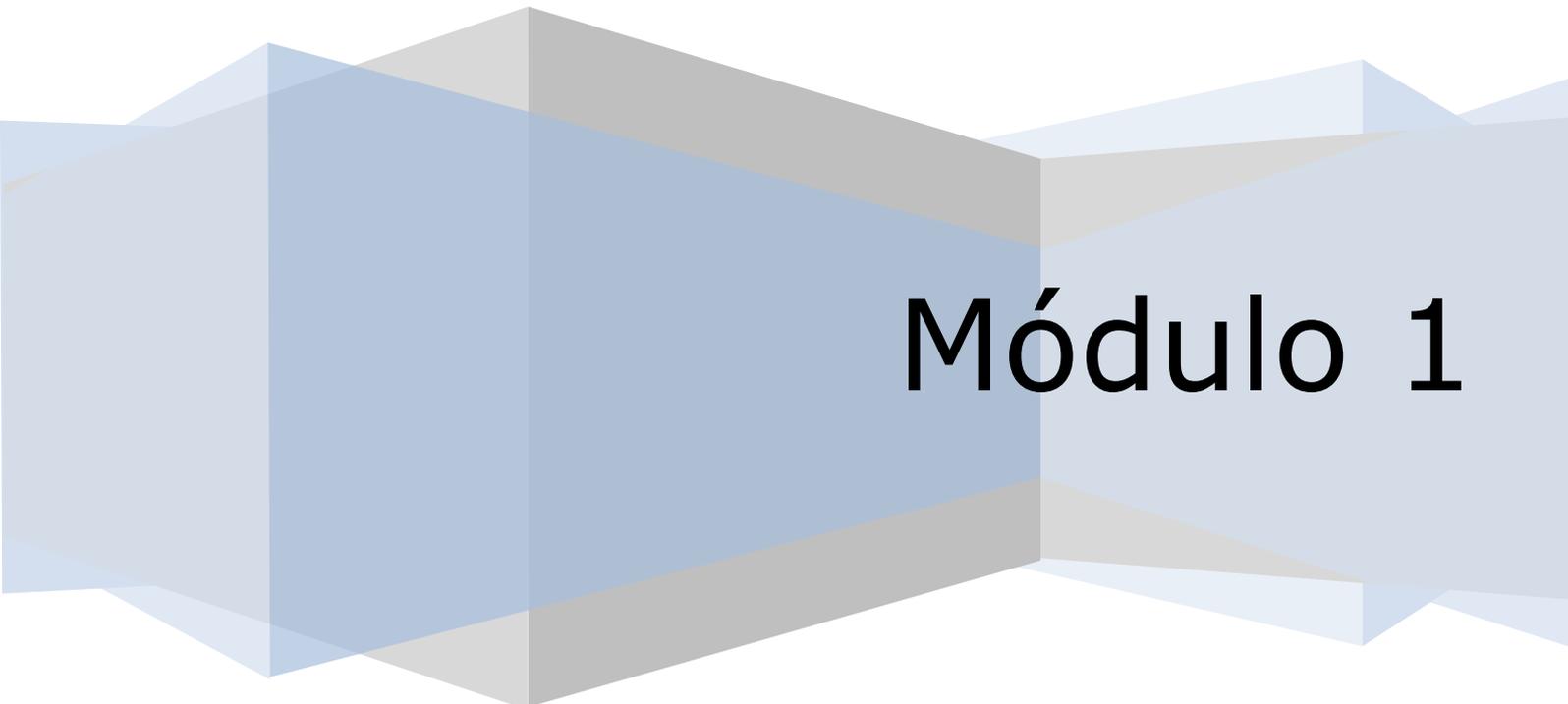


IPD

Introdução ao Processamento de Dados

Introdução ao Windows

Introdução à Edição de Textos



Módulo 1

Caro Aluno(a):

Este material foi desenvolvido pelo Analista de Sistemas Sr. Sergio Moura profissional da SEMAS, com o intuito de oferecer a você atividades práticas que possibilitarão o uso de todo o conteúdo ministrado em sala de aula.

Para que ele possa estar sempre à sua disposição, siga as orientações a seguir:

- 🕒 Não amasse ou rasure o material;
- 🕒 Ao manuseá-lo procure estar com as mãos limpas;
- 🕒 Não retire as folhas da apostila e ao final da aula entregue-a ao Instrutor;
- 🕒 Qualquer irregularidade comunique imediatamente ao Instrutor.

A SEMAS deseja que seu aprendizado possa ser enriquecedor, eficaz, dinâmico e repleto de novas oportunidades que contribuirão para seu crescimento profissional.

Bons Estudos.

Noções Básicas de Informática

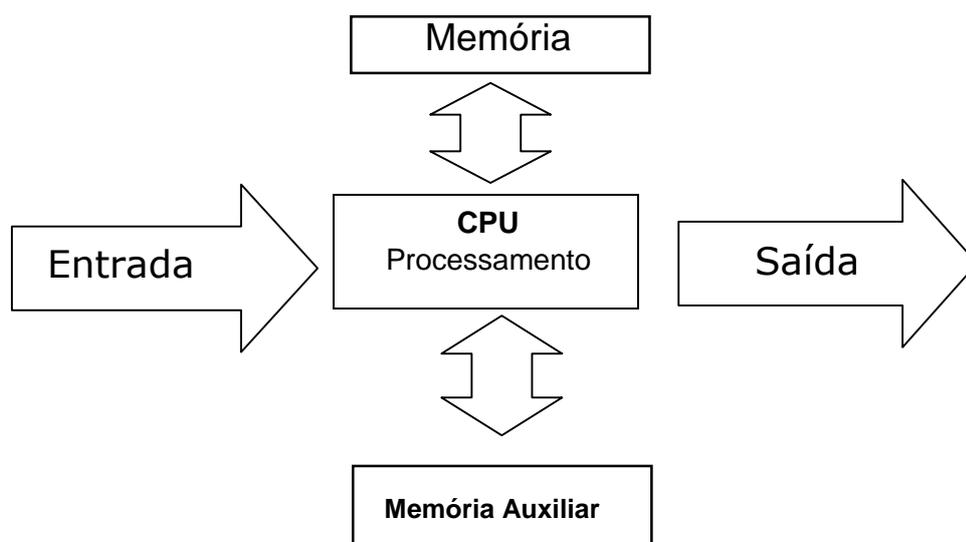
Conceitos:

Informática – Ciência que estuda o tratamento racional e automático de informação armazenamento, análise, organização e transmissão de dados.

Microcomputador – Máquina que processa uma grande quantidade de dados com rapidez e precisão.



Funcionamento Básico de um microcomputador:



História e evolução dos computadores

Século XIX - surgiram as primeiras válvulas, que foram usadas para criar os primeiros computadores eletrônicos, na década de 40.

As válvulas já atingiam frequências de alguns Megahertz, o problema era que esquentavam demais, consumiam muita eletricidade e queimavam com facilidade.

Essas válvulas eram utilizadas em rádios, mas para construir um computador, que usava milhares delas era extremamente complicado e caro.

O computador mais famoso daquela época foi o ENIAC (Electronic Numerical Integrator Analyzer and Computer), construído em 1945 (composto por 17.468 válvulas, ocupando um galpão imenso).

A ideia era construir um computador para realizar vários tipos de cálculos de artilharia para ajudar as tropas aliadas durante a segunda Guerra mundial, mas acabou sendo usado durante a guerra fria, contribuindo, por exemplo, no projeto da bomba de Hidrogênio.



Parte do galpão que abrigava o ENIAC

A programação do ENIAC era feita através de 6.000 chaves manuais. A cada novo cálculo, era preciso reprogramar várias destas chaves. Isso sem falar no resultado, que era dado de forma binária através de um conjunto de luzes.



Foto de uma válvula muito usada na década de 40

Na época a maior parte da indústria continuou trabalhando no aperfeiçoamento das válvulas, mesmo sendo problemáticas e caras, obtendo modelos menores e mais confiáveis.

Vários pesquisadores começaram a procurar alternativas menos problemáticas, encontrando a chave para desenvolver o transistor.

O primeiro projeto surgiu em 16 de Dezembro de 1947 - um dispositivo que substituía a válvula, onde era usado um pequeno bloco de germânio (que na época era junto com o silício o semicondutor mais pesquisado) e três filamentos de ouro. Relativamente grande, sem possuir partes móveis, gastando uma fração da eletricidade utilizada por uma válvula e ao mesmo tempo, muito mais rápido.



O primeiro projeto de transistor

Durante a década de 50, o transistor foi gradualmente dominando a indústria, substituindo rapidamente as problemáticas válvulas. Os modelos foram diminuindo de tamanho, caindo de preço e tornando-se mais rápidos.

O surgimento dos computadores pessoais

O primeiro microchip, o 4004, foi lançado pela Intel em 71. Era um projeto bastante rudimentar, que processava apenas 4 bits por vez e operava a apenas 1 MHz. Na verdade, o 4004 era tão lento que demorava 10 ciclos para processar cada instrução, ou seja, ele processava apenas 100.000 instruções por segundo. Hoje em dia esses números são insignificantes, mas na época era a última palavra em tecnologia. O 4004 foi usado em vários modelos de calculadoras.



Intel 4004

Pouco tempo depois, a Intel lançou um novo processador, que fez sucesso durante muitos anos, o 8080. Este já era um processador de 8 bits, e operava a incríveis 2 MHz: “Ele é capaz de endereçar até 64 KB de memória e é rápido, muito rápido!” Como dito num anúncio publicitário do Altair 8800, que é considerado por muitos o primeiro computador pessoal da história.

O Altair era baseado no 8080 da Intel e vinha com apenas 256 bytes de memória, estava disponível também uma placa de expansão para 4 KB.

No modelo básico, o Altair custava apenas 439 dólares na forma de Kit, isso em 1975, consistia nas placas, luzes, chips, gabinete, chaves e a fonte de alimentação, junto claro com um manual que ensinava como montar o aparelho. Existia a opção de comprá-lo já montado, mas custava 182 dólares a mais.

Pouco tempo depois, começaram a surgir vários acessórios para o Altair: um teclado que substituía o conjunto de chaves que serviam para programar o aparelho, um terminal de vídeo (bem melhor que ver os resultados na forma de luzes), um drive de disquetes (naquela época ainda se usavam disquetes de 8 polegadas), placas de expansão de memória e até uma impressora, para quem tivesse muito dinheiro.



Altair 8800

A Apple foi fundada em 1976, depois que o projeto do Apple I foi recusado pela Atari e pela HP. Uma frase de Steve Jobs descreve bem a história: “Então fomos à Atari e dissemos “Ei, nós desenvolvemos essa coisa incrível, pode ser construído com alguns dos seus componentes, o que acham de nos financiar?” Podemos até mesmo dar a vocês, nós só queremos ter a oportunidade de desenvolvê-lo, paguem-nos um salário e podemos trabalhar para vocês. Eles disseram não, fomos então à Hewlett-Packard e eles disseram “Nós não precisamos de vocês, vocês ainda nem terminaram a faculdade ainda”.

O Apple I não foi lá um grande sucesso de vendas, vendeu pouco mais de 200 unidades, mas abriu caminho para o lançamento de versões mais poderosas.

Ele usava um processador da Motorola, o 6502, que operava a apenas 1 MHz. Em termos de poder de processamento ele perdia para o i8080, mas tinha algumas vantagens. O Apple I vinha com 4 KB de memória, saídas para teclado, terminal de vídeo e para uma unidade de fita. Existia também um conector reservado para expansões futuras.

Naquela época, as fitas K7 eram o meio mais usado para guardar dados e programas. Os disquetes já existiam, mas eram muito caros. O grande problema das fitas K7 era a lentidão, tanto para

ler quanto para gravar, além da baixíssima confiabilidade. Isso fora o fato das fitas se desgastarem com o tempo.

Este primeiro modelo foi logo aperfeiçoado, surgindo então o Apple II. Este sim fez um certo sucesso, apesar do preço alto para a época, US\$ 1298, que equivalem a quase 9.000 dólares em valores corrigidos.

O Apple II vinha com 4 KB de memória, como o primeiro modelo, a novidade foi uma ROM de 12 KB, que armazenava uma versão da Basic. A memória RAM podia ser expandida até 52 KB, pois o processador Motorola 6502 era capaz de endereçar apenas 64 KB de memória, e 12 KB já correspondiam à ROM embutida. Um dos “macetes” naquela época era uma placa de expansão, fabricada pela Microsoft (eles de novo? :-), que permitia desabilitar a ROM e usar 64 KB completos de memória.

O Apple II já era bem mais parecido com um computador atual, já vinha com teclado e usava uma televisão como monitor. O aparelho já vinha com uma unidade de fita K7, mas era possível adquirir separadamente uma unidade de disquetes.

Uma variação do Apple II, o Apple IIc, lançado em 79, é considerado por muitos o primeiro computador portátil da história, pois tinha até um monitor de LCD como opcional.

Em 1979 surgiu um outro modelo interessante, desta vez da Sinclair, o ZX-80. Este não era tão poderoso quanto o Apple II, mas tinha a vantagem de custar apenas 99 dólares (pouco mais de 400 em valores corrigidos). Foi provavelmente o primeiro computador popular da história. O processador era um Z80, da Zilog, que operava a apenas 1 MHz. A memória RAM também era algo minúsculo, apenas 1 KB, combinados com 4 KB de memória ROM que armazenavam o Basic, usado pelo aparelho. Como em qualquer sistema popular da época, os programas eram armazenados em fitas K7.

Considerando preço, o Z80 foi uma máquina surpreendente, mas claro, tinha pesadas limitações, mesmo se comparado com outras máquinas da época. Apesar dele já vir com uma saída de vídeo, a resolução gráfica era de apenas 64x48, mesmo em modo monocromático, já que o adaptador de vídeo tinha apenas 386 bytes de memória. Existia também um modo texto, com 32 x 24 caracteres.

Outro que não poderia deixar de ser citado é o Atari 800. Sim, apesar de ser mais vendido como um vídeo game, o Atari 800 também podia ser usado com um computador relativamente poderoso, chegou a ser usado em algumas universidades. Ele foi o antecessor do Atari 2600, conhecido por aqui.

Ele vinha de fábrica com 16 KB de memória RAM, que podiam ser expandidos para até 48 KB, com mais 10 KB de memória ROM. O sistema operacional era o Atari-OS, uma versão do Basic.

Originalmente, o sistema vinha apenas com a entrada para os cartuchos, com o sistema operacional ou jogos, mas era possível adquirir separadamente uma unidade de disquetes e um teclado, que o transformavam num computador completo. Não existiram muitos programas para o Atari, o foco foram sempre os jogos, o principal uso do Atari como computador era de poder programar em Basic, por isso seu uso em escolas.

A DÉCADA DE 80

Como profetizado por Gordon Moore, os processadores vem dobrando de desempenho a cada 18 meses desde o início da década de 70. Uma década é uma verdadeira eternidade dentro do mercado de informática, o suficiente para revoluções acontecerem e serem esquecidas.

Depois dos dinossauros da década de 70, os computadores pessoais finalmente começaram a atingir um nível de desenvolvimento suficiente para permitir o uso de aplicativos sérios. Surgiram então os primeiros aplicativos de processamento de texto, planilhas, e até mesmo programas de editoração e desenho.

O primeiro PC foi lançado pela IBM em 1981 e tinha uma configuração bastante modesta, com apenas 64 KB de memória, dois drives de disquetes de 5¼, um monitor MDA somente texto (existia a opção de comprar um monitor CGA) e sem disco rígido. O preço também era salgado, 4000 dólares da época.

Esta configuração era suficiente para rodar o DOS 1.0 e a maioria dos programas da época, que por serem muito pequenos, cabiam em apenas um disquete e ocupavam pouca memória RAM. Mas, uma vantagem que existe desde este primeiro PC é a arquitetura aberta, que permite que vários fabricantes lancem acessórios e placas de expansão para ele. Foi questão de meses para que comesçassem a ser vendidos discos rígidos, placas de expansão de memória, placas de vídeo, etc. de vários fabricantes.

A Apple havia lançado o Apple III poucos meses antes do PC. Os dois equipamentos bateram de frente, pois disputavam o mesmo mercado e Apple III acabou levando a pior, apesar da sua configuração não ficar devendo à do PC e o preço dos dois ser quase o mesmo. O Apple III vinha com 128 ou 256 KB de memória, dependendo da versão, um processador Synertek 6502A de 2 MHz e drive de disquetes de 5¼. O grande pecado foi o uso de um barramento de expansão proprietário, o que limitou as possibilidades de upgrade aos acessórios oferecidos pela própria Apple, uma característica que acabou sendo a grande responsável pela supremacia do PC.

Em 1983 a Apple apareceu com uma grande novidade, o Lisa. Em sua configuração original, o Lisa vinha equipado com um processador Motorola 68000 de 5 MHz, 1 MB de memória RAM, dois drives de disquete de 5.25" de 871 KB, HD de 5 MB e um monitor de 12 polegadas, com resolução de 720 x 360. Era uma configuração muito melhor do que os PCs da época, sem falar que o Lisa já usava uma interface gráfica bastante elaborada e já contava com uma suíte de aplicativos de escritório. O problema era o preço, 10.000 dólares. Isso em valores da época, seria quase o dobro.

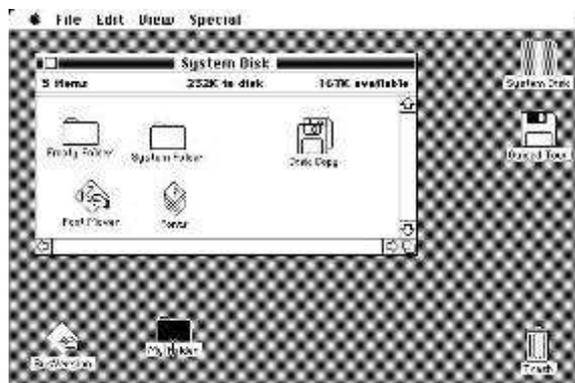


Apple Lisa

O Lisa era muito caro, por isso novamente não fez muito sucesso, mas o projeto serviu de base para o Macintosh lançado em 1984. Este sim fez um grande sucesso, chegando a ameaçar o império dos PCs. A configuração era compatível com os PCs da época, com um processador de 8 MHz, 128 KB de memória e um monitor de 9 polegadas. A grande arma do Macintosh era o MacOS 1.0, um sistema inovador de vários pontos de vista.

Ao contrário do MS-DOS ele já utiliza interface gráfica e mouse, o que o tornava muito mais fácil de ser operado. O MacOS continuou evoluindo e incorporando novos recursos, mas sempre mantendo a mesma idéia de interface "user friendly". Por sinal, já estamos na décima versão do MacOS, o MacOS X. Atualmente, é possível rodar as versões antigas do MacOS mesmo num PC, usando emuladores como o vMac

(<http://leb.net/vmac/>) e o SoftMac (<http://www.emulators.com/>).



MacOS 1.0

Em 1984 já existia também a primeira versão do Windows, que era uma opção para os usuários de PCs interessados em rodar uma interface gráfica.

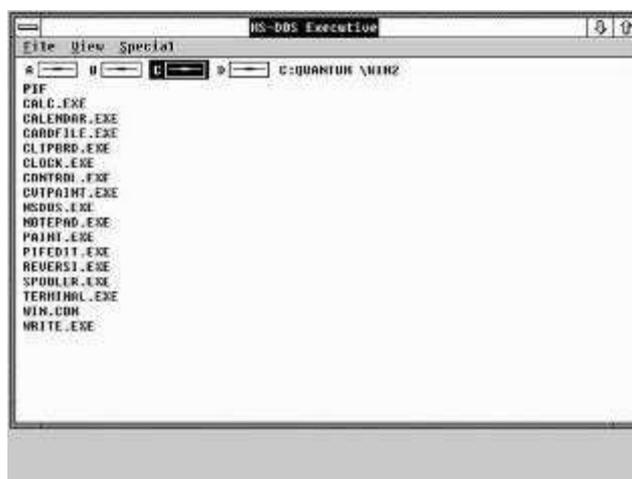
O Windows 1.0 rodava sobre o MS-DOS e podia executar tanto aplicativos for Windows quanto os programas para MS-DOS. O problema era a memória.

Os PCs da época vinham com quantidades muito pequenas de memória RAM e na época ainda não existia a possibilidade de usar memória virtual (que viria a ser suportada apenas a partir do 386).

Para rodar o Windows, era preciso primeiro carregar o MS-DOS. Os dois juntos já consumiam praticamente toda a memória de um PC básico da época. Mesmo nos PCs mais potentes não era possível rodar muitos aplicativos ao mesmo tempo, novamente por falta de memória.

Como os aplicativos for Windows eram muito raros na época, poucos usuários viram necessidade de utilizar o Windows para executar os mesmos aplicativos que funcionavam (com muito mais memória disponível...) no MS-DOS. Sem contar que a versão inicial do Windows era bastante lenta e tinha vários bugs.

O Windows começou a fazer algum sucesso na versão 2.1, quando os PCs 286 com 1 MB ou mais de memória já eram comuns. Com uma configuração mais poderosa, mais memória RAM e mais aplicativos, finalmente começava a fazer sentido rodar o Windows. O sistema ainda tinha vários bugs e travava com frequência, mas alguns usuários começaram a migrar para ele.



Windows 2.0

O Windows emplacou mesmo a partir da versão 3.1, que era relativamente leve, mesmo para os PCs da época e já suportava o uso de memória virtual, que permitia abrir vários programas, mesmo que a memória RAM se esgotasse. Já existiam também vários aplicativos for Windows e os usuários tinham a opção de voltar para o MS-DOS quando desejassem.

Foi nesta época que os PCs começaram a recuperar o terreno perdido para os Macintoshs da Apple. Convenhamos, o Windows 3.1 travava com muita frequência, mas tinha muitos aplicativos e os PCs eram mais baratos que os Macs.

Na época começaram a surgir os primeiros concorrentes para o Windows, como o OS/2 da IBM.

Desde o início da era PC, a Microsoft e a IBM vinham trabalhando juntas no desenvolvimento do MS-DOS e outros programas para a plataforma PC. Mas, em 1990 a IBM e a Microsoft se desentenderam e cada uma ficou com uma parte do trabalho feito, com o qual tentaram tomar a liderança do mercado de sistemas operacionais.

Alguns brincam que a IBM ficou com a parte que funciona e a Microsoft com o resto, mas a verdade é que apesar do OS/2 da IBM ser tecnicamente muito superior ao Windows 95 da Microsoft, foi o sistema das janelas quem levou a melhor, pois era mais fácil de usar e contava com a familiaridade dos usuários com o Windows 3.1.

O OS/2 ainda é utilizado por alguns entusiastas e existem até mesmo movimentos para continuar o desenvolvimento do sistema, mas faltam programas e drivers.

Um sistema muito mais bem-sucedido, que começou a ser desenvolvido no início da década de 90 é o Linux, que todos já conhecemos. O Linux tem a vantagem de ser um sistema aberto, que atualmente conta com a colaboração de centenas de milhares de desenvolvedores voluntários espalhados pelo globo, além do apoio de empresas de peso, como a IBM. Mas, no começo o sistema era muito mais complicado que as distribuições atuais e não contava com as interfaces gráficas exuberantes que temos hoje em dia.

O desenvolvimento do Linux foi gradual, até que houve a explosão do acesso à Internet em 95, quando o sistema começou a ser usado por um número cada vez maior de servidores Web, pois era estável e gratuito. Hoje o IIS da Microsoft consegue brigar de igual para igual (pelo menos em número de usuários), mas no início Linux era sinônimo de servidor Web.

A Microsoft continuou melhorando seu sistema. Foram lançados o Windows 95, depois o 98 e finalmente ME, com todos os problemas que conhecemos, mas com a boa e velha interface fácil de usar e uma grande safra de aplicativos que garantiram a popularização destes sistemas.

Paralelamente, a Microsoft desenvolvia uma família de sistemas Windows destinadas a servidores, o Windows NT, que chegou até a versão 4, antes de ser transformado no Windows 2000.

Atualmente, as duas famílias Windows fundiram-se no Windows XP, um sistema destinado tanto ao uso doméstico quanto em estações de trabalho e servidores, e que pode ser considerado um sistema estável (ao contrário do Windows 98 e ME) pois é baseado no Windows 2000.

Enquanto isso, o Linux continua avançando. Por enquanto o sistema é usado apenas em 2% dos micros de mesa (fora usuários casuais e os que mantém Windows e Linux em dual-boot), mas tem a chance de crescer bastante no futuro, com a ajuda de aplicativos com o Gimp e o StarOffice, que substituem o Photoshop e o Office.

Elementos que compõem um sistema computacional:

- Hardware
- Software
- Peopleware

Hardware

Todo o equipamento físico da informática, que pode ser tocado.

Exemplo: Monitor, mouse, teclado, gabinete, impressora, disquete, etc.

Classificamos o hardware em:

- CPU
- Memórias
- Dispositivos periféricos
- Unidades de armazenamento

CPU (Unidade Central de processamento)

É o microprocessador, ou seja, o cérebro do microcomputador, responsável pelo processamento das informações e pela execução das instruções dadas ao microcomputador pelo usuário.



Memórias

É a parte do microcomputador que armazena informações. Podemos dividir basicamente em dois tipos de memória:

RAM – Memória para leitura e gravação de dados. Memória volátil, ou seja, seu conteúdo é perdido quando o microcomputador é desligado.

ROM – Memória apenas para leitura. Os dados gravados não serão perdidos quando o microcomputador for desligado.

Unidades de Medida do Computador

As unidades de informação: bit e byte

Em Informática é muito importante considerar a capacidade de armazenamento, já que quando se faz algo no computador, trabalha-se com arquivos que podem ser guardados para uso posterior. Evidentemente, quando se armazena algo, isto ocupa um certo *espaço de armazenamento*.

Assim como a água é medida em litros ou o açúcar é medido em quilos, os dados de um computador são medidos em bits e bytes. Cada valor do código binário foi denominado "bit" (*binary digit*), que é a menor unidade de informação.

Cada conjunto de 8 bits forma o *byte*, o qual corresponde a um caractere, seguindo o código binário.

Por que 1 Kb equivale a 1024 bytes?

No caso do quilo e de outras medidas de nosso dia a dia, a estrutura numérica é construída sobre a *base 10*. O termo quilo representa a milhar constituída de alguma coisa. Nossa base de trabalho numérica, sendo 10, faz com que, quando a base é elevada à terceira potência, atinja a milhar exatamente com 1000 unidades.

Mas, quando falamos em bytes, grupos de bits, não estamos falando em base 10, mas sim em uma estrutura fundamentada no código binário, ou seja, na *base 2*, nos 2 modos que o computador detecta, geralmente chamados de *0* e *1*.

Assim, quando queremos um quilo de bytes, temos que elevar essa base a algum número inteiro, até conseguir atingir a milhar.

Mas não há número inteiro possível que atinja exatamente o valor 1.000. Então, ao elevarmos a base 2 à décima potência, teremos 1024.

Com esse raciocínio agora podemos entender a seguinte tabela:

Unidade de medida	Número de caracteres	Espaço
1 byte	1	8 bits
1 Kilobyte (KB)	1.024	1024 bytes
1 Megabyte (MB)	1.048.576	1024 Kb
1 Gigabyte (GB)	1.073.741.824	1024 Mb
1 Terabyte (TB)	1,099511628 x e12	1024 Gb

Portanto, concluímos que, por exemplo, quando se diz que um disco rígido tem capacidade de armazenamento de 4,3 Gb, são armazenados aproximadamente 4 milhões e 500 mil caracteres.

Dispositivos periféricos:

São dispositivos utilizados para entrar ou visualizar dados do microcomputador.

Entrada – São dispositivos que o usuário entra com dados no microcomputador.

Exemplos: Teclado, mouse, microfone, scanner, WebCAM, etc



Saída – São dispositivos que o usuário recebe dados do microcomputador. Exemplos: Monitor, impressora, caixas acústicas, etc.



Entrada e saída – Podem entrar ou receber dados pelo mesmo dispositivo Exemplo: placa de fax-modem, impressora multifuncional, etc.



Placa de fax-modem

Modem ADSL

Multifuncional

Unidades de armazenamento

São dispositivos capazes de armazenar todo tipo de dados.

Exemplo: Disco rígido, disquete, CD-ROM, DVD-ROM, Pen drive, etc.



Disquete 1.44MB



CD Rom / DVD Rom



Pen drive

Software

Toda parte lógica da informática, constituído pelos programas (softwares): Sistemas Operacionais, Aplicativos e Utilitários.

Sistema Operacional – É o software que estabelece a relação entre o usuário e o microcomputador.

Exemplos: Windows (sendo o Windows 10 o mais recente), Linux, Mac-Os, etc.

Aplicativos – São ferramentas específicas: Editor de texto, planilha eletrônica, banco de dados, gravação de CD/DVD, animação, etc.

Exemplos: Pacote Office (Word, Excel, PowerPoint, Access e Outlook), Macromedia e Adobe, Corel DRAW, jogos, etc.

Utilitários – São programas para manutenção e correção do sistema.

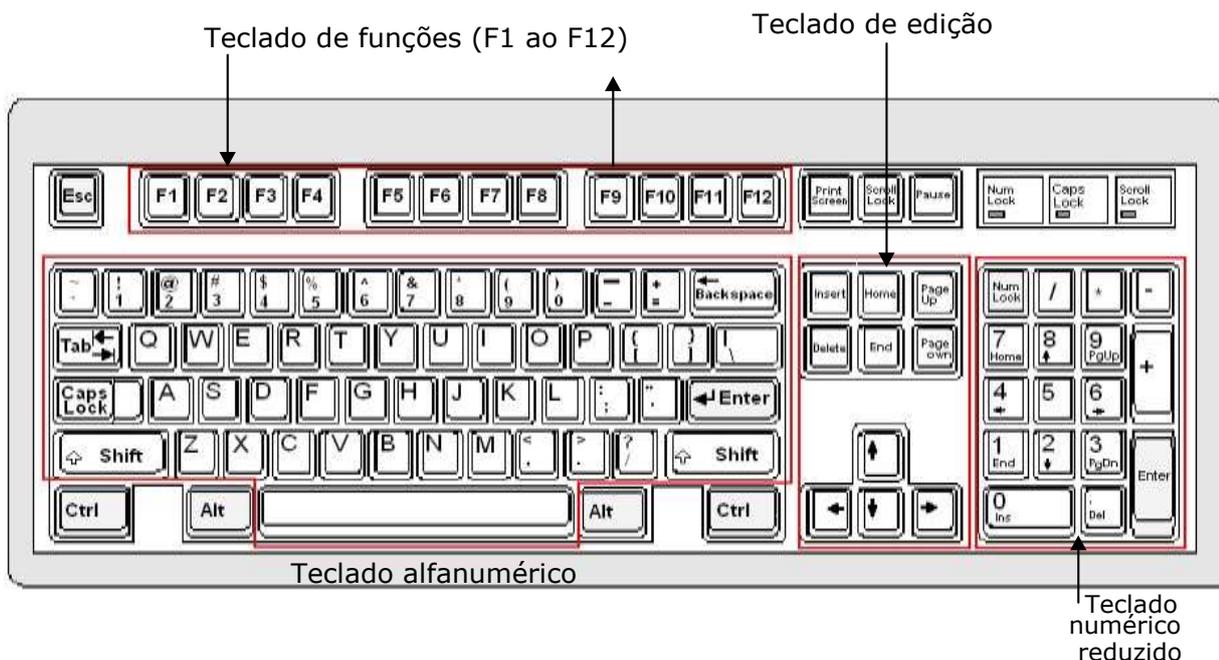
Exemplos: programas Antivírus, anti-spyware, reparador de registros, etc.

Peopleware

Termo que representa o operador de microcomputador, ou seja, você **o usuário**.

Exemplo: Digitador, internauta, operador de computador, WEB designer, etc.

Conhecimento e manipulação do teclado.



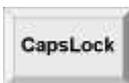
Teclas especiais



Esc – É usada para abandonar um programa, ou cancelar um comando. A primeira tecla do lado esquerdo do teclado.



Tab – É usada principalmente em programas editores de texto. Define tabulação.



Caps Lock – Quando esta tecla estiver acionada, qualquer letra digitada no microcomputador será interpretada como maiúscula. Quando pressionar a tecla novamente o comando será desativado.



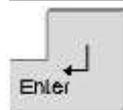
Shift – Possui a mesma função que o fixador (CapsLock) de letras maiúsculas usado na máquina de escrever. Além disso, possui também a função de acionar alguns caracteres posicionados na parte superior das teclas.



Ctrl – Esta tecla gera comandos especiais quando utilizada em conjunto com outra tecla. Esses comandos dependem do programa em uso.



Alt – Esta tecla funciona como uma segunda tecla de controle do microcomputador. A tecla Alt também possui a função de gerar caracteres com significados especiais em certos programas.



Enter – Tecla que confirma a entrada de dados no microcomputador.



Backspace – Apaga o caractere do lado esquerdo em textos.



Ins/Insert – Sua função é ativar o modo de inserção no texto e, quando estiver ativado, desativá-lo. Uma vez pressionada esta tecla, qualquer caractere digitado é inserido onde estiver o ponto de inserção do texto.



Delete/Del – Possui a função de apagar dados inseridos no microcomputador. Em textos apaga o caractere à direita.



Home – Leva o cursor para o começo da linha.



End – Leva o cursor para o final da linha.



Page Up – Sobe o cursor.



Page Down – Desce o cursor.

Conceitos Básicos - Ambiente Windows

Área de trabalho

A chamada **Área de Trabalho** é virtualmente a própria tela do Windows. Ela é composta por um fundo que denominamos **Plano de fundo**, os **Ícones** que ficam dispostos sobre este fundo e a **Barra de Tarefas**.

Ícones

Pequenas imagens gráficas que representam arquivos, pastas, unidades de armazenamento.



Meu computador – Clicando duas vezes sobre este ícone abriremos a janela “Meu computador”. Nela são apresentados todos os recursos que o microcomputador dispõe.



Meus documentos – É a principal pasta onde são salvos os arquivos editados pelo usuário.



Meus locais de rede – Clicando sobre esse ícone serão apresentados os outros microcomputadores e os recursos de que a rede dispõe. Nesta janela, temos a representação dos microcomputadores que estão conectados em uma rede local.

Arquivos

Armazena dados (imagem, texto, som, vídeo, etc)

Através do seu ícone podemos identificar a que programa eles pertencem



Pasta

Utilizada para organizar e armazenar arquivos. Identificada através de um ícone amarelo com o aspecto de uma pasta.



Unidades de Armazenamento

Representam os dispositivos que armazenam dados no microcomputador.



Barra de tarefas

No rodapé da área de trabalho existe uma barra que possui um botão (Iniciar) no canto esquerdo. É a Barra de Tarefas.

O Windows possibilita a utilização de mais de um aplicativo por vez, facilitando bastante à vida do usuário. Na Barra de Tarefas temos a visualização dos aplicativos, janelas ou arquivos que temos em aberto na área de trabalho.

Para alternar de um aplicativo para outro, podemos utilizar os botões que aparecem na Barra de Tarefas: basta clicar no botão correspondente ao aplicativo desejado. Ou utilizar o atalho ALT + TAB



Lixeira

Quando excluimos um arquivo, o Windows faz sua remoção para Lixeira. Assim, teremos condições de recuperar os arquivos que apagamos sempre que necessário.



Como excluir um arquivo ou pasta?

1º modo:

Selecione o arquivo ou pasta. Aperte a tecla



2º modo:

Selecione o arquivo ou pasta. Clique com o botão direito do mouse e selecione a opção Excluir.

3º modo:

Selecione o arquivo ou pasta. Aponte o menu Arquivo e selecione a opção Excluir.

4º modo:

Selecione o arquivo ou pasta. Mantenha pressionado o botão do mouse e arraste para a Lixeira.

Como restaurar um arquivo ou pasta?

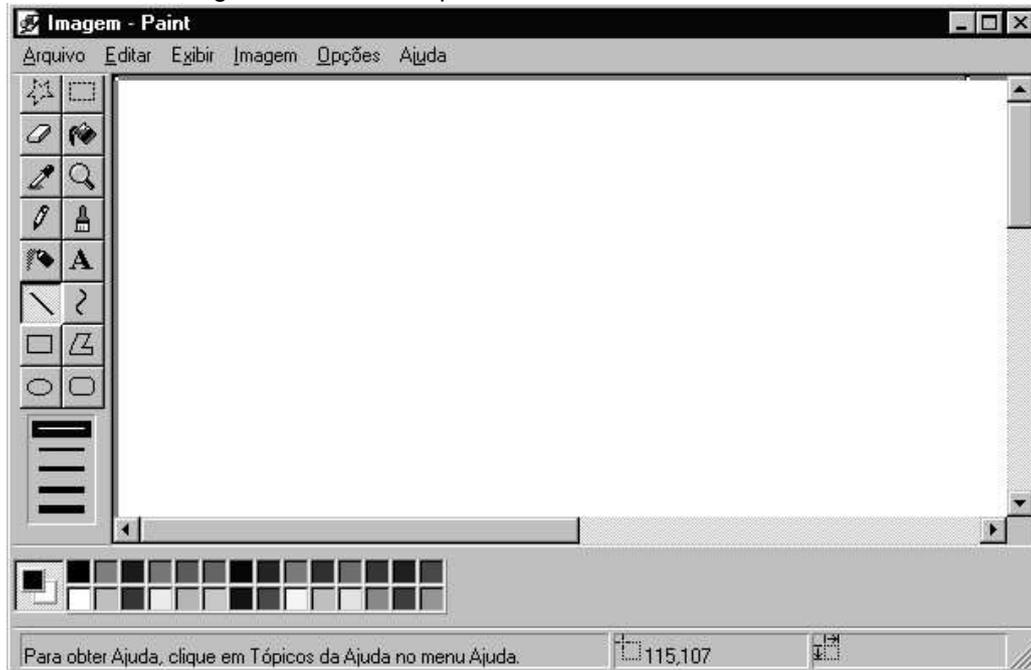
Acesse a Lixeira. Selecione o arquivo ou pasta. Clique no menu Arquivo Restaurar.

Importante: O item restaurado retorna ao local que foi excluído.

Paint

Objetivo: Atividades para trabalhar com o manuseio do mouse Função: Criar e editar desenhos e imagens.

Acesso: Menu Iniciar □ Programas □ Acessórios □ Paint
ou: Iniciar □ Executar □ Digite PBRUSH e clique OK

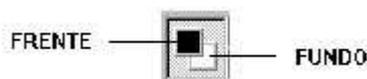


Caixa de ferramentas

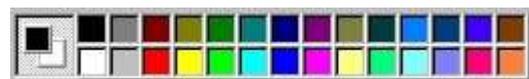
Selecionar forma livre		Selecionar
Apagador		Preencher com cor
Selecionar cor		Lente de aumento ou Zoom
Lápis		Pincel
Spray		Texto
Reta		Curva
Retângulo		Polígono
Elipse		Retângulo arredondado



Espessura da linha



Caixa de cores



Utilizando a ferramenta Preencher com cor

A ferramenta preencher com a cor se assemelha a uma lata que “derrama” a cor sobre a área de desenho. Se utilizarmos a ferramenta sobre uma área livre, esta ficará totalmente preenchida. Se fizer isto dentro de um polígono fechado (como um quadrado, um círculo, uma estrela, etc), somente a área do polígono será preenchida.

Utilizando as opções de Zoom

Toda imagem carregada no Paint é exibida com tamanho original (100%). Todavia, o Paint oferece recursos de ampliação de imagem de 200, 400, 600 e até 800%.

Inverter/Girar um desenho

Selecione a imagem e escolha no menu Imagem o comando Inverter/Girar. Surgirá a caixa de diálogo Inverter/Girar onde selecionamos o sentido da inversão (horizontal / vertical) e o ângulo que a imagem rotacionará (90, 180 ou 270 graus).

Alongando/Inclinando um desenho

Um desenho selecionado poderá ser alongado/reduzido ou inclinado selecionando-se no menu Imagem o comando Alongar/Inclinar. Na caixa de diálogo que surgir digitamos a porcentagem de alongamento na horizontal e vertical da imagem selecionada ou o ângulo de inclinação.

Dicas:

Na caixa de ajuste de ferramenta podemos escolher entre três tipos de preenchimento de polígonos: vazado, preenchido com contorno e preenchido sem contorno. O tipo padrão é vazado. Para escolher outro tipo, clique sobre o tipo de preenchimento antes de traçar outro polígono.

Caso queira traçar um quadrado ou círculo perfeito, trace-o pressionando a tecla **SHIFT**. Ou para traçar uma linha na horizontal, vertical ou inclinada a 45 graus trace a linha pressionando **SHIFT**.

Criar e manipular pastas e arquivos

Windows Explorer (Gerenciador de arquivos)

- Função: Organizar, criar, excluir e renomear arquivos e pastas.

Acesso: Iniciar Programas Windows Explorer ou: Iniciar Executar Digite EXPLORER e clique OK ou ainda: Tecla Windows + E

- Como criar pasta: Menu Arquivo Novo Pasta

Renomear arquivos e pastas: Selecione o ícone Pressione a tecla F2 Digite o novo nome.

Importante: Uma pasta dentro de outra pasta é denominada Sub pasta.

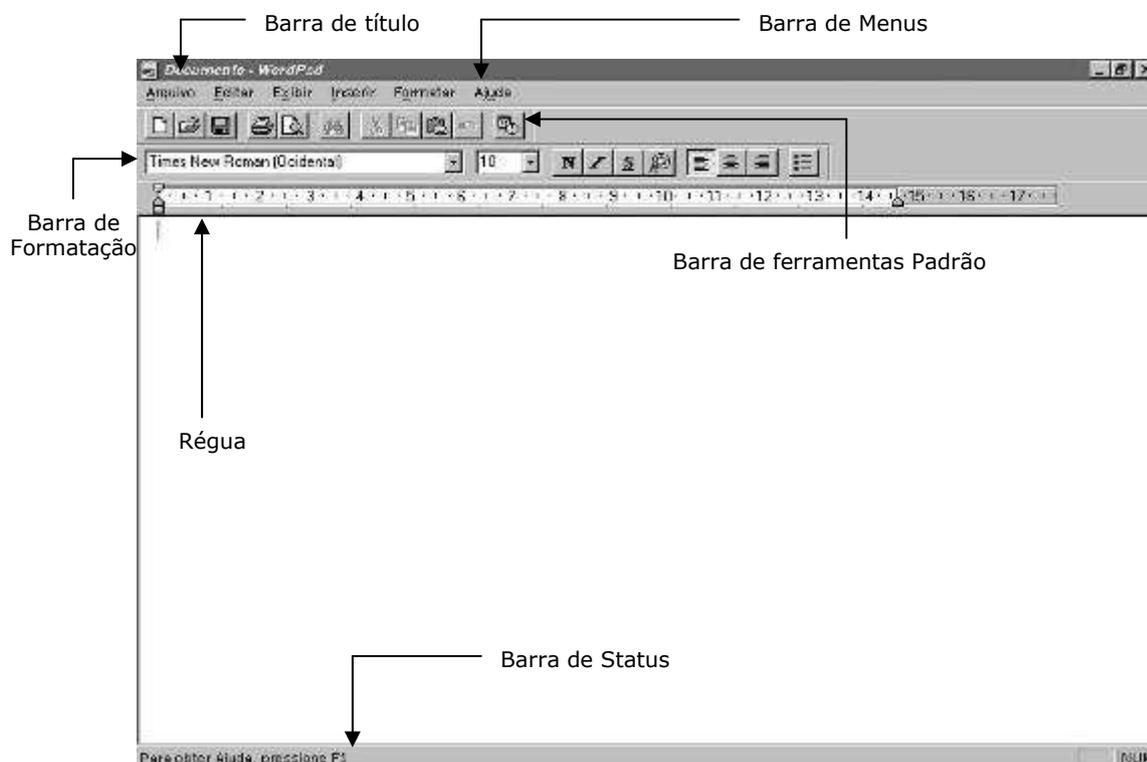
Wordpad

Objetivo: Treinar digitação em textos com pontuação e acentuação, introduzir a formatação.

Função: Criar e editar textos com recursos simples

Acesso: Iniciar □ Programas □ Acessórios □ Wordpad ou:

Iniciar □ Executar □ Digite WRITE e clique OK



Dicas para uma digitação melhor

Espaço entre as palavras

Um toque na barra de espaço

Mudança de linha

O editor de texto se encarrega de mudar de linha automaticamente. Somente na mudança de parágrafo utilize a tecla Enter.

Acentuação

Teclar primeiro o acento e depois a letra.

Exemplo: ^ + e = ê ou ´ + a = á ou ~ + o = ã

Pontuação

. , ; ! ?

Sempre junto da palavra à esquerda e separada da palavra à direita.

“ ” ‘ ’ () [] { }

Sempre junto da primeira letra da frase e da última letra da frase.

Uso do hífen

Utilizado para separar as sílabas de uma palavra, é digitado sem espaço entre as letras.

Exemplo: Ajude-me

Travessão

Será empregado no início de diálogos, é digitado com um espaço da palavra que inicia a frase.

Exemplo: - Que dia bonito!

Símbolos que não dispomos no teclado.

Segure a tecla Alt +:

166 = ^a

167 = ^o

169 = ®

184 = ©

171 = ½

172 = ¼

243 = ¾

Regra básica para digitação de textos

- 1º Digite o título do texto
- 2º Salve o texto em uma pasta (facilitará quando quiser procurar o arquivo)
- Dica: Utilize o título do texto para o nome do arquivo.
- 3º Digite o corpo do texto e salve novamente.
- 4º Revise o conteúdo digitado. Corrija o que estiver errado.
- 5º Faça a formatação do texto.
- Selecione (o programa não tem como entender o que será modificado)
- Selecione a ferramenta de formatação para editar as alterações.

Elementos do texto para formatação

- Letras e palavras

Selecione tudo

Tipo de fonte, tamanho, estilo, cor e efeito.

- Frases e parágrafos

Selecione apenas um ponto

Alinhamentos e parágrafos

Formatação

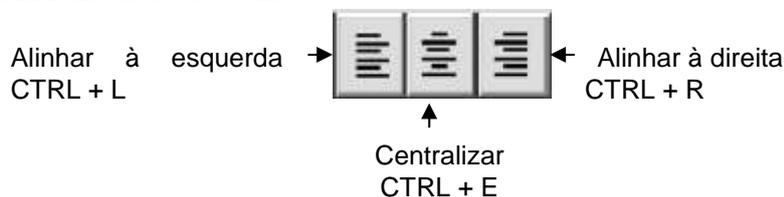
Clique no menu Formatar Fonte ou utilize a barra de Formatação.

Podemos alterar: Fontes (tipos), estilos, tamanhos (8 a 72), cor, etc.

Estilos

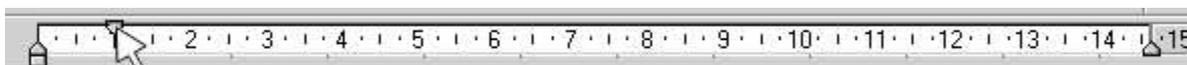


Alinhamentos de Texto



Parágrafos

Selecione o trecho do texto que deseja aplicar o parágrafo. Na régua posicione e clique com o cursor do mouse sobre o marcador superior (Recuo da primeira linha). Arraste até o número desejado na régua.



Calculadora

Função: Aplicativo utilizado para realizar cálculos aritméticos.

Podemos operá-la através do mouse ou através do teclado (numérico reduzido)

Acesso: Iniciar Programas Acessórios Calculadora

ou: Iniciar Executar Digite CALC e clique OK



Operações:

Botão	Operação	Tecla
+	Adição	+
-	Subtração	-
*	Multiplicação	*
/	Divisão	/
Sqrt	Raiz Quadrada	@
1/x	Inverte número o	R
%	Porcentagem	%
=	Executa a operação entre dois números. Caso pressionado novamente, repete a operação.	= ou ENTER
,	Insera a vírgula decimal	, ou .
C	Limpa o número exibido atualmente	DEL
CE	Limpa o cálculo atual	ESC
MC	Limpa a memória	CTRL+ L
MR	Exibe o valor armazenado na memória	CTRL + R
MS	Substitui o valor da memória pelo do visor	CTRL + M
M+	Adiciona o valor ao conteúdo da memória	CTRL + P

Bloco de notas

Função: Editor de texto onde podemos digitar anotações (recados) ou editar programas em determinadas linguagens.

Acesso: Iniciar Programas Acessórios Bloco de notas ou: Iniciar

Executar Digite NOTEPAD e clique OK



Dica – A utilização da **tecla F5** insere a data e hora no recado digitado.

Localizar ou Pesquisar arquivos e pastas

Quando precisamos encontrar algum arquivo ou pasta rapidamente, temos no Windows uma ferramenta denominada **Localizar ou Pesquisar (Windows ME, XP e Vista)** para localizarmos de forma rápida e simples. No menu iniciar apontamos **Localizar (ou Pesquisar)** e selecionamos o sub-menu **Arquivos ou Pastas...** com um clique.

Podemos também localizar grupos específicos de arquivos, **através da sua extensão**. Por exemplo, todos os arquivos com a extensão **DOC** que estão em uma unidade de disco. Para que possamos fazer a localização de múltiplos arquivos, no campo **Nome** digite um *. seguido da extensão do tipo de arquivo que deseja localizar (sem espaço entre eles), como por exemplo, *.**XLS** (todos os arquivos de extensão **XLS**) ou *.**DOC** (todos os arquivos de extensão **DOC**) e assim por diante.

Exemplo:

Extensão do arquivo ↓

Trabalho.doc

↑ Nome do arquivo

Principais extensões de arquivos:

- .PPT ou PPS □ Microsoft PowerPoint
- .BMP □ Imagem de Bitmap (Paint)
- .XLS ou .XLXS □ Microsoft Excel
- .JPG □ Arquivo de imagem compactado
- .GIF □ Arquivo de imagem compactado
- .EXE □ Arquivo executável
- .TXT □ Arquivo do bloco de notas
- .WAV □ Arquivo de Som
- .DOC ou .DOCX □ Microsoft Word

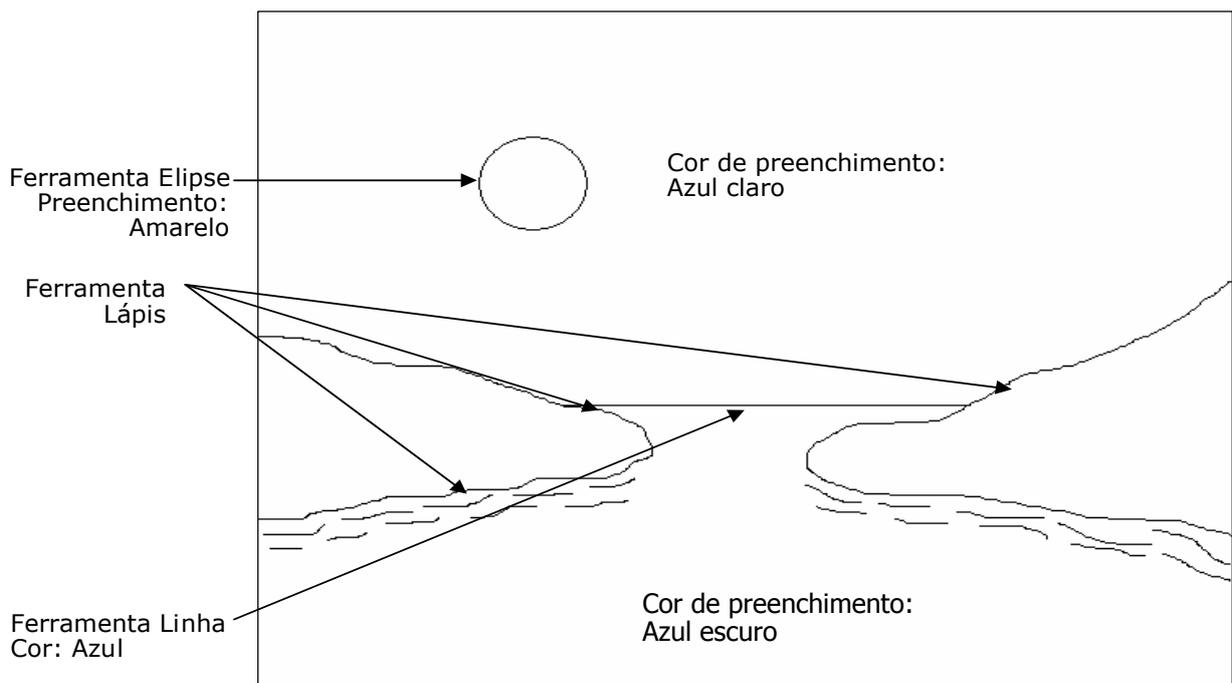
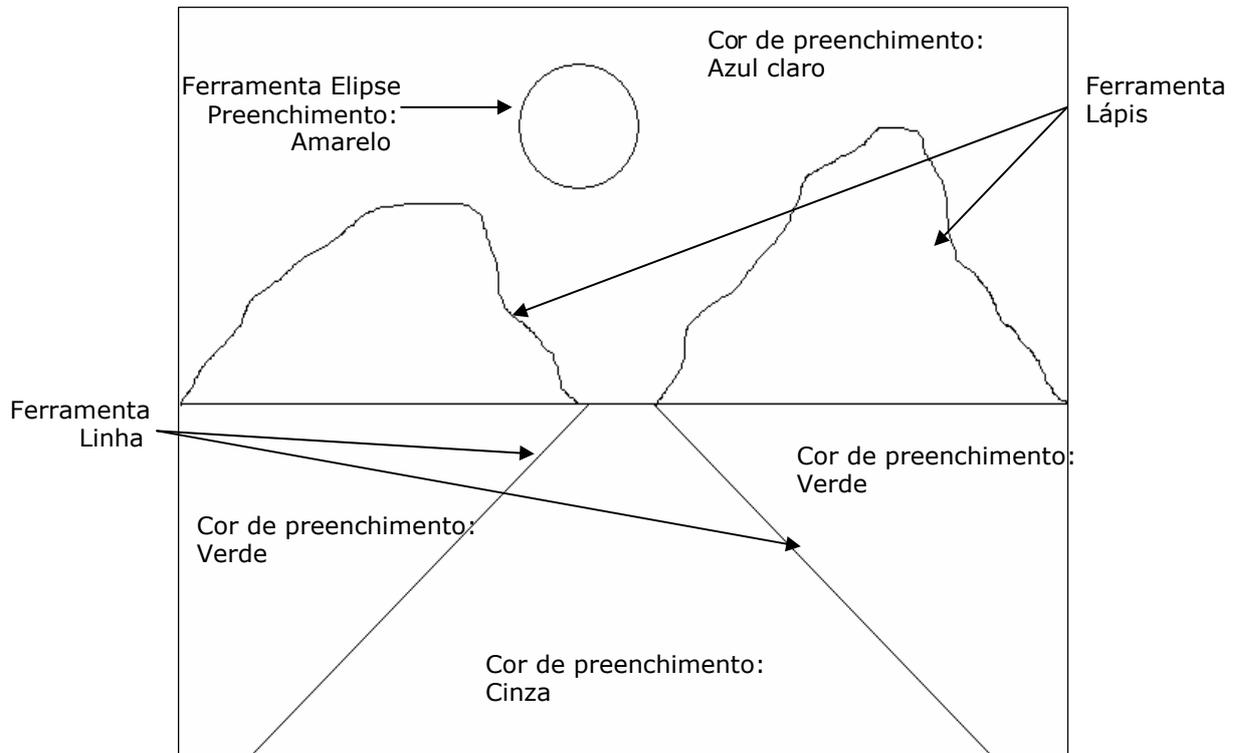
Área de transferência

Quando selecionamos um texto ou uma figura, recortamos e ou copiamos o mesmo. Esse conteúdo fica armazenado temporariamente em uma área, onde todos os programas desenvolvidos para o Windows possam acessá-lo: A denominada **Área de Transferência**.

Atividade 1 - Paint

Desenvolva os desenhos abaixo no Paint utilizando as ferramentas solicitadas.

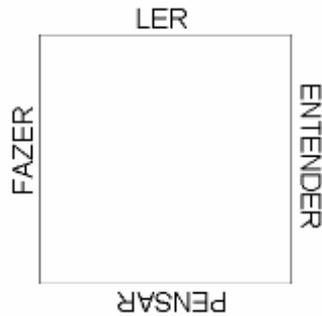
Desenho 1 – Salve o arquivo com o nome de “Estrada”



Desenho 2 – Salve o arquivo com o nome de “Paisagem”

Atividade com a ferramenta Texto e o recurso Inverter/Girar para as palavras ficarem na vertical.

Desenho 3 – Salve com o nome de “Logotipo”



Selecione a palavra através da ferramenta **Selecionar**.

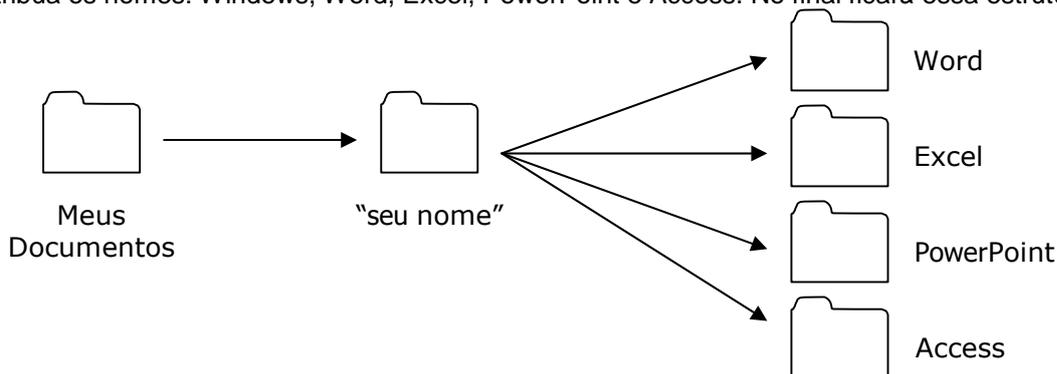
Clique no menu Imagem Inverter / Girar Girar e escolha a rotação conforme a posição da palavra.

Insira a imagem criada no “desenho 2” dentro do retângulo do “Logotipo”.

Atividade 2 – Windows Explorer

Abra o Windows Explorer e crie a seguinte estrutura de pastas:

Dentro de Meus documentos crie uma pasta com seu nome. Nesta pasta crie as pastas e atribua os nomes: Windows, Word, Excel, PowerPoint e Access. No final ficará essa estrutura:



Crie duas pastas dentro da pasta com seu nome e nomeie respectivamente como “Mes” e “Semana”.

Através do mesmo procedimento utilizado para criar as pastas, selecione agora um **Documento de texto** e dê o comando para copiar (CTRL + C), ainda na pasta com seu nome pressione o comando CTRL + V (para colar o documento de texto) até ter a quantidade de dezenove ícones deste tipo.



Renomeie cada um deles como um dia da semana abreviado (SEG, TER, QUA, etc) e como um dia do mês abreviado (JAN, FEV, MAR, etc). Arraste os arquivos de meses para pasta “MES” e os arquivos referentes aos dias da semana para a pasta “SEMANA”.

Atividade 3 – Wordpad

Digite os textos abaixo observando as regras básicas de digitação e siga as instruções para formatação.

TEXTO 1

Se eu pudesse

"Se eu pudesse deixar algum presente a você, deixaria aceso o sentimento de amar a vida dos seres humanos."

A consciência de aprender tudo o que foi ensinado pelo tempo afora.

Lembraria os erros que foram cometidos para que não mais se repetissem.

A capacidade de escolher novos rumos.

Deixaria para você se pudesse, o respeito àquilo que é indispensável:

Além do pão, o trabalho.

Além do trabalho, a ação.

E, quando tudo mais faltasse, um segredo:

"O de buscar no interior de si mesmo a resposta e a força para encontrar a saída."

Autoria de Gandhi

Título – Fonte: Arial, estilo: **Negrito Itálico**, tamanho: 12, cor: verde e alinhamento: centralizado.

Corpo do texto – Fonte: Arial, estilo: *Itálico*, tamanho: 11, cor: verde alinhamento: à esquerda e parágrafo: 1cm.

TEXTO 2

Vida breve

Essa nossa vida é tão curta...

O tempo em que ficamos neste mundo é tão breve ...

Existem tantas coisas boas, úteis, concretas e que, principalmente, estão ao nosso alcance e as deixamos de lado. Não lhes damos a atenção necessária. Talvez por não acreditarmos que os momentos e os detalhes são únicos.

Ou talvez por esquecermos que as oportunidades podem ser descartadas, mas dificilmente repetidas.

Vivemos nos queixando pelas grandes obras que não podemos realizar e deixamos de lado aquelas pequenas que nos são possíveis. Nossa vida é breve e temos muita coisa útil a realizar.

De modo algum justifica-se nossa busca por satisfações efêmeras, enquanto nossa realização está justamente naquilo que já é nosso.

Devemos nos lembrar que passaremos por este caminho, este mundo, uma só vez. Precisamos, portanto, aproveitar esta oportunidade única, breve...

Autor Desconhecido

Título – Fonte: Courier New, estilo: **Negrito**, tamanho: 12, cor: azul e alinhamento: centralizado.

Corpo do texto – Fonte: Courier New, estilo: Normal, tamanho: 11, cor: azul, alinhamento: à esquerda e parágrafo: 2cm.

TEXTO 3

A arte de ser feliz

Acorde todas as manhãs com um sorriso. Esta é mais uma oportunidade que você tem para ser feliz. Seja seu próprio motor de ignição. O dia de hoje jamais voltará. Não o desperdice, pois você nasceu para ser feliz!

Enumere as boas coisas que você tem. Ao tomar consciência do seu valor, você será capaz de ir em frente com muita força, coragem e confiança!

Trace objetivos para cada dia. Você conquistará seu arco-íris, um dia de cada vez. Seja paciente.

Não se queixe do seu trabalho, do tédio, da rotina, pois é o seu trabalho que o mantém alerta, em constante desenvolvimento pessoal e profissional, além disso o ajuda a manter a dignidade.

Acredite, seu valor está em você mesmo. Não se deixe, não seja igual, seja diferente. Se nos deixarmos vencer, não haverá surpresas...

Conscientize-se que a verdadeira felicidade está dentro de você. A felicidade não é ter ou alcançar, mas sim dar. Estenda sua mão.

Compartilhe. Sorria. Abrace. A felicidade é um perfume que você não pode passar nos outros sem que o cheiro fique um pouco em suas mãos.

O importante de você ter uma atitude positiva diante da vida, ter o desejo de mostrar o que tem de melhor, é que isso produz maravilhosos efeitos colaterais.

Não só cria um espaço feliz para o que estão ao seu redor, como também encoraja outras pessoas a serem mais positivas.

O tempo para ser feliz é agora.

O lugar para ser feliz é aqui!

Autor Desconhecido

Título – Fonte: Garamond, tamanho: 14, estilo: **Negrito**, alinhamento: centralizado, cor: vermelho.

Corpo do texto – Fonte: Garamond, tamanho: 12, estilo: *Itálico*, cor: vermelho, alinhamento: à esquerda e parágrafo: 1cm.

TEXTO 4

Algumas ideias gerais, para lidar com os erros:

Busque alternativas para eliminar ou minimizar os efeitos negativos do erro

Peça ajuda para isso, se necessário

Não deixe que o erro comprometa sua saúde emocional e se isso ocorrer, peça a ajuda de um terapeuta para superar esse mal.

Igualmente, não deixe que o erro abale sua auto-estima ou autoconfiança, ou mesmo sua confiança nas oportunidades que a vida traz

Evite alimentar a culpa

Adote mecanismos para evitar a repetição do erro.

O texto foi extraído do Livro: Sua Carreira Planejamento e Gestão

Ricardo de Almeida Prado Xavier
Financial Times Prentice Hall

Título – Fonte: Tahoma, tamanho: 12, estilo: **Negrito**, cor: azul e alinhamento: à direita,.

Corpo do texto – Fonte: Tahoma, tamanho: 11, estilo: Normal, cor: azul, alinhamento: centralizado e parágrafo: 1,5cm.

TEXTO 5

Um dia a gente aprende que...

Depois de algum tempo, você aprende a diferença, a sutil diferença, entre dar a mão e acorrentar uma alma. E você aprende que amar não significa apoiar-se, e que companhia nem sempre significa segurança. E começa a aprender que beijos não são contratos e presentes não são promessas. E começa a aceitar suas derrotas com a cabeça erguida e olhos adiante, com a graça de um adulto e não com a tristeza de uma criança... Aprende que nem sempre é suficiente ser perdoado por alguém, algumas vezes você tem que aprender a perdoar-se a si mesmo. Aprende que com a mesma severidade com que julga, você será em algum momento condenado. Aprende que não importa em quantos pedaços seu coração foi partido, o mundo não pára para que você o conserte. Aprende que o tempo não é algo que possa voltar para trás.

Portanto... plante seu jardim e decore sua alma, ao invés de esperar que alguém lhe traga flores. E você aprende que realmente pode suportar... que realmente é forte, e que pode ir muito mais longe depois de pensar que não se pode mais. E que realmente a vida tem valor e que você tem valor diante da vida!"

Autoria de William Shakespeare

Título – Fonte: Times New Roman, tamanho: 14, estilo: **Negrito**, cor: cinza e alinhamento: centralizado.

Corpo do texto – Fonte: Times New Roman, tamanho: 12, estilo: *Itálico*, cor: cinza, alinhamento: à esquerda e parágrafo: 1cm.

TEXTO 6

O TRABALHO E A VIDA

São duas as causas que frequentemente nos impedem de sentir a "alegria de trabalhar".

Uma, é a atitude mental de considerar o trabalho como "castigo", "algo que foi imposto", "algo que deve ser feito", em vez de considerá-lo algo que tomamos para nós, porque o queríamos.

Quando nossa mente está dominada pela ideia de obrigatoriedade, mesmo os trabalhos mais interessantes e agradáveis acabam sendo um sacrifício.

Quando não sentimos amor pelo trabalho, torna-se impossível concentrarmo-nos nele, o que vem a se constituir a segunda causa da perda da alegria de trabalhar.

Nada contribui mais para a perda da força vital do que trabalharmos com a mente dispersa, pensando ao mesmo tempo em diversas coisas, em vez de concentrarmos nossa mente naquilo que estamos fazendo.

Um trabalho ao qual dedicarmos nossa alma jamais nos deixará esgotado.

Isto porque, em tal trabalho, quanto mais nos dedicarmos, mais a nossa VIDA se manifestará através dele.

O cansaço nada mais é que o estado decorrente de não conseguirmos manifestar nossa VIDA livre e plenamente através do trabalho.

Se você não gosta de seu trabalho e o executa só porque é seu dever, certamente ficará muito mais cansado do que se trabalhasse com satisfação e com amor.

Se o amor não estiver presente em seu trabalho, a VIDA não estará presente, e conseqüentemente estaremos nos exaurindo gradativamente.

M. Taniguchi

Título – Fonte: Bookman Old Style, tamanho: 16, estilo: **Negrito**, cor: azul-marinho alinhamento: centralizado,.

Corpo do texto – Fonte: Bookman Old Style, tamanho: 12, estilo: Normal, alinhamento: à esquerda, cor: azul-marinho e parágrafo: 0,5cm.

Atividade 4 – Calculadora ou bloco de notas

Desenvolva os seguintes cálculos com o auxílio da calculadora.
Lembre-se que podemos Copiar (CTRL + C) da tela da calculadora e Colar (CTRL + V) no Bloco de Notas.

$$456+452=$$

$$758-65=$$

$$56*25=$$

$$60/15=$$

$$125+453=$$

$$475-86=$$

$$79*56=$$

$$450/25=$$

$$785+57=$$

$$4871-568=$$

$$14*50=$$

$$25/20=$$

Uso de vírgula (Tecla Del)

$$78,5 + 45,05 =$$

$$50,28 - 15,33 = 75,25 * 1,25$$

=

$$500,75 / 5,25 =$$

$$75,25 + 50,25 =$$

$$45,27 - 75,36 =$$

$$360,52 * 69,52 =$$

$$125,53 / 46,96 =$$

Raiz quadrada

Digite o número na Calculadora e clique no botão **sqrt** (na tela da calculadora), ou pressione Shift + 2 (teclado alfanumérico)

$$1024 =$$

$$625 =$$

$$81 =$$

$$65536=$$

$$64=$$

Atividades complementares (modelos de documentos)
Digite os textos abaixo e aplique a formatação solicitada.

CIRCULARES

É uma correspondência que trata de um ou mais assuntos, enviada a vários destinatários.

O Corpo do documento é reproduzido de forma idêntica a todos os destinatários e o endereçamento poderá ser feito através de etiquetas personalizadas (confeccionadas à máquina ou por sistema de processamento de dados).

Um dos usos mais característicos é a chamada mala-direta.

Exemplo

CIRCULAR – COMUNICAÇÃO DE MUDANÇA DE ENDEREÇO

São Paulo, 21 de Maio de 2015.

Senhores Clientes:

Visando atender melhor nossos clientes, estamos mudando nosso endereço para R. Marechal Deodoro nº 1001, a partir do dia 30 de Maio, onde esperamos continuar a merecer sua preferência.

Cordialmente,

Formatação:

Texto 1: Circulares

Título: Fonte: Arial, tamanho: 18, centralizado.

Corpo do texto: Arial, tamanho 14, parágrafo 1cm, alinhamento à esquerda.

Texto 2: Exemplo

Título: Fonte – Times New Roman, tamanho: 14, centralizado.

Corpo do texto: Fonte: Times New Roman, tamanho: 14, parágrafo 2 cm

Atenção nos alinhamentos! À esquerda, centralizado e à direita.

DECLARAÇÃO

É o ato ou efeito de declarar, por viva voz ou por escrito, informando sobre algum assunto. É um documento em que se manifesta uma opinião de dados de um documento, etc.

Exemplo

DECLARAÇÃO

A quem possa interessar

Declaramos para os devidos fins que a nota Promissória nº 28, com vencimento em 17 de junho de 2015, no valor de R\$ 2.500,00 (Dois mil e quinhentos Reais), em nome da empresa TIME HELP S.A., localizada na Rua Vergueiro s/nº – São Paulo – SP, de nossa emissão, foi indevidamente para protesto. A mesma foi liquidada em nossa empresa. A firma mencionada continua merecedora de toda confiança e crédito, nada havendo que possa desacreditá-la.

São Paulo, 15 de março de 2015.

Formatação:

Texto 1: Declaração

Título: Fonte: Arial, tamanho: 18, centralizado.

Corpo do texto: Arial, tamanho: 14, parágrafo 1cm, alinhamento à esquerda.

Texto 2: Exemplo

Título: Fonte – Times New Roman, tamanho: 18, centralizado.

Corpo do texto: Fonte: Times New Roman, tamanho: 14, parágrafo 2 cm

Atenção nos alinhamentos! À esquerda, centralizado e à direita.

PROCURAÇÕES

Documentos através dos quais uma pessoa transfere poderes à outra para agir em seu nome, assumindo características de mandato, contrato, etc.

Este documento pode ter cunho particular (manuscrito ou datilografado, ou público (lavrado em cartório).

Quem passa a procuração, pessoa ou empresa, recebe o nome de outorgante e quem recebe, é chamado de outorgado ou procurador.

Exemplo:

PROCURAÇÃO

Por este instrumento particular de procuração, JOSÉ MANOEL GOMES, brasileiro, casado, do comércio, residente e domiciliado nesta Capital, na Rua Nanael, nº 27, portador da Carteira de Identidade nº 13.756.468-7 nomeia e constitui seu procurador o Senhor MARCOS ANTÔNIO SILVA, brasileiro, solteiro, advogado, residente e domiciliado nesta Capital, à Rua Américo Samarone, nº 300, portador do RG nº 22.765.769-6 e OAB nº 156.786-9, para o fim especial de autorizar a abertura e fechamento da água no prédio em construção de propriedade do outorgante, podendo, para tal fim, representá-lo perante a SABESP – Companhia de Saneamento Básico do estado de São Paulo, assinar recibos, dar quitações, inclusive, podendo assinar ou substabelecer esta.

São Paulo, 16 de Abril de 2015.

JOSÉ MANOEL GOMES

Formatação:

Texto 1: Procurações

Título: Fonte: Arial, tamanho: 18, centralizado.

Corpo do texto: Arial, tamanho: 14, parágrafo 1cm, alinhamento à esquerda.

Texto 2: Exemplo

Título: Fonte – Times New Roman, tamanho: 18, centralizado.

Corpo do texto: Fonte: Times New Roman, tamanho: 14, parágrafo 2 cm

Atenção nos alinhamentos! À esquerda, centralizado e à direita.

RECIBO

É o documento através do qual o credor dá quitação da quantia recebida. Devem constar do recibo: o nome de quem efetuou o pagamento a importância paga por extenso, a origem do recebimento, além da data e da assinatura de quem recebeu a importância devida.

Geralmente obedece a seguinte estética:

Formato do papel – 16,5 cm x 22 cm

Espaço entre linhas – 1,5 ou 2

Exemplo:

RECIBO

R\$ 15.000,00

Recebi do Sr. José Antônio Luís a importância de R\$ 15.000,00 (Quinze mil reais) referente à venda de um automóvel marca VW-Gol, verde metálico, ano 1996, placa MBR-0000, devidamente quitado.

São Paulo, 19 de maio de 2015.

Ana Maria Rodrigues
RG 19.456.789-3

Formatação:

Texto 1: Recibo

Título: Fonte: Arial, tamanho: 18, centralizado.

Corpo do texto: Arial, tamanho: 14, parágrafo 1cm, alinhamento à esquerda.

Texto 2: Exemplo

Título: Fonte – Times New Roman, tamanho: 18, centralizado.

Corpo do texto: Fonte: Times New Roman, tamanho: 14, parágrafo 2 cm

Atenção nos alinhamentos! À esquerda, centralizado e à direita.