

# Информационные процессы

- Создание, передача, обработка и хранение информации – **информационные процессы**.
- Создание, передача, обработка и хранение информации происходит в форме сигналов или знаков.
- Передача информации происходит по следующей схеме:

**ИНФОРМАЦИЯ**

**Канал связи**

**ИНФОРМАЦИЯ**

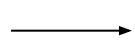
**Помехи**

- **Обработка информации** – это получение одних информационных объектов из других путём выполнения некоторых действий.

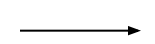
## **Модель этого процесса:**

**Входная информация**

(сведения, которые  
получает человек  
или устройство) + запас  
имеющихся знаний  
и опыта



**Обработка (преобразование)  
информации**



**Выходная  
информация  
(новая)**

↑  
помехи, шум

**Хранение информации** – это её накопление на различных носителях.

**Носитель информации** – среда для записи и хранения информации:

- ❑ Любой материальный предмет;
  - ❑ Волны различной природы;
  - ❑ Акустические носители;
  - ❑ Электромагнитные носители;
  - ❑ Гравитационные носители;
  - ❑ Вещество в различном состоянии;
  - ❑ Компьютерные носители
-

# ЗАДАНИЯ:

1. Выполните обработку информации и нарисуйте схему к задаче: «В древности люди решили, что каждой цифре от 1 до 9 соответствует Солнце или планета Солнечной системы: 1 – Солнце, 2 – Луна, 3 – Марс, 4 – Меркурий, 5 – Юпитер, 6 – Венера, 7 – Сатурн, 8 – Уран, 9 – Нептун. Последовательно складывая цифры даты своего рождения можно определить «свою» планету.

Определите «свою» планету.

Например, 11. 12.1989 = 1+1+1+2+1+9+8+9=32=3+2=5 - Юпитер

входная  
информация

обработка

выходная  
информация

## №2. Заполните следующую таблицу:



	ПРОЦЕСС	ПЕРЕДАЧА		Где хранится (носитель)	Как обрабатывается (возможные помехи)
		источник	приёмник		
1	Животные, охраняя свою территорию, оставляют запахи	метка	другое животное	растение	Другое животное сравнивает со своим запахом и делает вывод
2	Мы смотрим новости по телевизору				
3	Банк располагает сведениями о своих вкладчиках				
4	Петя решает задачу по математике				
5	Петя играет в компьютерную игру				
6	Летучая мышь ориентируется в пространстве, испуская ультразвуковые волны				
7	Автоматическое управление полётом ракеты				
8	Открытие двери ключом				