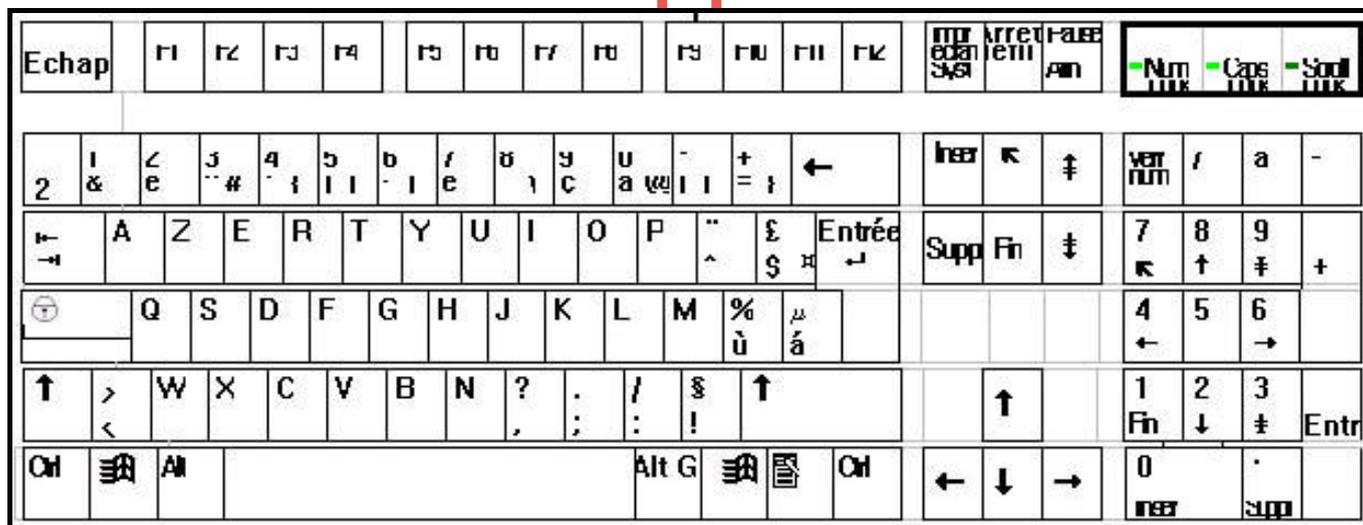


Connaître son clavier :

Ce clavier est de type AZERTY en français.



La touche **[Entrée]** ou **[Enter]** conclut chaque saisie de commande et fait savoir au système que la commande doit être lancée.

La touche **[Barre d'espace]** est destinée à générer les espaces.

La touche **[Shift]** ou **[↑]** sera toujours actionnée en même temps qu'une autre touche. Elle permet la saisie des majuscules et des caractères figurant sur la partie supérieure des touches à deux caractères. Il y en a deux sur le clavier, une à droite et une autre à gauche.

La touche **[←]** **Backspace** efface le caractère situé à gauche du curseur.

La touche **[Suppr]** ou **[Delete]** efface le caractère placé à droite du curseur.

La touche **[Inser]** ou **[Insert]** permet d'insérer un caractère à gauche du curseur.

Les touches de déplacement **[↑]**, **[↓]**, **[→]**, **[←]** permettent de déplacer le curseur en haut, en bas, à gauche, à droite.

La touche **[Tab]** ou **[⇧]** déplace le curseur de plusieurs espaces à la fois vers la droite.

La touche **[Ctrl]** sera toujours actionnée en même temps qu'une autre touche. Elle permet de donner une action précise par exemple de copier un élément de texte dans un logiciel de traitement de texte. Il y en a deux sur le clavier, une à droite et une autre à gauche.

La touche **[Echap]** ou **[Esc]** permet parfois de sortir de l'embarras ou de fermer un programme.

La touche **[Alt]** est toujours utilisée conjointement à d'autres touches afin de générer des caractères particuliers. Tous les codes ASCII peuvent être générés en utilisant la touche « Alt » et le clavier numérique. Par exemple, **[Alt] + [0][1][5][6]** génère le caractère « œ ». (voir les codes de quelques caractères dans le Poké-édu numéro 7).

La touche **[Alt Gr]** permet d'accéder au troisième caractère figurant en bas à droite de la touche.

La touche **[Cadenas]** ou **[Caps Lock]** verrouille le clavier en majuscule. Lorsque la touche **[Cadenas]** est enfoncée, le voyant « Caps Lock » est allumé.

Sources : P. Demichel Animateur Informatique
Académie de Nantes