

# DE COMPUTERMUIS

Met de muis kunt u een aantal basisbewerkingen uitvoeren:

- Aanwijzen
- Klikken
- Dubbelklikken
- Slepen
- Rechtsklikken
- Scrollen

Veel van deze bewerkingen kunt u ook met het toetsenbord uitvoeren, maar vaak is het met de muis handiger.

De computermuis heeft als basis uitvoering 2 knoppen, een linker en een rechterknop. Veel muizen beschikken ook over een klein wielletje tussen de muisknoppen, wat een scroll-wielletje wordt genoemd. Hiermee kunt u delen van informatie die buiten het venster vallen zichtbaar maken door de inhoud in het venster te verschuiven. U kunt dat ook door de schuifbalk te gebruiken die in deze situatie aan de rand van het venster verschijnt.

De muis stuurt de aanwijzer (cursor) op het scherm, welke meestal in de vorm van een pijl zichtbaar is. Soms neemt de aanwijzer de vorm aan van een handje. Vooral bij surfen over het internet. Dit betekent dat de aanwijzer op dat moment op een object staat waarop geklikt kan worden, waarna een geprogrammeerde actie volgt.

## **AANWIJZEN.**

Dit is zonder te klikken de aanwijzer op een object plaatsen.

Er kan een korte omschrijving onder een knop of pictogram verschijnen, het object verandert van kleur of er opent een submenu. Probeer maar eens bij Start. Klik er dan een keer op en kijk wat er dan gebeurt als u met uw muis over het geopende menu gaat.

## **KLIKKEN.**

Dit is de **linkerknop** kort indrukken.

Afhankelijk van het object waar de aanwijzer op staat kan er een van de volgende acties volgen:

- er opent een menu (zoals bij Start, of de taakbalk),
- of een programma start uit het menu,
- of u selecteert een optie uit een menu
- of u klikt op een "knop" op het scherm waarna een geprogrammeerde actie volgt (bv. Ja of Nee)
- of u vinkt een keuze knopje aan
- of u plaatst de aanwijzer op een keuze vakje
- of u plaatst de aanwijzer op een plaats in tekst.

## ***DUBBELKLIKKEN.***

Dubbelklikken is 2 keer snel achter elkaar **links klikken**.

Dit is meestal nodig om een programma te starten door op een pictogram te dubbelklikken.

Als het dubbelklikken u niet zo goed lukt (ondanks zelf in te stellen snelheid) kunt u ook één keer klikken en vervolgens op de Enter-toets drukken.

## ***SLEPEN.***

U sleept door de aanwijzer op een object te plaatsen, linker muisknop indrukken en vasthouden, de aanwijzer verplaatsen en loslaten op de plaats van bestemming.

Een goede oefening is het spel Patience, wat vast onderdeel van Windows is (Start > Alle programma's > Ontspanning > Patience).

U kunt door slepen o.a. vensters verplaatsen door te slepen via de blauwe titelbalk (als een venster niet beeldvullend is).

Of de schuifbalk slepen als de informatie niet in een venster past.

Of de kolombreedte of de venstergrootte wijzigen door op de buitenrand of hoek te slepen (de aanwijzer wijzigt dan van vorm als het mogelijk is).

## ***RECHTSKLIKKEN.***

Als de aanwijzer op een object staat, kunt u door kort op de rechter muisknop te klikken een menu openen met alle mogelijke acties voor dat object.

Een object kan van alles zijn: het bureaublad, een bestand of programma, een map, een pictogram, etc. U zult zien dat de inhoud van dat menu afhangt van het soort object.

## ***SCROLLEN.***

Door met het "scroll-wieltje" naar voren te draaien schuift de inhoud van een venster naar beneden, naar u toe draaien heeft als gevolg dat de inhoud naar boven schuift.

Uw aanwijzer moet in dat venster staan, en er moet een schuifbalk aanwezig zijn om het scroll-wieltje te kunnen gebruiken.

U kunt het gedrag van uw muis op allerlei punten aanpassen. Zie hiervoor de bijlage: "Zet de muis naar uw hand".