

Білет 7

1

1 символ = 1 байт

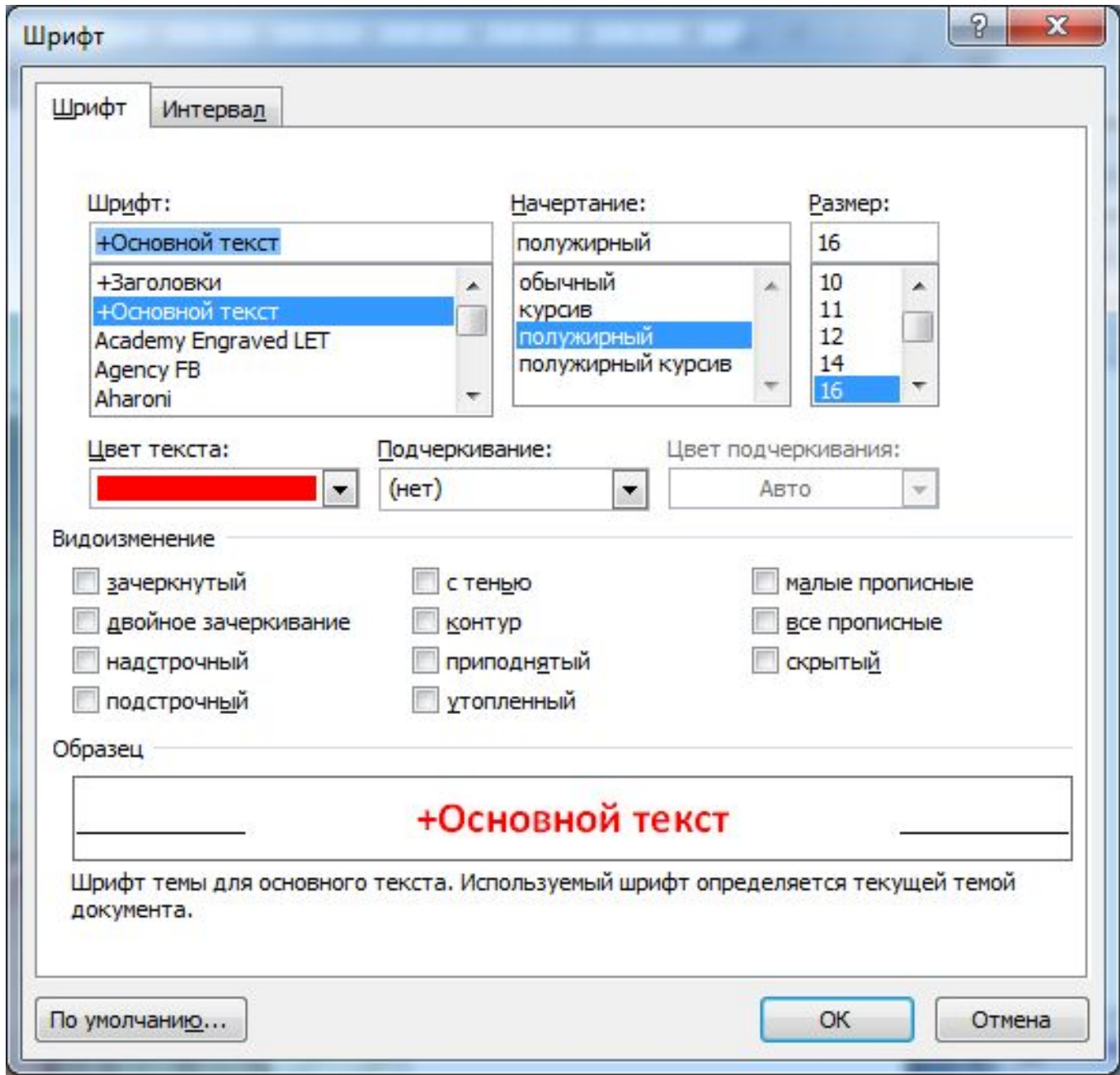
1 байт = 8 бітів

мама=4байти=4*8=32

біти

Пробіл також = 1 байт.

27*8=216 біт



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

$$A = 5 * 2 - 6 = 4$$

$$B = 6 - 2 = 4$$

$$A = 4 * 2 - 4 = 4$$

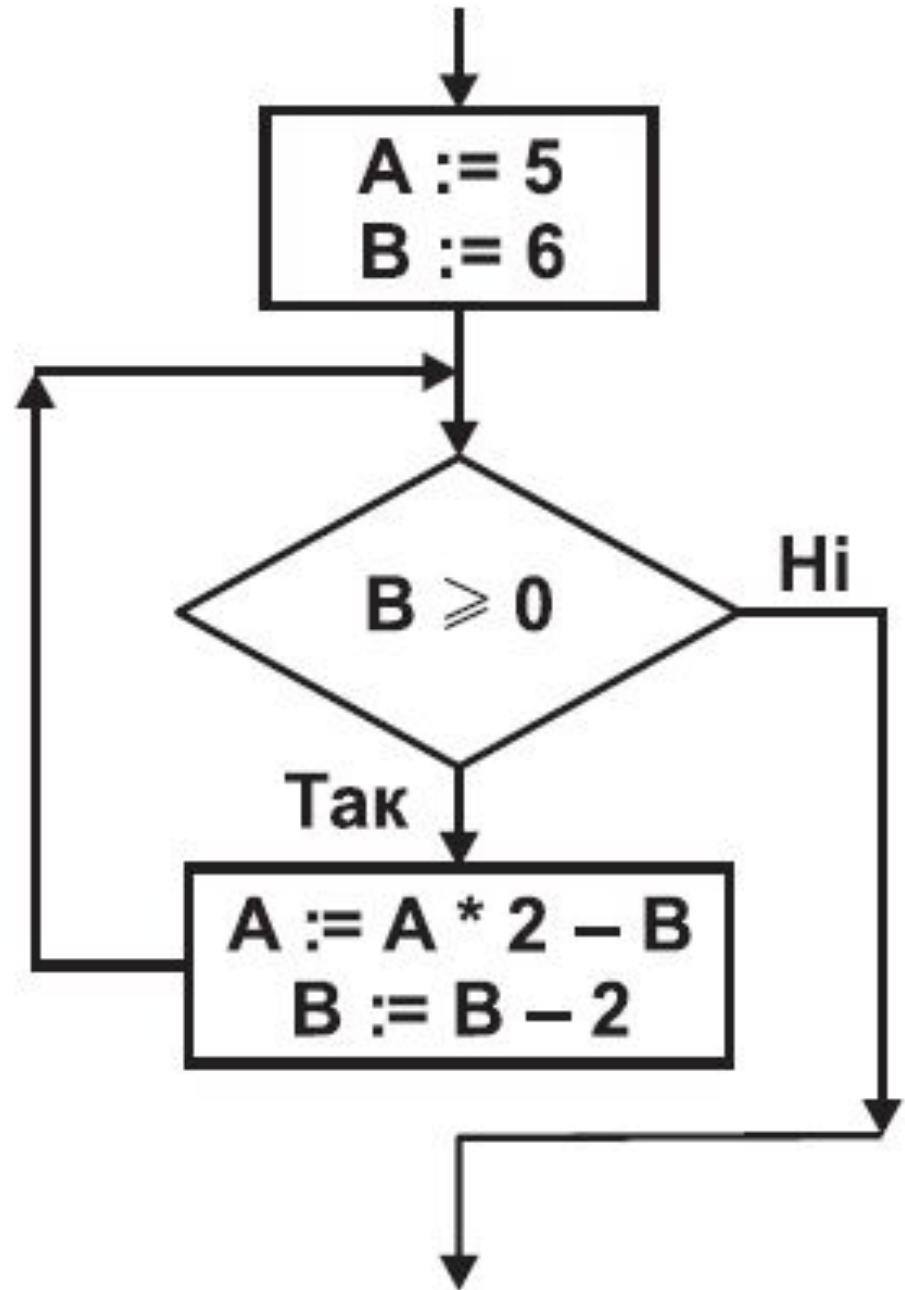
$$B = 4 - 2 = 2$$

$$A = 4 * 2 - 2 = 6$$

$$B = 2 - 2 = 0$$

$$A = 6 * 2 - 0 = 12$$

$$B = 0 - 2 = -2$$



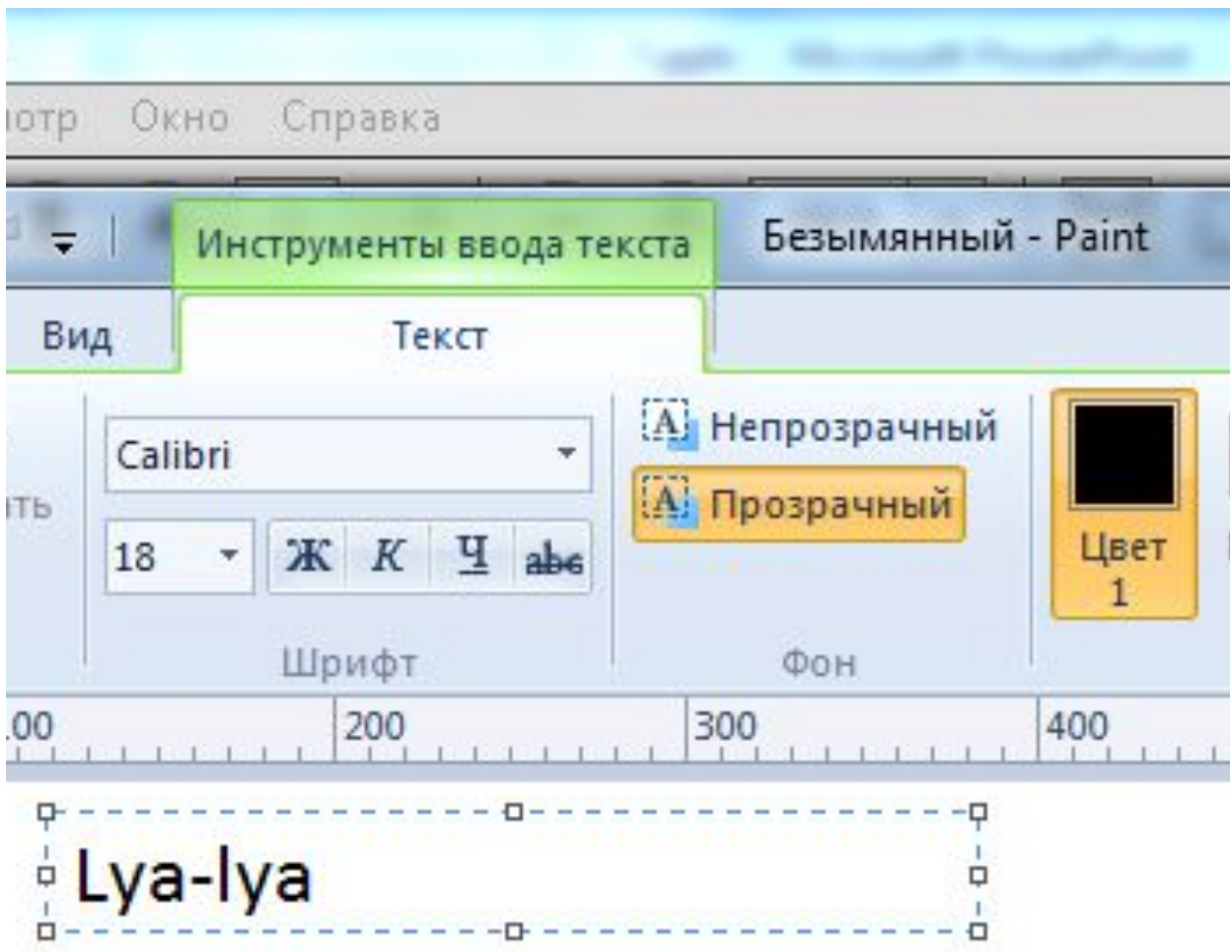
7

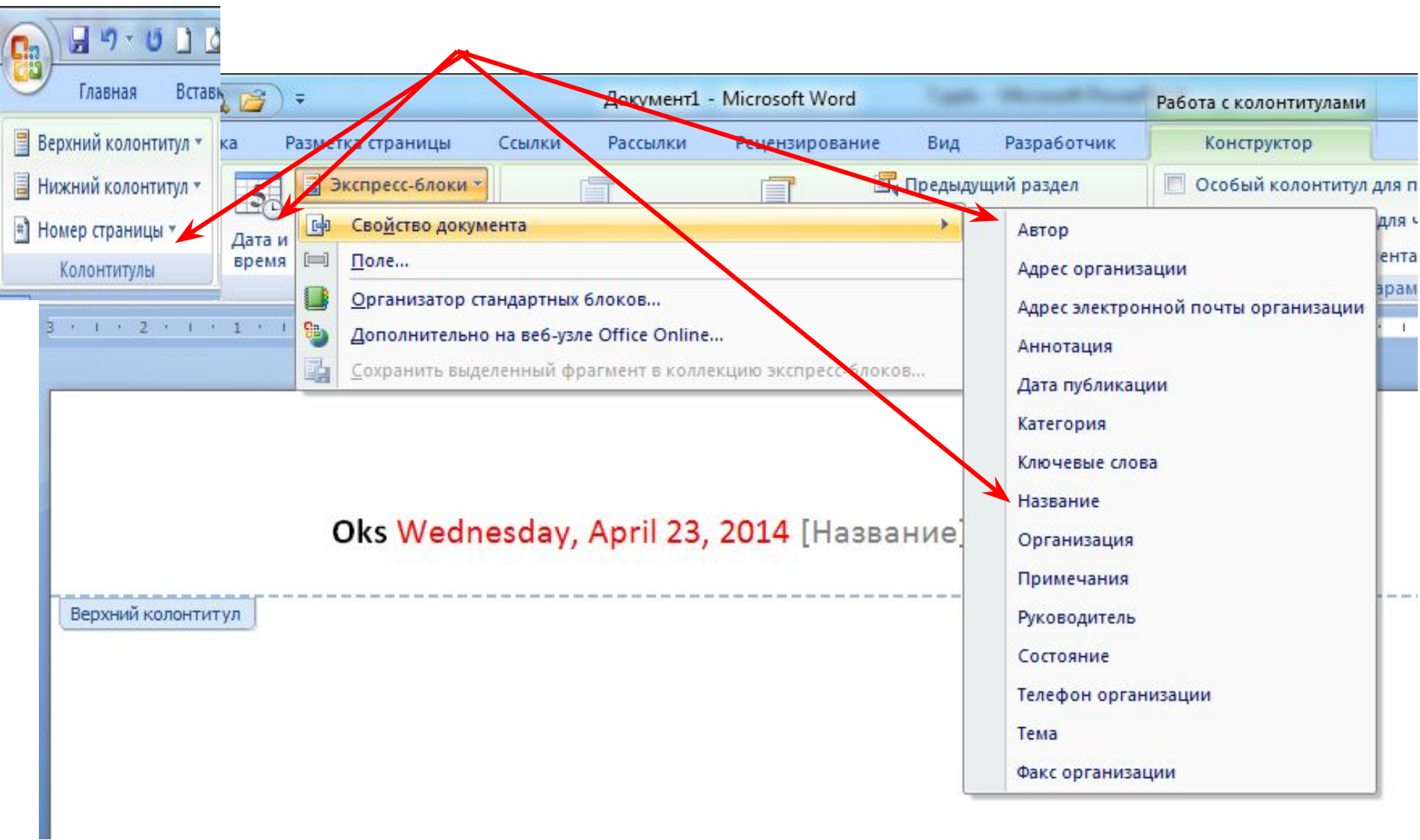
Стандартные

- Paint
- WordPad
- Блокнот
- Выполнить
- Записки
- Звукозапись
- Калькулятор
- Командная строка
- Ножницы
- Панель математического ввода
- Подключение к сетевому проектору
- Подключение к удаленному рабочему столу
- Подключить к проектору
- Приступая к работе
- Проводник
- Центр мобильности Windows
- Центр синхронизации
- Windows PowerShell
- Планшетный ПК
- Служебные
- Специальные возможности

Назад

Найти программы и файлы







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.

1) Блез Паскаль



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



13

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...

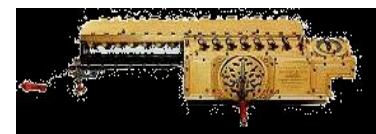
4) Ада Лавлейс

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

