

Treść

Artykuły

Okładka	1
Okładka	1
Microsoft Windows 9x	1
Wstęp	4
Wprowadzenie do zagadnień	4
Charakterystyka systemu	5
Rozbudowa i montaż komputera	7
Wymiana procesora	7
Wymiana karty graficznej	7
Wymiana twardego dysku	8
Wymiana płyty głównej	9
Instalacja i konfiguracja	10
Wymagania sprzętowe	10
Dyskietka startowa	11
Instalacja	13
Fdisk	15
Okładka	15
Fdisk	16
Wstęp	16
Tworzenie partycji podstawowej	17
Tworzenie partycji rozszerzonej i logicznych	20
Usuwanie i przegląd partycji	24
Program format	25
Słownik	26
Autorzy	27
Obsługa systemu	28
Pierwszy rzut oka na system	28
Dodatki	34
Słownik	34

Autorzy	34
Przypisy	
Źródła i autorzy artykułu	35
Źródła, licencje i autorzy grafik	36
Licencje artykułu	
Licencja	37

Okładka

Okładka

Podręcznik
Windows 95/98/Me

The image shows the Microsoft Windows 98 logo. The word "Microsoft" is in a smaller, black, sans-serif font with a registered trademark symbol. Below it, the word "Windows" is in a much larger, bold, black, sans-serif font, also with a registered trademark symbol. To the right of "Windows" is the number "98" in the same large, bold, black, sans-serif font.

Niniejszy podręcznik przeznaczony jest dla tych, którzy chcieliby dowiedzieć się co nieco o systemach operacyjnych Windows 98 oraz Me. Wielką zaletą tych systemów jest fakt, że komputer, który "udźwignie" ten system można skonstruować czy kupić już za 100 zł.

Spis treści

Microsoft Windows 9x

< Okładka i interwiki

Wstęp

1. Wprowadzenie do zagadnień
 1. Czym jest?
 2. Dlaczego 9x?
2. Charakterystyka systemu
 1. Systemy z serii 9x obecnie
 2. Różnice w stosunku do Windows XP i następnych
 3. Różnice pomiędzy Windows 95 a 98
 4. Różnice pomiędzy Windows 98 a Me

Rozbudowa i montaż komputera

1. Płyta główna ^[1]
2. Procesor
3. Karta graficzna
4. Dysk twardy

Instalacja i konfiguracja

1. Wymagania sprzętowe
2. Dyskietka startowa
 1. Czym jest?
 2. Jak zdobyć?
 3. Jak nagrać?
3. Instalacja
 1. Przygotowania
 2. Uruchamianie systemu DOS z dyskietki startowej
 3. Uruchomienie instalatora
 4. Proces instalacji
 5. Po instalacji
4. Fdisk ^[2]
 1. Wstęp
 2. Tworzenie partycji podstawowej
 3. Tworzenie partycji rozszerzonej i logicznych
 4. Usuwanie i przegląd partycji
5. Konfiguracja

Obsługa systemu

1. Pierwszy rzut oka na system ^[3]

Oprogramowanie

1. Oprogramowanie
2. Gry
3. Tryb MS-DOS

Bezpieczeństwo

1. Łatki poprawiające jakość systemu
-

Dodatki

1. Słownik
2. Autorzy

Uwagi

- [1] Ten moduł i wszystkie poniższe w tym rozdziale przynależą do podręcznika Rozbudowa komputera w praktyce.
 - [2] Ten moduł i wszystkie podmoduły należą do podręcznika Fdisk.
 - [3] Moduł ten przynależy do podręcznika Microsoft Windows XP, jednak zawarte w nim porady są uniwersalne.
-

Wstęp

Wprowadzenie do zagadnień

Wprowadzenie do zagadnień Przemub	Dlaczego 9x?→
-------------------------------------------------	---------------




Czym jest?

Windows 9x – rodzina systemów Microsoft Windows opartych na MS-DOS-ie. Do rodziny Windows 9x zaliczają się systemy: Microsoft Windows 95, Microsoft Windows 98 oraz Microsoft Windows Me. Wszystkie wersje systemów Windows 9x są oznaczone jako Windows 4.x.

Microsoft Windows 95 (nazwa robocza *Chicago*) – system operacyjny wyprodukowany przez Microsoft Corporation, którego oficjalna premiera miała miejsce 24 sierpnia 1995. Swą nazwę zawdzięcza systemowi okien (ang. *windows*), które są głównym elementem graficznego interfejsu użytkownika tego systemu operacyjnego. Nowa wersja *Windowsa* ułatwiała obsługę komputera, usamodzielniała pracę systemu oraz pozwalał używać w nazwach zbiorów do 225 znaków. Oprócz tych funkcji system ten miał uproszczone rozszerzenie zestawu komputerowego m.in. modemu i karty graficznej.

Windows 95 jest połączeniem interfejsu użytkownika wywodzącego się z Windows 3.11 oraz systemu operacyjnego MS-DOS. **Windows 98** (nazwa robocza *Memphis*, numer wersji 4.1) - 32-bitowy system operacyjny z graficznym interfejsem użytkownika firmy Microsoft. Jego premiera miała miejsce 25 czerwca 1998^[1].

Windows Me (*Millennium Edition*, *Windows ME*, nazwa kodowa *Georgia*) – hybrydowy 16/32-bitowy system operacyjny z graficznym interfejsem użytkownika (GUI), wyprodukowany przez firmę Microsoft. Jego premiera miała miejsce 14 września 2000 roku^[2].

System w dużej mierze opiera się na Windows 95, ale zawiera poprawioną (lub dodaną) obsługę standardów takich jak USB, MMX i AGP. Windows 98 i Me obsługują system plików FAT32, wprowadzony już w wersji 95 OSR2. Dodano obsługę wielu monitorów, WebTV, Obsługa komputerów z wieloma procesorami. Dodatkową nowością jest większe zintegrowanie przeglądarki internetowej Internet Explorer z interfejsem użytkownika, tzn. *Active Desktop*^[1]

Dlaczego 9x?

W tej części wymienione są zalety i wady systemów z linii 9x.

Zalety:

- systemy te są hybrydowe 16/32 bitowe, więc mają znacznie niższe wymagania sprzętowe.
- nie są przeładowane powszechnym w wyższych wersjach syfem zapychającym komputer.
- w systemach tych wbudowany jest podsystem DOS, co sprawia, że można grać w stare gry bez najmniejszego problemu.

Wady:

- wiele nowych funkcji, jak np. obsługa systemu NTFS, są niedostępne. Jednak w większości przypadków z Internetu można ściągnąć łatki.
- brak wsparcia Microsoftu, co sprawia, że w systemach mogą być dziury. Konieczna jest instalacja wszystkich poprawek a także programu typu firewall. Jednak, jak w poprzednim przypadku, wiele poprawek można ściągnąć z Internetu.

Przypisy

[1] http://pl.wikipedia.org/w/index.php?title=Microsoft_Windows_98

[2] http://pl.wikipedia.org/w/index.php?title=Microsoft_Windows_Me

Charakterystyka systemu

←Wprowadzenie do zagadnień	Charakterystyka systemu <i>Przemub</i>	Wymagania sprzętowe→
----------------------------	--------------------------------------------------	----------------------

Systemy z serii 9x obecnie

Od wydania ostatniej wersji systemu Windows 9x minęło już 11 lat. Tą ostatnią wersją było Windows Me. W Polsce z systemów z tej serii korzysta 0,5% osób^[1]. Microsoft zaprzestał wydawania łatek dla tego systemu. Tworzeniem łatek dodających nowe funkcje zajmują się pasjonaci, dzięki czemu można unowocześnić ten system. Więcej o tym znajduje się w rozdziale Łatki poprawiające jakość systemu.

Różnice pomiędzy Windows 98 a Me

Windows Me został wydany dwa lata po Windows 98. Pomiedzy tymi systemami są drobne różnice^[2]:

- Ukrycie dostępu do Trybu MS-DOS w Me,
- Aktualizacje Automatyczne w Me,
- Poprawienie obsługi skanerów i aparatów fotograficznych w Me.

Różnice w stosunku do Windows XP i następnych

W tej sekcji nie ma treści. Jeżeli możesz uzupełnij je klikając tu^[3].

Przypisy

- [1] Te dane oparte są na ilości połączeń ze stronami internetowymi w kraju, więc faktyczna liczba może być zupełnie inna.
 - [2] http://pl.wikipedia.org/wiki/Windows_ME#Zmiany
 - [3] http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Microsoft_Windows_9x/Charakterystyka_systemu/R%C3%B3znice_pomi%C4%99dzy_Windows_9x_a_XP&action=edit
-

Rozbudowa i montaż komputera

Wymiana procesora

Jak posiadamy już nowy procesor pasujący do posiadanej podstawki musimy:

- rozkręcić obudowę
- odpiąć kable od płyty głównej
- "namierzyć" procesor
- podnieść wajchę znajdującą się obok procesora i wyjąć go [ostrożnie!] z podstawki
- włożyć nowy procesor, zgodnie z ułożeniem pinów, do podstawki
- zamknąć wajchę
- podpiąć kable
- zamknąć obudowę
- cieszyć się z nowego procesora!!

Wymiana karty graficznej

Wymiana karty graficznej polega na:

- w przypadku karty PCI-E (pci-express) - należy odłączyć zasilanie, odblokować zasuwkę, włożyć kartę w slot PCI-E, zakręcić śrubkę.
 - w przypadku karty AGP - należy odłączyć zasilanie, włożyć kartę w slot AGP, zakręcić śrubkę.
-

Wymiana twardego dysku

W tej części dowiemy się jak wymienić twój twardy dysk.

Jaki dysk mam kupić?!

W zależności od wieku naszego komputera wyróżniamy dwa wyjścia:

- dysk ze złączem ATA
- dysk ze złączem SATA

Dysk ATA

Jeśli nasz stary dysk posiada złącze takie jak na zdjęciu proponuje kupno dysku z takim samym. Jednak jeśli nasza płyta główna posiada złącze SATA to lepiej kupić pod to złącze.

Dysk SATA

Jeśli nasz stary dysk ma złącze SATA kup dysk z tym złączem.

O co chodzi z tymi zworkami?!

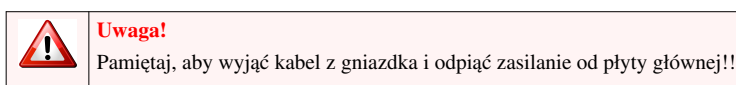
Zworki służą do ustawienia pracy dysku. Spotkasz się z następującymi oznaczeniami:

- kanał 1:
 - Primary master
 - Primary slave
- kanał 2:
 - Secondary master
 - Secondary slave

Twój dysk (ten na którym będziesz miał system) powinien mieć ustawioną zworkę na Primary master (tzn. będzie podstawową bazą danych w twoim komputerze). Zworkę spotkasz na dysku między zasilaniem a kablem (S)ATA.

Mam już dysk. Co teraz?

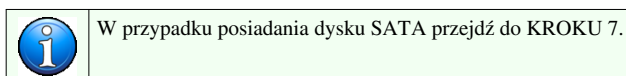
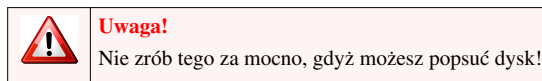
KROK 1. Teraz jak przy każdej wymianie części komputerowej musisz rozkręcić obudowę.



KROK 2. Odepnij kable od starego dysku.

KROK 3. Odkręć śrubki przykręcone do dysku.

KROK 4. Włóż w to samo miejsce nowy dysk i przykręć go.



KROK 5. Podepnij kabel zasilania do dysku.

KROK 6. Podepnij kabel ATA zgodnie z pinami do dysku. **PRZEJDŹ DO KROKU 9.**

KROK 7. Podepnij kabel zasilania SATA do dysku.

KROK 8. Podepnij kabel SATA do dysku.

KROK 9. Podepnij kabel do płyty głównej i do gniazdka.

KROK 10. Ciesz się z nowego dysku!



Tył dysku



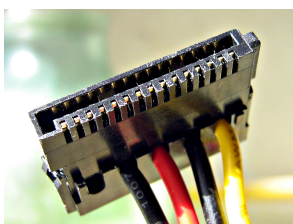
Złącze ATA
w dysku



Wtyczka
zasilająca
(tzw.
MOLEX)



Złącze
SATA



Wtyczka zasilająca SATA

Wymiana płyty głównej

Aby wymienić płytę główną należy rozkręcić cały komputer. Następnie powyciągać wszystkie kable, karty, zasilacz oraz dyski i napędy, po czym wykręcić płytę. Co do zakupu nowej płyty, jest to już spore przedsięwzięcie, jeśli chodzi o koszt, gdyż najczęściej trzeba kupić dodatkowo (pasujący) procesor oraz liczyć się z możliwością, że stare kości pamięci nie będą chciały współpracować z nową płytą.

Instalacja i konfiguracja

Wymagania sprzętowe

←Charakterystyka systemu	Wymagania sprzętowe <i>Przemub</i>	Instalacja→
--------------------------	----------------------------------------------	-------------

Co należy posiadać, aby móc zainstalować system 9x?

W dzisiejszych czasach w zasadzie jedynym wymaganiam jest komputer o architekturze x86 (tzn., że nie zadziała na Amidze, Commodore, itp.), gdyż 16 MB RAM-u ma obecnie każdy komputer. Ta nieielka ilość wystarczy, aby uruchomić Windows 95.

Wymagania szczegółowe

Windows 95

Minimalne	Zalecane
Procesor Intel 80386DX	Procesor Intel 80386DX
4 MB pamięci RAM (8MB przy OSR2 i późniejsze)	8 MB pamięci RAM (16MB przy OSR2 i późniejsze)
50-55 MB wolnego miejsca na dysku	
VGA (640x480), 16 kolorów	SVGA (800x600), 256 kolorów
Stacja dyskietek 3½" o wysokiej gęstości	Stacja dyskietek i napęd CD-ROM
Klawiatura	Klawiatura oraz urządzenie wskazujące (np. mysz lub pad)

Windows 98

Minimalne	Zalecane
procesor Intel 80486 DX	procesor Intel Pentium MMX 100 MHz lub szybszy
16 MB pamięci RAM	32 MB pamięci RAM
200 MB wolnego miejsca na dysku twardym	300 MB wolnego miejsca na dysku twardym
karta VGA (640x480) 16 kolorów	karta SVGA (800x600) 256 kolorów
napęd CD-ROM (tylko dla wersji pudełkowej)	napęd CD-ROM lub DVD-ROM
klawiatura	klawiatura oraz urządzenie wskazujące (np. mysz)

Windows Me

Minimalne ^[1]	Zalecane
Procesor Intel Pentium 150	Procesor Intel Pentium II 300 MHz lub szybszy
32 MB pamięci RAM	64 MB pamięci RAM
320 MB wolnego miejsca na dysku	2 GB wolnego miejsca na dysku
Karta VGA (640*480) 16 kolorów	Karta SVGA
Napęd CD-ROM lub DVD-ROM	Napęd CD-ROM lub DVD-ROM
Klawiatura oraz urządzenie wskazujące (np. mysz)	Klawiatura oraz urządzenie wskazujące (np. mysz)

Podsumowanie

Żeby móc swobodnie pracować na najnowszym systemie z serii, Windows Me, potrzebujesz procesora o częstotliwości 300 MHz, 64 MB RAM oraz 2 GB wolnego miejsca na dysku. Jednakże, w niektórych grach wymagania te mogą być nieco wyższe. Z kolei, jeżeli zamierzasz tylko pisać w Notatniku i grać w Pasjansa, równie dobrze możesz zainstalować Windows 95, który do pracy potrzebuje jedynie 8 MB RAM-u oraz procesora 80386 lub dowolnego wyższego, np. Pentium 66 MHz.

Przypisy

[1] Minimum hardware requirements to install Windows Millennium (<http://support.microsoft.com/kb/253695>)

Dyskietka startowa


←Wymagania sprzętowe	Dyskietka startowa <i>Przemub</i>	Instalacja→
----------------------	---------------------------------------------	-------------


Czym jest?

Przy instalacji np. systemu Windows XP, komputer uruchamia się bezpośrednio z płyty. W systemach z linii 9x nie stosuje się takiego rozwiązania. Płyta instalacyjna dowolnego systemu z tej linii zawiera wyłącznie pliki systemowe i plik wykonywalny (.exe) będący instalatorem systemu. Dyskietka startowa to w zasadzie dyskietka, na której zainstalowano mocno okrojoną wersję MS-DOS (w końcu ma służyć tylko do uruchomienia instalatora). Obraz takiej dyskietki można jednak wypalić na zwykłej płycie kompaktowej. W tym module omówimy instalację zarówno MS-DOS jak i FreeDOS, będącego open-sourcową odmianą DOS-a.

Jak zdobyć?

Jak wygenerować w systemie Windows 9x?

 **Uwaga!** Porady zawarte w tej sekcji odnoszą się tylko dla tworzenia **dyskietek** (pokazanej na obrazku obok). Jeżeli chcesz startować z płyty CD, skorzystaj z następnego warsztatu.

 **Uwaga!** Upewnij się, że na dyskietce nie ma niczego istotnego, gdyż wszystkie dane na niej zostaną usunięte.

Jeżeli masz już na komputerze zainstalowany system z rodziny 9x, to generator dyskietek startowych masz już wbudowany w system.

W tych systemach opcja znajduje się w Panelu sterowania.

Aby ją stworzyć musisz kolejno:

- Upewnij się że twoja dyskietka:
 - nie jest zabezpieczona przed zapisem
 - nie ma na niej żadnych ważnych danych, gdyż zostanie ona sformatowana.
- Włożyć dyskietkę do stacji A:.
- Aby uruchomić aplet kolejno:
 - naciśnij Start.
 - rozwiń menu Ustawienia.
 - naciśnij Panel sterowania.
 - w otwartym oknie wybierz zakładkę "Dyskietka startowa".
- W otwartym menu naciśnij przycisk Generuj dyskietkę startową.
- Zaczekaj aż pojawi się potwierdzenie.



Pobranie z Internetu

Obraz dyskietki możesz zdobyć ze strony [1]. Wybierz plik BOOT98SC.EXE, jeżeli chcesz nagrać bezpośrednio na dyskietce, albo boot-cd-iso.zip jeżeli potrzebujesz obrazu płyty CD.

Jak nagrać?

Na dyskietkę

Jeżeli wykonałeś warsztat Jak wygenerować w systemie Windows 9x?, to nie potrzebujesz już nic robić, gdyż system już ci nagrał na dyskietkę wszystko co trzeba.

Jednak jeżeli pobrałeś plik BOOT98SC.exe to musisz:

- Zastosować się do uwag z warsztatu Jak wygenerować w systemie Windows 9x?.
- Przygotować dyskietkę wg. instrukcji z warsztatu Jak wygenerować w systemie Windows 9x?.
- Uruchomić program BOOT98SC.exe.
- Potwierdzić nagranie klikając OK.

Na płytę CD

- Wypakuj archiwum boot-cd-iso.zip.
- Włóż płytę CD do napędu.
- Uruchom program Iso-burner.exe
- W 1-szej części okna powinien już być wskazany link do obrazu dyskietki o nazwie BOOT-DSK.ISO.
- W 2-giej części okna wybierz nagrywarke i naciśnij przycisk BURN ISO!.
- Czekaj na potwierdzenie wykonania.

Przypisy

[1] <http://chomikuj.pl/przemub/dyskietki+startowe>

Instalacja

←Dyskietka startowa	Instalacja <i>Przemub</i>	Konfiguracja→
---------------------	-------------------------------------	---------------

Przygotowania

Żeby wykonać poniższy warsztat potrzebne ci będą:

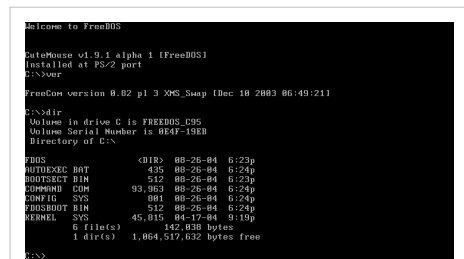
- spełnione wymagania sprzętowe,
- dyskietka (bądź płyta) startowa, wykonana w tym warsztacie,
- płyta instalacyjna systemu.

Uruchamianie systemu DOS z dyskietki startowej

Żeby uruchomić system włóż dyskietkę bądź płytę do stacji bądź napędu. Jeżeli masz wyłączone bootowanie z dyskietki (bądź płyty) musisz wejść do BIOSu i ustawić kolejność dysków startowych, a następnie uruchomić komputer.

Gdy uruchomi się menu startowe systemu wybierz opcję "Uruchom z obsługą napędu CD-ROM".

Po chwili powinieneś ujrzeć widok podobny do obrazka obok.



```

Welcome to FreeDOS
-----
Date/Time: v1.9.1 alpha 1 (FreeDOS)
Installed at ES/2 port
C:\>ver
FreeDOS version 0.02 pl 3 XMS_Swap [Dec 10 2003 06:49:21]
C:\>dir
Volume in drive C is FREEDOS_DOS
Volume Serial Number is 0E4F-19EB
Directory of C:\

FREEDOS             <DIR>    08-26-04  6:23p
AUTOEXEC.BAT       425    08-26-04  6:24p
BOOTSECT.BIN       512    08-26-04  6:23p
JIBEMHI.COM        93 083  08-26-04  6:24p
CONFIG.SYS         881    08-26-04  6:24p
FREESEDDY.BIN      512    08-26-04  6:24p
KERNEL.SYS        45 015  04-17-04  9:10p
6 file(s)          142,838 bytes
1 dir(s)           1,064,517,632 bytes free
C:\>
  
```

System FreeDOS. Jest on podobny do MS-DOS.

Uruchomienie instalatora

```
CD-ROM Device Driver for IDE (Four Channels Supported)
(C)Copyright Oak Technology Inc. 1993-1996
Driver Version      : U340
Device Name        : BANANA
Transfer Mode      : Programmed I/O
Drive 0:  Port= 1F0 (Primary Channel), Slave  IRQ= 14
Firmware version   : ALPH

MSCDEX Version 2.25
Copyright (C) Microsoft Corp. 1986-1995. All rights reserved.
  Drive R: = Driver BANANA unit 0
A:\>
```

Przy uruchomieniu systemu wyświetla się komunikat sterownika CD, podający literę przypisaną naszemu napędowi. Zazwyczaj jest to R:, co widać na powyższym obrazku.

Przed instalacją systemu należy mieć już dysk podzielony na partycje, co można uczynić za pomocą wbudowanego narzędzia fdisk.

Aby uruchomić instalację należy uruchomić program instalacyjny. Ścieżka do niego to: X^[1]:/setup.

Przypisy

[1] Tu nazwa nadana dysкови

Fdisk

Okladka

Podręcznik
Fdisk

```
                                FDISK Options

Current fixed disk drive: 1

Choose one of the following:

1. Create DOS partition or Logical DOS Drive
2. Set active partition
3. Delete partition or Logical DOS Drive
4. Display partition information

Enter choice: [1]

Press Esc to exit FDISK
```

Niniejszy podręcznik przeznaczony jest dla tych, którzy potrzebują rozpartycjonować dysk za pomocą systemu MS-DOS, co jest potrzebne przy instalacji tegoż systemu oraz wszystkich z linii Microsoft Windows 9x.

Spis treści

**Uwaga!**

Ten podręcznik dotyczy narzędzia wbudowanego w MS-DOS.

Fdisk

< Okładka i interwiki

**Uwaga!**

Ten podręcznik dotyczy narzędzia wbudowanego w MS-DOS.

Spis treści

1. Wstęp
2. Tworzenie partycji podstawowej
3. Tworzenie partycji rozszerzonej i logicznych
4. Usuwanie i przegląd partycji

Dodatki

1. Dodatek A: Słownik
2. Dodatek B: Program format

O podręczniku

1. Autorzy

Wstęp

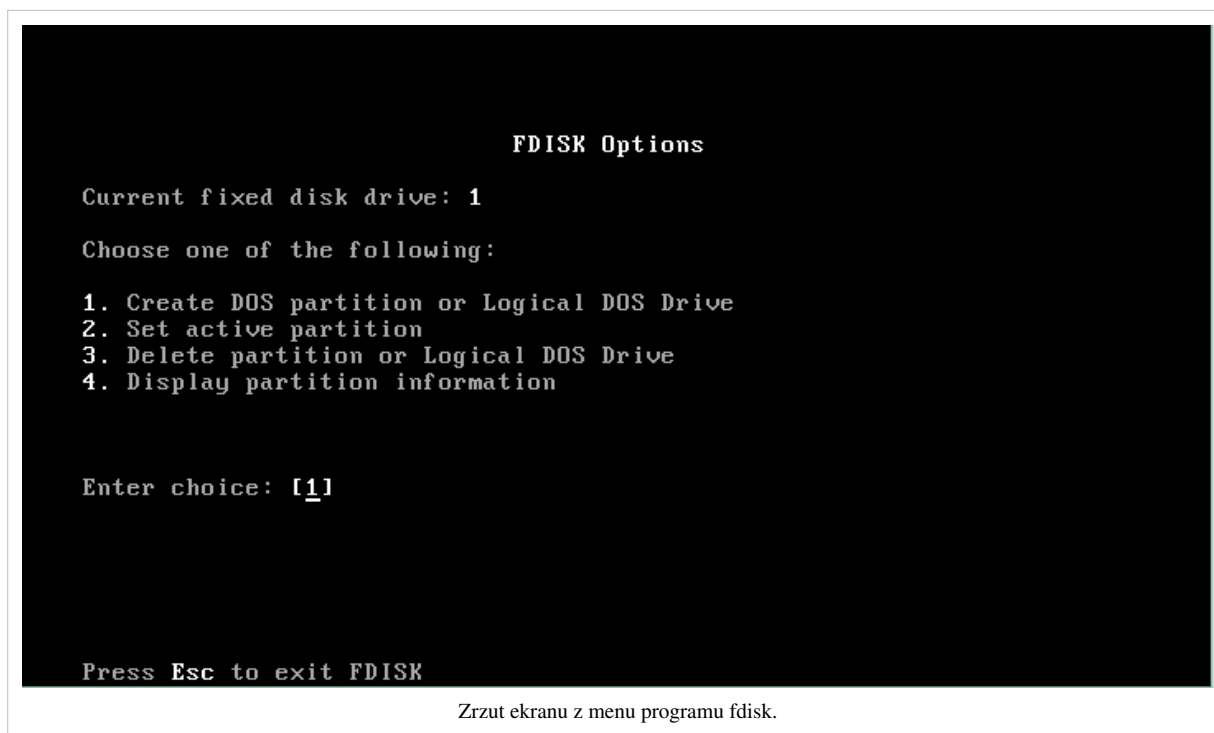
Wstęp <i>Przemub</i>	Tworzenie partycji podstawowej→
--------------------------------	---------------------------------

O narzędziu fdisk

fdisk - podstawowe narzędzie podziału dysku na partycje przed użyciem przez system operacyjny taki jak OS/2, Linux, DOS itp. Ten podręcznik mówi o narzędziu dla DOS.

Program *fdisk* jest dostępny w systemach Microsoft Windows 95, 98 i ME. Począwszy od wersji Windows 95B program potrafi obsługiwać partycje typu FAT32. W serii Windows NT został zastąpiony programem diskpart oraz graficzną przystawką.

Niniejszy podręcznik przeznaczony jest dla tych, którzy potrzebują rozpartycjonować dysk za pomocą systemu MS-DOS, co jest potrzebne przed instalacją tegoż systemu oraz wszystkich z linii Microsoft Windows 9x.



Tworzenie partycji podstawowej

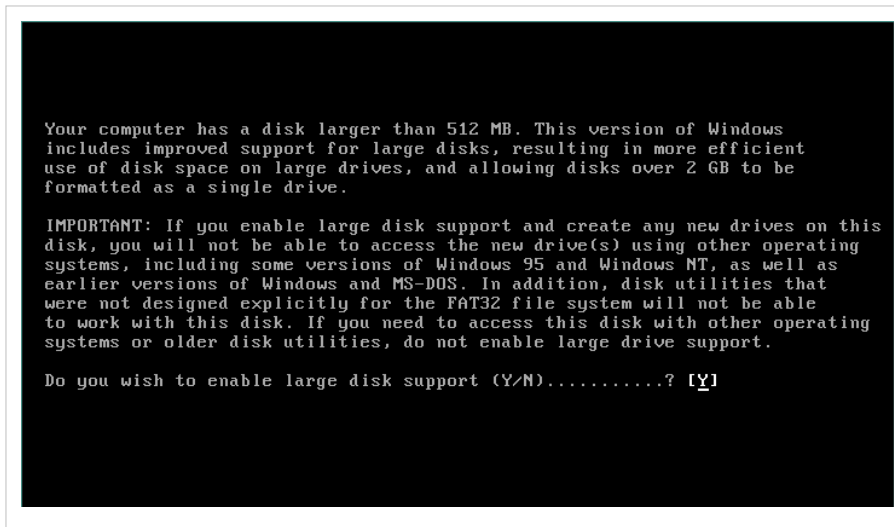
←Wstęp	Tworzenie partycji podstawowej <i>Przemub</i>	Tworzenie partycji rozszerzonej i logicznych→
--------	---------------------------------------------------------	-----------------------------------------------

Wstęp

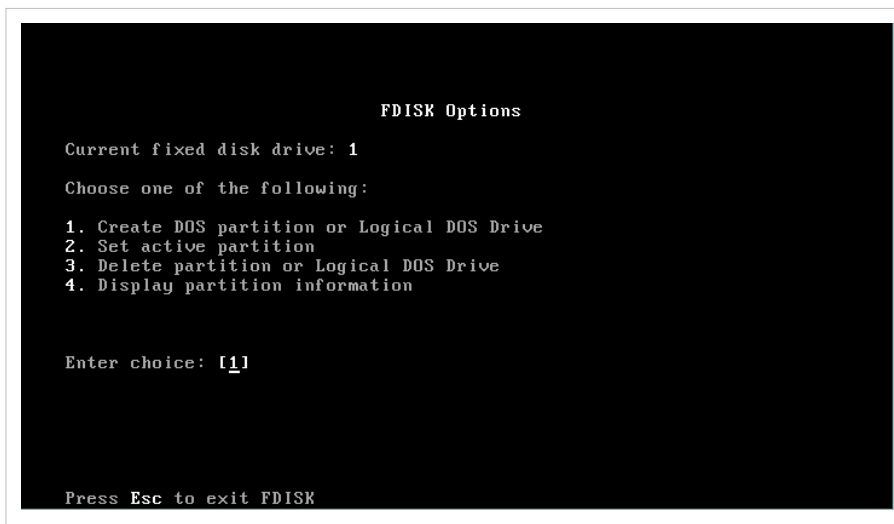
Niniejszy moduł ma formę tutoriala z obrazkami, pokazującego po kolei wszystkie funkcje programu fdisk.

Partycja podstawowa jest partycją, na której zainstalowany jest system. Wszystkie pozostałe partycje noszą nazwę **partycji logicznych**, a wszystkie mieszczą się w tzw. **partycji rozszerzonej**.

Tworzenie



Jeżeli twój dysk ma więcej niż 2 GB pojemności pojawi się pytanie o obsługę FAT32. Jest to związane z faktem, że poprzednie systemy, m.in. wszystkie samodzielne wydania MS-DOS, nie obsługują systemu FAT32. Za to FAT16 umożliwia tworzenie dysków tylko do 2 GB. Jeżeli chcesz skorzystać z FAT32 kliknij Enter. Jeśli nie, kliknij N, a następnie Enter.



Wybierz opcję: 1. Create DOS partition or Logical DOS Drive

```
                Create DOS Partition or Logical DOS Drive

Current fixed disk drive: 1

Choose one of the following:

1. Create Primary DOS Partition
2. Create Extended DOS Partition
3. Create Logical DOS Drive(s) in the Extended DOS Partition

Enter choice: [1]

Press Esc to return to FDISK Options
```

Wybierz opcję: 1. Create Primary DOS Partition

```
                Create Primary DOS Partition

Current fixed disk drive: 1

Do you wish to use the maximum available size for a Primary DOS Partition
and make the partition active (Y/N).....? [Y]

Press Esc to return to FDISK Options
```

Wybierz Y jeżeli chcesz tą partycją zapelnąć całą dostępną powierzchnię. Jeżeli nie, wybierz N. Wybierz N jeżeli chcesz utworzyć drugą partycję np. na dane, co opisane jest w następnym warsztacie. Jeżeli wybrałeś Y, pojawi się potwierdzenie utworzenia partycji i możesz przejść do dodatku B o formatowaniu.

```
                Create Primary DOS Partition

Current fixed disk drive: 1

Total disk space is 3997 Mbytes (1 Mbyte = 1048576 bytes)
Maximum space available for partition is 3997 Mbytes (100% )

Enter partition size in Mbytes or percent of disk space (%) to
create a Primary DOS Partition.....: [3997]

Press Esc to return to FDISK Options
```

Wpisz pożądaną rozmiar i naciśnij Enter.

```
                Create Primary DOS Partition

Current fixed disk drive: 1

Partition  Status   Type   Volume Label  Mbytes  System  Usage
C: 1      Status   PRI DOS                2000    UNKNOWN  50%

Primary DOS Partition created

Press Esc to continue
```

Pojawi się potwierdzenie. Możesz przejść do dodatku B o formatowaniu.

Tworzenie partycji rozszerzonej i logicznych

←Tworzenie partycji podstawowej	Tworzenie partycji rozszerzonej i logicznych <i>Przemub</i>	Usuwanie partycji→
---------------------------------	-----------------------------------------------------------------------	--------------------

Wstęp

Niniejszy moduł ma formę tutoriala z obrazkami, pokazującego po kolei wszystkie funkcje programu fdisk.

Partycja podstawowa jest partycją, na której zainstalowany jest system. Wszystkie pozostałe partycje noszą nazwę **partycji logicznych**, a wszystkie mieszczą się w tzw. **partycji rozszerzonej**.

Jeżeli chcesz mieć np. partycję D:, na której będziesz przechowywał dane, aby przy np. ponownym formatowaniu nie "zniknęły" albo na kopię zapasową, ten warsztat jest dla Ciebie.

Tworzenie nowej partycji rozszerzonej i logicznych

```
                                FDISK Options

Current fixed disk drive: 1

Choose one of the following:

1. Create DOS partition or Logical DOS Drive
2. Set active partition
3. Delete partition or Logical DOS Drive
4. Display partition information

Enter choice: [1]

Press Esc to exit FDISK
```

Wybierz opcję: 1. Create DOS partition or Logical DOS Drive

```
                                Create DOS Partition or Logical DOS Drive

Current fixed disk drive: 1

Choose one of the following:

1. Create Primary DOS Partition
2. Create Extended DOS Partition
3. Create Logical DOS Drive(s) in the Extended DOS Partition

Enter choice: [1]

Press Esc to return to FDISK Options
```

Wybierz opcję: 2. Create Extended DOS Partition

```
                                Create Extended DOS Partition

Current fixed disk drive: 2

Total disk space is 50 Mbytes (1 Mbyte = 1048576 bytes)
Maximum space available for partition is 49 Mbytes ( 99%)

Enter partition size in Mbytes or percent of disk space (%) to
create an Extended DOS Partition.....: [ 49]

No partitions defined

Press Esc to return to FDISK Options
```

Wpisz pożądany rozmiar i naciśnij Enter.

```
                Create Extended DOS Partition

Current fixed disk drive: 2

Partition  Status  Type  Volume Label  Mbytes  System  Usage
   1                EXT DOS                    49    UNKNOWN   99%

Extended DOS Partition created

Press Esc to continue_
```

Naciśnij Esc i przejdź do trzeciego kroku warsztatu tworzenia partycji logicznych.

Tworzenie partycji logicznych wewnątrz istniejącej logicznej

```
                FDISK Options

Current fixed disk drive: 1

Choose one of the following:

1. Create DOS partition or Logical DOS Drive
2. Set active partition
3. Delete partition or Logical DOS Drive
4. Display partition information

Enter choice: [1]

Press Esc to exit FDISK
```

Wybierz opcję: 1. Create DOS partition or Logical DOS Drive


```
                Create DOS Partition or Logical DOS Drive

Current fixed disk drive: 1

Choose one of the following:

1. Create Primary DOS Partition
2. Create Extended DOS Partition
3. Create Logical DOS Drive(s) in the Extended DOS Partition

Enter choice: 1

Press Esc to return to FDISK Options
```

Wybierz opcję: 3. Create Logical DOS Drive(s)...

```
                Create Logical DOS Drive(s) in the Extended DOS Partition

Drv Volume Label  Mbytes  System  Usage
D:                30  UNKNOWN  61%

Total Extended DOS Partition size is  49 Mbytes (1 MByte = 1048576 bytes)
Maximum space available for logical drive is  19 Mbytes ( 39%)

Enter logical drive size in Mbytes or percent of disk space (%)...I  19

Logical DOS Drive created, drive letters changed or added

Press Esc to return to FDISK Options
```

Wpisuj rozmiar partycji i klikaj Enter dopóki, dopóty nie zajmiesz całego miejsca. Jak skończysz, wyjdź z aplikacji (Esc), i możesz przejść do dodatku B o formatowaniu.

Usuwanie i przegląd partycji

← Tworzenie partycji rozszerzonej i logicznych	Usuwanie i przegląd partycji <i>Przemub</i>
------------------------------------------------	-------------------------------------------------------

Wstęp

Jest to jeden moduł wyjaśniający dwie ostatnie funkcje fdiska, mianowicie przeglądanie istniejących partycji oraz ich usuwanie.

Usuwanie partycji

Żeby usunąć partycję wybierz opcję nr. 3. Zobaczysz wtedy ekran podobny do poniższego.

```
                Delete DOS Partition or Logical DOS Drive

Current fixed disk drive: 1

Choose one of the following:

1.  Delete Primary DOS Partition
2.  Delete Extended DOS Partition
3.  Delete Logical DOS Drive(s) in the Extended DOS Partition
4.  Delete Non-DOS Partition

Enter choice: [_]

Press Esc to return to FDISK Options
```

Zostaniesz zapytany, jaką partycję chcesz usunąć. Opcje to:

1. Delete Primary DOS Partition (usuń partycję systemową)
2. Delete Extended DOS Partition (usuń partycję rozszerzoną)
3. Delete Logical DOS Drive(s) in the Extended DOS Partition (usuń partycje logiczne)
4. Delete Non-DOS Partition (usuń partycję innego typu)

Jeżeli wybrałeś opcję 3. lub 4., to zostaniesz zapytany którą partycję chcesz usunąć. Następnie zostaniesz poproszony o potwierdzenie usunięcia.

Przegląd partycji

Żeby zobaczyć listę partycji wybierz opcję nr. 4. Zobaczysz wtedy ekran podobny do poniższego.

```
Display Partition Information

Current fixed disk drive: 1

Partition  Status  Type  Volume Label  Mbytes  System  Usage
C: 1      A    PRI DOS  MS-DOS_6     50     FAT16   100%
█

Total disk space is 50 Mbytes (1 Mbyte = 1048576 bytes)

Press Esc to continue
```

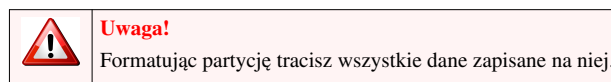
Program format

**Dodatek B: Program
format**
Przemub

Wstęp i przygotowania

Utworzona za pomocą programu fdisk partycja jeszcze nie jest gotowa do użytku, ponieważ nie została jeszcze odpowiednio **sformatowana**. Jest to prosta czynność opisana poniżej. Trzeba mieć co formatować, więc trzeba mieć podzielony za pomocą programu fdisk na partycje dysk oraz znać przypisaną literę dla partycji, którą chce się formatować.

Działania



Gdy masz już uruchomiony system, wpisujesz format X:. Oczywiście zamiast X litera partycji. Wtedy system poprosi cię o potwierdzenie. Potwierdź, zaczekaj chwilę i już masz sformatowany dysk.

```
C:\>format D:  
WARNING: ALL DATA ON NON-REMOVABLE DISK  
DRIVE D: WILL BE LOST!  
Proceed with Format (Y/N)?
```

Ekran programu format

Słownik

Dodatek A:
Słownik
Przemub

Jest to słownik skomplikowanych wyrażeń użytych w podręczniku.

D

1. **diskpart** - następca programu fdisk przeznaczony dla systemów Windows NT.

[górną stronę](#)

F

1. **FAT** - system plików domyślny dla systemów Microsoft Windows 9x oraz MS-DOS
2. **fdisk** - podstawowe narzędzie podziału dysku na partycje przed użyciem przez system operacyjny taki jak OS/2, Linux, DOS itp.
3. **format** - program do formatowania
4. **formatowanie** - patrz tutaj

[górną stronę](#)

P

1. **partycja** - logiczny, wydzielony obszar dysku twardego, który może być sformatowany przez system operacyjny w odpowiednim systemie plików.
2. **partycja podstawowa** - partycja, na której zainstalowany jest system.
3. **partycje logiczne** - wszystkie pozostałe partycje
4. **partycja rozszerzona** - partycja, która dzieli się na partycje logiczne.

góra strony

Autorzy

Do budowy tego podręcznika w znacznym stopniu przyczynili się:

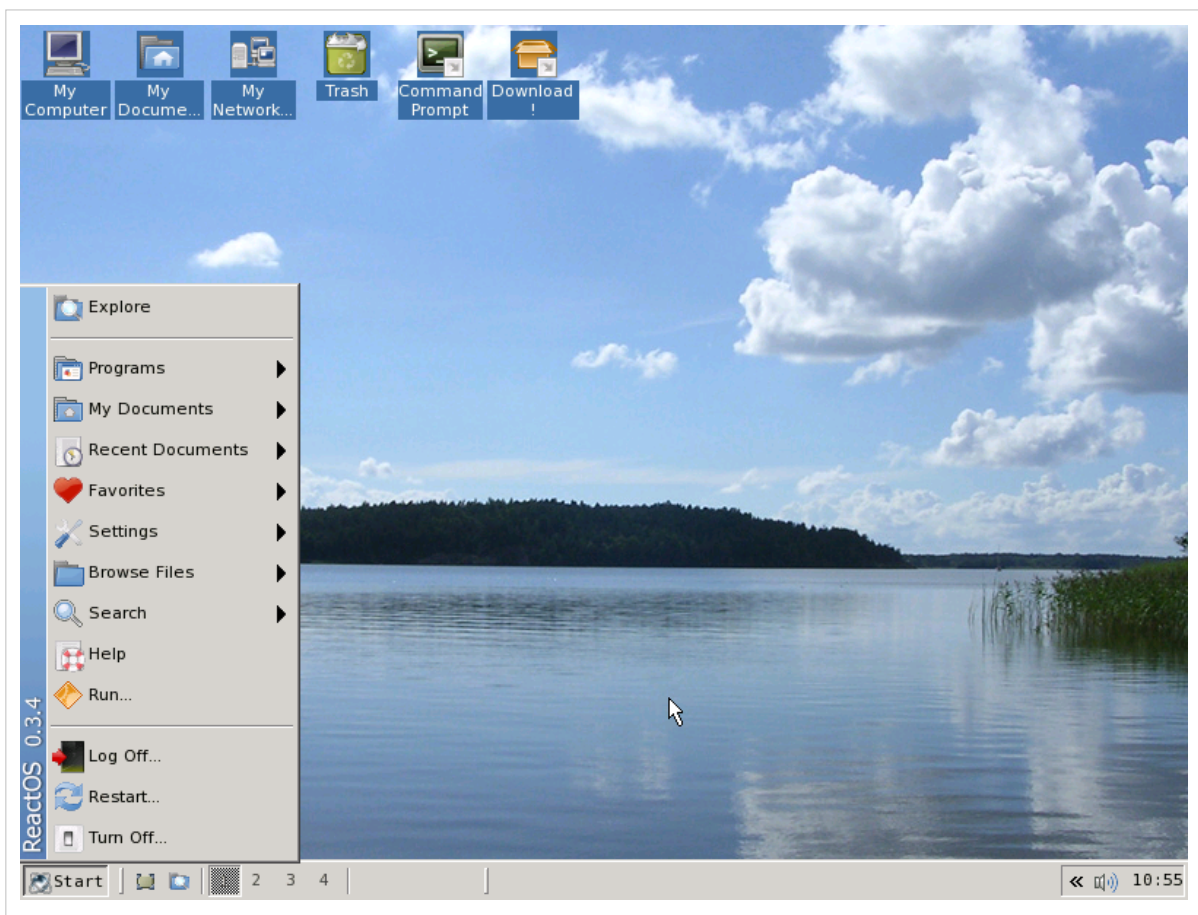
- Przemub (dyskusja) - Autor podręcznika
 - *Jeżeli **znacznie** rozbudowałeś ten podręcznik podpisz się powyżej (* ~~~)*
-

Obsługa systemu

Pierwszy rzut oka na system

Systemy Windows mają podobne środowisko graficzne, więc zastosowane tu wskazówki działają na systemach od 95 aż do 7 (wyjątek stanowi 8, która miała w zamysłach zmianę tego stałego elementu towarzyszący systemom od dawna). Jedyną rzecz w artykule podającą w wątpliwość, to wskazówka "droga na skróty" ale powinna działać bez zarzutu nawet na Windows 98.

Pulpit



Po zalogowaniu się do systemu uruchomi się GUI^[1] które wygląda tak jak na powyższym obrazku. Istnieją pewne różnice między wyglądem na obrazku ale zaprezentowany na poglądzie powyżej ReactOS, wygląda podobnie do Windowsa, więc wyjaśnienie budowy pulpitu będzie dosyć jasna:

- Tapeta ^[2]
- Ikony ^[3] ^[4]
- Pasek zadań ^[5]
 - Menu start ^[6]
 - Szybkie uruchamianie (wraz z ikoną Pokaż pulpit) ^[7]
 - Lista okien ^[8]

- Zasobnik systemowy^[9] [10]
- Zegar

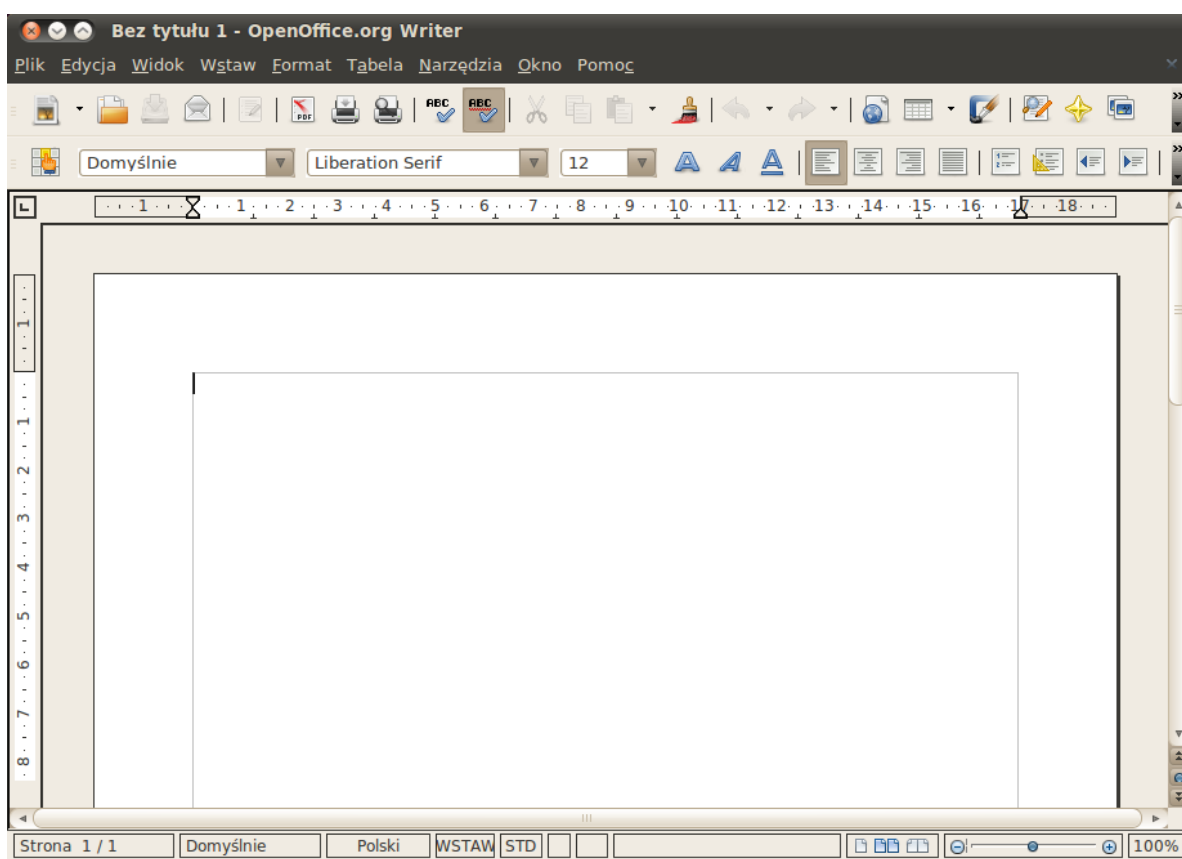
Domyślnie mamy kilka ikon na pulpicie Windows. Każde z nich jest podobne do folderów, tylko działanie mają inne jeśli chcemy je poznać, przejdź do 2 działu "ikony systemowe".

Menu start

Znajdujący się standardowo w lewym rogu ekranu pozwoli nam na łatwy start w wejście w świat Windows:^[11]

1. Kliknięcie na ten przycisk przywoła rozwijalne menu.
2. Poruszać się po menu jest bardzo prosto. Ustawiamy kursor na odpowiednią pozycję w menu i klikamy. Jeśli to nie wywoła żadnego efektu, prawdopodobnie ustawiliśmy na tę pozycję, która posiada strzałkę po prawo - oznacza że pod tym punktem kryje się kolejna pozycja.
3. Inny sposób poruszania się po menu (działa tylko w Windows Vista wzwyż) to wpisanie nazwy programu w wyszukiwarce.

Okno



budowa okien jest łatwa do zrozumienia. Zazwyczaj okno składa się z:

- paska tytułowego (na samej górze okna)
- paska narzędzi (tuż poniżej paska tytułowego)
- obszaru roboczego (w przykładowym obrazku, jest to program OpenOffice.org)
- paska stanu (znajdujący się na samym dole)

Ikony systemowe

Kosz

Kosz jest zawsze niezbędny na każdym dobrym biurku. Nie brakuje go także w wirtualnym:

Kasowanie plików - Aby skasować plik, klikamy na nim jeden raz i wciskamy klawisz Delete. Plik znajdzie się w koszu. Inny sposób to kliknięcie PPM na niego i z menu kontekstowego wybrać polecenie "usuń". Pojawi się wtedy okno dialogowe z potwierdzeniem operacji.

Jeśli chcemy skasować plik trwale, klikamy na plik i wciskamy skrót klawiszowy SHIFT+DEL.

Przywracanie plików - Aby przywrócić dany plik, wystarczy, że klikniemy na ikonę kosza i wybierzemy z bocznego menu okna polecenie "przywróć" (jeśli wiemy z którego miejsca ostatnio go skasowaliśmy). Inny sposób to metoda przeciągnij i upuść (lub CTRL+X, CTRL+V).



Uwaga!

Jeśli plik skasowaliśmy skrótem klawiaturowym SHIFT+DEL, nie znajdzie się w koszu i nie odzyskamy go w ten sposób

Opróżnianie kosza - Niektórzy nie lubią kasować sposobem SHIFT+DEL i dla wygody stosują skróconą wersję DEL. Ale zazwyczaj kasuje się pliki po to, aby zwiększyć miejsce na dysku. Czy wtedy pliki mamy z głowy? Nie, bo zostały w koszu. Żeby go opróżnić, klikamy PPM na jego ikonkę i z menu kontekstowego wybieramy polecenie "opróżnij kosz".

Alternatywą dla tego rozwiązania, jest zmiana ustawień kosza:

1. klikamy PPM na jego ikonkę i z menu kontekstowego wybieramy polecenie "właściwości"
2. Odznaczamy znaczek "Wyświetl okno dialogowe potwierdzające usuwanie"
3. Od teraz, kiedy coś usuniemy, już nie będzie lądować w koszu.

Droga na skróty

Skróty są najczęściej tworzone przy instalacji programu - wtedy ląduje w menu start, pasku szybkiego uruchamiania lub na pulpicie. Po co? By przyspieszyć dostanie się do plików, które zwykle są w gąszczach katalogów.

Niektórzy pomyślą - czy nie wystarczy przenieść plik do pulpitu? Można owszem, ale pulpit raczej nie jest dobrym miejscem na magazynowanie "prawdziwych" danych - przy awarii systemu lub innych okolicznościach czasami są usuwane pliki z pulpitu!

Tworzymy własny skrót

1. Odszykujemy katalog/plik który chcemy by był szybciej przez nas odnajdowany.
2. Klikamy na niego PPM i z menu kontekstowego wybieramy opcję "utwórz skrót"
3. Pojawi się bliźniaczko podobna ikonka. Przenosimy ją w przyjazne miejsce (tzn. miejsce w którym uzyskamy do niego szybszy dostęp)

usuwamy strzałkę z ikon skrótów

1. Klikamy na przycisk start-->uruchom i wpisujemy regedit (lub wciskamy skrót klawiszowy Windows+R i wpisujemy Regedit)
2. Przechodzimy do kluczy HKEY_CLASSES_ROOT-->Lnkfile (wyszukujemy w lewej części okna) i usuwamy wartość **IsShortcut** (w prawej części okna)
3. Uruchamiamy ponownie komputer

Manipulujemy oknami

Pasek tytułowy znajduje się u góry każdego okna programu. Można nim dowolnie poruszać każde okno. Widać na nim nazwę otwartego nazwę zmodyfikowanego pliku w programie do edycji (np: w edytorze tekstu) oraz nazwę programu. Po prawo są 3 przyciski - X służy do zamykania okna, _ zminimalizujemy okno, czyli ukryjemy w liście zadań (w dolnym panelu) a z kolei środkowy przycisk, maksymalizuje okno (czyli powiększa na cały ekran). Gdy okno zostanie zmaksymalizowane przycisk zostanie zastąpiony innym symbolem. Gdy w niego klikniemy, okno przywróci do poprzedniego rozmiaru, czyli takiego jaki był ustawiony przez zmaksymalizowaniem.

Do skalowania okna używamy najczęściej któregoś z rogów okna lub boków. Najeżdżamy kursorem w odpowiednie miejsce i przeciągamy.

Funkcje paska narzędziowego

• Plik

Przy niezaznaczonych plikach możemy zrobić tylko 2 rzeczy: utworzyć nowy obiekt (podobnie jak przy wciśnięciu PPM na pustym miejscu okna) lub zamknąć. Przy zaznaczonych plikach, mamy 4 nowe możliwości: Utworzyć skrót, zmienić nazwę, usunąć i spojrzeć w właściwości plików.^[12]

• Edycja

zob. Manipulacja plikami i folderami

• Widok

Pierwsze 2 opcje chowają pasek stanu i pasek narzędziowy o którym mowa. Kolejne 6 zmienia prezentację plików w oknie, a 2 ostatnie dają:

- Odśwież - każe systemowi ponowne wczytanie zawartości okna
- Opcje - Dostęp do dodatkowych ustawień.

• Pomoc

Główne zadanie tego menu jest zawarcie elektronicznej pomocy (najczęściej konkretnego programu). Właśnie korzystasz jednego z programów dostępnego w systemie. Coś nam właśnie stoi na przeszkodzie gdy chcemy zrobić jakąś operację w danym programie ale nie umiemy tego zrobić. Właśnie w tym momencie powinniśmy skorzystać z podręcznika pomocy.

Jak się wydostać

W książce pokazujemy często jak wchodzić do różnych, ciekawych programów. Ale trzeba umieć też się wydostać. Jeden sposób był omawiany w "pracy z oknami". Tutaj prezentujemy jeszcze kilka innych, szybszych sposobów:

Zamykanie z menu opcji

Z menu programu możemy wybrać polecenie zakończenia pracy. Znajduje się w pasku narzędziowym. A więc, żeby to wykonać, klikamy na Plik-->Zakończ Czasami jednak może się pojawić przycisk o nazwie "zamknij".

Alternatywa: Niektóre programy mają do tej operacji specjalny skrót klawiaturowy - CTRL+Q . Jeśli nie, to nie jest to wielkim problemem, gdyż można skorzystać ze skrótu klawiaturowego ALT+F4



Uwaga!

Przy próbie zamknięcia programu może pojawić się komunikat z zapytaniem "Czy zapisać zmiany w pliku ...?". Dzieje się tak wtedy, gdy od ostatniego zapisania na dysku twardym wprowadziliśmy zmiany do dokumentu , nad którym pracowaliśmy. Jest to użyteczna opcja, gdy zapomnimy zapisać ostatnie zmiany w dokumencie.

Manipulacja plikami i folderami

Przenoszenie plików

Spróbujmy przekopiować istniejący w systemie przykładowe pliki (możemy też to samo zrobić, eksperymentując z własnymi plikami). Wejdźmy więc w te pliki (dla przykładu będą to przykładowe obrazy). Zaznaczmy wszystkie pliki (CTRL+A) lub te które chcemy (myszką) a potem wybieramy z menu kontekstowego pozycję "skopiuj" (lub za pomocą skrótu klawiaturowego CTRL+C). Nasze pliki zostały w schowku. Możemy je przenieść teraz gdzie chcemy, zachowując jego oryginalną lokalizację. Dla przykładu wkleimy je do C:/WINDOWS/web/wallpaper żeby pokazać jak bardzo przydaje się przenoszenie plików. Przechodzimy do tego folderu i na koniec je wklejamy (CTRL+V). Pliki są teraz w nowym miejscu (zostawiając stare). Teraz przejdźmy do pulpitu i kliknijmy w puste miejsce pulpitu→właściwości→pulpit. Pliki które wkleiliśmy, możemy wykorzystać jako tapetę na pulpit.

Mówiliśmy teraz o kopiowaniu plików. Co robimy, jeśli chcemy przenieść plik/i, usuwając je ze starego miejsca? Wybieramy wtedy zawsze z menu kontekstowego "wytnij" (CTRL+X) zamiast "kopiuj"

Przywracanie plików

Jeśli znaleźliśmy pliki, które są nam niepotrzebne, można je usunąć, zaznaczając plik/i i wybieramy z menu kontekstowego "usuń" (delete)

Kiedy jednak omyłkowo usunęliśmy coś, co było nam potrzebne, nie musimy panikować. Zostały tylko wyrzucone do kosza - możemy więc je przywrócić. Na dwa sposoby:

1. Przechodzimy do pulpitu i klikamy na ikonę kosza. Zaznaczamy pliki które nie chcemy aby były umieszczone w koszu i:
 - a) Jeśli pamiętamy skąd pliki usunęliśmy i mają znaleźć się właśnie tam, klikam na odnośnik "przywróć ten element"
 - b) Możemy ręcznie przenieść pliki z kosza i jednocześnie umieścić je w nowym miejscu, przenosząc je (tak jak wcześniej mówiliśmy)

Zaznaczanie plików

Jeśli potrzebujemy wykonać hurtowej operacji na plikach (jedne pliki do zgrujemy do Pendrive'a, inne na dysk itd.) to możliwe że zwykle drag'n'drop (przeciągnij i upuść) za pomocą zaznaczania kwadracikiem nie wystarczy (nie chcemy np. tego pliku co jest obok tego którego chce!) Poniżej podane są sposoby:

Za pomocą przycisku CTRL, zaznaczmy (pojedynczo) pliki które chcemy aby były zaznaczone. Dokładniej mówiąc, przytrzymujemy przycisk CTRL na klawiaturze, potem najjeżdżamy za pomocą myszki na obiekt, który chcemy abyśmy go użyli.

Inna sztuczka, przydatna gdy nie chcemy zaznaczać bardzo wielu plików pojedynczo (a przeszkadza nam zaledwie garstka) to... zaznaczenie tych właśnie najpierw! czyli zaznaczamy pliki które **nie chcemy** abyśmy je ruszali. Następnie klikamy w pasku narzędziowym edycja-->Odwrót zaznaczenie. i Gotowe, mamy zaznaczone te pliki które chcieliśmy, a odznaczone te które nie chcieliśmy (uprzednio je zaznaczając)

Przypisy

- [1] Środowisko graficzne, interfejs graficzny
 - [2] grafika, która stanowi tło pulpitu systemu
 - [3] niewielki piktogram widoczny na ekranie monitora, reprezentujący graficznie określony plik i stanowiący odsyłacz do nich.
 - [4] Jeden ze sposobów uruchomienia okna
 - [5] Element GUI. znajdujący się zwykle przy dolnej krawędzi ekranu
 - [6] Element środowiska graficznego. Przez Menu Start możemy uruchomić programy, foldery i zmienić ustawienia na komputerze.
 - [7] Adres, Łącza lub paski dostarczone z oprogramowaniem innych producentów
 - [8] w miarę uruchamiania przez użytkownika programów pojawiają się symbolizujące listy okien
 - [9] Obszar powiadomień który zawiera ikony programów uruchomionych w tle
 - [10] kolejny ze sposobów uruchomienia okna
 - [11] Ostatni ze sposobów na uruchomienie okna
 - [12] To samo uzyskamy przy zaznaczonych plikach i klikając na jeden z nich PPM
-

Dodatki

Słownik

Tu zamieszczona jest lista wyrażeń użytych w książce, które mogą sprawiać problemy.

0-9

- 9x - linia systemów Windows opartych na MS-DOS

góra strony

Autorzy

Do budowy tego podręcznika w znacznym stopniu przyczynili się:

- Przemub (dyskusja) - Autor
- Kompowiec2 (Dyskusja) - Sprawy techniczne
- *Jeżeli znacznie rozbudowałeś ten podręcznik podpisz się powyżej (* ~~~)*

Źródła i autorzy artykułu

- Okladka** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=171809> Autorzy: Kompowiec2, Przemub
- Microsoft Windows 9x** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=172206> Autorzy: Kompowiec2, Przemub
- Wprowadzenie do zagadnień** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=172226> Autorzy: Kompowiec2, Przemub
- Charakterystyka systemu** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=171975> Autorzy: Kompowiec2, Przemub
- Wymiana procesora** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=120213> Autorzy: Javnik
- Wymiana karty graficznej** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=79101> Autorzy: Lethern, 2 anonimowych edycji
- Wymiana twardego dysku** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=120216> Autorzy: Javnik
- Wymiana płyty głównej** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=79100> Autorzy: Lethern, Yusek, 1 anonimowych edycji
- Wymagania sprzętowe** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=171805> Autorzy: Przemub
- Dyskietka startowa** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=172228> Autorzy: Przemub
- Instalacja** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=172230> Autorzy: Przemub
- Okladka** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=171965> Autorzy: Przemub
- Fdиск** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=172204> Autorzy: Przemub
- Wstęp** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=171979> Autorzy: Przemub
- Tworzenie partycji podstawowej** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=172109> Autorzy: Przemub
- Tworzenie partycji rozszerzonej i logicznych** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=172139> Autorzy: Przemub
- Usuwanie i przegląd partycji** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=172199> Autorzy: Przemub
- Program format** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=172142> Autorzy: Przemub
- Słownik** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=172203> Autorzy: Przemub
- Autorzy** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=171971> Autorzy: Kompowiec2, Przemub
- Pierwszy rzut oka na system** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=171896> Autorzy: CommonsDelinker, Kompowiec2, Przemub, 1 anonimowych edycji
- Słownik** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=171829> Autorzy: Przemub
- Autorzy** Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?oldid=171708> Autorzy: Kompowiec2

Źródła, licencje i autorzy grafik

Grafika:Windows 98 logo.svg Źródło: http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Windows_98_logo.svg Licencja: Public Domain Autorzy: Microsoft

Grafika:Windows 95 logo.svg Źródło: http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Windows_95_logo.svg Licencja: Public Domain Autorzy: Microsoft

Grafika:Nuvola apps important.svg Źródło: http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Nuvola_apps_important.svg Licencja: GNU Lesser General Public License Autorzy: Bastique

Grafika:Fairytales message box info.png Źródło: http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Fairytales_message_box_info.png Licencja: GNU Lesser General Public License Autorzy: -

Plik:HDD Master and Slave Jumper.jpg Źródło: http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:HDD_Master_and_Slave_Jumper.jpg Licencja: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported Autorzy: Klaus Eifert

Plik:P-ata and 80pin-cable.jpg Źródło: http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:P-ata_and_80pin-cable.jpg Licencja: GNU Free Documentation License Autorzy: User:Aney

Plik:Molex female connector.jpg Źródło: http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Molex_female_connector.jpg Licencja: Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.5 Autorzy: -

Plik:SATA ports.jpg Źródło: http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:SATA_ports.jpg Licencja: GNU Free Documentation License Autorzy: en>User:Berkut

File:SATA power cable.jpg Źródło: http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:SATA_power_cable.jpg Licencja: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported Autorzy: User:Ed g2s

Plik:Floppydisk 90mm(3.5inch).jpg Źródło: [http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Floppydisk_90mm\(3.5inch\).jpg](http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Floppydisk_90mm(3.5inch).jpg) Licencja: Public Domain Autorzy: I took this picture

File:FreeDOS Beta 9 pre-release5 (command line interface) on Bochs sshot20040912.png Źródło: [http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:FreeDOS_Beta_9_pre-release5_\(command_line_interface\)_on_Bochs_sshot20040912.png](http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:FreeDOS_Beta_9_pre-release5_(command_line_interface)_on_Bochs_sshot20040912.png) Licencja: GNU General Public License Autorzy: (of program) Jim Hall and others, (of screenshot) Krzysztof Burghardt,

Grafika:98dos.png Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:98dos.png> Licencja: Public Domain Autorzy: Microsoft

Grafika:Fdisk1.png Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Fdisk1.png> Licencja: Public Domain Autorzy: Microsoft

Plik:Fdisk1.png Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Fdisk1.png> Licencja: Public Domain Autorzy: Microsoft

Grafika:Fdiskld.png Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Fdiskld.png> Licencja: Public Domain Autorzy: Microsoft

Grafika:Fdisk2.png Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Fdisk2.png> Licencja: Public Domain Autorzy: Microsoft

Grafika:Fdiskmax.png Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Fdiskmax.png> Licencja: Public Domain Autorzy: Microsoft

Grafika:Fdisksize.png Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Fdisksize.png> Licencja: Public Domain Autorzy: Microsoft

Grafika:Fdiskprimaryready.png Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Fdiskprimaryready.png> Licencja: Public Domain Autorzy: Microsoft

Grafika:Fdiskextcreate.png Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Fdiskextcreate.png> Licencja: Public Domain Autorzy: Microsoft

Grafika:Fdiskextresult.png Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Fdiskextresult.png> Licencja: Public Domain Autorzy: Microsoft

Grafika:Fdisklogcreate.png Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Fdisklogcreate.png> Licencja: Public Domain Autorzy: Microsoft

Plik:Fdiskdel.png Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Fdiskdel.png> Licencja: Public Domain Autorzy: Microsoft

Plik:Fdiskinf.png Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Fdiskinf.png> Licencja: Public Domain Autorzy: Microsoft

File:Ms-dosformat.png Źródło: <http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Ms-dosformat.png> Licencja: Public Domain Autorzy: Microsoft

Plik:ReactOS screenshot.png Źródło: http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:ReactOS_screenshot.png Licencja: GNU General Public License Autorzy: <http://hacktolive.org/>

Plik:Ubuntu 10.04 oowriter.png Źródło: http://pl.wikibooks.org/w/index.php?title=Plik:Ubuntu_10.04_oowriter.png Licencja: GNU General Public License Autorzy: pavroo

Licencja

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported
[//creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)
