

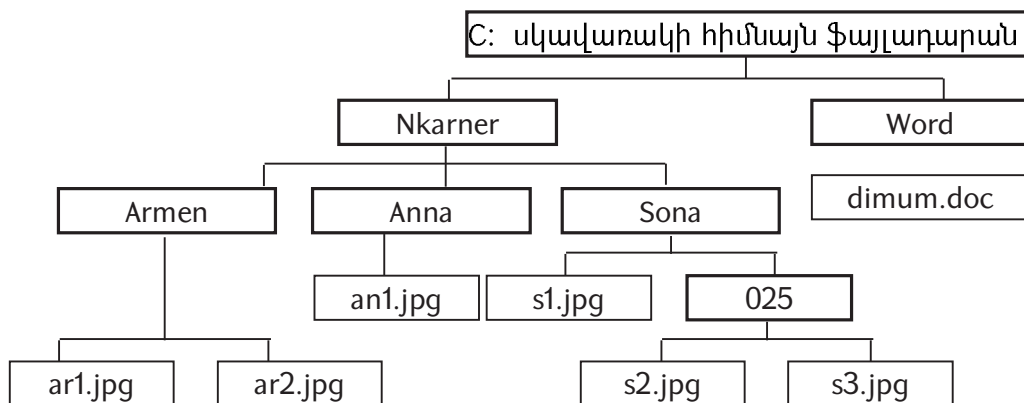


2. ՀԱՄԱԿԱՐԳՉԱՅԻՆ ՀՄՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

§2.1. ՖԱՅԼԱՅԻՆ ՀԱՄԱԿԱՐԳ

Ինչպես գիտեք 6-րդ դասարանի դասընթացից, արտաքին հիշող սարքի վրա որոշակի անվանումով պահպանված ինֆորմացիան անվանում են *ֆայլ*: Ֆայլը բնորոշվում է անվամբ ու ընդլայնմամբ կազմվող անվանումով, ստեղծման (վերջին խմբագրման) ամսաթվով ու ժամանակով, արտաքին հիշող սարքի վրա զբաղեցրած հիշողության ծավալով և այլն: Միևնույն նպատակին ծառայող ֆայլերը սովորաբար միավորում են ցուցակի (*թղթապանակի*) մեջ, որն այսուհետև կանվանենք *ֆայլադարան*:

Սկավառակի վրա պահպանվող ֆայլերի և ֆայլադարանների համախումբը կազմում է *սկավառակի ֆայլային համակարգը*, որի կառուցվածքը կարելի է ներկայացնել հատուկ սխեմայի, այսպես կոչված՝ *ծառի* տեսքով (նկ. 2.1):



Նկ. 2.1. Սկավառակի ֆայլային համակարգի կառուցվածքի օրինակ

Ֆայլային համակարգում ներառված ֆայլադարանների և ֆայլերի հասցեները սկսվում են տվյալ սկավառակի համար միակ *հիմնային ֆայլադարանից*. հիմնային ֆայլադարաններն անվանումներ չեն ունենում: Ֆայլադարանները կարող են լինել մեկը մյուսի մեջ ներառված և այս դեպքում ներառված ֆայլադարանն անվանում են *ենթաֆայլադարան*:

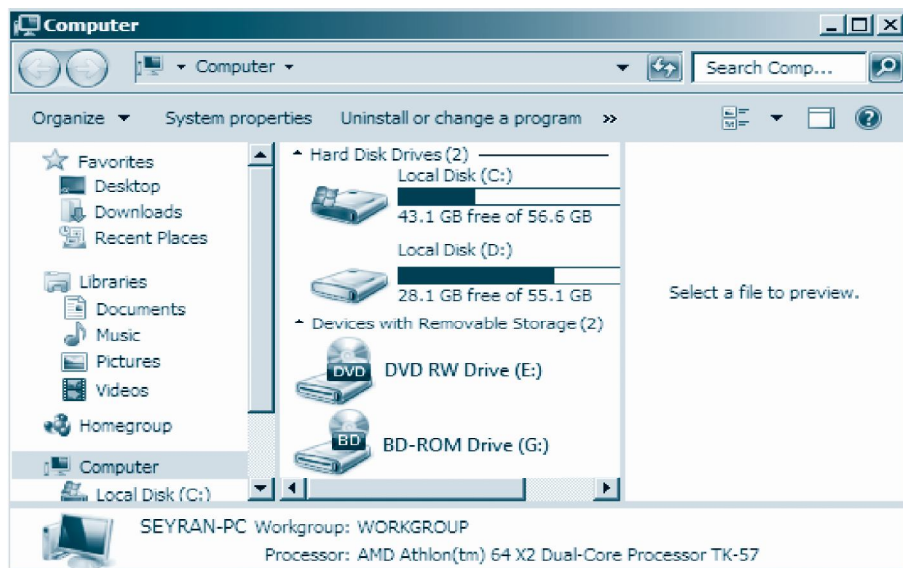
Հասցե նշելիս հաջորդաբար ներառված յուրաքանչյուր բաղադրիչի



(ֆայլադարան, ֆայլ) անվանում սկսվում է / պայմանանշանով: Օրինակ՝ հիմնային ֆայլադարանի *Nkarner* ենթաֆայլադարանի հասցեն կարտահայտվի *C:/Nkarner*, իսկ հիմնային ֆայլադարանի *Nkarner* ենթաֆայլադարանի *Sona* ենթաֆայլադարանի *O25* ենթաֆայլադարանի *s2.jpg* ֆայլի հասցեն՝ *C:/Nkarner/Sona/O25/s2.jpg* գրառումներով:

Սկսվառակի ֆայլային համակարգի կառուցվածքին ծանոթանալու նպատակով ուսումնասիրենք *Computer* ֆայլադարանը. սա *հատուկ օբյեկտ* է, որը ստեղծվում է համակարգչի վրա օպերացիոն համակարգի տեղակայման գործընթացում: Այս օբյեկտը թույլատրում է դիմել ինչպես համակարգչի հիշող սարքերին, այնպես էլ դրանց ֆայլային համակարգի տարրերին:

Computer-ին համապատասխանող պատուհանն ակտիվացնելու համար անհրաժեշտ է համակարգչի աշխատանքային սեղանին տեղադրված  (*Computer*) տարբերանշանի վրա մկնիկի ձախ սեղմակի կրկնակի սեղմում կատարել: Եթե աշխատանքային սեղանին *Computer* տարբերանշանը բացակայում է, ապա այն կարելի է ընտրել *Start* գլխավոր մենյուից:



Նկ.2.2. *Computer* պատուհան

Ինչպես երևում է նկ. 2.2.-ից՝ *Computer* պատուհանում 4 օբյեկտներ կան, որոնց միջոցով կարելի է դիմել կոշտ (*Local Disk (C:)*, *Local Disk (D:)*), լազերային (*DVD RW Drive (E:)*) սկավառակներին և *USB Flash* հիշող սարքին. դրա համար անհրաժեշտ է մկնիկի ցուցիչը տեղադրել անհրաժեշտ տարբերանշանի վրա և ձախ սեղմակի կրկնակի սեղմում կատարել:



Նկ. 2.3.-ում բերված օրինակում C սկավառակը 6 ֆայլադարան և 4 ֆայլ է պարունակում: Այստեղ որևէ օբյեկտ (ֆայլ կամ ֆայլադարան) ակտիվացնելու համար պետք է մկնիկի ցուցիչով ընտրել համապատասխան տարբերանշանը: Ինչպես երևում է Նկ. 2.3.-ից՝ պատուհանի աջ եզրային վահանակին ցուցադրվել է ընտրված ֆայլի պարունակությունը, իսկ պատուհանի ստորին մասում ինֆորմացիա է տրվել տվյալ ֆայլի վերաբերյալ:

Էկրանին բացված պատուհանին նախորդող և հաջորդող պատուհաններին կարելի է անցում կատարել համապատասխանաբար  և  գործիքների միջոցով: Պատուհանում առկա տարրերի ցուցադրման եղանակը կարելի է ընտրել  գործիքի միջոցով բերված ցուցակից:



Նկ.2.3. C սկավառակի պարունակության դիտում



Օգտակար է իմանալ

- Ի տարբերություն այլ ֆայլադարանների՝ հիմնային ֆայլադարանը չնջել հնարավոր չէ:



Հարցեր և առաջադրանքներ

1. Ինչ է ֆայլը, ինչ է ֆայլադարանը:
2. Ինչպես են կազմվում ֆայլային համակարգում ներառված բաղադրիչների հասցեները:
3. Ընթերցեք *A1.jpg* ֆայլի հասցեն, եթե այն տրվում է *C:/FOTO/ARMEN/A1.jpg* գրառմամբ:
4. Ընթերցեք *B2* ֆայլադարանի հասցեն, եթե այն տրվում է *D:/TP/BIN/B2* գրառմամբ:
5. Ինչ կարելի է իրականացնել *Computer* օբյեկտի միջոցով:



Լաբորատոր աշխատանք 5

Աշխատանք *Computer* պատուհանում

1. Մկնիկի ցուցիչը տեղադրեք *Start* գլխավոր մենյուի պատուհանի աջ տիրույթում առկա *Computer* գրառման վրա և այն ձախ սեղմակով ընտրեք:
2. Մկնիկի ցուցիչը տեղադրեք բացված պատուհանի *Local Disk (C:)* տաբերանիշի վրա և ձախ սեղմակի կրկնակի սեղմումով բացեք *C* սկավառակի պարունակությունը:
3. Մկնիկի ցուցիչը տեղադրեք *C* սկավառակի որևէ ֆայլադարանի վրա և այն ձախ սեղմակի կրկնակի սեղմումով բացեք:
4. Այժմ պատուհանի  գործիքով կրկին վերադարձեք նախկին պատուհանին:
5. Մկնիկի ցուցիչը տեղադրեք պատուհանի  գործիքի վրա և սեղմեք ձախ սեղմակը:
6. Բացված ցուցակից հաջորդաբար ընտրեք բերված բաղադրիչներից յուրաքանչյուրն ու հետևեք ակտիվ պատուհանի բաղադրիչների ցուցադրման ձևերին:
7. Մկնիկի ցուցիչով ընտրեք օբյեկտների ցուցադրման *List* ձևն ու ծանոթացեք դրան:
8. Պատուհանի ղեկավարման  կոճակով փակեք *Computer* պատուհանը: