



Дата 11.02.2022

Тема: 3.4. Программы обработки текстовой информации

1. Редактирование и форматирование текстового документа

Практическая работа № 1

«Редактирование и форматирование текстового документа»

Цель работы: научиться устанавливать параметры страницы, редактировать и форматировать текстовый документ.

Порядок работы:

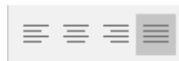
Задание 1.

Установить в *Закладке Макет* → Поля параметры станицы: верхнее, нижнее поле – 2 см, левое – 3 см, правое – 1,5 см.

**Набрать текст с учетом форматирования** в *Закладке Главная* (размер шрифта - 14 пунктов, шрифт **Times New Roman**

Примените, где нужно **Ж К Ц**,

выравнивание текста по ширине



красная строка 1,25 с помощью линейки отступа

**Сколько битов может быть в байте?**

Название «**байт**» (слово *byte* представляют собой сокращение словосочетания *BinarYTErm* - «*двоичный терм*») было впервые использовано в 1956 году В. Бухгольцем при проектировании первого суперкомпьютера IBM 7030 Stretch.

В **1950-х и 1960-х** годах не было единого стандарта относительно количества битов в байте. В разных компьютерных системах байт содержал от 6 до 9 битов.

Лишь с начала 1970-х годов в большинстве архитектур стали использовать байт размером 8 битов, и постепенно такое соотношение стало стандартным.

**Сколько битов может быть в байте?**

Название «**байт**» (слово *byte* представляют собой сокращение словосочетания *BinarYTErm* - «*двоичный терм*») было впервые использовано в 1956 году В. Бухгольцем при проектировании первого суперкомпьютера IBM 7030 Stretch.

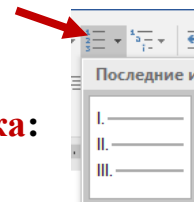
В **1950-х и 1960-х** годах не было единого стандарта относительно количества битов в байте. В разных компьютерных системах байт содержал от 6 до 9 битов.

Лишь с начала 1970-х годов в большинстве архитектур стали использовать байт размером 8 битов, и постепенно такое соотношение стало стандартным.

*Для устранения двусмысленности в компьютерной литературе иногда для точного обозначения последовательности 8 битов вместо термина «байт» используют термин «октет».*

## Задание 2.

**Набрать текст по образцу**, с применением **цифрового списка**:



**I. Солнца** контур старинный, огневой,  
*Апельсинный и винный*  
Над *червонной* рекой.

От воздушного пьянства  
Онемела земля.  
Золотые пространства,  
Золотые поля.

Озаренный лучом,  
Я спускаюсь в овраг,  
**Чернопыльные** комья  
Замедляют мой шаг.

От всего золотого  
К ручейку убегу-  
Холод ветра ночного  
На зеленом лугу.

**II.** Сквозь пыльные, желтые клубы  
Бегу, распутивши свой зонт.  
И дымом фабричные трубы  
Плюют в огневой горизонт.

Вам отдал свои я напевы-  
Грохочущий рокот машин,  
Печей раскаленные зевы!  
Всё отдал; и вот- я один.

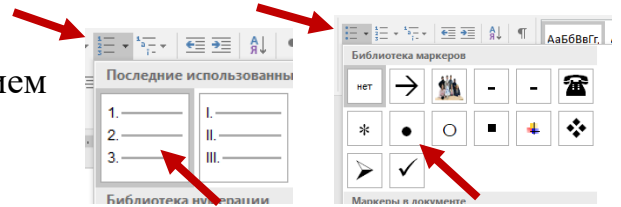
Пронзительный хохот пролетки  
На мерзлой гремит мостовой.  
Прижался к железной решетке-  
Прижался: поник головой...

А вихри в нахмуренной тверди  
Волокна ненастные вьют; -  
И клены в чугунные жерди  
Багряными листьями бьют.

Сгибаются, пляшут, закрыли  
Окрестности с воплем мольбы,  
Холодной отравленной пыли-  
Взлетают сухие столбы.

### Задание 3.

**Набрать текст по образцу, с применением цифрового и маркерного списка:**



## Пифагор

Пифагор Самосский (VI в. до н. э.)

1. древнегреческий философ,
2. религиозный и политический деятель,
3. основатель пифагореизма,
4. математик.

Пифагору приписывается, например, изучение:

- свойств целых чисел и пропорций
- доказательство теоремы Пифагора.

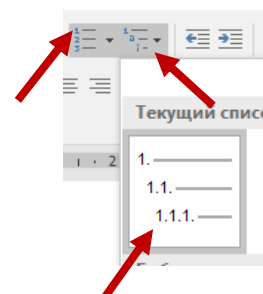
## Программное обеспечение

1. Системное программное обеспечение.
  - Операционная система.
  - Антивирусные средства.
2. Прикладное программное обеспечение.
  - Графические редакторы
    - ❖ Растровые графические редакторы.
    - ❖ Векторные графические редакторы.
  - Текстовые редакторы.
    - Простые текстовые редакторы.
    - Текстовые процессоры.

### Здание 4.

**1. Набрать текст по образцу, с применением многоуровневого цифрового списка:**

1. Структура графической системы.
  - 1.1. Дисплей.
  - 1.2. Видеоадаптер
  - 1.3. Другие графические.



2. Методы представления графических изображений.
  - 2.1. Растровая графика.
  - 2.2. Векторная графика.
3. Первые шаги в CorelDraw.
  - 3.1. Рабочий экран.
  - 3.2. Работа с объектами(начало).
4. Цвет.
  - 4.1. Системы цветов.
  - 4.2. Цвет в CorelDraw.
    - 4.2.1. Заливка объектов.
    - 4.2.2. Закраска контуров.
5. Работа с объектами в CorelDraw (продолжение)
  - 5.1. Контурные линии.
  - 5.2. Вспомогательный режим работы.
  - 5.3. Кривые.
6. Работа с файлом.
  - 6.1. Форматирование графических файлов
  - 6.2. Сохранение и загрузка изображений в CorelDraw
  - 6.3. Импорт изображений в CorelDraw