

3. Mit Dateien arbeiten

Übungsbeispiel

Nachdem Sie gelernt haben, Programme zu starten, werden Sie in diesem Kapitel ein Programm benutzen, um Dateien zu erstellen. Sie werden lernen, einen Text zu schreiben und zu speichern. Dann werden Sie eine Datei öffnen, Änderungen durchführen und erneut speichern. Spezielle Varianten des Speicherns werden in diesem Kapitel auch erörtert.

Lernziele

- Eine Datei erstellen und speichern
- Eine Datei öffnen und verändern
- Eine Datei unter einem anderen Namen speichern
- Eine Datei an einem anderen Ort speichern

Schritt für Schritt

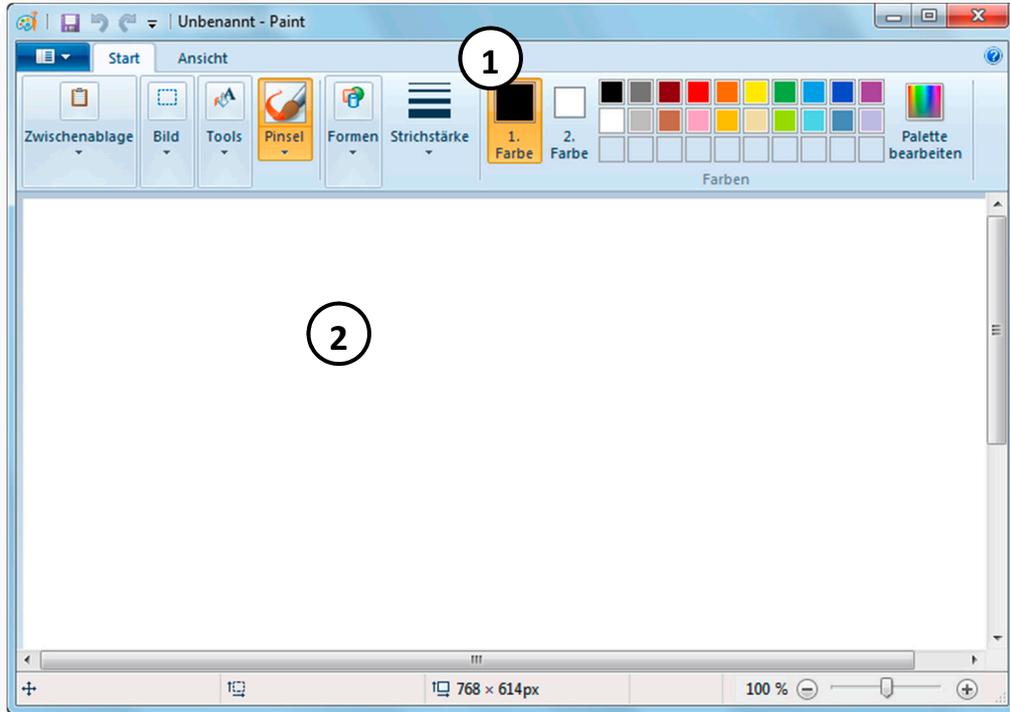
Datei ist der Überbegriff für eine gleichartige Ansammlung von Daten, die gemeinsam abgelegt werden. Sie haben in diesem Zusammenhang auch sicher schon den Ausdruck **Dokumente** gehört – das ist ein Ausdruck, der für Dateien verwendet wird, die mithilfe eines Anwendungsprogramms erstellt, bearbeitet und gespeichert werden (Briefe, Bilder usw.).

Eine Datei erstellen und speichern

Schritt 1

Starten Sie **Paint** mit  | ALLE PROGRAMME | ZUBEHÖR | PAINT.

Microsoft Paint ist ein einfaches Grafikprogramm, mit dem Sie selbst Bilder zeichnen können.



Titelleiste, **Fensterschaltflächen**, und **Bildlaufleisten** kennen Sie bereits aus dem letzten Kapitel (Seite 21).

① **Menüband** (oder **Multifunktionsleiste**) mit Schaltflächen zum Auswählen der Werkzeuge und Farben

② **Arbeitsbereich**, in dem Sie Ihr Bild zeichnen



Je kleiner Ihr Programmfenster ist, umso weniger Schaltflächen werden im Menüband angezeigt, weil die Befehle zu Gruppen zusammengefasst werden. Arbeiten Sie daher im Vollbild!



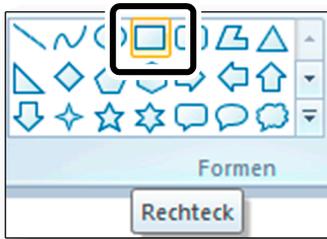
Zusammengefasste Befehlsgruppen im Normalbild



Befehlsgruppen mit einzelnen Schaltflächen im Vollbild

Das Menüband stellt Stift, Pinsel oder geometrische Formen wie Rechteck und Ellipse zur Verfügung.

Schritt 2



Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf eine Schaltfläche und Sie erhalten eine Quickinfo zum Werkzeug.

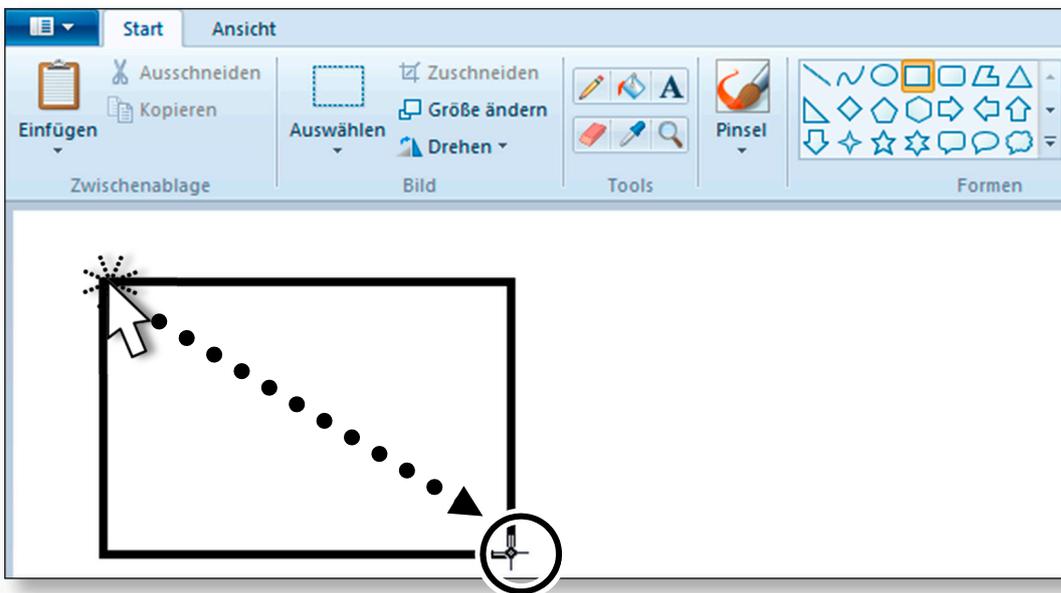
Um ein **Rechteck** zu zeichnen, klicken Sie einmal auf die Schaltfläche und bewegen dann den Mauszeiger auf Ihren Arbeitsbereich ohne zu klicken. Der Mauszeiger verändert je nach Werkzeug sein Aussehen.

Schritt 3



Wenn Sie an der gewünschten Stelle auf dem Arbeitsbereich gelandet sind, klicken Sie und halten die linke Maustaste gedrückt. Erzeugen Sie ein Rechteck, indem Sie mit gedrückter Maustaste die gewünschte Form und Größe ziehen.

Schritt 4

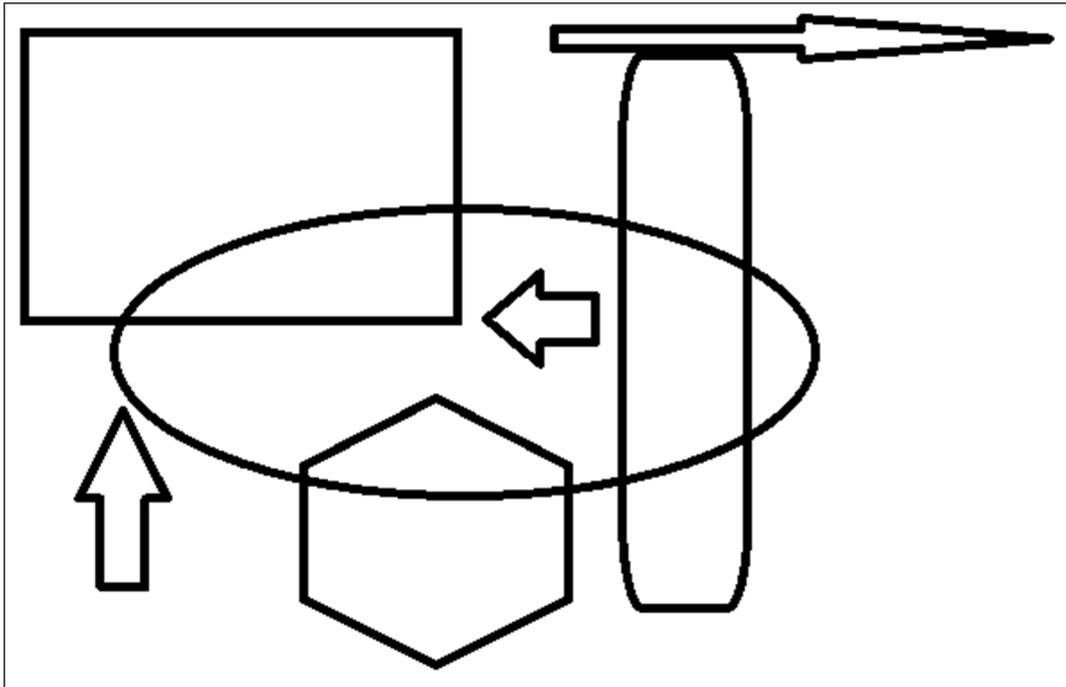


Hat das Objekt die gewünschte Größe, dann lassen Sie die Maustaste los.

Schritt 5

Erzeugen Sie auf diese Weise noch ein paar geometrische Formen.

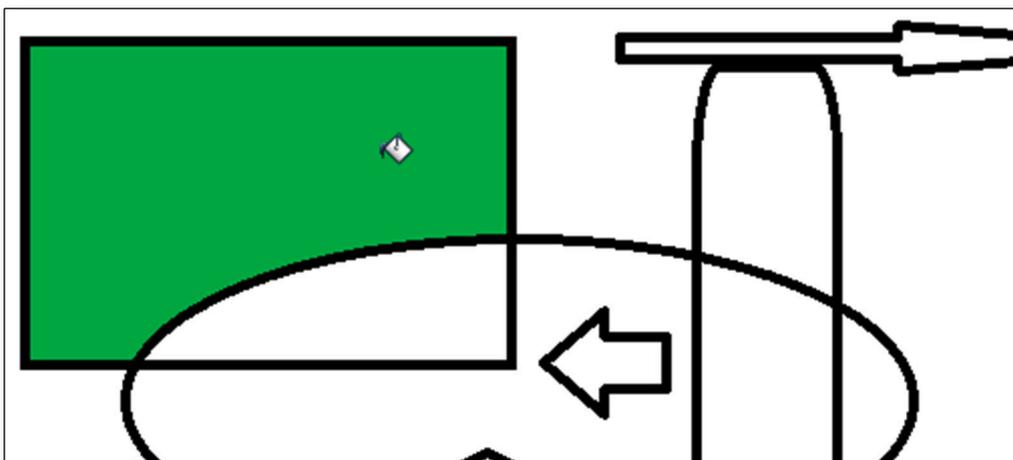
Schritt 6



Schritt 7 Klicken Sie nun auf den Farbfüller  und dann in der **Farbpalette** auf eine Farbe, damit wir für einen Farbanstrich sorgen können.

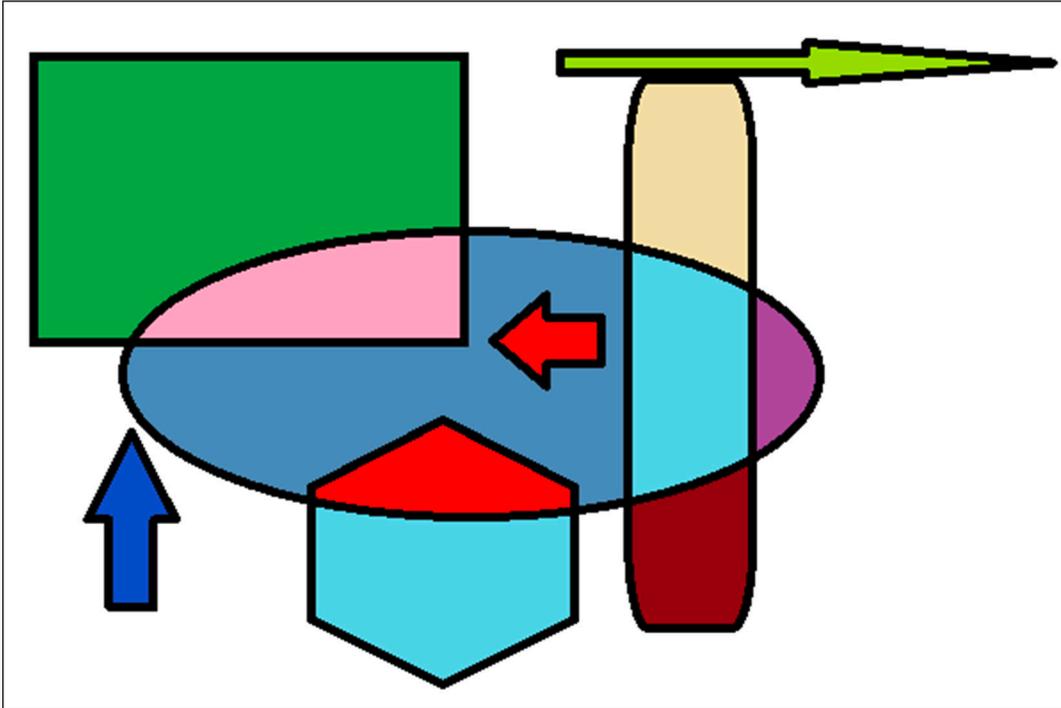


Schritt 8 Klicken Sie mit dem veränderten Mauszeiger auf Ihr Bild – ein von Linien begrenzter Bereich wird eingefärbt.



Färben Sie auf diese Weise Ihr Bild mit verschiedenen Farben ein.

Fertig:



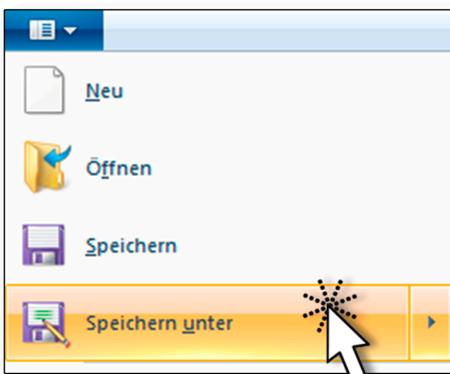
Nachdem Sie die Arbeiten fürs Erste abgeschlossen haben, sollten Sie die Datei speichern. Diese Aktion ist wichtig, da die Datei sonst verworfen wird.

Solange Ihre Windows-Sitzung aufrecht ist und die Datei geöffnet bleibt, wird das gezeichnete Bild im Arbeitsspeicher aufbewahrt. Wenn Sie Ihre Windows-Sitzung aber beenden, wird der Arbeitsspeicher geleert. Beim Speichern legen Sie Ihre Datei auf einem dauerhaften Speichermedium wie der Festplatte ab.



Klicken Sie auf die MENÜSCHALTFLÄCHE  und dann auf SPEICHERN UNTER. Ein Dialogfenster wird geöffnet.

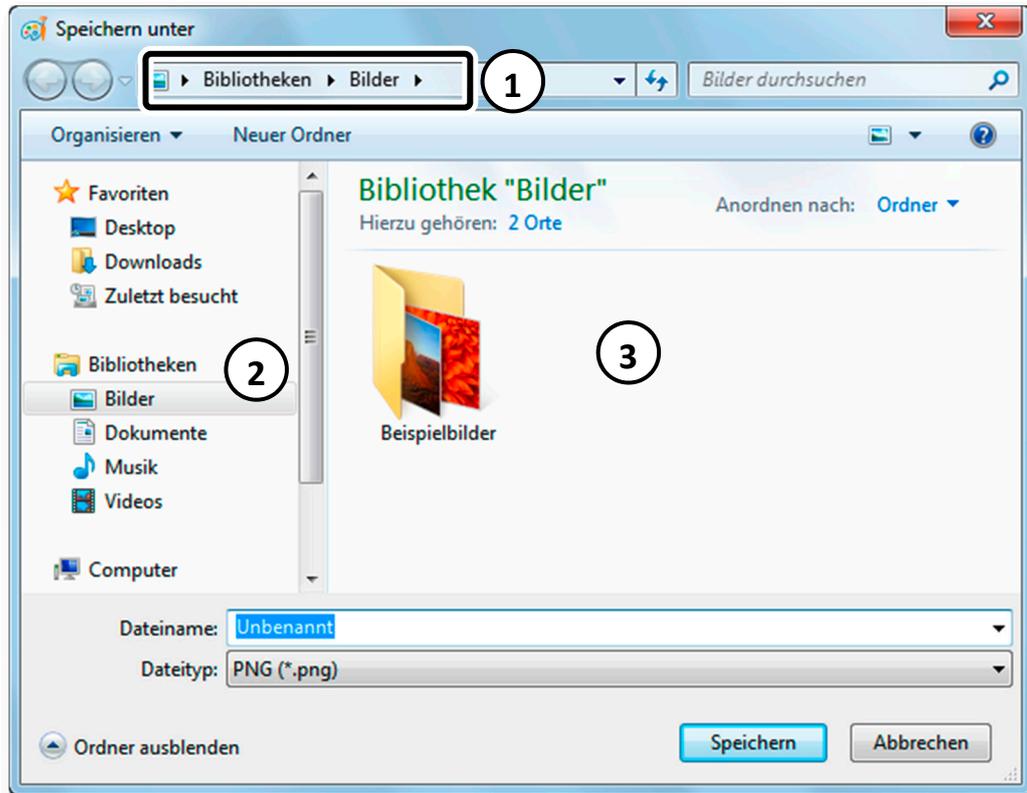
Schritt 9



Beachten Sie, dass zwei Befehle zum Speichern zur Verfügung stehen, beim ersten Speichern einer Datei (allerdings nur dann) führen beide zum gleichen Ergebnis:



Windows führt Sie in die Bibliothek **BILDER**.



- 1 Die **Adressleiste** zeigt den momentan gewählten Speicherort
- 2 **Navigationsbereich** mit Linkfavoriten und Bibliotheken
- 3 **Inhaltsbereich** mit dem Inhalt des Speicherortes

Schritt 10

1. **Dateiname: Sie sollten einen eindeutigen Namen vergeben!**

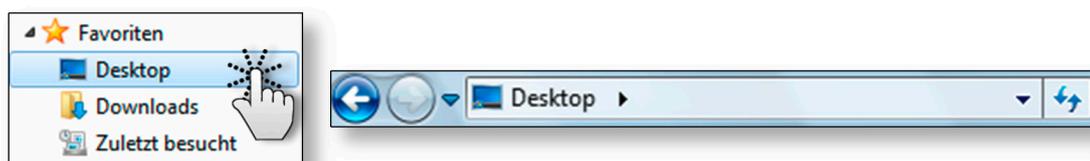
Die Zeichen im Eingabefeld für den Namen sind bereits markiert. Sie können einen neuen Namen eintragen, der Text wird überschrieben.



Folgende Zeichen sind verboten: `\ / : * ? " < > |`

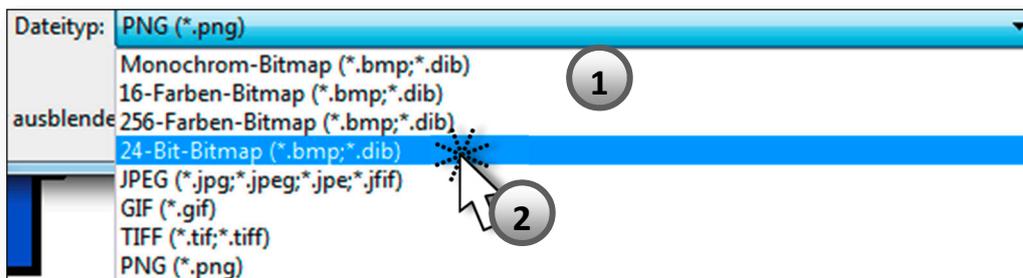
2. **Speicherort: Wo soll die Datei abgelegt werden?**

Klicken Sie dazu in den Linkfavoriten auf **DESKTOP**. Der neue Speicherort wird gleich in der Adressleiste angezeigt.



3. Dateityp: Was für eine Art Bild soll es sein?

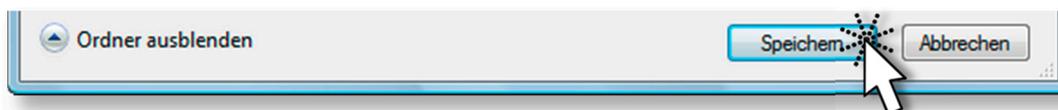
Paint kann Bilder in den zur Auswahl angebotenen Formaten erstellen und bearbeiten. Ändern Sie den vorgeschlagenen Typ PNG auf 24-BIT-BITMAP.



Den Typ müssen Sie allerdings nur in Ausnahmefällen ändern.

Speichern Sie Ihr Bild jetzt mit diesen Eingaben.

Schritt 11



Schließen Sie die Datei und betrachten Sie Ihr Ergebnis auf dem Desktop. Sie haben ein Bild erstellt.



Eine Datei öffnen und verändern

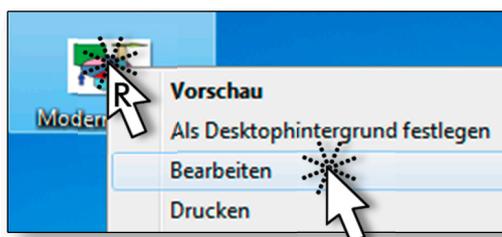
- **Öffnen mit Doppelklick**

Schritt 12

Klicken Sie doppelt auf das Symbol des Bildes auf dem Desktop. Die Windows Bildanzeige wird geöffnet und Sie können das Bild betrachten.

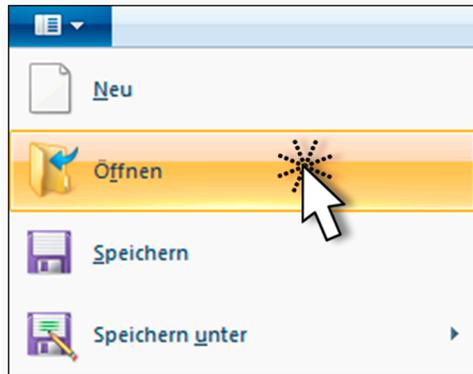
- **Öffnen über das Kontextmenü**

Um das Bild gleich im Paint zu bearbeiten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl BEARBEITEN. Ihr Bild wird im Paint geöffnet.



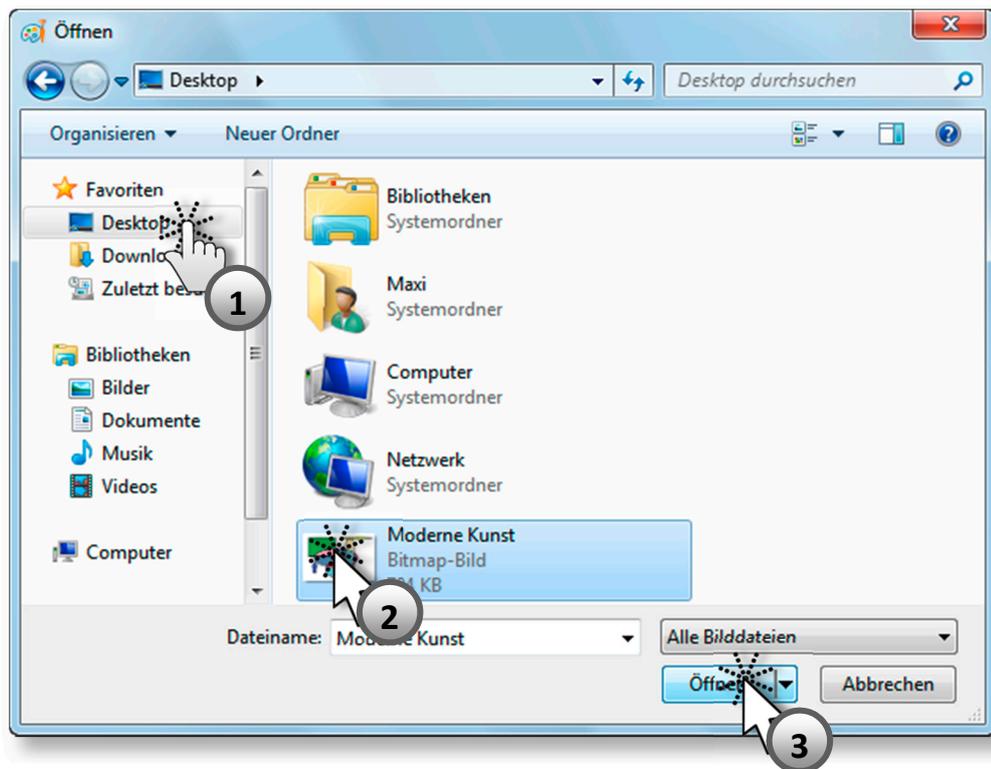
- **Öffnen über das Programm**

Starten Sie den Paint mit  | ALLE PROGRAMME | ZUBEHÖR | PAINT, klicken Sie auf die MENÜSCHALTFLÄCHE  und dann auf ÖFFNEN.



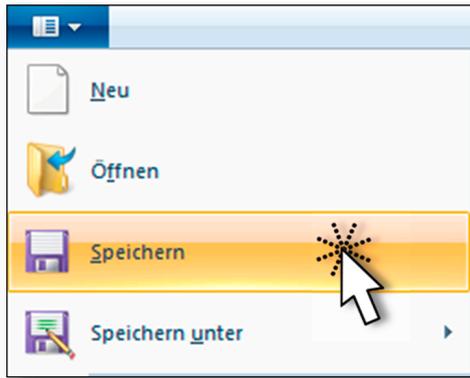
Das Dialogfenster ÖFFNEN wird eingeblendet.

Hier wählen Sie zuerst den Ort, wo Sie Ihre Datei abgelegt haben, dann die Datei und schließlich müssen Sie das noch bestätigen.

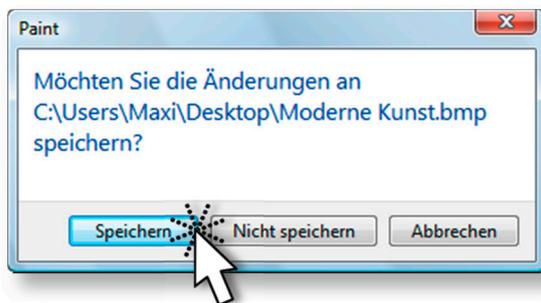


Schritt 13

Zeichnen Sie weiter in Ihrem Bild und speichern Sie dann die Änderungen in dieser Datei, indem Sie auf  und dann auf den Befehl SPEICHERN klicken. Alternativ können Sie auch auf die Schaltfläche SPEICHERN  klicken.



Falls Sie einmal vergessen Ihre Änderungen zu speichern, fragt Windows beim Versuch, die Datei zu schließen, nach dem Speichern.



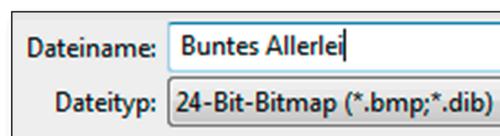
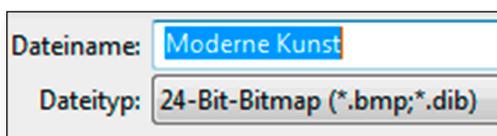
Eine Datei unter einem anderen Namen speichern

Um eine alte Version einer Datei im Original zu behalten, haben Sie die Möglichkeit, Änderungen nicht in derselben Datei zu speichern, sondern während des Speicherns einen neuen Namen zu vergeben und damit eine **zweiten Datei** unter einem anderen Namen abzulegen.



Führen Sie noch eine Änderung in Ihrem Bild durch und klicken Sie auf  und dann auf SPEICHERN UNTER. Der Dateiname ist markiert, Sie können ihn mit einem neuen Namen überschreiben.

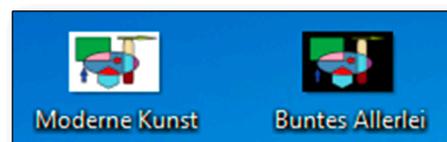
Schritt 14



Bestätigen Sie mit  und schließen Sie die Datei.

Schritt 15

Betrachten Sie Ihr Ergebnis auf dem Desktop. Sie haben nun zwei Dateien.

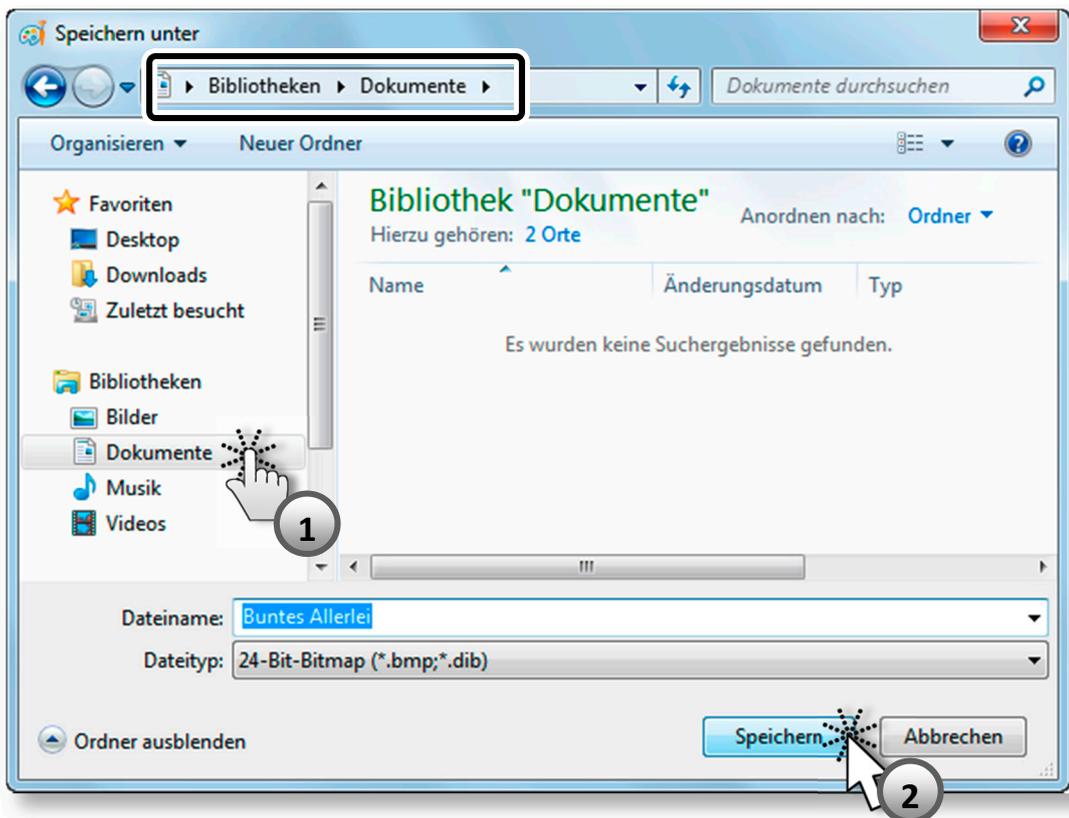


Eine Datei an einem anderen Ort speichern

Das Dialogfenster SPEICHERN UNTER können Sie auch verwenden, um eine Datei zusätzlich an einem anderen Ort abzulegen.

Schritt 16

Wählen Sie noch einmal  | SPEICHERN UNTER und klicken Sie im Navigationsbereich auf DOKUMENTE. Den neuen Ort können Sie sofort auch in der Adressleiste lesen. Der Dateiname bleibt davon unberührt.



Schritt 17

Schließen Sie Ihre Datei.

Zusammenfassung

Dateien erstellen und speichern

- Eine Datei wird mit einem Programm erstellt. Sie geben Daten ein oder zeichnen ein Bild und speichern danach.
- **SPEICHERN UNTER** verwenden Sie, um
 - eine Datei **zum ersten Mal** zu speichern.
Dateiname und Speicherort festlegen
 - eine Datei **unter einem anderen Namen** zu speichern.
neuer Name für eine bestehende Datei, Ort kann gleich bleiben
 - eine Datei **an einem anderen Ort** zu speichern.
neuen Ort wählen, Dateiname kann gleich bleiben
- **SPEICHERN** verwenden Sie, um Änderungen in **einer** Datei zu speichern.
- Ein Dateiname darf
 - bis zu 255 Zeichen haben.
 - folgende Zeichen nicht beinhalten: \ / : * ? " < > |

Dateien öffnen

- Eine Datei kann geöffnet werden:
 - mit einem Doppelklick auf das Dateisymbol
 - über das Programm:  | ÖFFNEN