

Programy, aplikacje użytkowe są to samodzielne programy lub elementy pakietu oprogramowania, które nie są zaliczane do oprogramowania systemowego lub programów usługowych (narzędziowych). Określają sposoby, w jakie zostają użyte zasoby systemowe do rozwiązywania problemów obliczeniowych zadanych przez użytkownika (kompilatory, systemy baz danych, gry, oprogramowanie biurowe). Zazwyczaj istnieje wielu różnych użytkowników (ludzie, maszyny, inne komputery) zmagających się z rozwiązywaniem różnych zadań. Odpowiednio do rozmaitych potrzeb może istnieć wiele różnych programów użytkowych. System operacyjny nadzoruje i koordynuje posługiwanie się sprzętem przez różne programy użytkowe, które pracują na zlecenie różnych użytkowników. Przykładami takich programów są edytory tekstów, arkusze kalkulacyjne, programy graficzne, dziedzinowe (np. gospodarka materiałowa, gospodarka finansowo-księgowa, zarządzanie zasobami ludzkimi).

Programy użytkowe realizują funkcje wysokiego poziomu, z których bezpośrednio korzystają użytkownicy, i determinują sposób, w jaki użytkownicy postrzegają działanie intersieci. Oprogramowanie użytkowe umożliwia na przykład wysyłanie i odbieranie poczty elektronicznej, przeglądanie archiwów informacyjnych lub przesyłanie plików między komputerami w sieci. Programy użytkowe definiują format prezentacji informacji i mechanizmy, za pomocą których użytkownicy mogą z niej korzystać. Co najważniejsze, programy użytkowe definiują nazwy symboliczne, za pomocą których użytkownicy odwołują się zarówno do fizycznych, jak i abstrakcyjnych zasobów intersieci. Programy użytkowe określają na przykład nazwy komputerów i urządzeń wejścia – wyjścia takich jak drukarki, a także nazwy dla bytów abstrakcyjnych, jak pliki skrzynki poczty elektronicznej i bazy danych. Nazwy symboliczne wysokiego poziomu umożliwiają użytkownikom wskazanie i odwołanie informacji i usług bez konieczności rozumienia czy pamiętania adresów niskopoziomowych używane przez protokoły sieciowe niższego poziomu. Większość użytkowników Internetu odwołuje się do komputerów w sieci za pośrednictwem nazw symbolicznych – nie muszą one znać adresów IP tych komputerów. Podobnie użytkownicy mogą korzystać z usług wskazywanych przez nazwy symboliczne, bez znajomości niskopoziomowych numerów, które stosuje oprogramowanie protokołów. Programy użytkowe tłumaczą nazwy symboliczne wygodne dla użytkowników na odpowiadające im numery automatycznie, bez angażowania użytkownika.

Przykładowe funkcje wybranego programu użytkowego:

Klasyfikacja wydatków po określonych grupach asortymentowych,
Kontrola sumy wydatków w poszczególnych grupach asortymentowych,



Szukanie i filtrowanie pozycji kosztowych według wielu kryteriów,
Tworzenie raportów i zestawień z określonego zakresu wydatków oraz możliwość ich eksportu do CSV,
Moduł do tworzenia bazy wykonawców,
Wbudowany Wspólny Słownik Zamówień (CPV), powiązanie numeru z wprowadzonym wydatkiem,
Możliwość integracji z systemem ProPublico, automatyczne generowanie rocznego sprawozdania z udzielonych zamówień,
Ochrona danych przed niepożądanym dostępem,
Tworzenie archiwum bazy danych.

Monitorowanie wielu serwerów jednocześnie, pracujących pod kontrolą różnych systemów, w tym Windows, Novell, Unix i Linux, serwerów webowych, używających protokołów HTTP, HTTPS i uwierzytelniania NTLM, serwerów pocztowych SMTP/POP3, baz danych, dzienników zdarzeń, stanu twardych dysków, zużycia zasobów systemowych, a także użytkowników i grup usług katalogowych Active Directory i Novell NDIS oraz szerokiej gamy protokołów IP.

Ze względu na pełnioną funkcję, wyróżnia się następujące rodzaje oprogramowania:

1. programy do redagowania tekstu (edytory, procesory tekstu)
2. programy obliczeniowe i kalkulacyjne (arkusze kalkulacyjne)
3. programy graficzne
4. programy do gromadzenia danych (bazy danych)
5. języki programowania (niższego i wyższego poziomu)
6. programy komunikacyjne (komunikatory)
7. programy edukacyjne
8. programy specjalistyczne
9. programy antywirusowe i firewall (zapora ogniowa)

Ad. 1 Programy przeznaczone do redagowania tekstu, zwane edytorami lub procesorami tekstu, posiadają zazwyczaj wbudowany edytor graficzny, można dzięki nim również wstawiać grafikę zewnętrzną. Przykładami tego typu programów są:



edytor tekstu B50

edytor tekstu pakietu Office (Word)

edytor tekstu pakietu StarOffice

edytor tekstu pakietu Works

edytor Word Pad (instalowany jako pakiet podstawowy w Windowsie)

edytor z firmy Lotus (AmiPro)

Ad. 2 Programy przeznaczone do prowadzenia obliczeń i kalkulacji, zwane arkuszami kalkulacyjnymi, umożliwiają sporządzanie automatycznych kalkulacji, zawierają pewne elementy bazodanowe, dokonują graficznej prezentacji danych. Wśród tych programów wyróżnić należy:

arkusze kalkulacyjne pakietu Lotus 1-2-3

arkusze kalkulacyjne pakietu Office (czyli Excel)

arkusze kalkulacyjne pakietu StarOffice

arkusze kalkulacyjne pakietu Works

arkusze kalkulacyjne Quattro Pro

Ad. 3 Programy graficzne służą tworzeniu oraz modyfikacji grafiki; umożliwiają one obróbkę oraz wydruk obrazów graficznych uzyskiwanych przez skaner, aparat fotograficzny lub cyfrowy czy kamerę (często obsługują grafikę opracowywaną również w innych edytorach graficznych). Odrębną klasą tych programów są programy służące wykonywaniu projektów technicznych oraz grafiki reklamowej. Wśród najpopularniejszych wymienić można:

Adobe Illustrator

CorelDRAW

pakiet Micrografx

Photoshop

Ad. 4 Programy przeznaczone do gromadzenia danych, nazywane bazami danych, służą wprowadzaniu oraz gromadzeniu danych, wyszukiwaniu informacji i generowaniu raportów. Dane te są udostępniane w formie tabel i formularzy. Do przykładowych baz danych zaliczyć można:



bazy danych Office'a (Access)

bazy danych StarOffice'a

bazy danych Worksa

dBase

FoxPro

Informix

Oracle

Progress

Ad. 5 Języki programowania służą tworzeniu własnych aplikacji oraz modyfikacji aplikacji już istniejących. Wśród programów niższego rzędu wymienić można:

Basic

Pascal

Assembler

Natomiast do wyższego rzędu:

C++

Delhi

Visual Basic

Ad. 6 Komunikatory służą wymianie informacji między użytkownikami komputerów zarówno w obrębie sieci lokalnych jak i globalnych.

Przykładami programów w sieciach lokalnych są:

LanCzat

LanCzat Pro

Lanconf

Natomiast w sieciach globalnych:



Internet Explorer (czaty)

Netscape

Gadu - Gadu (najbardziej popularny polski komunikator)

Tlen (największy konkurent gadu - gadu)

Hel

NetMeeting (dostępny w nowszych wersjach Windowsa, umożliwia komunikację przez klawiaturę, kamerę i mikrofon)

Ad. 7 Programy edukacyjne służą wspomaganie procesu dydaktycznego, dzieli się je na gry edukacyjne, testy i encyklopedie multimedialne

Ad. 8 Programy specjalistyczne to programy służące ściśle określonym celom;

programy bankowe

programy finansowo - księgowe

programy inwentaryzacyjne

programy przeznaczone do administracji

Ad. 9 Programy antywirusowe służą sprawdzaniu plików, folderów czy dysków ze względu na obecność wirusów, koni trojańskich czy robaków, oraz leczeniu plików zakażonych. Antywirusy mogą działać w sposób automatyczny (co wymaga uprzedniego odpowiedniego skonfigurowania ich) lub mogą być używane w sposób inicjowany przez ich użytkownika. Firewall jest programem uniemożliwiającym tzw. "intruzom komputerowym" dostępu do komputera przez sieć lokalną lub przez Internet; programy tego typu mogą stanowić część całych pakietów antywirusowych lub też odrębne aplikacje. Do powszechnie używanych zaliczyć można następujące programy:

program Kaspersky Anti-Viral

program Mks_Vir

program Norton AntiVirus

program Panda Antywirus

Natomiast wśród popularnych firewallów wymienia się:

Norton Personal Firewall



Kenio WinRoute Firewall
LockDown
Primediis Firewall Lite
Sygate Personal Firewall Pro
ZoneAlarm i ZoneAlarm Pro