

1. Otvori podmapu DOKUMENTI\6. RAZRED\6.B\PRIMJERI DATOTEKA. Sortiraj datoteke po veličini uzlazno. Upiši puno ime šeste datoteke.
2. Koliko u istoj mapi ima datoteka s nastavkom GIF?
3. Obriši datoteku
DOKUMENTI\6. RAZRED\6.B\PRIMJERI DATOTEKA\MATEMATIKA.JPG.
4. Sažmi sadržaj mape DOKUMENTI\7. RAZRED. Preimenuj datoteku u ime PETI_ZADATAK.ZIP. Upiši veličinu dobivene datoteke.
5. Otvori C:\PROGRAMSKE DATOTEKE\INTERNET EXPLORER i istraži koliko u toj mapi ima .EXE datoteka (prebroji samo u toj mapi).
6. Otvori DOKUMENTI\5. RAZRED\5.B i istraži koliko u toj mapi ima ukupno podatkovnih datoteka.
7. Otvori podmapu DOKUMENTI\7. RAZRED\7.B. Sortiraj datoteke po datumu stvaranja od najnovije do najstarije. Upiši puno ime prve datoteke na popisu.
8. Preimenuj datoteku 22.JPG u ime ZEBRA.JPG. Datoteka se nalazi u podmapi DOKUMENTI\6.RAZRED\6.B\SAFARI.
9. Što je sadržaj datoteke BUBAMARA.GIF koja se nalazi u podmapi DOKUMENTI\6. RAZRED\6.B\PRIMJERI DATOTEKA?
10. Otvori C:\PROGRAMSKE DATOTEKE i istraži koliko u toj mapi ima ukupno datoteka čiji je nastavak .EXE.