




Приложение и документ.




**Приложение** – одна или несколько взаимосвязанных программ, которые используются для создания и обработки компьютерных объектов: текстов, рисунков, программ.




**Документ** — объект, созданный в приложении.

**Задача** — приложение, которое использует или ожидает использования ресурсов компьютера: оперативной памяти, процессора, внешних устройств.




Запустить любое приложение или  
открыть нужный документ в среде  
Windows можно несколькими  
способами:

- с помощью программы Проводник
- с помощью Главного меню
- используя Мой компьютер



*Для переключением между задачами*  
можно воспользоваться одним из трех вариантов:

- выполнить щелчок по окну программы.
- выполнить щелчок на название программы в Панели задач
- использовать переключение с помощью комбинации клавиш Alt+Tab



*Для закрытия приложения или документа*  
можно воспользоваться одним из  
следующих способов:

- в меню Файл выбрать команду Закреть (для документа) или Выход (для приложения)
- нажать в правом верхнем углу окна кнопку Закреть
- нажать комбинацию клавиш Alt+F4 для выхода из приложения или Ctrl+F4 для закрытия документа.



# Организация обмена данными.


**Составной документ** — документ, в котором объединены данные, созданные в разных приложениях.



Обмен данными в среде Windows  
осуществляется:


- перетаскиванием объекта мышью
- через буфер обмена
- по технологии OLE






*Перетаскивание* объекта с помощью мыши осуществляется следующим образом:

- выбирается перемещаемый объект путем установки на нем указателя мыши
- при нажатой левой кнопке мыши выделенный объект перетаскивается до места назначения



**Буфер обмена** — область памяти, которая служит для временного хранения данных, предназначенных для обмена.



При обмене данными через буфер обмена следует:

- выделить объект
- поместить его в буфер обмена командой Вырезать (Ctrl+X) или командой Копировать (Ctrl+C)
- вставить из буфера обмена объект в любое приложение с помощью команды Вставить (Ctrl+V)

Объект OLE — любые данные, которые создаются каждый в своем приложении, а затем включаются в составной документ.

Источник — приложение, средствами которого создается *Объект OLE*.

Приемник — приложение, которое принимает *Объект OLE*.



# Домашнее задание

Параграфы - 14.6 ; 14.7