

# Логика настоящего программиста



**Артамонова Л.В.,  
учитель математики  
МКОУ «Москаленский лицей»**

Отгадай  
слово

Одним  
словом

Компьютерн  
ые  
омонимы

Компьютерн  
ые  
синонимы

Компьюте  
рные  
антиподы

100

100

100

100

100

200

200

200

200

200

300

300

300

300

300

400

400

400

400

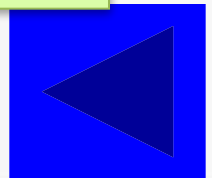
400



# Железная, женская, формальная, математическая

## Логика

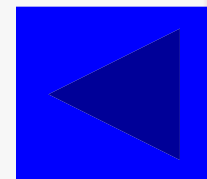
В середине XX века развитие вычислительной техники привело к появлению логических элементов, логических блоков и устройств вычислительной техники, что было связано с дополнительной разработкой таких областей логики, как проблемы логического синтеза, логическое проектирование и проблемы логического моделирования логических устройств и средств вычислительной техники.



# Текстовый, графический, программный, системный, архивный.

## Файл

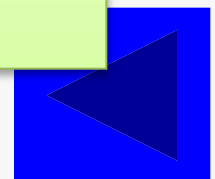
Файлом (от англ. file — цепочка) называется последовательный набор данных, хранящийся на каком-либо физическом носителе и имеющий собственные имя и расширение. Расширение файла предназначено для однозначной и исчерпывающей идентификации типа файлового объекта; оно записывается справа от имени файла и отделяется от него точкой.



# Жилой, лесной, горный, информационный

## Массив

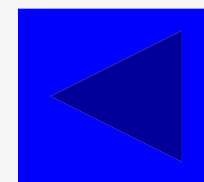
**Массив** (в некоторых языках программирования также *таблица, ряд*) — набор однотипных компонентов (**элементов**), расположенных в памяти непосредственно друг за другом, доступ к которым осуществляется по индексу (индексам). В отличие от списка, массив является структурой с произвольным доступом



# Шахматный, игровой, бортовой, карманный

## Компьютер

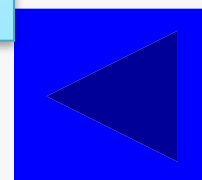
КОМПЬЮТЕР (англ. computer, от лат. computo — считаю), машина для приема, переработки, хранения и выдачи информации в электронном виде, которая может воспринимать и выполнять сложные последовательности вычислительных операций по заданной инструкции — программе



# Монитор, видеокарта, видеоадаптер

## Видеосистема

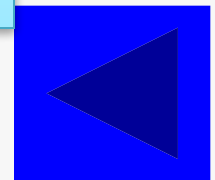
Каждому компьютеру необходима видеосистема для вывода на экран текста и графики. Как правило, видеосистема состоит из двух элементов — видеоконтроллера и монитора



**Алгол, Паскаль, Пролог, Си...**

# **Язык программирования**

**Язык программирования, формальная знаковая система, используемая для связи человека с ЦВМ; предназначена для описания данных (информации) и алгоритмов (программ) их обработки на вычислительной машине.**

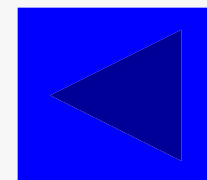




# Dr. Web, AVR

# АНТИВИРУС

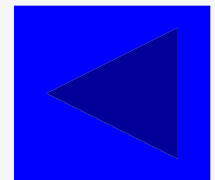
**Антивирусная программа (антивирус)** — специализированная программа для обнаружения компьютерных **вирусов**, а также нежелательных (считающихся вредоносными) программ вообще и восстановления зараженных (модифицированных) такими программами файлов...



# Неподвижный, подвижный, стеновой, оконный, системный

## Блок

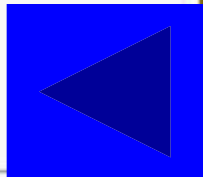
**Систёмный блок** (сленг. системник, кейс, корпус) — функциональный элемент, защищающий внутренние компоненты компьютера от внешнего воздействия и механических повреждений, поддерживающий необходимый температурный режим внутри



# Не только единица давления, но и популярный язык программирования

## Паскаль

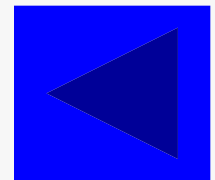
Язык программирования Pascal был назван в честь французского учёного Блеза Паскаля, который еще в 1642 г. изобрел первую механическую счётную машину



Не только специалист,  
управляющий с пульта работой  
оборудования, но и предписание в  
языке программирования

# Оператор

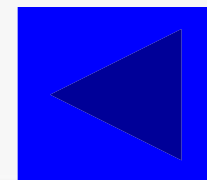
**Оператор — это элемент языка,  
задающий полное описание  
действия, которое необходимо  
выполнить**



**Не только лексическое ядро слова,  
но и жаргонное название каталога  
диска.**

## **Корень**

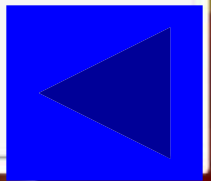
**Каталóг** (англ. *directory* — справочник, указатель) — объект в файловой системе, упрощающий организацию файлов. Типичная файловая система содержит большое количество файлов и каталоги помогают упорядочить её путём их группировки. В информатике используется следующее определение: каталог — поименованная совокупность байтов на носителе информации, содержащая название подкаталогов и файлов



Не только спортивный коллектив,  
но и указание на машинном языке  
конкретной ЭВМ

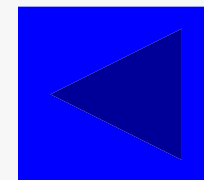
## Команда

**КОМАНДА ЭВМ** указание, записанное  
на машинном языке конкретной  
вычислит, **машины** и определяющее  
её действия при выполнении отд.  
операции или части вычислит.  
процесса



**Электронно-вычислительная  
машина**

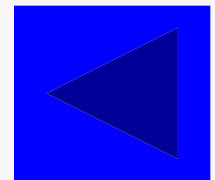
**Компьютер**



# Контроллер

# Адаптер

**Контроллер** (англ. **controller**, буквально — управитель), электрический аппарат низкого напряжения, предназначенный для пуска, регулирования скорости, реверсирования и электрического торможения электродвигателей постоянного и переменного тока.

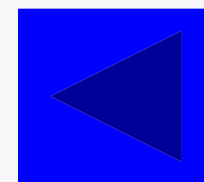




# Пиктограмма

# Иконка

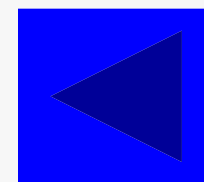
**Пиктогра́мма** (от лат. pictus — нарисованный и греч. γράμμα — запись) — знак, отображающий важнейшие узнаваемые черты объекта, предмета или явления, на которые он указывает, чаще всего в схематическом виде.



# Переключатель

# Флажок

**Флажки** - это такой же объект как кнопка, текстовое поле, метка

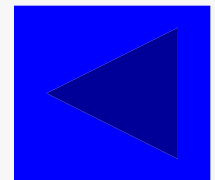


# Приемник

# Передатчик



Источник (**передатчик**) и получатель (**приемник**) служат для обмена некоторой. ... сигнала от **передатчика** к **приемнику**. Такой средой служат:  
провод, волновод

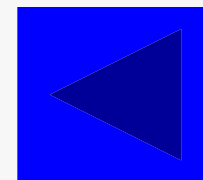


# Виртуальный

# Реальный



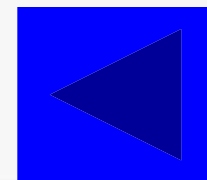
**РЕАЛЬНЫЙ**, реальная,  
реальное; реален, реальна,  
реально. Действительный,  
объективно-данный, не  
воображаемый.



# Долговременная память

## Оперативная память

**ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ КОМПЬЮТЕРА** — память для загрузки компьютера и работы с часто востребованными данными и программами с большей скоростью. Сохраняет содержащиеся в нем данные только, когда **компьютер** подключен к электросети

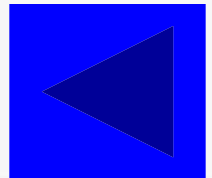


# Клиент

## Сервер



**Сервер** – выделенный из группы рабочих станций компьютер, который предназначен для выполнения конкретной сервисной задачи без участия людей



# Внимание!

Выбор категории производите на 3 слайде. Когда на 2 слайде появятся категории со стоимостью вопросов, просто перейдите на 3 слайд, сделав щечек мышью



**За основу взят шаблон , созданный для игры «Счастливый случай» . Презентация называлась «luku\_day». Благодарю автора и приношу свои извинения, что не могу назвать Ваше имя**

