



Franck CELLIER
Formateur en Informatique
Technicien Qualité d'Organisme de Formation

<http://cellierfranck.alwaysdata.net>



S'APPROPRIER LE MATÉRIEL INFORMATIQUE

LE CLAVIER DU MICRO-ORDINATEUR

1/ PRÉSENTATION

Le clavier d'un micro-ordinateur est un périphérique qui se connecte à l'unité centrale selon plusieurs types de prises.

- a) La prise clavier (en vert) sur les micro-ordinateurs un peu âgés.



La prise de couleur **violette** est destinée au branchement d'une souris.

- b) La prise USB (sur les PC actuels) :



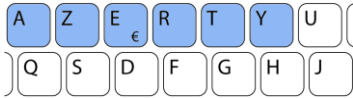
Adaptateur USB/Clavier

Le clavier se présente sous différentes formes selon les constructeurs et les types de PC :



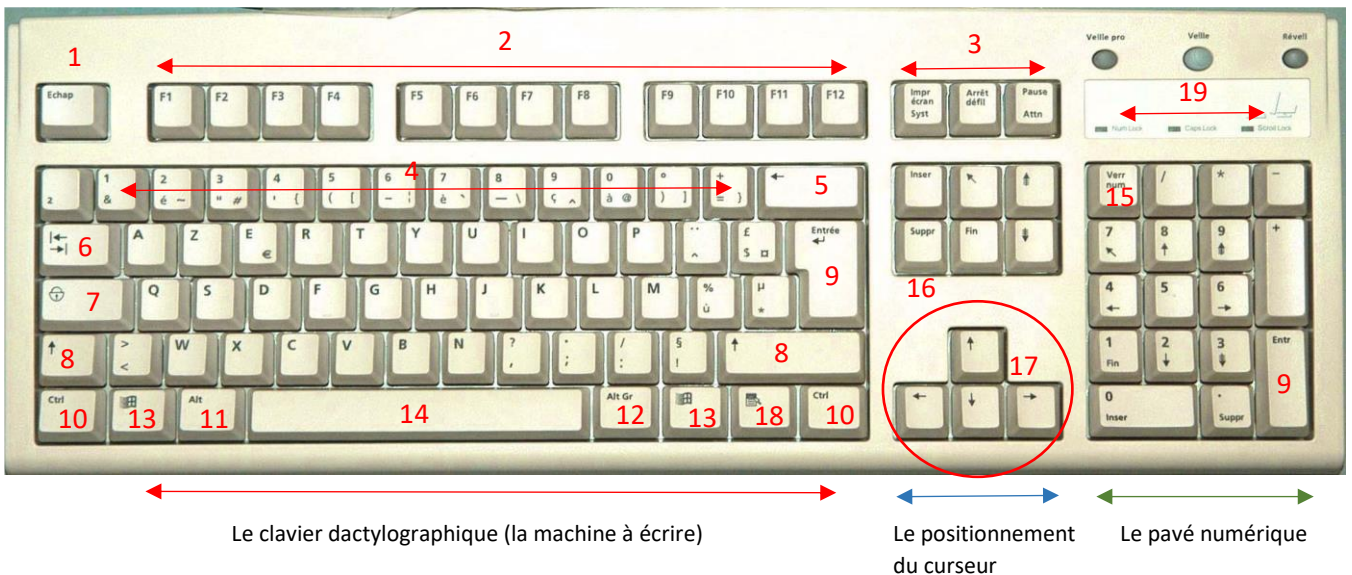


En France, le clavier utilisé est le clavier AZERTY, qui correspond à la première série de lettres du clavier, à savoir les lettres A, Z, E, R, T et Y. C'est le modèle repris des machines à écrire de bureau.



2/ DESCRIPTION DU CLAVIER

Les zones principales :



Les touches spéciales :

1. La touche « **Echappement** » ou escape (en anglais) : Echap ou Esc.
2. Les touches de **fonction** de F1 à F12.
3. Les touches « **Impression écran** » (ou Print Screen en anglais), « **Arrêt défilement** » et « **Pause** ».
4. Les touches numériques du haut combinées avec les symboles et lettres accentuées.
5. La touche « **Retour arrière** ». **NB** : suppression des caractères à **gauche** du curseur.
6. La touche « **Tabulation** » (ou Tab).
7. La touche « **Blocage des majuscules** » (le symbole sur la touche varie selon les constructeurs, le cadenas est le plus courant ou la mention CapsLock en anglais).
8. Les deux touches « **Majuscule** ».
9. Les deux touches « **Entrée** » (ou Enter en anglais). Une sur le clavier dactylographique, l'autre au pavé numérique.
10. Les deux touches « **Contrôles** » (Ctrl).

11. La touche « **Alternate** » (Alt).
12. La touche « **Aternate Graphic** » (Alt Gr).
13. Les deux touches « **Microsoft Windows** ».
14. La barre d'espace.
15. La touche de verrouillage du pavé numérique.
16. Les touches « **Insertion** » et « **Suppression** ». NB : suppression à droite du curseur.
17. Les touches « **Déplacement** ».
18. La touche « **Menu** ».
19. Les voyants, de gauche à droite : verrouillage pavé numérique, des lettres capitales et de l'arrêt défilement. Voyant allumé si activé.

NB : D'autres touches spécifiques ou spéciales peuvent être ajoutées au clavier. Lire la notice pour comprendre en quoi elles sont utiles. Quelques exemples : réglage du volume du son, mise en pause de l'unité centrale ou de l'écran, lancement de programmes, gestion de vidéos (avance rapide, retour en arrière, pause, ...).

Les fonctionnalités des touches

1. La touche « Echapement »



Elle permet d'annuler une opération en cours. Exemple : pour retirer l'affichage d'un menu arrivé lors d'une mauvaise manipulation. A savoir : Elle ne sert pas à annuler une action lancée par un programme. Exemple : elle ne peut pas annuler la mise en gras d'un mot dans le traitement de texte, il faut pour cela utiliser la fonctionnalité du programme. L'utilisation de la touche « Echap » reste assez rare.

2. Les touches de fonction



Ce sont des touches dont la programmation est librement déterminée par une application. Exemple : Dans le traitement de texte Microsoft Word, la touche F12 est équivalentement à la fonctionnalité **Fichier**, Enregistrer sous. Dans l'explorateur Microsoft Windows 10, la touche F1 permet d'obtenir sur Internet une aide sur l'explorateur Microsoft Windows. Lorsque l'on a le bureau Windows affiché, les touches de fonctions n'ont pas d'attribution de fonctionnalité, à part la touche F5 qui permet de passer d'une zone de la barre des tâches à une autre (de gauche à droite).

3. La touche « Impression écran » (Impr écran), « Arrêt défilement » et « Pause »



La touche « Impr écran » permet de placer dans la mémoire tampon (en mémoire vive) le contenu de l'affichage de l'écran. Combiné avec la touche **Alternate** (Alt), cela permet de placer en mémoire tampon le contenu de la fenêtre active. Pour récupérer l'impression écran, il faut utiliser la fonction « **Coller** ». La touche « **Arrêt défilement** » (Arrêt défil ou Scroll lock en anglais) permet de figer le curseur et c'est l'affichage écran qui défile, le curseur restant à la même place à l'écran. Cela ne fonctionne qu'avec certains programmes. La touche « **Pause** » permet d'interrompre un processus en cours. Ne fonctionne qu'avec certains programmes.

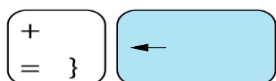
4. Les touches numériques du haut, les accents et certains caractères spéciaux



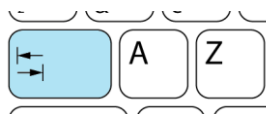
Les touches numériques du haut fonctionnent seulement en position lettres capitales. En position lettre minuscule, ce sont les E accentués (é, è), les guillemets (« »), l’apostrophe (’), les parenthèses (()), le C cédille (ç), le A accentué (à), le signe égal (=), le trait d’union ou signe moins (-) et le ET commercial (&) qui sont accessibles. Avec la combinaison de la touche Alternate Graphic (Alg Gr), ce sont les caractères spéciaux qui sont accessibles : le dièse #, les super parenthèses { }, les crochets [], le trait droit |, un accent grave ` , un contre slash \ , un accent circonflexe ^ et l’arobase @. NB : avant la touche 1&, il peut se trouver une touche isolée du carré ².

5. La touche Marche arrière, ou BackSpace en anglais

Elle permet d’effacer ce qui se trouve sur la gauche du curseur durant la frappe de texte.

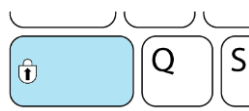


6. La touche « Tabulation » (Tab ou $\rightarrow|$)



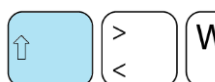
La touche tabulation permet de déplacer du texte d’une position à une autre assujettie à un taquet de tabulation (ou tabulateur) positionné sur la règle horizontale (en haut). Ne pas s’en servir pour déplacer arbitrairement du texte en appuyant à plusieurs reprises la touche tabulation.

7. La touche « Blocage des majuscules »



Cette touche fonctionne selon le principe activé et non activé. Un témoin lumineux et/ou un affichage furtif sur l’écran indique en quelle position a été basculé le mode majuscule. Une pression active le mode majuscule pour tout le clavier, comme si la touche « Majuscule » était maintenue appuyée de façon continue. Une autre pression sur cette touche déverrouille le mode majuscule. Fonctionne comme un bouton marche/arrêt.

8. Les deux touches « Majuscule »

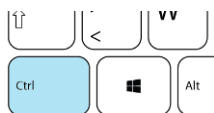


Une à gauche et une à droite, ces deux touches doivent être maintenues appuyées pour que les caractères soient en mode majuscule. Une fois la touche lâchée, le mode revient en caractères minuscules.



9. Les deux touches « Entrée ».

Egalement appelées « Retour chariot », une touche de la machine à écrire qui permettait de revenir à la ligne, la touche Entrée sert à valider une saisie ou à changer de paragraphe dans le traitement de texte en réalisant un retour à la ligne. Une deuxième touche entrée se trouve près du pavé numérique pour valider une entrée de nombres et correspond à la touche « Egal » d'une calculatrice.



10. Les deux touches « Contrôles » ou « Ctrl ».

La touche « Contrôle » ou Ctrl est une touche dite modifiante. Elle s'utilise toujours conjointement avec une autre touche du clavier. Elle est très utile notamment dans les raccourcis clavier. Ainsi, des fonctions comme entre autres « Copier » ou « Coller » disponible dans le menu contextuel de Microsoft Windows sont disponibles via un raccourci clavier. La touche Contrôle associée à la touche C (C comme copier), permet de faire un copier et la touche Contrôle associée à la touche X permet de réaliser un coller. On trouve cette combinaison décrite dans les supports selon cette présentation : Ctrl+C = copier. Ctrl+X = coller. La touche « Contrôle » ou « Ctrl » doit être maintenue appuyée, à l'instar de la touche « Majuscule », et on presse brièvement une fois la touche C ou X.



11. La touche « Alternante » ou « Alt ».

La touche « Alternante » ou « Alt » fonctionne comme la touche « Contrôle » ou « Ctrl ». Toutefois, elle peut être associée à un code ASCII composé à partir du pavé numérique. Le code ASCII est un code décimal qui représente un caractère. Exemple : le caractère d (la lettre d minuscule) correspond à 100. Le code ASCII du caractère « d » est donc 100. « Alt » + 100 tapé au clavier numérique fait apparaître un « d ». Des caractères spéciaux non disponible sur le clavier peut être appelés par leur code ASCII : Exemple code 155 : ø (le symbole diamètre).



12. La touche « Alternante Graphique » ou « Alt Gr ».

A l'origine, la touche « Alt Gr » permettait d'afficher des caractères graphiques : Exemple : ℒ. Aujourd'hui, elle fonctionne pour rendre accessible les caractères situés en bas des touches de 1 à ° en haut du clavier comme l'arobase : @

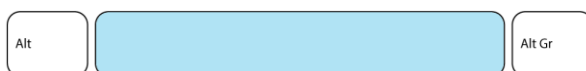
Cette touche « Alt Gr » peut-être aussi combinée avec la touche « Ctrl ».

13. La touche « Microsoft Windows »



La touche Microsoft permet d'ouvrir le menu démarrer, accessible à partir de la barre des tâches avec le bouton démarrer.

14. La barre d'espace



Elle permet d'insérer un espace dans la frappe de texte ou de commandes. Cet espace n'est pas un vide ou une information neutre. Il occupe le même rang qu'un caractère dont le code ASCII est le dernier dans la liste, à savoir, le code 255.

15. La touche « Verrouillage du pavé numérique »



A l'instar de la touche « Verrouillage des majuscules », cette touche permet d'activer ou de désactiver le pavé numérique qui se transforme dans ce dernier cas en pavé de positionnement du curseur (dont les flèches).

16. Les touches « Insertion » et « Suppression » ou « Ins » et « Suppr »

En anglais « Ins » et « Del », ces touches permettent l'insertion ou la suppression des caractères.

17. Les touches de déplacement du curseur

Au nombre de 8, ces touches permettent de se déplacer ou de positionner le curseur sur l'écran. Les flèches haut, bas, droite, gauche le déplace d'un pas dans chacune des directions. La touche « Haut » ou « Pos1 » permet de se positionner directement en début de document, la touche « Fin » à la fin du document. Les touches « PgAR » ou « PgUp » et « PgAv » ou « PgDn » permettent respectivement de se positionner en début de page précédente, le second en début de page suivante (saut de page avant et arrière).



18. La touche « Menu »



Permet d'afficher le menu contextuel en fonction de la position du curseur ou de la sélection effectuée.

3/ POUR LES PURISTES

La dactylographie est le nom de la technique de saisie de texte sur un clavier de machine à écrire ou d'un ordinateur. Elle a ses règles. La position des doigts de chaque main a été étudiée de façon à ce que la frappe soit la plus efficace en termes de vitesse. On mesure la vitesse de frappe en mots par minute. Un bon dactylographe ne regarde pas le clavier mais le texte à saisir.

La position des doigts sur le clavier est la suivante :

