

# Школьный словарь компьютерных терминов



# Оглавление

1. Информация вокруг нас
2. Компьютер
3. Ввод информации
4. Управление компьютером
5. Хранение информации
6. Передача информации
7. Кодирование информации
8. Текстовая информация
9. Табличное представление информации
10. Наглядные формы информации
11. Компьютерная графика
12. Обработка информации
- Алфавитный указатель

# Информация вокруг нас



- Информация
- Информатика
- Числовая
- информация  
Текстовая
- информация  
Графическая
- информация  
Звуковая
- информация  
Видеоинформация

# Информация



**Информация** — сведения об объектах и явлениях окружающей среды, их параметрах, свойствах и состоянии, которые воспринимают информационные системы (живые организмы, управляющие машины и др.) в процессе жизнедеятельности и работы.

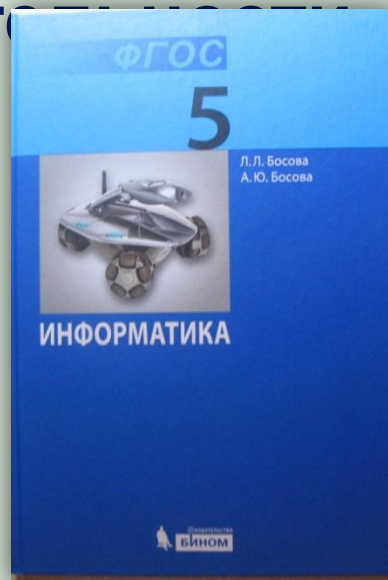




# Информатика



**Информатика** — наука, изучающая структуру и общие свойства информации, а также закономерности и методы её создания, хранения, поиска, преобразования, передачи и использования в различных сферах человеческой деятельности.



# Числовая информация



Числовая информация — информация в виде цифр и знаков, обозначающих математические действия; количественные характеристики объектов окружающего мира.

№47.

а)  $100 : 10, 20, 25, 50$   
б)  $25 : 25, 50, 75$   
в)  $25, 50$

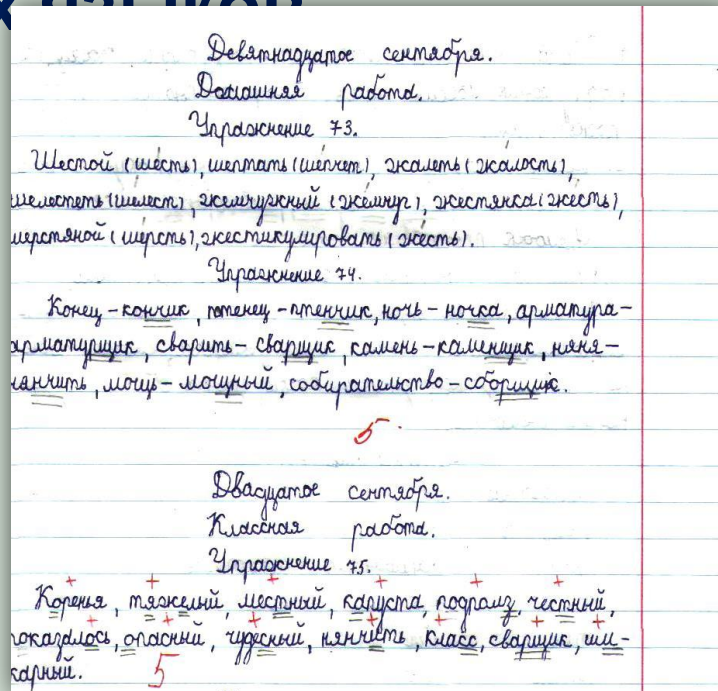
№91.

а) $x + 3x + 5 = 17$	б) $3,5x + 2,2x = 4,56$
$4x + 5 = 17$	$5,7x = 4,56$
$4x = 17 - 5$	$x = 4,56 : 5,7$
$4x = 12$	<u><math>x = 0,8</math></u>
$x = 12 : 4$	
<u><math>x = 3</math></u>	
$12 + 5 = 17$	

# Текстовая информация



Текстовая информация — информация, передаваемая в виде символов, предназначенных обозначать лексемы языка; всё, что напечатано или написано на любом из существующих языков



# Графическая информация



Графическая информация — информация в виде изображений, предметов, графиков; рисунки, картины, чертежи, схемы, карты, фотографии и т.д.



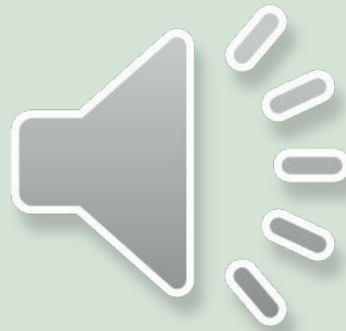
Алфавитный указатель

Информация вокруг нас

# Звуковая информация



Звуко́вая инфо́рмация — информация устная или в виде записи и передачи лексем языка аудиальным путём; всё, что мы слышим.



# Видеоинформация



Видеоинформация – последовательность изображений, фильмы, мультфильмы и т.д.





# Компьютер



 Компьютер

 Монитор

 Системный блок

 Процессор

 Материнская .....

 плата  
Принтер

 Колонки

 Наушники

# Компьютер



**Компьютер** – программируемое электронное устройство, способное обрабатывать данные и производить вычисления, а также выполнять другие задачи манипулирования символами.





# Монитор



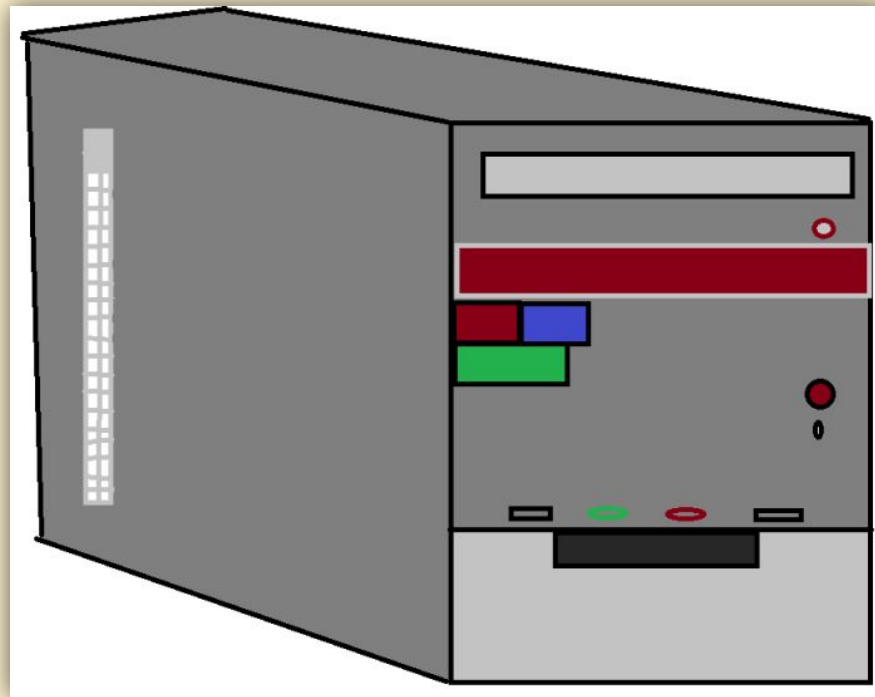
**М**онитор – устройство визуального отображения информации (в виде текста, таблицы, рисунка, чертежа и др.) на экране.



# Системный блок



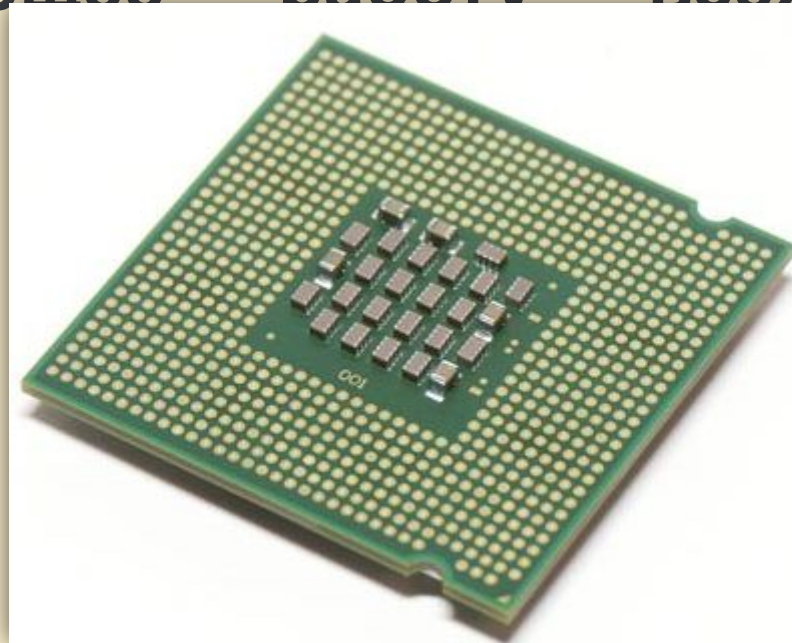
Системный блок – самый главный блок компьютера, к которому подключаются внешние и периферийные устройства.



# Процессор



**Процессор** — это устройство, выполняющее арифметические и логические операции, заданные программой, управляющее вычислительным процессом и координирующее работу всех устройств компьютера.



# Материнская плата



Материнская плата — это комплекс различных устройств, поддерживающий работу системы в целом. Обязательными атрибутами материнской платы являются базовый процессор, оперативная память, системный BIOS, контролер клавиатуры, разъемы расши



# Принтер



Принтер – печатающее устройство, преобразующее закодированную информацию, выходящую из процессора, в форму, удобную для чтения на бумаге.



# Колонки



Колонки – это устройство для воспроизведения звуков.





# Наушники



Наушники — устройство для персонального прослушивания музыки, речи или иных звуковых сигналов



# Ввод информации



Клавиатура

Мышь

Микрофон

Сканер

Видеокамера

Диктофон

Графический  
планшет

Цифровой  
фотоаппарат

Джойстик

Трекбол

Тачпад

Тачскрин

Веб-камера

Световое перо



# Клавиатура



Клавиатура компьютера – это устройство для ввода информации и подачи управляющих сигналов в компьютер, содержащее стандартный набор клавиш печатающей машинки и дополнительные клавиши.



Алфавитный указатель

Ввод информации

# Мышь



Мышь — устройство управления курсором.



Алфавитный указатель

Ввод информации

# Микрофон



Микрофон — это дополнительное устройство ввода звуковой информации.



Алфавитный указатель

Ввод информации

# Сканер



**С**к<sup>а</sup>н<sup>е</sup>р — устройство для ввода в компьютер документов — текстов, чертежей, графиков, рисунков, фотографий.



Алфавитный указатель

Ввод информации

# Видеокамера



Видеокамера — комбинация телевизионной передающей камеры и устройства для видеозаписи.



# Диктофон



Диктофон — устройство для звукозаписи речи с целью её последующего прослушивания и транскрибирования.





# Графический планшет



Графический планшет — это устройство для ввода рисунков от руки непосредственно в компьютер.



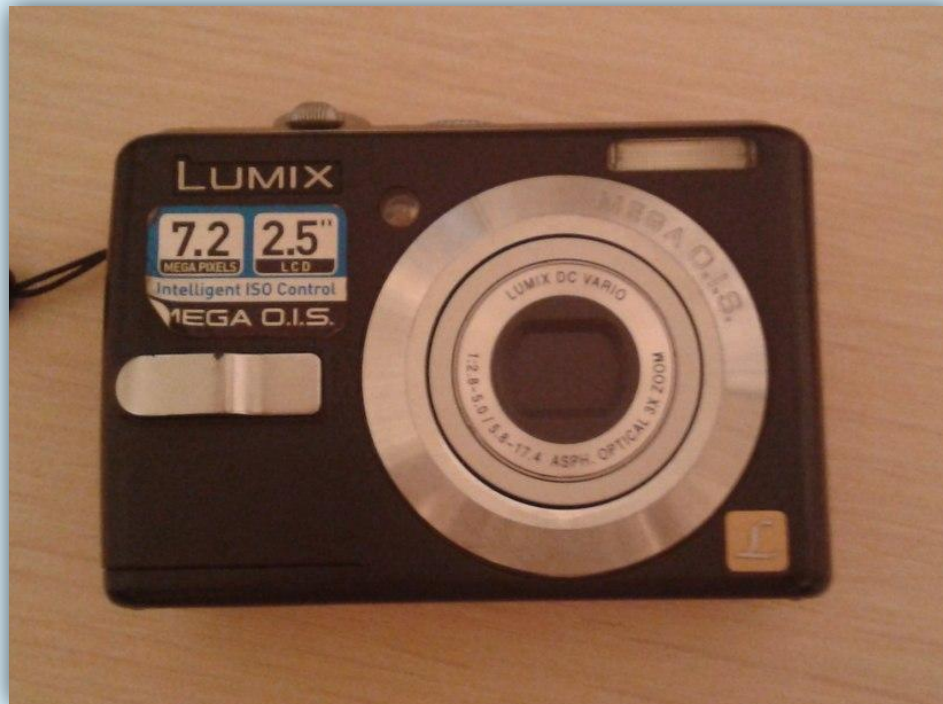
Алфавитный указатель

Ввод информации

# Цифровой фотоаппарат



Цифровой фотоаппарат — это устройство для фотографической фиксации изображений в цифровом формате.





# Джойстик



Джойстик – устройство ввода информации, которое представляет собой стержень-ручку, отклонение которой от вертикального положения приводит к передвижению курсора в соответствующем направлении по экрану дисплея.



Алфавитный указатель

Ввод информации

# Трекбол



Трекбол – устройство управления курсором, в форме коробки с шариком, встроенным в верхнюю часть её корпуса.



Алфавитный указатель

Ввод информации

# Тачпад



Тачпад — сенсорная панель портативного компьютера.



Алфавитный указатель

Ввод информации

# Тачскрин



Тачскрин – сенсорный экран.



Алфавитный указатель

Ввод информации

# Веб-камера



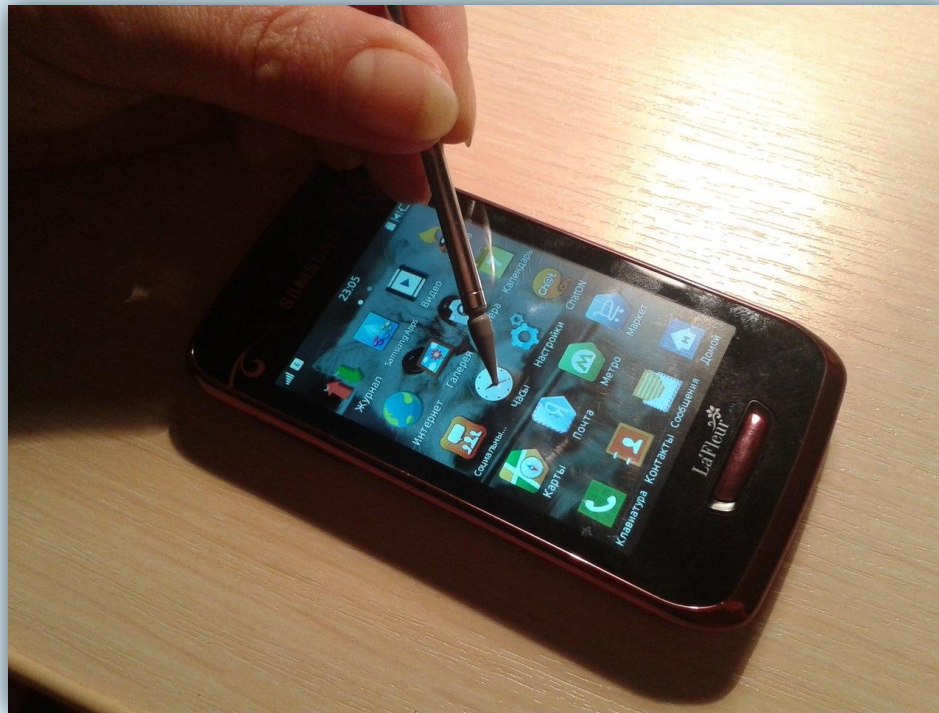
Веб-камера — цифровая видео или фотокамера, способная в реальном времени фиксировать изображения, предназначенные для дальнейшей передачи по сети Интернет.



# Световое перо



Световое перо — один из инструментов ввода графических данных в компьютер, разновидность манипуляторов.



Алфавитный указатель

Ввод информации

# Управление компьютером



- Программное  
обеспечение
- Операционная система
- Рабочий стол
- Панель задач
- Указатель мыши
- Значки
- Меню
- Окно



# Программное обеспечение

Программное обеспечение – совокупность всех программ, выполняемых вычислительной системой компьютера.

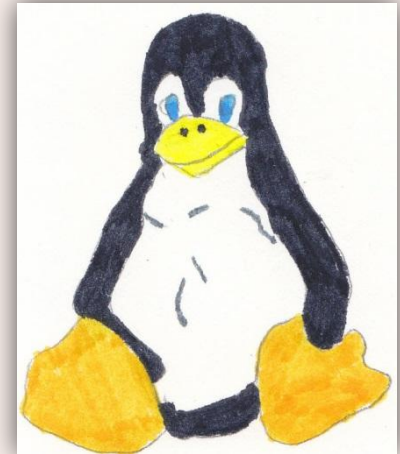
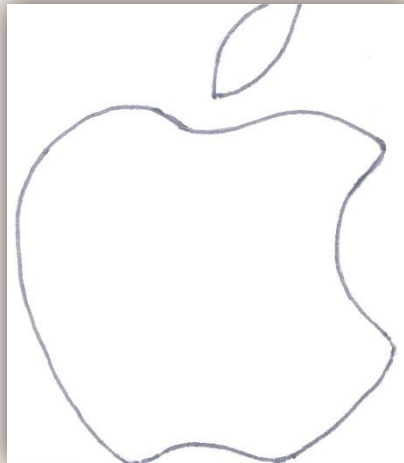
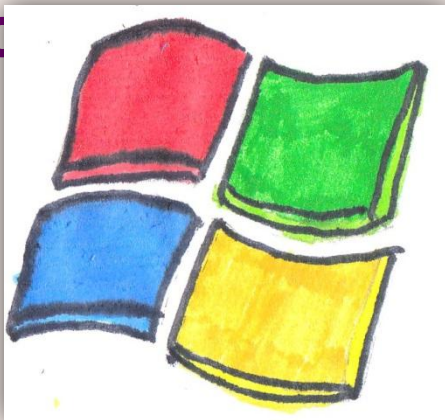




# Операционная система



Операционная система – комплекс взаимосвязанных программ, предназначенных для автоматизации планирования и организации процесса обработки программ, ввода-вывода и управления данными, распределения ресурсов, подготовки и отладки программ, других вспомогательных операций



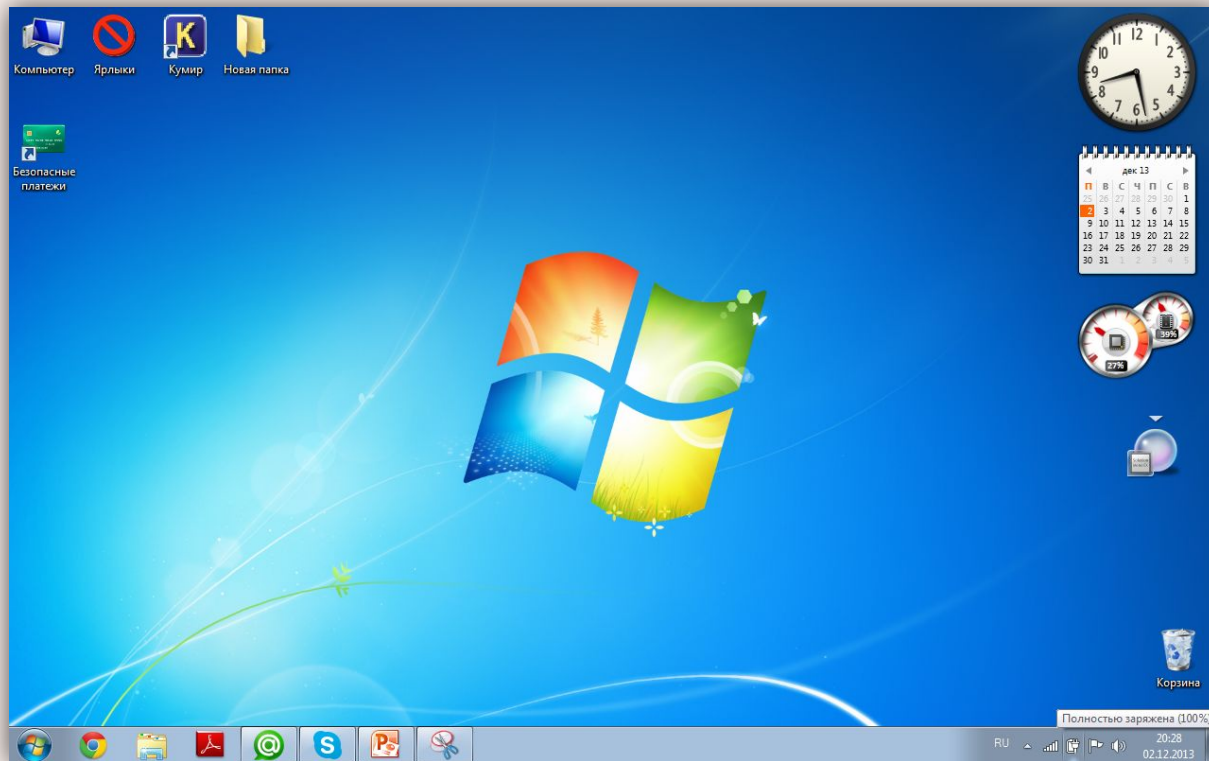
Алфавитный указатель

Управление

# Рабочий стол



Рабочий стол – это главная область экрана, которая появляется после включения компьютера и входа в операционную систему.



# Панель задач



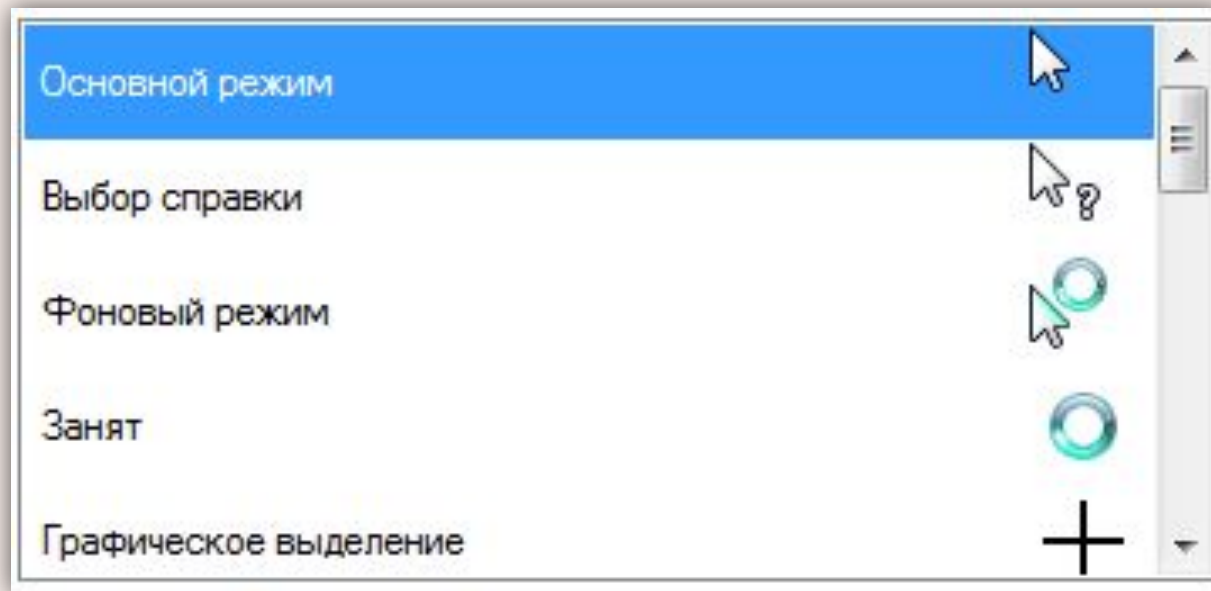
Панель задач — приложение, которое используется для запуска других программ или управления уже запущенными, и представляет собой панель инструментов.



# Указатель мыши



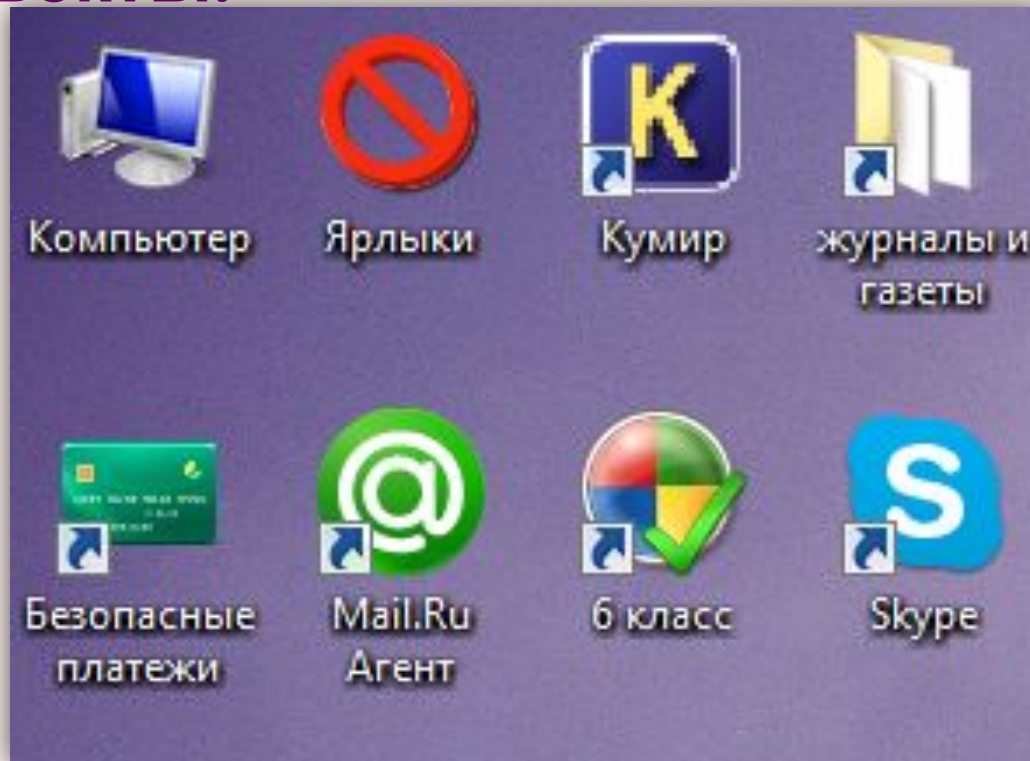
Указатель мыши – активный элемент управления, графический объект, перемещение которого на экране синхронизировано с перемещением мыши.



# Значки



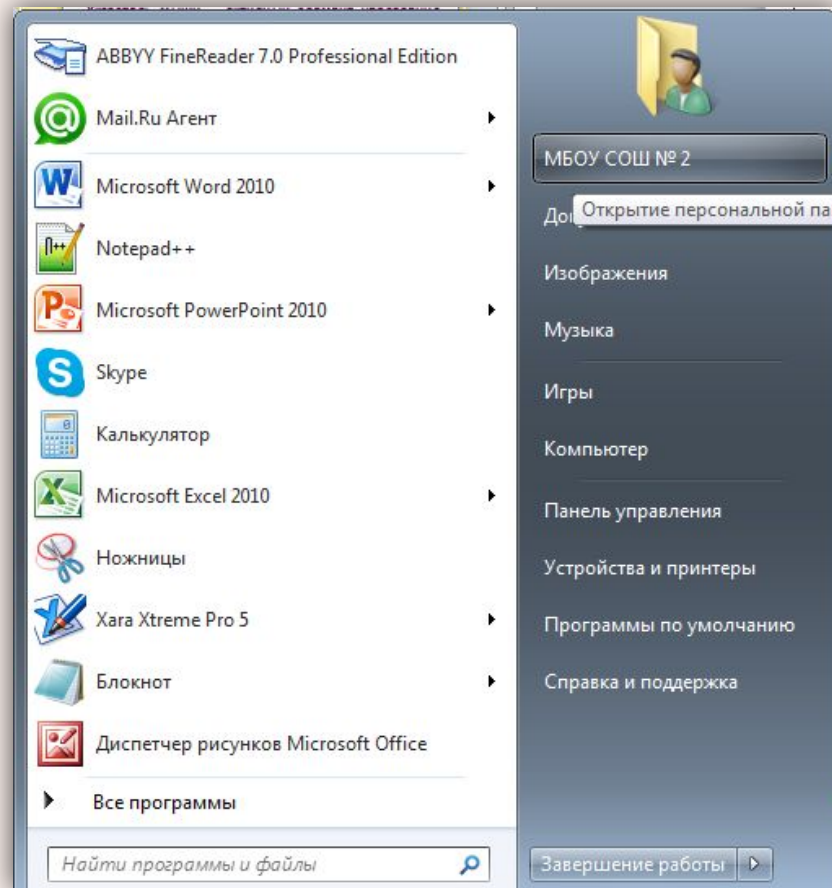
Значки — это маленькие рисунки, обозначающие программы, файлы, папки и другие объекты.



# Меню



**М**еню – набор команд для работы с программой или интерфейсом.



Алфавитный указатель

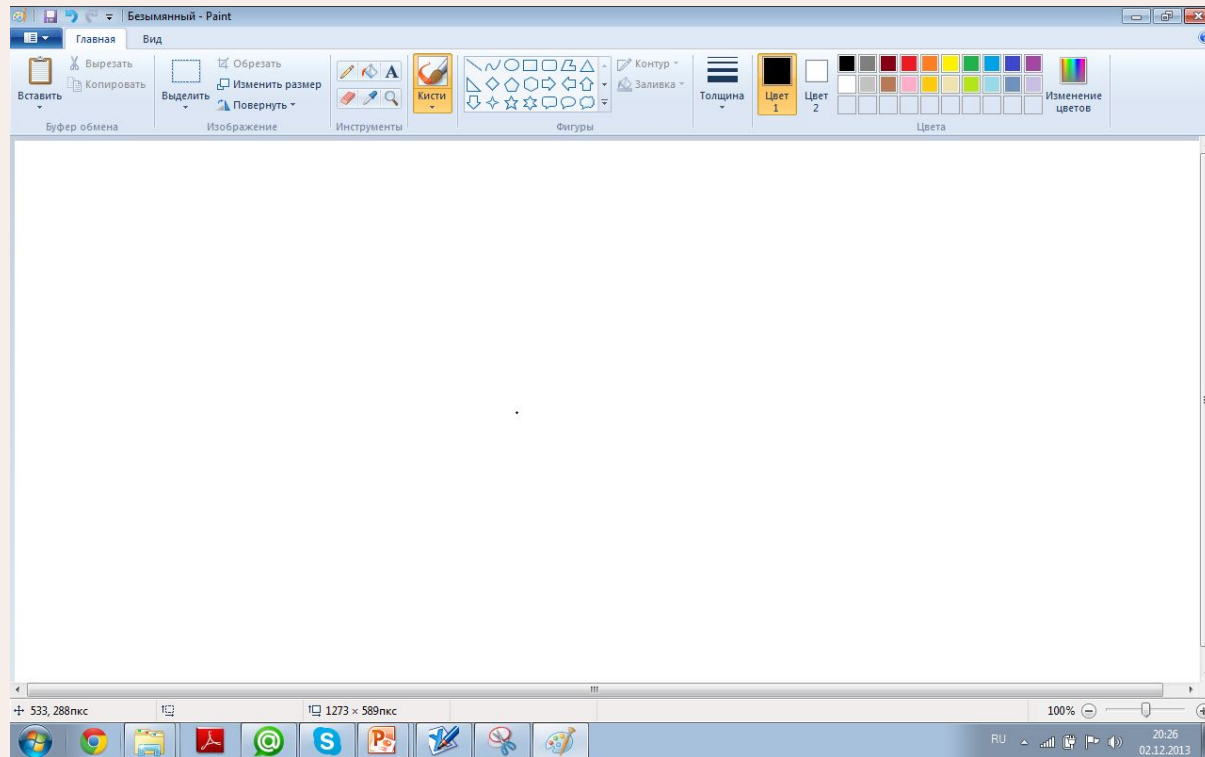
Управление



# Окно



Компьютерное окно – это ограниченная рамкой область экрана для размещения компьютерных объектов и выполнения действий с ними.



# Хранение информации



- Носитель информации
- Оперативная память
- Долговременная память
- Файл
- Папка
- Жесткий диск
- Диск
- Флеш-память

# Носитель информации



Носитель информации – это любой материальный объект, используемый для хранения на нём информации.



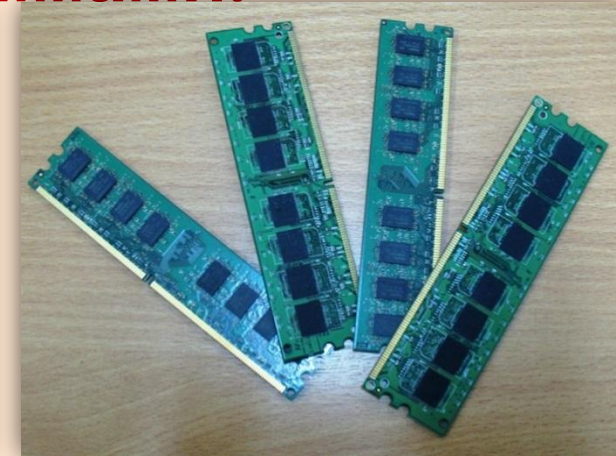
Алфавитный указатель

Хранение

# Оперативная память



Оперативная память – быстрое запоминающее устройство, непосредственно связанное с процессором и предназначенное для записи, считывания и временного хранения выполняемых программ и данных, обрабатываемых этими программами.



Алфавитный указатель

Хранение

# Долговременная память



Долговременная память – основная функция внешней памяти компьютера, основой которой является способность долговременно хранить большой объем информации (программы, документы, аудио- и видеоклипы и пр.).











Алфавитный указатель

Хранение

# Файл



**Файл – блок информации на запоминающем устройстве компьютера, имеющий определённое логическое представление и имя.**

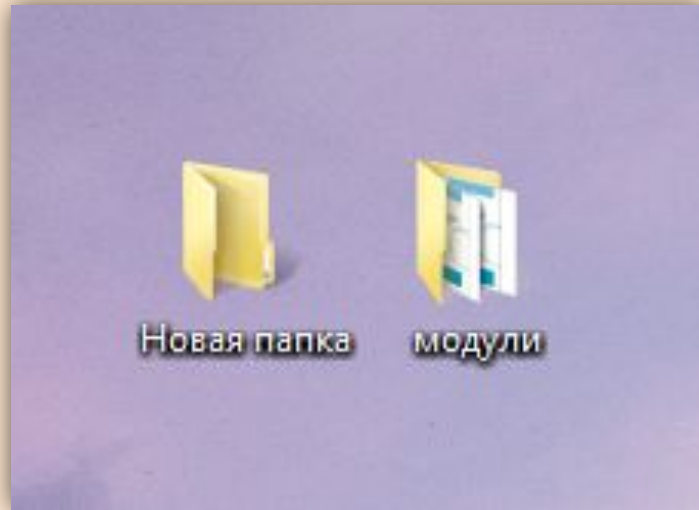
 incompatible.txt	12.03.2010 19:50	Текстовый докум...	17 КБ
 Installer.ini	12.03.2010 17:50	Параметры конф...	1 КБ
 kav6mp4.kpd	12.03.2010 19:40	Файл "KPD"	7 КБ
 kav6mp4.kud	12.03.2010 19:40	Файл "KUD"	11 КБ
 kavwks.ru.msi	12.03.2010 19:50	Пакет установщи...	77 208 КБ
 klcfginst.exe	12.03.2010 20:06	Приложение	3 439 КБ
 release_notes_wks_6.0mp4cf1_ru.htm	08.04.2010 13:55	Chrome HTML Do...	107 КБ
 setup.exe	12.03.2010 19:50	Приложение	67 КБ



# Папка



Папка – специальный файловый объект, играющий роль контейнера для хранения других папок или файлов и отображающийся на экране при помощи специального значка, имеющего вид канцелярской папки.



# Жесткий диск



Жесткий диск – устройство для записи и хранения информации, основанное на принципе магнитной записи.



Алфавитный указатель

Хранение

# Диск



Диск – круглая металлическая или пластмассовая пластина, покрытая магнитным материалом, на которую информация наносится в виде концентрических дорожек, разделённых на секторы.



Алфавитный указатель

Хранение

# Флеш-память



Флеш-память – разновидность полупроводниковой технологии электрически перепрограммируемой памяти.



Алфавитный указатель

Хранение

# Передача информации



- Источник информации
- Приемник информации
- Информационный канал
- Интернет
- Браузе
- Веб-сайт
- Веб-страница
- Логин
- Парол
- Электронная почта
- Скайп



# Источник информации



Источни<sup>к</sup> инф<sup>о</sup>р<sup>м</sup>ации – объект или субъект, содержащий или передающий информацию.



Алфавитный указатель



Передача информации



# Приемник информации



Приёмник информации – объект или субъект, получающий информацию.



Алфавитный указатель

Передача информации

# Информационный канал



Информационный канал – это совокупность устройств, предметов или объектов, предназначенных для передачи информации от источника к приемнику.



Алфавитный указатель

Передача информации

# Интернет



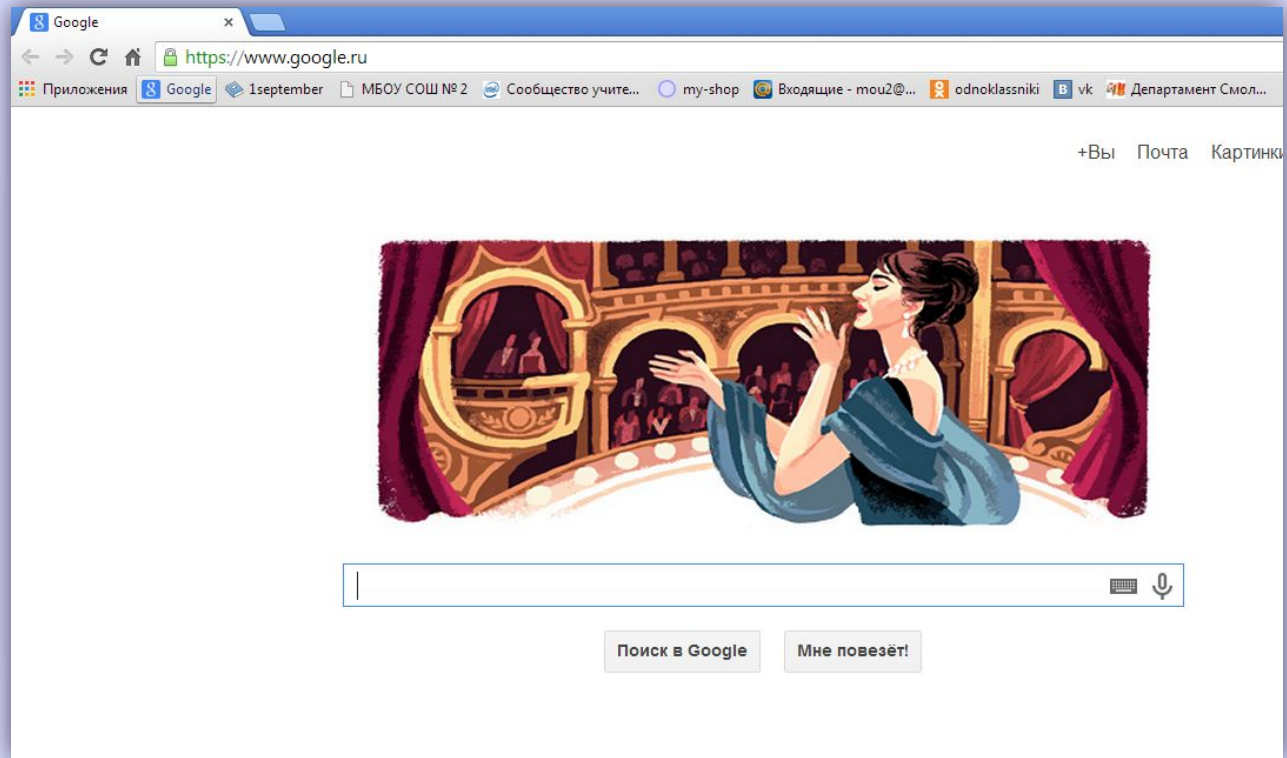
**Интернет** – всемирная компьютерная сеть, объединяющая десятки тысяч сетей всего мира, предлагающий неограниченные информационные ресурсы, услуги удалённого доступа, передачи файлов, электронной почты и многое другое



# Браузер



**Браузер** — программное обеспечение для просмотра веб-сайтов.





# Веб-сайт



Веб-сайт – это объединённая под одним адресом совокупность логически связанной гипертекстовой информации, оформленной в виде отдельных страниц и доступной в сети Интернет.



# Веб-страница



Веб-страница – это документ или информационный ресурс Интернета, доступ к которому осуществляется с помощью веб-браузера.

Смоленщина  
XX век

История | Политика | Экономика | География | Культура | Персоналии | Практикум | Содержание | Источники

Интерактивная карта  
районов Смоленской области

1. Велижский район  
2. Вяземский район  
3. Гагаринский район  
4. Глинковский район  
5. Демидовский район  
6. Дорогобужский район  
7. Духовщинский район  
8. Ельнинский район  
9. Ершичский район  
10. Кардымовский район  
11. Краснинский район  
12. Монастырщинский район  
13. Новодугинский район  
14. Починковский район  
15. Рославльский район  
16. Руднянский район  
17. Сафоновский район  
18. Смоленский район  
19. Сычевский район  
20. Темнинский район  
21. Угранский район  
22. Хиславичский район  
23. Холм-Жирковский район  
24. Шумячский район  
25. Ярецкий район

Гл. 02.12.2013 21:58

[История] [Политика] [Экономика] [География] [Культура] [Персоналии] [Практикум] [Содержание] [Источники]



# Логин



**Л**о́гин — это уникальное имя пользователя, используемое для входа на информационные ресурсы.

**Вход в личный кабинет**

Пользователь

Пароль

[Забыли?](#)

[Регистрация нового пользователя](#)

# Пароль



**Пароль** — это секретное слово или набор символов, предназначенный для подтверждения имени пользователя.

**Вход в персональный раздел**

Если Вы уже зарегистрированы или делали заказы без регистрации, представьтесь, пожалуйста...

E-mail или номер заказа:	<input type="text"/>	<b>Вход</b>
Пароль:	<input type="password"/>	

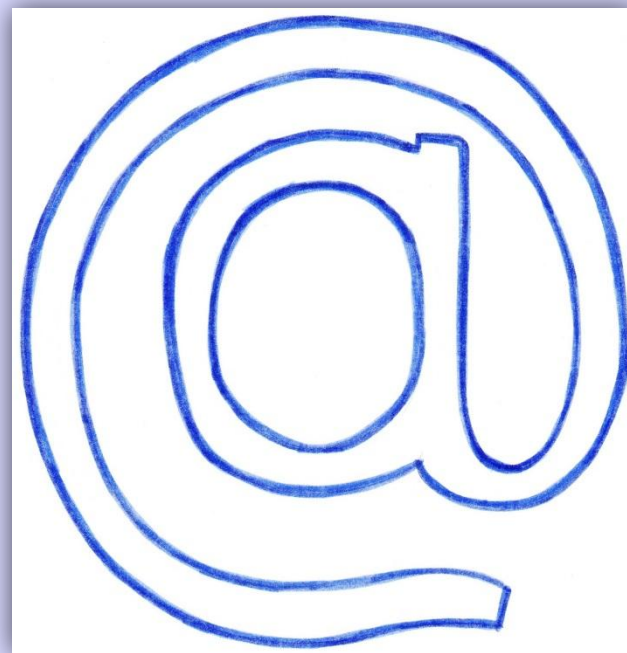
[Я забыл\(а\) пароль](#)

# Электронная почта



Электронная почта — это технология и предоставляемые ею услуги по пересылке и получению электронных сообщений по распределённой компьютерной сети.

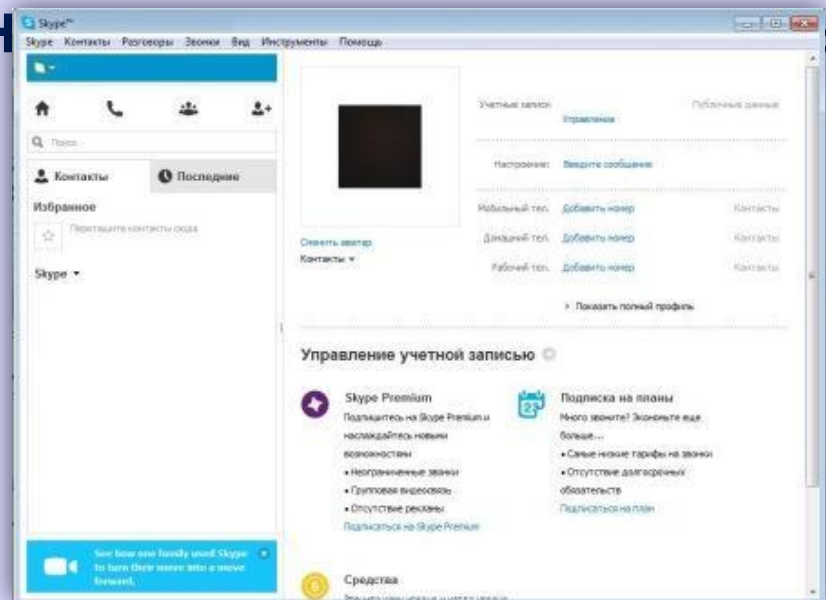
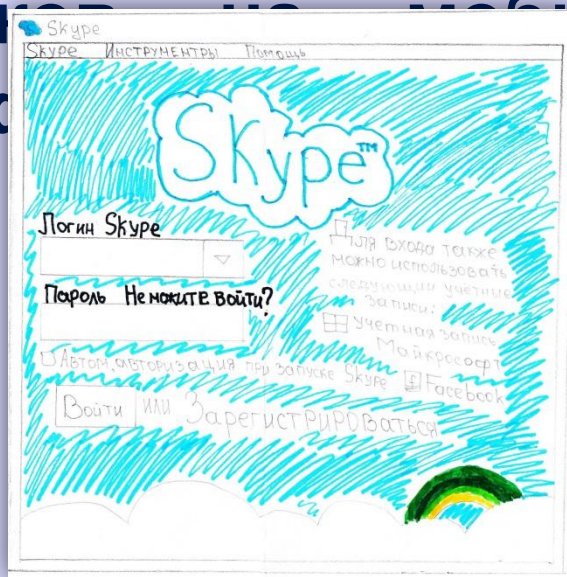
The image shows a login form for @mail.ru. At the top is the logo "@mail.ru" in white and yellow on a blue background. Below it is a section titled "Почта" (Mail) with an envelope icon. There are two input fields: "имя ящика" (mailbox name) and "пароль" (password). The "имя ящика" field has a dropdown menu showing "@mail.ru". To the right of the password field is a blue "Войти" (Login) button. Below the password field is a link "Забыли пароль?" (Forgot password?) and a checkbox labeled "запомнить" (remember me). At the bottom of the form is a light blue button labeled "Регистрация в почте с темами оформления" (Registration in mail with themes).



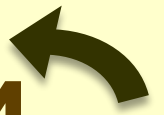
# Скайп



Скайп — бесплатное программное обеспечение с закрытым кодом, обеспечивающее текстовую, голосовую и видеосвязь через Интернет между компьютерами, а также платные услуги для звонков на мобильные телефоны.



# Кодирование информации



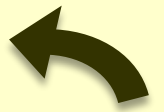
 Код

 Кодирование

 Декодирование

 Штрих-код

# Код



Код – это система условных знаков для представления информации.



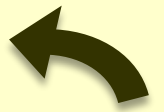
А	Б	В	Г	Д	Е	Ё
Ж	З	И	Й	К	Л	М
Н	О	П	Р	С	Т	У
Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ
Ы	Ь	Э	Ю	Я		

Алфавитный указатель

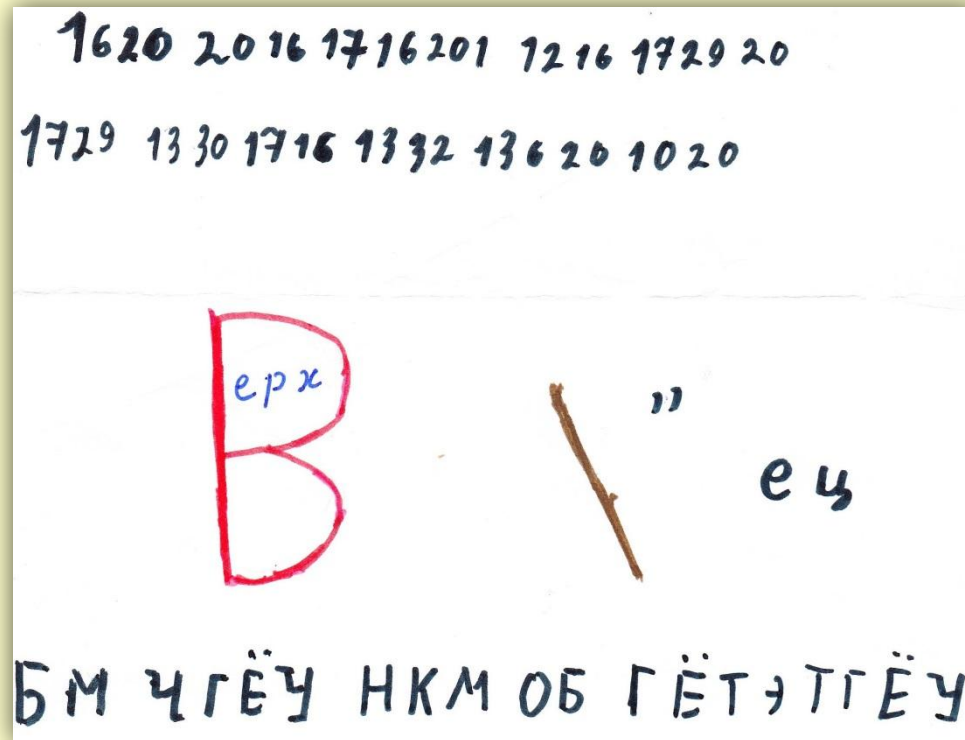
Кодирование информации



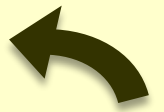
# Кодирование



**Кодирование** – это представление информации с помощью некоторого кода.



# Декодирование



Декодирование является обратным процессом к кодированию.

А	•-	И	••	Р	•-•	Ш	----
Б	-•••	Й	•----	С	•••	Щ	---•-
В	•--	К	-•-	Т	-	Ъ	•---•-•
Г	---•	Л	•-••	У	••-	Ь	-••-
Д	-••	М	--	Ф	••-•	Ы	-•--
Е	•	Н	-•	Х	••••	Э	••-••
Ж	•••-	О	---	Ц	-•-•	Ю	••--
З	---••	П	•---•	Ч	----•	Я	•-•-

# Штрих-код



Штрих-код — графическая информация, наносимая на поверхность, маркировку или упаковку изделий, представляющая возможность считывания её техническими средствами — последовательность чёрных и белых полос либо других геометрических фигур.



# Текстовая информация



Гипертекст

Символ

Слово

Строка

Абзац

Шрифт

Кегль

Форматирование

Редактирование

Фрагмент

Копирование

Буфер

Обмена  
Выравнивание

Печать

# Гипертекст



Гипертекст – это способ организации документа, позволяющий быстро находить нужную информацию

The screenshot shows a website interface for 'Great Britain'. At the top left is the Royal Coat of Arms with 'English Russian' below it. The title 'Great Britain' is in large blue script with a Union Jack flag. To the right is a small map of the UK. Below the title is a navigation menu with buttons for 'Introduction', 'Geography', 'Administrative divisions' (highlighted in red), 'History', 'Culture', 'Sights', 'Practical work', and 'Contents and Sources'. Under 'Administrative divisions' are four buttons: 'England' (highlighted in red), 'Scotland', 'Wales', and 'Northern Ireland'. Below this is a detailed map of England with city names like London, Manchester, and Liverpool. To the right of the map is a paragraph of text about England's location and population, followed by another paragraph about its history. At the bottom right is another Royal Coat of Arms.

Алфавитный указатель

Текстовая информация

# СИМВОЛ



Символ – цифра, буква, знак препинания, пробел и т.д.

1, № % Б « ): @ ?



# Слово



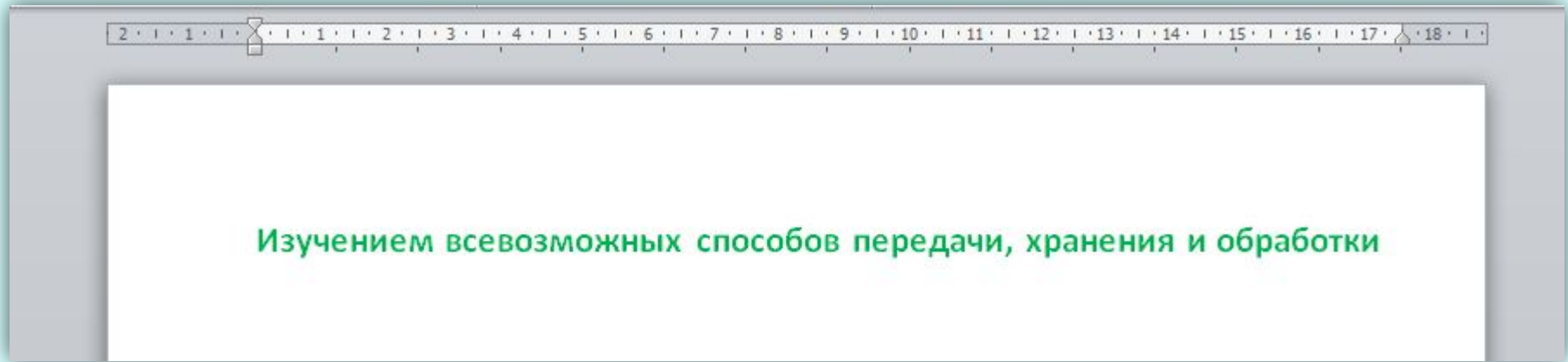
Слово – произвольная последовательность символов, ограниченная с двух сторон служебными символами.

Информатика

# Строка



**Стро́ка** – произвольная последовательность символов между левой и правой границами документа.



# Абзац



**Абзац** – произвольная последовательность символов, ограниченная специальными символами конца абзаца.

Все окружающие нас объекты воздействуют на наши органы чувств. Органы чувств человека – средства приема сигналов из внешнего мира для передачи их в мозг. Информация, получаемая человеком с помощью глаз, называется зрительной или визуальной. Информация, получаемая с помощью ушей называется звуковой или аудиальной. С помощью носа мы получаем обонятельную информацию или запахи, язык предоставляет нам вкусовую информацию, кожа – осязательную (тактильную). Физически здоровый человек приблизительно 80% всей информации получает с помощью глаз, 10% - с помощью ушей, 5, 3 и 2 % приходятся соответственно на нос, кожу и рот.

# Шрифт



Шрифт – это графический рисунок начертания букв и знаков с общим стилем их изображения.



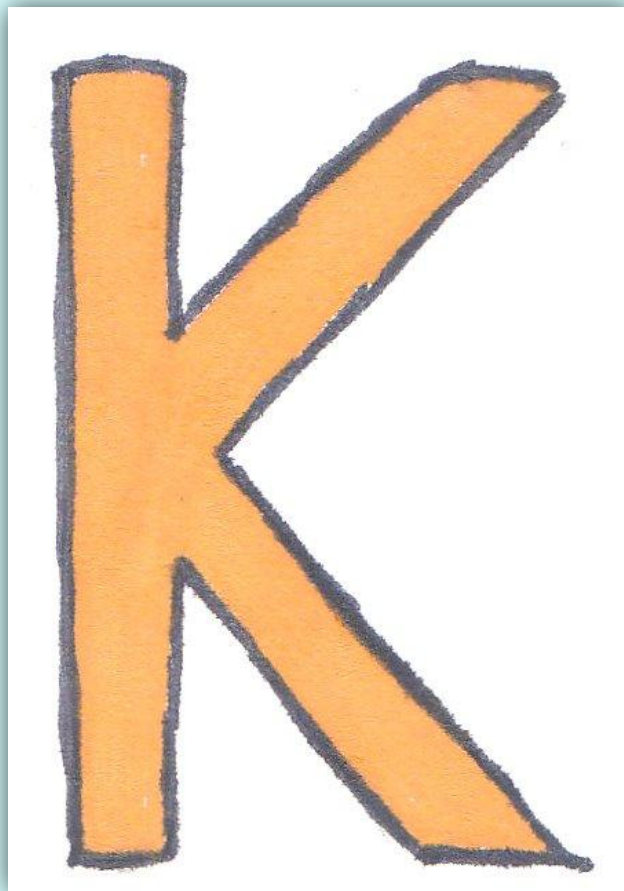
Алфавитный указатель

Текстовая информация

# Кегль



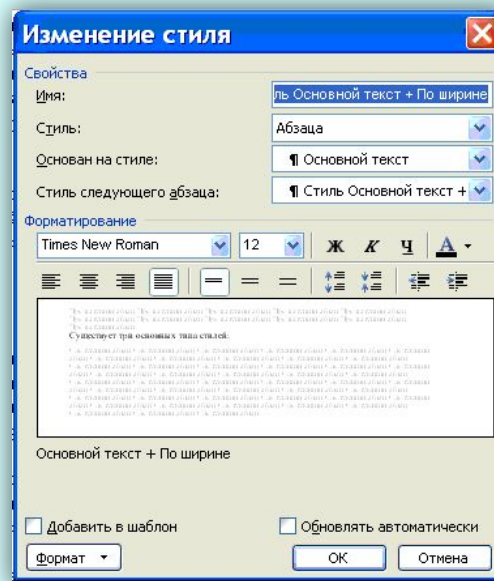
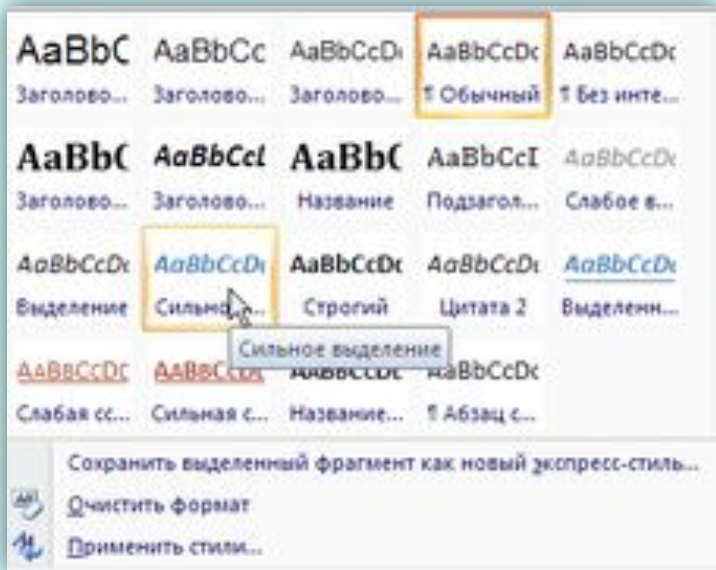
Кегль — высота печатного символа.



# Форматирование



**Ф**орматирование – возможность текстового редактора или других программных средств обработки текста, которая позволяет подготовить макет текста в соответствии с критериями, определенными пользователем.





# Редактирование



**Редактирование** текста – использование текстового процессора (редактора) для обработки текстов, включая перекomпоновку, изменение, дополнение, удаление и перемформатирование текста изменение уже существующего документа.

Приставка, придлог, суфикс, окончание, корень:  
Треугольник, отрезок, длина, квадрат, круг:  
Дождь, снег, осадки, иней, град:  
Запятая, точка, двоеточие, тире, союз:  
Сложение, умножение, деление, слагаемое, вычитание:  
Дуб, дерево, ольха, тополь, ясень:  
Секунда, час, год, вечер, неделя:  
Горький, горячий, кислый, соленый, сладкий:  
Футбол, волейбол, хоккей, плавание, баскетбол.

|

# Фрагмент



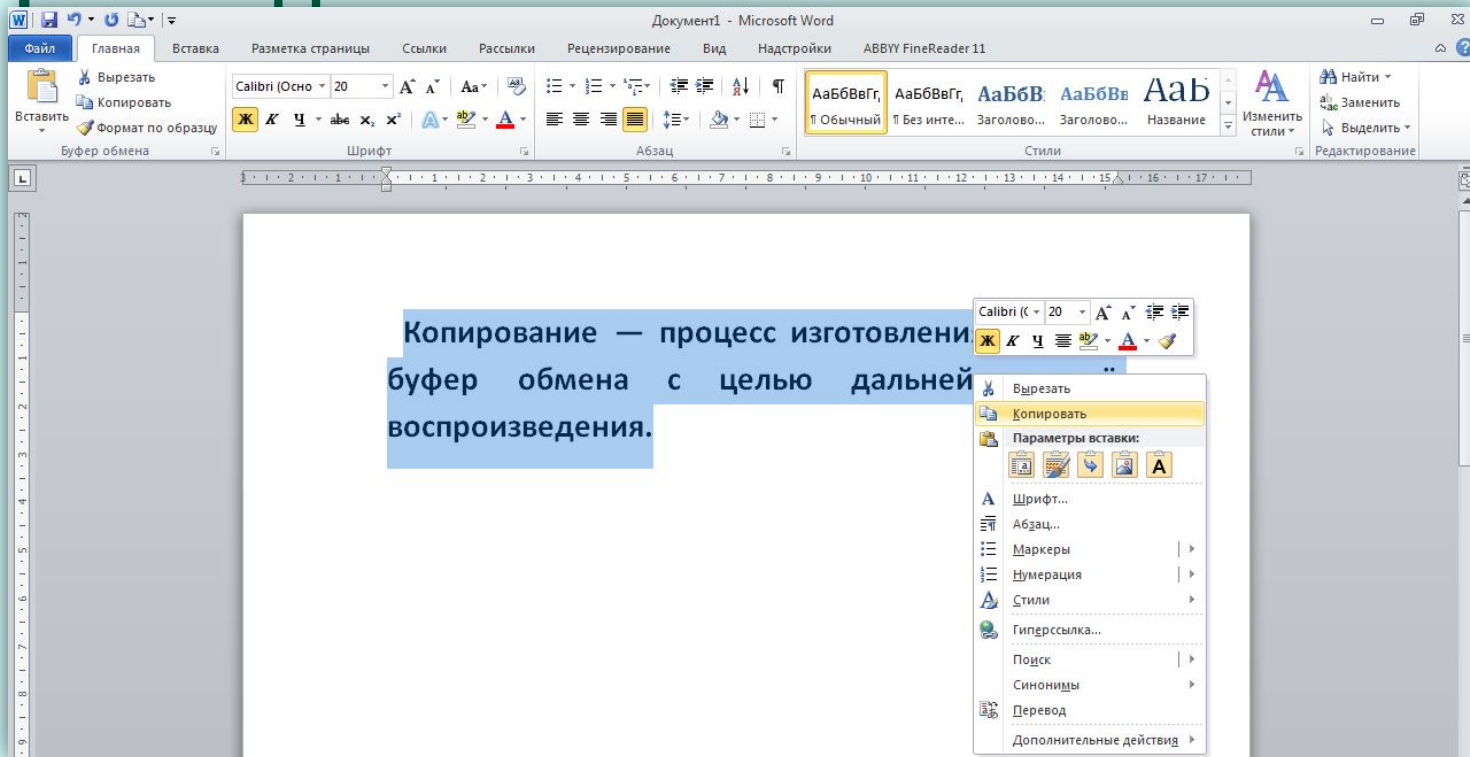
Фрагмент – произвольная последовательность символов. Фрагментом может быть отдельное слово, строка, абзац, страница и даже весь вводимый текст.

Фрагмент – произвольная последовательность символов. Фрагментом может быть отдельное слово, строка, абзац, страница и даже весь вводимый текст.

# Копирование



**К**опирование — процесс изготовления копии в буфер обмена с целью дальнейшего её воспроизведения.



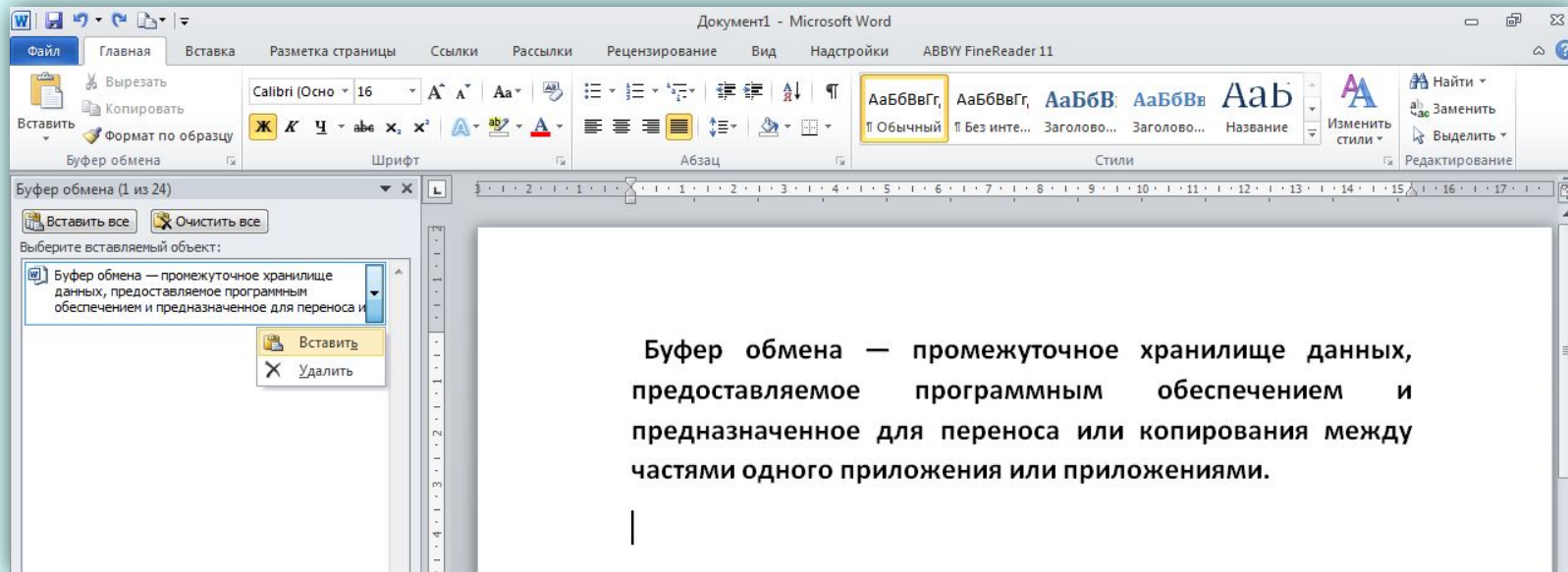
Алфавитный указатель

Текстовая информация

# Буфер обмена



**Буфер обмена** — промежуточное хранилище данных, предоставляемое программным обеспечением и предназначенное для переноса или копирования между частями одного приложения или приложениями.



Алфавитный указатель

Текстовая информация

# Выравнивание



**Выравнивание текста – это определение его внешнего вида и ориентации краев абзаца.**

*По левому краю* — левый край абзаца ровный, а правый край абзаца рваный.

*По центру* — оба края имеют неровные очертания, каждая строка абзаца симметрична по горизонтали относительно середины.

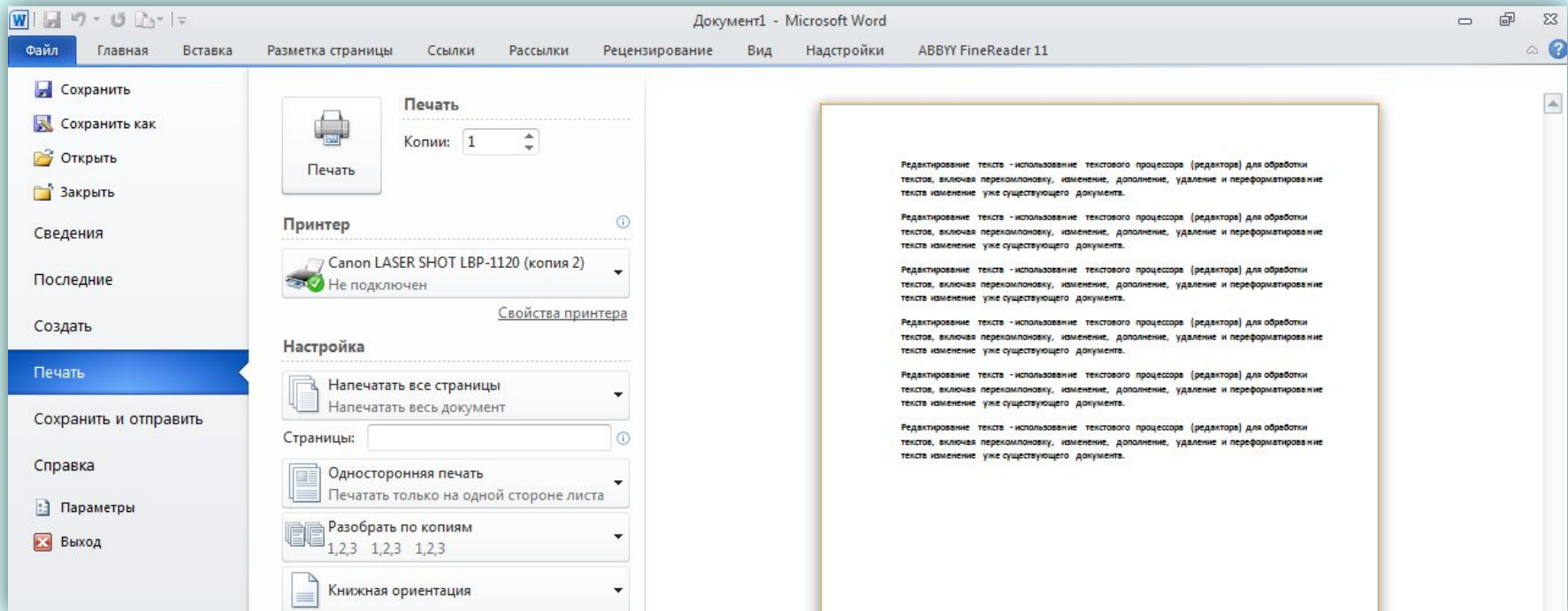
*По правому краю* — правый край ровный, а левый — рваный.

*По ширине* — оба края ровные, т. е. располагаются точно по границам полей страницы. В этом случае последняя строка абзаца ведет себя, как при выравнивании влево.

# Печать



**П**ечать – вывод данных на печатающее устройство.





# Табличное представление информации



 Таблица

 Строка

 таблицы  
Столбец

 Ячейка

 Боковик

 Прографка

 Головка таблицы

# Таблица



Таблица – форма представления информации, состоящая из столбцов и строк.


# Строка таблицы



Стро́ка табли́цы – ряд данных в таблице, расположенный горизонтально, помещенный между линейками.


# Столбец



**Столбец** таблицы – ряд данных в таблице, расположенный вертикально, помещенный между линейками.


# Ячейка



**Я**чейка – это место пересечения столбца и строки.

+									

# Боковик



**Боковик** — первая (крайняя левая) вертикальная графа таблицы.

The diagram shows a table with a grid structure. The leftmost column is shaded light green and labeled vertically as "Боковик". The top row is also shaded light green and labeled "ПРОГРАММА". The rest of the table is white with green grid lines.

Боковик	ПРОГРАММА			



# Прографка



Прографка – составная часть таблицы, содержащая сведения, относящиеся к заголовку и боковику таблицы.

The diagram shows a table with a grid of 12 rows and 5 columns. The top row is shaded light green and contains the text 'ПРОГРАФКА' in the second column. The first column of the entire table is shaded light green, representing the side row. The rest of the table is white with green grid lines.

	ПРОГРАФКА			

# Головка таблицы



**Головка** таблицы – верхняя часть таблицы, в которой размещаются заголовки граф.

Header row (highlighted in light blue)									

# Наглядные формы представления информации



 Схем  
.....

а

 Диаграмма  
.....

 Чертеж  
.....

# Схема



Схема – чертеж, на котором условными графическими обозначениями показаны составные части объекта и соединения или связи между ними

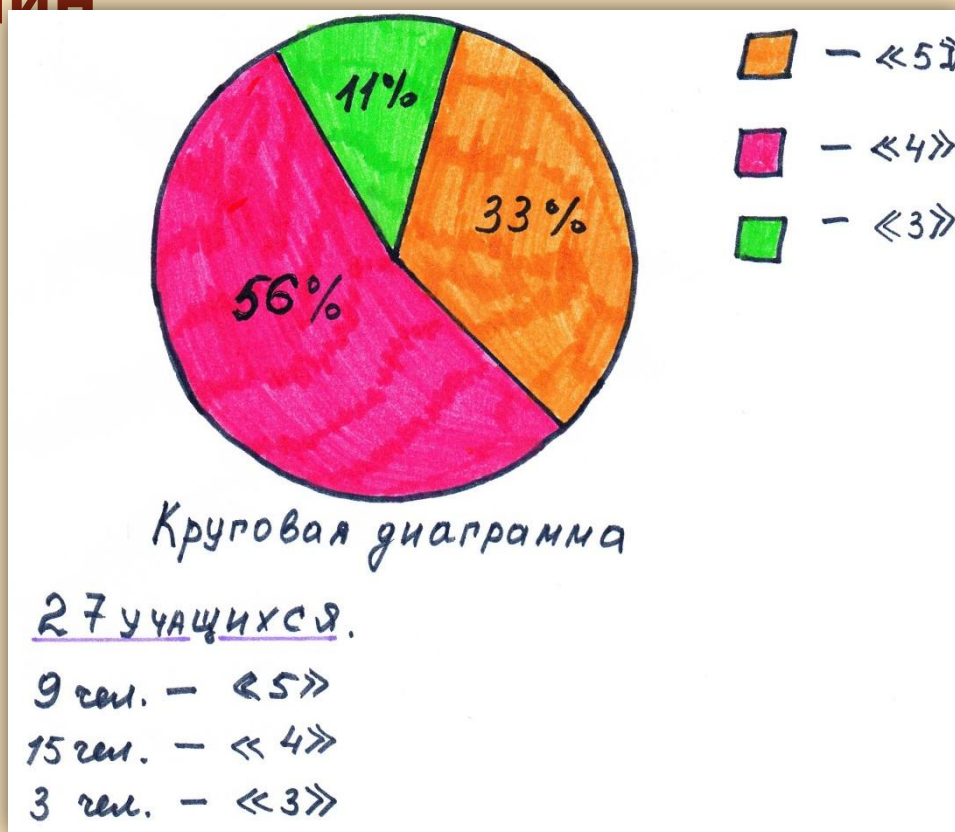


Алфавитный указатель Наглядные формы представления информации

# Диаграмма



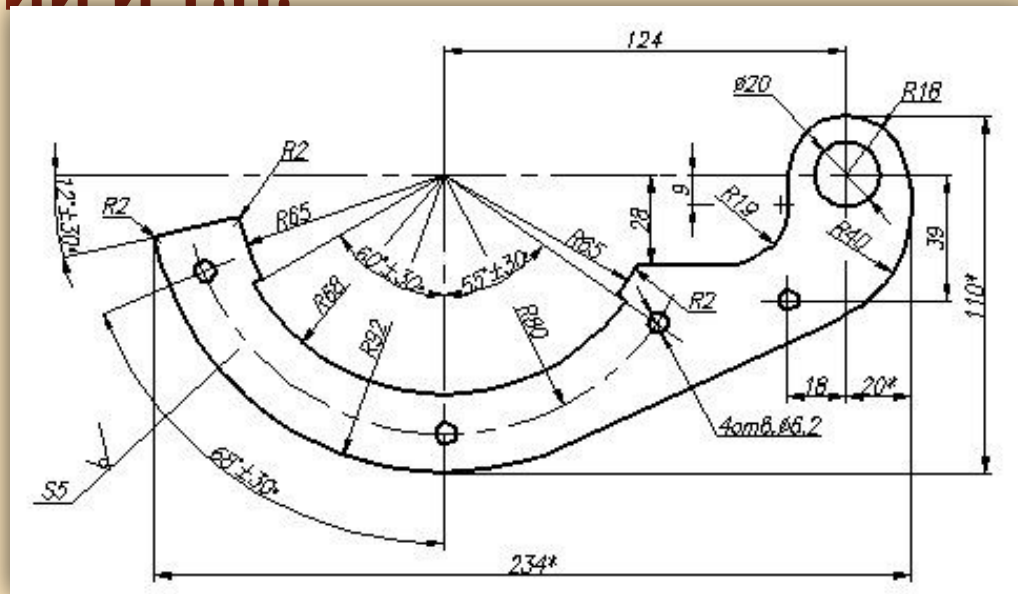
Диаграмма — графическое изображение, наглядно показывающее соотношение каких-либо величин



# Чертеж



Чертёж — проекционное изображение предметов в масштабе на с помощью графических образов точек, отрезков прямых и кривых линий, символов, условных обозначений и т.п.





# Компьютерная графика

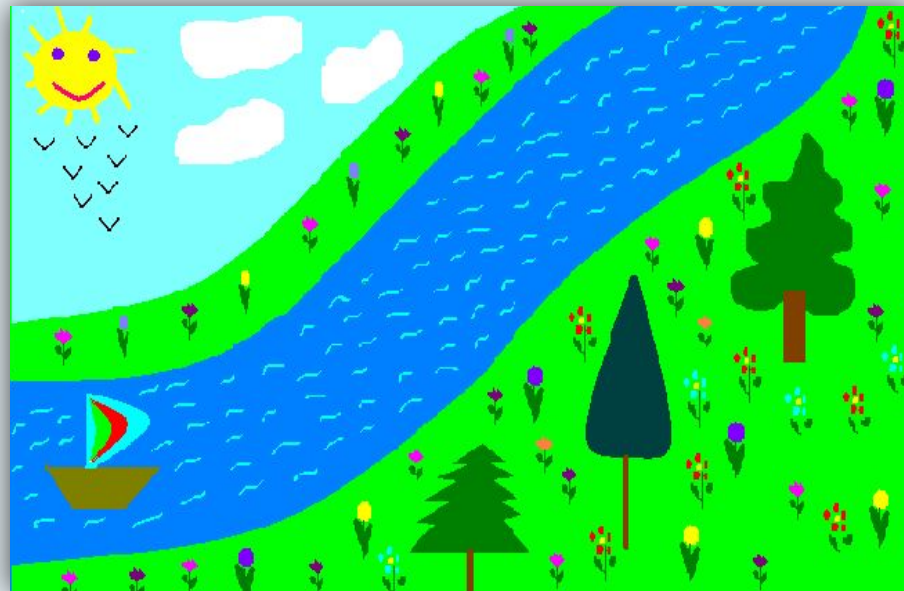
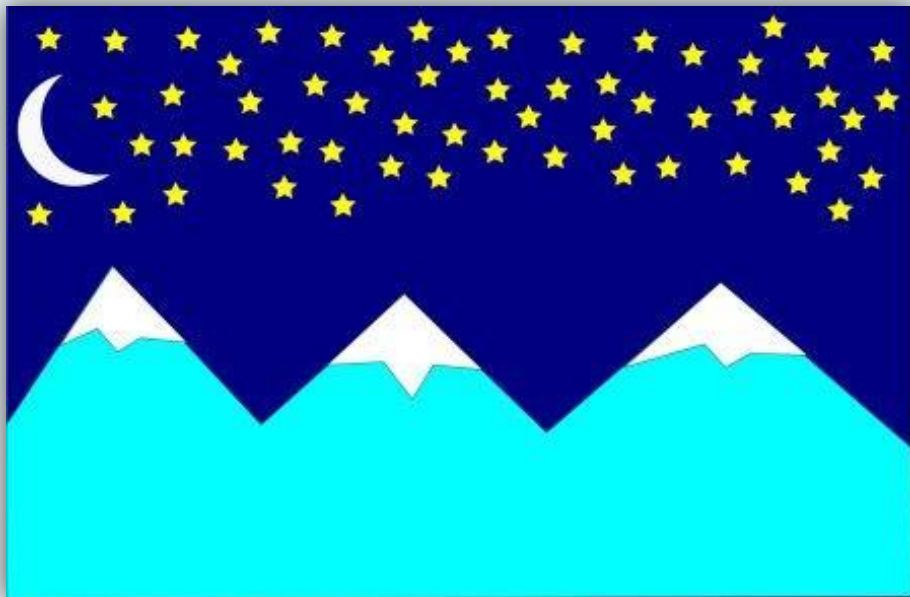


- Компьютерная  
графика
- Графический  
редактор
- Пиксель
- Заливка
- Рабочая область
- Рисунок

# Компьютерная графика



Компьютерная графика – это разные виды графических изображений, создаваемых или обрабатываемых с помощью компьютера.



# Графический редактор



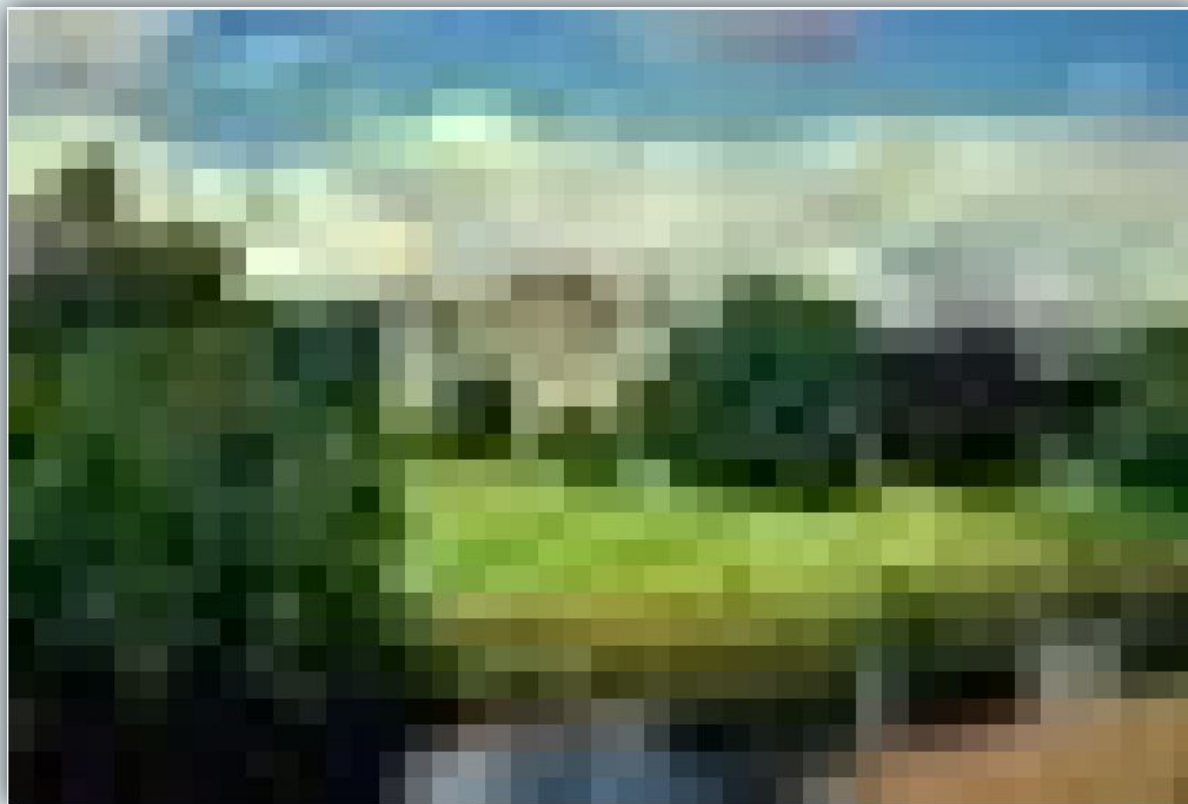
Графический редактор — это программа, предназначенная для создания картинок, поздравительных картинок, рекламных объявлений, иллюстраций и других изображений.



# Пиксель



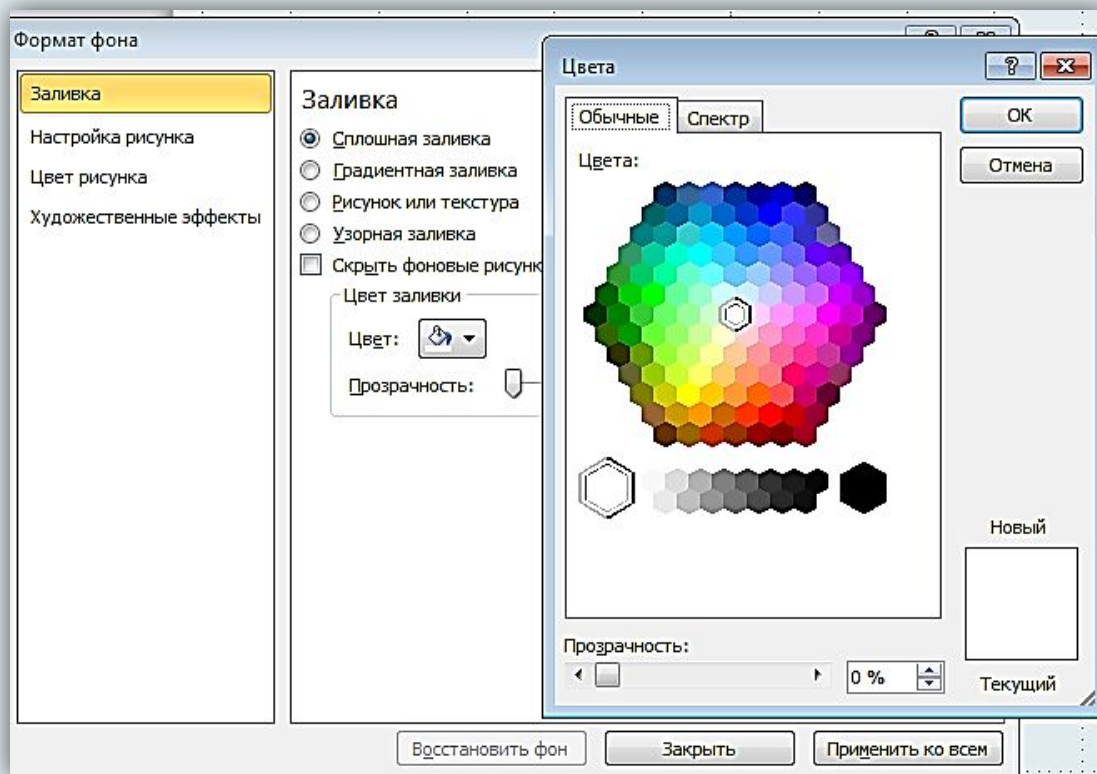
Пиксель — наименьший элемент изображения.



# Заливка



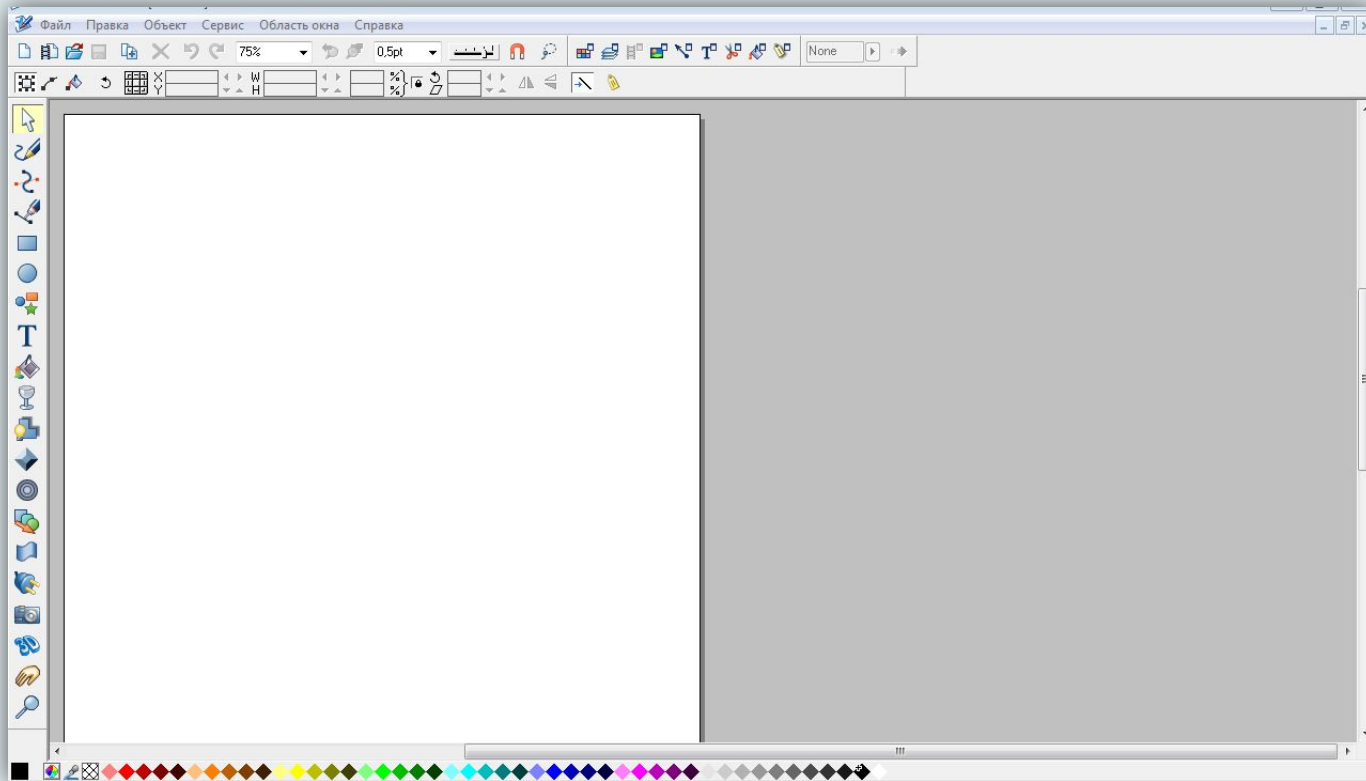
Заливка — алгоритм в графических программах, определяющий область, которую следует заполнить определённым цветом или узором.



# Рабочая область



Рабочая область – область окна, где располагается вводимая информация.

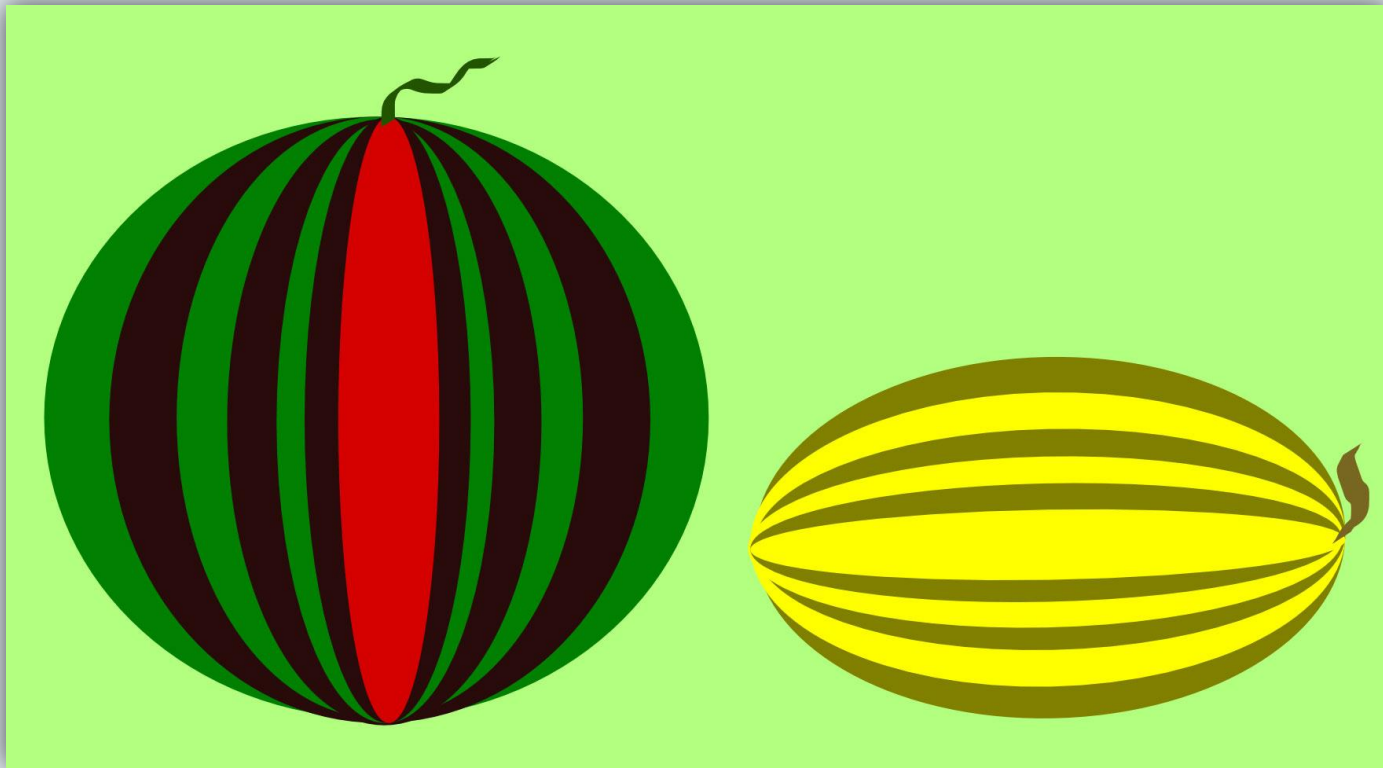




# Рисунок



Рисунок — изображение на плоскости, созданное средствами графики.



# Обработка информации



Данные



Поиск



Систематизация



Сортировка



Калькулятор



Анимация

# Данные



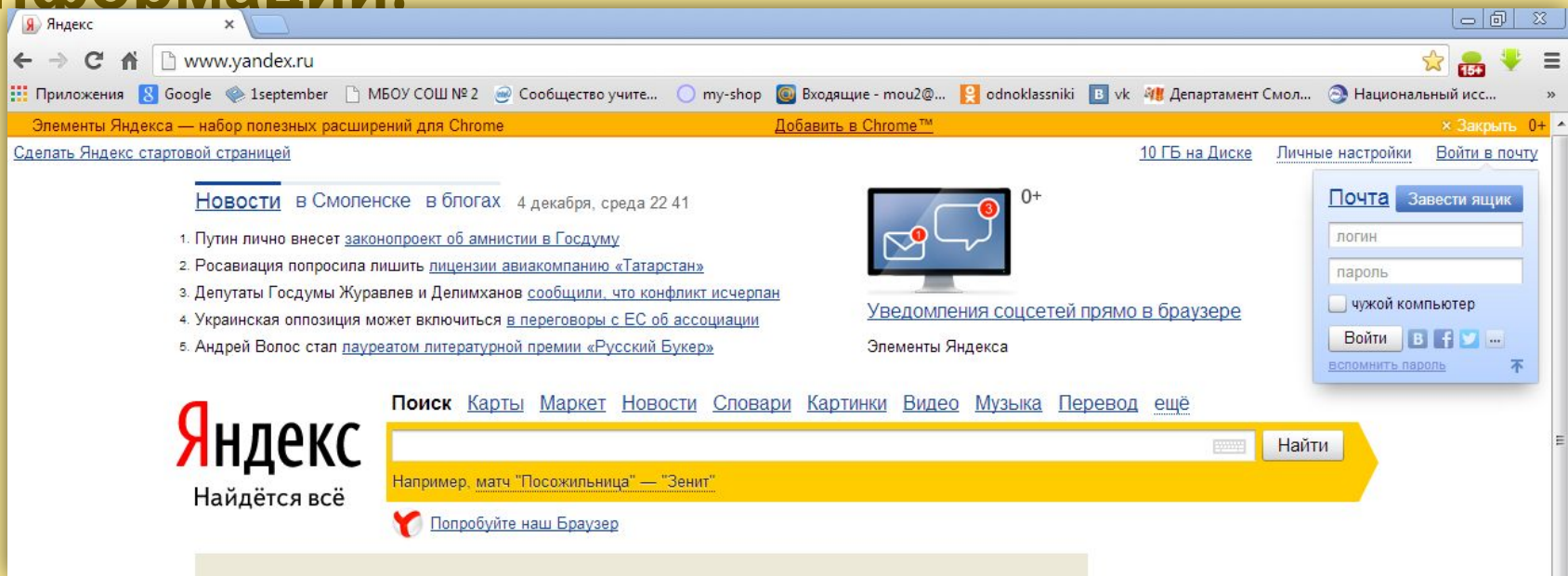
Данные — информация, представленная в формализованном виде, что обеспечивает возможность ее хранения, обработки и передачи.

02.09	03.09	04.09	05.09	06.09	09.09	10.09	11.09	12.09	13.09	16.09	17.09	18.09	19.09	20.09	23.09	24.09	25.09	26.09	27.09
			5	3	4	3		3	4		4	4	3			3	н	3	4
5	5		5	5	5	4		5	5		4		н	5		5			4
5	4		4	3	4	44		4	5	4	5	4	3	5		3	н	н	52
			3	2	4	34		3	3		4		3			3		2	4
			2	3		3		н	3		3		2	н	н	2			
5	5		4	4	4	34		4	4		3		3			3	н	4	42
	5		4	3	45	44		4	4	4	5	5	3	4	5	4			3
		4	4	3	44	4		3	4		н	н	н	н	н	н	н		4
			4	4	4	н	н	н	н	н	н	н	н	н	н	н			53
	5		5	4	4	3		4	4		4		4			3	н	5	4
4	5	5	3	4	4	3		4	5		5		3		5	3			4
			2	2		3		3	4		4		3			3	4		3
			3	3	4	3		3	3		4		3		5	3			3
5	5	5	5	5	5	55		н	н	н	н	н	н		н	н	5	5	4
	5		5	4	4	54		4	4		4	5	3		5	5	5		4
5			5	3	5	5		4	4		5	4	3	5			5	5	3
		4		4	4	35		3	4		4		3		5	3	4	4	3
			2	3	4	2		3	3		4		3			3	5		3
		5	5	3	5	4		5	5	5	5		3	5	5	4			4
	5		3	3	5	3		4	5	н	3		3	н		2		4	52
	4		3	3	3	33		2	4		3	4	3		5	3		2	3
			2	3	4	3		3	2	4	3		3			3	2		42

# Поиск



Поиск информации – это извлечение хранимой информации, включающее последовательность операций, направленных на сбор, обработку и предоставление информации.



# Систематизация



Систематизация информации – один из важнейших видов преобразования информации, заключающийся в группировке однотипных данных.

1. Процессор
2. Память
  - 2.1. Оперативная память
  - 2.2. Долговременная память
    - 2.2.1. Жесткий магнитный диск
    - 2.2.2. Дискета
    - 2.2.3. Флэш-память
    - 2.2.4. Оптические диски
      - 2.2.4.1. CD
      - 2.2.4.2. DVD

# Сортировка



Сортировка — переупорядочивание и/или отбор информации в процессе переупорядочивания

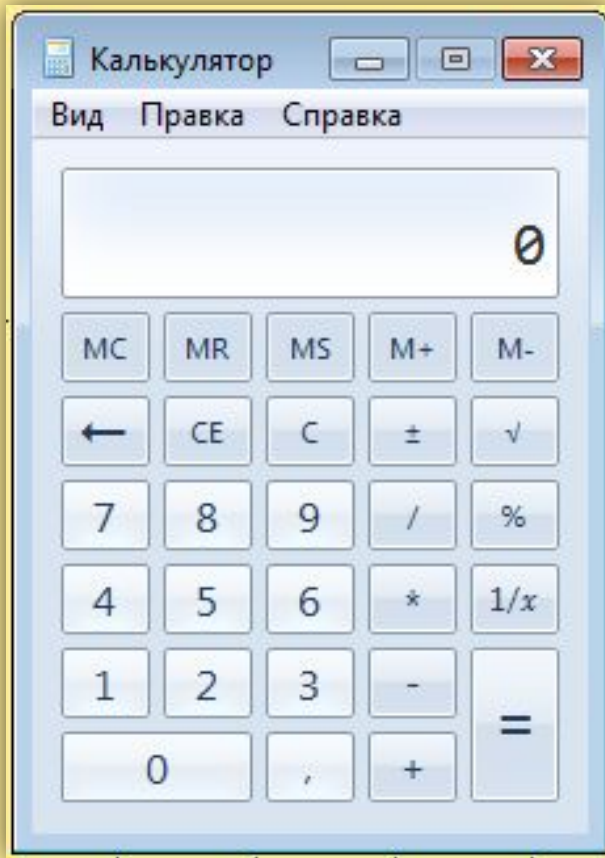
Графический планшет  
Джойстик  
Дискета  
Долговременная память  
Жесткий магнитный диск  
Клавиатура  
Лазерный принтер  
Матричный принтер  
Микрофон  
Монитор  
Мышь  
Оперативная память  
Оптические диски



# Калькулятор



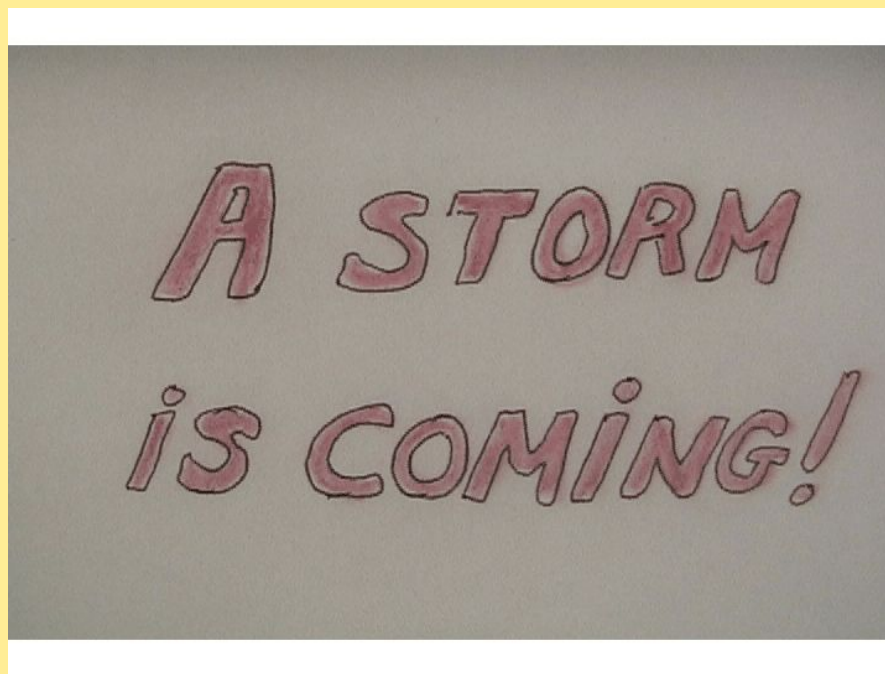
Калькулятор – портативное вычислительное устройство.



# Анимация



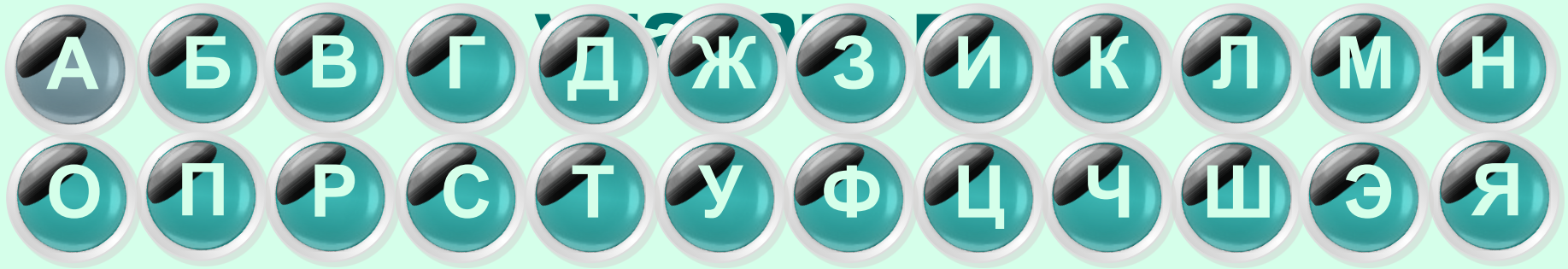
А<sup>н</sup>имация — технология мультимедиа, в основе которой воспроизведение последовательности картинок, создающее впечатление движущегося изображения.



# Алфавитный указатель



# Алфавитный



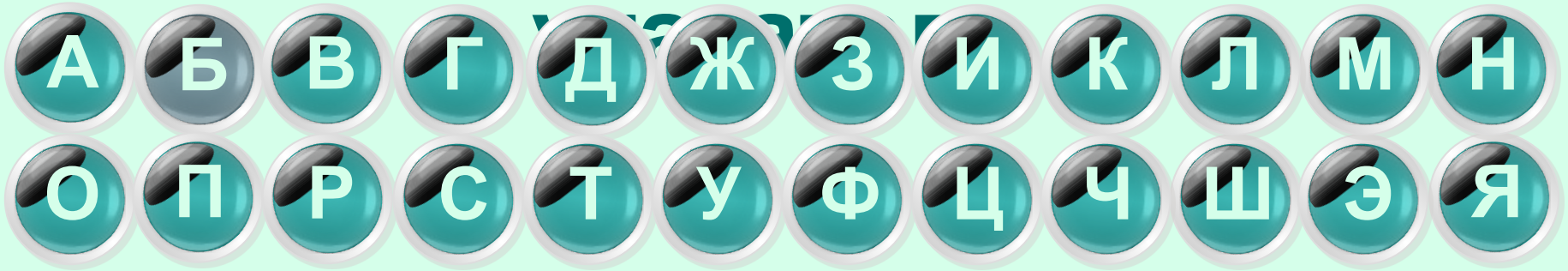
Абзац

.....

Анимация

.....

# Алфавитный



**Бокови**

.....

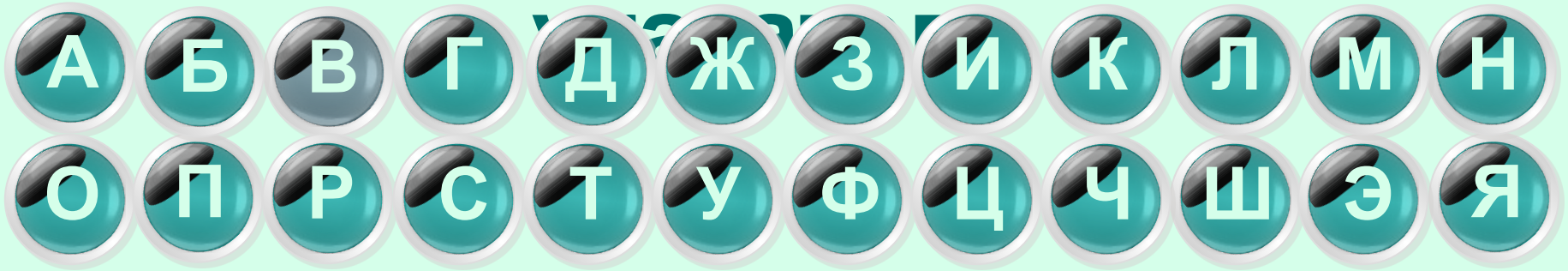
**к**  
**Браузе**

.....

**р**  
**Буфер обмена**

.....

# Алфавитный



Веб-

.....

камера  
Веб-сайт

.....

Веб-

.....

страница  
Видеоинформац

.....

ия  
Видеокамера

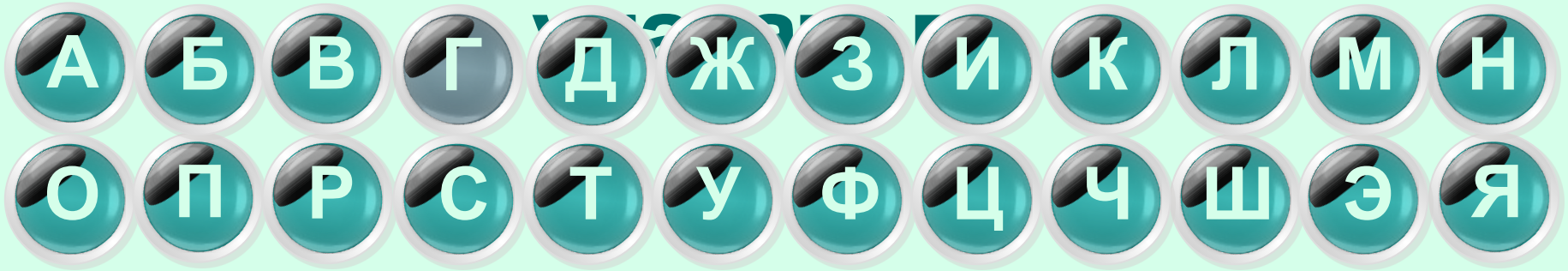
.....

Выравнивание

.....



# Алфавитный



[Гипертекс](#)  
.....

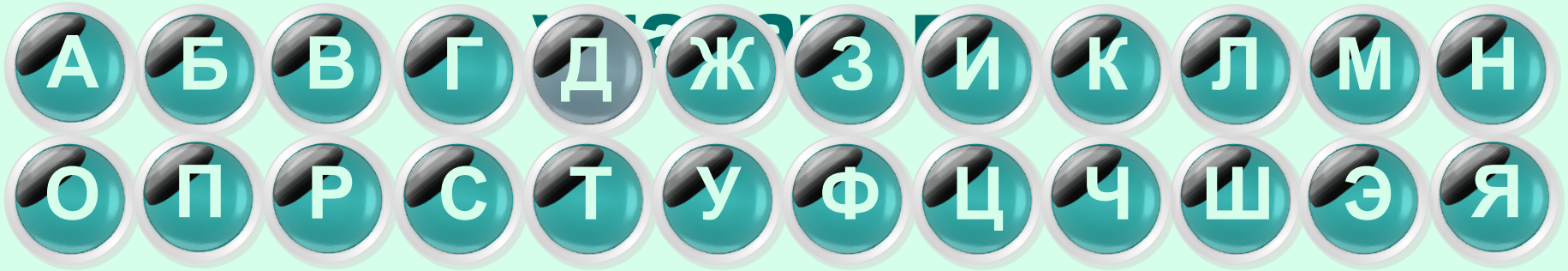
[Головка таблицы](#)  
.....

[Графическая информация](#)  
.....

[Графический планшет](#)  
.....

[Графический редактор](#)  
.....

# Алфавитный



Данные

Диск

Декодировани

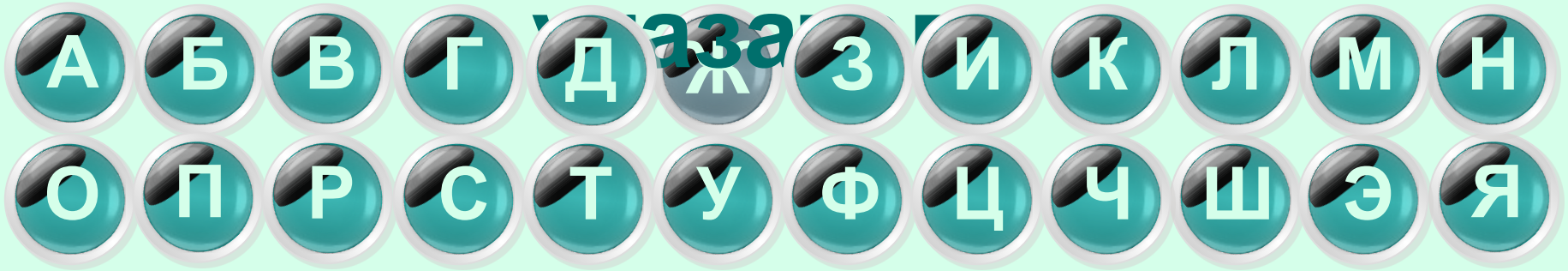
Долговременна

е  
Джойстик  
Диаграмма

я  
память

Диктофон

# Алфавитный



Жесткий

.....  
ДИСК

# Алфавитный



Заливка

.....

Звуковая

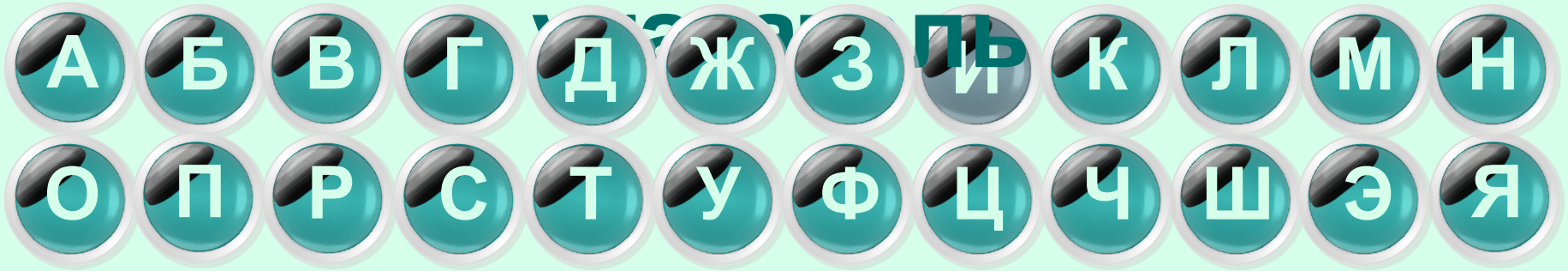
.....

информация

Значки

.....

# Алфавитный



Интерне

.....

Т  
Информати

.....

ка  
Информационный

.....

канал  
Информаци

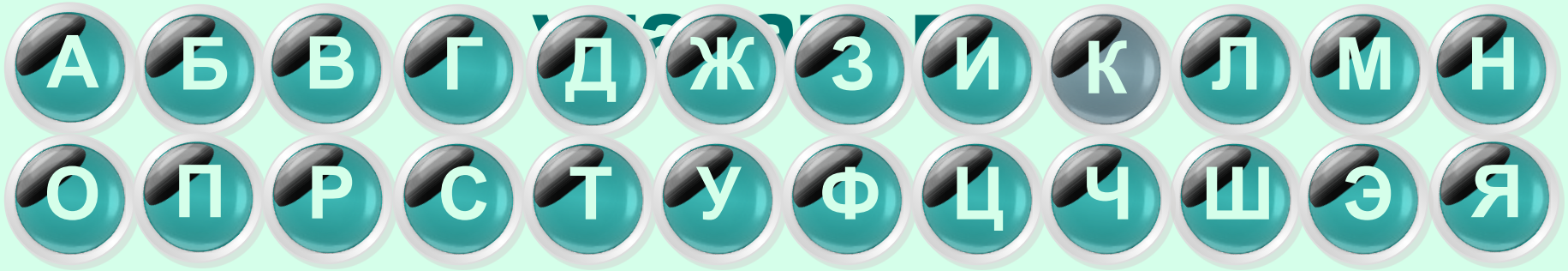
.....

Я  
Источник

.....

информации

# Алфавитный



Калькулят

.....

ор  
Кегл

.....

ь  
Клавиатура

.....

Код

.....

Кодирование

.....

Колонк

.....

и  
Компьюте

.....

р  
Компьютерная

.....

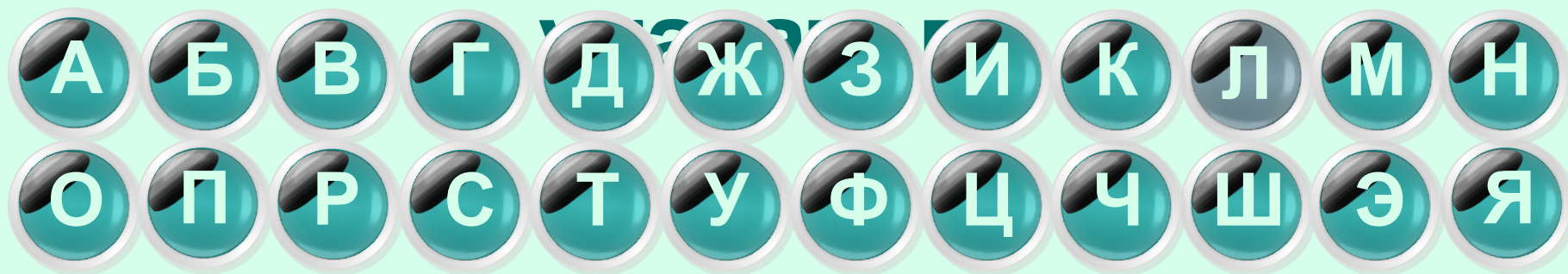
графика  
Копировани

.....

е



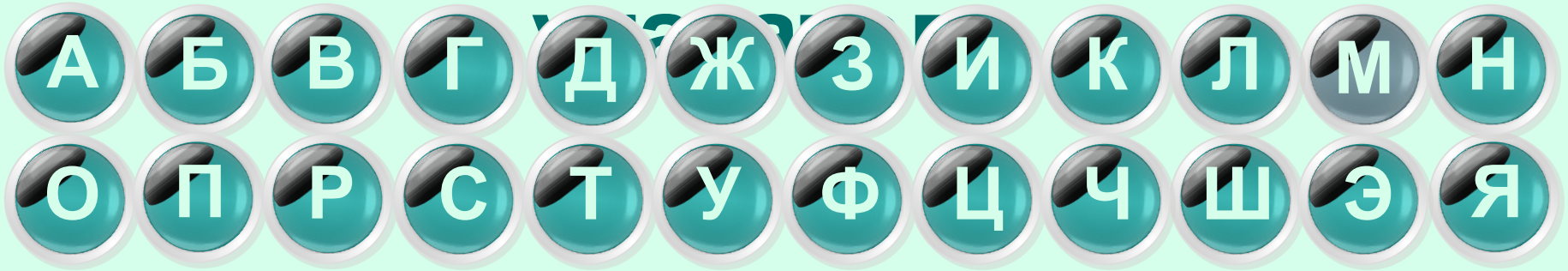
# Алфавитный



Логин

.....

# Алфавитный



Материнская

.....

плата  
Мен

.....

Ю  
Микрофо

.....

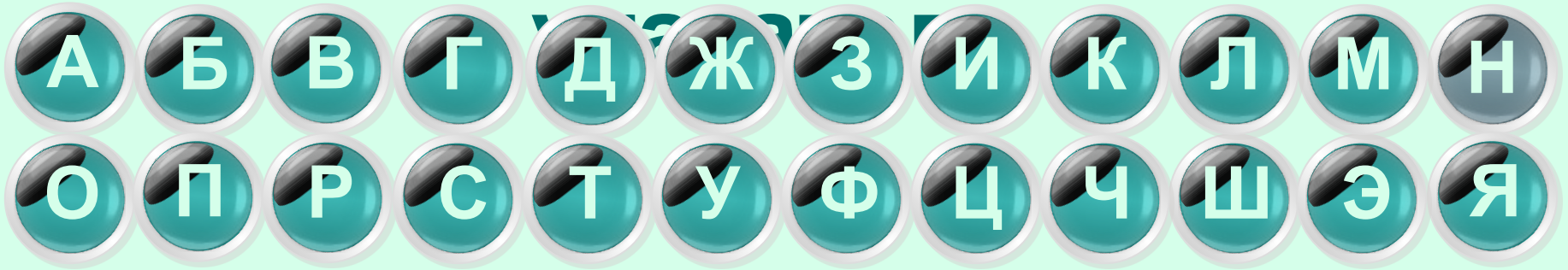
Н  
Монитор

.....

Мышь

.....

# Алфавитный



Наушники

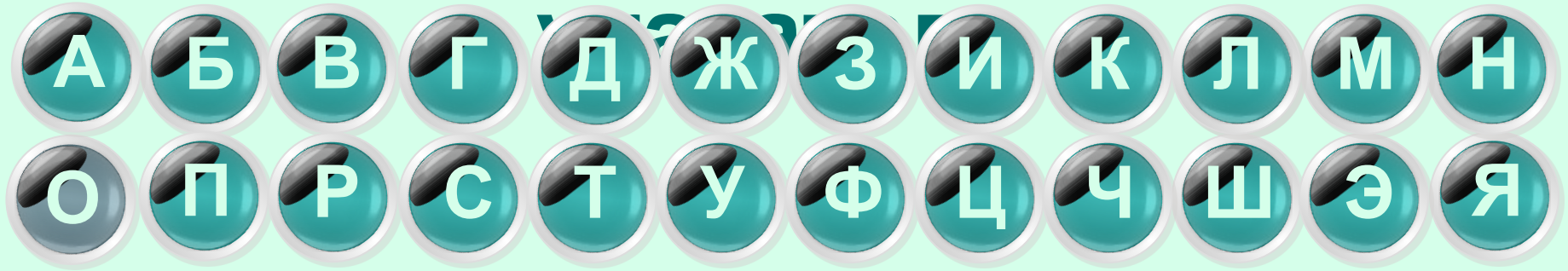
.....

Носитель

.....

информации

# Алфавитный



Окно

.....

Оперативная

.....

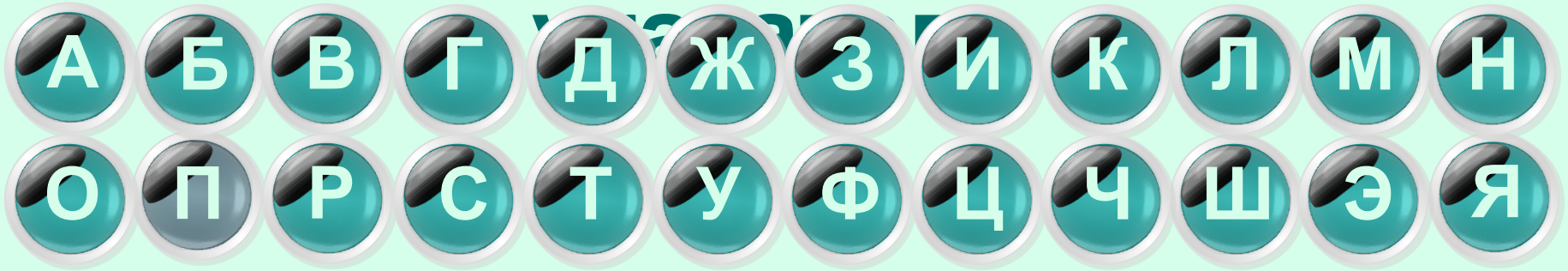
память

Операционная

.....

система

# Алфавитный



Панель

задач  
Папка

Парол

Печать

Пиксель

Поиск

Приемник

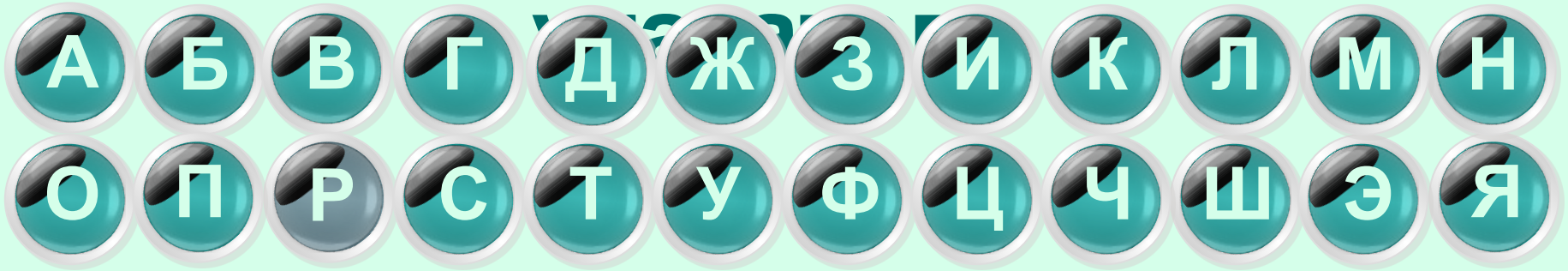
информации  
Принтер

Программное

обеспечение  
Прографка

Процессор

# Алфавитный



Рабочая



область

Рабочий стол



Редактирован



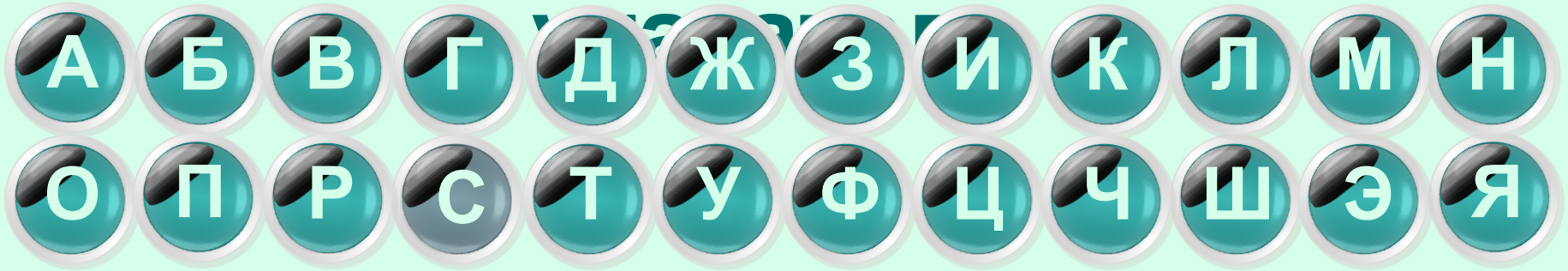
ие

Рисунок





# Алфавитный



Световое

деро  
Символ

Систематизац

ия  
Системный

блок  
Скай

п  
Скане

р

Слово

Сортиров

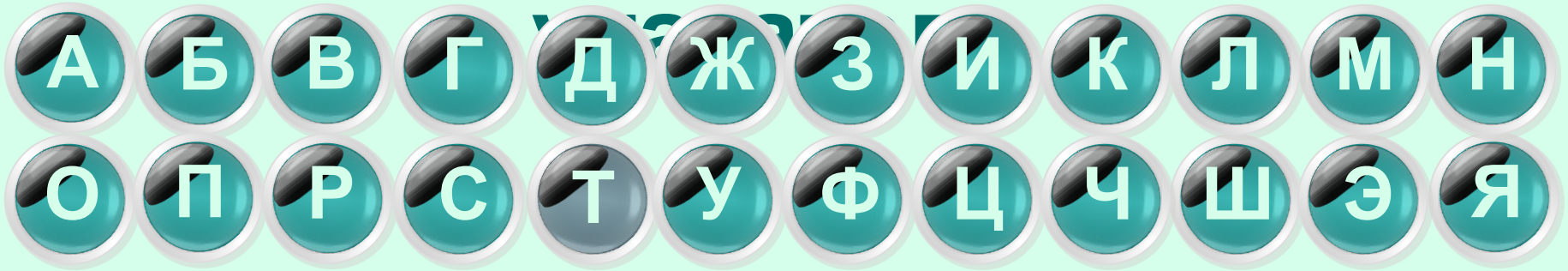
ка  
Столбец

Строк

а  
Строка

таблицы  
Схема

# Алфавитный



Таблиц

а  
Тачпад

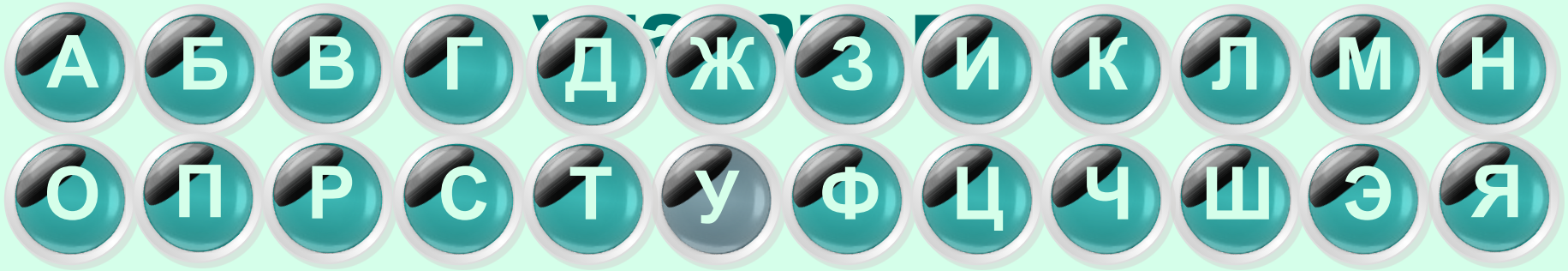
Тачскри

н  
Текстовая

информация  
Трекбо

л

# Алфавитный

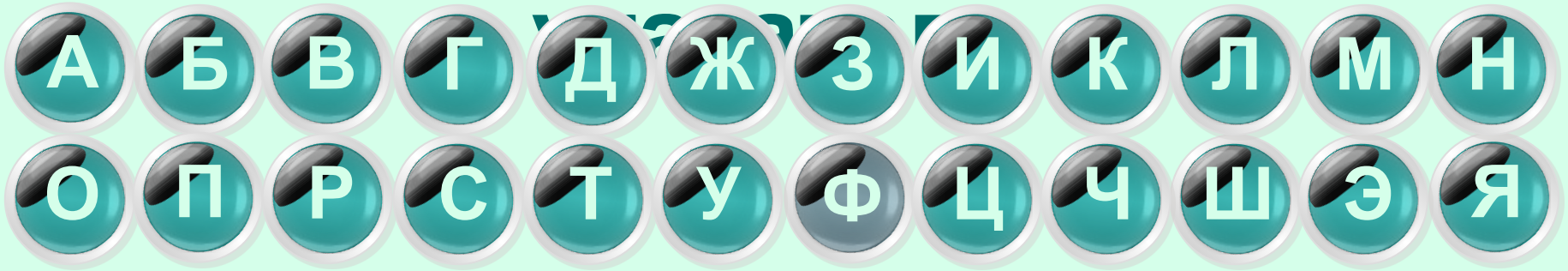


Указатель



МЫШИ

# Алфавитный



Файл

.....

Флеш-память

.....

Форматирован

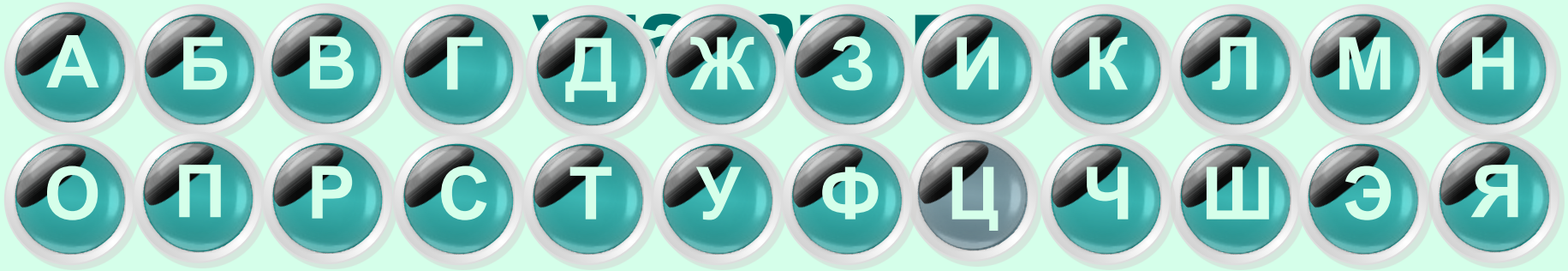
.....

ие

Фрагмент

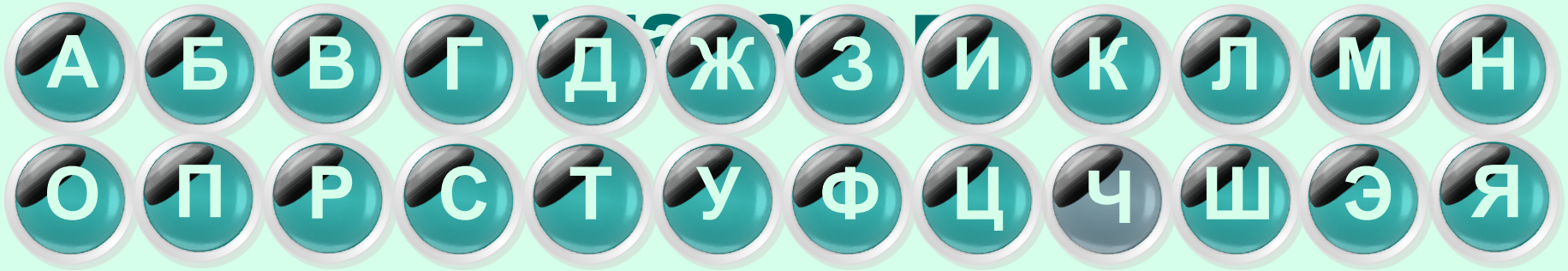
.....

# Алфавитный



Цифровой  
.....  
фотоаппарат

# Алфавитный



Чертеж

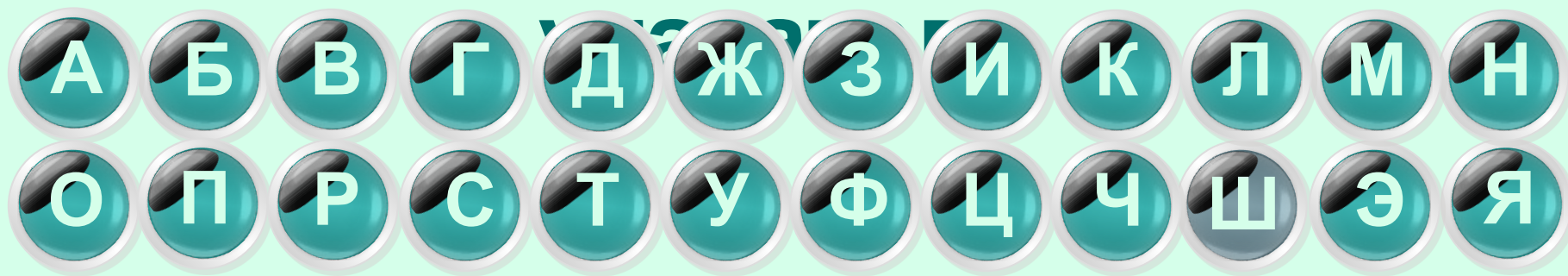
.....

Числовая

.....

информация

# Алфавитный



Шрифт

.....

Штрих-

.....

код



# Алфавитный



Электронная



почта

# Алфавитный



Ячейк  
.....  
а