

# Білет 3

# Збереження інформації сучасними людьми

Ми зберігаємо інформацію на **папері**, відео- та аудіокасетах, оптичних дисках, магнітних дисках, в пам'яті комп'ютера.



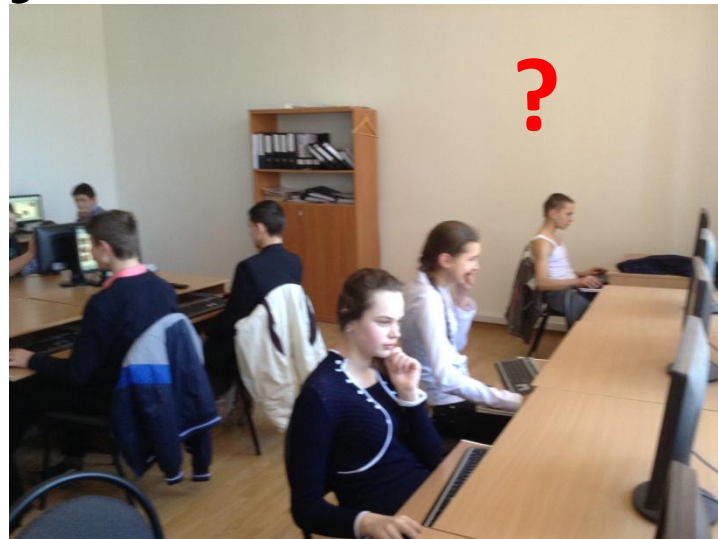
1

# Дай правильну відповідь.

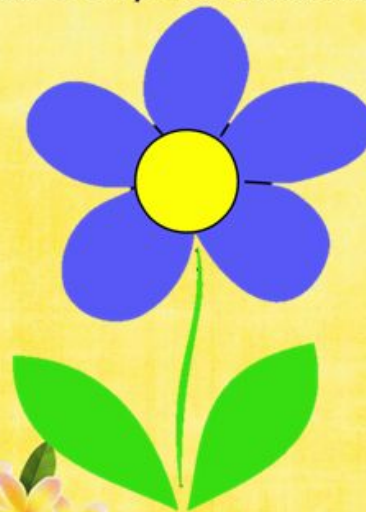
Чи використовуємо ми цей предмет для збереження інформації?



**Так!**



Чи використовуємо ми цей предмет для збереження інформації?



**Ні!**



1

# Дай правильну відповідь.

Чи використовуємо ми цей предмет для збереження інформації?



**Так!**

Чи використовуємо ми цей предмет для збереження інформації?



**Ні!**

Чи використовуємо ми цей предмет для збереження інформації?



**Так!**



## 4

"*Розмітка сторінки*" - забезпечує таке посторінкове зображення документа на екрані, яке він матиме на папері після друкування. Тільки в цьому режимі можна переглянути на екрані рисунки, ілюстрації, діаграми і т. ін.

"*Читання в повноекранному режимі*" - призначений для читання документа з екрана комп'ютера. У повноекранному режимі читання також є параметр перегляду документа так, як він би виглядав надрукованим. **Немає ніяких кнопок, а ні меню.**

"*Веб-документ*" - у ньому на екрані в збільшеному масштабі відображається тільки текст документа, решта елементів середовища Word (меню, панелі, смуги прокрутки тощо) вимикаються.

"*Структура*" - у цьому режимі на екрані відображається тільки ескіз усього документа, тобто ієрархія його частин і заголовків. Вибираючи та переміщуючи рівні ієрархії, можна рухатися по тексту документа і змінювати положення його окремих фрагментів.

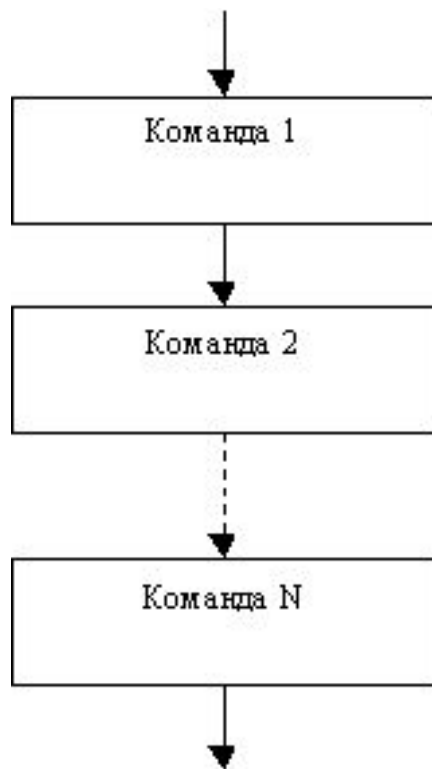
"*Чернетка*" - призначений для прискореного переглядання та друкування документів, які містять великі обсяги форматування.

Перемикання режимів здійснюється за допомогою послуги меню Вигляд або кнопок, розташованих у лівому нижньому куті вікна документа: Розмітка сторінки, Читання в повноекранному режимі, Веб-документ, Структура, Чернетка.

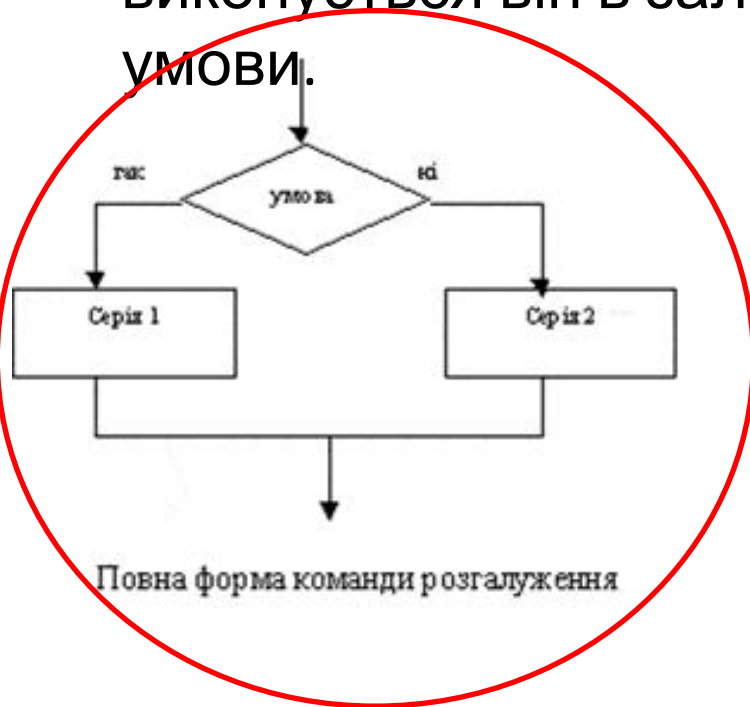
6

## Існують всього чотири базових структури алгоритмів:

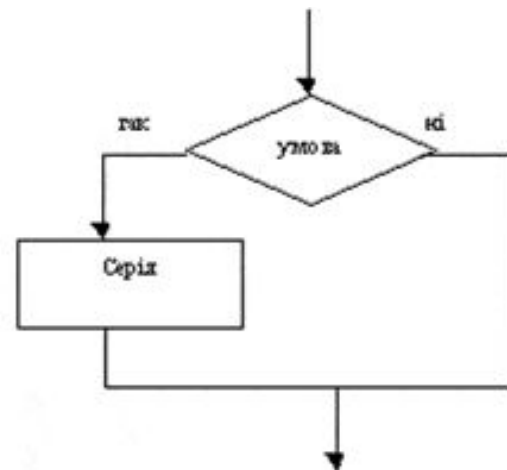
- лінійні;
- розгалужені;
- циклічні;
- змішані.



**Розгалуження.** Цей алгоритм обов'язково містить в собі хоча б одну умову (як правило, їх набагато більше) і виконується він в залежності від цієї **УМОВИ.**

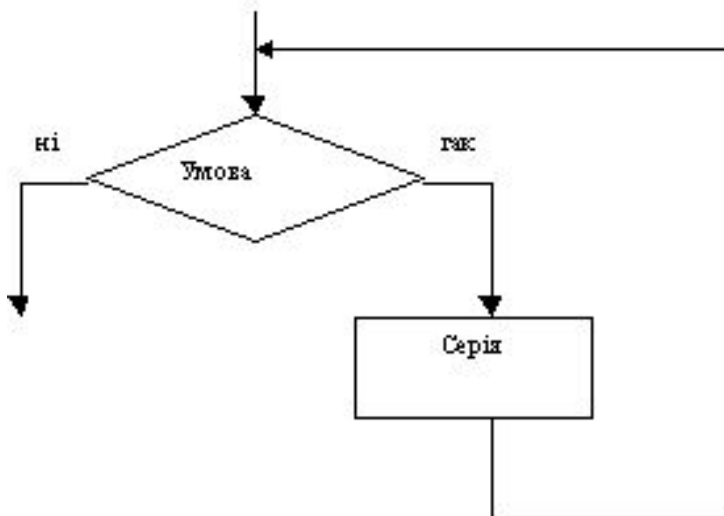


Повна форма команди розгалуження

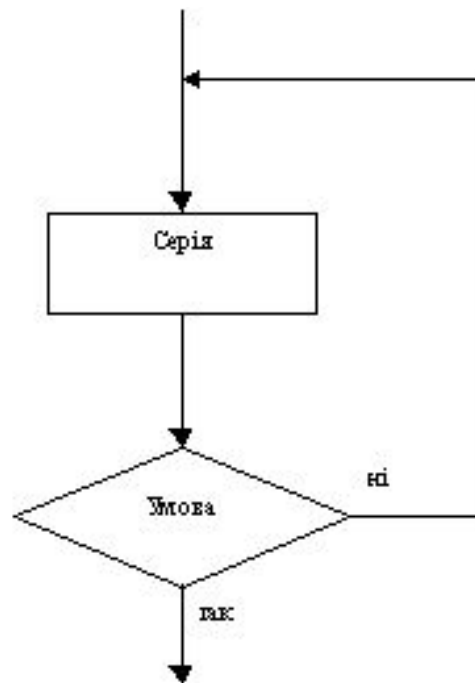


Неповна форма команди розгалуження

6



Цикл з передумовою

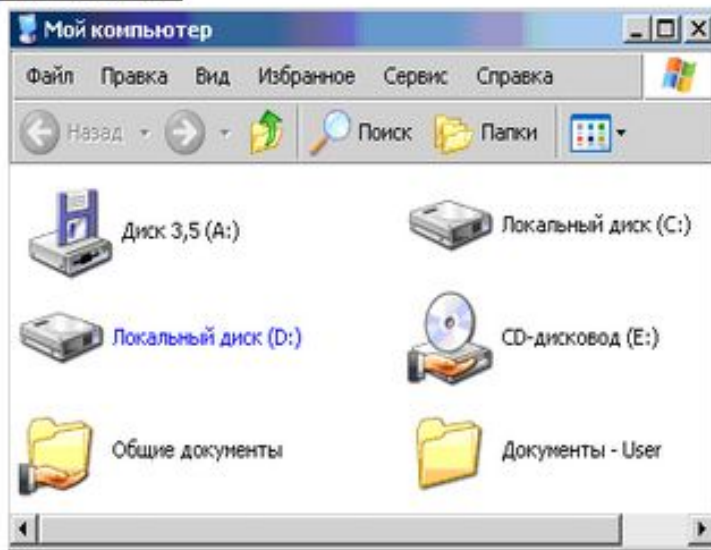


Цикл с післяумовою

**цикл з передумовою** - коли ми спочатку перевіряємо умову, а потім виконуємо деяку послідовність дій (так, ми спочатку перевіряємо, чи вимита підлога в тій класній кімнаті, де нам потрібно чергувати, а потім починаємо прибирання);

**цикл с післяумовою** - спочатку ми виконуємо хоч один раз необхідну послідовність дій, а потім перевіряємо, чи не досягли ми бажаного результату (коли ми хочемо пити, ми спочатку ковтаємо хоч глоток води, а потім починаємо контролювати, чи не вгамували ми

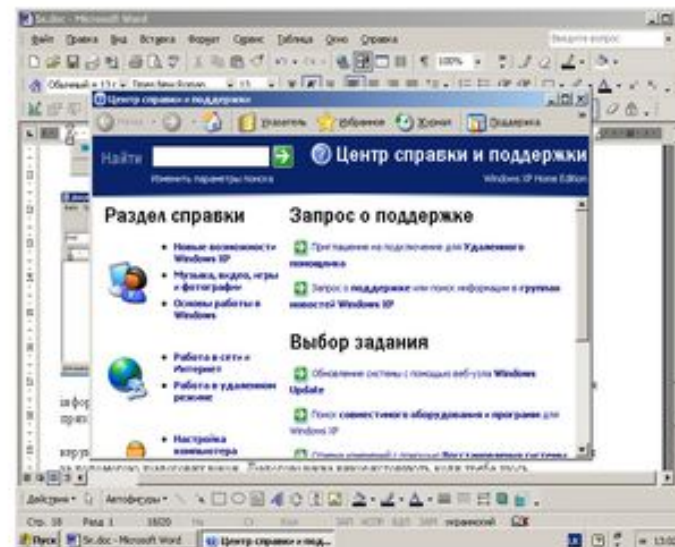
## Вікно папки



## Діалогове вікно



## Вікно програми



## Вікно довідкової системи



**Microsoft Publisher**

Приступая к работе

Мои шаблоны

**Типы публикаций**

Размеры пустых страниц

Бланки

Буклеты

Бумажные модели

Быстрые публикации

Бюллетени

Веб-узлы

Визитные карточки

Деловые бланки

Импорт документов Word

Информационные табли...

Календари

Каталоги

Конверты

Меню

Наклейки

Объявления

Открытки

Плакаты

Подарочные сертификаты

Почетные грамоты

Почтовые карточки

Приветственные открытки

Приглашения

Программки

Резюме

Рекламные объявления

Эл. почта

### Формати аудіоданих без стиснення

[CDDA](#) — Audio CD, розроблений [Philips](#) і [Sony](#) (від 1980).

[SACD](#) — Super Audio Compact Disc, розроблений [Philips](#) і [Sony](#) (від 2000).

**WAV** — Microsoft Wave (Waveform audio format). Розроблений спільно з IBM.

**SND** - стандартний формат файлів для збереження аудіоданих на платформі Macintosh

### Формати аудіоданих зі стисненням

#### Без втрат

**Audio Interchange File Format (AIFF)** — формат аудіо файлів, що застосовується для зберігання звукових даних на [персональних комп'ютерах](#) і на інших електронних аудіопристроях.

**APC** — [Monkey's Audio](#) (.ape, .apl)

**FLAC** — вільний кодек з проекту [Ogg vorbis](#)

**WMA** — Windows Media Audio 9.1 Lossless

#### З утратами

**AAC** (.m4a, .mp4, .m4p, .aac) — Advanced Audio Coding

**Dolby Digital (AC-3)**

**ADX**

**ANH**

**ASF**

**Ogg vorbis**

**MPEG-1 Audio Layer II**, — **MP2**, Підтримується більшістю медіаплеєрів, зокрема [Winamp](#) (на платформах [Windows](#) і [Mac OS](#)) та [XMMS](#).

**MP3 (MPEG Layer 3)**

**Musepack** (.mpc)

**RealAudio** (.ra, .rm)

**TwinVQ** (.vqf)

**WMA** — Windows Media Audio

### Формати аудіоданих звукосинтезу

**MIDI** — Musical Instrument Digital Interface

**MOD** — формат музичних композицій комп'ютерів [Amiga](#)

13

**А) центральний процесор**

- 5) опрацювання даних і керування роботою всіх пристроїв комп'ютера

**Б) внутрішня пам'ять**

- 3) швидкодіюча пам'ять, розташована на материнській платі

**В) пристрої введення даних**

- 2) введення нових даних

**Г) пристрої виведення даних**

- 1) виведення результатів у зручному для людини вигляді

**Д) зовнішня пам'ять**

- 4) пристрої зберігання великих обсягів даних

14

А) від  $-128$  до  $127$

$128+0+127=256=2^8$  СИМВОЛІВ

5) знакове обсягом один байт

Б) від  $0$  до  $255$

$0+255=256=2^8$  СИМВОЛІВ

4) беззнакове обсягом один байт

В) від  $-32\,768$  до  $32\,767$

$32768+0+32767=65536$

3) знакове СИМВОЛІВ обсягом два байти

Г) від  $0$  до  $65\,535$

$0+65535=65536$  СИМВОЛІВ

1) беззнакове обсягом два байти

Д) від  $-2\,147\,483\,648$  до  $2\,147\,483\,647$

2) знакове обсягом чотири байти