Білет 7

9
клас

1

1 символ = 1 байт

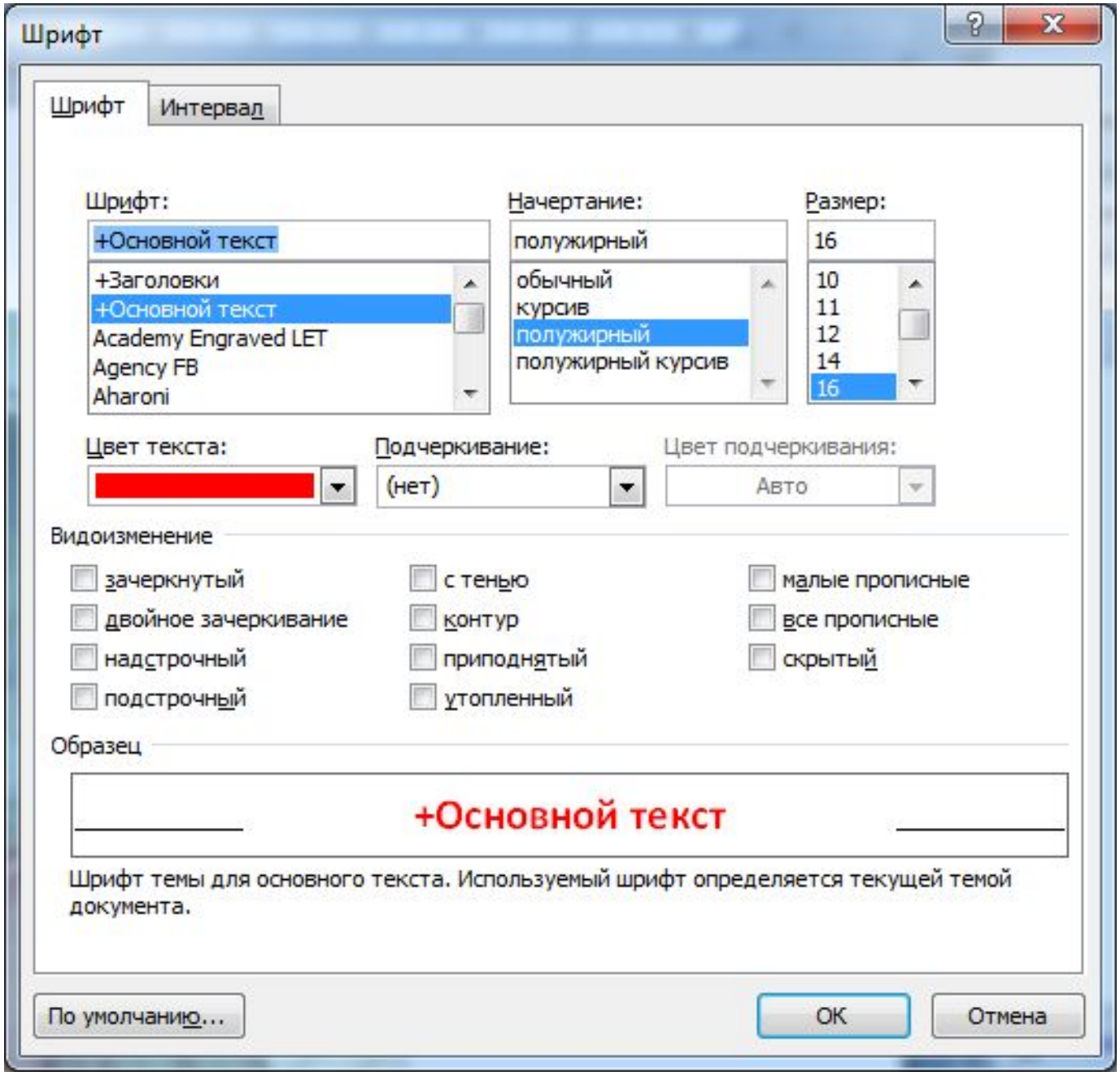
1 байт = 8 бітів

мама=4байти=4*8=32 біти

Пробіл також = 1 байт.

27*8=216 біт

4


Шрифт
Шрифт
Интервал
Шрифт:
+Основной текст
+Заголовки
+Основной текст
Academy Engraved LET
Agency FB
Aharoni
Начертание:
полужирный
обычный
курсив
полужирный
полужирный курсив
Размер:
16
10
11
12
14
16
Цвет текста:
Подчеркивание:
(нет)
Цвет подчеркивания:
Авто
Видоизменение
зачеркнутый
двойное зачеркивание
надстрочный
подстрочный
с тенью
контур
приподнятый
утопленный
малые прописные
все прописные
скрытый
Образец
+Основной текст
Шрифт темы для основного текста. Используемый шрифт определяется текущей темой документа.
По умолчанию...
OK
Отмена

5

За допомогою Windows Movie Maker можна редагувати кліпи різноманітними способами. Нижче подано список різних типів редагування:

Розділення й об'єднання. Під час розділення аудіо- або відеокліпу він поділяється **на два кліпи**. Далі можна розділити один або обидва цих кліпи на ще менші, і т. д. Також можна об'єднувати кліпи, щоб робити з них більші.

Обрізування відеокліпу. Можна приховати або обрізати частину аудіо- або відеокліпу, щоб глядачі не змогли її почути або побачити. Наприклад, якщо відеокліп починається з кількох чорних кадрів, можна обрізати його початок, щоб чорні кадри не з'являлися в опублікованому фільмі.

Створення кліпів. З одного наявного відеокліпу можна зробити декілька менших, зручніших кліпів, щоб полегшити роботу з проектом. Windows Movie Maker створює кліпи різними способами, залежно від джерела кліпу.

6

A= 5*2-6=4

B=6-2=4

A=4*2-4=4

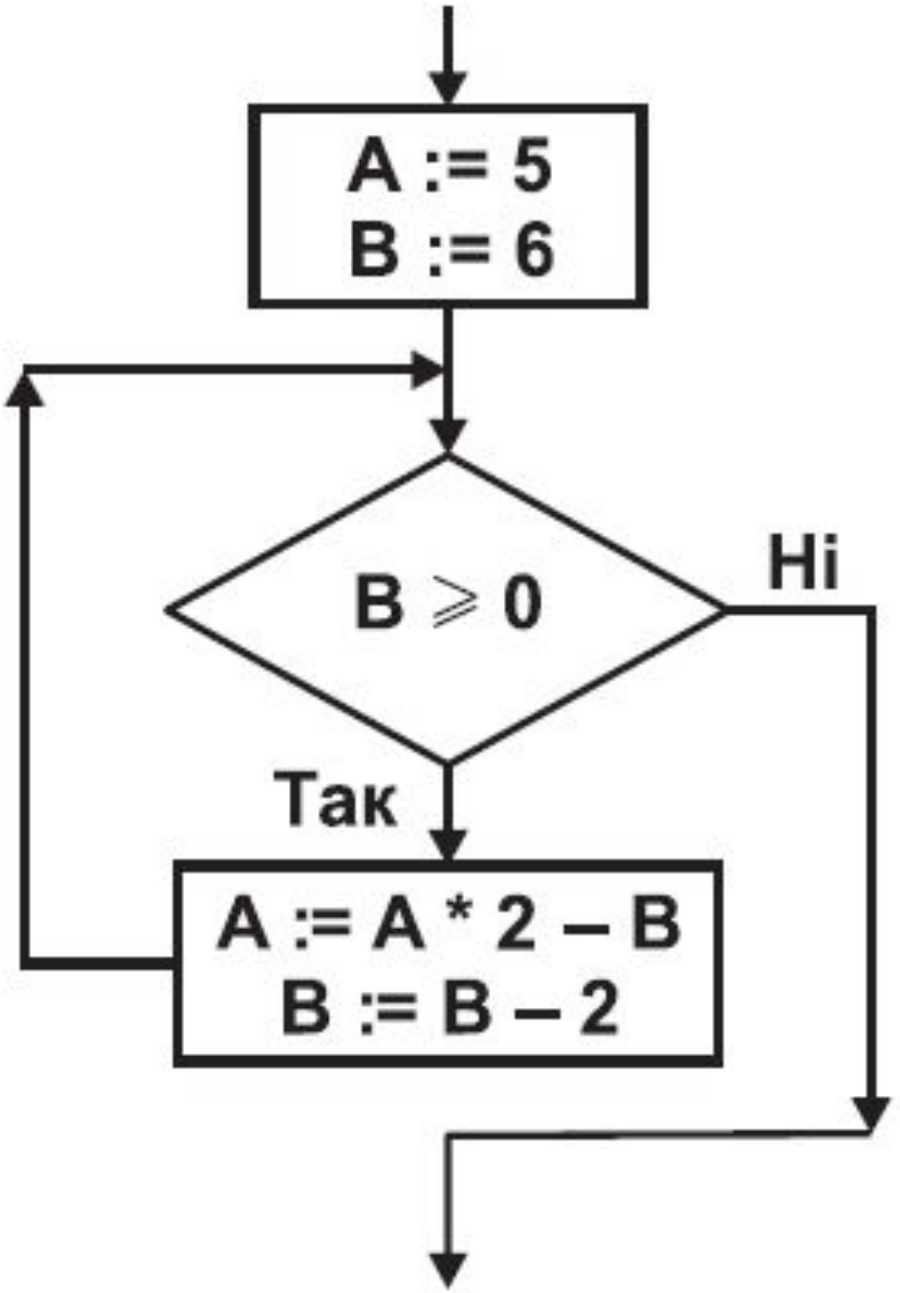
B=4-2=2

A=4*2-2=6

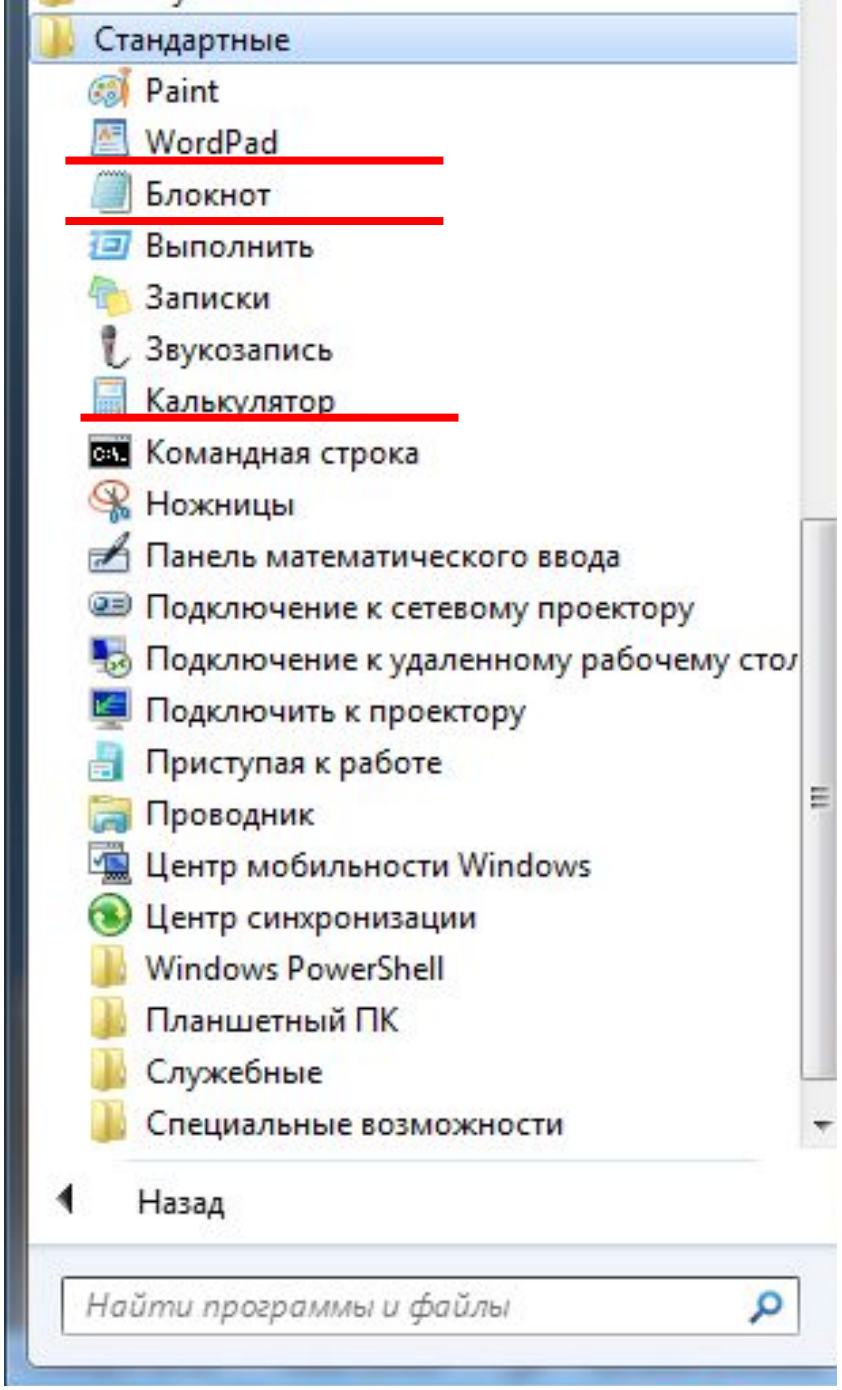
B=2-2=0

A=6*2-0=12

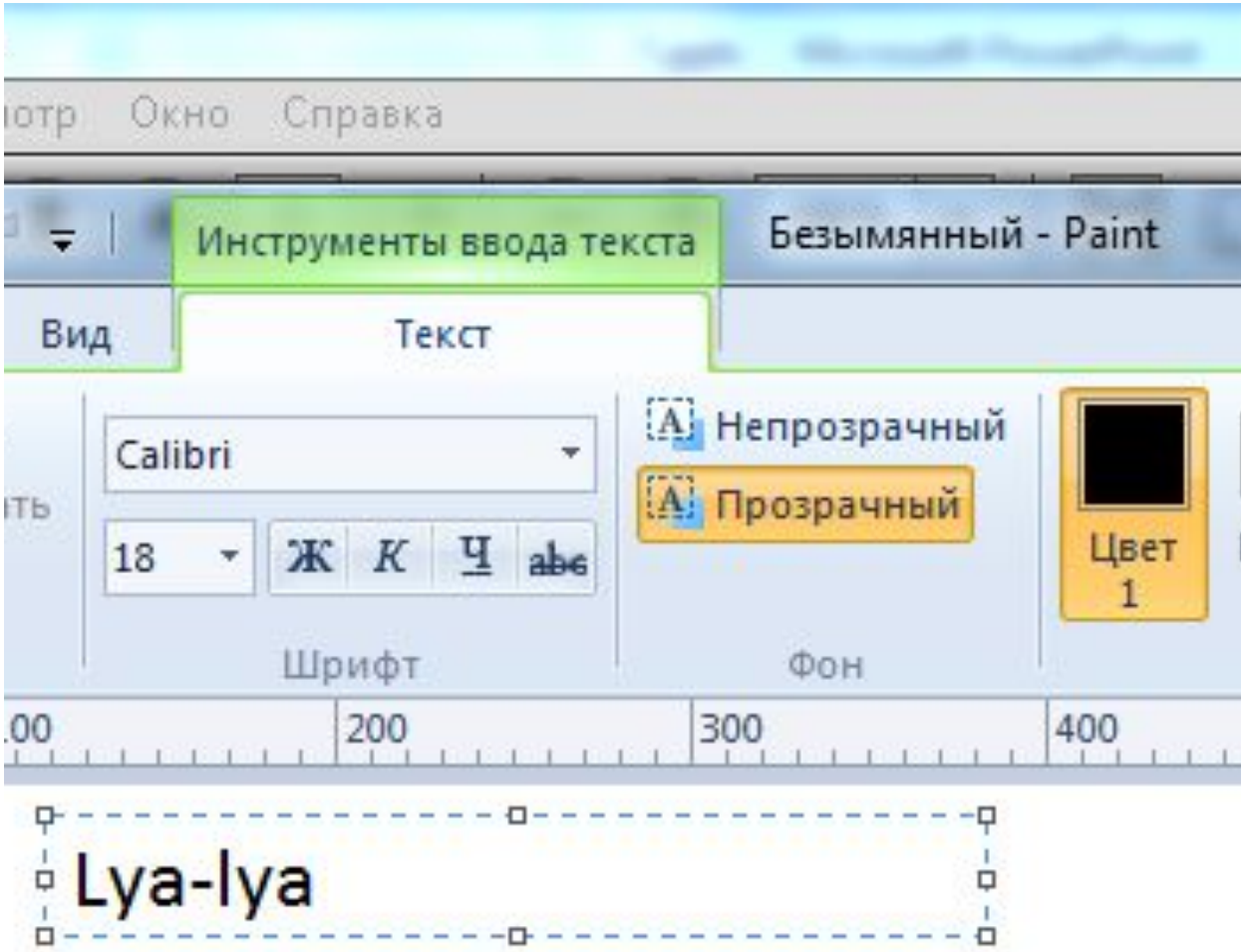
B=0-2=-2



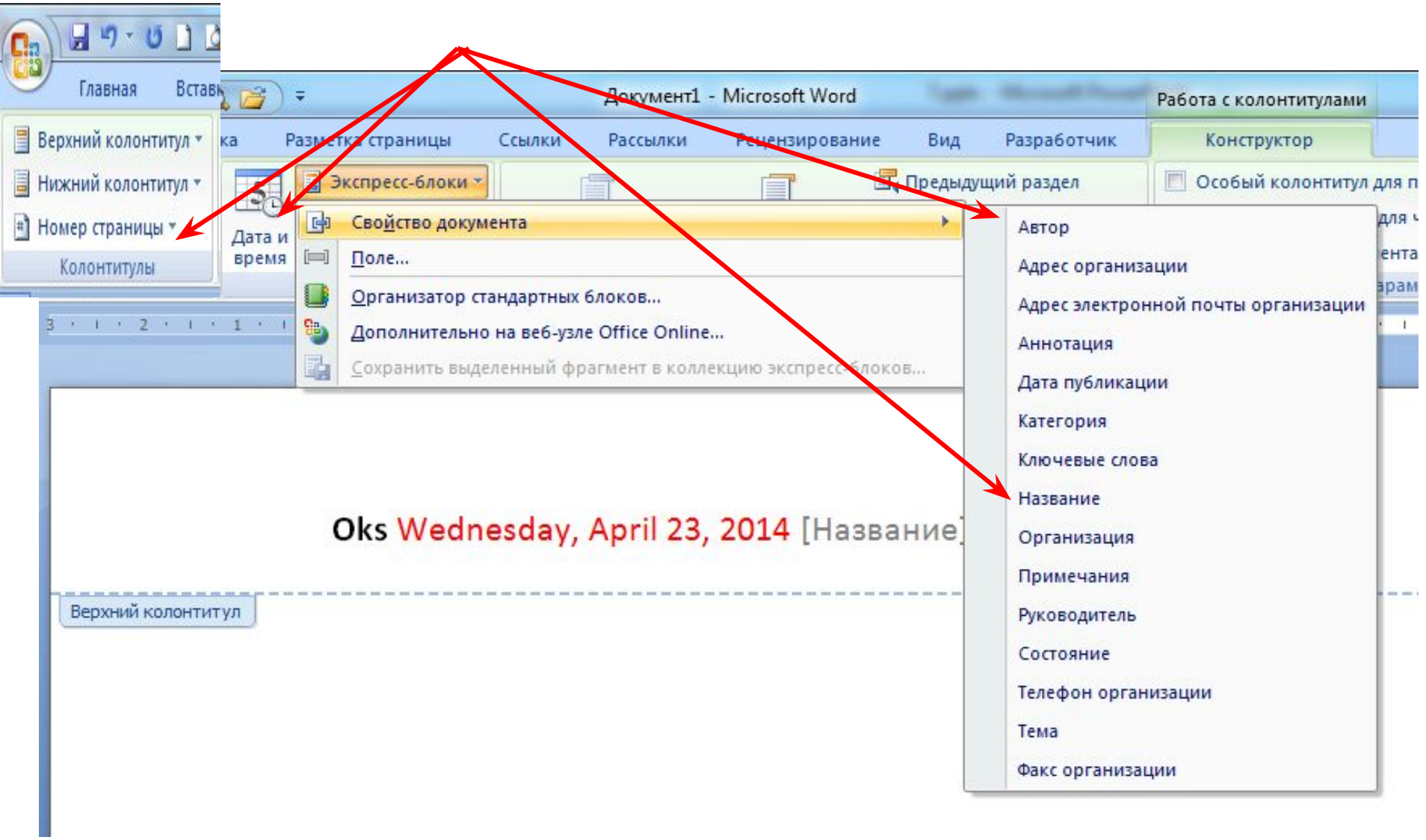
7


Стандартные
Paint
WordPad
Блокнот
Выполнить
Записки
Звукозапись
Калькулятор
Командная строка
Ножницы
Панель математического ввода
Подключение к сетевому проектору
Подключение к удаленному рабочему стол
Подключить к проектору
Приступая к работе
Проводник
Центр мобильности Windows
Центр синхронизации
Windows PowerShell
Планшетный ПК
Служебные
Специальные возможности
Назад
Найти программы и файлы

8


Окно
Справка
Инструменты ввода текста
Безымянный - Paint
Вид
Текст
Calibri
18
Ж
К
Ч
abc
Шрифт
Непрозрачный
Прозрачный
Фон
Цвет 1
200
300
400
Lya-lya

10


Главная
Вставка
Верхний колонтитул
Нижний колонтитул
Номер страницы
Колонтитулы
Документ1 - Microsoft Word
Работа с колонтитулами
Разметка страницы
Ссылки
Рассылки
Рецензирование
Вид
Разработчик
Конструктор
Экспресс-блоки
Предыдущий раздел
Особый колонтитул для п
Дата и время
Свойство документа
Поле...
Организатор стандартных блоков...
Дополнительно на веб-узле Office Online...
Сохранить выделенный фрагмент в коллекцию экспресс-блоков...
Автор
Адрес организации
Адрес электронной почты организации
Аннотация
Дата публикации
Категория
Ключевые слова
Название
Организация
Примечания
Руководитель
Состояние
Телефон организации
Тема
Факс организации
Oks Wednesday, April 23, 2014 [Название]
Верхний колонтитул

Основним об'єктом у Publisher 2007 є **публікація як сукупність сторінок**.

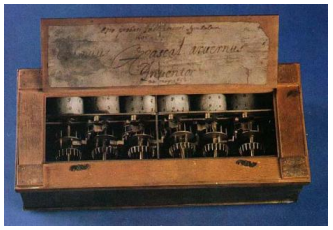
На сторінках друкованих публікацій можуть розміщуватися текстові та графічні об'єкти, а на сторінках електронних публікацій ще й звукові, відеооб'єкти та гіперпосилання.

Властивості об'єктів публікацій практично не відрізняються від властивостей аналогічних об'єктів, розглянутих у Word 2007 і PowerPoint 2007.

13

1) Блез Паскаль

Г) першу серійну обчислювальну машину, що виконувала дві арифметичні дії, створив...



2) Джон фон Нейман

В) принципи, згідно з якими функціонує більшість сучасних комп'ютерів, уперше описав...

3) Чарльз Беббідж

Б) склад і призначення частин (функціональних елементів) автоматичного обчислювального пристрою вперше сформулював...

4) Ада Лавлейс

Д) перші програми для різницевої автоматичної машини створив перший у світі програміст...

5) Готфрід Вільгельм Лейбніц

А) перший механічний пристрій, що виконував чотири арифметичні дії, сконструював...

14

А) вираз у мовах програмування, який визначає одну операцію та її операнди

1) оператор

Б) величина, значення якої може мінятися в процесі виконання алгоритму

4) змінна

В) спеціальний знак, який повідомляє транслятору про те, що потрібно виконати операцію з деякими операндами

5) команда

Г) допоміжний алгоритм, який виконує деякі дії, результатом виконання яких є результат, що пов'язаний безпосередньо з іменем допоміжного алгоритму

3) функція

Д) величина, значення якої не змінюється в процесі виконання алгоритму

2) константа

1) оператор	**В)** спеціальний знак, який повідомляє транслятору про те, що потрібно виконати операцію з деякими операндами
2) константа	**Д)** величина, значення якої не змінюється в процесі виконання алгоритму
3) функція	**Г)** допоміжний алгоритм, який виконує деякі дії, результатом виконання яких є результат, що пов'язаний безпосередньо з іменем допоміжного алгоритму
4) змінна	**Б)** величина, значення якої може мінятися в процесі виконання алгоритму
5) команда	**А)** вираз у мовах програмування, який визначає одну операцію та її операнди