ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰਨ ਲਈ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਮੌਜੂਦਾ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਇੱਕ ਨਵੇਂ ਨਾਮ ਨਾਲ ਸੇਵ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਮੌਜੂਦਾ ਫਾਈਲ ਵਿੱਚ ਤਬਦੀਲੀਆਂ ਨੂੰ ਕਿਸੇ ਨਵੇਂ ਨਾਮ ਨਾਲ ਸੇਵ ਕਰਨ ਲਈ ਇਹ ਵਿਕਲਪ ਚੁਣੋ ਜੋ ਤੁਹਾਨੂੰ ਨਵਾਂ ਨਾਮ ਦੇਣ ਲਈ ਯੋਗ ਬਣਾਏਗਾ।

ਪ੍ਰਿੰਟ ਪਰੀਵਿਊ

ਇਹ ਵਿਕਲਪ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਇੱਕ ਵਿਊ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਜੋ ਤੁਸੀਂ ਇਹ ਜਾਣ ਸਕੋ ਕਿ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਤੋਂ ਅੰਤਮ ਆਉਟਪੁੱਟ ਕੀ ਹੋਵੇਗੀ।

ਪੇਜ ਸੈੱਟਪ

ਇਸ ਵਿਕਲਪ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਤੁਸੀਂ ਡਾਕਿਊਮੈਂਟ ਦਾ ਸਾਈਜ਼ ਬਦਲ ਸਕਦੇ ਹੋ, ਡਾਕਿਊਮੈਂਟ ਤੇ ਵਿਸ਼ੇ ਸੂਚੀ ਦੇ ਉਚਿਤ ਪ੍ਰਬੰਧਨ ਲਈ ਦਿਸ਼ਾਮਾਨ ਅਤੇ ਮਾਰਜਿਨ ਵੀ ਸੈੱਟ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ, ਪ੍ਰਬੰਧਨ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਪ੍ਰਿੰਟਆਉਟ ਵੀ ਉਚਿਤ ਹੋਵੇਗਾ।

ਪ੍ਰਿੰਟ

ਇਹ ਵਿਕਲਪ ਮੌਜੂਦਾ ਖੁਲੇ ਡਾਕਿਊਮੈਂਟ ਦੀ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਤੋਂ ਹਾਰਡ ਕਾਪੀ ਜਾਂ ਪ੍ਰਿੰਟਆਉਟ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਤੁਹਾਨੂੰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਡਾਇਲਾੱਗ ਬਾਕਸ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰੇਗਾ ਜਿੱਥੇ ਤੁਹਾਨੂੰ ਉਚਿਤ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਨਾਮ, ਕਾਪੀ ਦੀ ਸੰਖਿਆ, ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਲਈ ਪੇਪਰ ਸੀਮਾ, ਪੇਪਰ ਸੈੱਟਿੰਗ ਆਦਿ ਕਰਨੀ ਪਵੇਗੀ। ਇਸ ਵਿਕਲਪ ਲਈ ਸ਼ੋਰਟਕਟ **Ctrl + P** ਹੈ।

ਐਕਜ਼ਿਟ

ਇਹ ਵਿਕਲਪ ਪੇਂਟ ਬੰਦ ਕਰਨ ਵਿੱਚ ਤੁਹਾਡੀ ਮਦਦ ਕਰੇਗਾ। ਜੇਕਰ ਤੁਸੀਂ ਕਿਸੇ ਫਾਈਲ ਨਾਲ ਕੰਮ ਕਰ ਰਹੇ ਹੋ ਅਤੇ ਇਹ ਵਿਕਲਪ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰਦੇ ਹੋ, ਇਹ ਸੇਵ ਕਰਨ ਲਈ ਤੁਹਾਡੇ ਤੋਂ ਪੁਸ਼ਟੀਕਰਣ ਦੀ ਮੰਗ ਕਰੇਗਾ ਅਤੇ ਜੇਕਰ ਤੁਸੀਂ "ਹਾਂ" ਚੁਣਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਪੇਂਟ ਬੰਦ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ। ਇਸ ਵਿਕਲਪ ਲਈ ਸ਼ੋਰਟਕਟ **Alt + F4** ਹੈ।

ਐਡਿਟ ਮੈਨੂ

ਇਸ ਮੈਨੂ ਵਿੱਚ ਡਰਾਇੰਗ ਵਿੱਚ ਤਬਦੀਲੀ ਕਰਨ ਡੇ ਕਈ ਵਿਕਲਪ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।

ਅਨਡੂ

ਇਹ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾ ਉਪਭੋਗਤਾ ਨੂੰ ਪਿਛਲਾ ਓਪਰੇਸ਼ਨ ਰੱਦ ਕਰਨ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਕਲਪ ਲਈ ਸ਼ੋਰਟਕਟ **Ctrl + Z** ਹੈ।

ਰਿਪੀਟ

ਇਹ ਵਿਕਲਪ ਉਪਭੋਗਤਾ ਨੂੰ ਪਿਛਲਾ ਓਪਰੇਸ਼ਨ ਰੱਦ ਕਰਨ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਭਾਵ ਜੇਕਰ ਤੁਸੀਂ ਅਨਡੂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਕੋਈ ਓਪਰੇਸ਼ਨ ਰੱਦ ਕੀਤਾ ਹੈ ਅਤੇ ਤੁਰੰਤ ਡਾਕਿਊਮੈਂਟ ਤੇ ਪ੍ਰਭਾਵ ਦੇ ਰੱਦੀਕਰਨ ਨੂੰ ਰੱਦ ਕਰਨਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ, ਤਾਂ ਤੁਹਾਨੂੰ ਰੱਦੀਕਰਨ ਨੂੰ ਰੱਦ ਕਰਨ ਲਈ ਰਿਪੀਟ ਕਮਾਂਡ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਅਨਡੂ ਵਿਕਲਪ ਤੇ ਨਿਰਭਰ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਜੇਕਰ ਤੁਸੀਂ ਲਗਾਤਾਰ ਦੋ ਵਾਰ ਅਨਡੂ ਵਿਕਲਪ ਦਾ ਉਪਯੋਗ ਕੀਤਾ ਹੈ, ਰਿਪੀਟ ਵਿਕਲਪ ਵੀ ਦੋ ਵਾਰ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਕਲਪ ਲਈ ਸ਼ੋਰਟਕਟ **F4** ਹੈ।

ਕਟ

ਇਹ ਡਰਾਇੰਗ ਦਾ ਕੋਈ ਚੁਣਿਆ ਹਿੱਸਾ ਹਟਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਕਲਪ ਲਈ ਸ਼ੋਰਟਕਟ **Ctrl + X** ਹੈ।

ਕਾਪੀ

ਇਹ ਵਿਕਲਪ ਡਰਾਇੰਗ ਖੇਤਰ ਤੋਂ ਚੋਣ ਦੀ ਕਾਪੀ ਭੇਜਣ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਕਲਪ ਲਈ ਸ਼ੋਰਟਕਟ **Ctrl + C** ਹੈ।

ਪੇਸਟ

ਇਹ ਵਿਕਲਪ ਕਲਿਪਬੋਰਡ ਦੀ ਵਿਸ਼ੇ ਸੂਚੀ ਨੂੰ ਡਾਕਿਊਮੈਂਟ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਦੁਬਾਰਾ ਲਿਆਉਣ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਤੁਸੀਂ ਜਦੋਂ ਵੀ ਕਟ ਜਾਂ ਕਾਪੀ ਵਿਕਲਪ ਦੁਆਰਾ ਕੋਈ ਚੀਜ਼ ਕਲਿਪਬੋਰਡ ਤੇ ਭੇਜਦੇ ਹੋ, ਇਹ ਸਿਰਫ ਨਵੀਂ ਵਿਸ਼ੇ ਸੂਚੀ ਰਖੇਗਾ ਅਤੇ ਪਿਛਲੀ ਵਿਸ਼ੇ ਸੂਚੀ ਨਵੀਂ ਨਾਲ ਉੱਪਰ ਲਿਖਿਆ ਜਾਵੇਗਾ। ਇਸ ਵਿਕਲਪ ਲਈ ਸ਼ੋਰਟਕਟ **Ctrl + V** ਹੈ।

