

*Правила*

*техники*

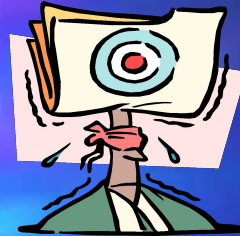
*безопасности в*

*кабинете*

*информатики*



# Оглавление



- Введение
- Основные правила
- вопросы

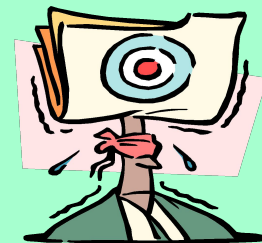
# ВВЕДЕНИЕ



Итак, приступим к экскурсу:

Перед тем, как «читать» все остальное  
о том, как себя вести и что делать,  
рекомендуется устроиться поудобнее,  
чтобы вытерпеть ближайшие 3 минуты.

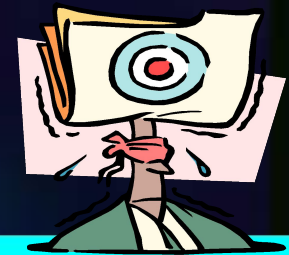
# Правило 1



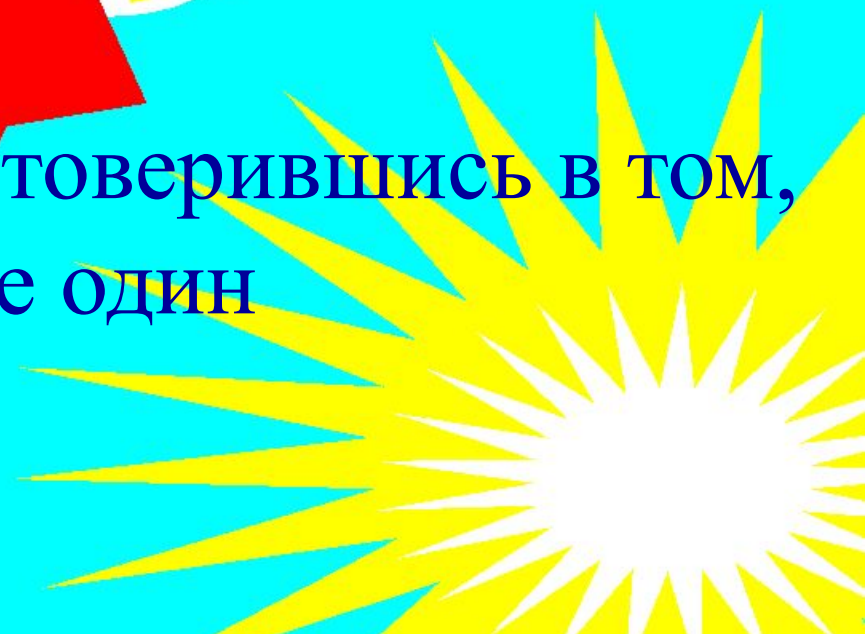
Заходи в класс,  
только спросив  
разрешение, иначе  
тебе будет

хууудо!

# Правило 2

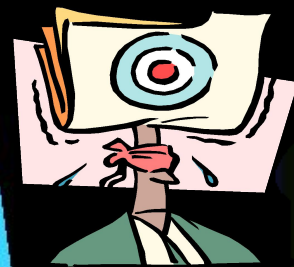


Включай машину, удостоверившись в том,  
что ты включаешь ее не один

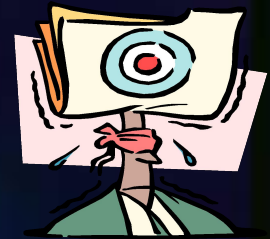


# Правило 3

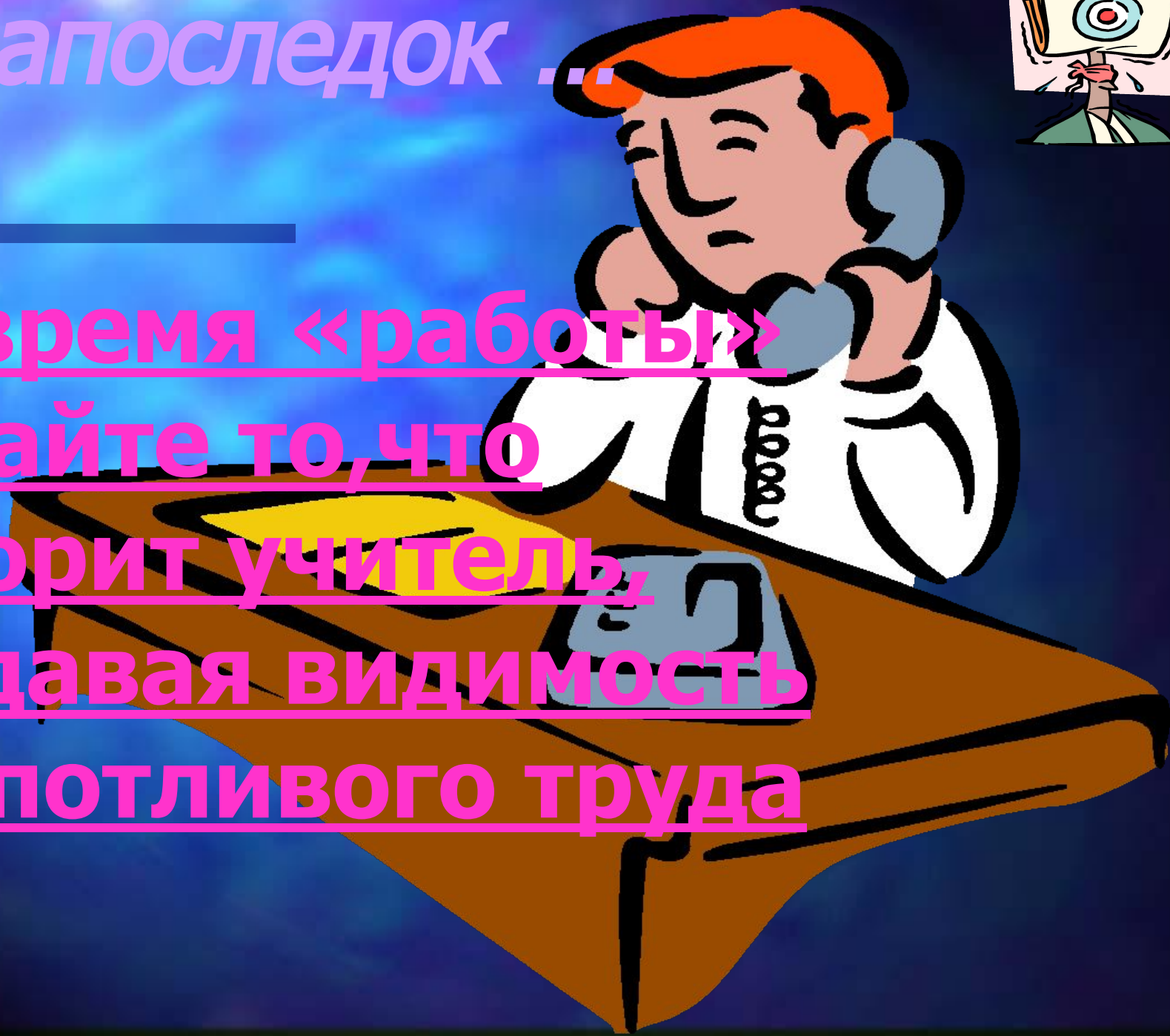
- **Перед тем, как начинать тренировать свои бывалые, побывавшие не в одном чате пальцы, окиньте своим мастерским взглядом комп и убедитесь в том, что он еще работает после предыдущих ламеров.**



*И напоследок ...*



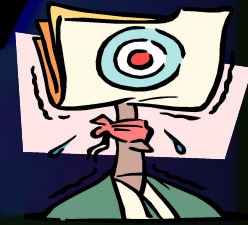
Во время «работы»  
делайте то, что  
говорит учитель,  
создавая видимость  
кропотливого труда



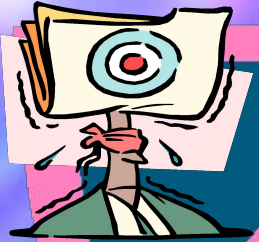
# А теперь вопросы

1. Перед началом своего конца надо:

- Посмотреть , работает ли комп
- Загрузить любую игру
- Вопрос некорректен



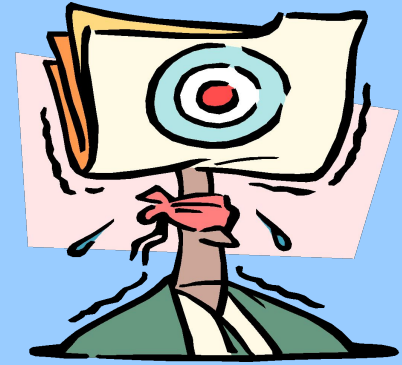


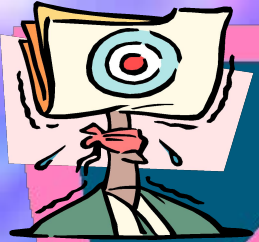


yes

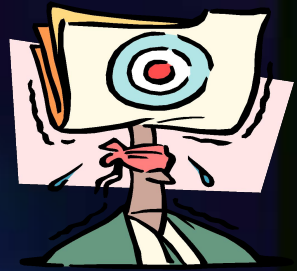
Дурацкий вопрос № 2

Начинать «работать» надо  
после команды?





yes



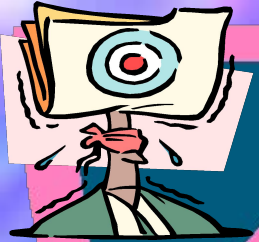
At last..

На уроке надо:

1) читать «ХАКЕР»

2) выполнять задание

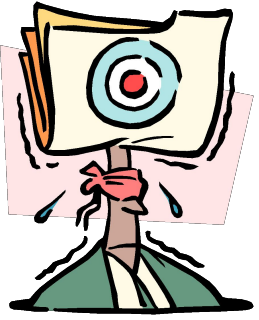
3) вообще на нем не  
присутствовать



yes

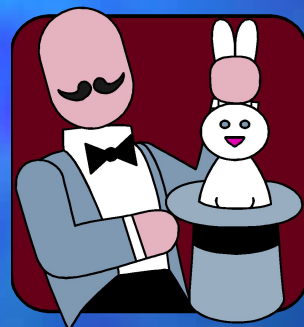
ВОТ И ВСЕ!

exit



Erno

# Автор презентации:



Таскаев Александр

10 класс В

2001г.