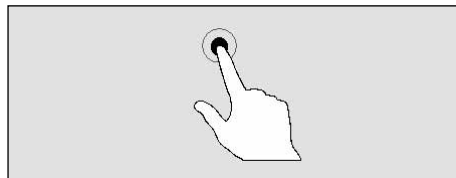


Azokat a programokat, amelyek a Windows szabványos elemeit és szolgáltatásait használják, **Windows alkalmazásoknak** nevezzük. Az egységes megjelenés miatt ezek használatát viszonylag könnyű elsajátítani. A Windows képes néhány régebbi, nem a Windowshoz írt program (elsősorban játékok) futtatására is, de ezek működése nem minden esetben garantált. Képes továbbá egy időben több programot is futtatni, **az éppen futó programokat *taszkoknak*** (vagy feladatoknak) **nevezzük**.

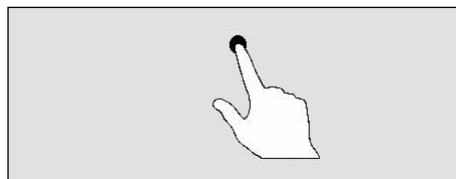
Érintőképernyős műveletek

A Windows 10 elődjéhez hasonlóan támogatja az **ujjak érintésével történő vezérlést** (Windows Touch [vindóz tács]). A *Táblagép módba* kapcsolást a **Start gomb**, **Gépház** parancsának *Rendszer* lehetőségét választva tehetjük meg. A kezelés az interaktív táblához hasonlóan történik. A képernyő egy adott pontjának enyhe megnyomása az egérekattintásnak felel meg. A következő műveleteket használhatjuk:

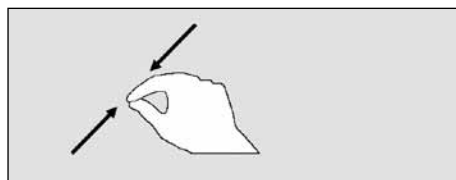
Koppintás: Egy elem megnyitásához ujjunkkal koppintsunk a kiválasztott elemre!



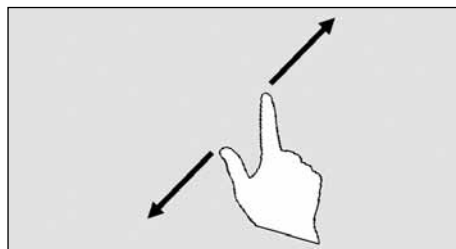
Nyomva tartás: Ujjunkat nyomjuk az érintőképernyő kiválasztott elemére, és tartjuk nyomva néhány másodpercig! Ekkor az éppen végzett művelettől függően egy környezetérzékeny menü jelenik meg.



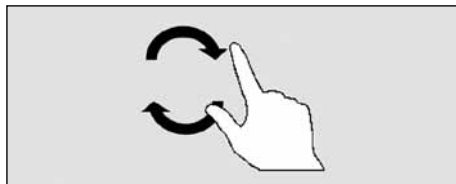
Csippentés: Érintsük meg a képernyőt vagy valamelyik kiválasztott elemét legalább 2 ujjal, majd mozgassuk ujjainkat egymás irányába! Kicsinyítésre használjuk (például képeknél).



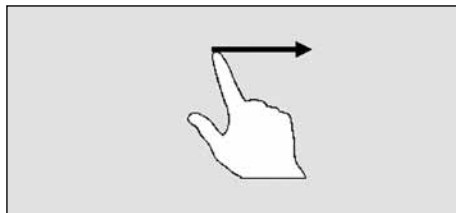
Nyújtás: Érintsük meg a képernyőt vagy valamelyik kiválasztott elemét legalább 2 ujjal, majd mozgassuk ujjainkat ellenkező irányba! Nagyításra használjuk (például képeknél).



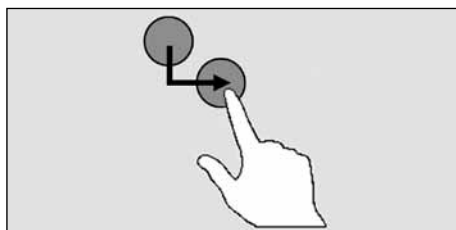
Elforgatás: Helyezzük legalább 2 ujjunkat egy elemre, és fordítsuk el kezünket! Az elem ugyanabba az irányba fog elfordulni. Nem minden elemre alkalmazható.



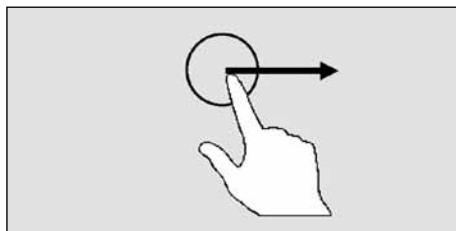
Görgetés húzással: Húzzuk végig az ujjunkat a képernyőn, és haladjunk végig a tartalmán!



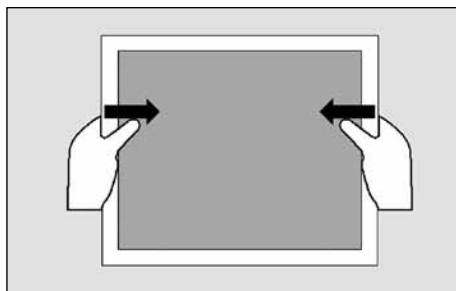
Átrendezés húzással: Ujjunk nyomva tartásával húzzunk egy elemet a görgetés irányával ellentétesen! Ha például vízszintes irányban görgetnénk, függőlegesen kezdjük a húzást! Ha áthelyeztük az elemet, engedjük el!



Pöccintés: Kijelölésre használt művelet. Rövid, gyors mozdulattal húzzunk egy elemet az oldal görgetésével ellentétesen! Ha például vízszintes irányban görgetnénk, függőlegesen kezdjük a húzást! Például a csempe kiválasztása alkalmazható.



Pöccintés a képernyő szélétől: A képernyő széle felől haladva pöccintsünk a képernyő közepe felé! A jobb oldalon így hívható elő a vezérlősáv. A bal oldalon a megnyitott alkalmazásokat hívhatjuk elő.



Egérműveletek

Az előző pontban megismertedtünk a grafikus felület kezelésének főbb mozdulataival. Foglaljuk most össze az egérrel végezhető műveleteket!

Rámutatás: Az egér nyilát egy adott elemre toljuk. Ilyenkor gyakran megváltozik az elem vagy az egérkurzor, esetleg egy buborékban megjelenik egy tájékoztató felirat.