



ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО МОРСКОГО И РЕЧНОГО ТРАНСПОРТА
ФГБОУ ВО «ГУМРФ имени адмирала С.О. Макарова»
АРКТИЧЕСКИЙ МОРСКОЙ ИНСТИТУТ ИМЕНИ В.И. ВОРОНИНА
– филиал Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования
«Государственный университет морского и речного флота имени адмирала С.О. Макарова»

Является приложением к рабочей программе

КОМПЛЕКТ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
для проведения текущего контроля знаний и промежуточной аттестации

ПУП.02 Информатика

Специальность – 26.02.03 Судовождение

Уровень среднего профессионального образования

Форма обучения – очная

Архангельск
2021

Разработчики:

Т.А. Ведилина, преподаватель высшей квалификационной категории Арктического морского института имени В.И. Воронина – филиала ФГБОУ ВО «ГУМРФ имени адмирала С.О. Макарова»

Л.М. Демидова, преподаватель первой квалификационной категории Арктического морского института имени В.И. Воронина – филиала ФГБОУ ВО «ГУМРФ имени адмирала С.О. Макарова»

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Паспорт комплекта контрольно-оценочных средств

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРЕДМЕТА, ПОДЛЕЖАЩИЕ ПРОВЕРКЕ

3. КОМПЛЕКТ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

3.1. Задания для проведения текущего контроля

3.1.1. Вопросы для устного опроса

3.1.2 Тестирование

3.1.3. Практические работы

3.1.4. Исследовательская работа

3.2. Задания для проведения промежуточной аттестации

3.2.1. Задания для проведения дифференцированного зачета

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. ПАСПОРТ КОМПЛЕКТА КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Назначение:

Комплект контрольно-оценочных средств предназначен для контроля и оценки образовательных результатов освоения учебного предмета ПУП.02 Информатика.

Освоение содержания учебного предмета ПУП.02 Информатика обеспечивает достижение обучающимися следующих результатов:

Личностных, метапредметных, предметных:

Синхронизация общих компетенций (ОК) и результатов	
ОК	Общеобразовательные результаты
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.	<p>ЛР4 умение использовать достижения современной информатики для повышения собственного интеллектуального развития в выбранной профессиональной деятельности, самостоятельно формировать новые для себя знания в профессиональной области, используя для этого доступные источники информации;</p> <p>ЛР5 умение выстраивать конструктивные взаимоотношения в командной работе по решению общих задач, в том числе с использованием современных средств сетевых коммуникаций;</p> <p>ЛР7 умение выбирать грамотное поведение при использовании разнообразных средств информационно-коммуникационных технологий как в профессиональной деятельности, так и в быту;</p> <p>МПР3 использование различных информационных объектов, с которыми возникает необходимость сталкиваться в профессиональной сфере в изучении явлений и процессов;</p> <p>ПР3 использование готовых прикладных компьютерных программ по профилю подготовки;</p> <p>владение способами представления, хранения и обработки данных на компьютере;</p> <p>владение компьютерными средствами представления и анализа данных в электронных таблицах;</p> <p>ПР9 применение на практике средств защиты информации от вредоносных программ, соблюдение правил личной безопасности и этики в работе с информацией и средствами коммуникаций в Интернете.</p>
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	<p>ЛР3 готовность и способность к самостоятельной и ответственной творческой деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий;</p> <p>ЛР5 умение выстраивать конструктивные взаимоотношения в командной работе по решению общих задач, в том числе с использованием современных средств сетевых коммуникаций;</p> <p>ЛР7 умение выбирать грамотное поведение при использовании разнообразных средств информационно-коммуникационных технологий как в профессиональной деятельности, так и в быту;</p> <p>МПР4 использование различных источников информации, в том числе электронных библиотек, умение критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников, в том числе из сети Интернет;</p> <p>МПР5 умение анализировать и представлять информацию, данную</p>

	<p>в электронных форматах на компьютере в различных видах;</p> <p>ПР2 владение навыками алгоритмического мышления и понимание методов формального описания алгоритмов, владение знанием основных алгоритмических конструкций, умение анализировать алгоритмы;</p>
<p>ОК 03 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.</p>	<p>ЛР2 осознание своего места в информационном обществе;</p> <p>ЛР8 готовность к продолжению образования и повышению квалификации в избранной профессиональной деятельности на основе развития личных информационно-коммуникационных компетенций;</p> <p>МПР7 умение публично представлять результаты собственного исследования, вести дискуссии, доступно и гармонично сочетая содержание и формы представляемой информации средствами информационных и коммуникационных технологий;</p> <p>• <i>предметных:</i></p>
<p>ОК 04 Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.</p>	<p>ЛР5 умение выстраивать конструктивные взаимоотношения в командной работе по решению общих задач, в том числе с использованием современных средств сетевых коммуникаций;</p>
<p>ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учётом особенностей социального и культурного контекста.</p>	<p>ЛР1 чувство гордости и уважения к истории развития и достижениям отечественной информатики в мировой индустрии информационных технологий;</p> <p>ЛР6 умение управлять своей познавательной деятельностью, проводить самооценку уровня собственного интеллектуального развития, в том числе с использованием современных электронных образовательных ресурсов;</p> <p>ЛР7 умение выбирать грамотное поведение при использовании разнообразных средств информационно-коммуникационных технологий как в профессиональной деятельности, так и в быту;</p>
<p>ОК 06 Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.</p>	<p>ЛР1 чувство гордости и уважения к истории развития и достижениям отечественной информатики в мировой индустрии информационных технологий;</p> <p>ЛР6 умение управлять своей познавательной деятельностью, проводить самооценку уровня собственного интеллектуального развития, в том числе с использованием современных электронных образовательных ресурсов;</p> <p>ЛР7 умение выбирать грамотное поведение при использовании разнообразных средств информационно-коммуникационных технологий как в профессиональной деятельности, так и в быту;</p> <p>МПР4 использование различных источников информации, в том числе электронных библиотек, умение критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников, в том числе из сети Интернет;</p>
<p>ОК 07 Содействовать сохранению окружающей среды,</p>	<p>МПР6 умение использовать средства информационно-коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением</p>

<p>ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.</p>	<p>требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности; ПР1 формирование представлений о роли информации и информационных процессов в окружающем мире;</p>
<p>ОК 09 Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.</p>	<p>ЛР4 умение использовать достижения современной информатики для повышения собственного интеллектуального развития в выбранной профессиональной деятельности, самостоятельно формировать новые для себя знания в профессиональной области, используя для этого доступные источники информации; МПР3 использование различных информационных объектов, с которыми возникает необходимость сталкиваться в профессиональной сфере в изучении явлений и процессов; ПР3 использование готовых прикладных компьютерных программ по профилю подготовки; владение способами представления, хранения и обработки данных на компьютере; владение компьютерными средствами представления и анализа данных в электронных таблицах;</p>
<p>ОК 10 Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.</p>	<p>ЛР9 различных источников информации (словарей, энциклопедий, интернет-ресурсов и др.); МПР4 использование различных источников информации, в том числе электронных библиотек, умение критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников, в том числе из сети Интернет; ПР10 формирование представлений о системе стилей языка художественной литературы.</p>
<p>ОК 11 Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.</p>	<p>ЛР4 умение использовать достижения современной информатики для повышения собственного интеллектуального развития в выбранной профессиональной деятельности, самостоятельно формировать новые для себя знания в профессиональной области, используя для этого доступные источники информации; ЛР8 готовность к продолжению образования и повышению квалификации в избранной профессиональной деятельности на основе развития личных информационно-коммуникационных компетенций;</p>

Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета

Результаты обучения	Критерии оценки
<p>• личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - чувство гордости и уважения к истории развития и достижениям отечественной информатики в мировой индустрии информационных технологий; - осознание своего места в информационном обществе; - готовность и способность к самостоятельной и ответственной творческой деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий; - умение использовать достижения современной информатики для повышения собственного интеллектуального развития в выбранной профессиональной деятельности, самостоятельно формировать новые для себя знания в профессиональной области, используя для этого доступные источники информации; - умение выстраивать конструктивные взаимоотношения в командной работе по решению общих задач, в том числе с использованием современных средств сетевых коммуникаций; - умение управлять своей познавательной деятельностью, проводить самооценку уровня собственного интеллектуального развития, в том числе с использованием современных электронных образовательных ресурсов; - умение выбирать грамотное поведение при использовании разнообразных средств информационно-коммуникационных технологий как в профессиональной деятельности, так и в быту; - готовность к продолжению образования и повышению квалификации в избранной профессиональной деятельности на основе развития личных информационно-коммуникационных компетенций; <p>• метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение определять цели, составлять планы деятельности и определять средства, необходимые для их реализации; - использование различных видов познавательной деятельности для решения информационных задач, применение основных методов познания (наблюдения, описания, измерения, эксперимента) для организации учебно-исследовательской и проектной деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий; - использование различных информационных объектов, с которыми возникает необходимость сталкиваться в профессиональной сфере в изучении явлений и процессов; - использование различных источников информации, в том числе электронных библиотек, умение критически 	<ul style="list-style-type: none"> - использование различных подходов к определению понятия «информация»; - применение единиц измерения информации; - применение наиболее распространенных средств автоматизации информационной деятельности; - применение информационных моделей, описывающих реальные объекты или процессы; - использование алгоритма как способа автоматизации деятельности; - администрирование операционных систем; - оценивание достоверность информации. - распознавание информационных процессов в различных системах; - использование готовых информационных моделей - осуществление выбора способа представления информации в соответствии с поставленной задачей; - иллюстрирование учебных работ с использованием средств информационных технологий; - создание информационные объекты сложной структуры, в том числе гипертекстовых; - просмотр, создание, редактирование, сохранение записей в базах данных; - осуществление поиска информации в базах данных, компьютерных сетях и пр.; - представление числовой информации различными способами (таблица, массив, график, диаграмма и пр.); - соблюдение правил техники безопасности и гигиенических рекомендаций при использовании средств ИКТ

оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников, в том числе из сети Интернет;

- умение анализировать и представлять информацию, данную в электронных форматах на компьютере в различных видах;

- умение использовать средства информационно-коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности;

- умение публично представлять результаты собственного исследования, вести дискуссии, доступно и гармонично сочетая содержание и формы представляемой информации средствами информационных и коммуникационных технологий;

• **предметные:**

- сформированность представлений о роли информации и информационных процессов в окружающем мире;

- владение навыками алгоритмического мышления и понимание методов формального описания алгоритмов, владение знанием основных алгоритмических конструкций, умение анализировать алгоритмы;

- использование готовых прикладных компьютерных программ по профилю подготовки;

- владение способами представления, хранения и обработки данных на компьютере;

- владение компьютерными средствами представления и анализа данных в электронных таблицах;

- сформированность представлений о базах данных и простейших средствах управления ими;

- сформированность представлений о компьютерно-математических моделях и необходимости анализа соответствия модели и моделируемого объекта (процесса);

- владение типовыми приемами написания программы на алгоритмическом языке для решения стандартной задачи с использованием основных конструкций языка программирования;

- формирование базовых навыков и умений по соблюдению требований техники безопасности, гигиены и ресурсосбережения при работе со средствами информатизации;

- понимание основ правовых аспектов использования компьютерных программ и прав доступа к глобальным информационным сервисам;

- применение на практике средств защиты информации от вредоносных программ, соблюдение правил личной безопасности и этики в работе с информацией и средствами коммуникаций в Интернете

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРЕДМЕТА, ПОДЛЕЖАЩИЕ ПРОВЕРКЕ

Результатом освоения учебного предмета ПУП.02 Информатика является достижение образовательных результатов.

№ п/п	Контролируемые разделы (темы) учебной дисциплины	Код образовательных результатов	Наименование оценочного средства
1	Правила техники безопасности. Введение в учебный предмет	ОК 1, ОК 4, ОК 7, ОК 9, ОК 11 Регулятивные Познавательные	Устный опрос(1)
Раздел 1. Информационная деятельность человека			
2	Тема 1.1 Основные этапы развития информационного общества	ОК 1 - ОК 07 ОК 09 – ОК 11 Регулятивные Познавательные Коммуникативные	Устный опрос(2-4), Тест 1 Информационное общество Практическое занятие №1. Поисковые системы. Поиск информации на государственных образовательных порталах).
Раздел 2. Информация и информационные процессы			
3	Тема 2.1. Информация. Информационные процессы.	ОК 01 – ОК 07 ОК 09 – ОК 11 Регулятивные Познавательные	Устный опрос(5-16), Тест 2 Свойства и единицы измерения информации Практическое занятие №2. Изучение единиц измерения информации Практическое занятие №3. Кодирование информации
Раздел 3. Системы счисления и основы логики			
4	Тема 3.1. Представление числовой информации с помощью систем счисления. Арифметические операции.	ОК 01 – ОК 07 ОК 09 – ОК 11 Регулятивные Познавательные Коммуникативные	Устный опрос (17-21), Тест 3 Системы счисления Практическое занятие №4. Вычисления в приложении Калькулятор. Практическое занятие №5. Перевод чисел из одной системы счисления в другую. Арифметические операции в различных позиционных системах счисления.
5	Тема 3.2. Алгебра логики. Логические основы ЭВМ.	ОК 01 – ОК 07 ОК 09 – ОК 11 Регулятивные Познавательные Коммуникативные	Устный опрос (22-26), Тест 4, Основы логики Тест 5 Законы логики Тест 6 Логические схемы Практическое занятие №6. Решение логических задач с применением таблицы и путем составления логического выражения. Практическое занятие №7. Построение переключательных схем по логическому выражению и составление логического

			выражения по переключательной схеме. Практическое занятие №8. Элементарные вентили: инвертор, конъюнктор, дизъюнктор. Построение схем логических выражений с применением вентиляей.
Раздел 4. Средства информационных и коммуникационных технологий			
6	Тема 4.1. Архитектура компьютеров. Основные характеристики компьютеров.	ОК 01 – ОК 02, ОК 04 – ОК 05, ОК 09 – ОК 11 Регулятивные Познавательные Коммуникативные	Устный опрос (28-29), Тест 7 Аппаратные средства.
7	Тема 4.2. Программное обеспечение компьютера.	ОК 01 – ОК 02, ОК 04 – ОК 05, ОК 09 – ОК 11 Регулятивные Познавательные Коммуникативные	Устный опрос (30-31), Тест 8 Windows Практическое занятие №9. Настройка графического интерфейса операционной системы
Раздел 5. Технологии создания и преобразования информационных объектов			
8	Тема 5.1. Информационные системы и информационные процессы. Технология обработки текстовой информации.	ОК 01 – ОК 02, ОК 04 – ОК 05, ОК 09 – ОК 11 Регулятивные Познавательные Коммуникативные	Устный опрос (32-46), Тест 9 «Текстовый процессор» MSWord. Практическое занятие №10. Создание, сохранение, открытие документа. Ввод и редактирование текста, работа с фрагментами. Практическое занятие №11. Форматирование текста (характеристики шрифта и абзаца). Практическое занятие №12. Создание и оформление таблиц. Практическое занятие №13. Создание формул и графических объектов. Практическое занятие №14. Многоколоная верстка. Практическое занятие №15. Оформление текстового документа. Оформление титульного листа. Подготовка документа к печати. Практическое занятие №16. Программы-переводчики. Системы распознавания текстов. Создание и обработка гипертекстовых документов.
9	Тема 5.2. Программа создания	ОК 01 – ОК 02, ОК 04 – ОК 07,	Устный опрос (47-55), Тест 10 PowerPoint

	презентации.	ОК 09 – ОК 11 Регулятивные Познавательные Коммуникативные	Практическое занятие №17. Создание простых презентаций. Использование гиперссылок в презентации. Практическое занятие №18. Использование триггеров в презентации.
10	Тема 5.3. Технология обработки числовой информации.	ОК 01 – ОК 02, ОК 04 – ОК 07, ОК 09 – ОК 11 Регулятивные Познавательные Коммуникативные	Устный опрос (56-60), Тест 11 Электронные таблицы MSExcel. Практическое занятие №19. Создание и форматирование электронных таблиц. Использование простых формул. Практическое занятие №20. Относительные и абсолютные ссылки Практическое занятие №21. Работа с математическими формулами в электронных таблицах. Автозаполнение. Практическое занятие №22. Создание динамических таблиц с использованием функций. Практическое занятие №23. Построение диаграмм и графиков. Практическое занятие №24 Моделирование в электронных таблицах Практическое занятие №25. Совместное использование программ (текстовый редактор, электронные таблицы)
11	Тема 5.4. Программа создания публикаций.	ОК 01 – ОК 02, ОК 04 – ОК 07, ОК 09 – ОК 11 Регулятивные Познавательные Коммуникативные	Устный опрос (61-62), Тест 12 MS Publisher. Практическое занятие №26. Создание публикаций на основе стандартных шаблонов. Практическое занятие №27. Создание брошюры, буклета (газеты) с помощью программы создания публикаций.
12	Тема 5.5. Основные элементы базы данных. Режимы работы. Принцип создания простой базы данных. Типы данных. Ключевое поле. Решение сквозной задачи в СУБД.	ОК 01 – ОК 02, ОК 04 – ОК 07, ОК 09 – ОК 11 Регулятивные Познавательные Коммуникативные	Устный опрос (63-69), Тест 13 Базы данных MS Access. Практическое занятие №28. Создание таблиц и форм Практическое занятие №29. Создание простых запросов, отчетов. Практическое занятие №30. Создание вычисляемых

			запросов.
13	Тема 5.6. Информационная технология обработки графической информации.	ОК 01 – ОК 02, ОК 04 – ОК 07, ОК 09 – ОК 11 Регулятивные Познавательные Коммуникативные	Устный опрос (70-72), Тест 14 Photoshop Практическое занятие №31. Знакомство со стандартными растровым графическими редакторами. Практическое занятие №32. Работа в растровом графическом редакторе Практическое занятие №33. Создание графического документа. Практическое занятие №34. Создание анимации в графическом редакторе Практическое занятие №35. Обработка фотографий в графическом редакторе. Практическое занятие №36. Создание и редактирование видеофайлов.
Раздел 6. Телекоммуникационные технологии			
14	Тема 6.1. Технические и программные средства телекоммуникационных технологий. Интернет-технологии.	ОК 01 – ОК 02, ОК 04 – ОК 05, ОК 09 – ОК 11 Регулятивные Познавательные Коммуникативные	Устный опрос (73-78), Тест 15 Интернет-технологии Практическое занятие №37. Методы и средства создания и сопровождения сайта (с помощью программы создания публикаций). Практическое занятие №38. Методы и средства создания и сопровождения сайта (с помощью специальных онлайн – программ). Практическая работа №39 Работа с общими ресурсами в сети интернет
15	Тема 6.2. Локальные и глобальные компьютерные сети.	ОК 01 – ОК 02, ОК 04 – ОК 05, ОК 09 – ОК 11 Регулятивные Познавательные Коммуникативные	Устный опрос (79-83), Тест 16 Локальные и глобальные компьютерные сети Практическое занятие №40. Поиск информации в сети Интернет. Практическое занятие №41. Поиск правовой информации в сети Интернет
16	Тема 6.3. Основы информационной безопасности	ОК 01 – ОК 02, ОК 04 – ОК 05, ОК 09 – ОК 11 Регулятивные Познавательные Коммуникативные	Практическое занятие №42. Информационная безопасность

Раздел 7. Алгоритмизация и компьютерное моделирование			
17	Тема 7.1 Алгоритмы и способы их написания.	ОК 01 – ОК 05, ОК 09 – ОК 11 Регулятивные Познавательные Коммуникативные	Устный опрос (84-88), Тест 17 Алгоритмы Практическое занятие №43 Решение алгоритмических задач.
18	Тема 7.2. Программирование	ОК 01 – ОК 05, ОК 09 – ОК 11 Регулятивные Познавательные Коммуникативные	Устный опрос (89-100), Тест 18 Программирование Практическое занятие №44. Создание программ, использующих линейные алгоритмы. Практическое занятие №45. Создание программ, использующих алгоритмы ветвления. Практическое занятие №46. Создание программ, использующих разные виды циклов. Практическое занятие №47. Создание программ с использованием разных видов подпрограмм (процедуры). Практическое занятие №48 Создание программ с использованием разных видов подпрограмм (функции). Практическое занятие 49. Изучение графических возможностей среды программирования. Практическое занятие №50. Решение задач средствами среды программирования.
19	Тема 7.3. Графическое моделирование	ОК 01 – ОК 02, ОК 04 – ОК 07, ОК 09 – ОК 11 Регулятивные Познавательные Коммуникативные	Устный опрос (100-109), Тест 19 Графическое моделирование Практическое занятие №51. Интерфейс графической среды компьютерного черчения. Практическое занятие №52. Локальная система координат. Построение графических примитивов по координатам. Практическое занятие №53. Глобальные и локальные привязки при построении графических объектов. Практическое занятие №54. Добавление фасок и скруглений к проекциям фигур.

			<p>Практическое занятие №55. Построение чертежей с помощью симметрии и вспомогательных параллельных прямых.</p> <p>Практическое занятие №56. Построение трех взаимосвязанных проекций объемных фигур с нанесением размеров.</p> <p>Практическое занятие №57. Построение проекций фигур с нанесением обозначений разрезов.</p> <p>Практическое занятие №58. Создание графической компьютерной модели</p> <p>Практическое занятие №59. Поиск информации в сети Интернет на тему «Виды графических моделей».</p>
20			<p>Практическое занятие №60: Дифференцированный зачет.</p>

3. СИСТЕМА ОЦЕНКИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ДОСТИЖЕНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО КАЖДОМУ ОЦЕНОЧНОМУ СРЕДСТВУ

Контроль качества освоения учебного предмета включает текущий контроль и промежуточную аттестацию.

Видами текущего контроля являются: устный опрос, компьютерное тестирование, выполнение практических заданий, исследовательская работа (реферат).

Формой промежуточной аттестации по учебной дисциплине является дифференцированный зачет.

3.1. Задания для проведения текущего контроля

3.1.1. Вопросы для устного опроса

1. Правила техники безопасности.
2. Как называется общество, в котором постоянно циркулируют большие объёмы информации и есть средства, чтобы её хранить передавать и обрабатывать?
3. Этапы развития информационного общества
4. Как называется общество, в котором постоянно циркулируют большие объёмы информации и есть средства, чтобы её хранить передавать и обрабатывать?
5. Как и для чего появилась информатика? Три этапа развития информатики
6. Как называется дисциплина, изучающая свойства информации, а также способы представления, накопления, обработки и передачи информации с помощью технических средств?
7. В чем отличие “данных” от “информации”?
8. Назовите и охарактеризуйте этапы информационного развития общества.
9. Какие бывают формы представления информации?
10. Что такое код и кодирование информации?
11. Почему для кодирования информации в компьютере используются только два символа – 0 и 1?

12. Как кодируются тексты?
13. Как кодируются изображения?
14. На чем основано кодирование числовой информации для компьютера?
15. Какие единицы измерения используются для определения объема информации?
16. Существуют 2 подхода к измерению информации: содержательный и алфавитный. Чем они отличаются?
17. Чем отличается цифра от числа?
18. Системой счисления называется ...?
19. Чем отличаются позиционные системы счисления от непозиционных. Приведите примеры
20. Правила перевода в разные системы счисления (2, 8, 16).
21. Арифметические действия в двоичной системе счисления
22. Что такое логика, алгебра логики?
23. Какие логические операции вы знаете?
24. Что такое таблица истинности?
25. Какие формулы называются равносильными?
26. Законы алгебры логики
27. Устройство, выполняющее все арифметические и логические операции и управляющее другими частями компьютера, называется?
28. Основными характеристиками компьютера.
29. Операционные системы:MSDOS, Windows.
30. Операционная система – это ...
31. Основные принципы построения Windows.
32. Способы запуска текстового процессора MicrosoftWord.
33. Какие элементы присутствуют в окне программы?
34. Какая команда выводит или скрывает с экрана панели инструментов?
35. Какая команда выводит или скрывает с экрана масштабные линейки?
36. Какая информация отображается на строке состояния?
37. Какие основные режимы отображения документа на экране вы знаете?
38. Какие дополнительные режимы отображения документа вы знаете?
39. Как создать новый документ?
40. Как сохранить документ впервые и повторно с внесенными изменениями?
41. Какие параметры оформления абзаца вы знаете в MSWord?
42. Как вставить рисунок в документвMSWord?
43. Для чего нужно группировать фигуры? Какова последовательность действий при группировке.
44. Как установить шрифт, размер и цвет текста в набираемом документеMSWord?
45. Способы создания таблиц.
46. Как произвести расчеты по формулам в таблице?
47. Что такое компьютерная презентация?
48. Режимы просмотра слайдов
49. Как выйти из режима просмотра презентации?
50. С каким расширением по умолчанию сохраняется файл презентации в MS PowerPoint 2007?
51. Что такое слайд? Из чего он состоит?

52. Как добавить новый слайд в презентацию?
53. Как изменить порядок слайдов в презентации?
54. Какие параметры эффектов анимации можно изменять при их настройке?
55. Как создаются управляющие кнопки? Для чего их можно использовать?
56. Как посмотреть и отредактировать формулу, содержащуюся в ячейке?
57. Что такое Мастер функции?
58. Каким способом можно вызвать список категорий функций MS Excel?
59. В MS Excel назначение функций СУММ(), СТЕПЕНЬ(), КОРЕНЬ(), ABS(), EXP(), ATAN()?
60. Абсолютная и относительная адресация ячеек.
61. Назначение программы Microsoft Publisher ?
62. Что является объектом Microsoft Publisher ?
63. Что такое реляционная база данных?
64. Что такое сортировка, фильтрация данных и как они осуществляются?
65. Способы создания форм и отчетов.
66. Что такое ключевое поле?
67. Как установить связи между таблицами?
68. Что означают на схеме данных «1» и «∞»?
69. Для чего предназначены запросы?
70. Применение Adobe Photoshop
71. Инструменты выделения.
72. Настройка палитр.
73. Понятие интернет-технологии.
74. Физические компоненты.
75. Что такое модем? Для чего он предназначен?
76. Дайте характеристику режимам передачи данных.
77. Что представляет собой электронная почта?
78. Как записывается адрес электронной почты?
79. В чем основное назначение компьютерной сети?
80. Что такое локальная, региональная, глобальная вычислительная сеть?
81. Что такое одноранговая сеть?
82. Что такое топология сети? Какие топологии вы знаете?
83. Что такое протокол?
84. Каковы способы записи алгоритмов?
85. Кто и когда впервые ввел понятие алгоритма?
86. Что представляет собой графическая форма записи алгоритма?
87. Охарактеризуйте основные блоки блок схем?
88. Для чего необходимо ветвление в алгоритмах?
89. Какие панели инструментов существуют в Lazarus?
90. Порядок сохранения файлов проекта Lazarus.
91. Назначения окна свойств Lazarus.
92. С какой целью используются в программах функции преобразования данных Val() и Str() ?
93. Назовите основные типы переменных в Lazarus.

94. Сколько байт требуется для хранения значения переменных типа Single, Integer, String?
95. Как осуществляется ввод данных с помощью функции InputBox?
96. Что значат в переводе с английского слова If, Then, Else?
97. Как выполняется оператор условного перехода Lazarus?
98. Что значат в переводе с английского слова For, To, Step?
99. Как выполняется оператор цикла Lazarus?
100. Какие графические методы используются для построения графика в Lazarus?
101. Назначение программы КОМПАС 3DLT?
102. Как осуществляется запуск системы КОМПАС 3DLT?
103. Из каких основных элементов состоит окно КОМПАС 3DLT?
104. Как задаются координаты начала и конца отрезка?
105. Как заполняется штамп основной надписи?
106. Чем отличается документ «фрагмент» от документа «чертеж»?
107. Почему команды конструирования объектов – фаска и скругление не относятся к графическим примитивам?
108. Простановка линейного размера
109. Как распечатать чертеж на принтере?

Критерии оценивания:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Показатели и шкала оценивания:

Шкала оценивания	Показатели
отлично	– Ответ полный и правильный, грамотно выраженный, с высокой степенью осознанности
хорошо	– Ответ неполный или неправильно сформулированный
удовлетворительно	– Ответ с ошибками, с низкой степенью осознанности
не удовлетворительно	- Ответ с грубыми ошибками или полное отсутствие ответа

3.1.2 Тестирование

Перечень тестовых заданий для текущего контроля знаний

Время проведения теста: 10 до 20 минут

1. Информационное общество
2. Свойства и единицы измерения информации
3. Системы счисления
4. Основы логики
5. Законы логики
6. Логические схемы
7. Аппаратные средства.
8. Windows.

9. Текстовый процессор»MS Word.
10. Power Point
11. Электронные таблицы MS Excel.
12. MS Publisher.
13. Базы данных MS Access.
14. Photoshop.
15. Интернет-технологии.
16. Локальные и глобальные компьютерные сети
17. Алгоритмы
18. Программирование
19. Графическое моделирование

Критерии и шкала оценивания выполнения тестовых заданий

Для перевода баллов в оценку применяется универсальная шкала оценки образовательных достижений.

Если обучающийся набирает

от 90 до 100% от максимально возможной суммы баллов - выставляется оценка «отлично»;

от 80 до 89% - оценка «хорошо»,

от 60 до 79% - оценка «удовлетворительно»,

менее 60% - оценка «неудовлетворительно».

Тема 1.1 Основные этапы развития информационного общества

Тест 1. Информационное общество.

1. Информационная революция — это
 - a) возможность человека получать в полном объеме необходимую для его жизни и профессиональной деятельности информацию
 - b) качественное изменение способов передачи и хранения информации, а также объема информации, доступной активной части населения
 - c) изменение в способах формирования и использования совокупного интеллектуального потенциала социума

2. Изобретение электричества позволило:
 - a) сделать информацию массово-доступной
 - б) создать персональный компьютер
 - в) накапливать и распространять знания
 - г) оперативно передавать информацию на любые расстояния

3. Расставьте по порядку этапы развития информационного общества:
 - 1) изобретение электричества
 - 2) изобретение книгопечатания
 - 3) изобретение микропроцессора
 - 4) изобретение письменности
 - a) 4, 2, 1, 3
 - б) 1, 4, 2, 3
 - в) 4, 1, 2, 3

4. Как называется общество, в котором постоянно циркулируют большие объёмы информации и есть средства, чтобы её хранить передавать и обрабатывать?
 - а) Индустриальное
 - б) Постиндустриальное
 - в) Информационное

5. Как называется информация в электронной форме, которая присоединена к другой информации в электронной форме, используемая для определения лица, подписавшего информацию?
 - а) Договор
 - б) Антивирусная программа
 - в) Электронная подпись

6. Клавиатура – это:
 - а) Устройство вывода информации
 - б) Устройство ввода информации
 - в) Вводит информацию с помощью клавиш

7. Укажите клавишу, включающую и выключающую режим вставки
 - а) Delete
 - б) End
 - в) Insert

8. Клавиша, которая обеспечивает перемещение курсора в конец текущей строки - ...
 - а) Enter
 - б) Home
 - в) End

9. Клавиши клавиатуры, которые имеют индикаторы - ...
 - а) Scroll Lock, Caps Lock, Num Lock
 - б) Alt, Ctrl, Shift
 - в) Del, Home, End

10. Клавиши F1 - F12 называются ...
 - а) Управляющими
 - б) Командными
 - в) функциональными

Тема 2.1. Информация. Информационные процессы.

Тест 2 «Свойства и единицы измерения информации»

1. Какая кодовая таблица принята в качестве международной?
 - а) Unicode
 - б) ISO
 - в) ASCII
 - г) Mac
2. Для хранения текста требуется 10 Кбайт. Сколько страниц займет этот текст, если на странице размещается 40 строк по 64 символа в строке?
 - а) 4
 - б) 40
 - в) 160
 - г) 256
3. Определите количество цветов в палитре, если глубина цвета одной точки составляет 9 бит.
 - а) 32
 - б) 128
 - в) 256
 - г) 512
4. За минимальную единицу измерения информации принимают
 - а) 1 бод
 - б) 1 пиксель
 - в) 1 байт
 - г) 1 бит
5. Определите размер графического файла, необходимого для хранения рисунка 200 на 400 точек, если количество цветов в палитре 1024.
 - а) 1000 Кб
 - б) 1 Мб
 - в) 3,6 Мб
6. Глубина кодирования звука составляет 8 бит. Определите количество уровней громкости.
 - а) 64
 - б) 256
 - в) 1024
 - г) 128
7. Частота дискретизации - это...
 - а) количество информации, которое необходимо для кодирования дискретных уровней громкости сигнала
 - б) количество измерений громкости звука за секунду
8. Свободный объем оперативной памяти компьютера 640 Кбайт. Сколько страниц книги поместится в ней, если на странице 32 строки по 64 символа в строке?
 - а) 320
 - б) 32
 - в) ни одной страницы
 - г) 1310720
9. Международный стандарт Unicode отводит на один символ:
 - а) 1 байт

- б) 2 байта
- в) 65536 байт
- г) 256 байт

10. Какое количество информации содержит один разряд восьмеричного числа?

- а) 1 байт
- б) 3 бита
- в) 4 бита
- г) 1 бит

Тема 3.1. Представление числовой информации с помощью систем счисления.

Тест 3 «Системы счисления»

1. Система счисления – это:

- а) множество натуральных чисел и знаков арифметических операций;
- б) произвольная последовательность цифр 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9;
- в) бесконечная последовательность цифр 0,1;
- г) знаковая система, в которой числа записываются по определенным правилам с

помощью символов некоторого алфавита

2. Под основанием системы счисления понимают:

- а) количество используемых знаков в алфавите системы счисления
- б) наибольшую цифру в алфавите системы счисления
- в) название системы счисления
- г) наименьшую цифру в алфавите системы счисления

3. Какое минимальное основание может иметь система счисления, если в ней записано число 144701?

- а) 10
- б) 5
- в) 7
- г) 8

4. В позиционной системе счисления:

- а) значение каждого знака в числе зависит от позиции, которую занимает знак в записи числа
- б) значение каждого знака в числе зависит от значения знака в старшем разряде
- в) значение каждого знака в числе не зависит от позиции, которую занимает знак в записи числа

5. Какое из чисел записано некорректно?

- а) 17348
- б) 101110
- в) 1A002
- г) CCLLXXII

6. Записать число 791 с помощью римских цифр.

- а) DLLXLI
- б) DCCLXI
- в) DCCXCI

7. Запишите ряд чисел от 10_2 до 1000_2 в 2-ичной системе счисления.

- а) 10,11,100,101,110,111,1000
- б) 10,11,100,110,111,1000
- в) 1,10,11,100,101,110,111,1000
- г) 10,11,100,101,110,111,100

8. Вычислите сумму двоичного и десятичного чисел $1010_2 + 100_{10}$. Представить результат в десятичной системе счисления.

- а) 120
- б) 1110
- в) 110
- г) 100

9. Вычислите разность чисел 100110_2 и 1111_2

- а) 10111
- б) 10101
- в) 1001

10. Произведите умножение двоичных чисел $1011,11_2$ и $101,1_2$.

- а) 1000001,101
- б) 1000000,101
- в) 110000,101

б) ложно

9. Для какого числа X истинно высказывание:

$$((x > 3) \vee x < 3) \rightarrow (x < 1) ?$$

а) 1

б) 2

в) 3

г) 4

10. Запишите высказывание в виде логического выражения:

«Если будет дождь, то будет пасмурно и без дождя».

а) $F = A \rightarrow B \wedge C$

б) $F = A \rightarrow B \wedge \bar{C}$

в) $F = A \rightarrow B \vee C$

Тест 5 «Законы логики»

1. Укажите, какое логическое выражение равносильно выражению

$$\overline{(\overline{A} \wedge B)} \vee \overline{C}$$

а) $\overline{A} \vee B \vee \overline{C}$

б) $\overline{A} \vee \overline{B} \vee \overline{C}$

в) $A \vee B \vee \overline{C}$

2. Чему равно значение логического выражения

$$(1 \wedge 0) \vee (1 \wedge 1) \vee 1$$

а) 1

б) 0

в) 2

г) 10

3. Чему равно значение логического выражения

$$(1 \vee 1) \wedge (0 \vee \overline{0})$$

а) 0

б) 1

в) 2

г) 10

4. Упростите логическое выражение

$$F_1 = x_1 \& \overline{x_2} \vee (x_1 \vee x_3) \vee \overline{x_2} \& x_3$$

а) 1

б) $x_1 \wedge x_2$

в) $x_1 \vee x_2$

г) $x_1 \vee x_3$

5. Определить с помощью таблиц истинности, какие из следующих формул являются тождественно-ложными (если при всех наборах значений переменных X и Z результат формулы равен 0, то формула является тождественно-ложной):

1) $\overline{X \vee Z} \wedge (X \wedge \overline{Z})$ 2) $\overline{X \wedge Z} \vee \overline{X \vee Z} \vee X$

а) 1

б) 2

в) 1 и 2

г) нет

6. Значение логического выражения $\overline{A \wedge B}$ по закону Моргана равно:

а) не A & не B

б) A & не B

в) не A & B

г) не A v не B

7. Если для формулы алгебры высказываний $F(x_1, x_2, \dots, x_n)$ существуют такие конкретные высказывания A_1, A_2, \dots, A_n , которые, будучи подставленными в эту формулу вместо

переменных x_1, x_2, \dots, x_n соответственно, превращают её в истинное высказывание, то формула $F(x_1, x_2, \dots, x_n)$ называется:

- а) выполнимой
- б) противоречием
- в) тавтологией

8. Упростить логическую функцию

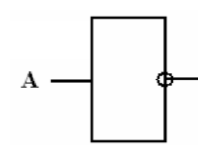
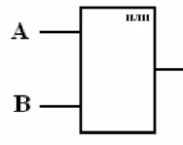
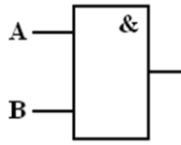
$$F = ((x + \bar{y}) \& y) + (\bar{x} \& (y + z))$$

- а) $y + \bar{x} \& z$
- б) $y + \bar{x} + z$
- в) $y \& \bar{x} \& z$

Тест 6 «Логические схемы»

1. Какой структурной схемой обозначается дизъюнктор

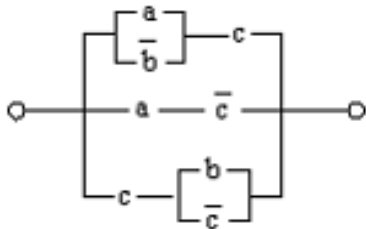
- а) б) в)



2. Электронная схема, применяемая в регистрах компьютера, для запоминания одного разряда двоичного кода называется ...

- а) вентиль
- б) логическая схема
- в) триггер
- г) электронная схема

3. Упростите переключательную схему:



- а) $F = a * (c + b)$
- б) $F = c * b * c$
- в) $F = c * (b + c)$
- г) $F = a + c$

4. Устройство, выполняющее базовую логическую операцию, называется:

- а) регистр
- б) ячейка
- в) вентиль
- г) триггер

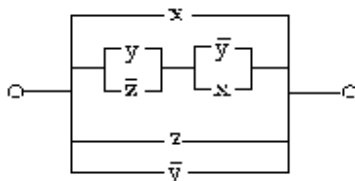
5. Графическое изображение логического выражения называется ...

- а) схема
- б) рисунок
- в) чертеж
- г) график

6. Какая из логических операций не является базовой?

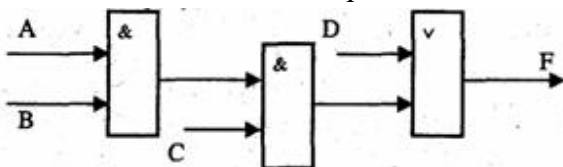
- а) конъюнкция
- б) дизъюнкция
- в) инверсия
- г) эквивалентность

7. Упростите переключательную схему:



- а) $F = x \wedge z \wedge \bar{y}$
- б) $F = x * y + z$
- в) $F = x + z * y$
- г) $F = x + \bar{y}$

8. Составьте логическое выражение по схеме

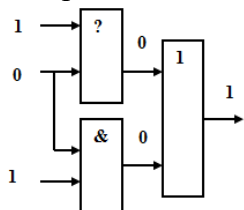


а) $F = (A + B) * C + D$

б) $F = (A * B) + (C * D)$

в) $F = (A * B) * C + D$

9. Определите вентиль схемы

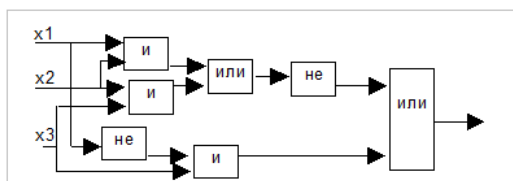


а) конъюнктор

б) дизъюнктор

в) инвертор

10. По схеме запишите логическое выражение и вычислите значения с данными: $x1=x2=x3=0$



а) 1

б) 0

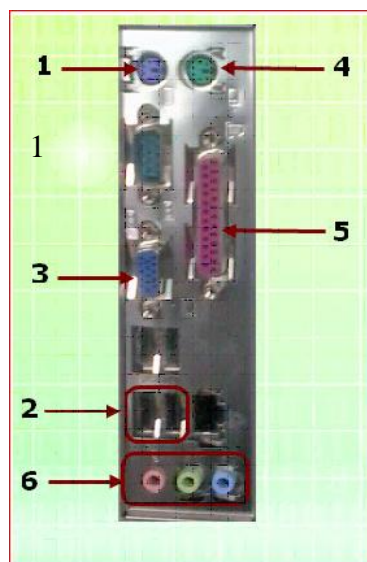
в) 2

Тема 4.1. Архитектура компьютеров. Основные характеристики компьютеров.

Тест 7 Аппаратные средства.

1. Устройство, выполняющее все арифметические и логические операции и управляющее другими частями компьютера, называется:
 - а) Процессором
 - б) Контроллером
 - в) Клавиатурой
2. Как называются устройства для подключения внешних устройств к шине:
 - а) Драйвера
 - б) Контроллеры
 - в) Слоты
3. У лазерного принтера, по сравнению со струйным:
 - а) выше быстродействие, но ниже качество печати
 - б) выше быстродействие и выше качество печати
 - в) ниже быстродействие, но выше качество печати
4. Для долговременного хранения информации служит:
 - а) внешняя память
 - б) оперативная память
 - в) процессор
5. Жесткий диск является:
 - а) устройством управления
 - б) арифметическим устройством
 - в) внешней памятью
6. Постоянное запоминающее устройство служит для:
 - а) хранения всех программ пользователя во время работы
 - б) хранения программ начальной загрузки компьютера и тестирования его узлов
 - в) записи системных программ в оперативную память
7. Основными характеристиками компьютера являются:
 - а) емкость ОЗУ, тактовая частота, разрядность
 - б) разрядность, тактовая частота, адресное пространство
 - в) BIOS, емкость ОЗУ, тактовая частота
8. Программа тестирования, настройки необходимых параметров используемого в данном компьютере оборудования и загрузки операционной системы находится:
 - а) в оперативной памяти
 - б) в постоянной памяти
 - в) в долговременной памяти
9. расставьте названия разъемов (портов) материнской платы

- 1 – клавиатура
2- USB
3 – монитор
4 – мышь
5 - игровой порт






б - звуковые устройства


10. Перед отключением компьютера информацию можно сохранить:

- а) в оперативной памяти
- б) в процессоре
- в) во внешней памяти

Тема 4.2. Программное обеспечение компьютера.

Тест 8 «Windows»

1. Под термином “интерфейс” понимается...
 - а) внешний вид программной среды, служащий для обеспечения диалога с пользователем
 - б) связь текстового редактора с устройством печати
 - в) совокупность файлов, содержащихся в одном каталоге
 - г) устройство хранения графической информации
2. Где на рабочем столе отображается информация о запущенных приложениях Windows?
 - а) в окне Мой компьютер
 - б) на Панели задач
 - в) в окне Диспетчера программ
 - г) в строке состояния программы Проводник
3. Какое из окон не существует в Windows?
 - а) Окно программы
 - б) Диалоговое окно
 - в) Окно документа
 - г) Окно тестирования
4. В процессе работы Windows открыто пять окон программ. Как определить, какое окно активное?
 - а) Оно самое большое
 - б) Его заголовок выделен цветом
 - в) Оно расположено в правом верхнем углу
5. Стандартные программы Windows:
 - а) WordPad, Проводник, Мой Компьютер.
 - б) WordPad, Paint, Калькулятор, Блокнот.
 - в) Калькулятор, Проводник, Мой Компьютер.
 - г) Paint, Проводник, Мой Компьютер
6. Кнопка  на панели инструментов в текстовом редакторе WordPad служит для:
 - а) вставки текущей даты в файл
 - б) предварительного просмотра файла
 - в) отмены предыдущего действия
 - г) сохранения файла на диск
7. Кнопка  на панели инструментов в текстовом редакторе WordPad служит для:
 - а) предварительного просмотра документа
 - б) поиска текста в документе
 - в) создания нового документа
 - г) вставки текущей даты в документ
8. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?
 - а) Для выделения прямоугольной области рисунка
 - б) Для выделения области рисунка произвольной формы
 - в) Для введения текста
 - г) Для рисования ломаной линии

9. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?

- а) Для введения текста
- б) Для выбора цвета
- в) Для задания атрибутов рисунка

10. Какая функциональная кнопка удаляет всю введённую информацию в калькуляторе?

- а) MR
- б) MS
- в) CE
- г) C

6. Какой из маркеров горизонтальной линейки служит для установки отступа красной строки в «MS Word»?
- а) Верхний
 - б) Нижний левый
 - в) Нижний правый
7. Очередной абзац в «MS Word» начинается с нажатия клавиши
- а) Ctrl+Enter
 - б) Shift+Enter
 - в) Enter
8. С помощью, какой команды можно изменить ориентацию страниц в «MS Word»?
- а) вставка – пустая страница
 - б) вид– страница
 - в) разметка страницы – параметры страницы
9. Какой тип шрифта обычно используется при наборе текстового документа в «MS Word»?
- а) Arial
 - б) Monotype Corsiva
 - в) TimesNewRoman
 - г) Verdana
10. Какого способа выравнивания в тексте не бывает в «MS Word»?
- а) по верхнему краю
 - б) по середине
 - в) по правому краю
 - г) все бывают

Тема 5.2. Программа создания презентации.

Тест 10 «PowerPoint»

1. Чтобы посмотреть, как презентация будет выглядеть на печати, необходимо воспользоваться функцией...
 - а) вывод на печать
 - б) редактирование
 - в) предварительный просмотр
2. Запуск приложения PowerPoint
 - а) Пуск - Всепрограммы - MS Office -Power Point
 - б) Пуск - MS Office - Power Point
3. Слайд – это
 - а) абзац презентации
 - б) строчка презентации
 - в) основной элемент презентации
4. Укажите расширение файла, содержащего обычную презентацию
 - а) .docx
 - б) .pptx
 - в) .xlsx
5. Как запустить показ слайдов с текущего слайда?
 - а) F5
 - б) Shift + F5
 - в) Shift
6. Как выйти из режима просмотра презентации?
 - а) Delete
 - б) Esc
 - в) F5
7. Куда можно вводить текст на слайда PowerPoint?
 - а) в любом месте слайда
 - б) только в надписях
 - в) в специально отведенном для ввода месте
8. PowerPoint - это...
 - а) анимация, предназначенная для подготовки презентаций и слайд-фильмов
 - б) программа, предназначенная для подготовки презентаций и слайд-фильмов
 - в) программа, предназначенная для редактирования текстов и рисунков
9. Можно ли цвет фона изменить для каждого слайда?
 - а) Да
 - б) Нет
 - в) Никогда
10. Какая команда программы PowerPoint превращает объект в управляющую кнопку?
 - а) Настройка анимации
 - б) Настройка действия
 - в) Настройка презентации

Тема 5.3. Технология обработки числовой информации.

Тест 11 «MS - Excel»

1. Электронная таблица – это:

- а) прикладная программа для обработки кодовых таблиц;
- б) устройство персонального компьютера, управляющее его ресурсами;
- в) прикладная программа, предназначенная для обработки структурированных в виде таблицы данных;
- г) системная программа, управляющая ресурсами персонального компьютера при обработке таблиц.

2. Основным элементом ЭТ является...

- а) ячейка
- б) строка
- в) столбец
- г) таблица

3. Укажите правильный адрес ячейки:

- а) A12C
- б) B1256
- в) 123C
- г) B1A

4. Диапазон – это ...

- а) все ячейки одной строки;
- б) совокупность клеток, образующих в таблице область прямоугольной формы;
- в) все ячейки одного столбца;
- г) множество допустимых значений.

5. В электронных таблицах выделена группа ячеек A1:B3. Сколько ячеек входит в этот диапазон?

- а) 6
- б) 5
- в) 4
- г) 3

6. В ЭТ нельзя удалить:

- а) столбец
- б) строку
- в) имя ячейки
- г) содержимое ячейки

7. Укажите неправильную формулу в ЭТ:

- а) A2+B4
- б) =A1/C453
- в) =C245*M67
- г) =O89-K89

8. При перемещении или копировании в ЭТ абсолютные ссылки:

- а) не изменяются;
- б) преобразуются вне зависимости от нового положения формулы;
- в) преобразуются в зависимости от нового положения формулы;
- г) преобразуются в зависимости от длины формулы.

9. Какая формула будет получена при копировании в ячейку D3, формулы из ячейки D2:

	A	B	C	D	E
1	23	4	34	272	
2	8	15	52	416	
3	11	7	45		

- а) =A2*\$C\$2;
- б) =\$A\$2*C2;
- в) =A3*\$C\$2;
- г) = A2*C3

Тема 5.4. Программа создания публикаций.

Тест 12 Publisher

1. Для чего предназначена программа MicrosoftPublisher ?
 - а) Для создания различных публикаций
 - б) Для создания текстовых документов
 - в) Для создания графических изображений
 - г) Для создания таблиц
2. Что из перечисленного не является объектом MicrosoftPublisher ?
 - а) Буклет
 - б) Календарь
 - в) Таблица
 - г) Плакат
3. Чтобы создать новую публикацию в MicrosoftPublisher необходимо зайти.....
 - а) Файл - Создать
 - б) Вставка
 - в) Формат
 - г) Сервис
4. Чтобы создать главную страницу документа с помощью программы MicrosoftPublisher необходимо зайти в ...?
 - а) Вид – Главная страница – Изменить главные страницы – Изменить
 - б) Вид – Главная страница – Изменить главные страницы – Создание главной страницы
 - в) Вид – Главная страница – Изменить главные страницы – Удалить
 - г) Вид – Главная страница – Изменить главные страницы – Вставить
5. Какое утверждение верно?
 - а) для отображения области задач нужно выполнить команду Правка/Область задач
 - б) для отображения области задач нужно выполнить команду Вид/Область задач
 - в) для отображения области задач нужно выполнить команду Файл/Область задач
 - г) для отображения области задач нужно выполнить команду Сервис/Область задач
6. Клавишу F9 нужно нажать для...?
 - а) Удаления выделенной области
 - б) Увеличения выделенной области
 - в) Копирования выделенной области
 - г) Сохранения в файл выделенной области
7. Клавишу F9 нужно нажать еще раз для ... ?
 - а) закрытия окна после завершения работы
 - б) возврата окна к нормальному виду после завершения работы
 - в) открытия окна после завершения работы
 - г) сворачивания окна после завершения работы
8. Какие утверждения верны?
 - а) для открытия диалогового окна Вставка рисунка нужно выбрать команду Вставка/Символ
 - б) для открытия диалогового окна Вставка рисунка нужно выбрать команду Файл /Рисунок /Из файла

- в) для открытия диалогового окна Вставка рисунка нужно выбрать команду Вставка/Рисунок /Из файла
 - г) для открытия диалогового окна Вставка рисунка нужно выбрать команду Правка /Рисунок /Из файла
9. Что можно добавить на страницу документа в программе MicrosoftPublisher через Вставку?
- а) Рисунок, символ, надпись
 - б) Рисунок, гиперссылку, таблицу
 - в) Таблицу
 - г) Символ, таблицу
10. Чтобы создать web – узел с помощью существующего HTML – файла необходимо зайти в ...
- а) Файл - Создать
 - б) Файл - Открыть
 - в) Файл - Сохранить
 - г) Файл – Предварительный просмотр

Тема 5.5. Основные элементы базы данных. Режимы работы. Принцип создания простой базы данных. Типы данных. Ключевое поле. Решение сквозной задачи в СУБД.

Тест 13 «Базы данных»

1. База данных – это...

- а) программа, предназначенная для обработки текстовой информации
- б) система управления данными, предназначенная для работы на автономном ПК

или в локальной сети

- в) организованная структура, предназначенная для хранения информации
- г) информационные структуры, хранящиеся в оперативной памяти

2. База данных, в которой объекты представляются в виде прямоугольных таблиц, состоящих из строк и столбцов, называется:

- а) реляционной
- б) иерархической
- в) сетевой
- г) локальной

3. Столбцы в таблицах реляционной базы данных называются:

- а) отношениями
- б) структурой
- в) полями
- г) записями

4. Программа MSAccess – это ...

- а) текстовый редактор
- б) электронная таблица
- в) СУБД
- г) База данных

5. Что такое ключ в программе MSAccess?

- а) Одно или несколько полей, однозначно определяющих запись в таблице
- б) Поле или несколько полей, взятых из других таблиц
- в) Поле, значение которого вычисляется по формуле
- г) Поле, содержащее номера записей в таблице

6. Объектом обработки MS Access является...

- а) документ, содержащий данные об объектах реального мира
- б) таблица, запрос, отчет, форма
- в) файл базы данных, имеющий произвольное имя и расширение .MDB
- г) База данных

7. В MS Access режим конструктора предназначен для ...

- а) создания файлов базы данных
- б) создания или изменения макета, структуры объектов
- в) сохранения информации об основных объектах MS Access
- г) просмотра содержимого базы данных

8. Укажите специальный тип данных базы данных MSAccess, предназначенный для порядковой нумерации записей:

- а) поле объекта OLE.
- б) мастер подстановок.
- в) счетчик.

г) дата/время.

9. Какая кнопка предназначена для переключения режимов (таблица или конструктор) MS Access:

- а) Режим
- б) Формат
- в) Правка

10. Microsoft Access: вычисляемые поля могут быть созданы в

- а) Форме
- б) Запросе
- в) таблице

Тема 5.6. Информационная технология обработки графической информации.

Тест 14 Photoshop

1. Какой вид графики используется в Adobe Photoshop?
 - а) растровый;
 - б) векторный;
 - в) фрактальный;
2. С помощью, какой команды можно изменить размер изображения, находящегося на каком-либо слое?
 - а) размер холста;
 - б) размер изображения;
 - в) свободная трансформация;
3. Какой инструмент удобнее всего использовать для ретуширования проблемных участков кожи лица, например, прыщей?
 - а) Ластик (EraserTool);
 - б) Волшебный ластик (Magic Eraser Tool);
 - в) Восстанавливающая кисть (HealingBrushTool);
 - г) Фоновый ластик (Background Eraser Tool);
4. Какое расширение файлов является в Adobe Photoshop основным?
 - а) *.JPG;
 - б) *.PSD;
 - в) *.BMP;
 - г) *.GIF.
5. Как добавить новые палитры на рабочий стол программы?
 - а) с помощью вкладки «Окно»;
 - б) с помощью вкладки «Просмотр»;
 - в) с помощью вкладки «Слой»;
 - г) с помощью вкладки «Изображения».
6. С помощью какого инструмента или команды осуществляется обрезка изображений?
 - а) прямоугольное выделение.
 - б) кадрирование (рамка);
 - в) перемещение;
 - г) инверсия.
7. Для чего в Photoshop применяются фильтры?
 - а) для улучшения яркости изображений;
 - б) для нанесения различных художественных эффектов;
 - в) для улучшения контрастности изображений;
 - г) для удаления отдельных фрагментов изображения.
8. Инструмент Магнитное Лассо используется для:
 - а) выделения любых участков изображения;
 - б) выделения контрастных участков изображения;
 - в) перемещения каких-либо участков изображения;
 - г) удобства работы.
9. Что значит RGB?
 - а) Red, Green, Black
 - б) Right, Good, Bad

- в) Red, Green, Blue
 - г) Red, Great, Black
10. Как запускается режим QuickMask?
- а) Q+M
 - б) Ctrl+U
 - в) M
 - г) Q

Тема 6.1. Технические и программных средства телекоммуникационных технологий. Интернет-технологии

Тест 16. Локальные сети»

1. Дайте расшифровку ЛВС

Запишите ответ: _____

2. Перечислите 3 базовые топологии сетей:

Запишите ответ: _____

3. Выберите скорость передачи среднескоростной сети.

1) до 100Мбит/с

2) до 100Мбайт/с

3) до 1000Мбит/с

4. Глобальная сеть - это.

1. система, связанных между собой локальных сетей

2. система, связанных между собой компьютеров

3. система, связанных между собой локальных телекоммуникационных сетей

4. система, связанных между собой локальных сетей и компьютеров отдельных

пользователей

5. Чтобы соединить два компьютера по телефонным линиям связи необходимо иметь:

1. Модем

2. два модема

3. телефон, модем и специальное программное обеспечение

4. по модему на каждом компьютере и специальное программное обеспечение

6. Какая из приведенных схем соединения компьютеров представляет собой замкнутую

цепочку?

1. Шина

2. Кольцо

3. Звезда

4. Нет правильного ответа

7. Какой кабель обеспечивает скоростью передачи данных до 10 Мбит/с?

1. Коаксиальный

2. витая пара

3. оптоволокно

4. нет правильного ответа

8. Самый большой размер сети (до 20 км) имеет топология:

1. Звезда

2. Кольцо

3. Шина

9. Самый маленький размер сети (до 200 м) имеет топология:

1. Звезда

2. Кольцо

3. Шина

10. Топология компьютерной сети, в которой все компьютеры сети присоединены к центральному узлу называется

1. Шина

2. Кольцо

3. Звезда
4. Нет правильного ответа
11. Протокол – это
 1. способность компьютера посылать файлы через каналы передачи информации
 2. устройство для работы локальной сети
 3. стандарт передачи данных через компьютерную сеть
 4. стандарт отправки сообщений через электронную почту
12. Самый высокий уровень безопасности
 1. Звезда
 2. Кольцо
 3. Шина
13. Для общего доступа пользователей сети, используется:
 - 1) рабочая станция
 - 2) сервер
 - 3) клиент
14. Многопортовые устройства для подключения ПК с помощью сетевого кабеля?
Запишите ответ: _____
15. Канал связи обеспечивающий высокоскоростную передачу?
Запишите ответ: _____
16. Компьютер, использующий ресурсы сервера называется...
Запишите ответ: _____
17. Данные в сети передаются пакетами размером не более:
 1. 1,5 Гб
 2. 1,5 Кб
 3. 1,5 Байт
18. Виды компьютерных сетей:
 1. Личные, локальные, корпоративные, территориальные, глобальные
 2. Персональные, локальные, корпоративные, городские, глобальные
 3. Персональные, спутниковые, 4-G
19. Линии связи бывают двух типов:
 1. Спутниковые и Глонасс
 2. Беспроводные и глобальные
 3. Беспроводные и проводные
20. *Bluetooth* действует в радиусе
 1. 10 метров 2) 20-30 метров 3) 100 метров
21. ЛВС максимально может соединять
 1. 1000 компьютеров
 2. 100 компьютеров
 3. 20 компьютеров
22. Восьмиконтактный разъем с защелкой для подключения ПК к сети:
 1. СОМ 2. RJ-48 3. RJ-45
23. Коммутаторы или свитчи используются для:
 1. для выбора маршрута
 2. объединения компьютеров в единую сеть
 3. усиления сигнала

24. Пропускная способность канала информации измеряется:

1.Герцах 2.Секундах 3. Мбит/с

25.Самую низкую пропускную способность и помехоустойчивость имеет:

1. Коаксиальный кабель

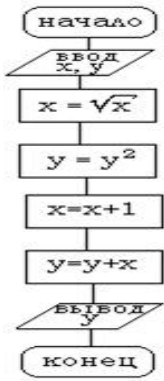
2. Телефонный кабель 3.Витая пара

Тема 7.1 Алгоритмы и способы их написания.

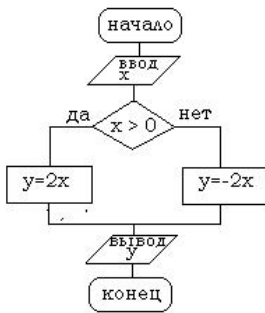
Тест 17 «Алгоритмы»

1. Алгоритм может быть задан следующими способам:
 - а) последовательностью байтов
 - б) формулами
 - в) с помощью элементов таблицы Менделеева
 - г) программой
2. Свойством алгоритма является:
 - а) определенность
 - б) цикличность
 - в) оперативность
 - г) информативность
3. Какой из объектов может являться исполнителем?
 - а) карта
 - б) принтер
 - в) книга
4. Что из перечисленного не относится к видам алгоритмов?
 - а) линейный
 - б) блок-схема
 - в) ветвления
 - г) циклический
5. Алгоритм циклической структуры -
 - а) алгоритм, в котором предусмотрено неоднократное выполнение одной и той же последовательности действий
 - б) алгоритм, в котором последовательность действий зависит от результата проверки какого-либо условия
 - в) алгоритм, в котором последовательность действий идет естественным образом
 - г) алгоритм, символы которого изображены на схеме в той последовательности, в которой должны выполняться действия
6. Что можно считать алгоритмом?
 - а) правила организации рабочего места
 - б) схему метро
 - в) телефонный справочник
 - г) инструкцию по пользованию телефоном
7. Укажите способы записи алгоритмов
 - а) словесный
 - б) графический
 - в) программный
 - г) псевдокод
8. Закончите предложение: «Геометрическая фигура параллелограмм используется в блок-схемах для обозначения ...»
 - а) начала и конца алгоритма
 - б) ввода или вывода данных
 - в) принятия решения
 - г) выполнения действия

9. Найдите значение алгоритма при $x=9, y=5$



10. Найдите значения алгоритма при $x = -10, x = 5$



Тема 7.2. Программирование

Тест 18 «Программирование»

1. Что такое **Lazarus**?
 - A. Программа для редактирования изображений
 - B. Среда для объектно-ориентированного программирования
 - C. Игра
2. **Lazarus** является программой
 - A. свободной
 - B. платной
 - C. условно-бесплатной
3. Какой язык лежит в основе среды **Lazarus**?
 - A. Pascal
 - B. Delphi
 - C. Java
4. Для создания нового проекта нужно выполнить команду
 - A. Проект – Создать проект- Приложение
 - B. Проект – Файл - Создать
 - C. Файл-Создать-Проект и выберите Приложение
5. Расположите процесс создания приложения в верном порядке:
 - A. Написание программного кода, описание свойств элементов, доступных только во время работы приложения, описание реакций на событие появления окна, нажатие на кнопку и других;
 - B. Формирование окна программы - расположение необходимых элементов, задание размеров, изменение свойств;
 - C. Отладка программы.
6. Инспектор объектов содержит
 - A. 5 страниц
 - B. 3 страницы
 - C. 4 страницы
7. Для описания переменных используется служебное слово
 - A. Procedure
 - B. Var
 - C. Integer
- 8.Текстовая часть программы пишется в окне
 1. Инспектора объектов
 2. Сообщения
 3. Редактора кода
- 9.Кнопка это
 1. обработчик события OnClick
 2. элемент управления, предназначенный для запуска каких-то действий или команд
 3. любая клавиша
- 10.Компонент TEdit служит для
 1. ввода исходных данных
 2. чтения данных из полей ввода

11.Свойство, которое позволяет подобрать параметры шрифта для вывода надписи на кнопку.

1. Caption
2. Name
3. Font

12.Компонент TBitBtn

1. разновидность компонента TButton
2. может содержать пиктограмму формата BMP или ICO

13.Квадратный корень из n определяется следующей стандартной функцией

1. Sqr(n)
2. Koren(n)
3. Sqrt(n)

14.Функция, возвращающая строковое представление значения выражения, указанного в качестве параметра функции.

1. TButton
2. FloatToStr
3. IntToStr

15.Функция, которая позволяет преобразовывать целочисленную переменную в ее строковое представление

1. IntToStr
2. StrToInt
3. StrToFloat

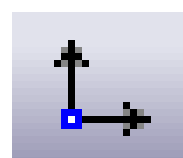
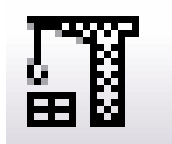
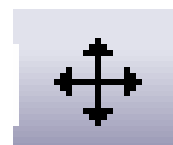
16.Одним из недостатков **Lazarus** является

1. Большой размер файла при компиляции
2. Отсутствие документации

Тема 7.3. Графическое моделирование

Тест 19 «Графическое моделирование».

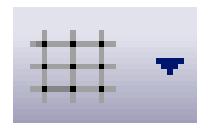
1. Компас 3D - это программа для операционной системы
 - а) Linux
 - б) Windows и Linux
 - в) Windows
2. КОМПАС-ГРАФИК – это ...
 - а) векторный графический редактор для построения чертежей и деталей на плоскости
 - б) графический редактор для построения чертежей, фрагментов и деталей
 - в) векторный графический редактор для построения чертежей на плоскости
3. Определите расширение файлов двухмерных моделей (чертеж)
 - *.m3d
 - *.Jpg
 - *.cdw
 - *.frw
4. С помощью какой команды можно вызвать Компактную панель?
 - а) Вызвать команду Вид - Панели инструментов
 - б) Нажать комбинацию клавиш Ctrl+F4.
 - в) Вызвать команду Вставка - Панели инструментов
5. Для завершения текущей команды ввода или редактирования нужно выполнить одно из следующих действий
 - а) Нажать клавишу Esc
 - б) Нажать кнопкуПрервать команду на панели специального управления
 - в) Нажать клавишу Tab
 - г) Нажать кнопкуСоздать объект на панели специального управления
6. Как построить первую точку отрезка по координатам?
 - а) Нажать Alt +1 и ввести значение первой точки
 - б) Нажать Tab
 - в) Нажать Enter
7. Назначение кнопки
 - а) Сдвинуть изображение
 - б) Приблизить/отдалить изображение
 - в) Обновить изображение
 - г) Показать документ полностью
8. Назначение кнопки
 - а) Показать документ полностью
 - б) Приблизить/отдалить изображение
 - в) Установка глобальных привязок
9. Назначение кнопки
 - а) Обновить изображение
 - б) Приблизить/отдалить изображение
 - в) Показать документ полностью
10. Назначение кнопки
 - а) Показать документ полностью



- б) Локальная система координат
- в) Прямоугольная система координат
- г) Сдвинуть изображение

11. Назначение кнопки

- а) Включить/выключить изображение сетки на экране
- б) Сдвинуть изображение
- в) Локальная система координат
- г) Установка глобальных привязок



12. Как установить параметры страницы?

- а) Параметры текущего чертежа- параметры первого листа - формат
- б) Параметры текущего чертежа- параметры первого листа - оформление
- в) Сервис - параметры - текущий чертеж
- г) Сервис - настройка интерфейса

13. Печать чертежа -

- а) файл - печать
- б) Ctrl + P
- в) файл - предварительный просмотр - печать
- г) файл – предварительный просмотр – подогнать масштаб – печать

3.1.3. Практические работы

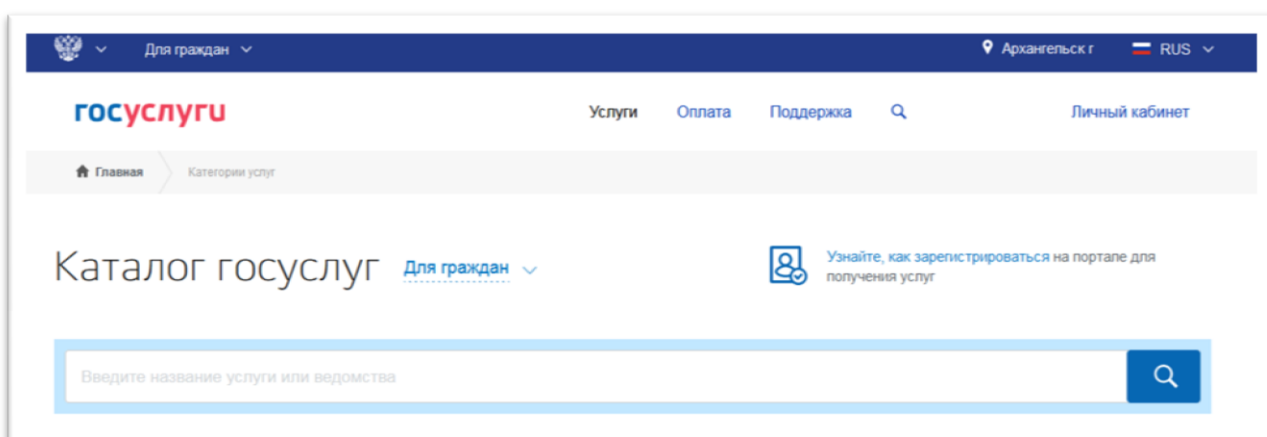
Практическое занятие 1

Тема: Поисковые системы. Поиск информации на государственных образовательных порталах.

Цель: Освоить приемы нахождения информации на государственных образовательных порталах.

Оборудование: компьютер.

Задание 1. Перейдите на портал www.gosuslugi.ru и выясните, какие категории госуслуг могут быть получены гражданами. Перейдите на вкладку Услуги.



Создайте документ Word, в который запишите ответы (категории госуслуг).

Задание 2. С помощью любой поисковой системы подготовьте сообщение на тему «Мир ИТ-профессий». Для этого создайте новый документ в Word. Файл сохраните на Рабочем столе в своей папке.

Выполненную работу покажите преподавателю, а затем удалите свои файлы (Shift + Del).

Контрольные вопросы:

1. Что понимают под поисковой системой?
2. Перечислите популярные русскоязычные поисковые системы.
3. Перечислите названия основных федеральных образовательных порталов?

Практическое занятие №2.

Тема: Изучение единиц измерения информации.

Цель: Освоить применение измерения единиц информации.

Оборудование: компьютер

Задание 1. Вычислите с помощью калькулятора.

- Пуск – Все Программы – Стандартные – Калькулятор.
- Вид – Инженерный
- Для вычисления логарифмической функции воспользуемся натуральным логарифмом. $\log_a b = \frac{\ln b}{\ln a}$, $(\log_2 8 = \frac{\ln 8}{\ln 2})$.

Введите в окно индикатора число 8, нажмите кнопку (вычисление натурального

логарифма) ln, нажмите кнопку (операция деления) /, введите в окно индикатора число 2, нажмите кнопку (вычисление натурального логарифма) ln, нажмите кнопку (получение ответа) =.

Пример 1. Какое количество информации несет сообщение о том, что встреча назначена на 10 сентября?

Пример 2. Ваш друг живет в 16-ти этажном доме. Сколько информации содержит сообщение о том, что друг живет на 7 этаже?

Ответы запишите в документе Word на первой странице.

Задание 2. В Word на второй странице создайте таблицы. Высота строк - 0,8 см, размер шрифта – 12 пт, выравнивание по центру.

1. Определите информационный вес i символа алфавита мощностью N . Заполните таблицу.

N	$N = 2^i$	i (битов)
8		
32		
64		
128		
256		

2. Определите количество информации в сообщении из K символов алфавита мощностью N , заполняя таблицу в Word.

N	$N = 2^i$	i (битов)	K	$I = K \cdot i$ (битов)
8			200	
16			110	
64			120	
128			100	
256			80	

3. Выразите количество информации в различных единицах, заполняя таблицу:

Бит	Байт	Кб
24 576		
	2048	
		1,5
2^{13}		
	2^{11}	
		4 (2^2)

Сохраните файл в папку с именем группы на Рабочий стол.

Выполненную работу покажите преподавателю, а затем удалите свои файлы (Shift + Del).

Контрольные вопросы:

1. Минимальная единица информации
2. Сколько байт в 1 Кбайте?
3. Во сколько раз 1 Мбайт больше 1 Кбайта?

Практическое занятие 3.

Тема: Кодирование информации.

Цели: освоить кодирование информации

Задание 1. Откройте программу Hieroglyph 3.7

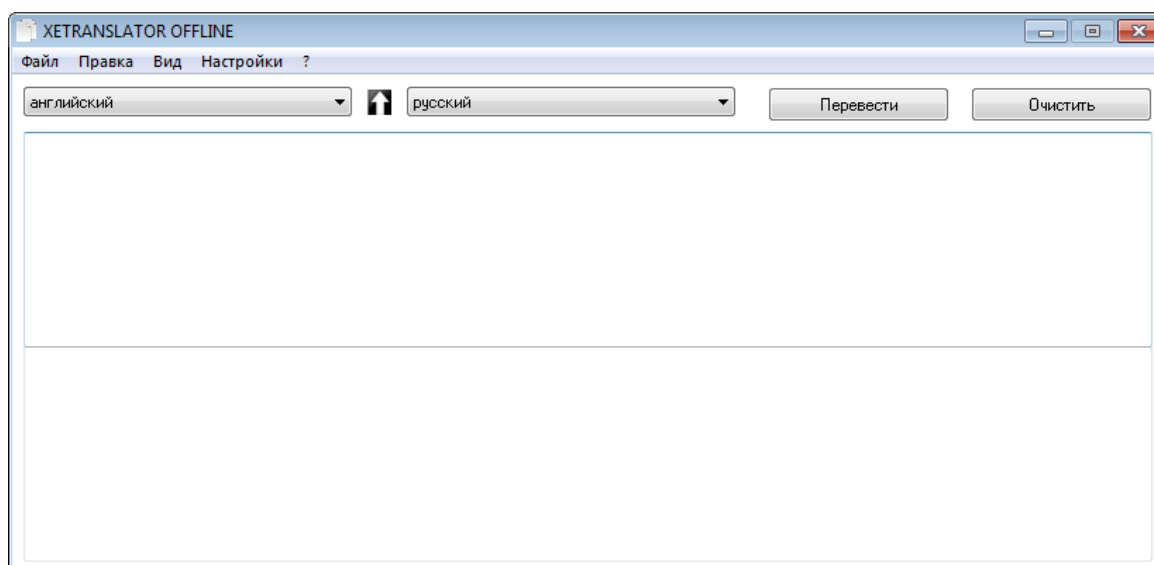
(Пуск –Все программы - Hieroglyph 3.7). Наберите следующий текст и переведите в разные кодировки:



1	ёЭдЮаЬРжШЮЭэлЩЮСксЬ	iso	win	Информационный объём
2	бМЖБЧЙФОЩК РПДИПД	koi	win	Алфавитный подход
3	информационный вес	win	dos	Ё-д@a- жЁ@--л© ўГб

Ответы сохраните в файле **Задание1.txt** на Рабочем столе в папке с номером группы.

Задание 2. Откройте программу Xetranslator (Пуск –Все программы - Xetranslator).



В окне программы выберите **Английский язык**, наберите текст на английском языке в верхней части. Выберите язык для перевода (**Русский**) и нажмите кнопку **Перевести**. Сохраните файл с именем Задание2.txt.

Starfish - sea dwellers. Usually the stars are five-pointed or in the form of a regular Pentagon. The swing beams from 1 cm to 90 cm. Color bright green, red, yellow, purple, often with contrasting bands or spots. The usual number of beams 5, but there are stars, to which about 30 rays. The skeleton rigid and flexible, consisting of small plates. The brain is missing.

Практическое занятие №4.

Тема: Вычисления в приложении Калькулятор.

Цель: Освоить вычисления в приложении калькулятор.

Оборудование: компьютер.

Методические указания:

- Пуск – Все Программы – Стандартные – Калькулятор.
- Вид – Программист

Для перевода чисел из десятичной системы счисления в восьмеричную, шестнадцатеричную и двоичную необходимо установить в качестве исходной системы счисления десятичную, а в качестве конечной последовательно установить восьмеричную, шестнадцатеричную и двоичную.

Выбор системы счисления осуществляется при помощи группы переключателей:

1. **Hex** - шестнадцатеричная
2. **Dec** - десятичная
3. **Oct** - восьмеричная
4. **Bin** - двоичная

Задание 1. Вычислите с помощью калькулятора. Результаты перевода чисел в различные системы счисления представить в виде таблицы в Word.

10 CC	2 CC	8 CC	16 CC
2			
8			
16			
32			
64			
128			
256			
512			
1024			

Задание 2. Вычислите с помощью калькулятора. Результаты перевода чисел в различные системы счисления представить в виде таблицы в Word.

10 CC	2 CC	8 CC	16 CC
-------	------	------	-------

?			BD4
	?		A4C5
		?	33C
?		1546	
		4531	?
	?	564	

Задание 3. Переведите числа из двоичной системы в восьмеричную и шестнадцатеричную, используя таблицу перевода. Результаты перевода чисел в различные системы счисления представить в виде таблицы в Word.

2 СС	8 СС	16 СС
1001111110111,0111 ₂		
1110101011,1011101 ₂		
10111001,101100111 ₂		
1011110011100,11 ₂		

Задание 4. Расположите числа, записанные в различных системах счисления, в порядке возрастания:

72₈, 156₁₀, 101001₂, 8B₁₆, 232₅

Документ сохраните в файле с именем *практика 4.doc* на Рабочем столе.

Выполненную работу покажите преподавателю, а затем удалите свои файлы (Shift + Del).

Контрольные вопросы:

1. Как перевести двоичное число в десятичное?
2. Как перевести десятичное число в двоичное?
3. Как перевести двоичное число в восьмеричное?
4. Как перевести восьмеричное число в двоичное?
5. Как перевести 16-ричное число в двоичное?
6. Как перевести двоичное число в 16-ричное?

Практическое занятие №5.

Тема: Перевод чисел из одной системы счисления в другую. Арифметические операции в различных позиционных системах счисления.

Цель: Освоить перевод чисел из одной системы счисления в другую.

Оборудование: компьютер.

Методические указания:

- Пуск – Все Программы – Стандартные – Калькулятор.
- Вид – Программист

Выбор системы счисления осуществляется при помощи группы переключателей:

5. **Hex** - шестнадцатеричная
6. **Dec** - десятичная
7. **Oct** - восьмеричная
8. **Bin** - двоичная

Задание 1. Выполните сложение чисел (ответ дополнительно запишите в десятичной системе счисления): Результаты вычислений представить в виде таблицы в Word.

1 число	2 число	Сложение чисел	10 СС
1110101010_2	10111001_2		
10111010_2	10010100_2		
$111101110,1011_2$	$1111011110,1_2$		
1153_8	1147_8		
$40F_{16}$	160_{16}		

Задание 2. Выполните вычитание чисел (ответ дополнительно запишите в десятичной системе счисления). Результаты вычислений представить в виде таблицы в Word.

1 число	2 число	Вычитание чисел	10 СС
1000000100_2	101010001_2		
1010111101_2	111000010_2		
$110100000,01_2$	$1001011010,011_2;$		
2023_8	527_8		
$25E_{16}$	$1B_{16}$		

Задание 3. Выполните умножение чисел (ответ дополнительно запишите в десятичной системе счисления). Результаты вычислений представить в виде таблицы в Word.

1 число	2 число	Умножение чисел	10 СС
$1001011,11_2$	$1010110,01_2$		
$1650_8;$	120_8		
19_{16}	$2F_{16}$		

Документ сохраните в файле с именем *практика 5.doc*на Рабочем столе.

Выполненную работу покажите преподавателю, а затем удалите свои файлы (Shift + Del).

Контрольные вопросы:

1. Каким образом происходит сложение в двоичной системе счисления?
2. Каким образом происходит вычитание в двоичной системе счисления?
3. Каким образом происходит умножение в двоичной системе счисления?

Практическое занятие №6.

Тема: Решение логических задач с применением таблицы и путем составления логического выражения.

Цель: Освоить решение логических задач с применением таблицы и путем составления логического выражения.

Оборудование: компьютер.

Методические указания:

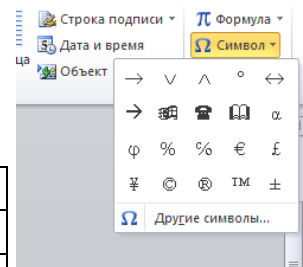
Таблицы истинности.

A	B	F=A∧B	F=A∨B	F=A→B
0	0	0	0	1
0	1	0	1	1
1	0	0	1	0
1	1	1	1	1

Задание 1. В MSWord составить таблицу истинности для логического выражения. Вставка – Символы

$$F = \bar{A} \wedge (A \wedge B) \vee (A \rightarrow B)$$

A	B					
0	0					
0	1					
1	0					
1	1					



Задание 2. В MS Word на второй странице создать и заполнить таблицу для решения задачи:

Три дочери Дорис Кей - Джуди, Айрис Линда – очень талантливы. Они приобрели известность в разных видах искусств – пении, балете и кино. Все они живут в разных городах, поэтому Дорис часто звонит им в Париж, Рим и Чикаго. Известно, что:

1. Джуди живет не в Париже, а Линда – не в Риме;
2. Парижанка не снимается в кино;
3. Та, кто живет в Риме, певица;
4. Линда равнодушна к балету.

Где живет Айрис, и какова её профессия?

Искусства/Город		Имя		
		Джуди	Айрис	Линда
Вид искусства	Пение			
	Балет			
	Кино			
Город	Париж			

	Рим			
	Чикаго			

Документ сохраните в файле с именем *практика 6.doc* на Рабочем столе.

Выполненную работу покажите преподавателю, а затем удалите свои файлы (Shift + Del).

Задание 3. Решить задачу средствами алгебры логики. Составить логическое выражение, упростить. (В тетради).

На вопрос, кто из трёх учащихся изучал логику, был получен ответ: «Если изучал первый, то изучал и второй, но неверно, что если изучал третий, то изучал и второй».

Кто из учащихся изучал логику?

A = «Первый ученик изучал логику»;

B = «Второй ученик изучал логику»;

C = «Третий ученик изучал логику».

Контрольные вопросы:

Практическое занятие №7.

Тема: Построение переключательных схем по логическому выражению и составление логического выражения по переключательной схеме.

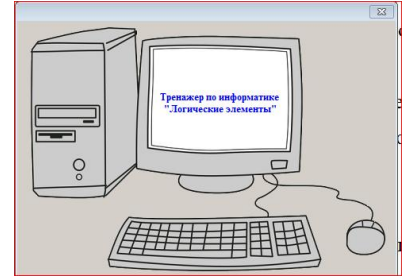
Цель: Освоить построение переключательных схем по логическому выражению и составление логического выражения по переключательной схеме.

Оборудование: компьютер.

Задание 1. Работа с тренажёром «Логические элементы». В папке 1 курс откройте файл «тренажер логические элементы.exe».

Выбирайте правильные ответы и переходите в другое окно программы.

В документ MSWord скопируйте с помощью приложения Ножницы снимок экрана каждого окна программы с ответами.



Задание 2. В тетради постройте переключательную логическую схему и упростите его.

тетради
схему по
выражению и

$$F = a * \overline{(b + c)} + a * b + a * c$$

Контрольные вопросы:

1. Что такое логическая функция и логический элемент?
2. Что такое таблица истинности и сколько в ней строк?


Практическое занятие №8.

Тема: Элементарные вентили: инвертор, конъюнктор, дизъюнктор. Построение схем логических выражений с применением вентиляей.

Цель: Освоить построение схем логических выражений с применением вентиляей

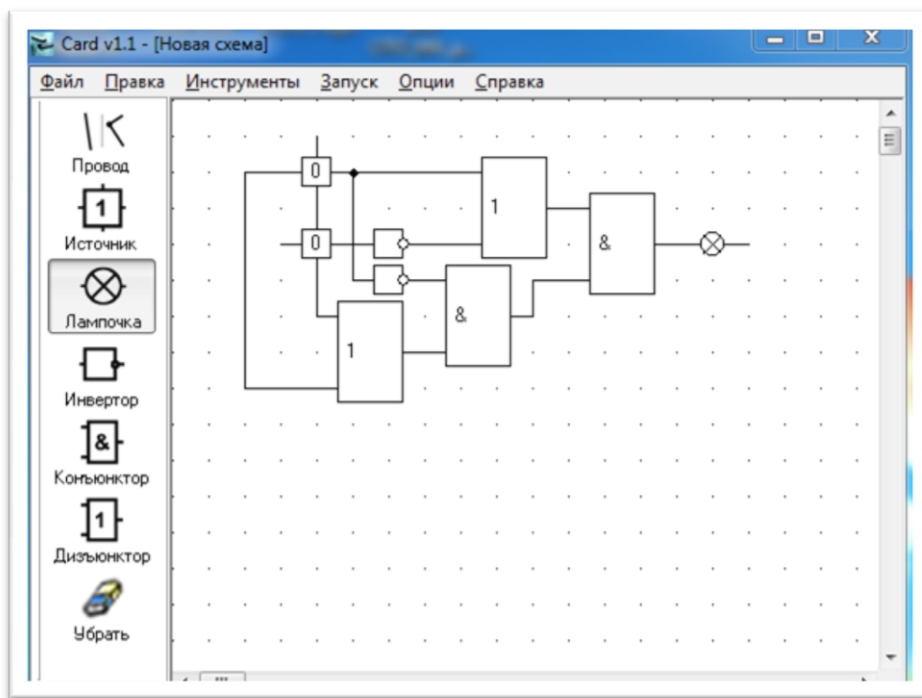
Оборудование: компьютер.

Выполнение работы: Работа с программой CARD 1.1. Папка 1 курс

 card_построение_схем.exe

Логические схемы состоят из логических элементов, осуществляющих логические операции. Построить логическую схему для логического выражения:

$$F = (A + \neg B) * (\neg A * (A + B))$$

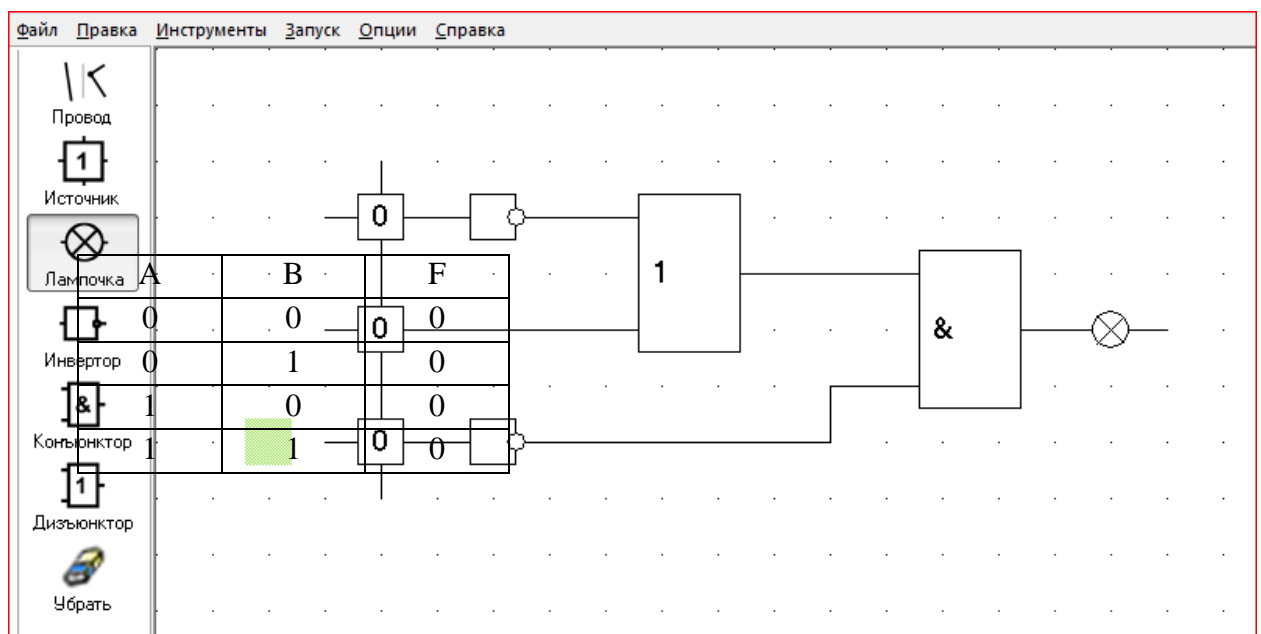


Проверить все комбинации истинности и

ложности: Запуск/остановить (F9).

Задание 1. Постройте логическую схему для логического выражения:

$$F = \overline{a \rightarrow b} \wedge \bar{c} = (\bar{a} \vee b) \wedge \bar{c}$$



В документ MSWord скопируйте с помощью приложения Ножницы снимок экрана логической схемы, заполните таблицу с ответами.
 Проверьте все комбинации истинности и ложности:
 Запуск/остановить (F9).

A	B	C	F
0	0	0	
0	0	1	
0	1	0	
0	1	1	
1	0	0	
1	0	1	
1	1	0	
1	1	1	

Задание 2. Самостоятельно постройте логическую схему для логического выражения: $F = \overline{A \wedge B} \wedge \overline{C} \vee B$.

В документ MSWord скопируйте с помощью приложения Ножницы снимок экрана логической схемы, заполните таблицу с ответами.

Проверьте все комбинации истинности и ложности.

Документ сохраните в файле с именем *практика 8.doc* на Рабочем столе.

Выполненную работу покажите преподавателю, а затем удалите свои файлы (Shift + Del).

Контрольные вопросы:

1. Что такое логическое устройство "И" и для чего оно используется в компьютере?
2. Что такое логическое устройство "ИЛИ" и для чего оно используется в компьютере?
3. Что такое логическое устройство "НЕ" и для чего оно используется в компьютере?

Практическое занятие №9.

Тема: Настройка графического интерфейса операционной системы.

Цели: освоить настройку графического интерфейса операционной системы

Оборудование: компьютер..

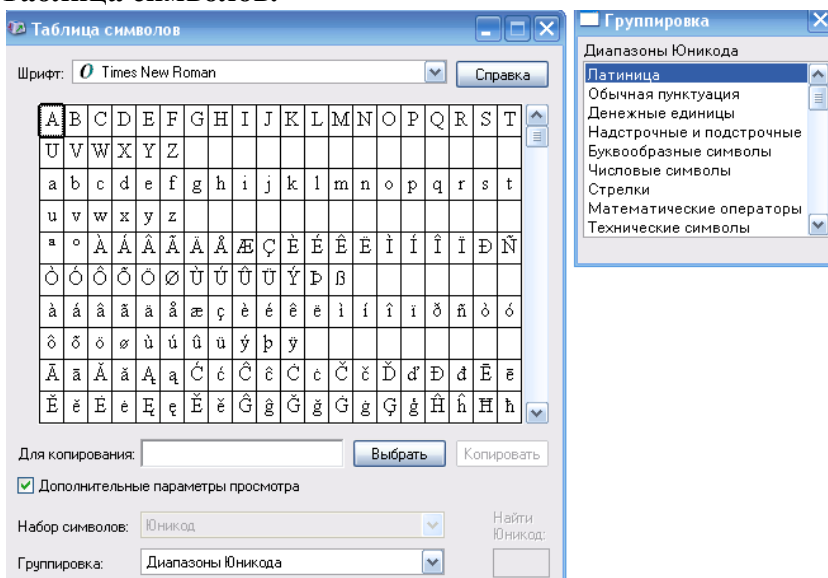
Выполнение работы:

Включите компьютер.

1. Создайте на **Рабочем** столе **личную папку** (ФИО).
2. Создайте в личной папке папку **Операции с файлами**.
3. Создайте в папке **Операции с файлами** папку **Задание_1**.
4. В папке **Задание_1** создайте папку **АМИ_1**.
5. В папке **АМИ_1** создайте папки с названиями изучаемых Вами дисциплин (Математика, Русский язык).
6. На Рабочем столе создайте текстовые файлы (Текстовый редактор Блокнот) с названиями изучаемых Вами дисциплин.
7. Запишите в созданные файлы Фамилию, Имя и Отчество преподавателя, ведущего ту или иную дисциплину.
8. Переместите файлы в соответствующие папки.
9. Переименуйте папку **АМИ_1** в **Преподаватели**.
10. В папке **Задание_1** создайте текстовый файл (Текстовый редактор Блокнот). Имя файла – **Группа**. Запишите в файл данные о старшинском составе вашей группы.
11. В папке **Задание_1** создайте текстовый файл (Текстовый редактор Блокнот). Имя файла **Печать спецсимволов**, в котором запишите следующий текст, используя таблицу символов.

Вставить спецсимволы можно из таблицы символов **Пуск - Все программы -- Стандартные – Служебные - Таблица символов**.

Программа Блокнот умеет работать с текстом кодировки ANSI и Unicode.



Печать спецсимволов из таблицы символов

Буквы греческого
алфавита αβγλτν

Математические знаки ± - + *

Числовые символы §% ¼ ½ ¾ %

12. В папке **Задание_1** создайте папку **АМИ_2**.
13. Скопируйте в неё файл **Группа**.

14. Переименуйте папку АМИ_2в Старшины.
15. Удалите файл Группа из папки Задание_1 .

Примечание: после проверки преподавателем файлы и папки удалить и очистить Корзину (для удаления мимо Корзины держать нажатой Shift).

Контрольные вопросы:

1. Операционная система – это ...
2. Основные принципы построения Windows.
3. Способы запуска текстового редактора Блокнот.
4. Какие операции можно выполнить в программе Блокнот?
5. Какие типы текстовых файлов позволяет редактировать Блокнот?

Практическое занятие 10

Тема: Создание, сохранение, открытие документа. Ввод и редактирование текста, работа с фрагментами в MS Word.

Цель: Освоить различные приемы редактирования текстов в MSWord с использованием различных шрифтов и гарнитур.

Оборудование: компьютер.

Выполнение работы:

1 Задайте поля (двойной клик на горизонтальной ленте слева): верхнее - 2 см, нижнее - 2 см, левое - 3 см, правое - 1,5 см.

2 Введите с клавиатуры следующий текст. При вводе текста используйте различные шрифты, разные размеры шрифта, специальные эффекты, пользуясь ПКМ - Шрифт, а также задайте межстрочный интервал: Главная – Абзац – Междустрочный - 1,5. Весь текст выровняйте по ширине. Вставьте рисунок: Вставка – Клип – Упорядочить – Коллекция NOffice, к которому примените *Оптеканте текста – по контуру*. В верхнем правом углу в колонтитуле задайте свою фамилию и группу: Вставка – Верхний колонтитул (курсив, 10 кегль).

Times New Roman, 14 пт

Растровая и векторная графика

Arial, 16 пт

Любое изображение на экране монитора является совокупностью точек (*пикселей*), каждая из которых окрашена в тот или иной цвет. Все компьютерные изображения являются **ЦИФРОВЫМИ**, т.е. каждый пиксель описывается неким целым числом, представляющим цвет точки. Количество цветов, которые может воспроизводить видеоадаптер (специальная электронная плата с микросхемами), определяется количеством бит, отводимых в видеопамяти ПК для описания одной точки. Например, 4 бита позволяют воспроизводить **16 цветов**, 8 бит **256 цветов** и т.д.

Четкость картинки на экране зависит от разрешающей способности (количество точек по горизонтали и вертикали), например: 640x480, 800x600 и т.д.

Контур

Все компьютерные изображения можно разделить на две группы: растровые и векторные.

Растровая графика. Все точки растрового изображения запоминаются в специальном файле в виде набора чисел-цветов и воспроизводятся на экране фактически без изменений. Растровую картинку трудно масштабировать. Еще один недостаток растровой графики - огромного размера файлы. Но при соответствующей технике растр позволяет получить изображение высочайшего качества.

Простейший пример приложений для обработки растровых картинок - графический редактор .Paint.

В профессиональной графике используются мощные приложения:

Comic Sans,

Векторная графика.


Векторные изображения существуют в виде набора

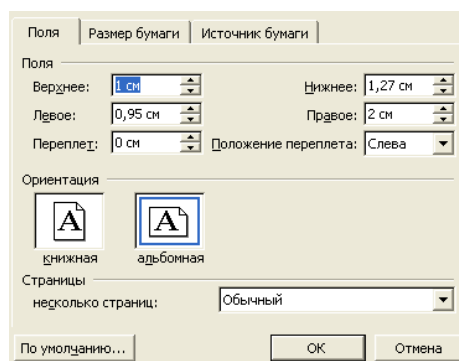
CorelPhoto,
PhotoFinish,
AdobePhotoShop

математических формул (*графических примитивов*), которые описывают отдельные элементы картинки - линии, дуги, окружности и т.д.

Векторные изображения создаются и редактируются средствами профессиональных приложений: **CorelDraw**, **AdobeIllustrator** и т.д.

Контрольные вопросы:

1. Что такое абзацный отступ?
2. Для каких операций предназначены следующие быстрые кнопки: 
3. Какую операцию можно выполнить с помощью данного диалогового окна?



Практическое занятие №11.

Тема: Форматирование текста (характеристики шрифта и абзаца).

Цель: освоить форматирование текста (шрифт и текстовые абзацы).

Оборудование: компьютер.

Выполнение работы:

Включите компьютер. Запустите текстовый процессор MS Word.

Задание 1. Форматирование символов и абзацев.

1. Наберите по образцу следующий текст (вначале набирайте все подряд без форматирования и только после задания рамки отформатируйте текст по образцу):

Уважаемые господа!

Приглашаем вас на юбилейную презентацию

Компьютерной фирмы «МАКУЛШИРС»

Мы работаем на российском рынке много лет. Программные продукты нашей фирмы знают и любят многие пользователи страны.

Наши компьютеры работают без рекламаций!

Будем рады видеть вас.

Запомните адрес и время нашей презентации

Компьютерная улица, д. 5, 18:00

Справки по телефону 123-15-67

2. Отформатируйте текст:

2.1 Выделите обращение «*Уважаемые господа*»

✓ вкладка *Главная* – *Шрифт* (в диалоговом окне *Шрифт* установите параметры: шрифт *Arial*, начертание полужирный, размер 16 пт; в диалоговом окне *Интервал* установите параметры: масштаб 100%, *Интервал* разреженный на 6 пт, *Смещения* – нет, *кернинг* – флажка нет - ОК).

2.2 Заключите весь текст в рамку и сделайте фон. Выделите весь текст:

✓ Выполните вкладка *Разметка страницы* – *Фон страницы* - *Границы страниц* (на вкладке *Граница* установите параметры: *тип (рамки)* – тень, *тип (линии)* – двойная волнистая, *ширина* – 0,75 пт, *цвет* – красный, *Применить к абзацу*. А на вкладке *Заливка* установите параметры: *тип* – светлый горизонтальный, *цвет фона* – бирюзовый, *Применить к абзацу*- ОК.

✓ Выполните вкладка *Главная* – *Абзац* (*выравнивание* по центру, *отступы* слева и справа – 0, *интервал* перед – 6 пт, после – 12 пт, *уровень* – основной текст, *первая строка* – нет, *межстрочный интервал* – полуторный ОК).

3. Измените фрагмент текста «*Уважаемые господа*».

1. в выделенном фрагменте поменяйте строчные буквы на прописные (ПКМ - *Шрифт* - *Все прописные*).

4. Оформите фрагмент текста с указанием адреса фирмы шрифтом полужирным курсивом, 12 пт.

У В А Ж А Е М Ы Е Г О С Н О Д А !

Приглашаем вас на юбилейную презентацию

Компьютерной фирмы «МАКУЛШИРС»

Мы работаем на российском рынке много лет. Программные продукты нашей фирмы знают и любят многие пользователи страны.

Наши компьютеры работают без рекламаций!

Будем рады видеть вас.

Запомните адрес и время нашей презентации

Компьютерная улица, д. 5, 18:00

Справки по телефону 123-15-67

Контрольные вопросы:

1. В каких единицах измеряется размер шрифта?
2. К операциям форматирования символов относятся:...
3. Приведите примеры редактирования текста.
4. Назовите способы создания рамки для текста.

Практическое занятие №12.

Тема: Создание и оформление таблиц.

Цель: освоить создание и оформления таблицы в MSWord.

Оборудование: компьютер

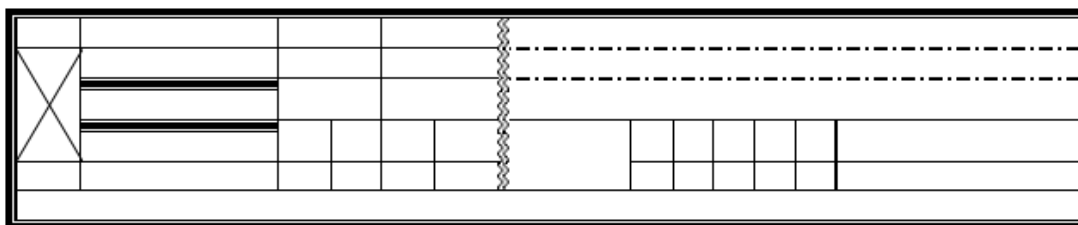
Выполнение работы:

Включите компьютер. Запустите текстовый процессор MS Word.

Все задания выполняем в одном файле на отдельных страницах. Чтобы начать новую страницу в Word есть специальная опция – «Разрывы» (*Разметка страницы – Разрывы – страница*) или комбинация клавиш (*Ctrl + Enter*).

Задание 1. Создание и форматирование таблиц (1 способ).

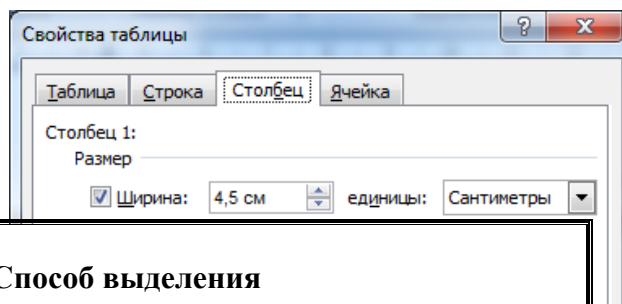
1. Выполните команду: вкладка ленты *Вставка - Таблица* кнопка
2. Нарисуйте таблицу в соответствии с ниже представленной структурой: вкладка *Вставка – Таблица – Нарисовать таблицу*.



3. Задайте с помощью контекстного меню оформление границ: *ПКМ – Границы и заливка* (предварительно выделить).
4. Установите нумерацию страниц: *Вставка – Номер страниц – В низу страницы*.

Задание 2. Создание и форматирование таблиц (2 способ).

1. На второй странице создайте таблицу, состоящую из 2 столбцов и 6 строк.
2. Установите ширину столбцов: 1 - 4,5 см, 2 - 12,5 см (*ПКМ – Свойства таблицы*).
3. В последней строке примените команду *Разбить ячейки* на вкладке *Макет*. Заполните ячейки таблицы данными.



Фрагмент	Способ выделения
Слово	Два раза щелкнуть мышью по слову
Предложение	Щелкнуть мышью в любом месте предложения при нажатой клавише Ctrl
Строка	Щелкнуть мышью в полосе выделения — слева от текста

Абзац	Дважды щелкнуть мышью в полосе выделения напротив абзаца или трижды щелкнуть внутри абзаца
Весь документ	Трижды щелкнуть мышью в полосе выделения
	Ctrl+ щелчок в полосе выделения
	Нажать Ctrl + A

4. Задайте название таблицы: поместите курсор в таблицу и выполните команду: вкладка *Ссылки - Названия* кнопка



. Установите параметры: подпись – *таблица*, положение – *над выделенным объектом*. Сопроводите таблицу заголовком: *Способы выделения фрагментов документа Word*

5. Примените стиль оформления таблицы: поместите курсор в созданную таблицу и выполните команду: *Работа с таблицамиКонструктор - Стили таблиц*. Выберите вариант оформления таблицы.

Задание 3. На третьей странице установитепараметры страницы: левое поле - 4 см, правое поле - 2 см, верхнее и нижнее - 1,5 см, альбомная ориентация.

Контрольные вопросы:

1. Способы создания таблиц в Word.
2. Что можно сделать с помощью вкладки Макет?
3. Создание внутренних и внешних границ таблицы.

УСТРОЙСТВА ВЫВОДА

Монитор



Лазерный принтер



Колонки



1. Создайте таблицу, состоящую из 3 столбцов и 2 строк, в соответствии с ниже представленной структурой.
2. Объедините ячейки в первой строке.
3. Заголовок: шрифт *TimesNewRoman*, кегель *32 pt*, текст *14 pt*, выравнивание *по центру*.
4. Вставьте картинки – *Папка 1 курс*. Размер картинки: высота – 4 см, ширина – 5,6 см (*ПКМ – Размер*).
5. Для того чтобы убрать границы, необходимо выделить таблицу, *ПКМ – Границы и Заливка – Тип – Нет*.
6. Сохраните полученный документ с именем *Таблицы.docx* и отправьте преподавателю для проверки.

Практическое занятие №13.

Тема: Создание формул и графических объектов.

Цели: Освоить применение редактора формул MicrosoftEquation 3.0 для набора математических формул в MSWord.

Оборудование: компьютер.

Выполнение работы:

Включите компьютер.

1. Откройте текстовый процессор MS Word.
2. Все задания выполните в одном файле с именем *Практическая работа 13* (на Рабочем столе) на отдельных страницах. Чтобы начать новую страницу в Word есть специальная опция – «Разрывы» (*Разметка страницы – Разрывы – страница* или *Ctrl + Enter*).

3. Оформите колонтитулы страниц (вкладка *Вставка – Колонтитулы*). В верхний колонтитул запишите свою фамилию, имя, отчество. В нижний колонтитул – название специальности и номер группы.

Задание 1. Создайте карточку с заданием по математике по теме: «Системы неравенств с одной переменной».

Вставка – Объект – MicrosoftEquation 3.0.

$$\text{Решить систему неравенств}$$
$$\begin{cases} 3(x+1) - \frac{x-2}{4} < 5x - 7 \cdot \frac{x+3}{2} \\ 2x - \frac{x}{3} + 6 < 4x - 3 \end{cases}$$

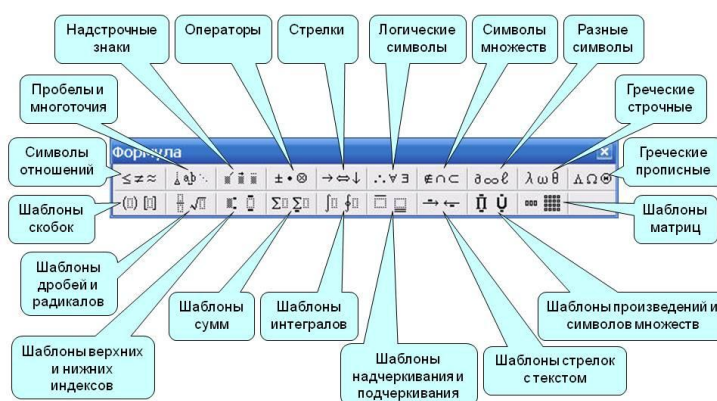
Стиль математический не допускает пробелов между символами, поэтому выберите команду горизонтального меню Редактора формул: *Стиль-Текст*.

Для перехода ко второй строке внутри фигурных скобок, нажмите клавишу *Enter*.

Возврат в документ происходит щелчком мышью вне окна MicrosoftEquation.

Для редактирования формулы (если после вставки в документ необходимо внести изменения в набранную формулу) используется двойной щелчок мыши.

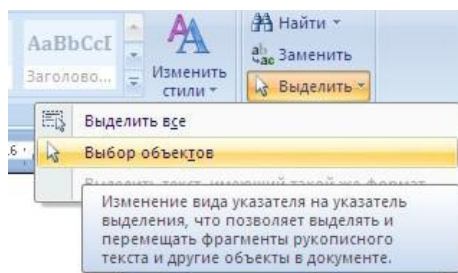
Панель инструментов Формула



Задание 2.. На третьей странице с помощью векторного редактора (*Вставка – Иллюстрации – Фигуры*) нарисуйте блок – схему по образцу.

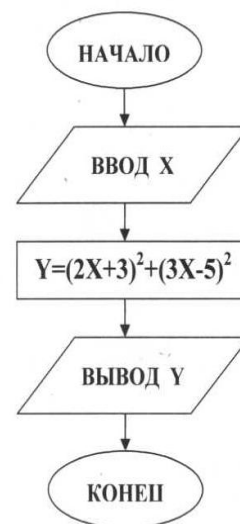
Представьте блок - схему в виде единого графического объекта, то есть необходимо все элементы сгруппировать. Для группировки фигур их необходимо предварительно выделить. Это можно осуществить при помощи кнопки **Выделить** на ленте вкладка *Главная*.

Сгруппируйте фигуру: *ПКМ – Группировка – Группировать*.



Контрольные вопросы:

1. Как в документ?
2. Опишите способы выделения фигуры.
3. Как выбрать цвет и толщину линии?
4. Как изменить размер рисунка?
5. Для чего нужно группировать фигуры? Какова последовательность действий при группировке.



вставить графический объект

Практическое занятие №14

Тема: Многоколодная верстка

Цель: Освоить приемы создания с многоколодным текстом.

Оборудование: компьютер

Выполнение работы:

1. Из файла «Краткая биография Ломоносова» папка 1 курс скопируйте содержимое файла в новый документ Word. Задайте параметры страницы: все поля 2,5 см (Разметка страницы - Параметры страницы).
2. Задайте формат набора текста: тип шрифта - Arial, размер 11 (Главная - Шрифт), Отступ первой строки-0,5 см, Междустрочный интервал: множитель - значение 1,2 (Главная-Абзац).
3. Оформите текст соответственно образцу.
4. Выберите тип колонок (Разметка страницы – колонки - тип, промежуток 1.25).
5. Первая буква в каждом из абзацев представляется "буквицей" (Вставка - Буквица-Высота в строках: 3, расстояние до текста: 0,4 см).
6. Выделите буквицу и задайте цвет шрифта - синий (Главная - Шрифт-Цвет).
7. Выделенное продолжение фразы также выделите синим цветом.
8. Вставьте колонтитул - надпись, повторяющуюся на каждом листе документа (Вставка – Верхний колонтитул – ФИО, номер группы, Дата - Время).
9. Задайте нумерацию страниц (Вставка - Номера страниц).
10. Установите автоматический перенос слов во всем документе (Разметка страницы – Параметры страницы – Расстановка переносов)

11. Используя возможности коллекции WordArt, вставьте по левому краю страницы надпись «Краткая биография Ломоносова».

12. Подберите цвет заливки этой надписи, цвет и форму линий обрамления (Работа с объектами WordArt - Формат).

М

Михаил Васильевич Ломоносов (1711-1765) – первый русский учёный-естествоиспытатель мирового значения, энциклопедист, химик и физик, художник, историк, поэт и писатель.



Родился Ломоносов 8 ноября 1711 г. в селе Мишанинская, что в Архангельской губернии. До середины 18 века деревни Денисовка и Мишанинская существовали порознь, а затем были объединены в одно село Ломоносово.

Родители Михаила были людьми состоятельными, так как отец работал рыбаком и был очень предприимчивым человеком. Интересен факт, что будущий ученый с ранних лет начал выходить с отцом в море.

Первые знания Ломоносов получил в Дмитровской церкви. Местный дьячок научил его читать и писать, что было на то время довольно редким явлением.

Погда Ломоносову исполнилось 8 лет, умерла его мать. После этого отец еще дважды женился, и последняя жена, мачеха юного гения, сразу же невзлюбила Михаила. Это сильно омрачило его детские годы.

В 19-летнем возрасте Ломоносов принимает важнейшее в своей биографии решение: он задумал убежать из дому, так как отец планировал женить его.

К

Собрав ранним декабрьским утром самые необходимые вещи и книги, он уходит из родного села. Догнав караван рыбаков, направляющихся в Москву, он вместе с ними прибыл в столицу России.

пошел потому, что простому крестьянину нельзя было просто так поступить в учебное заведение.

Чтобы поступить в Славяно-греко-латинскую академию, Ломоносов подделал документы, выдав себя за сына холмогорского дворянина. На этот шаг он

В этот период биографии Ломоносова ожидают многие трудности. Ему ни на что не хватает денег, он живет практически впроголодь, однако упорно продолжает учиться, впитывая любые знания, какими бы трудными они не казались.

В 1734-1735 Ломоносов проходит учебу в Киево-Могилянской академии, а затем возвращается в Москву, чтобы успешно

закончить Славяно-греко-латинскую академию.

В 1736 году его направляют в Германию для того, чтобы изучать там

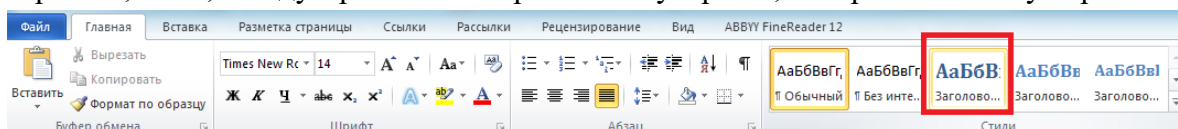
технические и естественные науки. Стоит заметить, что такой чести удостоивались только самые лучшие и перспективные студенты.

Находясь за границей, Ломоносов жадно читает мировую литературу, изучает иностранные языки и делает первые в своей

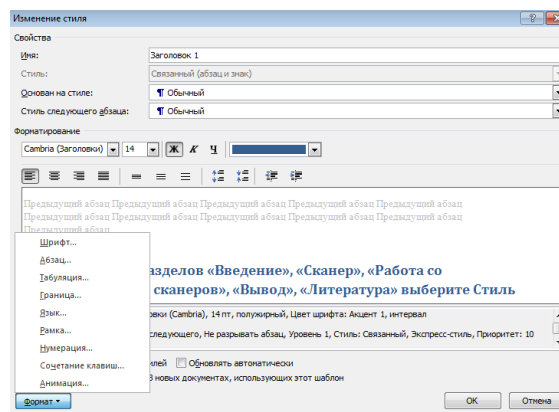
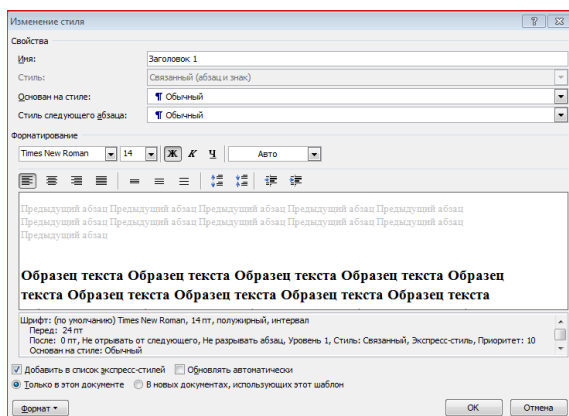
биографии
переводы.

Безусловно,
краткая
биография не
дает
возможности
продемонстриро
вать в полной
мере то, каким
необыкновенно
любопытным
и одаренным
человеком был
Михаил
Ломоносов

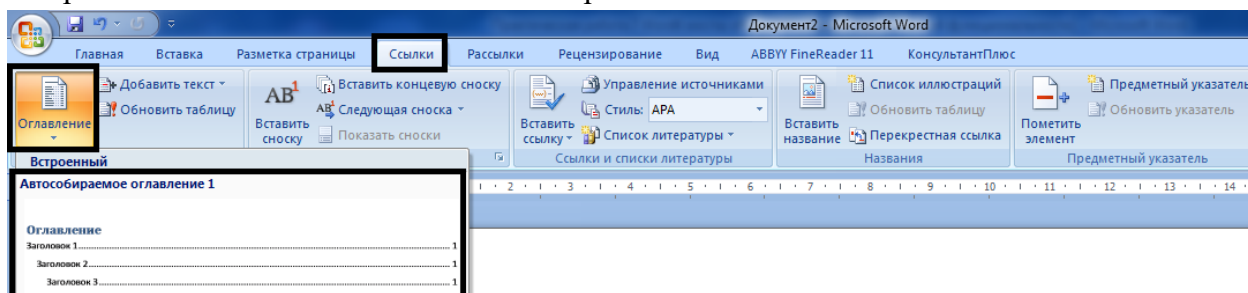
7. Для заголовков разделов «Введение», «Сканер», «Работа со сканером», «Виды сканеров», «Вывод», «Литература» выберите Стилль «Заголовок1» - ПКМ – Изменить. Установите выравнивание по левому краю, размер шрифта 14, цвет – черный, отступ первой строки 1,25 см, междустрочный интервал – полуторный, начертание – полужирный.



8. Для подразделов выберите Стилль «Заголовок2», укажите выравнивание по левому краю, размер шрифта 14, цвет – черный, отступ первой строки 1,25 см, междустрочный интервал – полуторный.



9. Вставьте автоматическое оглавление:
 Перейдите в самое начало второго листа (на пустую строку в начале второго листа).
 Вставка - Разрыв - на раздел со следующей страницы
 Выберите Ссылки - Оглавление - Автоформируемое оглавление1.



14. Сохраните документ на Рабочем столе.

15. Откройте предварительный просмотр и запустите окно печати, установите печать 1 и 2 страницы в двух экземплярах. Выполните скриншот и вставьте в документ на последнюю страницу. Сохраните.

Контрольные вопросы:

1. Как вставить колонтитул в документ?
2. Каким образом можно осуществить нумерацию страниц?
3. Опишите способы вывода на печать документа.
4. Как вставить автоматическое оглавление?



ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО МОРСКОГО И РЕЧНОГО ТРАНСПОРТА
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования
«Государственный университет морского и речного флота имени адмирала С.О. Макарова»
(ФГБОУ ВО «ГУМРФ имени адмирала С.О. Макарова»)

АРКТИЧЕСКИЙ МОРСКОЙ ИНСТИТУТ ИМЕНИ В.И. ВОРОНИНА
– филиал ФГБОУ ВО «ГУМРФ имени адмирала С.О. Макарова»

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

Учебная дисциплина: ПУП.02 ИНФОРМАТИКА

Тема: Сканеры

Выполнил(а): *Иванов И.И.*
Специальность: 26.02.03 «Судовождение»
Курс I, учебная группа № 212
Руководитель: *Демидова Л.М.*

Архангельск,
2021

Практическое занятие № 16.

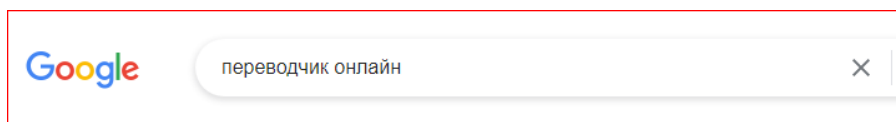
Тема: Программы-переводчики. Системы распознавания текстов. Создание и обработка гипертекстовых документов/

Цель: освоить перевод текста с помощью программы – переводчики и создание гиперссылки в документе.

Оборудование: компьютер.

Выполнение работы:

Для переводов текстов используйте переводчик онлайн.



Задание

1.

ABseaman'sworkingday

Working day of AB seaman is usually 8 hours but sometimes he works overtime. He gets up at 7 o'clock and then goes to the mess-room to have breakfast. In the beginning of the day he usually goes to work on the deck.

Painting and chipping off rust is the main work of AB and OS seamen but they also clean holds after offloading. First they shovel and sweep all dirt from a hold, then scrub and wash it, and later dry and ventilate the hold. After deck work they usually have lunch. After lunch AB seaman keeping watch on the bridge as a helmsman if a ship doesn't have an autopilot system. A helmsman follows watchkeeping officer's or pilot's orders for wheel. He stands at the helm and steers the ship. AB also keeps sharp look out to avoid collision with other ships or with dangerous objects. After his watch is finished, he has free time.

1. Создайте документ Word. Введите заголовок ***ABseaman'sworkingday***. Наберите с клавиатуры текст на английский язык. Переведите его на русский язык и перевод вставьте ниже.

2. Выделите заголовок документа. На вкладке *Вставка* создайте для него *Закладку* с именем *Заголовок*. После перевода введите текст «[В начало документа](#)». Выделите его и через вкладку *Вставка* создайте *гиперссылку* на заголовок этого документа.

Задание 2. На второй странице создайте таблицу. Напечатайте текст на английском языке в первом и третьем столбцах, а рядом поместите их перевод на русском языке.

1. buoy		9. to heave up the anchor	
2. coast		10. mainsail	
3. wind broadside		11. <u>cargoship</u>	
4. portside		12. <u>internalcombustionengine</u>	
5. starboard		13. <u>sternway</u>	
6. <u>porthole</u>		14. <u>winch</u>	
7. <u>bosun</u>		15. <u>mast</u>	
8. <u>towrope</u>		16. <u>engine-room</u>	

Сохраните файл с именем «Практическое занятие 16».

Контрольные вопросы:

1. Создание гиперссылок в Word.
2. Какие переводчик онлайн используйте для переводов текстов?

Практическое занятие17

Тема: Создание простых презентаций. Использование гиперссылок в презентации.

Цель: освоить создание простых презентаций и управление с помощью гиперссылок

Оборудование: Компьютер

Выполнение работ:

1. Запустите программу **PowerPoint**.

2. **Слайд 1.** Вкладка **Главная – Макет - Титульный лист**. Введите текст «**Диалоговые окна**»

3. **Слайд 2.** Вкладка **Главная – Макет – Заголовок и Объект**. Введите текст «**Элементы диалогового окна**» и список элементов:

1. Вкладки
2. Кнопки
3. Переключатели
4. Флажки
5. Раскрывающиеся списки
6. Прокручиваемые списки
7. Счетчики
8. Движки

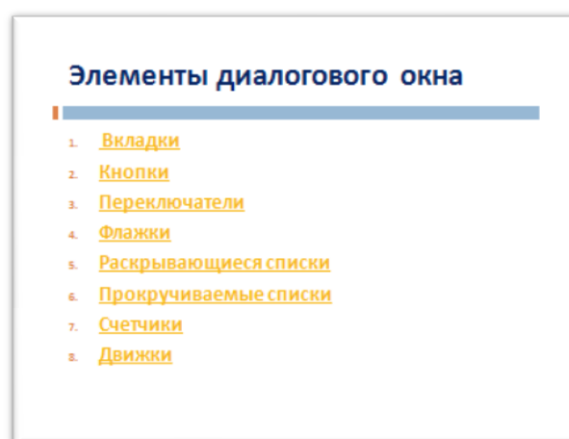
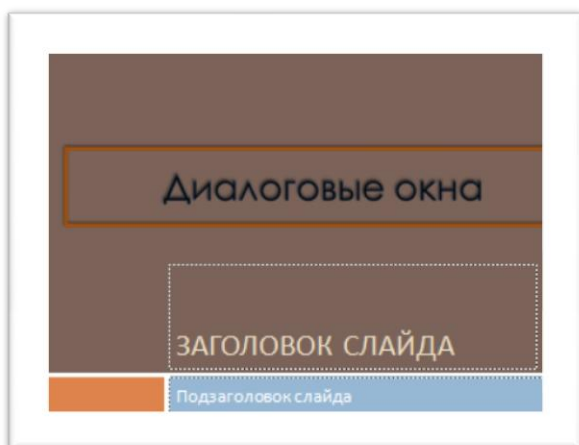
4. **Слайд 3.** Вкладка **Главная – Макет – Заголовок и Объект**. Введите текст и вставьте картинку из файла **картинки к презентации.docx (Ctrl + C, Ctrl+V)**

5. Аналогичным образом создайте слайды 4 -10.

6. Создайте **гиперссылку**. Выделите слово **Вкладки** на 2 слайде – вкладка **Вставка - связи - Действие - Настройка действия**. По щелчку мыши установите переключатель **Перейти по гиперссылке**. В раскрывающемся списке выберите пункт **Слайд**, а затем в перечне слайдов – слайд 3 **Вкладки**.

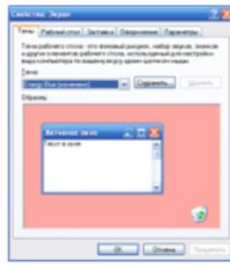
7. Аналогичным образом создайте гиперссылки на другие слайды. Создайте на каждом из слайдов пересылку «**Второй слайд**» (*управляющие кнопки*), обеспечивающую переход на второй слайд.

8. Запустите презентацию, нажав клавишу **F5 (Показ слайдов – С начала)**. Просмотрите слайды презентации с использованием гиперссылок.



Элементы диалогового окна

1. Вкладки



Элементы диалогового окна

2. Кнопки

Сохранить внесенные изменения

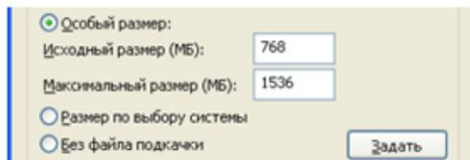
Не сохранять изменения



Служит для того, чтобы новые настройки начали действовать,

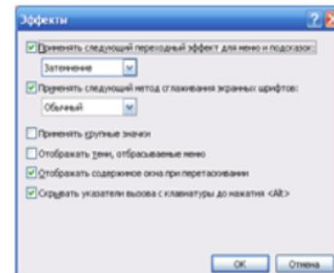
Элементы диалогового окна

3. Переключатели



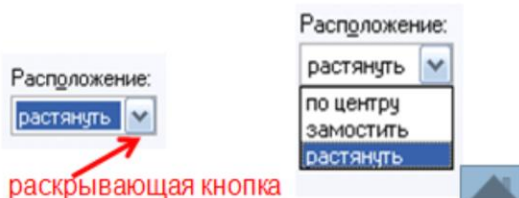
Элементы диалогового окна

4. Флажки



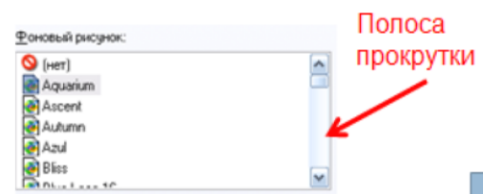
Элементы диалогового окна

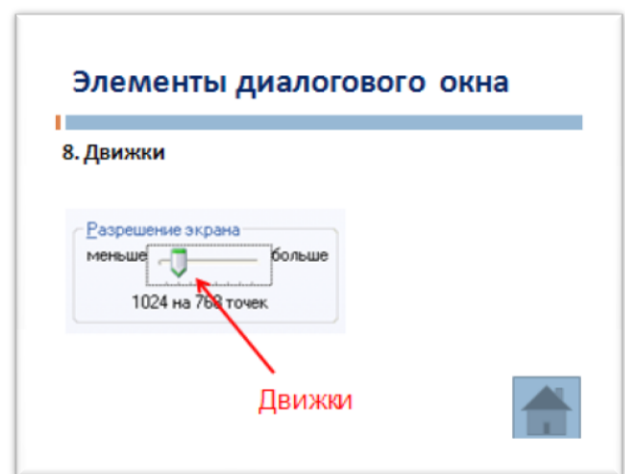
5. Раскрывающиеся списки



Элементы диалогового окна

6. Прокручиваемые списки





Контрольные вопросы:

1. Презентацией называется ...
2. Как осуществляется процесс управления презентацией?
3. Какие эффекты анимации вы знаете?
4. Создание гиперссылок и управляющих кнопок, и их действие

Практическое занятие №18.

Тема: Использование триггеров в презентации.

Цель: Освоить применение триггеров в презентации.

Выполнение работы:

Задание 1. Создать презентацию «Пирамида», используя эффекты анимации и триггеры в программе MS PowerPoint.

1. Создаем первый слайд с макетом *Только заголовок*. В поле *Заголовок* вводим надпись **Строим пирамиду**.

2. Создаем первый кубик на поле слайда: вкладка *Вставка – Фигуры - Основные фигуры – Куб*.

3. Копируем кубики (выделяем и перетаскиваем кубик, нажав ЛКМ, и удерживая клавишу Ctrl).

4. Раскрашиваем кубики в разные цвета.

5. Строим пирамиду из кубиков.

6. Вставляем на поле слайда клавишу «Старт». Вкладка *Вставка – Фигуры - Основные фигуры - Багетная рамка*. ПКМ – Изменить текст – напишите на ней **Старт**.

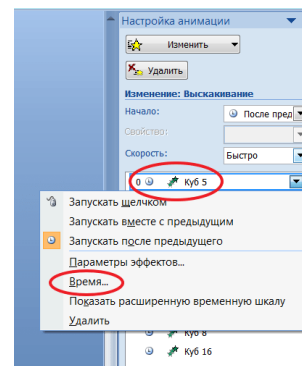
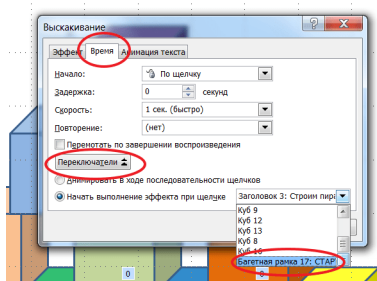
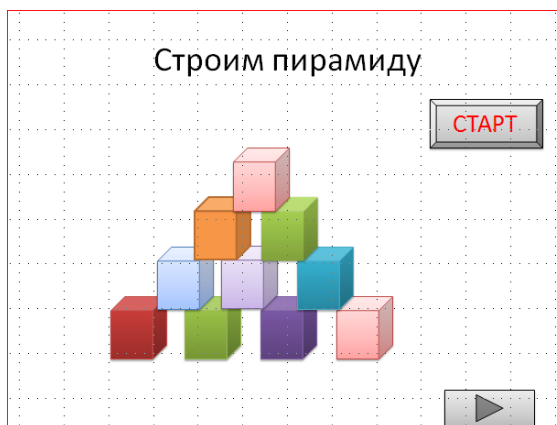
7. Дублируем слайд 1. Для этого щелкаем ПКМ по слайду в левой области экрана и выбираем пункт *дублировать слайд*. На 2 слайде смените надпись на **Разбираем пирамиду**.

8. Возвращаемся к слайду 1. Настраиваем анимацию. Для этого выделяем все кубики ЛКМ, нажав и удерживая клавишу Shift. Используем вкладку *Анимация - настройка анимации - добавить эффект – вход - вылет*.

9. В графе *Скорость* выбираем *быстро*, в графе *начало - после предыдущего*.

10. Для создания триггера от клавиши **Старт** выделяем нижний левый куб.

11. Выбираем вкладку *Время*. В появившемся окне выбираем *Начало по щелчку*.

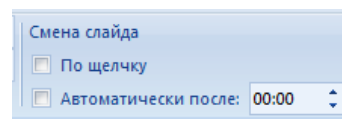


отмечаем

12. В области *Переключатели* **Начать выполнение эффекта при щелчке**. При выборе этой строчки появится возможность выбрать нужный объект из списка **Багетная рамка: Старт**. Нажимаем **ОК**.

13. Уберите "галочку" во вкладке *Анимация - Смена слайдов* По щелчку.

14. Аналогично назначьте триггер для остальных кубиков.



15. Создаем кнопку перехода на второй слайд. Вкладка **Вставка – Фигуры - Основные фигуры - управляющие кнопки - кнопка «далее».**

16. Выделите на 2 слайде все кубики, эффект анимация **выход - вылет по спирали, скорость - быстро, начало - после предыдущего.**

17. Назначаем триггер от клавиши **Старт** на самый верхний кубик пирамиды. Порядок действий аналогично пункту 11.

18. Для остальных кубиков сделайте аналогичные действия.

Контрольные вопросы:

1. Область применения триггеров
2. Настройка триггеров
3. Создание управляющих кнопок.

Практическое занятие №19.

Тема: Создание и форматирование электронных таблиц. Использование простых формул.

Цель: Освоить создание и форматирование ЭТ.

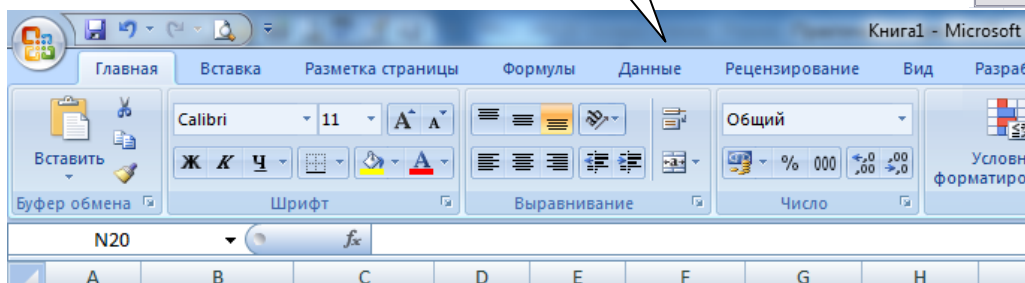
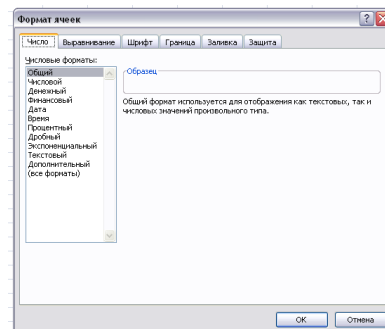
Краткие теоретические сведения:

В формулах используются следующие знаки арифметических операций:

1. сложение +
2. вычитание –
3. умножение *
4. деление /
5. возведение в степень ^

Ячейки рабочего листа имеют заданный формат, который устанавливается командой **Формат — ячейки** или командой контекстного меню **Формат ячеек**.

Перенос
текста



Выполнение работы:

Задание 1.

1. Запустите программу MS Excel.

	A	B
3	Расчет оплаты электроэнергии	
4		
5	Предыдущие показания счетчика	1250
6	Последние показания счетчика	1340
7	Тариф за 1 кВт/ч	4,50 Р
8	Расход за месяц	?
9	Сумма к оплате	?

месяц» (разность между последним и предыдущим показанием счетчика).

4. В ячейке B9 введите формулу для расчета «Сумма к оплате». (Расход за месяц * Тариф за 1 кВт/ч).

5. Задайте границы таблице. (Вкладка Главная – группа Шрифт – Границы – Нарисовать границы).

6. Сохраните таблицу в папке на Рабочем столе с именем **задание 1**.

2. Создайте электронную таблицу «Расчет оплаты электроэнергии» пообразцу.

3. В ячейке B7 установите тип данных Денежный, число десятичных знаков 2. (ПКМ – Формат ячеек – Число – Денежный).

4. В ячейке B8 введите формулу для вычисления «Расход за

Задание 2. Перейдите на Лист 2, создайте таблицу и рассчитайте ведомость выполнения плана товарооборота по форме:

№	Месяц	Отчетный год			Отклонение от плана
		план	фактически	выполнение, %	
i	Mi	Pi	Fi	Vi	Oi
1	Январь	7 800,00 р.	8 500,00 р.		
2	Февраль	3 560,00 р.	2 700,00 р.		
3	Март	8 900,00 р.	7 800,00 р.		
4	Апрель	5 460,00 р.	4 590,00 р.		
5	Май	6 570,00 р.	7 650,00 р.		
6	Июнь	6 540,00 р.	5 670,00 р.		
7	Июль	4 900,00 р.	5 430,00 р.		
8	Август	7 890,00 р.	8 700,00 р.		
9	Сентябрь	6 540,00 р.	6 500,00 р.		
10	Октябрь	6 540,00 р.	6 570,00 р.		
11	Ноябрь	6 540,00 р.	6 520,00 р.		
12	Декабрь	8 900,00 р.	10 000,00 р.		

1. Заполните столбец **Mi** помощью маркера авто заполнения.
2. Значения столбцов **Vi** и **Oi** вычисляются по формулам: $Vi = Fi / Pi$; $Oi = Fi - Pi$
3. Переименуйте Лист 2 в «Ведомость». (ПКМ – Переименовать).
4. Сохраните таблицу в своей папке под именем **Задание 2**.

Контрольные вопросы:

1. Что позволяет выполнять электронная таблица?
2. Основным элементом электронных таблиц является ...
3. Рабочая книга состоит из...
4. Наименьшей структурной единицей внутри таблицы является..
5. Какой знак отделяет целую часть числа от дробной?

Практическое занятие №20.

Тема: Относительные и абсолютные ссылки.

Цель: Освоение применения в формулах относительные и абсолютные ссылки.

Выполнение работы:

Задание 1. Откройте программу MSExcel.

1. Переименуйте Лист 1 и присвойте ему имя «География».
2. Оформите таблицу по образцу и заполните пустые клетки таблицы.

	A	B	C	D
1	Распределение суши и воды на земном шаре			
2	Поверхность земного шара	Северное полушарие в млн. кв. км	Южное полушарие в млн. кв. км	Земля в целом в млн. кв.км
3	Суша	100,41	?	?
4	Вода	?	206,62	?
5	Всего	255,05	?	510,1
6				

Задание 2. Создайте следующую таблицу на Листе 2. Заполните нужные ячейки формулами, воспользуйтесь относительными и абсолютными ссылками при автозаполнении формул. Для вставки символов \$ и €: вкладка **Вставка** – группа **Символы** – **Символ**. Примените следующий формат к вашей таблице: формат шапки таблицы (название столбцов): шрифт – TimesNewRoman, размер – 14 пт, начертание - жирный, каждую ячейку оформить разным цветом; формат числовых данных: шрифт – Arial, размер – 14пт, число десятичных знаков – 2.

	A	B	C	D	E	F	G
1						Доллар	Евро
2						73,74	83,24
3	Товар	Цена	Цена в \$	Цена в €			
4	Монитор	8600,00					
5	Клавиатура	400,00					
6	Мышь	200,00					
7	Материнская плата	3500,00					
8	Видеоадаптер	5300,00					
9							

Для расчета **Цена в \$** применяем формулу: = **B4*\$F\$2** и с помощью маркера автозаполнения копируем в ячейки **B5:B8**.

Аналогично рассчитываем **Цена в €**.

Задание 3. Создайте таблицу «Заработная плата» по образцу. Выполните расчеты:

1. при создании формулы «**Подходный налог**» использовать относительные и абсолютные ссылки
2. для расчета «**К выдаче**» применяем формулу: =C3-D3

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			Зарботная плата					
2	№ п/п	ФИО	Начислено, руб	Подходный налог, руб	К выдаче, руб		Процентная ставка подходного галога	13%
3	1	Антонова Е.Р.	14213,2					
4	2	Бочкарёва С.Ю.	12255,6					
5	3	Воронов П.Н.	10444,5					
6	4	Коломиец А.К.	13784,9					
7	5	Наумов Е.Е.	15225					
8	6	Никитина М.Г.	14781,2					
9	7	Ромашкин А.В.	10458,6					

Контрольные вопросы:

1. Какая ячейка называется активной?
2. Относительные и абсолютные ссылки.
3. Какие основные типы данных в Excel?

Практическое занятие №21.

Тема: Работа с математическими формулами в электронных таблицах.

Цель: Освоить вычисления по математическим формулам в электронных таблицах.

Оборудование: компьютер

Выполнение работы:

Задание 1. Для отработки правил введения математических операций и порядка действий выполните следующие задания.

1. $25 - 17 + 2 \cdot 8$
2. $\frac{101 - 25 + 6}{4 \cdot 7} \cdot (15 + 20)$
3. $3^2 + 2 \cdot 3 \cdot 4 + 4^5$
4. $\sqrt[5]{91 \cdot 4 - 5 - 4^2}$

Пример 1.

Arial Cyr					
	E1	fx =A1-B1+C1*D1			
	A	B	C	D	E
1	25	17	2	8	24
2					

Пример 3.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3	3	2	3	4	4	=A3^2+B3*C3*D3+E3^5		
4								

Задание 2. С помощью ссылок на ячейки найдите значения выражений, если, $a=2$, $b=5,5$ и $x=1/3$ (при вводе значения установите дробный формат ячейки).

1. $\frac{(a + b)}{x}$
2. $(4 \cdot b + 76 \cdot x) \cdot 10,2 \cdot c$

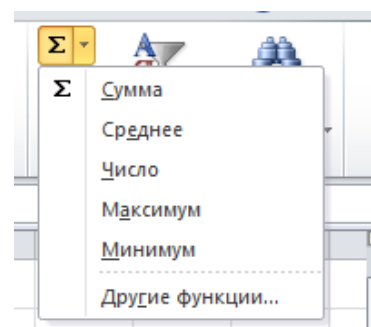
Для выполнения внесите начальные значения a , b , x в произвольные ячейки, и для вычисления по формулам используйте ссылки на ячейки, в которых содержатся начальные данные.

	A	B	C	D
1	a	b	x	
2	2	5,5	1/3	
3				
4	Ответ 1		?	
5	Ответ 2		?	

Задание 3. В программе MSExcel создайте таблицу с названием «Таблица протяженности рек в России».

Найдите значения: Минимальная длина реки (*Минимум*), Максимальная длина реки (*Максимум*), Сумма длины всех рек (*Сумма*), Среднее значение площади бассейна (*Среднее*).

Вкладка Главная – группа Редактирование -



	A	B	C
1	Таблица протяженности рек в России		
2	Название реки	Длина км	Площадь бассейна тысяч км²
3	Обь	3650	2 990
4	Енисей	3487	2 580
5	Лена	4400	249 000
6	Амур	2824	1 003
7	Волга	3530	1 360
8	Колыма	2129	643
9	Дон	1870	422
10	Хатанга	227	364
11	Индигирка	1726	360
12	Северная Двина	744	357
13	Урал	2428	231
14	Иртыш	4248	1643
15			
16	Минимальная длина реки	?	
17	Максимальная длина реки	?	
18	Сумма длинны всех рек	?	
19	Среднее значение площади бассейна		?
20			
21			

и

сообщение # знач! при вычислении формулы?

Контрольные

вопросы:

1. Как записать отредактировать формулу, содержащуюся в ячейке?
2. Способы задания функций.
3. Как понимать

Практическое занятие №22.

Тема: Создание динамических таблиц с использованием функций.

Цель: Освоить создание динамических таблиц с использованием функций.

Оборудование: компьютер

Выполнение работы:

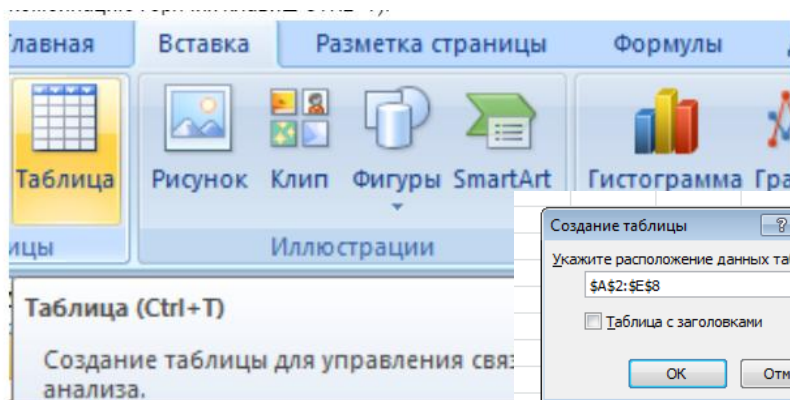
Задание 1. Создайте в *MSExcel* (Лист 1) таблицу по образцу. Введите в столбец **В** функции, указанные в столбце **А** и сравните полученные результаты с данными, приведенными в столбце **В** таблицы.

	A	B	C	D
1		2,5	3	
2	18	7	4	
3	Корень(A2)	4,242641		
4	Произвед(B1;C1;C2)	30		
5	Римское(45;0)	XLV		
6	Округл(456,423;2)	456,42		
7	Округл(456,423;1)	456,4		
8	Округл(456,423;0)	456		
9	Округл(456,423;-1)	460		
10	Округл(456,423;-2)	500		
11	Сумм(B1;C1)	5,5		
12	Срзнач(A1:C2)	6,9		
13	Счет(A1:C2)	5		
14	Макс(A1:C2)	18		
15	Мин(A1:C2)	2,5		
16				
17				
18				
19				

2. Сделаем таблицу на 2 «Вставка» — нажмите комбинацию горячих клавиш CTRL+T).

Задание
«умную» (динамическую) листе.
Вкладка «Таблица» (или

В открывшемся диалоговом окне указываем диапазон данных.

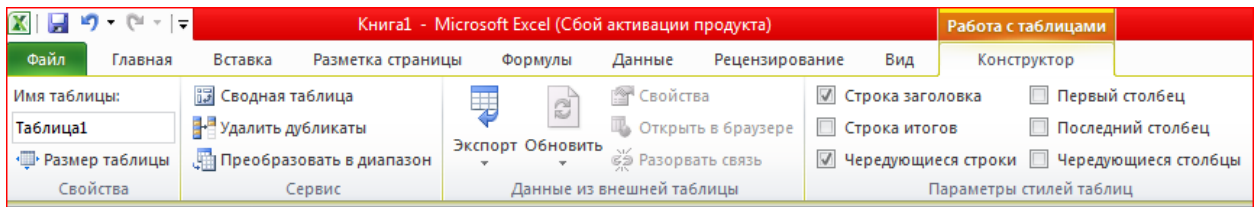


для

Вносим необходимые данные в заголовки столбцов.

	A	B	C	D	E
1					
2	Наименование	Цена	Количество	Стоимость	Склад
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

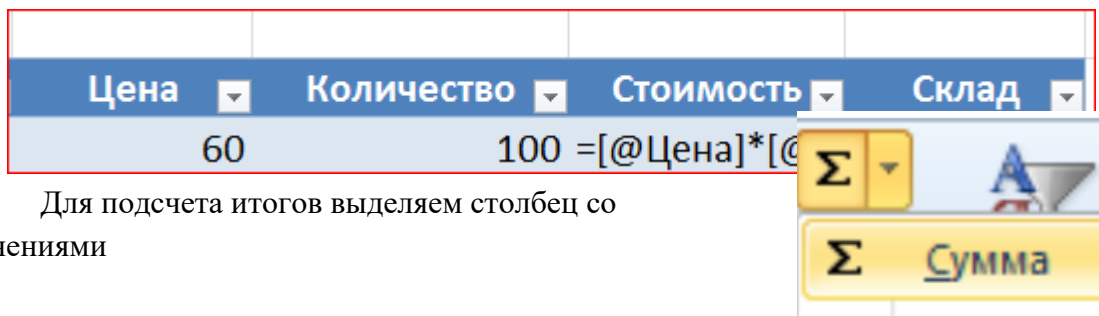
Присвоим таблице имя «Учебные_принадлежности». Работа с конструктором – Свойства – имя таблицы.



Заполним столбцы таблицы.

	A	B	C	D	E
1					
2	Наименование	Цена	Количество	Стоимость	Склад
3	Ручка шариковая	60	100		
4	Блокнот	25	56		
5	Карандаш простой	10	98		
6	Тетрадь 12 л.	4	150		
7	Тетрадь 24 л.	18	120		
8	Тетрадь 48 л.	50	100		
9	Итого				
10					

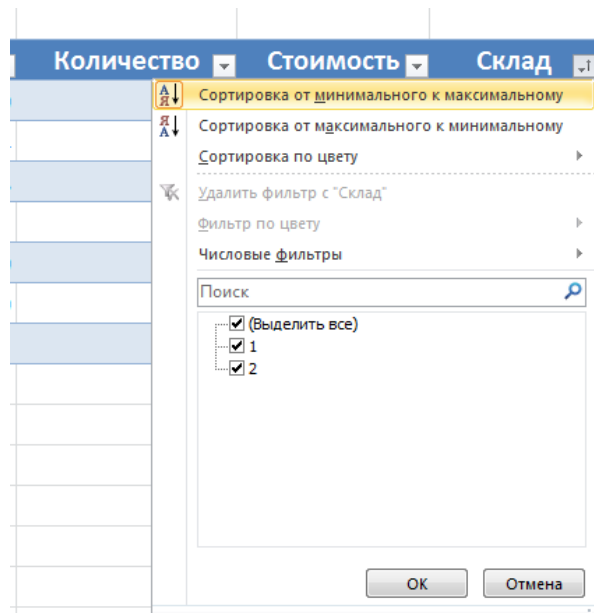
Применим формулу для расчета столбца *Стоимость*. В ячейку D3 вводим формулу $=[@Количество]*[@Цена]$, а в остальные ячейки формула скопируется автоматически.



Для подсчета итогов выделяем столбец со значениями

	A	B	C
1			
2	Наименование	Цена	Количество
3	Ручка шариковая	60	
4	Блокнот	25	
5	Карандаш простой	10	
6	Тетрадь 12 л.	4	
7	Тетрадь 24 л.	18	
8	Тетрадь 48 л.	50	
9	Итого	167	

Если нажать на стрелочку справа каждого подзаголовка шапки, то мы получим доступ к дополнительным инструментам для работы с данными таблицы.



Выполните сортировку от минимального к максимальному по столбцу Склад.
Примените к таблице *Стиль таблицы*.



Контрольные вопросы:

1. Отличием электронной таблицы от обычной является ...
2. Как можно задать округление числа в ячейке?
3. Маркер автозаполнения применяется для ...
4. Создание динамических таблиц

Практическое занятие №23.

Тема: Построение диаграмм и графиков.

Цель: Освоить методы создания диаграмм и графиков функций на основе табличных данных в электронных таблицах.

Оборудование: компьютер.

Выполнение работы:

Задание 1. Присвойте первому листу имя «Погрешности».

1. Определите абсолютную и относительную погрешности измерения скорости. Если скорость судна по лагу составляет V км/ч, а ее истинное значение V_c км/ч.

А) Создайте таблицу по образцу.

Б) Для вычисления абсолютной и относительной погрешности используются

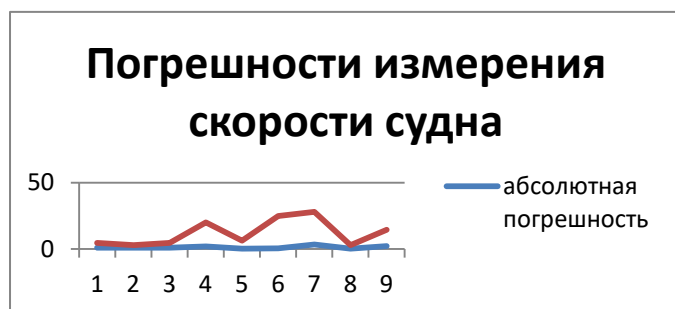
формулы: Разность $|x - a|$ Число $r = \frac{|x-a|}{a}$

Абсолютная погрешность: =ABS(C2-B2)

Относительная погрешность: =ABS(C2-B2)/C2*100

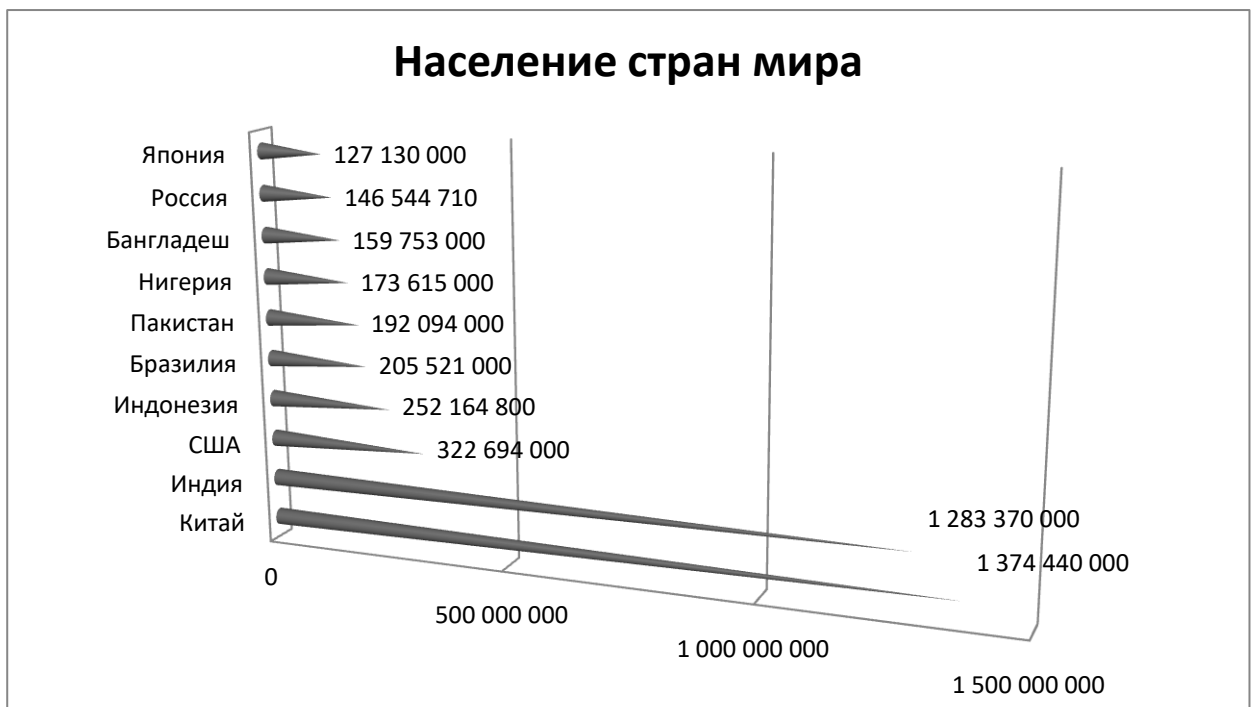
	A	B	C	D	E
1		V, км/ч	V, км/ч	абсолютная погрешность	относительная погрешность (%)
2	1	21	22		
3	2	32	33		
4	3	23	22		
5	4	12	10		
6	5	5	4,7		
7	6	3	2,4		
8	7	16	12,5		
9	8	13	13,4		
10	9	13	15,2		

2. Постройте график. Вкладка *Вставка* – *График*.



Задание 2. В электронных таблицах постройте на листе 2 с данными объемную круговую диаграмму и линейчатую (коническую) диаграмму с горизонтальными столбцами, позволяющих сравнить численность населения в десяти наиболее населенных странах мира.

	А	В	С
1	Население стран мира от 22.01.2016		
2	№	Страна	Население
3	1	Китай	1 374 440 000
4	2	Индия	1 283 370 000
5	3	США	322 694 000
6	4	Индонезия	252 164 800
7	5	Бразилия	205 521 000
8	6	Пакистан	192 094 000
9	7	Нигерия	173 615 000
10	8	Бангладеш	159 753 000
11	9	Россия	146 544 710
12	10	Япония	127 130 000



Контрольные вопросы:

1. Какие данные нужны для построения диаграмм и графиков?
2. Каким образом можно сделать надписи на диаграмме?
3. Каким образом можно отредактировать диаграмму и её компоненты?

Практическое занятие №24.

Тема: Моделирование в электронных таблицах.

Цель: Освоить применение математического моделирования при решении задач.

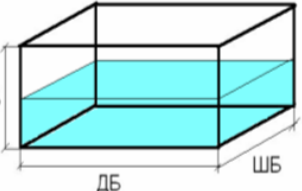
Оборудование: компьютер

Выполнение работы:

Задание 1. У Миши есть небольшой бассейн во дворе. Иногда Миша ходит к речке и приносит воду в бассейн в ведре цилиндрической формы. Известны ширина ШБ, высота ВБ, ДБ бассейна и объем ведра Об Ц. Сколько раз Мише нужно сходить к речке за водой, чтобы наполнить бассейн наполовину?

1. Открыть программу MS Excel.
2. Оформить на листе 1 разделы "Дано", "Найти", "Математическая модель", "Решение", "Ответ" (по образцу).
3. Для наглядности можно построить графическую модель (рисунок к задаче) в Paint и скопировать ее в электронную таблицу или нарисовать бассейн непосредственно в Excel.

4. В ячейки G4 и G5; ввести соответствующие формулы: $=C1*C2*C3$; Используем функцию округления дробного числа до целого: $=ОКРУГЛ(G4 / C4 / 2;0)$. В ячейку G7 записать ответ – N раз.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Дано:	ШБ=	4,3		Решение:			
2		ДБ=	5,8					
3		ВБ=	2					
4		Ведро	4,5		Объем бассейна:			
5					N=			
6								
7	Найти:	N=?			Ответ:			
8								
9								
10	Математическая модель:							
11	Объем бассейна: $=ШБ*ДБ*ВБ$							
12								
13	$N=ОКРУГЛ(G4/C4/2;0)$							
14								
15								

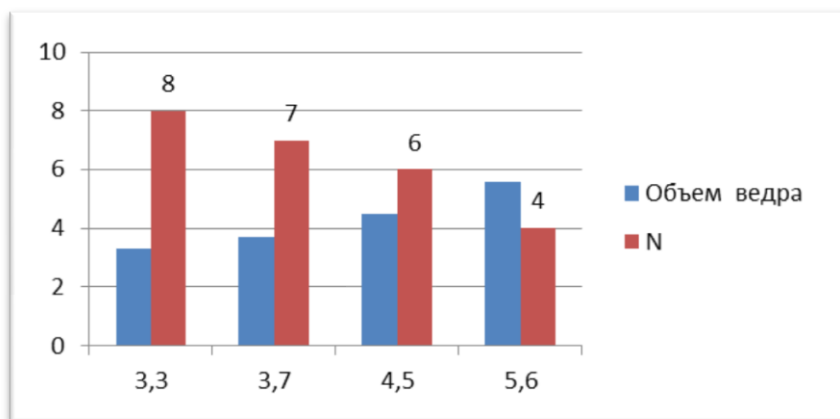
5. Проведите исследование:

Вопрос: Сколько раз Мише нужно будет сходить к речке за водой, если он возьмет ведро емкостью 5,6 литров; 4 литра; 3,3 литра?

6. Создайте таблицу значений «Объем ведра» и внесите в нее результаты вычислений N (количество раз). Введем в ячейку A20 и B20 текст "Объем ведра " и " N". Заполним таблицу данными.

Объем ведра	N
3,3	?
4	?
4,5	?
5,6	?

график
его.



7. Для графического представления результатов постройте функции, отредактируйте

Задание 2

(Самостоятельно). Теплоход начал движение из начала координат со скоростью $V=9$ км/ч. Найдите, какой путь S проплыл теплоход через 10 минут после начала движения, если он движется равномерно.

Провести эксперимент:

Установить $V=9$ км/ч и по графику проследить, какой путь проплывет теплоход через 30 минут; 1 час; 1,5 часа.

Контрольные вопросы:

1. Математическое моделирование это средство для ...
2. Что такое математическая модель?
3. Этапы создания математической модели.

Практическое занятие №25.

Тема: Совместное использование программ (текстовый редактор, электронные таблицы).

Цель: Освоить совместное использования программ.

Оборудование: компьютер.

Выполнение работы:

Задание 1. Внедрение объектов

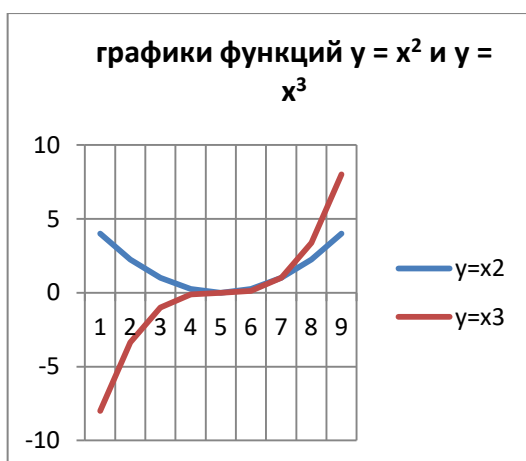
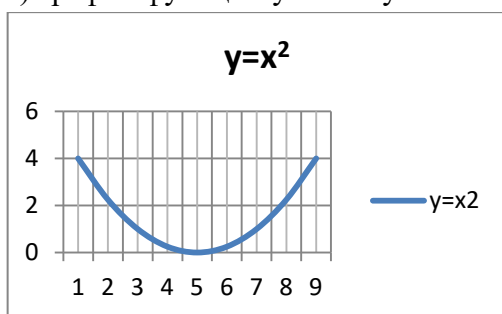
1. Откройте MS Excel.
2. Введите данные из таблицы.

x	-2	-1,5	-1	-0,5	0	0,5	1	1,5	2
$y=x^2$	4	2,25	1	0,25	0	0,25	1	2,25	4
$y=x^3$	-8	-3,375	-1	-0,125	0	0,125	1	3,375	8

3. Постройте графики:

а) график функции $y = x^2$ – Вставка - График;

б) график функций $y = x^2$ и $y = x^3$ – Вставка – График.



Сохраните созданный Вами документ Excel в своей папке с именем Фамилия_Задание.xlsx.

4. Не закрывая приложения Excel, откройте MSWord.
5. В текстовом редакторе введите текст:

Построение графиков

Значения функций $y = x^2$ и $y = x^3$ заданы в виде таблицы:

6. Вставьте ранее созданную в Excel таблицу. Таблица должна быть внедрена в текст. Для этого таблица из буфера обмена вставляется в текстовый редактор MSWord с помощью команды Вставка – Объект – Вставка объекта – Создание - Лист MicrosoftExcel.

7. Ниже вставленной таблицы введите текст:

Требуется построить график функции $y = x^2$ и совместный график функций $y = x^2$ и $y = x^3$.

Графики построены в электронных таблицах Excel. Для построения графиков были выделены данные, затем выполнена команда Вставка - Диаграммы - График. Выбран тип – График.

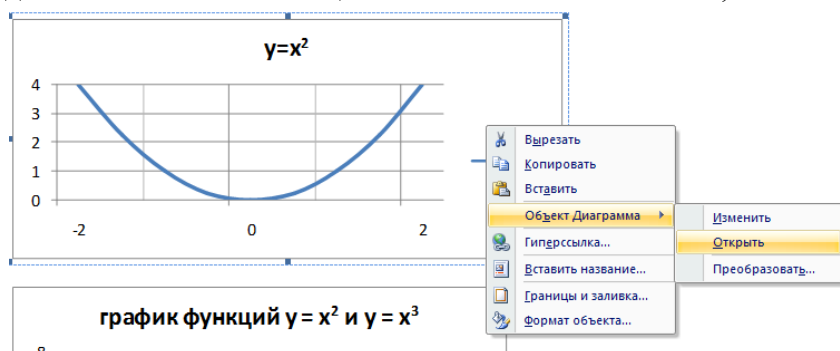
8. Ниже текста последовательно вставьте в Ваш документ:

- график функции $y = x^2$
- график функций $y = x^2$ и $y = x^3$.

Оба графика должны быть внедрены в текст. Чтобы график был внедрен в текст, его из буфера обмена следует вставить с помощью команды Вставка – Объект – Вставка объекта – Создание - Диаграмма MicrosoftExcel.

9. Выполните форматирование таблицы: установите заливку таблицы (цвет – по Вашему усмотрению), отображение числовых данных по центру с двумя десятичными знаками.

Указание. Для форматирования внедренного объекта необходимо выполнить по нему двойной щелчок мышью, нажать ПКМ



10. Выполните форматирование графика функции $y = x^2$: отобразите вертикальные и горизонтальные линии сетки. Установите отображение значений горизонтальной оси на отрезке от -2 до 2 , цену основных делений 1 , значений вертикальной оси на отрезке от 0 до 4 , цену основных делений 1 .

11. Выполните форматирование графика функций $y = x^2$ и $y = x^3$: отобразите легенду, вертикальные и горизонтальные линии сетки. Установите отображение значений горизонтальной оси на отрезке от -2 до 2 , цену основных делений 1 , значений вертикальной оси на отрезке от -8 до 8 , цену основных делений 2 . Подберите размеры диаграмм так, чтобы они не выходили за поля страницы.

12. Сохраните документ на рабочем диске в Вашей папке с именем Фамилия_Внедрение.docx.

Задание 2. Связывание объектов

1. Создайте новый документ Word.
2. В текстовом редакторе введите текст:

Построение графиков

Значения функций $y = x^2$ и $y = x^3$ заданы в виде таблицы:

3. Вставьте в документ ранее созданную в Excel таблицу. Вставленная таблица должна быть связана с таблицей, расположенной в файле-источнике *Фамилия_Задание.xlsx*. Для этого таблица из буфера обмена вставляется в документ с помощью команды *Вставка – Объект - Создание из файла – Обзор – (выбрать файл) Фамилия_Задание.xlsx – (поставить галочку) – Связь с файлом*.

4. Ниже вставленной таблицы введите текст:

Требуется построить график функции $y = x^2$ и совместный график функций $y = x^2$ и $y = x^3$.

*Графики построены в электронных таблицах MS Excel. Для построения графиков были выделены данные, затем выполнена команда *Вставка - Диаграммы*. Выбран тип – *График*.*

5. Сохраните документ на рабочем диске в Вашей папке с именем *Фамилия_Связывание.docx*.

6. Откройте ранее созданный файл в MS Excel *Фамилия_Задание.xlsx*.

7. Выполните форматирование графика функции $y = x^2$: отобразите вертикальные и горизонтальные линии сетки. Установите отображение значений горизонтальной оси на отрезке от -2 до 2 , цену основных делений 1 , значений вертикальной оси на отрезке от 0 до 4 , цену основных делений 1 .

8. Выполните форматирование графика функций $y = x^2$ и $y = x^3$: отобразите легенду, отобразите вертикальные и горизонтальные линии сетки. Установите отображение значений горизонтальной оси на отрезке от -2 до 2 , цену основных делений 1 , значений вертикальной оси на отрезке от -8 до 8 , , цену основных делений 2 . Сохраните файл.

9. Перейдите в документ *Фамилия_Связывание.docx*, обратите внимание на произошедшие изменения с таблицей и графиками.

10. Сохраните документ на рабочем диске в Вашей папке с именем *Фамилия_Связывание.docx*.

11. Сравните размеры файлов *Фамилия_Внедрение.docx* и *Фамилия_Связывание.docx*. Какие выводы можно сделать из сопоставления размеров этих файлов?

12. Покажите результат Вашей работы преподавателю.

Практическое занятие №26.

Тема: Создание публикаций на основе стандартных шаблонов.

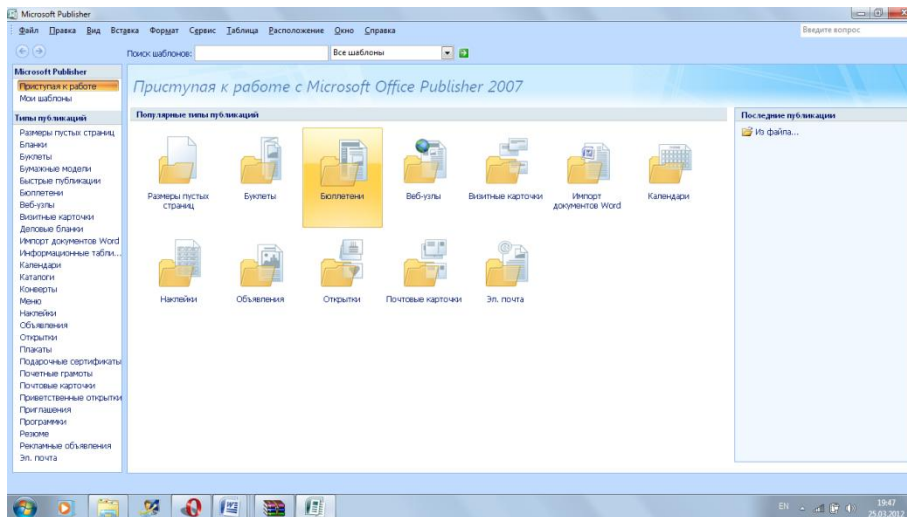
Цель: Освоить программу Publisher для создания различных публикаций.

Оборудование: компьютер.

Выполнение работы:

Запуск Publisher осуществляется по команде *Пуск –Все Программы - MicrosoftOffice - MicrosoftPublisher 2007*.

После запуска приложения на экране появляется следующее окно.

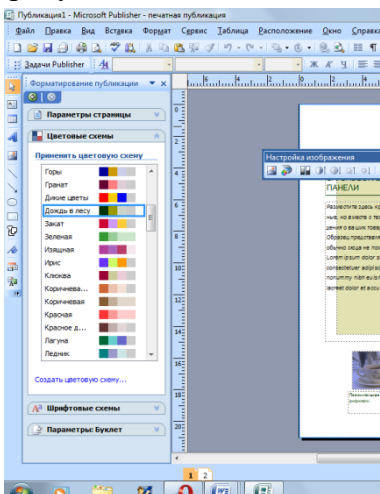


работа в

на

поле, которое можно назвать “монтажным столом”. Его особенность – это возможность одновременного размещения на нем различных материалов для верстки: текстовых блоков, рисунков.

Вся Publisher организуется специальным

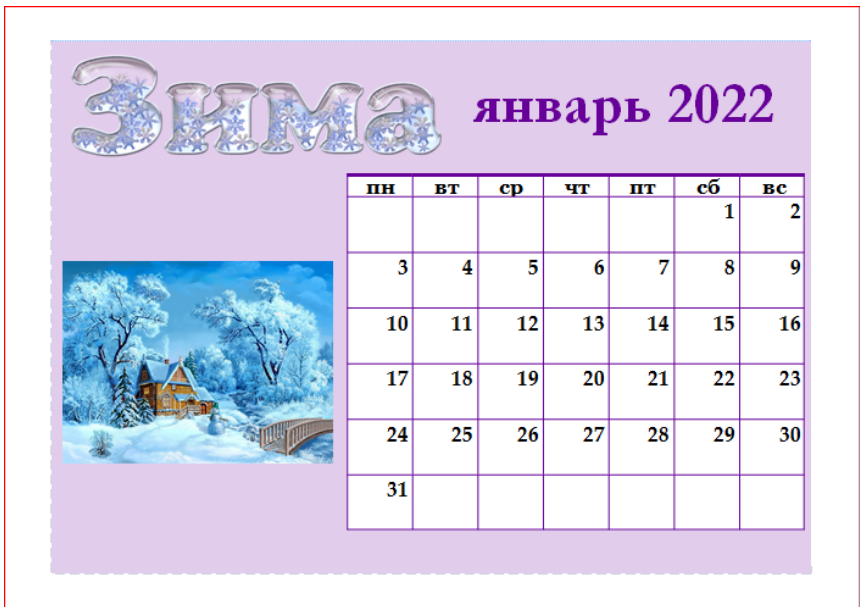


Вы можете изменить цветовую схему уже выбранного вами макета. Для этого в *Области задач* необходимо щелкнуть по слову *Цветовые схемы* и выбрать ту схему, которая вам нравится.

Также можно изменить и шрифтовые схемы выбранного вами макета, для чего щелкнуть в *Области задач* по слову *Шрифтовые схемы* и выбрать те шрифты, которые вам нужны.

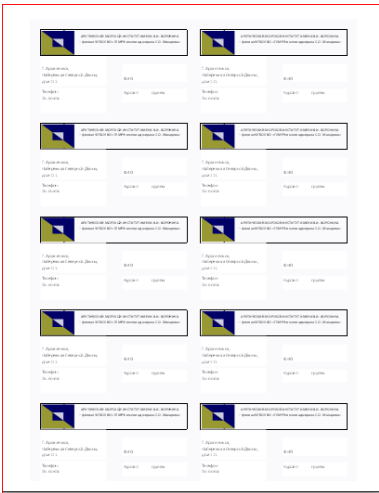
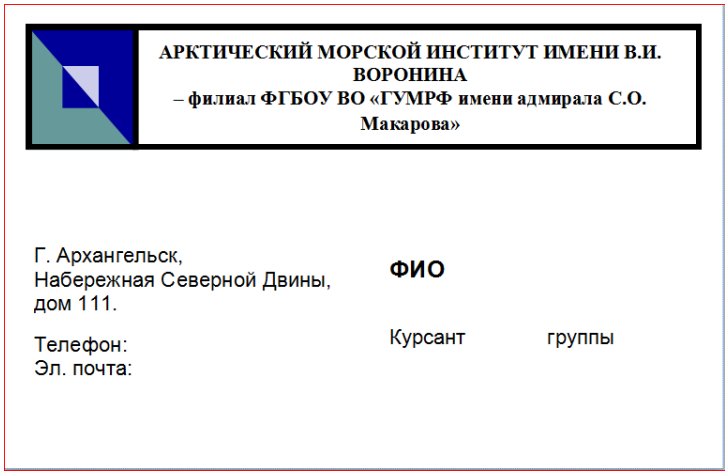
Задание 1. Используя Publisher, создаем календарь.

- ✓ Выбираем Календарь
- ✓ Выбираете понравившийся макет
- ✓ Внесите информацию и предложенные графические изображения (папка 1 курс).



Задание 2. Используя Publisher, создаем визитку.

- ✓ Выбираем **Визитные карточки**
- ✓ Выбираете понравившийся макет



Контрольные вопросы:

1. Для чего предназначена программа Microsoft Publisher?
2. Что можно добавить на страницу документа в программе Microsoft Publisher через вкладку Вставка?

Практическое занятие №27.

Тема: Создание брошюры, буклета с помощью программы создания публикаций.

Цель: Освоить создание буклета и брошюры.

Оборудование: компьютер.

Выполнение работы: Буклет «Профессия судоводитель».

Для начала создания буклета в Microsoft Publisher необходимо зайти в программу. Выбрав шаблон нужной темы и понравившегося дизайна необходимо выделить его, после чего в правой части окна отобразится панель для создания проекта.

Здесь можно поменять цветовую схему, если не устраивает предложенная и стиль шрифта, нажав на стрелочки около соответствующих вкладок.

Во вкладке «Форма» при необходимости можно выбрать бланк ответов, заказа или подписки, они будут отображены на внутренней стороне буклета.

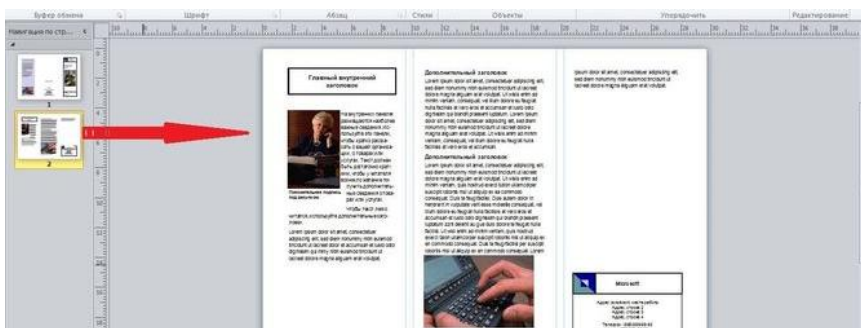
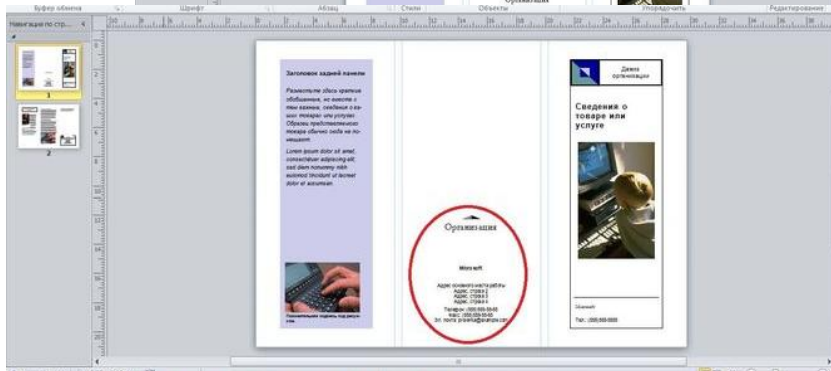
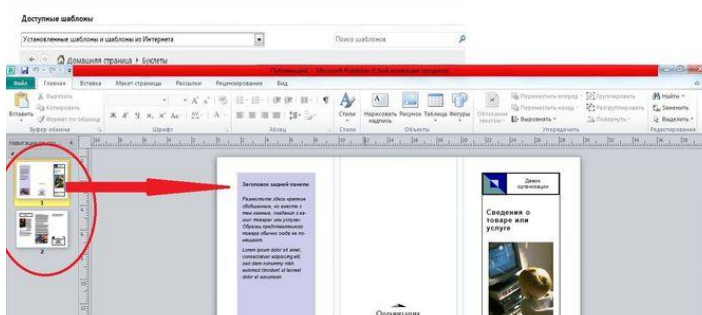
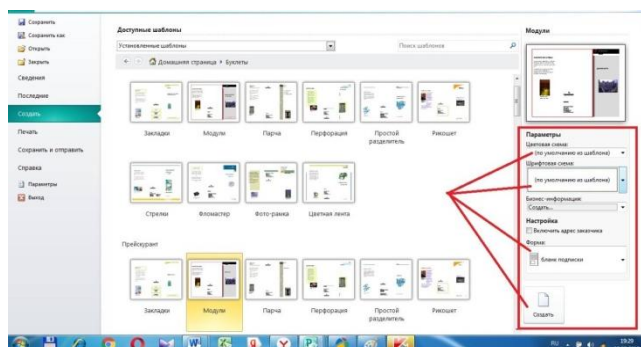
Проект готов, осталось нажать кнопку «создать».

Наполнение

Теперь буклет в Паблишер необходимо наполнить нужной информацией следуя нашей пошаговой инструкции. Так как документ имеет двустороннюю структуру, в левой части экрана отображены обе страницы, под номерами 1 и 2. В центральном рабочем поле отображается та страница, которая выбрана кликом мышки по одной из них. При необходимости между страницами можно переключаться.

Обе страницы вертикально разделены на три блока. Центральная часть первой обычно содержит контактные данные и название организации или лица, создавшего буклет. Крайний правый блок — лицевая страница или обложка. Там обычно располагается название, основная тема, девиз, соответствующая картинка, контактный телефон.

В крайнем левом



блоке помещают обобщенную информацию о товаре, услуге, мероприятии или акции, подробная информация о которых содержится внутри (лист 2), возможно

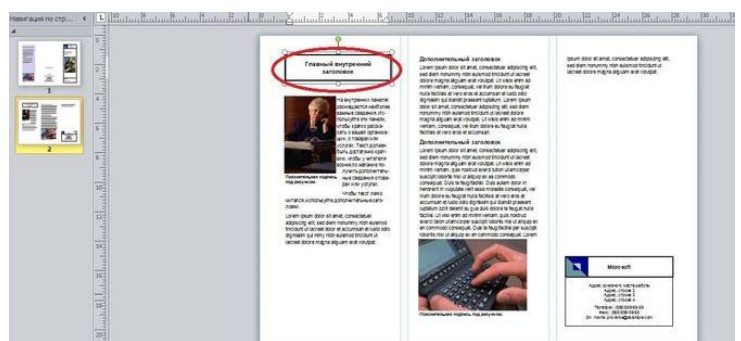
размещение небольшого рисунка или фотографии в нижней части листа.

На внутренних панелях (лист 2) располагается основная информация. Для более легкого чтения текста рекомендуется использовать дополнительные заголовки.

В крайнем левом блоке помещают обобщенную информацию о товаре, услуге, мероприятии или акции, подробная информация о которых содержится внутри (лист 2), возможно размещение небольшого рисунка или фотографии в нижней части листа.



Наполнение проекта лучше начинать со 2 страницы, так как там содержится основная информация. Вверху крайнего левого блока вместо шаблонной надписи вписывается главный заголовок проекта. Для этого его нужно выделить левой кнопкой мыши. Форматирование текста осуществляется точно так же, как в документах Word (размер, цвет и стиль шрифта выбираются по собственному усмотрению).



в котором нужно выбрать команду “вырезать” или “удалить”.

Первая страница буклета представляет собой обложку. Информация в нее вносится аналогичным образом, заменой шаблонного текста и картинок на свои.

Сохранение

Файл - Сохранить как. Файл сохраняется в формате Publisher с расширением pub.

Печать буклета

Для распечаток готового буклета в Publisher необходимо выполнить последовательность команд: «файл» — «печать». Выбрать принтер и выставить следующие параметры:

- ❖ напечатать все страницы;

Аналогично меняется текст буклета, и вставляются нужные картинки. Чтобы удалить картинку шаблона, ее необходимо выделить и нажать клавишу ENTER. Или, выделив изображение, нажать правую кнопку мыши, откроется окно, в

- ❖ одна страница на листе;
- ❖ формат А-4;
- ❖ ручная двусторонняя печать;
- ❖ выбрать количество копий; нажать «печать».

Готовый буклет согнуть по соответствующим линиям.

После того, как одна сторона напечатана, перевернуть документ на другую сторону по длинному краю чистой стороной вверх. При выводе нескольких копий дождаться пока напечатаются все экземпляры, а потом все сразу перевернуть на другую сторону.

Практическое занятие №28.

Тема: Создание таблиц и форм.

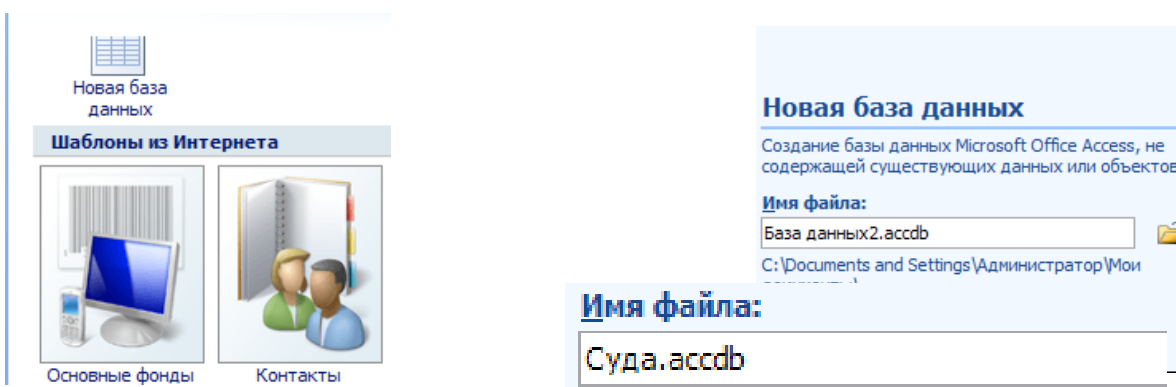
Цель: Освоить создание однотабличной базы данных и формы.

Оборудование: компьютер.

Выполнение работы:

Задание 1. Создать базу данных «Суда».

1. Пуск – Все программы - MS – Office – Access.
2. Создайте базу данных: Новаябаза данных – Имя файла – Создать.



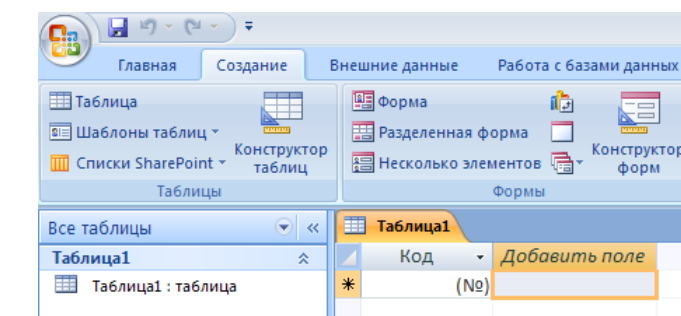
Введите имя файла «Суда».

Нажмите кнопку **Создать**.

3. Создание таблицы «Суда».

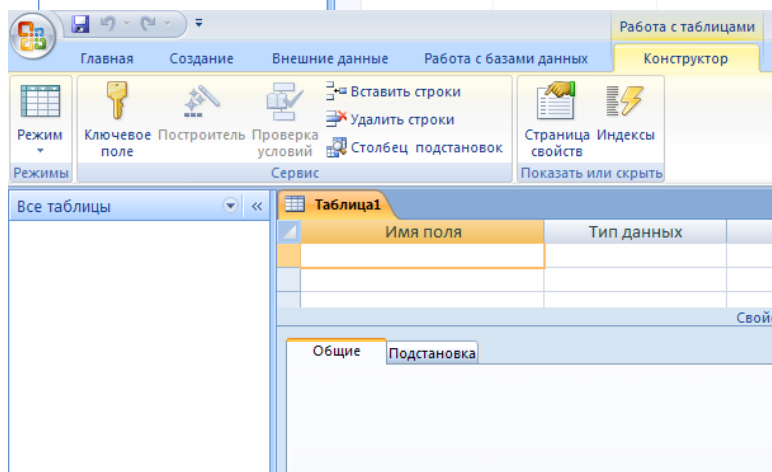
Вкладка **Создание** - **Конструктор таблиц**

Структура
Конструктора



таблицы в режиме

Заполните
поля и Тип



столбцы **Имя**
данных

Имя поля	Тип данных
Код	Счетчик
Название	Текстовый
Длина (м)	Числовой
Ширина (м)	Числовой
Высота борта (м)	Числовой
Дедвейт (т)	Числовой
Мощность ГД	Числовой
Примечание	Текстовый

- Сохраните таблицу, присвойте название «Суда». Ключевые поля не задавать.

В списке Таблиц «Суда», откройте таблицу и сохраните.

Код	Название
1	Капитан Лусь
2	Павлин Виноградов
3	Сергей Кузнецов
4	Пионер Москвы
5	Влас Ничков
6	Михаил Ломоносов
7	Механик Ярцев

откройте таблицу и заполните

Задание 2. Отфильтруйте таблицу «Суда», выбрав записи о судах, у которых дедвейт меньше 10 000 тонн. Проведите сортировку данных так, чтобы названия судов были расположены по убыванию.

Фильтрация данных (в режиме таблицы)

- Выполните вкладка Главная – Сортировка и Фильтр - Изменить фильтр.

Код	Название	Длина (м)	Ширина (м)	Высота борта	Дедвейт (т)	Мощность ГД	Примечание
					<10000		

- Щелкните на имени требуемого поля в списке и введите *условие*
- Выполните команду **Фильтр - Применить фильтр.**

Чтобы вновь увидеть исходную таблицу, следует выполнить команду

Код	Название	Длина (м)	Ширина (м)	Высота бор	Дедвейт (т)	Мощнос	Примечание
7	Механик Ярцев	85	14	6	2654		2014 лесовоз
6	Михаил Ломоносов	100	17	8	4830		2940 контейнеровс
4	Пионер Москвы	130	17	8	6063		4490 лесовоз
2	Павлин Виноградов	132	19	9	7075		4690 лесовоз
1	Капитан Лусь	98	18	8	4678		3366 лесовоз
*	(No)						

Удалить фильтр и нажать кнопку сброс.

Задание 3. Создайте формы.

В строке меню выбрать **Создание – Формы:**

1. Форма.

Код:	1
Название:	Капитан Лусь
Длина (м):	98
Ширина (м):	18
Высота борта (м):	8
Дедейт (т):	4678
Мощность ГД:	3366
Примечание:	лесовоз

2. Другие формы – Мастер форм - в качестве источника данных – таблица «Суда».

Отформатируйте, используя **Окно**

свойств (Работа с макетом - Конструктор – Страница свойств). Сохраните введенные данные.

Работа с макетами форм | Суда : база данных (Access 2007) - Microsoft

Конструктор | Упорядочить | Формат

Вставить изображение

Эмблема | Заголовок | Дата и время | Колонтитулы | Добавить поле | Страница свойств | Сервис

Окно свойств

Тип выделенного элемента: Поле

Название

Макет | Данные | События | Другие | Все

Формат поля	
Число десятичных знаков	Авто
Вывод на экран	Да
Отображать элемент выбора даты	Для дат
Ширина	5,979см
Высота	1,43см
От верхнего края	0,053см
От левого края	3,254см
Тип фона	Обычн
Цвет фона	Фон 1
Тип границы	Сплошн
Ширина границы	Сверхто
Цвет границы	Фон 1, Т
Оформление	обычно
Полосы прокрутки	Отсутст
Шрифт	Calibri (C
Размер шрифта	11
Выравнивание текста	Общее
Насыщенность	обычн
Подчеркнутый	Нет
Курсив	Нет
Цвет текста	Текст 1,
Междустрочный интервал	0см

Контрольные вопросы:

1. Реляционная база данных – это ...
2. Способы создания таблицы и формы в программе MSAccess.
3. Как осуществляются фильтрация данных?

Практическое занятие №29.

Тема: Создание простых запросов, отчетов.

Цель: Освоить создание простых запросов и отчетов.

Оборудование: компьютер.

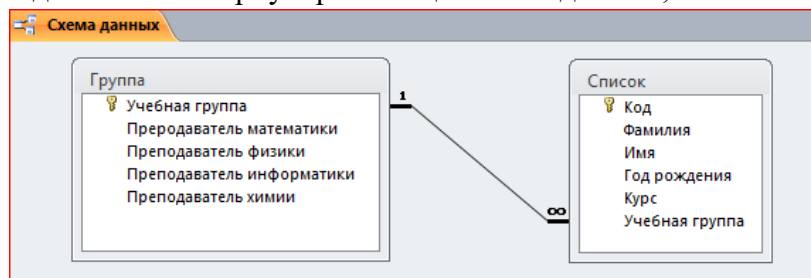
Выполнение работы:

Задана схема данных базы данных, содержащая информацию о курсантах института.

По данной схеме требуется создать компьютерную реализацию базы данных,

выполнив следующие этапы работы:

- Создать и заполнить таблицы,
- Установить связи между таблицами,
- Создать запросы и отчеты.



1. Загрузите **MSAccess**сохраните файл базы данных **Институт**.
2. Введите с клавиатуры имена полей таблицы **Группа**, выбрав для каждого поля тип данных. Определите поле **Учебная группа** как ключевое поле таблицы через ПКМ. Присвойте таблице имя **Группа**.

Имя поля	Тип данных
Учебная группа	Числовой
Преподаватель математики	Текстовый
Преподаватель физики	Текстовый
Преподаватель информатики	Текстовый
Преподаватель химии	Текстовый

3. Введите данные таблицы **Группа**.


Учебная группа	Преподаватель математики	Преподаватель физики	Преподаватель информатики	Преподаватель химии
111 Фефилова Е.Ф.	Хабарова Е.Б.	Демидова Л.М.	Манахова С.В.	
112 Фефилова Е.Ф.	Хабарова Е.Б.	Ведилина Т.А.	Манахова С.В.	
113 Фефилова Е.Ф.	Хабарова Е.Б.	Демидова Л.М.	Манахова С.В.	
211 Чистякова А.Г.	Хабарова Е.Б.	Демидова Л.М.	Манахова С.В.	
212 Чистякова А.Г.	Хабарова Е.Б.	Ведилина Т.А.	Манахова С.В.	
213 Чистякова А.Г.	Хабарова Е.Б.	Ведилина Т.А.	Черепанова Ю.А.	

4. Аналогично создайте таблицу **Список**.

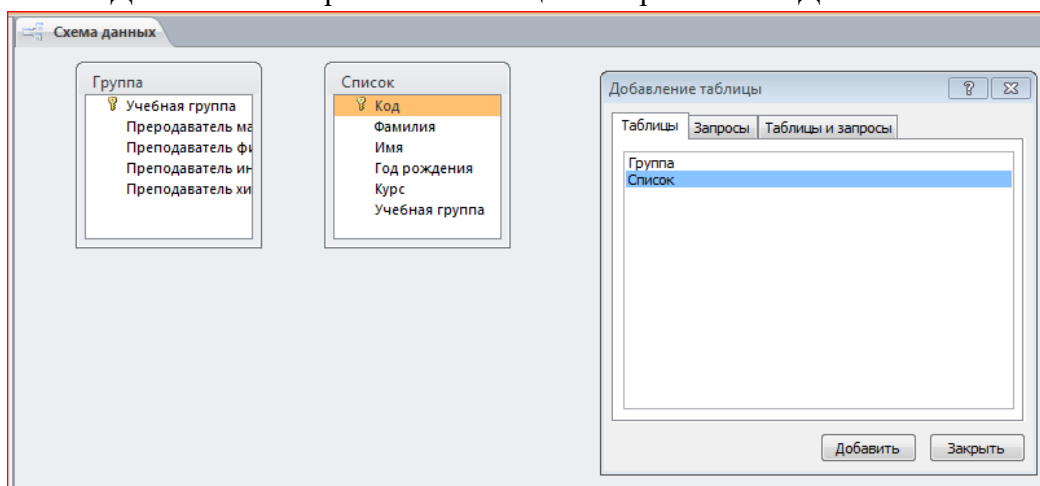
Список	
Имя поля	Тип данных
Код	Счетчик
Фамилия	Текстовый
Имя	Текстовый
Год рождения	Числовой
Курс	Числовой
Учебная группа	Числовой

5. Введите данные таблицы **Список**.

Код	Фамилия	Имя	Год рожден	Курс	Учебная гру
1	Попов	Захар	2005	1	111
2	Постников	Леонид	2004	1	111
3	Сидоров	Семен	2005	1	112
4	Стрелов	Алексей	2003	1	113
5	Куликов	Максим	2005	1	211
6	Селиванов	Дмитрий	2004	1	212
7	Черняев	Роман	2005	1	213

6. Установите межтабличные связи. Для этого на вкладке **Работа с базами данных** нажмите кнопку .

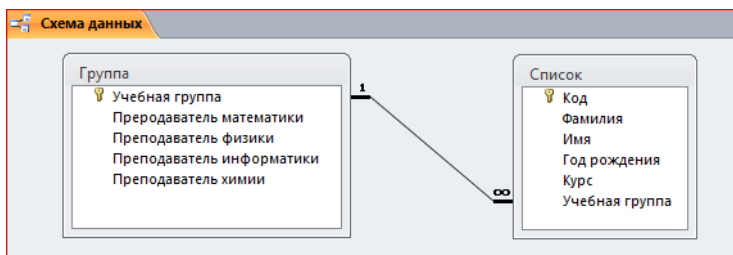
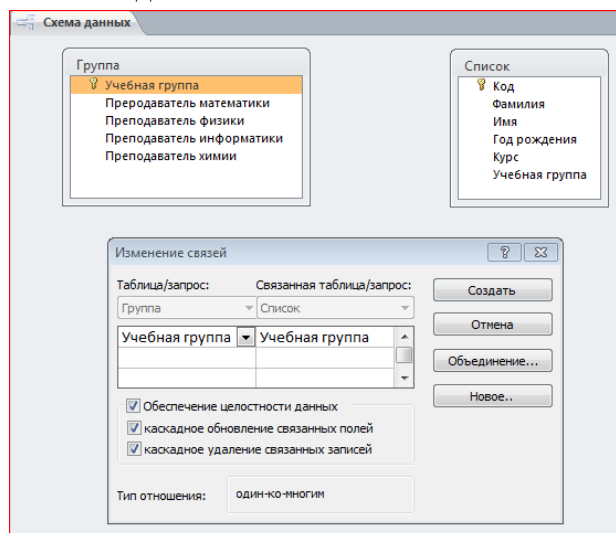
Должно открыться окно **Схема данных**. Одновременно с открытием этого окна открывается диалоговое окно **Добавление таблицы**. Щелчком по кнопке **Добавить** выберите обе таблицы и закройте окно **Добавление таблицы**.



7. Создайте схему данных.

8. Создайте связь между таблицами. Для этого подведите курсор мыши к полю **Учебная группа** в таблице **Группы**, щелкните левой кнопкой мыши и, не отпуская ее, перетащите курсор на поле **Учебная группа** в таблицу **Список**, затем отпустите кнопку мыши. На экране появится диалоговое окно **Изменение Связи**;

9. В окне **Изменение Связи** убедитесь, что поля для связи выбраны правильно и что между таблицами установлено соотношение «один-ко многим». Щелкните по кнопке **Создать**.



10. На вкладке **Создание** выберите **Отчет** для каждой таблицы поочередно и при сохранении переименуйте в отчеты **Отчет Группа**, **отчет Список**.

11. На вкладке **Создание** выберите кнопку **Конструктор запросов**. Создайте и сохраните запросы на выборку в соответствии со следующими требованиями.

Запрос 1. Информация о курсантах, родившихся после 2004 года.

Поле:	Фамилия	Имя	Год рождения
Имя таблицы:	Список	Список	Список
Сортировка:			
Вывод на экран:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Условие отбора:			> 2003
или:			

Запрос 2. Информация о курсантах, у которых фамилия и имя начинаются на букву С.

Поле:	Фамилия	Имя	Учебная группа
Имя таблицы:	Список	Список	Список
Сортировка:			
Вывод на экран:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Условие отбора:	Like "С*"	Like "С*"	
или:			

Запрос 3. Информация о преподавателях, ведущих предметы в 111 или 213 группах.

Поле:	Учебная группа	Преподаватель мате	Преподаватель физи	Преподаватель инф	Преподаватель хими
Имя таблицы:	Группа	Группа	Группа	Группа	Группа
Сортировка:					
Вывод на экран:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Условие отбора:	111 Or 213				
или:					

Запрос 4. Самостоятельно. Информация о преподавателях, ведущих предметы в 113 и 211 группах.

12. Результат выполнения практического занятия: **две таблицы, два отчета, четыре запроса.**

Контрольные вопросы:

1. Для чего предназначено окно «Схема данных»?

2. Форма в СУБД Access предназначена для:...
3. Назовите основные виды запросов в СУБД MS Access.

Практическое занятие №30

Тема: Создание вычисляемых запросов.

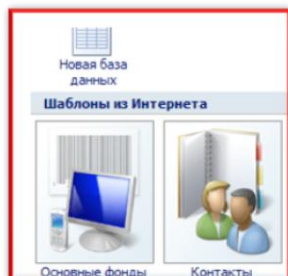
Цель: Освоение создания вычисляемых запросов.

Оборудование: компьютер.

Выполнение работы;

Задание 1. Создание таблицы с вычисляемым полем.

1. Создайте базу данных «Компьютерная техника».



Имя файла

Компьютерная техника.accdb

2. Переключитесь в режим **Конструктор** и

сохраните таблицу с именем «Оборудование».

Имя поля	Тип данных
Код	Счетчик
Товар	Текстовый
Цена	Денежный
Количество	Числовой

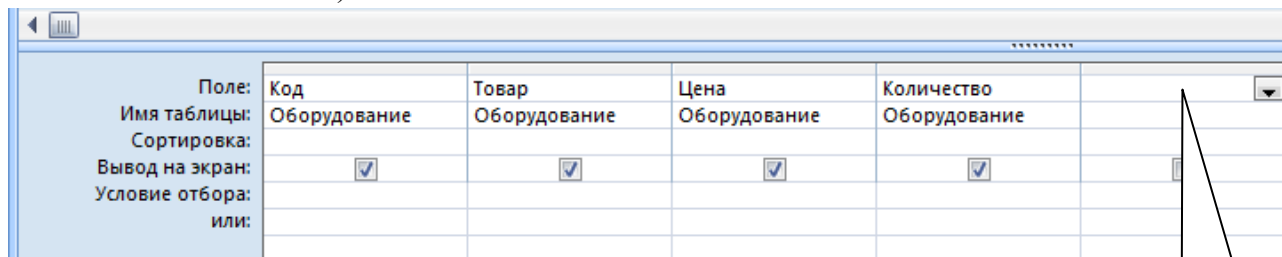
3. В режиме **Таблица** заполните поля: Товар, Цена, Количество.

код	Товар	Цена	Количество
1	Системный блок	20 000,00 ₽	15
2	Монитор	7 000,00 ₽	15
3	Клавиатура	500,00 ₽	15
4	Мышь	500,00 ₽	15
5	Принтер	5 000,00 ₽	3
6	Сканер	2 000,00 ₽	3

4. Создайте запрос с вычисляемым полем.

Для заполненной таблицы создайте запрос, в котором будет еще одно вычисляемое поле «**Выражение1**».

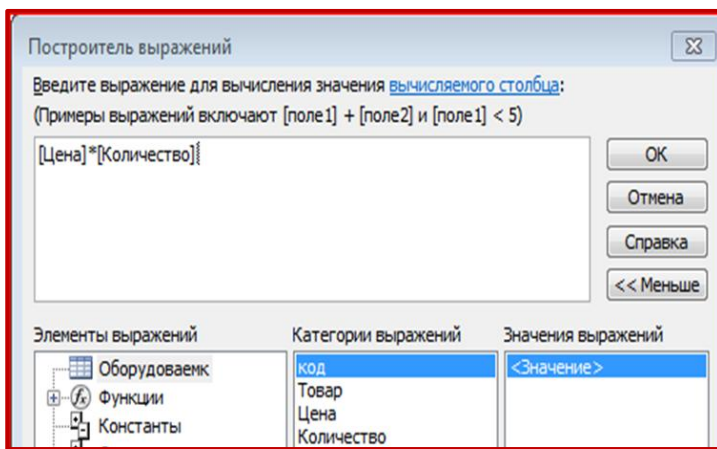
- Вкладка **Создание** – кнопка **Конструктор запросов** (добавить поля двойным кликом по их названиям).

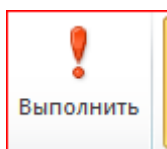


- Курсор установить в новое поле – кнопка **Построитель** на панели **Конструктор** – окно **Построитель выражений**.

- Надо ввести формулу для вычисления стоимости в новом поле (двойной клик по названию поля, знак «*», и т.д.), расчет выполнится автоматически по всему столбцу.

Нажать кнопка **Выполнить**.



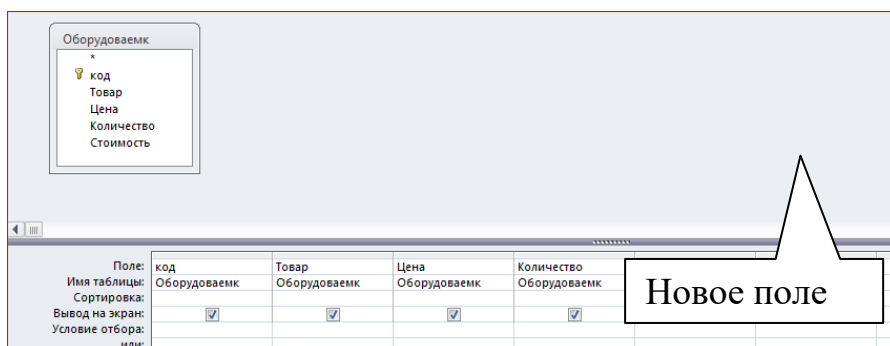


- В режиме **Конструктор** последнее поле переименуйте (**Выражение1** измените на **Стоимость**).

код	Товар	Цена	Количество	Стоимость
1	Системный блок	20 000,00 ₺	15	300 000,00 ₺
2	Монитор	7 000,00 ₺	15	105 000,00 ₺
3	Клавиатура	500,00 ₺	15	7 500,00 ₺
4	Мышь	500,00 ₺	15	7 500,00 ₺
5	Принтер	5 000,00 ₺	3	15 000,00 ₺
6	Сканер	2 000,00 ₺	3	6 000,00 ₺
*	(№)			

- Курсор снова установить в новое поле – кнопка **Построитель** на вкладке **Конструктор** – окно **Построитель выражений**.

• Введите формулу для вычисления **Стоимость в долларах** в окне **Построитель выражений**.
($Стоимость/76$),
кнопка **Выполнить**.



- В режиме **Конструктор** последнее поле переименуйте (**Выражение1** измените на **Стоимость в долларах**).
- Измените формат результатов: курсор на имени поля - кнопка **Страницасвойств** – **Формат поля** – **С разделителями**. (Режим **Конструктор**).

код	Товар	Цена	Количество	Стоимость	Стоимость в долларах
1	Системный блок	20 000,00 ₺	15	300 000,00 ₺	3 947,37
2	Монитор	7 000,00 ₺	15	105 000,00 ₺	1 381,58
3	Клавиатура	500,00 ₺	15	7 500,00 ₺	98,68
4	Мышь	500,00 ₺	15	7 500,00 ₺	98,68
5	Принтер	5 000,00 ₺	3	15 000,00 ₺	197,37
6	Сканер	2 000,00 ₺	3	6 000,00 ₺	78,95
*	(№)				

Контрольные вопросы:

1. Какому требованию должны соответствовать ключевые поля?
2. В СУБД Microsoft Access вычисляемые поля могут быть созданы в ...
3. Вычисляемые поля используются для ...
4. Для ввода Выражения в запрос его необходимо открыть в каком режиме?

Практическое занятие 31.

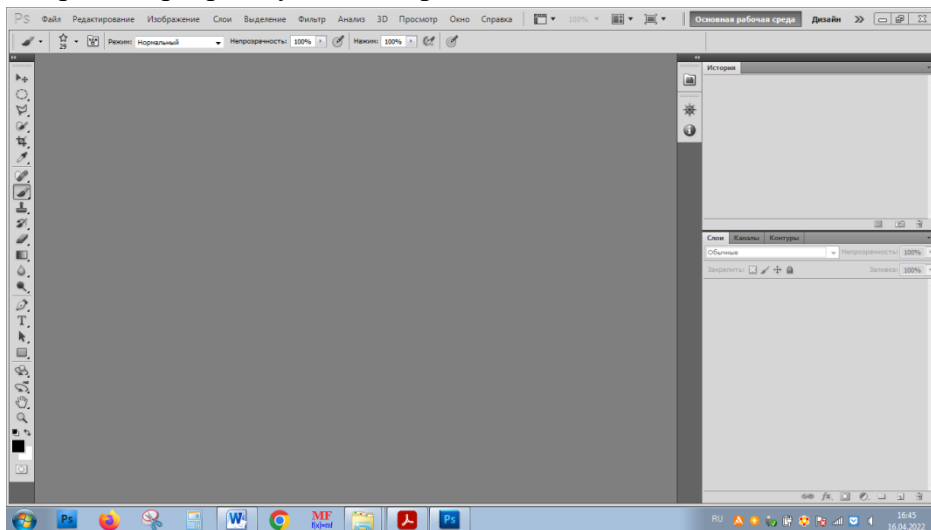
Тема: Знакомство со стандартными растровыми графическими редакторами.

Цель: Освоить приемы работы с растровым графическим редактором Photoshop.

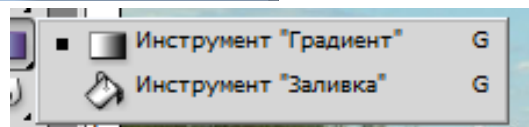
Оборудование: компьютер.

Выполнение работы:

Откройте программу Photoshop.

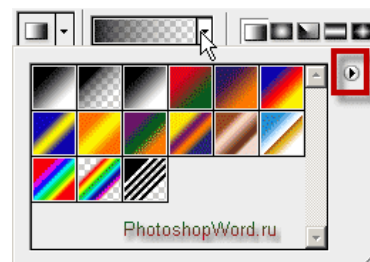


Задание 1. Применение инструмента Градиент.



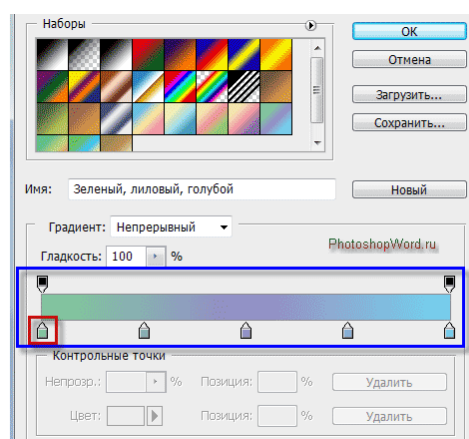
- Откройте файл Судно.jpg (1 курс Урок 1 фотошоп), создайте его дубликат (меню Изображение Создать дубликат).

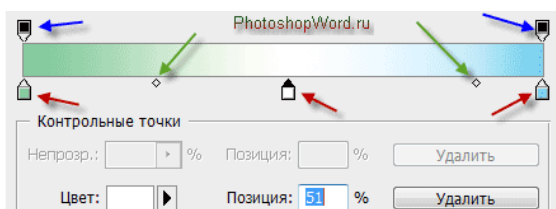
- Создайте градиент: нажимаем маленькую черную стрелочку в редактировании градиента и увидим представленные наборы градиентов. Выберите цвет градиента. Перейдите по стрелочке, красным цветом, и откроется диалоговое окно, где



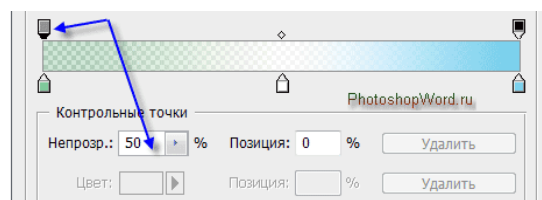
можно создать новый градиент, переименовать или удалить его. *Новый градиент – Имя градиента - ...*

- Создаем новый слой (Слой – Новый – Слой)
- Двойной клик левой кнопкой мыши по созданному градиенту и делаем его настройки.
- Открывается диалоговое окно редактора градиента. Нижние ползунки отвечают за *цвет градиента в Photoshop*, а верхние — за *прозрачность градиента*:





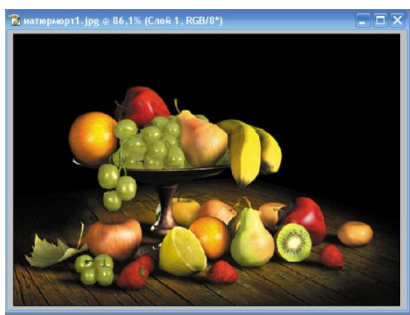
- средняя точка цвета (между двумя ползунками)
- ползунки, отвечающие за цвет градиента
- ползунки, отвечающие за прозрачность градиента



- Применяем новый градиент к дубликату файла.

Задание 2. Создание красочной буквицы

- 1 Загрузить в окно программы любое красочное графическое изображение. 1 курс (Урок 1 фотошоп)
- 2 В расширенной панели команд инструмента Текст выбрать опцию *Горизонтальный текст-маска*.
- 3 Увеличить размер шрифта на панели свойств, щелкнуть ЛКМ по наиболее красочному месту рисунка и ввести № группы.
- 4 Появившееся выделение буквы надо скопировать на новый слой: **Слой - Новый - Скопировать на новый слой**.
- 5 Создать новый файл с прозрачной основой произвольного размера и перетащить на него слой с буквицей из предыдущего файла, предварительно сделав его активным.



- Задание 3.** Откройте файл с натюрмортом из папки 1 курс (Урок 1 фотошоп) с рисунками и создайте его дубликат. Выберите в главном меню **Фильтр - Галерея фильтров**, подберите значение нескольких опций.



Контрольные вопросы:

1. Adobe Photoshop какой графический редактор?
2. Какой инструмент при заливке создает ряд цветов, которые плавно смешиваются?
3. В каком формате сохраняется проект созданный в Adobe Photoshop?

Практическая работа 32

Тема: Работа в растровом графическом редакторе.

Цели: Освоить применение инструментов выделения Photoshop,

Выполнение работы:

Задание 1. Вырезание объекта из изображения

Вам предстоит вырезать изображение цветка из фотографии-оригинала и поместить цветок в новое изображение с произвольным фоном, применив растушевку (сглаживание) краев.

1. Откройте файл **rose.jpg**. Увеличьте масштаб изображения.
2. Выберите инструмент **Лассо**, введите число 10 в текстовое поле **Растушевать**, оставьте флажок **Не грубо** установленным для получения более гладких краев и тщательно обведите контур цветка. Постарайтесь не отпускать раньше времени кнопку мыши. Если это случится, поместите указатель инструмента внутрь выделенной области (возле него появится значок в виде пунктирного прямоугольника). Нажмите клавишу *Shift*, удерживая ее, продолжайте рисовать рамку вдоль контура цвета.



3. Скопируйте выделение: **Редактирование - Копировать** (Edit - Copy).

4. Выберите команду **Файл - Новый** (File - New). В окне диалога автоматически будут установлены нужные значения размеров изображения. Каждый раз, когда вы копируете или вырезаете выделенную область изображения в буфер обмена, а затем создаете новый документ, его размеры устанавливаются так, чтобы точно вместить скопированное изображение. Выберите команду **Редактирование - Вставить** (Edit - Paste).

Задание 2. Рассмотрим применение инструмента выделения **Быстрая маска (Q)**:

1. Откройте исходные файлы и создайте их копии – дубликаты. Файлы-оригиналы закройте
2. Закрасьте фуражку летчика подходящей по размеру кистью черного цвета (визуально фрагмент будет закрашиваться прозрачным красным цветом). Размеры кисти можно изменять через ПКМ.
3. После полного окрашивания фуражки отключите инструмент Быстрая маска. При этом часть изображения окажется выделенной.
4. Инvertируйте выделение (т.к. при применении инструмента выделенным оказалось все, кроме фуражки): меню Выделение – Инверсия.
5. Скопируйте фуражку и наденьте ее на голову морского котика (через буфер обмена). При необходимости измените размеры фуражки инструментом Свободное трансформирование (комбинация Ctrl+T) по диагонали с нажатой клавишей Shift.



Задание 3. Вам предстоит выделить с помощью векторного инструмента **Перо** изображение судна на фотографии-оригинале, скопировать и вставить его в другое изображение.

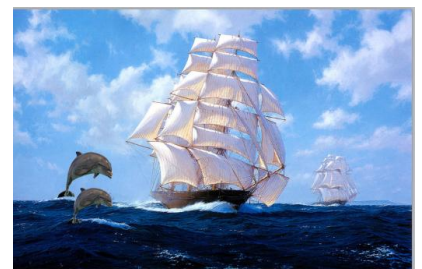
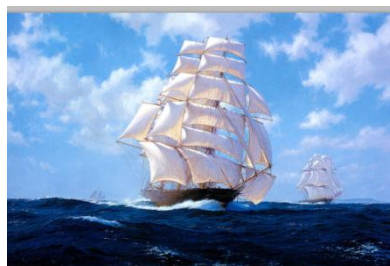
1. Загрузите в Фотошоп файлы с именами парусник и дельфин. После загрузки первого изображения открепите его от панели вкладок перетаскиванием за вкладку-заголовок. Создайте дубликаты изображений, а оригиналы закройте.

2. Выберите инструмент **Перо**, щелчками мыши обведите контур. Щелкните **ПКМ** по обведенному контуру - **Образовать выделенную область**.

3. Получившуюся выделенную область скопируйте в буфер обмена.

4. Перейдите во второй документ и вставьте изображение из буфера обмена.

5. Для изменения размеров вставленного фрагмента нажмите комбинацию **Ctrl+T**, зажмите **Shift** и **ЛКМ**, подгоните размеры по диагонали, нажмите для завершения режима трансформации **Enter**.



Контрольные вопросы:

1. Инструменты выделения
2. Отличие инструментов выделения **Перо**, **Волшебная палочка**, **Быстрая маска**.
3. **Растиривание** слоя.

Практическое занятие №33

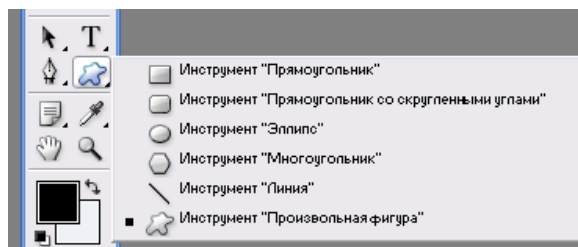
Тема: Создание графического документа.

Цель: Освоить создание графического документа.

Оборудование: компьютер

В **Photoshop** есть возможность создавать векторные объекты с помощью инструментов, список которых появляется при нажатии на маленький треугольник внизу справа у соответствующей кнопки на панели инструментов.

Каждая фигура создается на отдельном слое под названием **форма**. Для изображения пропорциональной фигуры надо при рисовании удерживать клавишу **Shift**.



Фигуры можно перемещать с помощью инструмента **Выделение контура**.

Выполнение работы:

Задание 1. Создаем кнопку с помощью инструмента **Произвольная фигура** - прямоугольник со скругленными краями. Размер кнопки - 70x70 пикселей

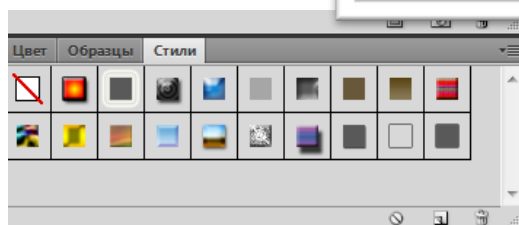
1. Создайте новое изображение 300x300 пикселей, прозрачная основа, модель **RGB**, разрешение 300.

2. Задайте основной цвет белый.

3. Выберите инструмент **Скругленный прямоугольник** и впишите его в квадрат (с нажатой клавишей *Shift*).

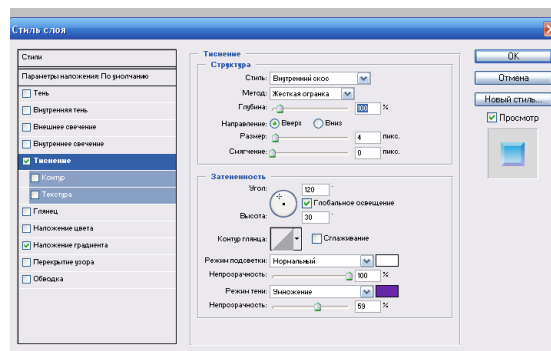
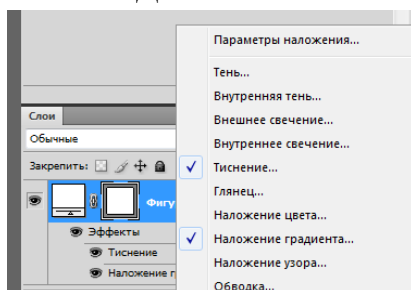


4. Активизируйте палитру **Стили** и выберите стиль **Чеканка с небом**.



5. Измените вид кнопки - выберите на

палитре **Слои** – **Добавить стиль слоя**.




6. Добавьте на кнопку изображение и надпись:

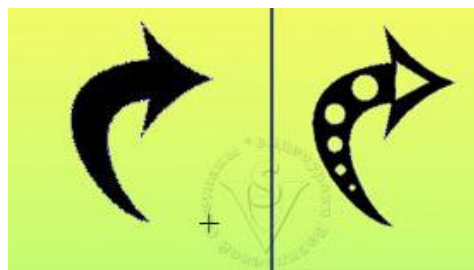
- ✓ Инструмент **Произвольная фигура**
- ✓ Панель параметров – **Форма растровой точки**
- ✓ Инструмент **Горизонтальный текст**
- ✓ Панель параметров – **Шрифт** – **Начертание** – **Размер**



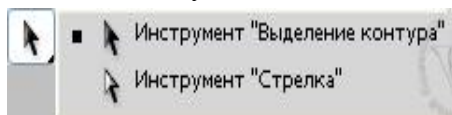
Задание 2.

Создайте новый документ формата 20*20 см.

Инструментом  градиент от желтого к зеленому



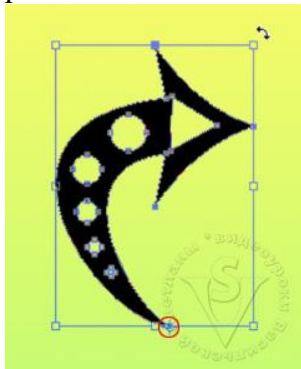
проведите линию так, чтобы зеленый оказался в нижней части листа. Выберите инструмент **Произвольная фигура**. Нажмите стрелочку в правом верхнем углу палитры, выберите любую фигуру и произвольным образом расположите на листе. Затем выберите поочередно эллипс и многоугольник, и, зажав **Alt**, вырежьте в фигуре отверстия.




Выберите инструмент **Выделение контура**. Выделите им фигуру. Скопируйте контур **Ctrl + C**, вставьте **Ctrl + V** для того, чтобы получить дубликат контура.

Выберите инструмент **Свободное трансформирование (Ctrl + T)**.

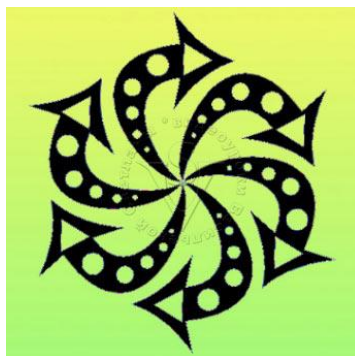
Передвиньте опорную точку из центра ближе к краю фигуры. Это будет новый центр вращения. Наведите курсор на угол и начните вращение контура. В палитре параметров в



графе  (Угол) введите значение **60** и нажмите **Enter** два раза.

Повторите эти действия, начиная с (**Ctrl + C**) еще четыре раза.

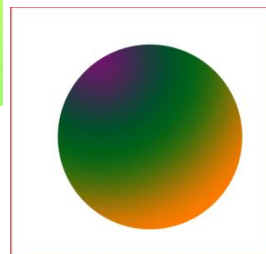
Должна
симметричная
Задание




получиться

фигура:
3.

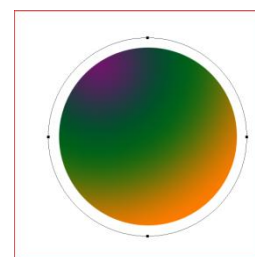
1. Создадим новое изображение размером 500 x 500 пикселей с белым фоном. С нажатым **Shift** рисуем круглое выделение, заливаем его цветным радиальным градиентом, получается шарик-планета.



2. Вокруг созданного круга на некотором расстоянии инструментом **Эллипс** () с настройками параметров




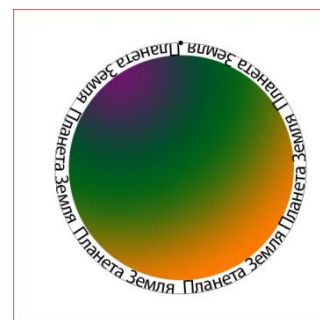
рисует круг орбиту.



3. Выбираем инструмент **Текст** и по созданной орбите пишем нужный текст (просто щелкнуть инструментом текст по орбите и начать писать).

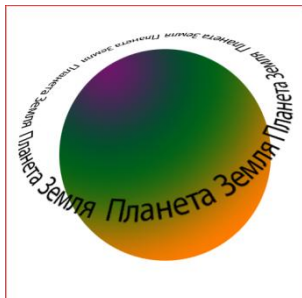


4. Теперь необходимо набранный текст перевернуть во внутреннюю сторону эллипса, для этого инструментом **Выделение контура - Выбор элементов контура**  наводим на текст и перетаскиваем его во внутрь орбиты, на самом круге орбиты есть маленький



крестик, перемещая который, можно задать место начала текста.

5. Необходимо трансформировать полученный текст командой **Слой – Растрировать - Тест**. А далее **Редактирование - Трансформация - Перспектива** и, двигая уголки, изгибаем текст под объем...



Контрольные вопросы:

1. Назовите инструментов векторной графики.
2. Назначение инструментов векторной графики.

Практическое занятие №34.

Тема: Создание анимации в графическом редакторе

Цель: Освоить применение анимации в графическом редакторе.

Выполнение работы:

Задание 1. Эффект мерцание.

1. Откройте программу Adobe Photoshop.
2. Файл *елка3.jpg* (папка 1 курс), создайте дубликат.
3. Добавьте новый слой *Слой – Новый*.
4. *Вкладка Окно – Анимация*
5. Выберите *инструмент Кисть*, установите форму и размер кисти 42 пикселя.

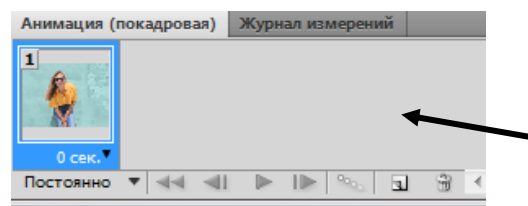
Нанесите необходимое количество звездочек.


6. Создайте новый слой. Измените размер звездочки. Добавьте звездочки нового размера в новом слое.

7. Выполните добавление нового слоя и добавление звездочек несколько раз.

8. В окне анимация выберите кнопку *Создание копии выделенных кадров* и скопируйте кадр столько раз, сколько сделано слоев.

9. Выберите первый кадр, затем на палитре слои нажмите «глазик» у первого слоя. Второй кадр – «глазик» у первого и второго слоя. Третий кадр – «глазик» у первого, второго и третьего слоя и так до последнего слоя.




10. Под каждым кадром установите выдержку 0.2 сек, а на самом последнем 1 сек. Нажимаем кнопку 

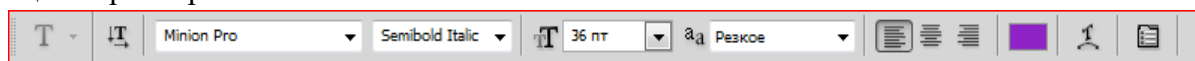
11. Сохраните в формате gif. Для этого в меню *Файл – Сохранить как Web- gif*.

Задание 2. Создание поздравительной открытки.

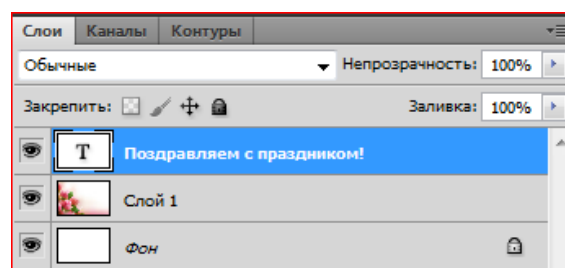
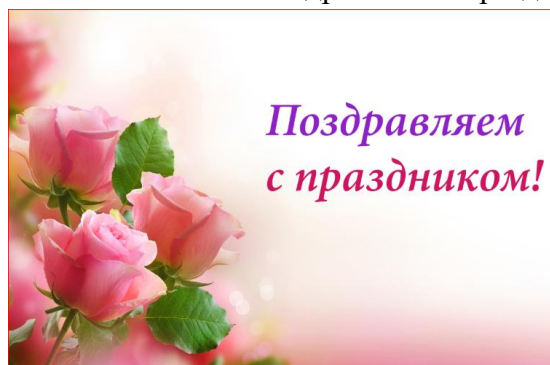
1. Создайте новый файл размером 15 см – ширина, 10 см – высота, разрешение 300 пикс/дюйм, цветовой режим RGB, содержимое фона – белый, для этого используйте пункт меню *Файл – Создать*.

2. Откройте файл «открытка.jpg» и скопируйте в новый документ. Используйте комбинацию клавиш **CTRL + T** для подгона размера изображения.

3. Инструмент  *Горизонтальный Текст*. Установите для этого инструмента следующие параметры:

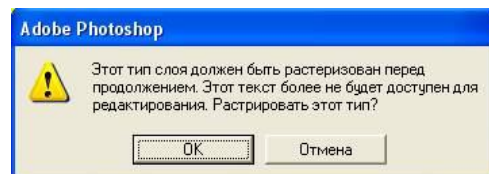


Напишите текст «Поздравляем с праздником!».



4. Продублируйте слой с текстом 11 раз. Для этого, установите курсор на слой в палитре *Слои* (он должен быть активным – выделен синем), нажмите ПКМ, и в появившемся списке доступных функций выберите «Дублировать слой».

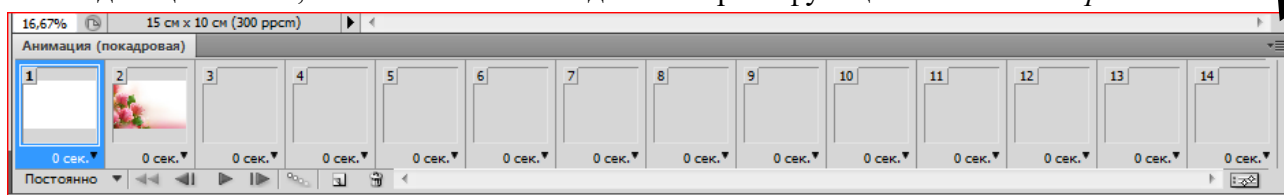
5. Отключите иконку «глазика» на всех слоях кроме первого и второго. На первом слое с текстом сотрите все буквы кроме первой «П». Для этого возьмите инструмент *Ластик*. Если программа выдаёт вам следующее предупреждение. Выберите ОК!




6. Активируйте следующий слой с текстом в палитре *Слои*. Включите на нем «глазик» и отключив «глазик» в первом слое с текстом (где стирали все буквы, кроме «П»). На новом слое с помощью инструмента «Ластик» сотрите все буквы кроме первых двух «По».

Повторите те же действия для вышележащих слоёв, пока не дойдёте до последней буквы «М».

7. Выключите (нажмите «глазик») все слои, кроме первого с фоновым изображением, и второго, с текстом «П». Теперь необходимо перейти в меню *Окно-Анимация*. В открывшемся внизу окне *Анимации* в верхнем правом углу справа есть стрелка с выпадающим меню, в этом меню необходимо выбрать функцию *Создать кадры из слоев*.



8. Выберите первый кадр, затем на палитре слои нажмите «глазик» у первого слоя. Второй кадр – «глазик» у первого и второго слоя. Третий кадр - «глазик» у первого, второго и третьего слоя и так до последнего слоя.

9. Под каждым кадром установите выдержку 0.2 сек, а на самом последнем 1 сек. Нажимаем кнопку 

10. Сохраните в формате gif. Для этого в меню *Файл – Сохранить как Web - gif*.

Контрольные вопросы:

1. Этапы создания анимации.
2. Сохранение файла.

Практическое занятие №35

Тема: Обработка фотографий в графическом редакторе.

Цели: Освоить основные приемы по обработке фотографий в графическом редакторе.

Оборудование: компьютер

Выполнение работы:

Задание 1. Замена цвета глаз

➤ Загрузите файл с карими глазами *глаза.jpg*. Создайте копию, оригинал закройте.



➤ Создайте новый слой. Находясь на этом прозрачном слое, выделите овальным выделением радужные оболочки глаз (вначале один, а потом с нажатой клавишей *Shift* – другой).

➤ Установите основной цвет, близкий к новому цвету глаз (зеленый, серый, голубой), и залейте выделение *Заливкой* (на дополнительном слое).

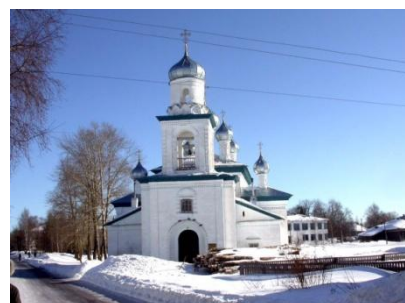
➤ В меню слоя выберите тип смешивания – *Цветность*. Для вывода на печать слои надо свести (*меню Слои – Выполнить сведение*).

Примечание. Заменить цвет глаз также можно через меню *Изображение – Коррекция – Тон/Насыщенность*. Ставится флажок у опции *Тонирование* и движками подбирается нужный цвет.

Задание 2. Изменение размеров фото. Коррекция фото

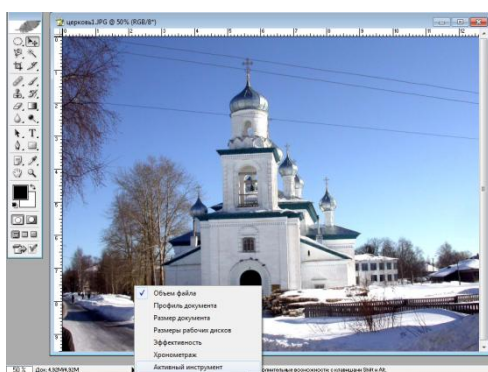
2.1 Загрузите файл *церковь1.jpg*. Создайте дубликат файла.

2.2 В строке состояния определите *Размер документа* (12,9x9,55 см).



2.3 стандартные новый например,

2.4 отправьте в



Требуется изменить размеры на для распечатки. Для этого создайте документ с нужными размерами, 15x10 см, разрешение 300пикс/дюйм.

Выделите исходное изображение и буфер обмена в новый файл, выберите в

меню *Редактирование* опцию *Свободное трансформирование* (*Ctrl+T*) – измените размеры изображения под новый файл по диагонали с нажатой клавишей *Shift*, затем для завершения нажмите клавишу *Enter*.

2.5 Уберите провода с фото инструментом *Штамп*. Образец цвета берется кликом мыши по фону с нажатой клавишей *Alt*. Затем водите мышью с нажатой ЛКМ, причем мишень будет показывать, откуда берется образец цвета.

2.6 Работа с небом: выделите небо *Волшебной палочкой*, через *Цветовой тон/Насыщенность* в файле *церковь1.jpg* измените цветовой тон и насыщенность цвета.

2.7 В завершение сведите слои (*Слои – Выполнить сведение*).

Задание 3. Обрезка и выравнивание фото

1. Откройте файл *АМИ.jpg*. Создайте дубликат файла. Закройте оригинал.

2. Требуется выпрямить объекты на фото параллельно краям: выберите инструмент *Рамка* (Обрезка). Обведите рамкой все изображение. При этом появятся маркеры на границе изображения. На панели свойств установите флажки *Удалить*, *Перспектива*. В режиме перспективы доступны перемещения угловых маркеров. Переместите правый верхний маркер так, чтобы объекты были параллельны вертикальным границам изображения. Нажмите *Enter*.

➤ Удалите надпись инструментом *Штамп*.

➤ Подберите яркость и контрастность инструментом *Уровни*.

➤ Измените, размеры изображения на 15x10 см. При этом отрезанная часть изображения совсем не исчезает. Поэтому выделите изображение *Ctrl+A*, скопируйте и вставьте сюда же. Вставка произойдет на новый слой. Старый слой удалите. Удалите также и фоновый слой.

➤ Теперь можно сделать обводку фото.

➤ Добавьте сверху надпись «АМИ имени В.И. Воронина».

Контрольные вопросы:

1. Как поменять цвет глаз на фото?
2. Как убрать с фото эффект перспективы?
3. Как изменить яркость, контрастность фото?
4. Как в PS выполняется обрезка изображения? Поворот изображения?



Практическое занятие №36.

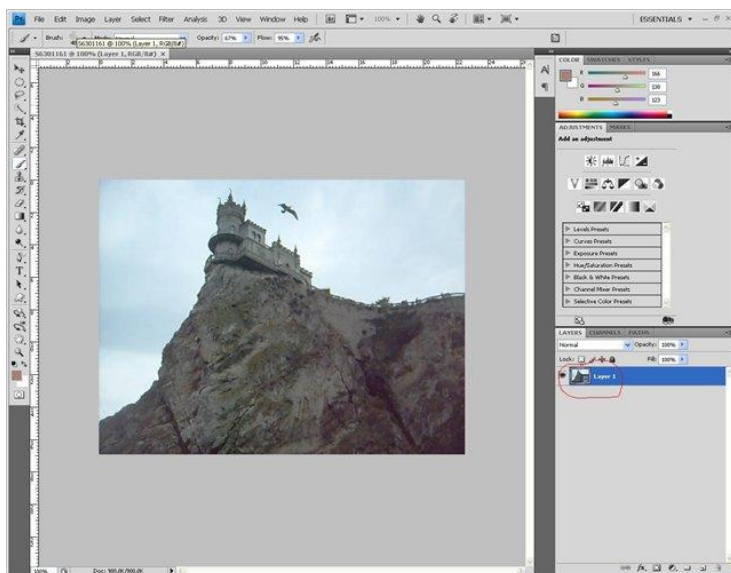
Тема: Создание и редактирование видеофайлов.

Цель: Освоить создание и редактирования видеофайлов.

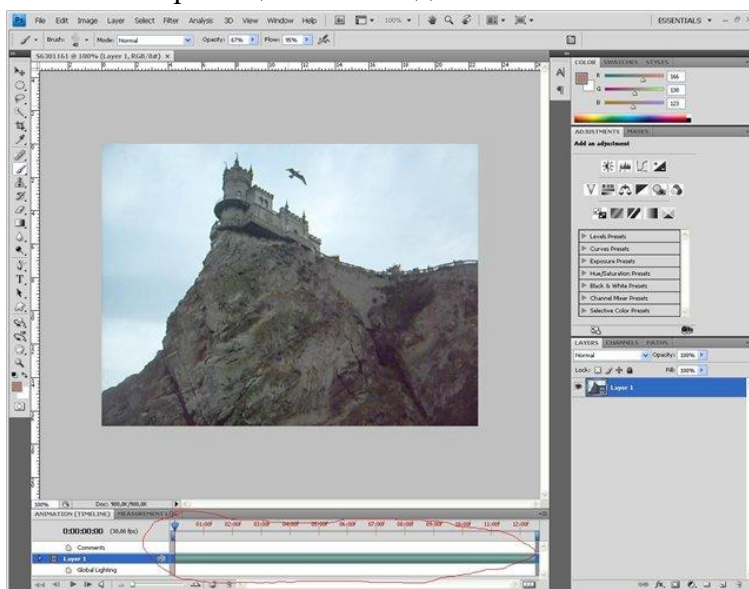
Оборудование: компьютер.

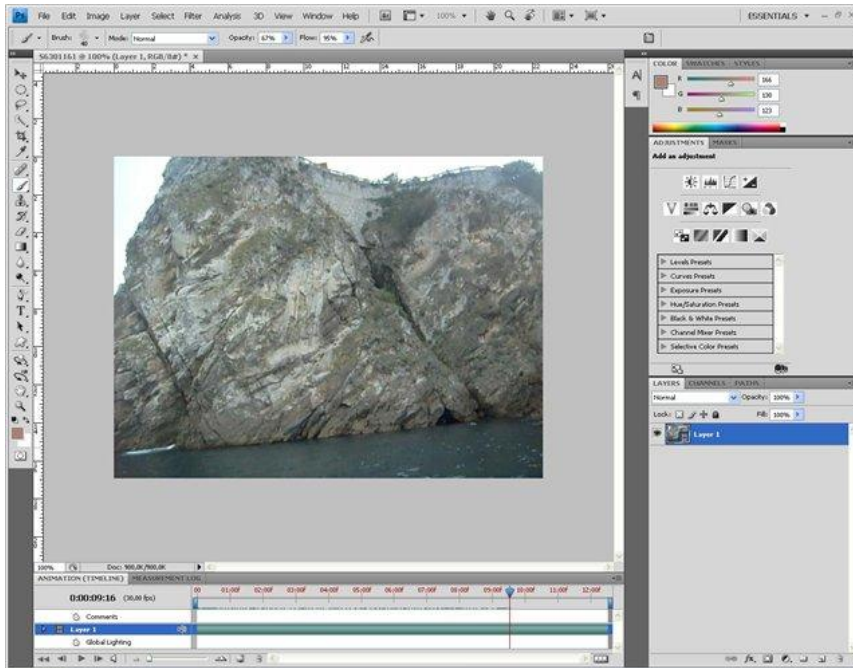
Выполнение работы:

1. File...Open...Видео файл представлен на палитре, как Layer слой, который отличается от обычного слоя своим значком. С видео слоями можно работать как с обычными слоями.



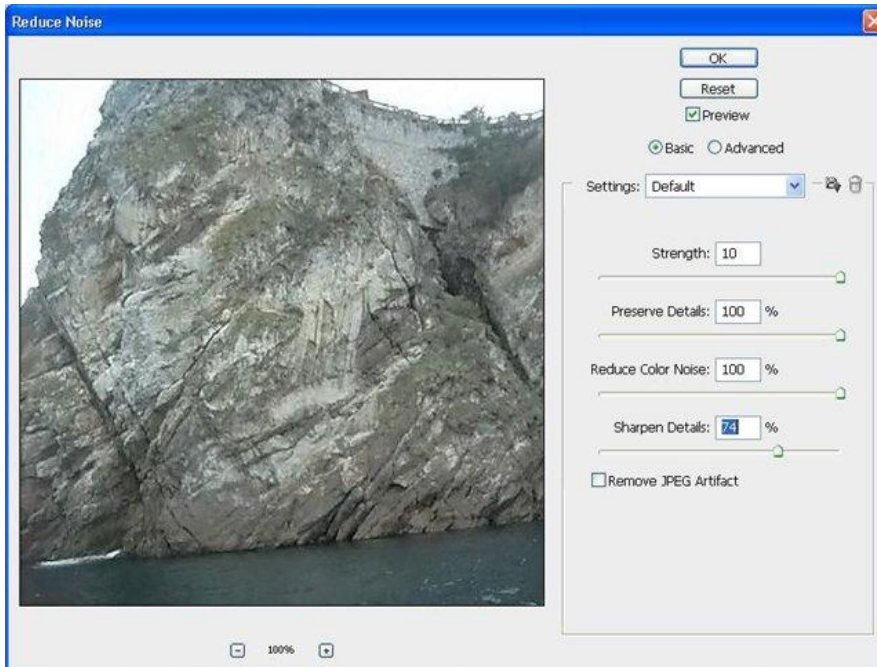
2. Чтобы увидеть не только первый, но и все кадры видео, нужно отобразить палитру Animation. Тут есть видео дорожки для добавления эффектов и ползунок, при помощи которого можно перемещаться по видео.



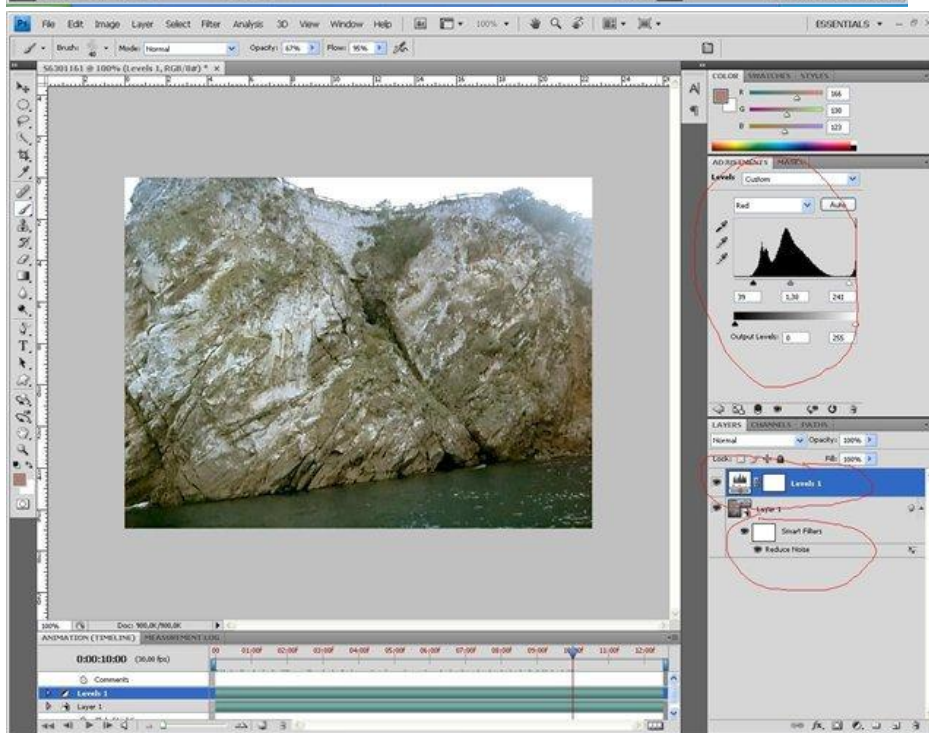
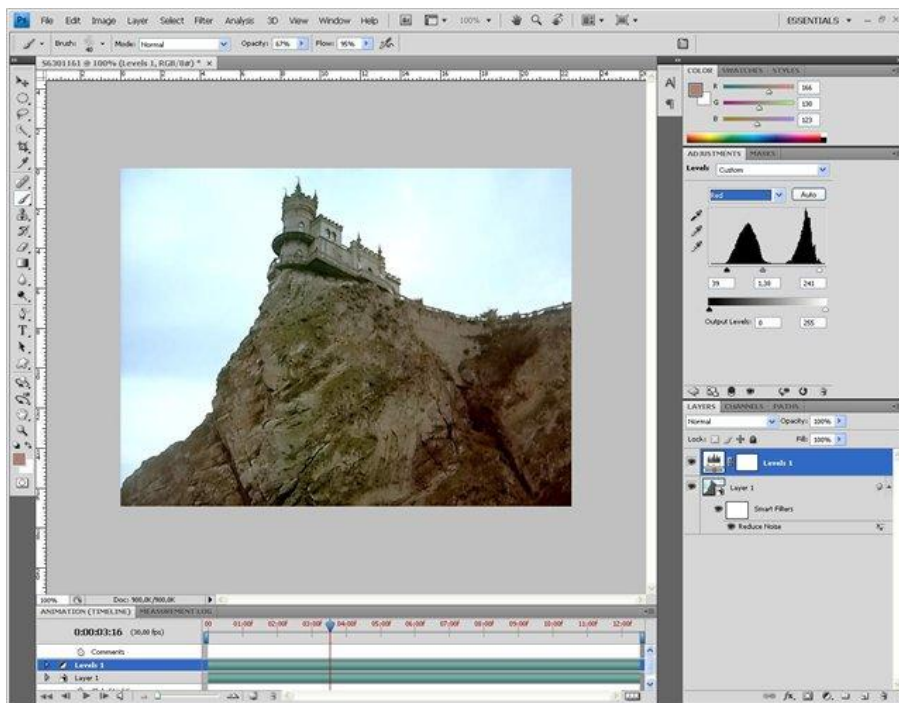


3. Обработать видео в CS4 можно покaдpовo либо редактируя клип целиком. Если нужно применить фильтр или другой эффект к одному кадpу, достаточно установить на нем ползунок и далее выполнять все привычные действия. Поскольку мы хотим выполнить обработку всего видео, нужно использовать ConvertforSmartFilters

4. Сначала уменьшим шум на видео. Filter...Noise...ReduceNoise

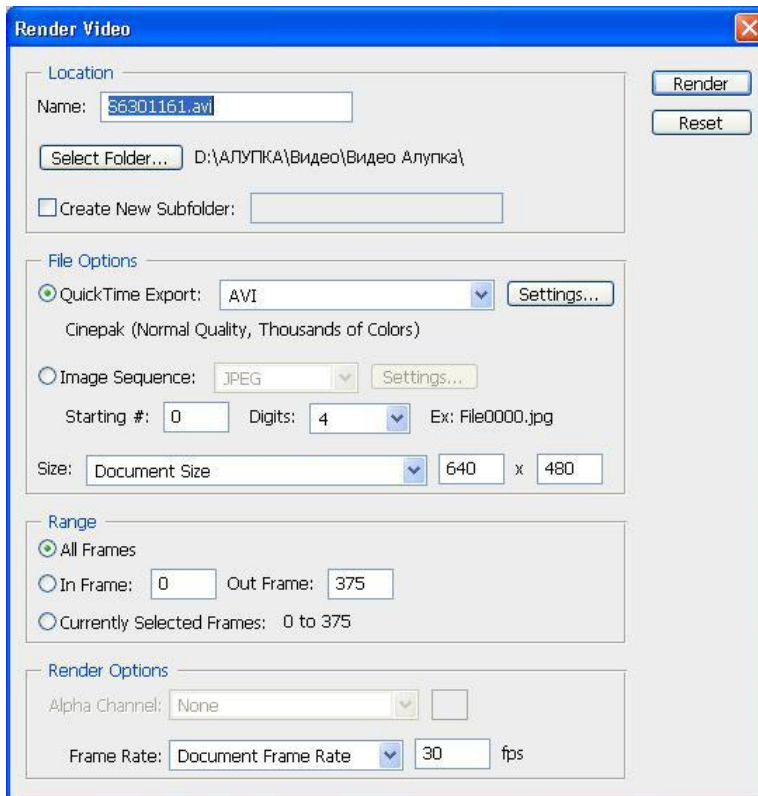


5. Теперь выполним цветокоррекцию. Для этого добавим корректирующий слой Levels1, удерживая кнопку Alt выполним коррекцию в каждом канале.



6. Переместим ползунок на палитре Animation что бы убедиться что инструменты фотошоп, применяются ко всем кадрам видео.

7. Теперь можно сохранять результат. Выполним команду File...Export...RenderVideo. Можно сохранить проект как видео файл или в виде секвенции кадров



Контрольные вопросы:

1. Способы редактирования видеофайлов.

Практическое занятие 37

Тема Методы и средства создания и сопровождения сайта (с помощью программы создания публикаций).

Цели: Освоить Методы и средства создания и сопровождения сайта (с помощью программы создания публикаций).

Задание 1.

1. Откройте программу MS Publisher. В области задач Новая публикация выбрать тип Веб-узлы и электронная почта – Веб-узлы. Просмотрите шаблоны веб-сайтов, образцы которых отображаются в правой части окна. Щелкните на выбранном шаблоне, после чего откроется окно мастера Удобный построитель веб-узлов.

2. В окне мастера Удобный построитель веб-узлов предоставляется перечень страниц определенного назначения, которые можно включить в состав веб-сайта. Выбранная страница отображается справа в диалоговом окне. Обозначив нужные страницы, щелкните ОК.

3. После этого отобразится окно Личные данные, где необходимо ввести сведения об авторе (если она ранее не вводилась).

4. Область задач Веб-узел - параметры предназначена для предоставления помощи в создании веб-сайта. Поэкспериментируйте с размещением навигационной области вертикально и горизонтально.

5. Выберите цветовую схему. Кроме предоставленных вариантов можно выбрать свою схему, щелкнув на ссылке Пользовательская цветовая схема. Создайте свою схему, просмотрите в образце насколько она удачна.

6. Щелкните на ссылке Шрифтовые схемы. Просмотрите возможные варианты и создайте свою схему, щелкнув на заголовке Стили и форматирование.

7. Используя меню Формат добавьте фон. Нажав на ссылку Дополнительные типы фона.. рассмотрите вкладки диалогового окна Способы заливки поэкспериментируйте с возможными вариантами. Добавьте звуковое сопровождение (использовать файлы с расширением .mid, .midi, .wav).

8. Сохраните сайт в своей папке под именем Практическое_занятие№34. Примечание: При работе не забывайте, что сначала веб-сайт нужно сохранять как файлы Publisher. Не следует сохранять его как веб-страницу до тех пор, пока работа не будет полностью закончена. Связано это с тем, что если файл Publisher сохранен как веб-страница, то его уже нельзя будет редактировать с помощью Publisher.

Созданный в Publisher веб-сайт может быть импортирован в Microsoft FrontPage.

9. Если на домашней странице нужно разместить кнопку, предназначенную для перехода на новую страницу, установите флажок Добавить гиперссылку на панели навигации – Далее – в диалоговом окне Добавление страницы указать число добавляемых страниц, После текущей в области Настройка выбрать переключатель Скопировать все объекты на странице и определите номер страницы с которой будет выполняться копирование объектов. Если нет необходимости включать в новую страницу элементы форматирования, то можно выбрать опцию Добавить пустые страницы или Создать текстовое поле на каждой странице.

10. Можно изменить название заголовков веб-страниц и их оформление. Для этого перейти на домашнюю страницу и щелкнув по заголовку, внести изменения, щелкнув по кнопкам с номерами страниц вы увидите, что их названия изменились на всех страницах.

Чтобы изменить оформление нужно щелкнуть по кнопке построителя (изменить параметры этой панели навигации), в области задач Применить макет выбрать крупные кнопки и фон Картотека.

11. Согласно своей теме разместите на сайте информацию, добавьте картинки, таблицы, анимационные эффекты (картинки с расширением .gif). Следите за тем, чтобы текстовые поля не накладывались на другие поля или рамки с графикой, в противном случае затрудняются команды редактирования.

12. Чтобы добавить гиперссылку: выделить объект, меню Вставка – Гиперссылка – щелкнуть на панели Связать с на значке местом в документе, щелкнуть на странице, с которой необходимо связать эту гиперссылку, ОК.

13. Чтобы создать гиперссылку на документ MS Word или MS Excel нужно сохранить его в формате .html, а затем выполнить действия, аналогичные предыдущему пункту. Создайте гиперссылку на любой документ из своей папки. Создайте гиперссылку на презентацию, предварительно сохранив файл презентации в формате Демонстрация PowerPoint.

14. Для того, чтобы просмотреть веб-страницу, нужно нажать на кнопку Предварительный просмотр веб-страницы на панели инструментов.

15. С помощью меню Сервис – Проверка макета можно проверить правильность выполнения дизайна веб-сайта. При выявлении проблем появится диалоговое окно, которое сообщит о пустых полях, тексте в области переполнения, непропорциональных изображениях и т.д.

16. Веб-сайт сохраняется в формате MS Publisher для дальнейшего редактирования, после каждого редактирования нажатием на кнопку просмотра происходит его обновление (можно также сохранять изменения). Для помещения на веб-узел сайт сохраняют в формате HTML (меню Файл – Поместить на веб-узел – указать папку и имя файла).

Практическая работа №38

Тема: Методы и средства создания и сопровождения сайта (с помощью специальных онлайн –программ).

Цель: Освоить методы и средства создания и сопровождения сайта (с помощью специальных онлайн –программ)..

Создание сайтов - составной процесс, состоящий из нескольких этапов:

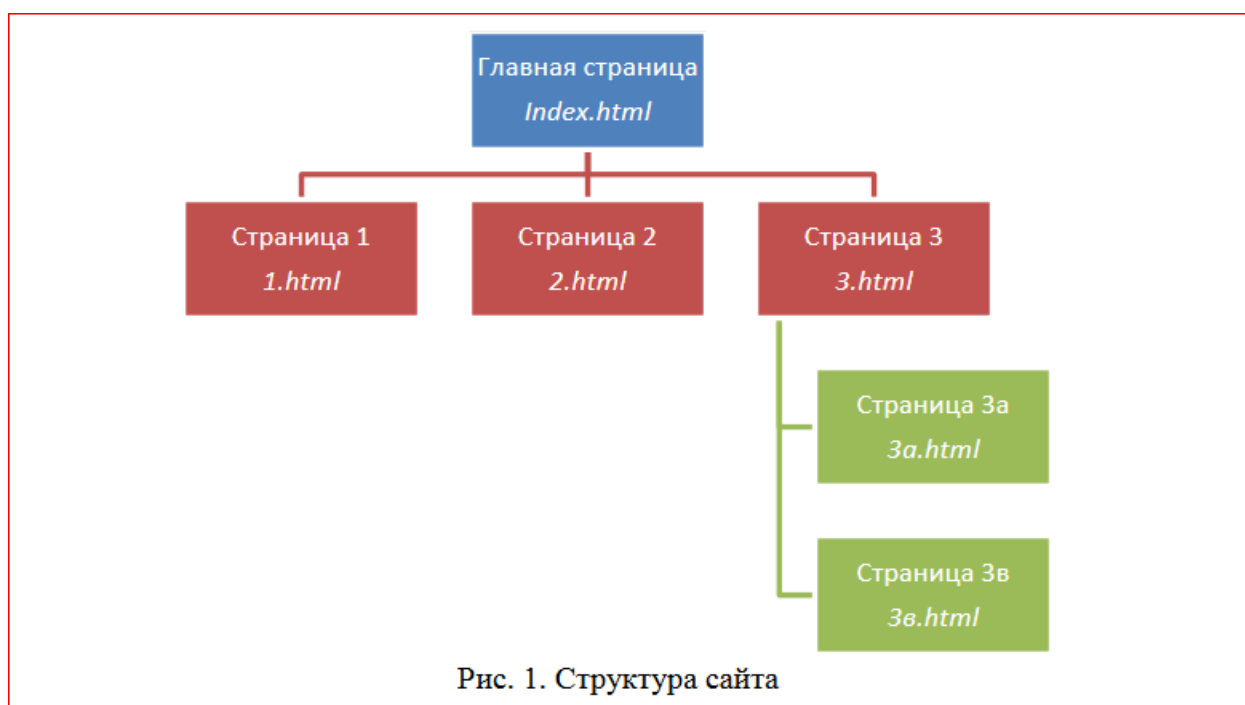


Рис. 1. Структура сайта

I. Разработка дизайна.

II. Вёрстка.

III. Программирование.

IV. Безопасность.

Сопровождение сайтов – это:

- техническая поддержка сайта;
- помощь в обновлении контента;
- внесение корректировок в работу ресурса.

Методы создания и сопровождения сайтов:

- ✓ вручную на языке HTML (в Блокноте);
- ✓ с помощью редакторов сайтов (HEFS, DreamWeaver и др.);
- ✓ с помощью Конструктора сайтов на основе готового шаблона (ucoz.ru, narod.ru и другие);
- ✓ с помощью систем управления сайтами (Joomla, 1С Битрикс и др.)

Этапы создания WEB-страницы:

I. Разработка проекта (Постановка задачи):

- ✓ Главная тема страницы.

Текстовое содержание (грамотный язык).

- ✓ Планировка размещения информации на странице (верстка).
- ✓ Графика (набор рисунков, анимаций).
- ✓ Стиль дизайна (сочетания цветов, фоны и т. п.)

II. Алгоритм заполнения страницы

III. Программирование

Программа для WEB-страницы записывается на языке HTML в виде текстовых файлов в текстовом редакторе Блокнот.

Эти файлы имеют название nazvanie.html

Задание.

1. Самостоятельно продумайте тему и содержания сайта, в котором будет выдержана структура (рис. 1): главная страница, три дополнительных страницы.
2. Выполните поиск и отбор информации для каждой из страниц сайта (заголовков, текст и изображение). Сохраните информацию в папке «Сайт».

Контрольные вопросы:

1. Что такое сайт?
2. Перечислите методы создания и сопровождения сайтов.
3. Перечислите этапы создания WEB-страницы.

Практическое занятие 39

Тема Работа с общими ресурсами в сети интернет

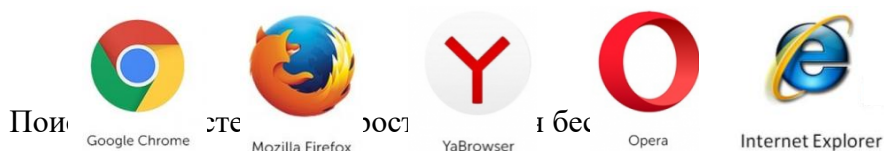
Цель: освоить приемы работы с браузерами Internet Explorer, Яндекс; исследовать и сравнить скорости работы этих браузеров; изучить: процесс поиска информации в Интернете, зная адрес страницы, на которой она расположена;

Теоретическая часть

Браузер, или веб-обозреватель - прикладное программное обеспечение для просмотра веб-страниц, содержания веб-документов, компьютерных файлов и их каталогов; управления веб-приложениями; а также для решения других задач.

Функциональные возможности браузеров постоянно расширяются и улучшаются благодаря конкуренции между их разработчиками и высоким темпом развития и внедрения информационных технологий.

Популярные браузеры:



Задание 1.

1. На Рабочем столе в папке с № группы создайте папку «Ресурсы Интернет», а в ней в программе Microsoft Excel файл «Таблица 1».

Таблица 1

Браузер	Время запуска, сек.			
	первый	второй	третий	среднее
Internet Explorer				
Яндекс				

2. Сравните скорость запуска браузеров Internet Explorer и Яндекс. Для этого засекайте время запуска браузеров с помощью секундомера и запишите время полной загрузки каждой программы при первом, втором и третьем запуске в Таблицу 1. Рассчитайте с помощью формулы среднее время запуска каждого браузера.

3. Постройте гистограмму по полученным данным.

Задание 2.

1. В папке «Ресурсы Интернет» в программе Microsoft Word создайте файл «Таблица 2».

Таблица 2

№ п/п	Адрес сайта	Назначение	Страна
1.	https://www.preslib.org.by		
2.	www.thebritishmuseum.ac.uk		
4.	www.microsoft.com		

5.	https://www.dhs.gov		
6.	https://post.kz		
7.	https://www.culture.ru		
8.	https://www.fmprc.gov.cn		

2. С помощью поисковых систем рассмотрите открывающиеся веб-страницы, определите назначение сайта и государство, в котором сделан

Практическая работа 40

Тема: Поиск информации в сети Интернет.

Цель: развить навыки использования поисковых систем, а так же научиться составлять правильно запросы поиска и использовать полученную информацию.

Оборудование: Компьютер с выходом в Интернет.

Методические указания.

Провайдер – это компания, которая предоставляет услуги интернет. Ему принадлежит определенный диапазон IP адресов, которые распределяются пользователям. К примеру, на сайте 2-ir.ru Вы можете получить полную информацию о своем интернет подключении. В нее входит название Вашего провайдера, имя компьютера, прокси, местоположение и т.д.

Если же у Вас нет возможности узнать свой IP непосредственно с помощью подобного сайта, то определить его без особого труда можно, выполнив действия: нажмите кнопку «**Пуск**» - "**Выполнить**" и в поисковой строке введите: **cmd**. После этого вам будет доступно окно с командной строкой Windows. В нем пропишите команду: **ipconfig**. Разумеется, кабель должен быть подключенным в сетевую плату.

Подождите секунду и перед Вами будет представлена информация о интернет подключении. В строке IPv4-адрес будет указан Ваш IP. Далее с помощью любого другого доступа в интернет зайдите на сайт <http://remote.12dt.com/>. В поле "Enter IP Address" введите IP адрес. Нажмите "Lookup". После анализа Вам будет доступна информация о том, к какому провайдеру привязан Ваш IP.

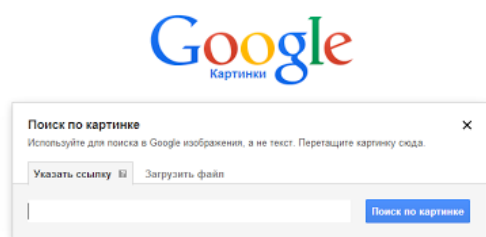
Поиск изображения в поисковой системе.

Зайдите на сайт поисковой системы **google.com** и перейдите в раздел **Картинки**, который находится в верхней части страницы.

«База» Поиск **Картинки** 



В открывшемся окне щелкните по значку фотоаппарата в правой части поисковой строки. Далее укажите ссылку на изображение, которое вы ищите.



Нажмите на кнопку «Поиск по картинке» и поисковая система предложит вам варианты найденных изображений, перейдите по одной из предложенных ссылок для того, чтобы ознакомиться с результатами поиска.

Для того, чтобы сохранить картинку с веб-страницы на своем компьютере для дальнейшего поиска информации о ней, щелкните на картинке правой кнопкой мыши и выберите пункт меню "Сохранить объект как..."

Выполнение работы:

Создайте на *Рабочем столе* документ *Word* именем **Практическая работа 3** и вставьте туда скопированные фрагменты.

Задание 1.

Определите провайдера, с помощью которого Ваш компьютер подключен к Интернету и найдите, в каком году он появился на рынке.

Ответ скопируйте в созданный файл.

Задание 2.

Выполните поиск по ключевым словам, используя любой поисковый сервис:

1. Посадка судна и её виды.
2. Марки осадок, их назначение и размещение на судне.
3. Марки осадок на судах заграничного плавания.
4. В какой стране был зарегистрирован самый первый сайт?
5. Листья, какого дерева изображены на гербе государства, которому принадлежит домен верхнего уровня **.tv**.
6. Говорят, что мало - кто из современников Эйнштейна понимали его теорию. Макс Планк, утешая Эйнштейна, говорил: "Новые теории никогда не принимаются. Они или опровергаются, или их противники...". Закончите мысль.

7. Считалось, что носить большие и красивые манжеты на рубашках у средневековых студентов значило прослыть трусом. Почему?

Ответы на вопросы скопируйте в созданный файл.

Задание 3. Поиск изображения в поисковой системе Google.

Найдите с помощью поиска Google ответ на вопрос:

В каком году была написана картина Айвазовского «Море. Коктебельская бухта»?

Скопируйте изображение в созданный файл.

Задание 4.

Составьте запросы (знак **&** означает союз «И», знак **|** означает союз «ИЛИ») в любой поисковой системе и результаты запишите в таблицу. Выделите и скопируйте таблицу в буфер обмена, вставьте в созданный файл.

Слова, входящие в запрос	Структура запроса	Количество найденных сайтов
Компьютер принтер сканер	компьютер&принтер&сканер	
	компьютер принтер сканер	
	(компьютер&принтер) сканер	

Практическое занятие 41

Тема: Поиск правовой информации в сети Интернет.

Цель: освоить поиск правовой информации в сети Интернет.

Оборудование: Компьютер с выходом в Интернет.

Порядок работы:

Задание 1. Используя базу «Консультант плюс» (<http://www.consultant.ru/online>), найдите правовые нормы, регулирующие ответственность граждан за нарушение правил использования лицензионного ПО, регулирования авторских прав на электронные источники информации.

Выделить и скопировать в буфер обмена часть информации.

Создать на *Рабочем столе* документ *Word* именем **авторские права** и вставить туда скопированные фрагменты.

Задание 2. Используя сайт www.copyright.ru найдите ответ на 1 из вопросов и скопируйте в документ *Word* именем **авторские права**.

1. Авторское (как и патентное) право
2. Предмет авторского права в применении к компьютерной информации от компьютерных преступлений
3. Компьютерные преступления, их последствия
4. «Охрана авторских прав»

Задание 3. Найдите ответы на контрольные вопросы, скопируйте в документ *Word* именем **авторские права** и предоставьте файл для проверки преподавателю.

Контрольные вопросы:

14. Какой срок действия авторского права
15. Как обозначается авторское право в документе?
16. Какими объектами авторского права являются программы ЭВМ?
17. Каким произведением является программа ЭВМ?
18. Какой минимальный размер штрафа за компьютерные преступления?
19. Что является программным средством защиты лицензионных программ от копирования?

Практическое занятие №42.

Тема: Информационная безопасность.

Цель: освоить применение информационной безопасности.

Выполнение работы:

Задание №1. В MSWord создайте таблицу. Ответьте на вопросы:

Вопрос	Ответ
Что такое компьютерный вирус?	
В чем состоит принцип работы вируса?	
Перечислите вредные действия вирусов.	

Задание №2. Запишите признаки заражения ПК вирусом.

№	Признак

--	--

Задание №3. Запишите основные способы заражения ПК.

№	Способ заражения ПК
1	
2	
3	
4	

Задание №4. Запишите меры профилактики заражения ПК вирусом:

№	Способ профилактики
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Контрольные вопросы:

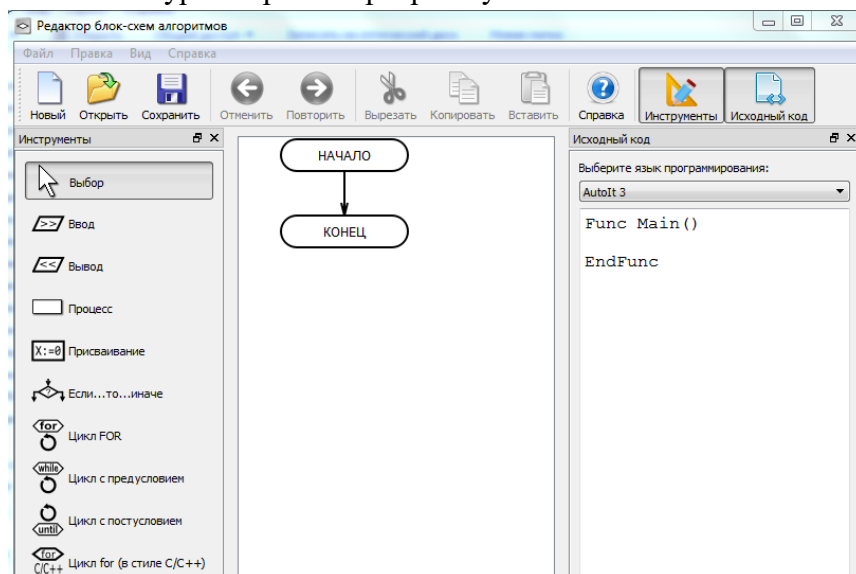
1. Защита информации – это..
2. От чего зависит информационная безопасность?
3. Основные составляющие информационной безопасности:
4. Вирус – это...

Практическое занятие №43

Тема: Решение алгоритмических задач.

Выполнение работы:

В папке 1 курс откройте программу Afce-



Каждое задание сохраните в папку с именем группы на Рабочем столе.

Задание 1. Составьте блок-схему алгоритма

$$y = \begin{cases} x^2 & \text{при } x \leq 0; \\ \sqrt{x} & \text{при } x > 0. \end{cases}$$

Задание 2.

Составьте блок-схему алгоритма решения задачи: в школу танцев принимаются юноши и девушки, имеющие рост не ниже 168 см и не выше 178 см. Их вес должен соотноситься с ростом по формуле: значение веса < значение роста — 115. Определить, будет ли поступающий принят в школу.

Решение.

Дано: R — рост претендента;

V — вес претендента.

Найти: принят ли претендент в школу.

Математическая модель:

Претендент принят, если $168 < R < 178$ и $V < R' - 115$. Претендент не принят в остальных случаях.

Изобразим графически значение роста претендента:



Задание 3. Составьте блок-схему алгоритма вычисления суммы всех двузначных нечетных чисел.

Контрольные вопросы:

1. Линейный алгоритм – это:
2. Какой тип алгоритмической структуры необходимо применить, если последовательность команд выполняется или не выполняется в зависимости от условия?
3. Форма организации действий, при которой один и тот же блок выполняется несколько раз, называется ...
4. Овал — графический объект, используемый в блок-схеме для записи:

Практическое занятие 44

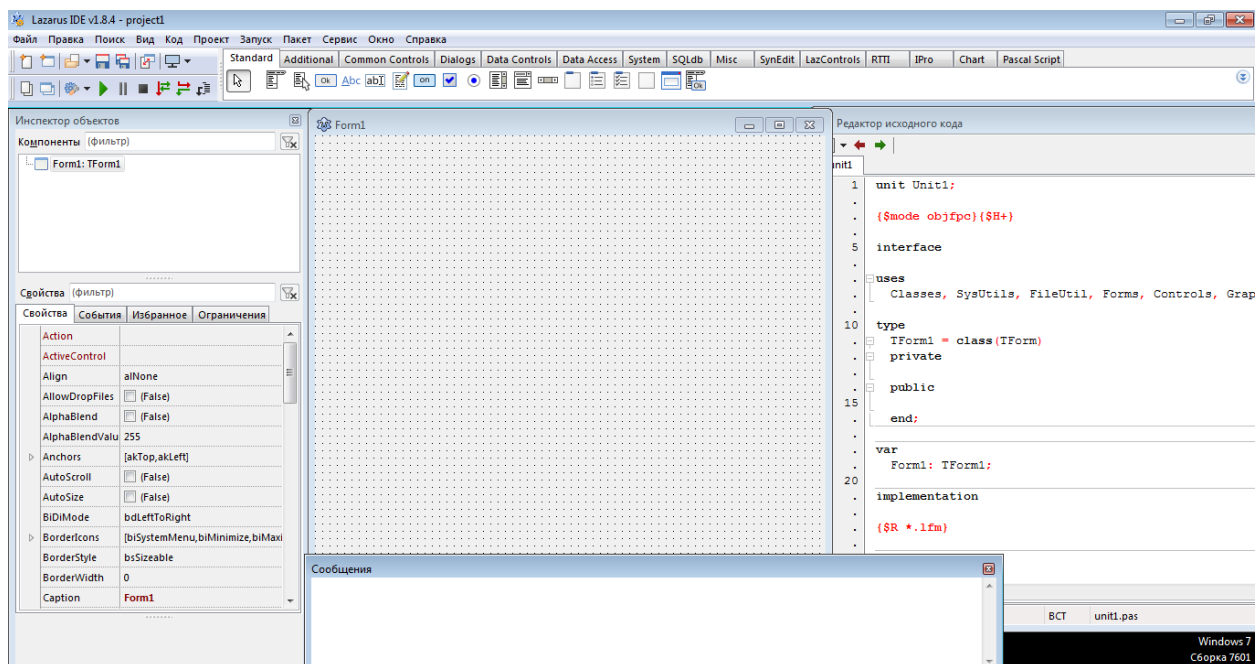
Тема: Создание программ, использующих линейные алгоритмы.

Цель: освоить создание программ, использующих линейные алгоритмы.

Оборудование: компьютер

Выполнение работы:

Откройте программу LAZARUS – ПУСК – LAZARUS.



Задание 1.

1. Измените заголовок окна формы с **Form1** на «Первая программа», используя свойство **Caption**.

2. Измените цвет формы на **clAqua**, используя свойство **Color**.

3. Разместите в центре формы компонент **Label1**. Задайте: надпись метки - СВЕТОФОР, цвет метки - серый. Измените свойство **Font**: шрифт - TimesNewRoman, начертание - жирный, размер - 16.

4. Расположите на форме компоненты **Panel1**, **Panel2**, **Panel3**, для которых поочередно задать свойство **Caption** пустым.

5. Расположите на форме три командные кнопки **Button1**, **Button2**, **Button3**. Задайте надписи на этих кнопках «Красный», «Желтый», «Зеленый». В результате должна получиться форма.

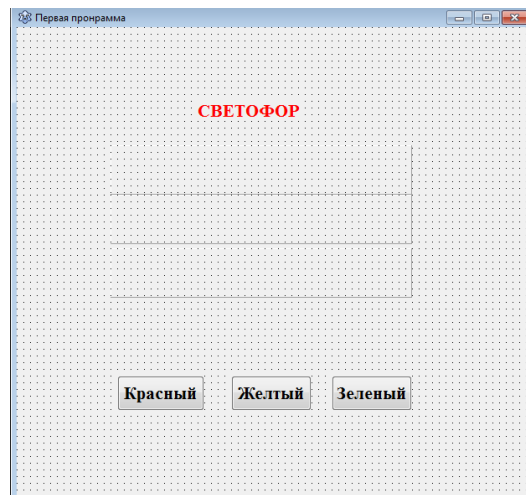
Задание 7. Для изменения цвета компоненты **Panel1** на красный, необходимо выполнить следующую процедуру:

```
Procedure TForm1.Button1Click (Sender:TObject);
```

```
Begin
```

```
Panel1.Color := clRed;
```

```
Panel2.Color := clWhite;
```



Panel3.Color := clWhite;

Задание 8. Создайте событие и реакцию на событие для командной кнопки **Button2** цвет компоненты **Panel2** будет меняться на желтый, а цвет компонент **Panel1** и **Panel3** будет меняться на белый. Если вы не знаете, как записать название цвета, посмотрите возможные цвета свойства Color в *Инспекторе Объектов*.

Задание 9. Создайте событие и реакцию на событие для командной кнопки **Button3**: цвет компоненты **Panel3** будет меняться на зеленый, а цвет компонент **Panel1** и **Panel2** будет меняться на белый.

Задание 10. На Рабочем столе создать папку с номером вашей группы (в скобках указать номер подгруппы). В папке с номером группы создать папку с именем *Первая программа*.

Задание 11. Сохранить свою программу в папке *Первая программа*.

Задание 12. Добавьте появление на компоненте **Panel1** при нажатии на командную кнопку **Button1** информации «СТОЙТЕ», цвет - белый, начертание - жирный, размер шрифта - 14.

Для этого необходимо в имеющуюся процедуру добавить следующие действия:

```
Procedure TForm1.Button1Click (Sender :TObject);
```

```
Begin
```

```
Panel1.Color:=clRed;
```

```
Panel2.Color:=clWhite;
```

```
Panel3.Color:=clWhite;
```

```
Panel1.Caption:='СТОЙТЕ';
```

(заданиенапанелинадписи]

```
Panel1.Font.Color:=clWhite;
```

{заданиецветашрифта}

```
Panel1.Font.Size:=12;
```

{заданиеразмерашрифта}

```
End;
```

Задание 13. Добавьте появление на компоненте **Panel2** при нажатии на командную кнопку **Button2** информации «ВНИМАНИЕ», цвет - белый, начертание — жирный, размер шрифта - 14.

Задание 14. Добавить появление на компоненте **Panel3** при нажатии на командную кнопку **Button3** информации «ИДИТЕ», цвет - белый, начертание - жирный, размер шрифта – 14.-

Задание 15. Сохраните изменения в программе и запустите ее на исполнение.

Задание 16. На форме добавьте командную кнопку **Button4**. Задайте для нее надпись «Автор». При нажатии на кнопку должно выводиться сообщение об авторе программы. Для реализации данного задания задайте для нее реакцию на событие.

```
Procedure TForm1.Button4Click(Sender :TObject);
```

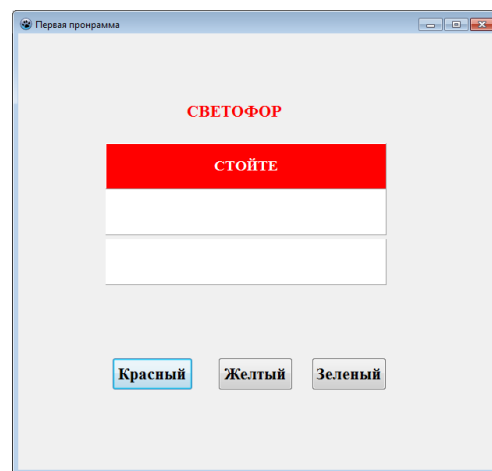
```
begin
```

```
ShowMessage(Программа разработана Ивановым С.);
```

```
end;
```

Контрольные вопросы:

1. Этапы создания приложения.
2. Сохранение и отладка программы.



Практическое занятие №45.

Тема: Создание программ, использующих алгоритмы ветвления.

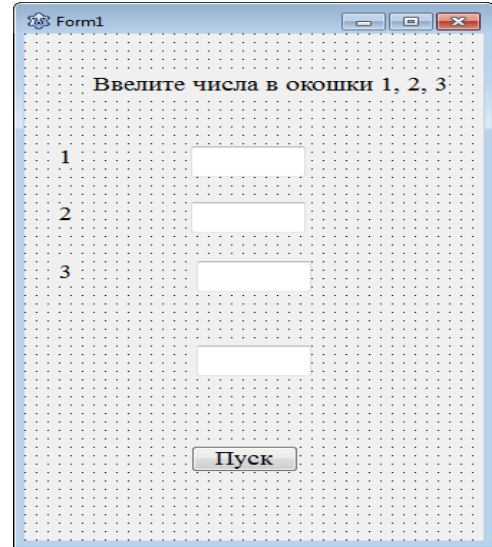
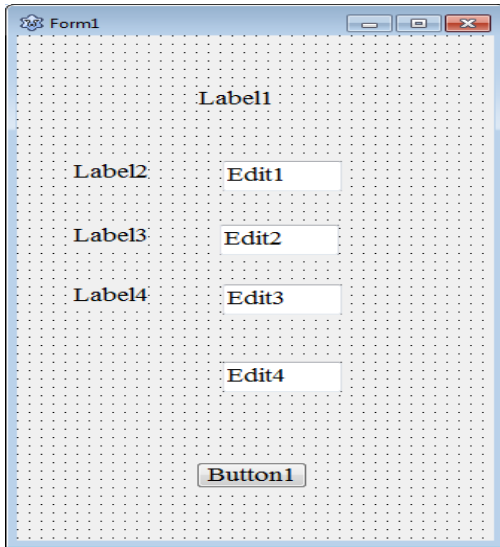
Цель: освоить создание программ, использующих алгоритмы ветвления.

Оборудование : компьютер:

Выполнение работы:

Задание 1. Создайте новый проект «Поиск максимального значения».

1. Разместите на форме четыре метки Label, для вывода поясняющих надписей, четыре текстовых поля Edit и одну командную кнопку Button1.



1. Выделите объект *Button1*, который подписан как «Пуск», перейдите в окно редактора кода и пропишите следующий код:

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
var
  A, B, C, max: integer;
begin
  A:=StrToInt(Edit1.Text);
  B:=StrToInt(Edit2.Text);
  C:=StrToInt(Edit3.Text);
  if A>=B then max:=A else max:=B;
  if C>max then max:=C;
  Edit4.Text :=IntToStr(max);
end;
```

2. Сохраните проект в папке на Рабочем столе. Запустите проект на исполнение.

Контрольные вопросы:

1. Какой файл необходимо открыть, для того, чтобы продолжить писать код в приложении?

2. Полная форма записи условного оператора.

Практическое занятие №46.

Тема: Создание программ, использующих разные виды циклов

Цель: освоить создание программ, использующих разные виды циклов

Оборудование: компьютер

Выполнение работы:

Задание 1. Создайте новый проект «Таблица умножения».

1. Разместите на форме *Мемо-поле* и одну кнопку *Button1* «Вывод».

2. Выделите объект *Button1*, который подписан как «Вывод», перейдите в окно редактора кода и пропишите следующий код:

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
```

```
var i, j: Integer;
```

```
begin
```

```
  Memo1.Lines.Clear;
```

```
  for i := 1 to 9 do
```

```
    for j := 1 to 9 do
```

```
      Memo1.Lines.Add(IntToStr(i)+' x '+IntToStr(j)+'
```

=

```
      '+IntToStr(i*j));
```

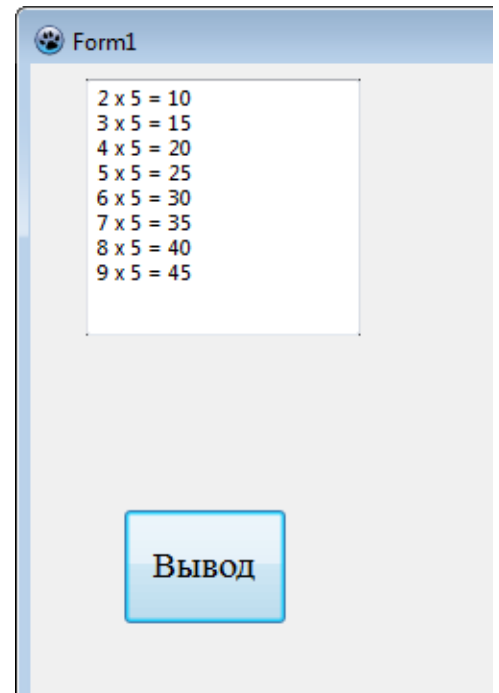
```
    end;
```

3. Сохраните проект в папке на Рабочем столе.

Запустите проект на исполнение.

Контрольные вопросы:

1. Виды циклов.
2. Оператор цикла.



Практическое занятие №47.

Тема: Создание программ с использованием разных видов подпрограмм (процедуры).

Цель: освоить создание программ с использованием разных видов подпрограмм,

Оборудование: компьютер

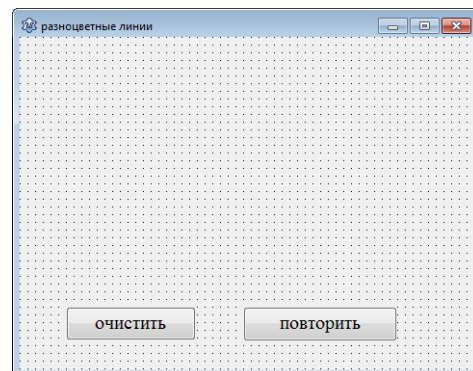
Выполнение работы:

Задание 1. Создайте новый проект «Разноцветные линии». По щелчку кнопки *Повторить* на форме будут рисоваться разноцветные линии, а по щелчку кнопки *Очистить*, форма будет очищена.

1. Разместите на форме:
две кнопки Button1 и Button2 (вкладка Standard)

2. Выделите объект Form1, затем в Инспекторе объектов – Событие – OnPaint, перейдите в окно редактора кода и пропишите следующий код:

```
procedure TForm1.FormPaint(Sender: TObject);  
  var i: Integer;  
  begin  
    Randomize;  
    for i := 0 to 100 do ;  
      Canvas.Pen.Color:= RGBtoColor(Random (255),Random (255), Random (255));  
      Canvas.LineTo(Random(ClientWidth), Random(ClientHeight));  
    end;
```



2. Выделите объект Button1, который подписан как «Очистить», перейдите в окно редактора кода и пропишите следующий код:

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);  
  begin  
    Canvas.brush.Color:= cldefault;  
    Canvas.FillRect(0,0,500,300);  
  end;
```

1. Выделите объект Button2, который подписан как «повторить», перейдите в окно редактора кода и пропишите код, который задан для Form1.

2. Сохраните проект в папке на Рабочем столе. Запустите проект на исполнение.

3. Измените параметры для очистки всей формы.

Контрольные вопросы:

Практическое занятие №48.

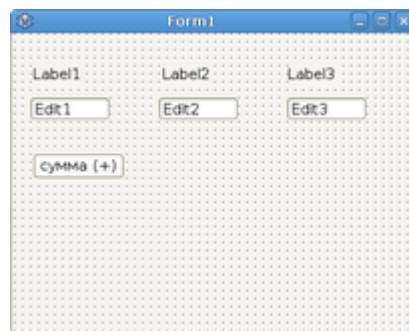
Тема: Создание программ с использованием разных видов подпрограмм (функции).

Цель: освоить создание программ с использованием разных видов подпрограмм,

Задание № 1.

1) Разместите на форме:

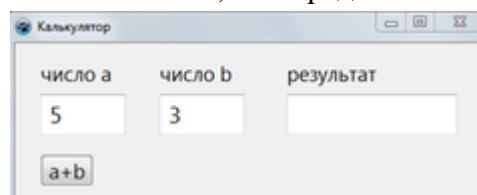
- три текстовых поля Edit1, Edit2 для ввода числовых данных и Edit3 для вывода;
- надписи Label1, Label2 и Label3 для обозначения имен текстовых полей;
- кнопку Button1 для создания событийной процедуры сложения.



2) С помощью свойства Text измените надпись на кнопке $a+b$, ОЧИСТИТЕ текстовые поля и измените надписи Label на число a, число b и результат.

3) Измените надпись на Форме. В строке заголовка выведите текст **Калькулятор**.

4) Запустите проект. Введите в левое текстовое поле число 5, а в среднее число 3. Щелкните по кнопке Сумма. Ничего не произошло, так как для кнопки не было написано никакой процедуры. Остановите проект.



5) Двойной щелчок мышью по кнопке Сумма вызывает окно Unit1 (Программный код) с пустой заготовкой событийной процедуры.

6) Введите в Программный код оператор

Edit3.Text:=FloatToStr(StrtoFloat(Edit1.Text)+ StrtoFloat(Edit2.Text));

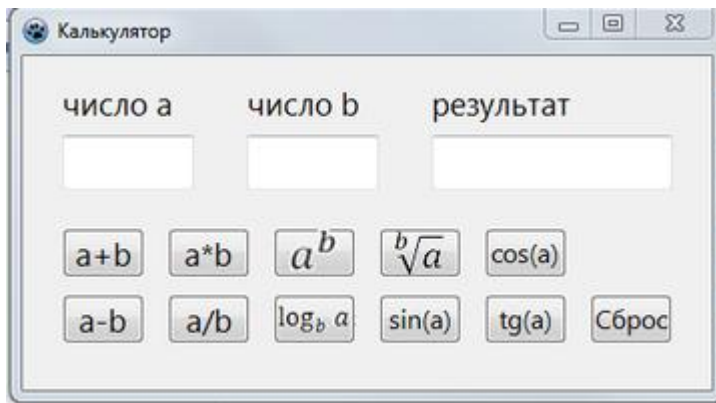
Преобразование строк	
StrtoFloat(s)	преобразует символы из строки s в вещественное число
StrtoInt(s)	преобразует символы из строки s в целое число

7) Запустите проект. Введите любые два числа и проверьте, что получится

8) Поместите на форму и запрограммируйте остальные 3 кнопки (разность, произведение, частное).

- В языках программирования умножение обозначается звездочкой *, а деление – косой чертой /.

Предусмотрите запрет деления на нуль, в поле Edit3 в этом случае должна появиться соответствующая надпись



Практическое занятие 49.

Тема: Изучение графических возможностей среды программирования

Цель: освоить примените графических возможностей среды программирования.

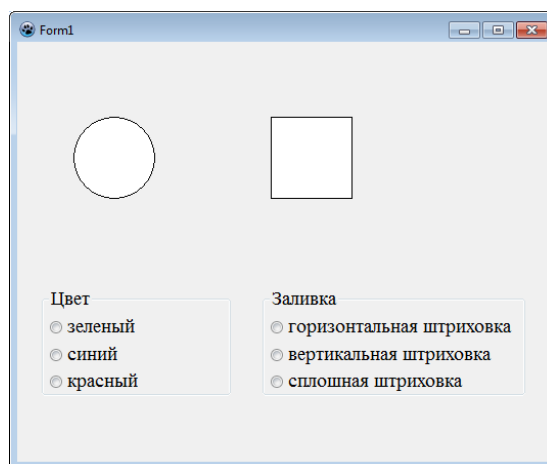
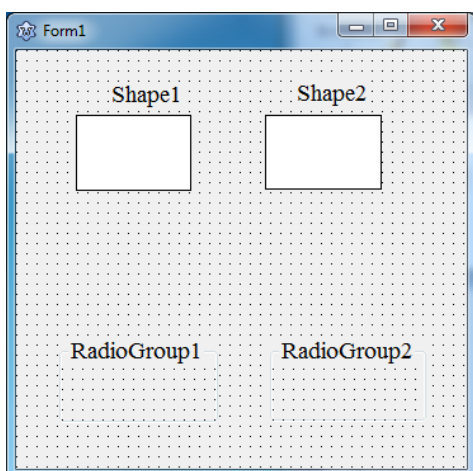
Оборудование: Компьютер

Выполнение работы:

Задание 1. Создайте новый проект «**Фигуры**». При выборе цвета, первая фигура должна закраситься одним из трех цветов. При выборе заливки ко второй фигуре, будет применяться различная штриховка.

1. Разместите на форме:

- ✓ две фигуры Shape1 и Shape2 (вкладка Additional)
- ✓ двекнопки RadioGroup1 и RadioGroup2 (вкладка Standard)



Объект	Shape1	Shape2	RadioGroup1	RadioGroup1
Свойство	Shape	Shape	Items	Items
Значение	stCircle	stSquare	Зеленый, синий, красный	Горизонтальная штриховка, Вертикальная штриховка, Сплошная штриховка

2. Выделите объект Shape1, затем в Инспекторе объектов – Событие – OnMouseDown, перейдите в окно редактора кода и пропишите следующий код:

```
procedure TForm1.Shape1MouseDown(Sender: TObject;Button: TMouseButton);
begin
    if radiogroup1.ItemIndex = 0 then shape1.brush.Color:=clgreen;
    if radiogroup1.ItemIndex = 1 then shape1.brush.Color:=clblue;
    if radiogroup1.ItemIndex = 2 then shape1.brush.Color:=clred ;
end;
```

3. Аналогично пропишите код для Shape2.

```
procedure TForm1.Shape2MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton);
begin
    if radiogroup1.ItemIndex = 0 then shape2.brush.Color:=clgreen;
    if radiogroup1.ItemIndex = 1 then shape2.brush.Color:=clblue;
    if radiogroup1.ItemIndex = 2 then shape2.brush.Color:=clred;
```

```

if radiogroup2.ItemIndex = 0 then shape2.brush.style:=bshorizontal;
if radiogroup2.ItemIndex = 1 then shape2.brush.style:=bsvertical;
if radiogroup2.ItemIndex = 2 then shape2.brush.style:=bssolid;

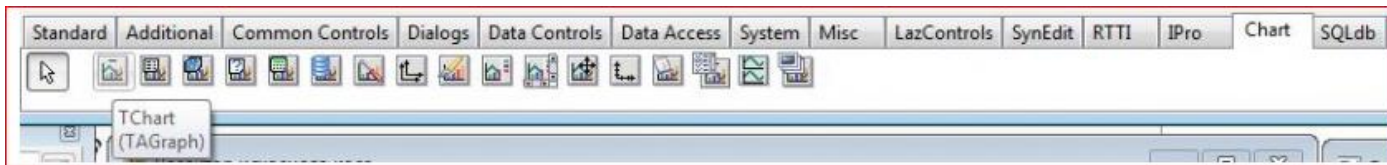
```

end;

3. Сохраните проект в папке на Рабочем столе. Запустите проект на исполнение.

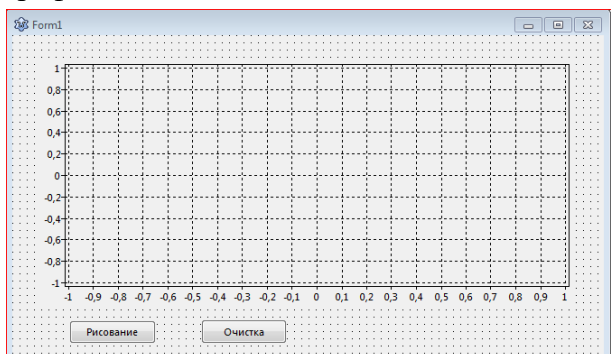
Задание 2. Построение графика по заданным данным .

Нарисуем график по заданной функции, имеющей в аргументе случайную величину и потому обновляющей значения по нажатию кнопки. Создаем объект типа TChart и размещаем его на форме.

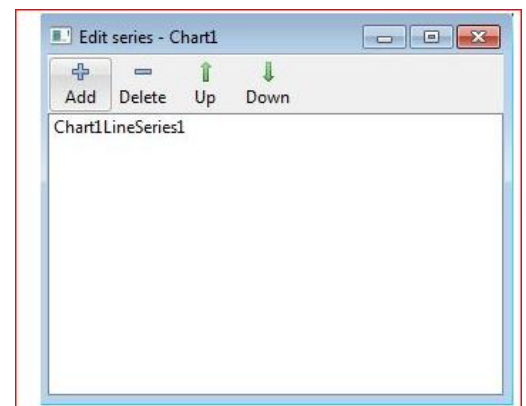


Добавляем к его коллекции данных (Series) (см. свойства TChart) объект типа TLineSeries (график).

Добавляем на форме две кнопки, для рисования и очистки графика.



Далее



прописываем код нажатия кнопок.

```

procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
var i: longint;
begin
  randomize;
  Chart1LineSeries1.Clear();
  for i:=1 to 100 do
    Chart1LineSeries1.AddXY(i*0.1,sin(random(4)*i*0.1));
end;
procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);
begin
  Chart1LineSeries1.Clear();
end;

```

Практическое занятие №50.

Тема: Решение задач средствами среды программирования.

Цель: закрепить знания с помощью решения задач в среде программирования.

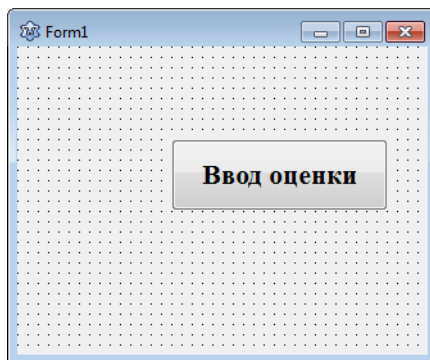
Оборудование: компьютер.

Выполнение работы:

Задание 1. Проект «Среднее арифметическое введенных чисел»

Подсчитать и вывести на форму среднюю оценку по 5 предметам, заданным произвольно с помощью диалоговых окон ввода – вывода.

1. Поместить на форму – кнопку *Button1* для запуска приложения – **Ввод оценки**.



2. Создать реализующую ввод оценок *InputBox* и выполняющую *MessageDlg* специальную

событийную процедуру, по 5 предметам функцией вывод результата функцией панель сообщений.

3. Программный код для кнопки **Ввод оценки**.

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
var
  a, b, c, d, e, f : Integer;
begin
  a:= StrToInt(InputBox ('Введи оценку по истории', ' Ввод оценки','0'));
  b:=StrToInt (InputBox('Введи оценку по химии', 'Ввод оценки','0'));
  c:=StrToInt (InputBox('Введи оценку по информатике', ' Ввод оценки ','0')) ;
  d:=StrToInt (InputBox('Введи оценку по физике', 'Ввод оценки ','0')) ;
  e:=StrToInt (InputBox('Введи оценку по математике', 'Ввод оценки ','0')) ;
  f:= (a+b+c+d+e)div 5 ;
  MessageDlg('Средняя оценка по предметам ' + IntToStr(f), mtInformation,[mbOK],0) ;
end;
```

4. Сохраните проект в папке на Рабочем столе. Запустите проект на исполнение.

Задание 2. В проекте «Среднее арифметическое введенных чисел» измените вывод оценки. Это должно быть не целое число. Например, 3,5.

Контрольные вопросы:

1. Функция, которая позволяет преобразовывать символьную переменную в вещественную переменную.
2. В каком разделе описывается переменная, для обращения к ней?
3. Какие виды переменных есть в среде разработки Lazarus

Практическое занятие 51

Тема: Интерфейс графической среды компьютерного черчения.

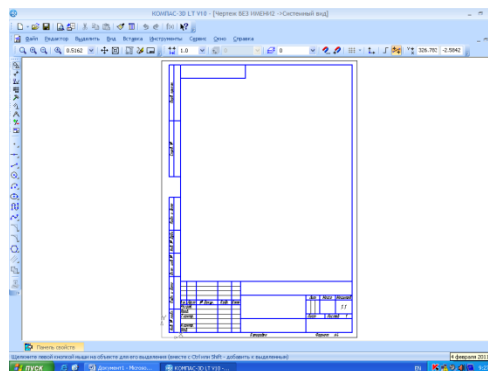
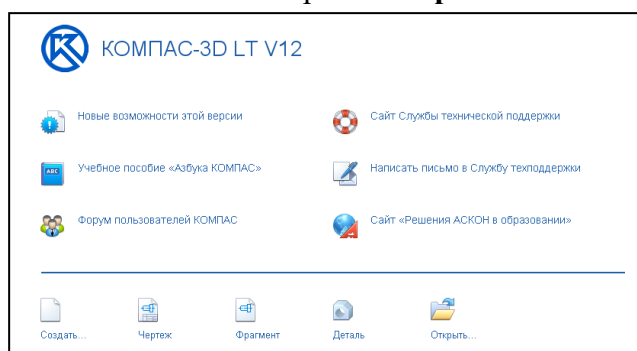
Цель: освоить графический интерфейс программы КОМПАС – 3D–LT,

Оборудование: компьютер

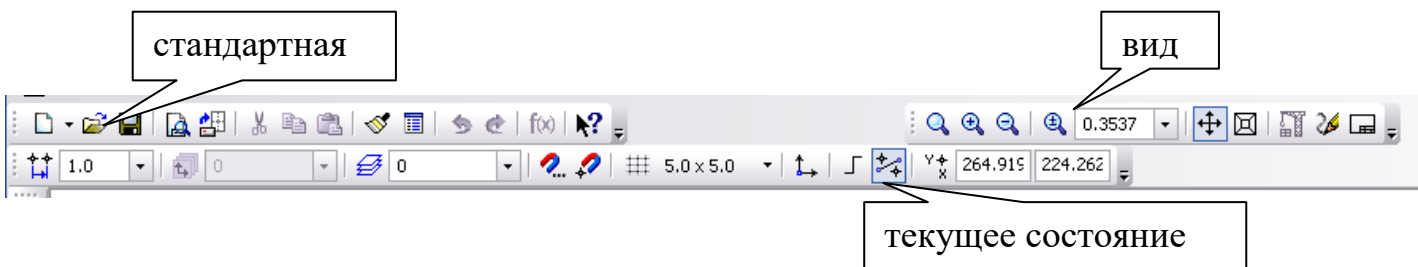
Краткие теоретические сведения:

КОМПАС-ГРАФИК – это векторный графический редактор для построения чертежей на плоскости.

Запуск приложения можно выполнить из меню **Пуск - Все программы – АСКОН - КОМПАС – 3D–LT**. Выберите – **Чертёж**.



Панели окна программы Компас 3D - LT



Компактная панель инструментов (геометрия, размеры, редактирование, параметризация, измерения (2D), выделение, ассоциативные виды).

Задание 1. Построение незамкнутых контуров по координатам.

Создайте чертеж **Файл – Создать – Чертеж**.



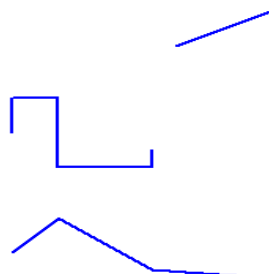
Геометрия – Отрезок. В панели **Свойств** введите координаты отрезка. Первая точка (**ALT + 1**), не перемещая, больше мыши, наберите на клавиатуре значение координаты **X1**. Затем нажмите клавишу **ТАВ** и наберите значение координаты **Y1**.

Зафиксируйте значения первой точки отрезка нажатием клавиши **Enter**. Таким же образом назначьте координаты второй точки отрезка (**ALT + 2**). После нажатия **Enter** на чертеже появится изображение.

Построить отрезок (110, 220) и (150, 240)

Построить ломаную по координатам: (40, 170); (40, 190); (60, 190); (60,150); (100,150); (100,160); (150, 160).

Построить ломаную по координатам (40, 100); (60, 120); (100, 90); (150, 85).



Задание 2. Построение отрезков и выполнение надписи, заполнение основной надписи по образцу(ориентация листа - горизонтальная, формат А3).

Осевая (50; 160); (200; 160)

Штриховая (50; 140); (200; 140)

Утолщенная (50; 120) (200; 120)

Осевая основная (50; 100) (200; 100)

Штриховая основная (50;80) (200;80)



					<i>Прак</i>			
					<i>Линии</i>			
<i>Изм.</i>	<i>Лист</i>	<i>№ докум.</i>	<i>Подп.</i>	<i>Дата</i>		<i>Лист</i>	<i>Листов</i>	<i>1:1</i>
<i>Разраб.</i>	<i>Иванов И. И.</i>					<i>Лист</i>	<i>Листов</i>	<i>1</i>
<i>Проб.</i>	<i>Денидова Л. М.</i>					<i>АМИ им. В. И. Воронина</i>		
<i>Т.контр.</i>								
<i>Н.контр.</i>								
<i>Утв.</i>								

Копировать *Формат А3*

Контрольные вопросы:

1. Для чего используется система КОМПАС 3D LT?
2. Как осуществляется запуск системы?
3. Из каких основных элементов состоит окно КОМПАС 3D LT?
4. Как задаются координаты начала и конца отрезка?
5. Как заполняется штамп основной надписи?

Практическое занятие 52

Тема: Локальная система координат. Построение графических примитивов по их координатам.

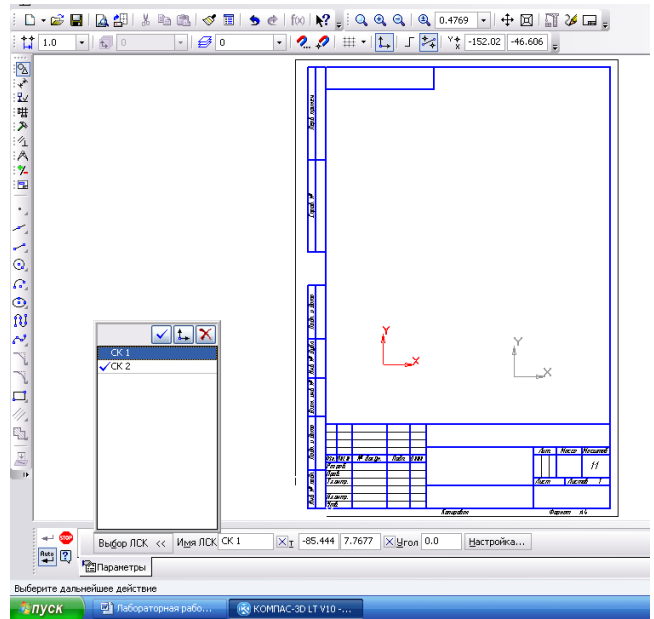
Цель: освоить приемы построения локальной системы координат и графических примитивов.

Оборудование: компьютер

Краткие теоретические сведения:

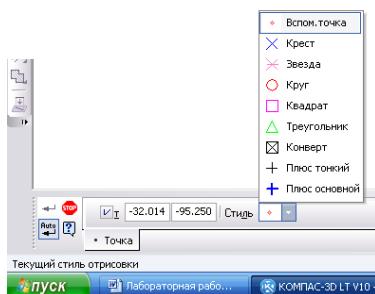
В КОМПАС - ГРАФИК начало координат находится в левом нижнем углу формата. При создании фрагмента начало системы координат отображается в центре окна.

Использование системы координат по умолчанию не всегда приемлемо. На практике бывает более удобно отмерять расстояние от какой-то точки на детали, а иногда и под некоторым углом. В этом случае целесообразно поместить в эту точку начало системы координат, которая называется локальной (ЛКС). При этом все координаты будут рассчитываться, и отображаться именно в этой текущей системе. Количество ЛКС на чертеже не ограничено, причем каждой можно присвоить свое уникальное имя. Когда надобность в ЛКС отпадет, ее можно удалить с чертежа.

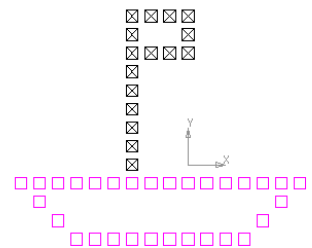


Выполнение работы:

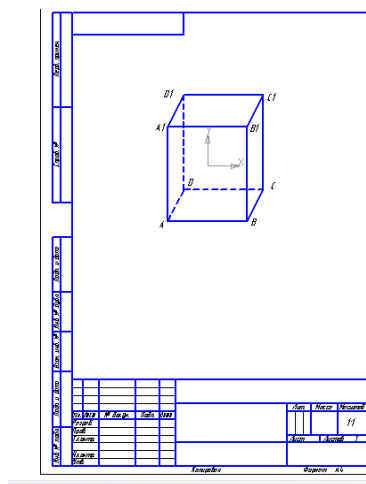
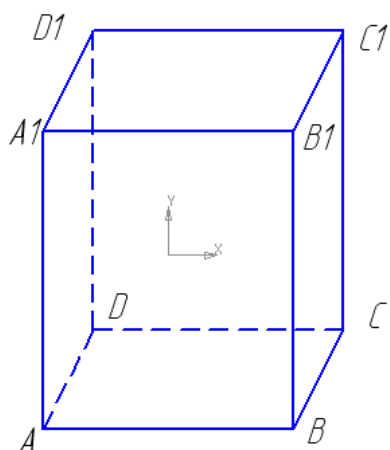
Задание 1. Создайте фрагмент **Файл – Создать - Фрагмент**. Выполните построение точек по образцу. Сохраните документ в своей папке на *Рабочем столе*: **Файл - Сохранить как - фрагмент1.frw**.



Задание 2. Расположите новую ЛКС примерно в центре листа чертежа формата А4, вертикальная ориентация. Выполните построение

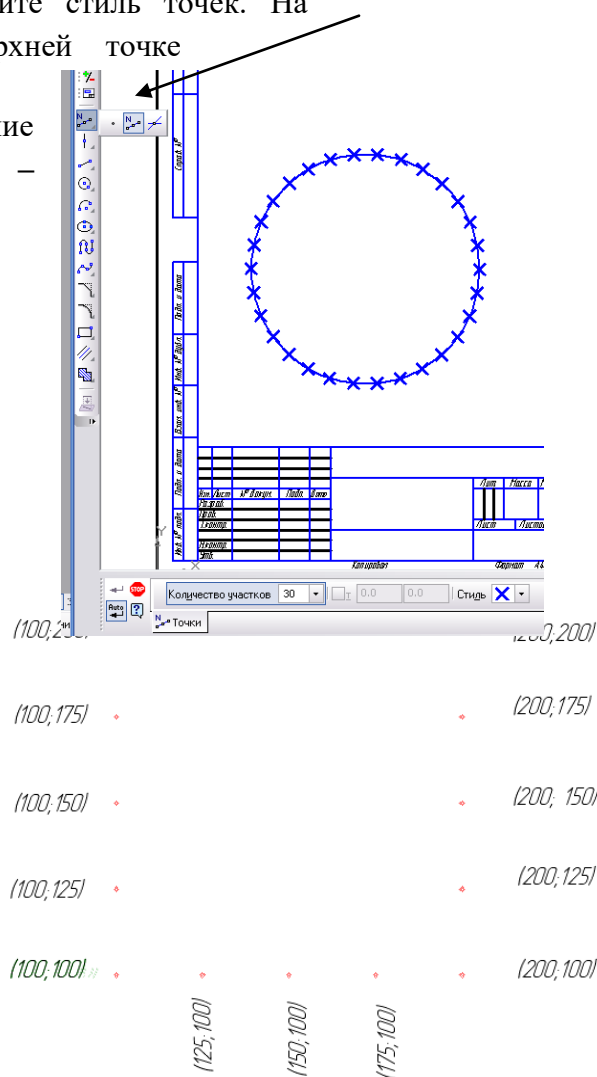
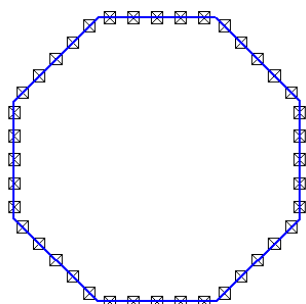


параллелепипеда по точкам: **A(-25;-35), B(25;-35), C(35;-15), D(-15;-15), A1(-25;25), B1(25;25), C1(35;40), D1(-15;40)**. Сохраните документ в своей папке на *Рабочем столе*: **Файл - Сохранить как – чертеж1.cdw**.

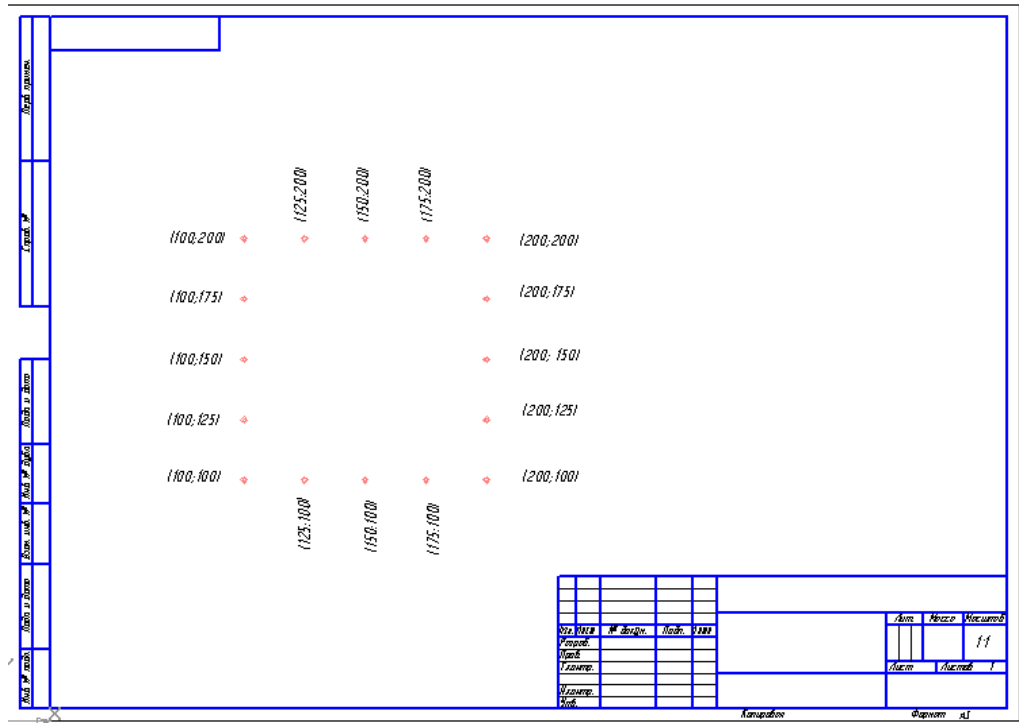


Задание 3. Выполните на листе чертежа формата **A4** построение деления окружности на равные части (окружность можно построить произвольно): расширенная панель инструмента **Точка** содержит команду **Точки по кривой**. В панели этого инструмента введите количество участков кривой (например, 30) и задайте стиль точек. На выделенной окружности щелкните мышью в верхней точке

окружности. **Аналогично** выполните деление многоугольника на равные части. **Сохраните файл – чертеж2.cdw**



Задание 4. Выполните построение точек по образцу, формат **A3**, введите надписи (Панель **Обозначение**, кнопка **Ввод текста**, зафиксировать ввод текста –кнопка **Создать объект**, выделенный объект можно перемещать и вращать с помощью мыши). **Сохраните файл – чертеж3.cdw**



Практическое занятие 53

Тема: Глобальные и локальные привязки при построении графических объектов.

Цель: освоить приемы работы глобальных и локальных привязок при построении графических объектов.

Оборудование: компьютер

Краткие теоретические сведения:

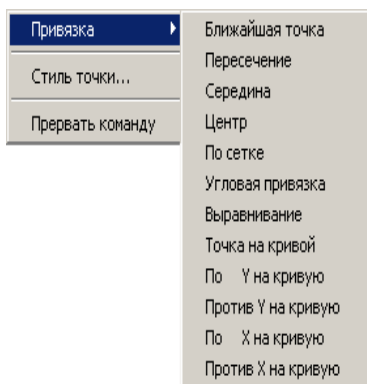
В процессе работы с чертежом постоянно возникает необходимость точно установить курсор в различные характерные точки элементов, иными словами, установить сетку, которая представляет собой периодически расположенные на экране точки (или линии) и

выполнить привязку к точкам или объектам.

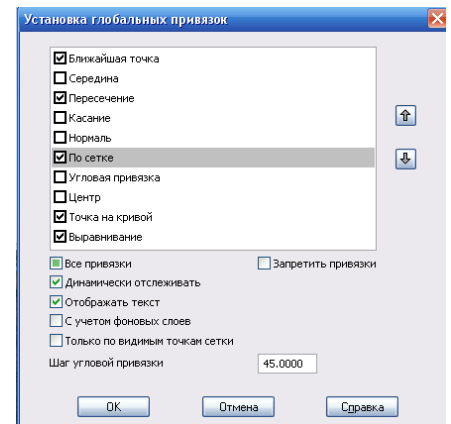
Существует два вида привязок:

Глобальная привязка всегда действует по умолчанию при выполнении операций ввода и редактирования.

Локальная привязка выводится на экран при нажатии правой клавиши мыши во время выполнения любой команды создания, редактирования или выделения объекта.



Локальная привязка будет действовать для выбора только одной точки. Для привязки к другой точке необходимо повторить.



Выполнение работы:

Задание 1. Вычерчивание детали по сетке.

Формат листа: А4, ориентация: горизонтальная, без основной надписи (индекс №14). Сохраните документ в своей папке на Рабочем столе: **Файл – Сохранить Как – чертеж1.cdw.**

1. Установите Сетку и Глобальные привязки по сетке.
2. Введите ЛСК. Выберите дугу - **Геометрия – Дуга** Щелкните в начале координат ЛСК, где должен быть центр дуги, затем щелкните на начальной точке дуги, а потом на конечной точке.

3. **Геометрия - Ввод отрезка.**

Используя инструмент **Отрезок**, начертите три вида детали, используя вариант черчения с помощью сетки, задавая длины отрезков.

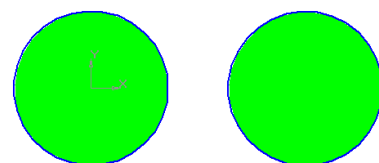
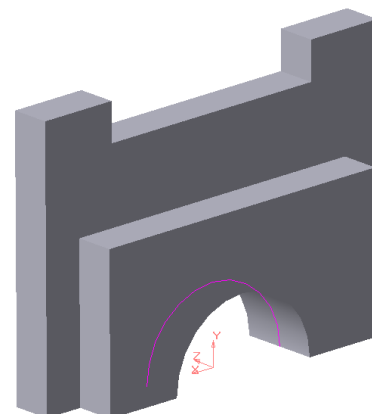
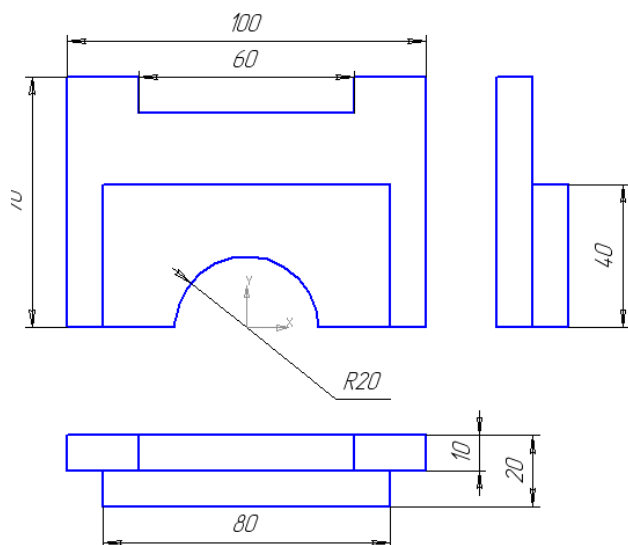
4. **Простановка размеров детали.** Включите кнопку **Размеры** на Компактной панели инструментов.

Щелкните по кнопке **Линейный размер**. Чтобы выставить линейный размер необходимо щелкнуть по крайней первой точке объекта, потом по второй крайней точке, а затем щелкнуть там, где должен быть расположен размер, т. е. удалить на некоторое расстояние размерную линию от контура чертежного объекта.

Проставьте все линейные размеры на проекциях детали чертежа

Щелкните по кнопке **Радиальный размер**. Установите курсор на контуре дуги, где надо проставить размер, и зафиксируйте размер там, где он будет находиться.

Примечание. Радиальный размер можно вынести на полку. Щелкнуть по кнопке **Параметры (Панель Свойств)**. В диалоговом окне выбрать **На полке**.



Задание 2.

а) Копирование окружности с заливкой.

Создайте фрагмент **Файл – Создать _ Фрагмент**.

Выполните построение. Сохраните документ в своей папке на Рабочем столе: **Файл – Сохранить Как – фрагмент1.frw**.

Построение окружности: Центр окружности (0;0), $R = 50$. Выделить окружность ЛКМ. Заливка окружности: **Инструменты – Заливка**. Копирование окружности через контекстное меню.

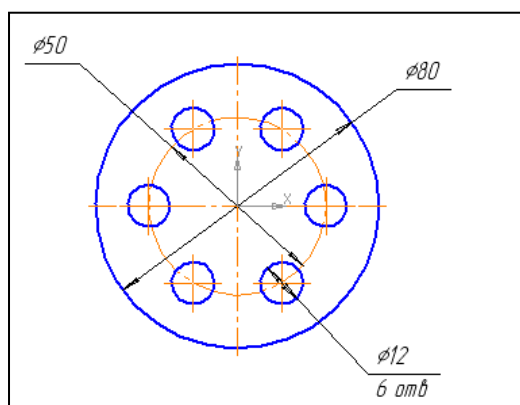
б) Копия по окружности.

Файл – Создать _ Фрагмент. Начертите две концентрические окружности (**Геометрия – Окружность**), в панели **Свойств** задайте параметры для окружностей:

одна основной линией с отрисовкой осей радиусом 40 мм,

другая окружность осевой линией без отрисовки осей радиусом 25 мм. Постройте еще одну окружность основной линией радиусом 6 мм.

Выделите окружность радиусом 6 мм.



Копирование окружности: **Редактор – Копия – По окружности – Количество копий – 6**.

Сохраните документ в своей папке на Рабочем столе: **Файл – Сохранить Как – фрагмент2.frw**.

Контрольные вопросы:

1. Какую фигуру называют окружностью?
2. Что такое центр окружности?

3. Какие параметры окружности указываются в панели Свойств?

Практическое занятие 54

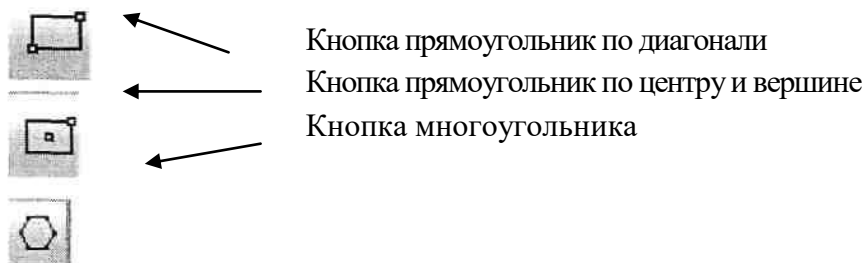
Тема: Добавление фасок и скруглений к проекциям фигур.

Цель: освоить приемы работы команд – фаска и скругление.

Оборудование: компьютер

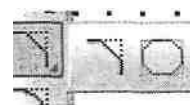
Краткие теоретические сведения:

Прямоугольник может быть построен двумя способами - по любой диагонали либо по центру и вершине. Для вызова построения прямоугольника используются кнопки:



Фаска, скругление.

Эти команды к геометрическим примитивам не относятся. Их назначение - вносить изменения в уже созданные элементы чертежа. Для построения *фаски* (сопряжения двух пересекающихся прямых третьей прямой) служит команда **Фаска**.



Существуют *два варианта задания фаски*: по длине одной стороны фаски и углу; по длинам фаски на первом и втором элементам.

Для сопряжения двух пересекающихся геометрических примитивов другой служит команда **Скругление**. Кнопка для вызова этой команды находится Компактная панель- Геометрия. В панели требуется ввести радиус дуги скругления, в остальном все аналогично команде **Фаска**.

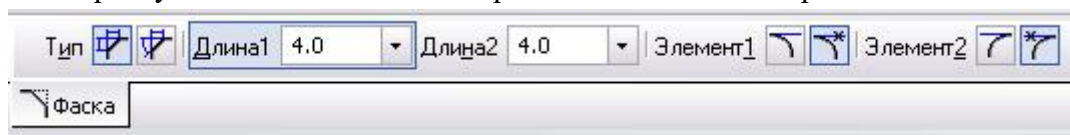


Выполнение работы:

Задание 1. Постройте угол с фаской. **Файл - Создать - Фрагмент.**

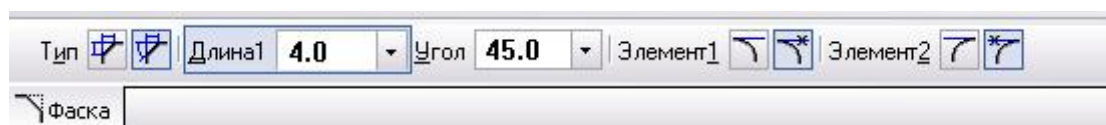
1) Постройте угол.

а) Выберите инструмент **Фаска**. В панели параметров - *Фаска по двум длинам* и далее по образцу. Затем щелкните поочередно на каждом из отрезков.



2) Постройте произвольный треугольник

б) В панели параметров примените фаску *По длине и углу* с параметрами:



Сохраните документ своей папке на Рабочем столе: **Файл - Сохранить Как – Фрагмент1.frw.**

Задание 2. Построение детали **Втулка**

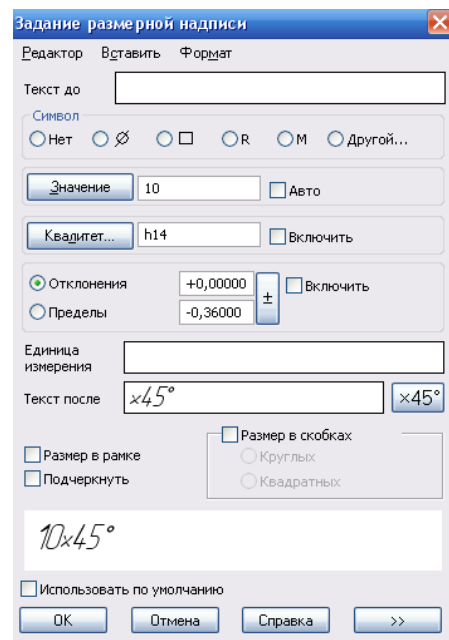
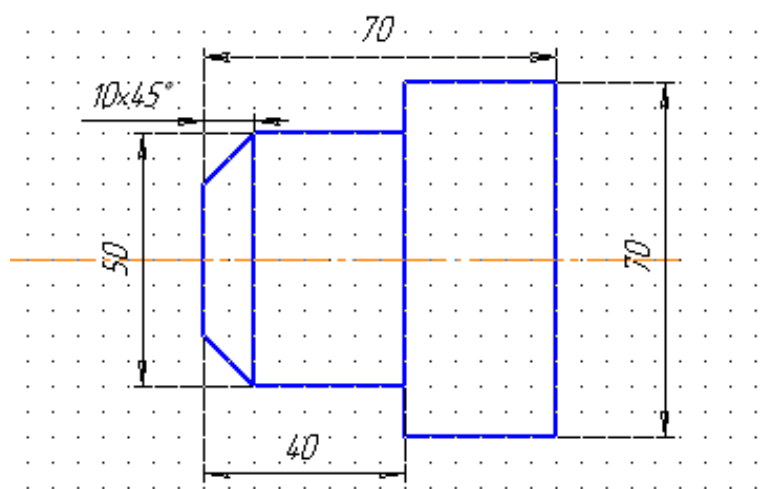
Создайте лист чертежа формата А4 горизонтальной ориентации без основной надписи. Включите режим отображения сетки с шагом 10 мм. Задайте Глобальную привязку к узлам сетки.

Постройте правую часть чертежа с помощью инструмента *Прямоугольник* (введите высоту 70 и ширину 30).

Достройте чертеж с использованием инструмента *Отрезок*, т.к. к другому прямоугольнику придется применять команду *Фаска* не на всех углах объекта.

Выберите команду *Фаска* с параметрами: длина 10, угол 45° и постройте фаску с двухсторон.

Постройте осевую линию (инструмент *Отрезок*). Проставьте размеры чертежа. В панели Свойств щелчок по полю Текст вызовет окно *Задание размерной надписи*.

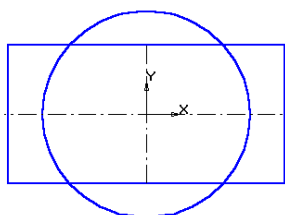


Скопируйте чертеж детали без размерных линий, удалите углы с фаской, восстановите чертеж и примените вместо фаски *округление* с радиусом 4 мм.

Сохраните документ своей папке на Рабочем столе: Файл - Сохранить Как - чертеж1.cdw.

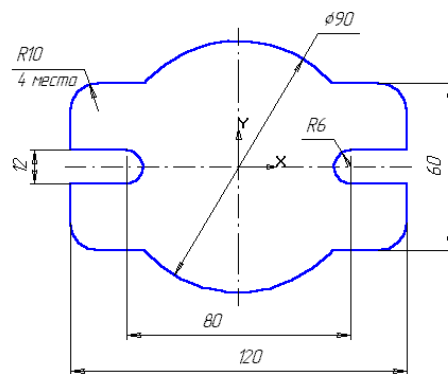
Задание 3. Постройте чертеж пластины.

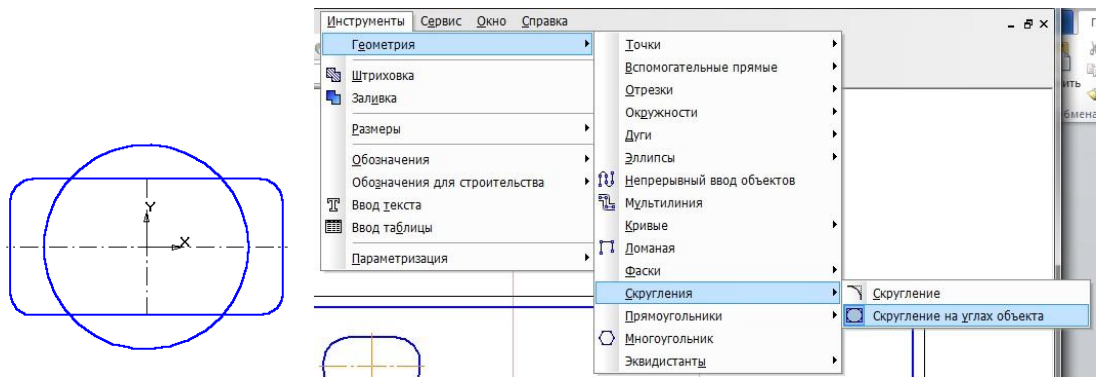
1. Создайте новый документ (чертеж, А4, вертикальная ориентация)
2. Постройте прямоугольник (размеры указаны на чертеже), окружность радиусом 45 мм без отрисовки осей.



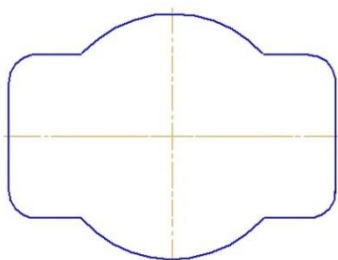
3. Примените команду **Разрушить (ПКМ)** для построения скругления, предварительно выделите прямоугольник.

4. Инструмент *Скругление* - радиус скругления 10 мм. После установки параметров скруглений щелкните мышью на любой из сторон построенного прямоугольника.

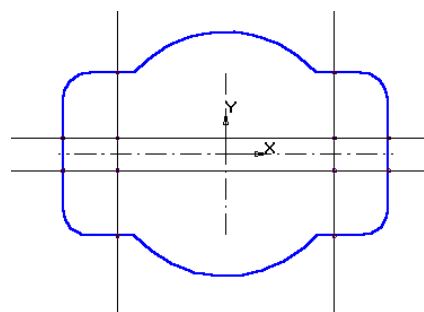




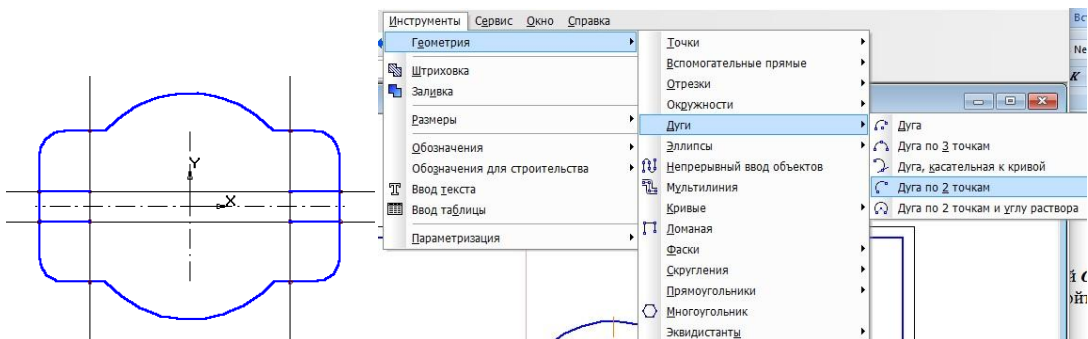
4. На построенном чертеже удалите лишние линии. **Редактор – Удалить - Часть кривой.**



5. Выполните пазы. Для этого постройте с помощью **отрезков и вспомогательных прямых** параметры пазов – ширину паза и положение центров цилиндрической поверхности пазов.



6. Командой **Отрезок** обведите горизонтальные линии. Командой **Дуга по двум точкам** постройте необходимые дуги.



Практическое занятие 55

Тема: Построение чертежей с помощью симметрии и вспомогательных параллельных прямых.

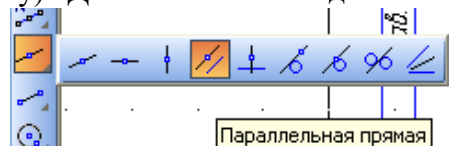
Цель: освоить построение чертежей с помощью симметрии и вспомогательных параллельных прямых

Оборудование: Компьютер.

Краткие теоретические сведения:

Параллельные прямые.

Команда **Параллельная прямая** позволяет построить прямую, параллельную выбранному прямолинейному объекту (базовому объекту). Для вызова команды нажмите кнопку **Параллельная прямая** на инструментальной панели Геометрия. Укажите курсором базовый объект. Задайте расстояние от базового объекта до параллельной прямой. Для этого введите нужное значение в поле **Расстояние** на Панели свойств или укажите точку, через которую должна пройти прямая.



Симметрия.

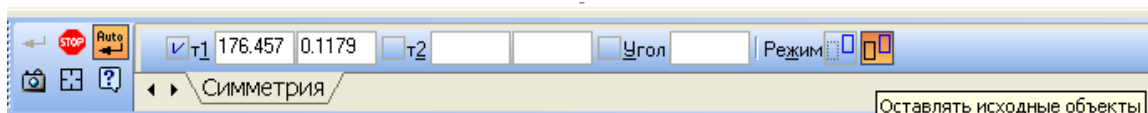
Команда **Симметрия** позволяет выполнить преобразование симметрии относительно прямой для выделенных объектов чертежа или фрагмента.

Для вызова команды нажмите кнопку **Симметрия** на инструментальной панели **Редактирование** или выберите ее название из меню **Редактор**.



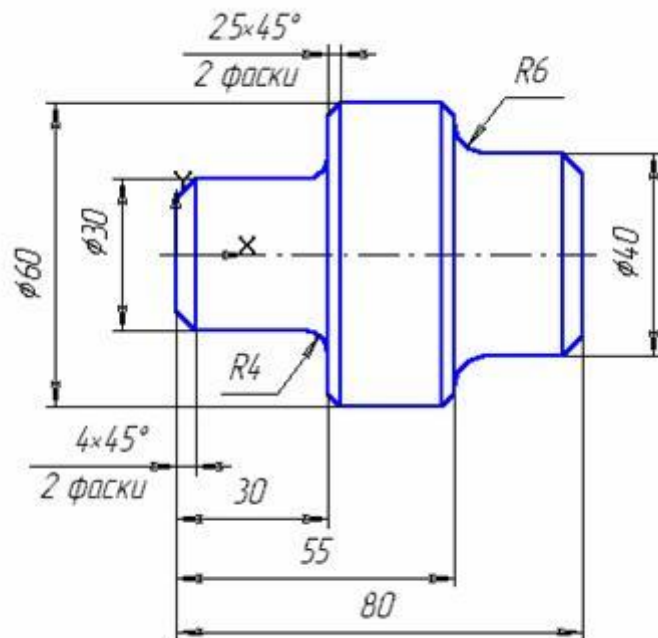
Укажите положение первой (t1), а затем второй (t2) точек оси симметрии. Угол наклона оси к оси абсцисс текущей системы координат будет определен автоматически.

Группа переключателей **Режим** на Панели свойств позволяет указать, требуется ли оставлять или удалять исходные объекты после выполнения операции.




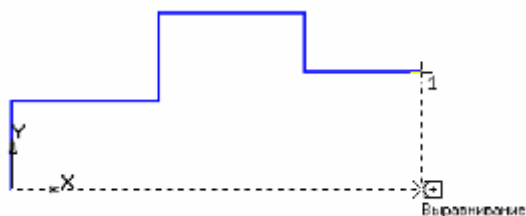
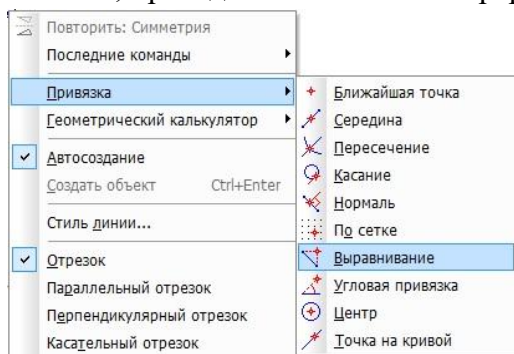
Выполнение работы:

Задание 1. Постройте чертеж детали по заданным размерам, проставьте размеры.



1. Создайте чертеж А4, вертикальная ориентация. Установите ЛСК.

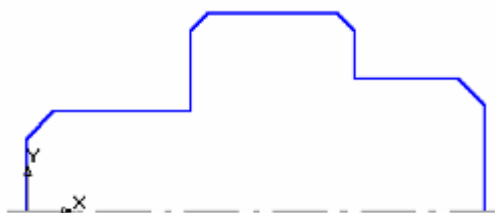
2. Активизируйте команду **Непрерывный ввод объектов** . Установите курсор в начало координат (щелчок мыши). Начальная точка зафиксирована. Переместите вверх на 15 мм (в ручную либо задав длину), вправо 30 мм, вверх 15 мм, вправо 25 мм, вниз 10 мм, вправо 25 мм; щелчком правой кнопки включите локальные привязки и выберите **привязку Выравнивание**, проведите линию вниз. Прервите команду.



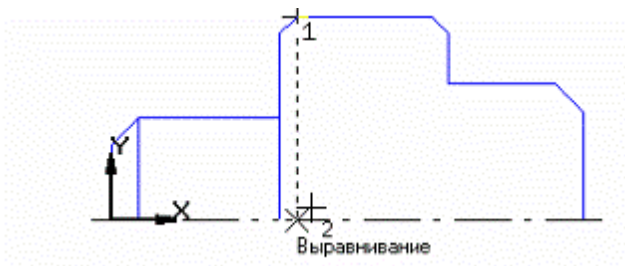
3. Проведите осевую линию. Для этого активизируйте команду Ввод отрезка.



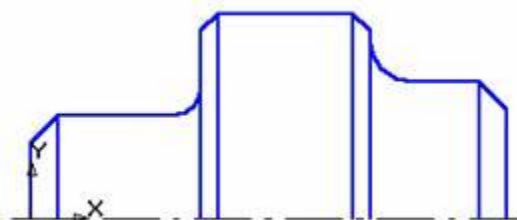
4. Выполните **фаски** с длиной 4 мм углом 45. Таким же образом постройте фаски с длиной 2,5 мм и углом 45.



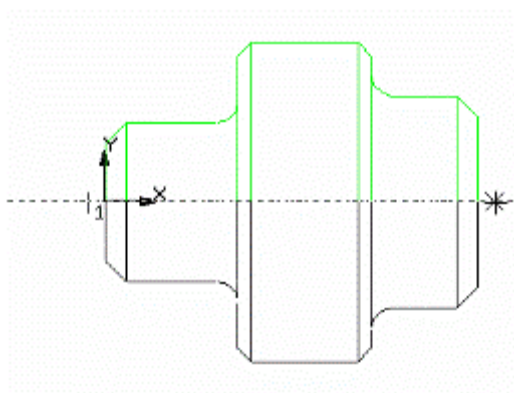
5. Проведите вертикальные линии.



6. Постройте **скругления** радиусом R4 между объектами.

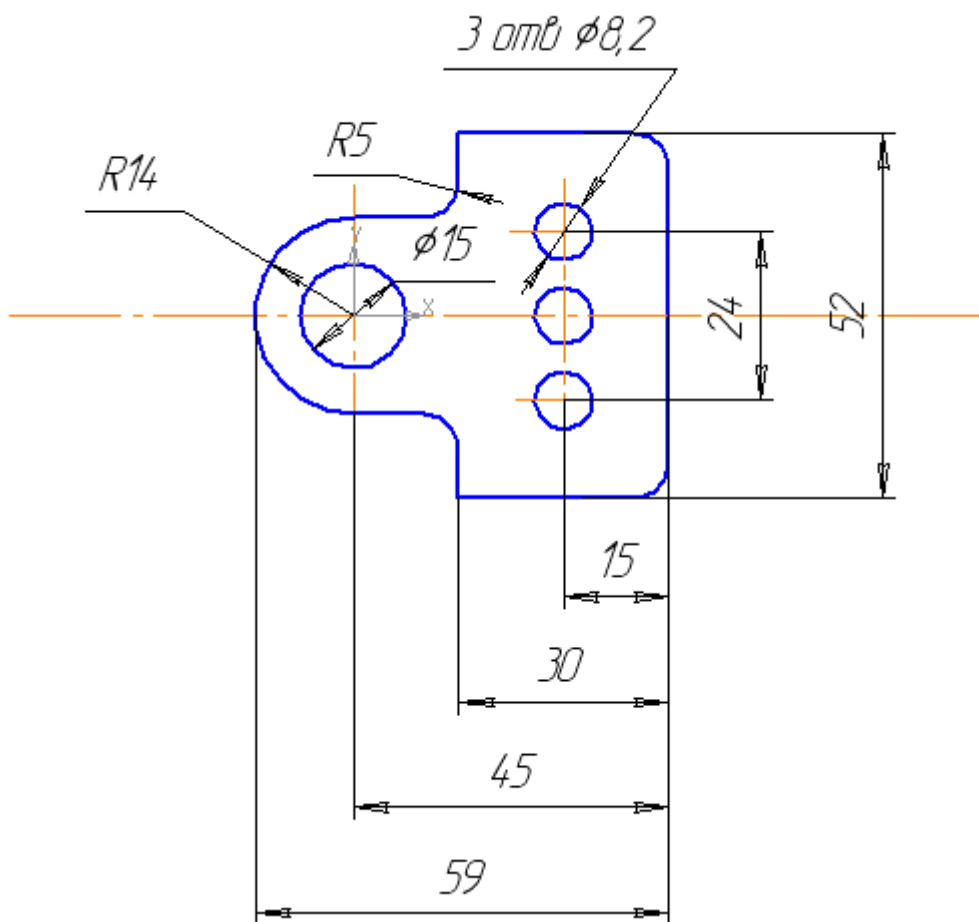
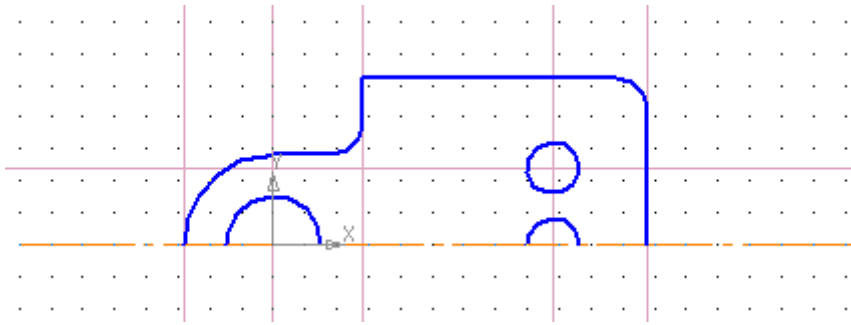


7. Зеркально отобразите изображение относительно оси. Для этого выделите данное изображение, исключив ось. Нажмите кнопку **Редактирование**, а затем **Симметрия**.



8. Проставьте размеры и сохраните документ **Файл – Сохранить Как – Чертеж1.cdw**.

Задание 2. Самостоятельно постройте чертеж детали по заданным размерам, применив симметрию и вспомогательные прямые.



Контрольные вопросы:

1. Перечислите объекты, создаваемые с помощью инструмента Непрерывный объект.
2. Как удалить вспомогательные прямые?
3. Перечислите способы построения прямой.

Практическое занятие 56

Тема: Построение трех взаимосвязанных проекций объемных фигур с нанесением размеров.

Цель: освоение построения трех взаимосвязанных проекций объемных фигур с нанесением размеров.

Оборудование: компьютер

Выполнение работы.

Создаем чертеж А4, вертикальная ориентация. Устанавливаем сетку и глобальные привязки.

Выполняем ассоциативный чертеж детали. Для этого в горизонтальном меню выбираем команду ВСТАВКА - ВИД С МОДЕЛИ - СТАНДАРТНЫЕ. Открывается окно, в котором предлагается выбрать файл вашей детали 3-D.

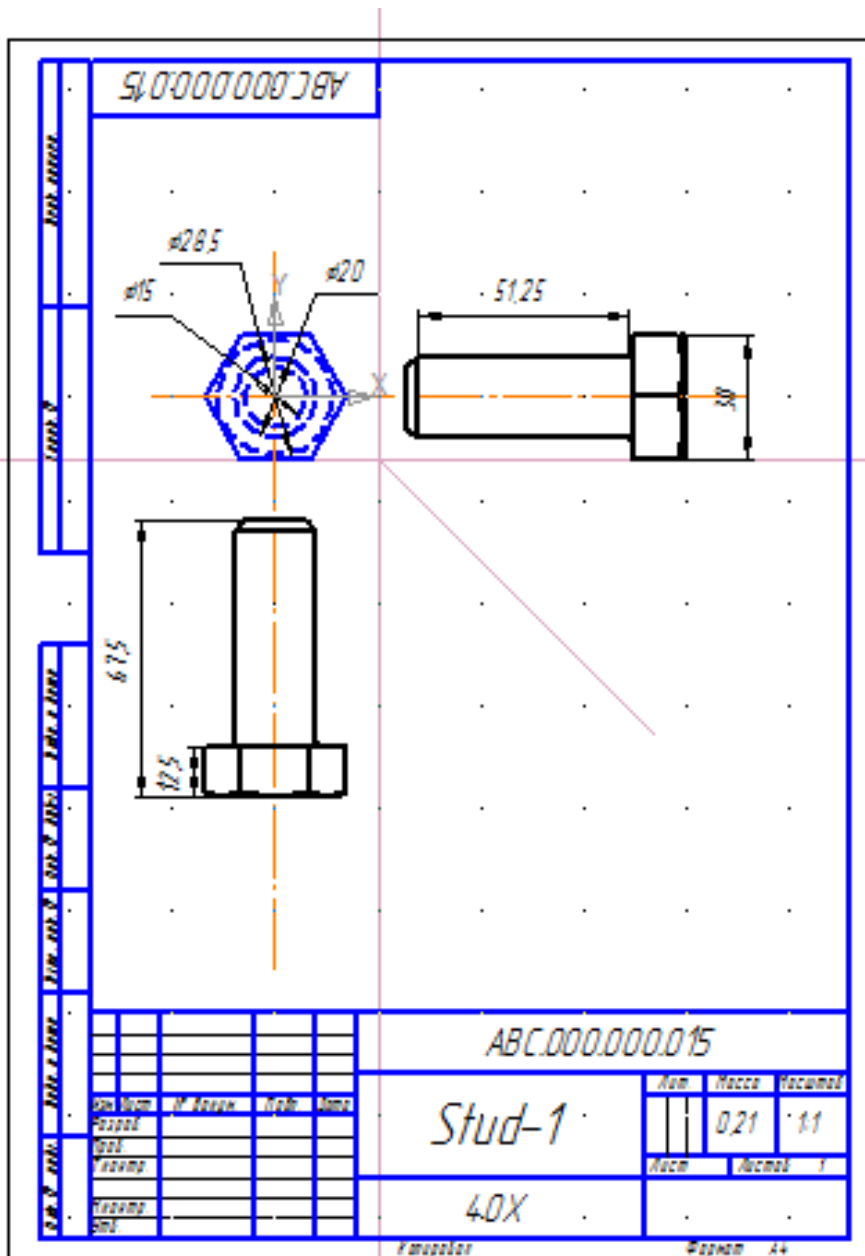
После того, как выбрали модель, появляется фантом трех видов детали. Устанавливаем фантом на формате и щелкаем по нему. Появляется три вида детали и изометрическая проекция фигуры.

Разрушим виды. Для этого надо щелкнуть по пунктирной рамке, окружающей вид, и нажать ПКМ - РАЗРУШИТЬ.

При помощи вспомогательных прямых проведем оси чертежа. Горизонтальную ось – по нижнему основанию фигур вида спереди и слева, вертикальную - на расстоянии 10 мм от фигуры. Постоянную прямую зададим под углом минус 45 градусов. Проведем осевые линии на видах

Достроим недостающие проекции на видах.

Проставляем размеры. В горизонтальном меню выбираем – ИНСТРУМЕНТЫ - РАЗМЕРЫ.



Контрольные вопросы:

1. Как проставить радиальный и диаметральный размеры?
2. Как распечатать чертеж на принтере?
3. Для чего используется режим предварительного просмотра документа, и каким образом он влияет на печатающийся документ?

Практическое занятие 57

Тема: Построение проекций объемных фигур с нанесением обозначений разрезов.



Цель: освоить приемы нанесения обозначений разрезов на проекциях объемных фигур.

Оборудование: Компьютер.

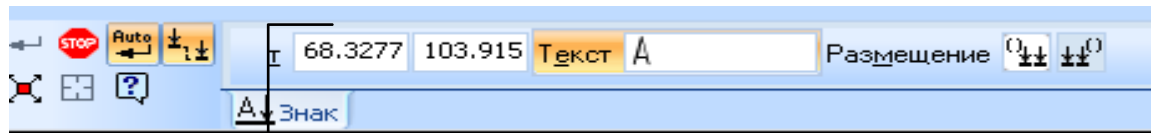
Краткие теоретические сведения:

Сечения и разрезы позволяют выявить внешнюю и внутреннюю форму детали.

Обозначения разрезов:

Команда **Линия разреза**  находится в панели **Обозначения**. 

Команда **Сложный разрез** позволяет наносить на чертеже сложный разрез.



Последовательность построения сложного разреза:

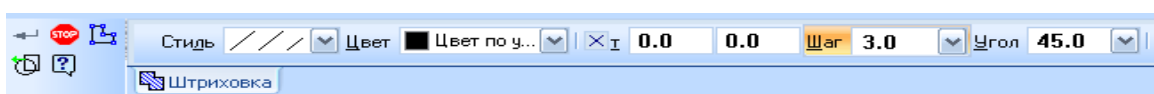
1. Выбрать инструмент Линия разреза
2. Щелкнуть мышью по первой точке обозначения
3. Включить кнопку Сложный разрез на панели свойств
4. Щелчками мыши поочередно указать остальные точки сложного разреза
5. Отключить кнопку Сложный разрез
6. Еще раз щелкнуть мышью по последней точке.

Печать чертежа:

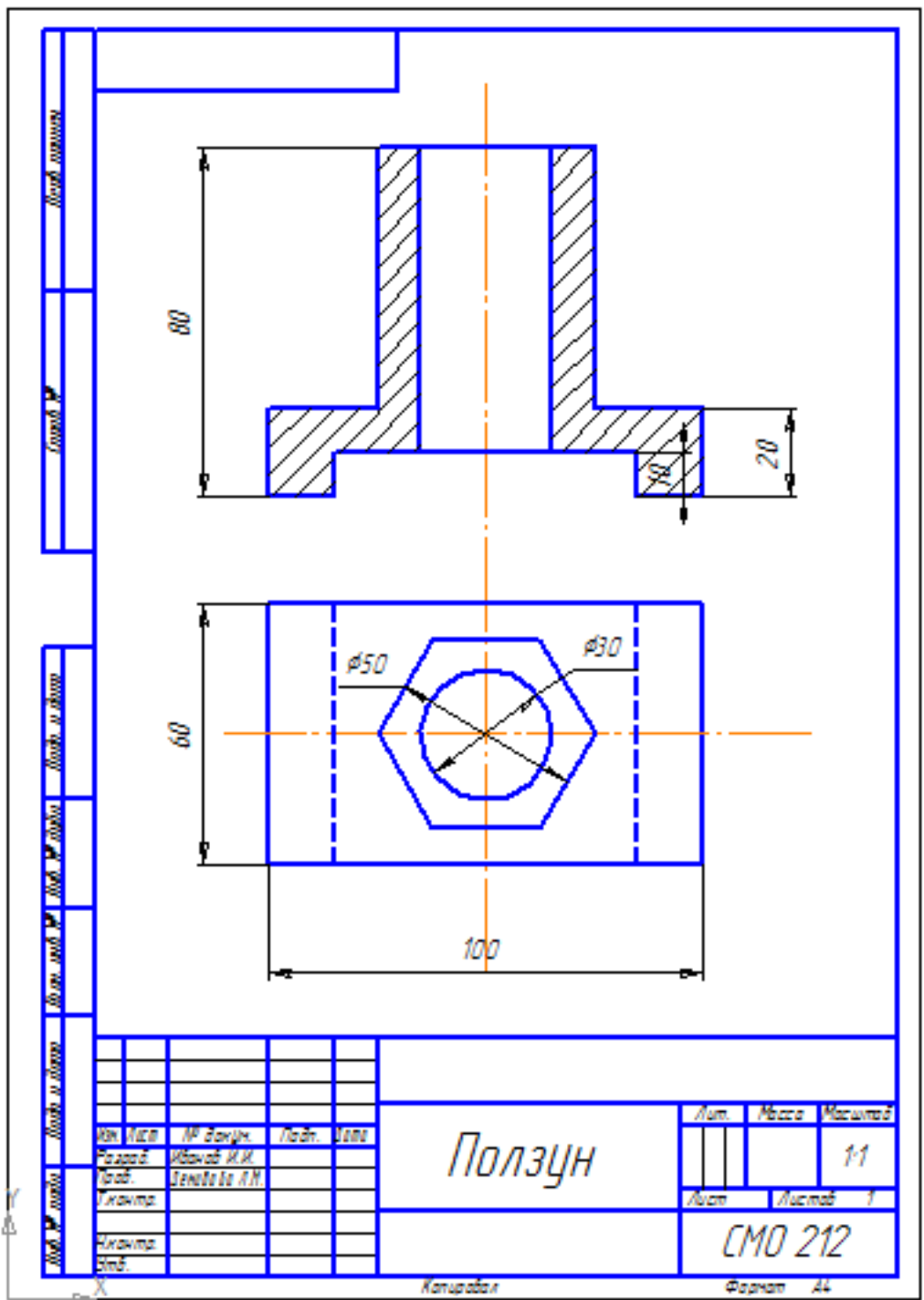
Файл – Предварительный просмотр - ПКМ – Подогнать масштаб - Печать

Штриховка: При автоматическом нанесении штриховки щелчком мыши объект должен иметь непрерывный контур. Для фиксации – кнопка Создать объект на панели свойств.

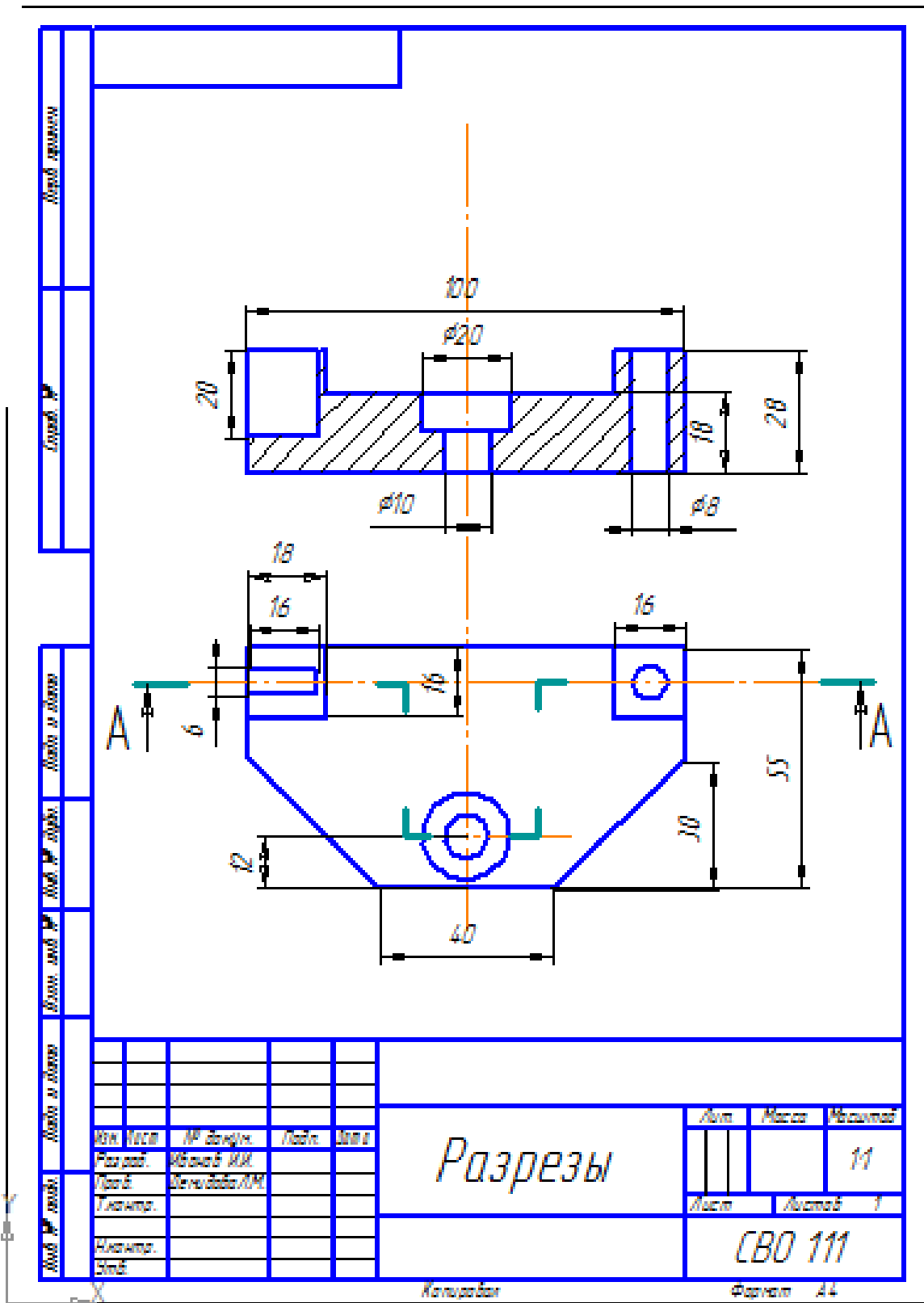
Команда **Штриховка** находится в панели **Геометрия**.



Задание 1. Выполните чертеж на формате А4, вертикальная ориентация, проставьте размеры, нанесите штриховку (шаг 4,0).



Задание 2. Выполните чертеж на формате А4, вертикальная ориентация, проставьте размеры, нанесите штриховку (шаг 4,0), постройте линию сложного разреза.



Испол.				
Провер.				
Утверд.				
Испол.				
Провер.				
Утверд.				
Испол.				
Провер.				
Утверд.				

Лист	Масштаб	Масштаб
		1:1
Лист		Листов 1
СВО 111		
Калиграф		Формат А4

Разрезы

Практическое занятие №58.

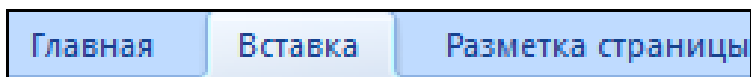
Тема: Создание графической компьютерной модели

Цель; освоение приемов создания графической компьютерной модели.

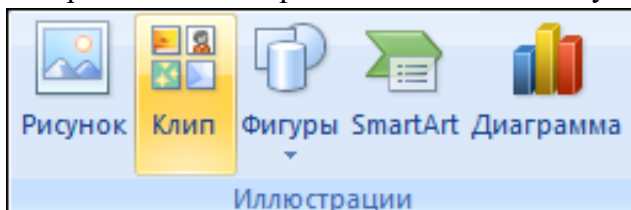
Оборудование: компьютер

Выполнение работы:

1. Запустите текстовый процессор MicrosoftOfficeWord 2007.
2. Перейдите в раздел Вставка.

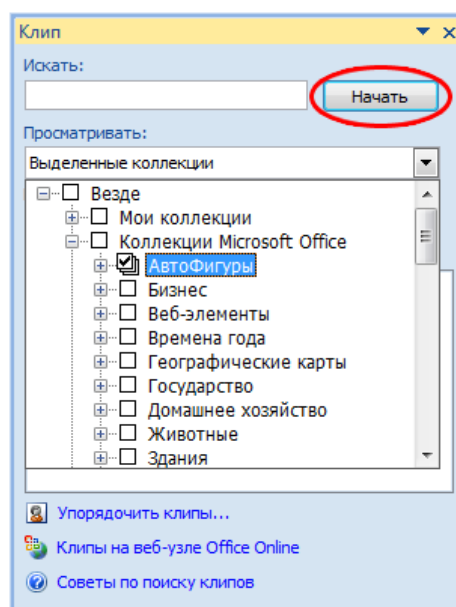
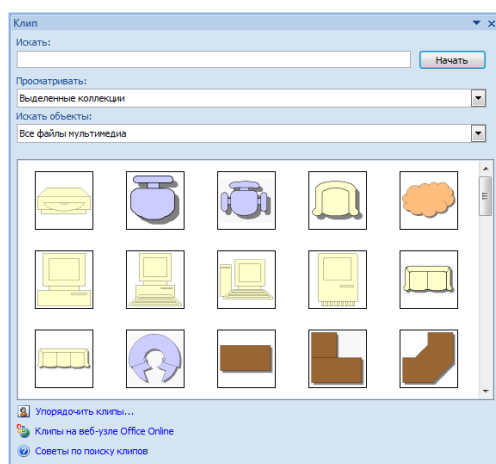


3. В разделе иллюстрации включить кнопку "Клип".



4. Установить галочку напротив объекта "Автофигуры", (как показано на картинке), и нажать на поиск.

5. После выполнения этой операции - перед нами станут доступны разные автофигуры.



6. Попробуйте теперь с помощью этих автофигур нарисовать кабинет информатики. Работая с объектами (автофигурами и линиями), применяйте операции *Копировать*, *Повернуть*, *Отразить*, *Свободное вращение*, *Группировать*.

Кабинет информатики..

1. Нарисуйте прямоугольник, соответствующий классной комнате.
2. Окна и двери изобразите отрезками другого цвета или другого типа линии.
3. Создайте изображение одного рабочего места, состоящего из стола, стула и компьютера.

4. Выделите все объекты, образующие рабочее место. Для этого, удерживая клавишу {Shift}, щелкните на каждом из объектов.



5. Сгруппируйте выделенные объекты ([Действия - Группировать]). Полученный новый объект удобно копировать, перемещать, поворачивать.

6. Разместите нужное количество рабочих мест на плане классной комнаты. При перемещении фигур пользуйтесь курсорными стрелками на клавиатуре. Их совместное использование с клавишей {Ctrl} позволяет перемещать объекты «мелкими» шагами.

7. Изобразите учительский стол, классную доску, шкафы и другое оборудование.

8. Сохраните результат работы в собственной папке в файле с именем Кабинет.

.

Практическое занятие 59

Тема: Поиск информации в сети Интернет на тему «Виды графических моделей».

Цель: освоить поиск информации в сети Интернет на тему «Виды графических моделей».

Оборудование: компьютер

Методические указания:

Графическая информационная модель – это наглядный способ представления объектов и процессов в виде графических изображений.

Схема – это графическое отображение состава и структуры сложной системы.

Чертёж – это условное графическое изображение предмета с точным соотношением его размеров, получаемое методом моделирования.

График – это графическое изображение, которое отображает зависимость одной величины от другой, динамику какого-либо процесса в течение какого-либо периода и много другое.

Диаграмма – это графическое изображение, которое дает наглядное представление о соотношении каких-либо величин или нескольких значений одной величины, об изменении их значений.

Выполнение работы:

Задание 1. Найдите ответы на вопросы и сохраните в файле MSWord.

1. Что такое модель?
2. Что такое моделирование?
3. Что может послужить прототипом для моделирования?
4. Чем модель отличается от реального объекта или процесса?
5. На какие 2 класса делятся модели?
6. Что такое информационная модель?
7. Приведите примеры, когда для одного и того же объекта используют разные модели, причем из разных классов: натурные, информационные.
8. Каково назначение класса графических моделей?
9. Приведите примеры, когда человек в своей деятельности
а) пользуется готовой моделью б) строит сам модель
10. можно ли классифицировать модели по фактору времени? Например: Статическая модель, Динамическая модель
11. Чертёж на бумаге — это информационная модель или материальная? Графическая модель вашей квартиры.
12. Классификация видов графических моделей. Примеры программ.

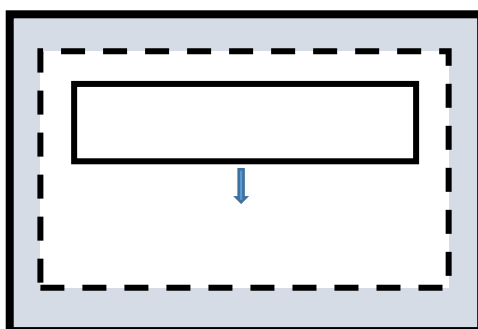
Практическое занятие 60

Зачетная практическая работа по информатике (1 курс)

Создайте папку (название папки – фамилия) на *Рабочем столе* и все выполненные работы сохраните в этой папке. После проверки преподавателем удалите папку, очистите *Корзину*.

1. MS Word

- ✓ Создайте в папке документ Word с именем «задание1».
- ✓ Вставьте в документ колонтитул и заполните его по образцу этой инструкции, применив неразрывный пробел и принудительный переход на новую строку внутри колонтитула.
- ✓ Введите по центру заголовок 1 уровня «Зачетная работа».
- ✓ Ниже введите заголовок 2 уровня по левому краю «Редактор формул».
- ✓ С помощью редактора формул введите формулу: $S = \left(\frac{-x^3}{3} + \frac{3x^2}{2} - 2x\right)$
- ✓ Далее еще один заголовок 2 уровня по левому краю «Автофигуры с текстом».
- ✓ Выполните построение фигур с текстом по образцу:



2. MS Excel

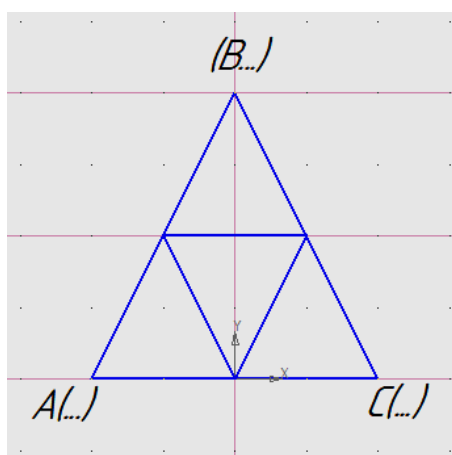
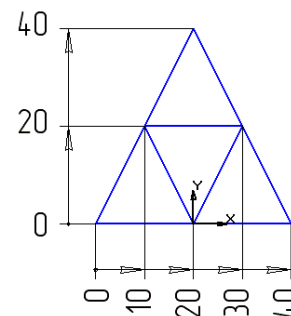
- ✓ Создайте в папке документ Excel с именем «задание2».
- ✓ Постройте таблицу, сохраняя форматирование, и выполните вычисления по формулам (1 дюйм ~ 2,54 см):

	A	B	C	D
1	№	ФИО	рост, см	рост, дюйм
2	1	Курсант 1	155	
3	2	Курсант 2	158	
4	3	Курсант 3	161	
5	4	Курсант 4	164	
6	5	Курсант 5	167	
7	6	Курсант 6	170	
8	7	Курсант 7	173	
9	8	Курсант 8	176	
10	9	Курсант 9	179	
11	10	Курсант 10	182	
12	11	Курсант 11	185	
13	12	Курсант 12	188	
14	средний рост			
15	максимальный рост			
16	минимальный рост			

3. КОМПАС-3DLT

- ✓ Создайте локальную систему координат на формате А4 и выполните построение по образцу, не подписывая размеры.
- ✓ Подпишите координаты вершин большого треугольника в Вашей системе координат.
- ✓ Заполните основную надпись.

					<i>Практическая зачетная работа</i>				
<i>ЛСК</i>					Лист	Масса	Масштаб		
							1:1		
Имя	Фамилия	№ докум.	Подп.	Дата					
Рисован									
Проф									
Техника					Лист	Листов	1		
Имя					112 группа				
Фамилия									



4. Lazarus

- ✓ Запустите приложение.
- ✓ Папку с файлами проекта назовите «задание4» и сохраните в папку с остальными заданиями.
- ✓ В проекте 2 кнопки: «Старт» и «Выход» и одно текстовое поле (пустое).
- ✓ Назначение проекта: на цветную форму с именем «Зачет» выводится текстовое сообщение «Зачетное задание выполнено!» шрифтом Times 16 кеглем полужирного начертания, а выход из программы выполняется с помощью кнопки Выход.

3.1.4. Исследовательская работа

Перечень тем письменных работ для подготовки рефератов, индивидуальных проектов

1. FTP- и WWW- сервисы сети Internet.
2. HTML язык гипертекстовой разметки.
3. On-line угрозы и профилактика.
4. Архитектура персонального компьютера.
5. Защита информации. Виды защиты информации (физические, программные, аппаратные, организационные, законодательные, психологические).
6. Защита от вредоносных программ.
7. Исследование видов и методов компьютерной графики и анимации.
8. История криптовалют. Почему цена Bitcoin не отражает его реальной ценности.
9. Как доставить интернет в отдаленные уголки планеты.
10. Как правильно выбрать базу данных для организации.
11. Киберспорт – история развития и анализ.
12. Конструирование сайта, защищенного от блокировок.
13. Криптографические методы защиты информации.
14. Методы аутентификации пользователей в интернете.
15. Можно ли вернуть деньги, украденные интернет-мошенниками?
16. Нейронные сети и их применение.
17. Основы и способы информационной безопасности.
18. Палитры цветов в системах RGB и CMYK.
19. Перевод чисел из одной системы счисления в другую.

Индивидуальное проектирование

Тему индивидуального проектирования обучающийся выбирает сам в рамках предложенных направлений.

Работа должна содержать следующие разделы:

1. Введение (краткое вступление по теме, цель работы, задачи работы, целевая аудитория, название продукта)
2. Основная часть (раскрывает основные теоретические аспекты темы)
3. Технологическая карта изготовления продукта (макет, чертеж, рисунок, компьютерная модель)
4. Заключение
5. Список используемых источников.
6. Приложение (презентация).

Техническое оформление работы должно соответствовать Регламенту по организации, защите и выполнению индивидуального проекта (приказ директора АМИ № 179 от 11.12.2018). Защита исследовательских работ может проводиться на учебном занятии или конференции обучающихся.

Критерии, характеризующие полноту проявления навыков проектной деятельности:

	Критерии оценивания индивидуального проекта	Оценка
1	Постановка и обоснование проблемы проекта - проблема на сформулирована, план действий, гипотеза (для исследовательского проекта) отсутствуют;	2

	Критерии оценивания индивидуального проекта	Оценка
	- проблема сформулирована, план действий, гипотеза (для исследовательского проекта) отсутствуют;	3
	- проблема сформулирована, обоснована, выдвинута гипотеза (для исследовательского проекта);	4
	- проблема сформулирована, обоснована, подробный план действий, выдвинута гипотеза (для исследовательского проекта)	5
2	Постановка цели, планирование путей ее достижения	
	- цели и задачи не сформулированы;	2
	- цель и задачи сформулированы, обоснованы, но не указаны способы их достижения;	3
	- цель и задачи сформулированы, обоснованы, способы их достижения указаны частично;	4
	- цель и задачи сформулированы, обоснованы, способы их достижения указаны в полном объеме	5
3	Глубина раскрытия темы проекта	
	- тема не раскрыта;	2
	- тема раскрыта частично;	3
	- тема раскрыта в рамках учебной дисциплины;	4
	- тема раскрыта исчерпывающе, показаны знания, выходящие за рамки учебной дисциплины	5
4	Разнообразие источников информации, целесообразность их использования	
	- источники информации не указаны;	2
	- незначительный объем информации;	3
	- достаточный объем информации из однотипных источников;	4
	- достаточно полный объем информации из различных источников	5
5	Актуальность и значимость темы проекта	
	- актуальность темы и ее значимость не обозначены;	2
	- актуальность темы и ее значимость обозначены фрагментарно;	3
	- актуальность темы и ее значимость обозначены и приведены основания;	4
	- актуальность темы и ее значимость раскрыты, обоснованы исчерпывающе	5
6	Анализ хода работы	
	- выполнение работы полностью самостоятельное;	2
	- частичное выполнение работы и формулирование выводов с помощью руководителя;	3
	- самостоятельное выполнение работы, формулирование выводов с помощью руководителя;	4
	- самостоятельное выполнение работы и формулирование выводов	5
7	Личная заинтересованность автора, творческий подход к работе	
	- работа не завершена, безынициативное выполнение работы;	2
	- работа шаблонная;	3
	- работа самостоятельная, представлен личный взгляд на тему проекта, применены элементы творчества;	4
	- работа с творческим подходом, собственным оригинальным отношением автора к идее проекта	5
8	Соответствие требованиям оформления текстовой части	
	- работа полностью не выполнена в соответствии с требованиями;	2
	- работа частично не выполнена в соответствии с требованиями;	3
	- работа выполнена в соответствии с требованиями	4

	Критерии оценивания индивидуального проекта	Оценка
	незначительными ошибками; - работа выполнена в точном соответствии с требованиями	5
9	Качество презентации - презентация отсутствует; - количество слайдов и их последовательность не соответствуют основному тексту выступления, небрежное оформление слайдов, наличие ошибок и опечаток; - количество слайдов и их последовательность не полностью соответствуют основному тексту выступления, оформление слайдов соответствует теме, наличие незначительных ошибок и опечаток; - логическая последовательность слайдов основному тексту выступления, оформление слайдов соответствует теме, четкое изображение иллюстраций, отсутствие ошибок и опечаток	2 3 4 5
10	Грамотное построение доклада - доклад не подготовлен; - доклад зачитывается, не соответствует содержанию темы, выводы не сделаны; - доклад рассказывается, тема раскрыта не полностью, выводы нечеткие; - доклад четко выстроен, содержание соответствует сформулированной теме, цели, гипотезе и поставленным задачам исследования, сделаны выводы, хорошее владение базовым аппаратом учебной дисциплины	2 3 4 5
11	Качество проектного продукта (эстетика, практическая значимость, соответствие заявленным целям) - продукт полностью не соответствует требованиям качества; - продукт не соответствует большинству требований качества; - продукт не полностью соответствует требованиям качества; - продукт полностью соответствует требованиям качества	2 3 4 5

Оценка за индивидуальный проект ставится как среднее арифметическое из оценок за каждый критерий.

3.2. Задания для проведения промежуточной аттестации

3.2.1. Задания для проведения дифференцированного зачета

Форма дифференцированного зачета: компьютерное тестирование

Условия выполнения задания

1. Место выполнения задания: компьютерный класс.
2. Максимальное время выполнения задания: 30 мин
3. Источники информации, разрешенные к использованию на экзамене, оборудование: компьютер.

Задания для дифференцированного зачета (приводится перечень вопросов, практических заданий, тестов и др.)

Итоговая оценка за дифференцированный зачет формируется на основании оценок, полученных по результатам выполнения практических работ:

удовлетворительно	ставится при условии удовлетворительного выполнения не менее
-------------------	--

	60% текущих практических работ и текущих тестов
хорошо	ставится при условии выполнения не менее 80% практических работ и тестов с оценками не ниже «хорошо»
отлично	ставится при условии выполнения не менее 90% практических работ и тестов с преимущественной оценкой «отлично»

В случае невыполнения этих условий обучающимися выполняется итоговая работа, которая состоит из двух частей: часть 1 –компьютерное тестирование, часть 2 – итоговая практическая работа.

Итоговая оценка формируется, как среднее арифметическое из оценок за компьютерное тестирование и итоговой практической работы. При среднеарифметической оценке 3,5 или 4,5 итоговая оценка округляется в сторону оценки за зачетную практическую работу.

Задания для дифференцированного зачета
по ПУП.02 Информатика

Перечень тем для итогового тестирования:

Информация. Информационные процессы
Представление числовой информации с помощью систем счисления
Алгебра логики. Логические основы ЭВМ
Технология обработки текстовой информации
Технология обработки числовой информации
Локальные и глобальные компьютерные сети
Алгоритмы и способы их написания
Программирование
Графическое моделирование (компьютерное черчение)

Знать:

Свойства информации. Кодирование информации.
Понятие систем счисления, перевод чисел в разные позиционные системы счисления.
Основы логики: высказывания, логические операции, таблицы истинности.
Клавиши клавиатуры.
Основные приемы работы в приложениях MS Office.
Виды компьютерных сетей.
Команда присваивания в алгоритмах. Виды алгоритмов. Блок-схемы алгоритмов.
Lazarus: компоненты, свойства компонентов, типы переменных.
Основные приемы работы и инструменты программы КОМПАС-3D LT.

Уметь:

Выполнять простые задания в среде изученных компьютерных программ:

1. MS Word
2. MS Excel
3. КОМПАС-3D LT
4. Lazarus