


Информатика:

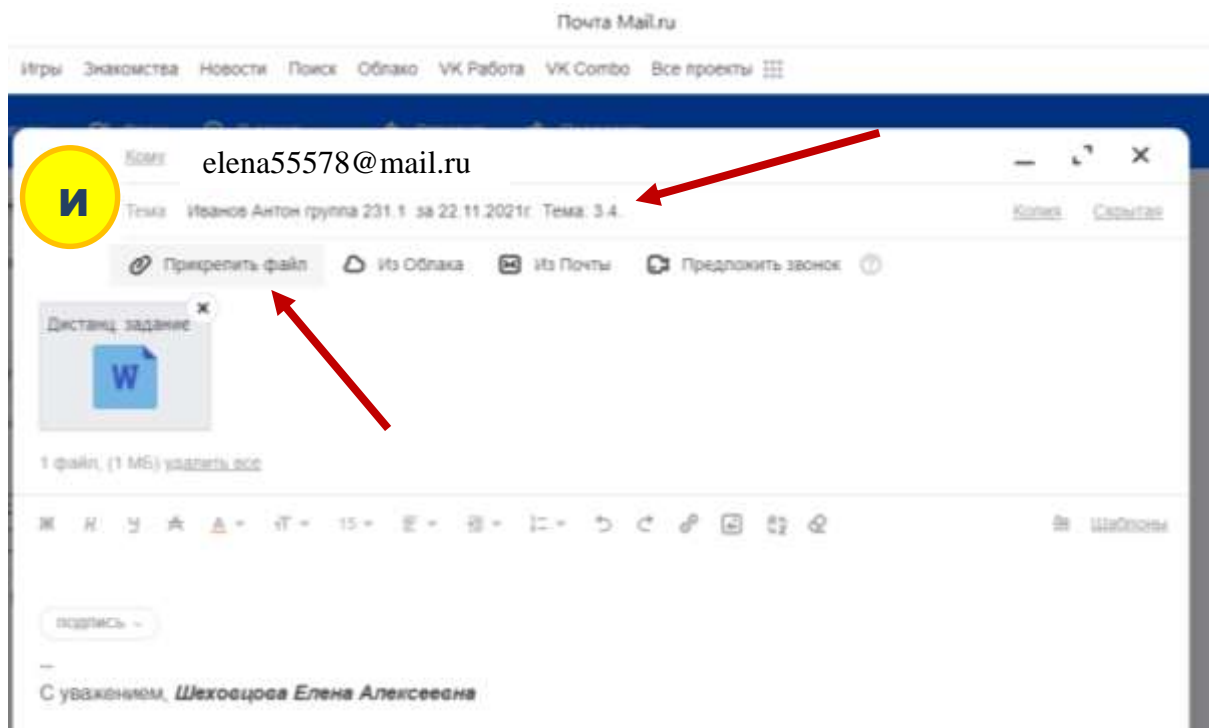
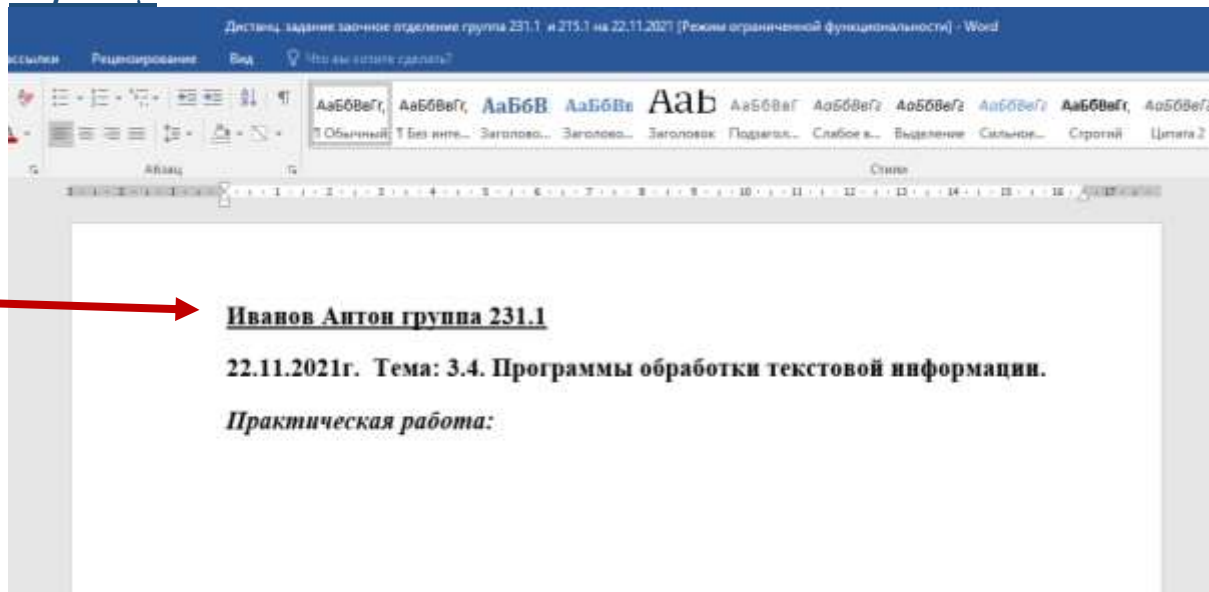
преподаватель **Шеховцова Елена Алексеевна** elena55578@mail.ru

Выполнить задание в программе **Microsoft Word**  по теме и отправить сохраненный файл практической работы на электронный адрес преподавателя. Выполнить **до 27.11.2021 включительно**.

Укажите дату, тему урока.

Фамилию и имя, ГРУППУ на первой строке и в ТЕМЕ отправляемого письма с Вашей электронной почты!!!

Образец:



Дата 22.11.2021

Тема: 3.4. Программы обработки текстовой информации

1. Редактирование и форматирование текстового документа

Практическая работа № 1

«Редактирование и форматирование текстового документа»

Цель работы: научиться устанавливать параметры страницы, редактировать и форматировать текстовый документ.

Порядок работы:

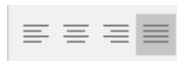
Задание 1.

Установить в *Закладке Макет* → Поля параметры станицы: верхнее, нижнее поле – 2 см, левое – 3 см, правое – 1,5 см.

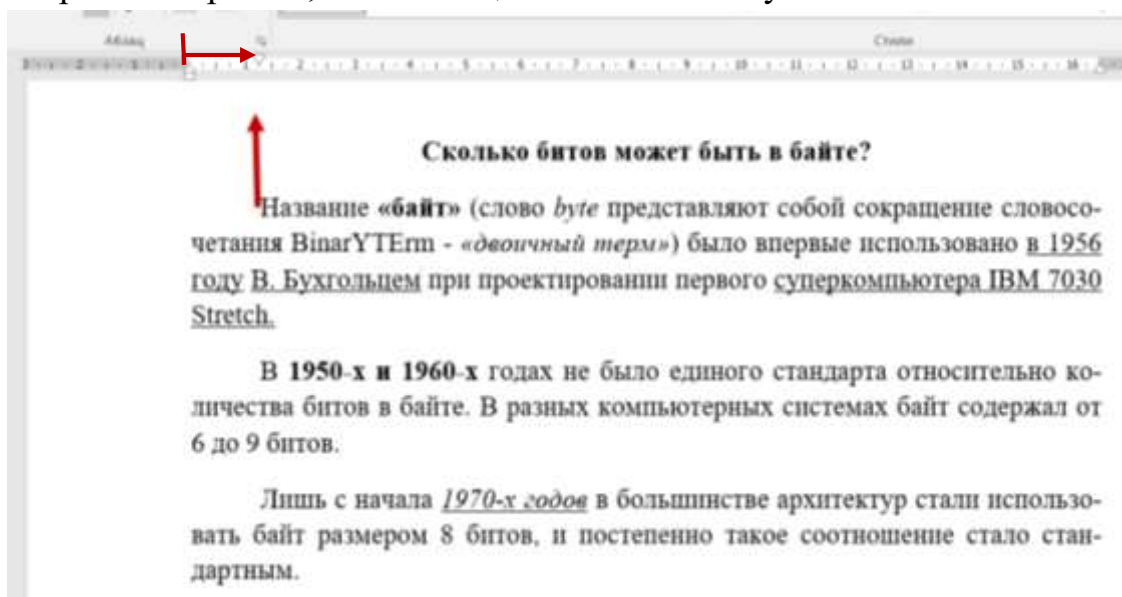
Набрать текст с учетом форматирования в *Закладке Главная* (размер шрифта - 14 пунктов, шрифт **Times New Roman**

Примените, где нужно **Ж К Ц**,

выравнивание текста по ширине



красная строка 1,25 с помощью линейки отступа



Сколько битов может быть в байте?

Название «**байт**» (слово *byte* представляют собой сокращение словосочетания BinarYTErm - «двоичный терм») было впервые использовано в 1956 году В. Бухгольцем при проектировании первого суперкомпьютера IBM 7030 Stretch.

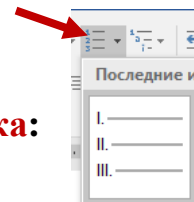
В **1950-х и 1960-х** годах не было единого стандарта относительно количества битов в байте. В разных компьютерных системах байт содержал от 6 до 9 битов.

Лишь с начала 1970-х годов в большинстве архитектур стали использовать байт размером 8 битов, и постепенно такое соотношение стало стандартным.

Для устранения двусмысленности в компьютерной литературе иногда для точного обозначения последовательности 8 битов вместо термина «байт» используют термин «октет».

Задание 2.

Набрать текст по образцу, с применением **цифрового списка**:



I. Солнца контур старинный, огневой,
Апельсинный и винный
Над *червонной* рекой.

От воздушного пьянства
Онемела земля.
Золотые пространства,
Золотые поля.

Озаренный лучом,
Я спускаюсь в овраг,
Чернопыльные комья
Замедляют мой шаг.

От всего золотого
К ручейку убегу-
Холод ветра ночного
На зеленом лугу.

II. Сквозь пыльные, желтые клубы
Бегу, распутивши свой зонт.
И дымом фабричные трубы
Плюют в огневой горизонт.

Вам отдал свои я напевы-
Грохочущий рокот машин,
Печей раскаленные зевы!
Всё отдал; и вот- я один.

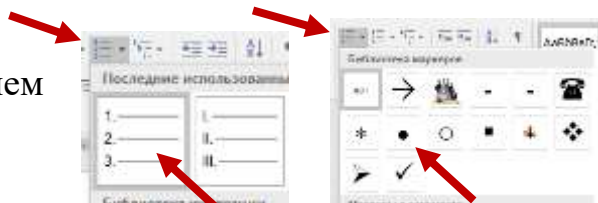
Пронзительный хохот пролетки
На мерзлой гремит мостовой.
Прижался к железной решетке-
Прижался: поник головой...

А вихри в нахмуренной тверди
Волокна ненастные вьют; -
И клены в чугунные жерди
Багряными листьями бьют.

Сгибаются, пляшут, закрыли
Окрестности с воплем мольбы,
Холодной отравленной пыли-
Взлетают сухие столбы.

Задание 3.

Набрать текст по образцу, с применением цифрового и маркерного списка:



Пифагор

Пифагор Самосский (VI в. до н. э.)

1. древнегреческий философ,
2. религиозный и политический деятель,
3. основатель пифагореизма,
4. математик.

Пифагору приписывается, например, изучение:

- свойств целых чисел и пропорций
- доказательство теоремы Пифагора.

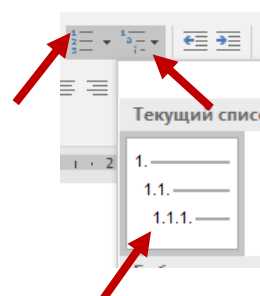
Программное обеспечение

1. Системное программное обеспечение.
 - Операционная система.
 - Антивирусные средства.
2. Прикладное программное обеспечение.
 - Графические редакторы
 - ❖ Растровые графические редакторы.
 - ❖ Векторные графические редакторы.
 - Текстовые редакторы.
 - Простые текстовые редакторы.
 - Текстовые процессоры.

Задание 4.

1. Набрать текст по образцу, с применением многоуровневого цифрового списка:

1. Структура графической системы.
 - 1.1. Дисплей.
 - 1.2. Видеоадаптер
 - 1.3. Другие графические.



2. Методы представления графических изображений.
 - 2.1. Растровая графика.
 - 2.2. Векторная графика.
3. Первые шаги в CorelDraw.
 - 3.1. Рабочий экран.
 - 3.2. Работа с объектами(начало).
4. Цвет.
 - 4.1. Системы цветов.
 - 4.2. Цвет в CorelDraw.
 - 4.2.1. Заливка объектов.
 - 4.2.2. Закраска контуров.
5. Работа с объектами в CorelDraw (продолжение)
 - 5.1. Контурные линии.
 - 5.2. Вспомогательный режим работы.
 - 5.3. Кривые.
6. Работа с файлом.
 - 6.1. Форматирование графических файлов
 - 6.2. Сохранение и загрузка изображений в CorelDraw
 - 6.3. Импорт изображений в CorelDraw