

Информати
ка

7
класс



Виды информации

По способам
восприятия

Визуальная
Аудиальная
Тактильная
Обонятельная
Вкусовая

По форме
представления

Текстовая
Числовая
Графическая
Звуковая
Комбинированная

ОСНОВНЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПРОЦЕССЫ

ХРАНЕНИЕ
ИНФОРМАЦИИ

ПЕРЕДАЧА
ИНФОРМАЦИИ

ОБРАБОТКА
ИНФОРМАЦИИ

Хранение информации. Люди хранят информацию либо в собственной памяти (иногда говорят - "в уме"), либо на каких-то внешних носителях. Чаще всего - на бумаге.

Передача информации. Распространение информации между людьми происходит в процессе ее передачи. Передача может происходить при непосредственном разговоре между людьми, через переписку, с помощью технических средств связи: телефона, радио, телевидения, компьютерной сети.

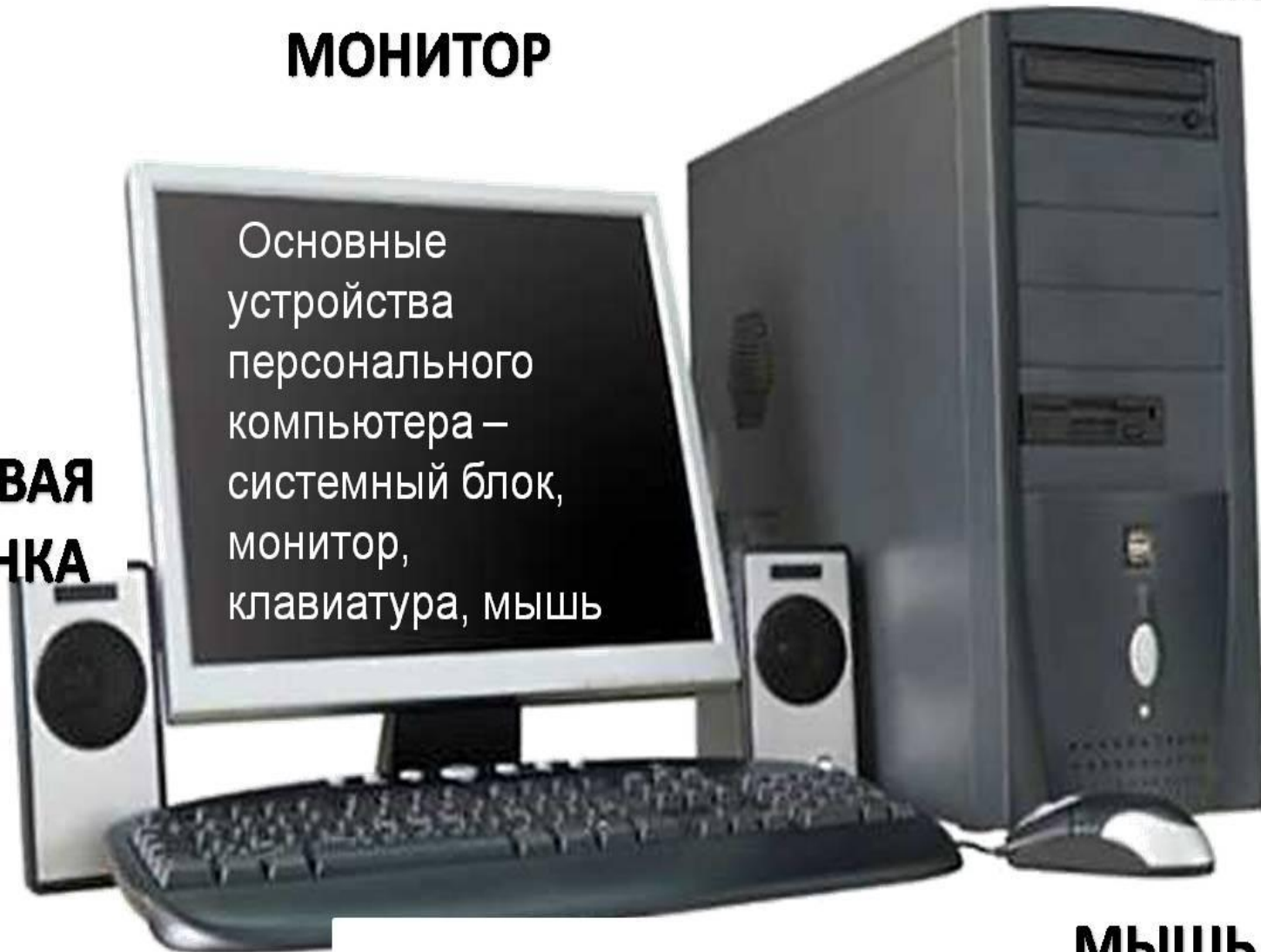
Обработка информации. Обработка информации - третий вид информационных процессов. Вот хорошо вам знакомый пример - решение математической задачи: даны значения длин двух катетов прямоугольного треугольника, нужно определить его третью сторону - гипотенузу. Чтобы решить задачу, ученик кроме исходных данных должен знать математическое правило, с помощью которого можно найти решение. В данном случае это теорема Пифагора: "квадрат гипотенузы равен сумме квадратов катетов". Применяя эту теорему, получаем искомую величину. Здесь обработка заключается в том, что новые данные получаются путем вычислений, выполненных над исходными данными.

**СИСТЕМНЫЙ
БЛОК**

МОНИТОР


Основные
устройства
персонального
компьютера –
системный блок,
монитор,
клавиатура, мышь

**ЗВУКОВАЯ
КОЛОНКА**




КЛАВИАТУРА

МЫШЬ



Операционная система (ОС) – это комплекс программ, позволяющих человеку вести диалог с компьютером, управлять всеми устройствами и программами.





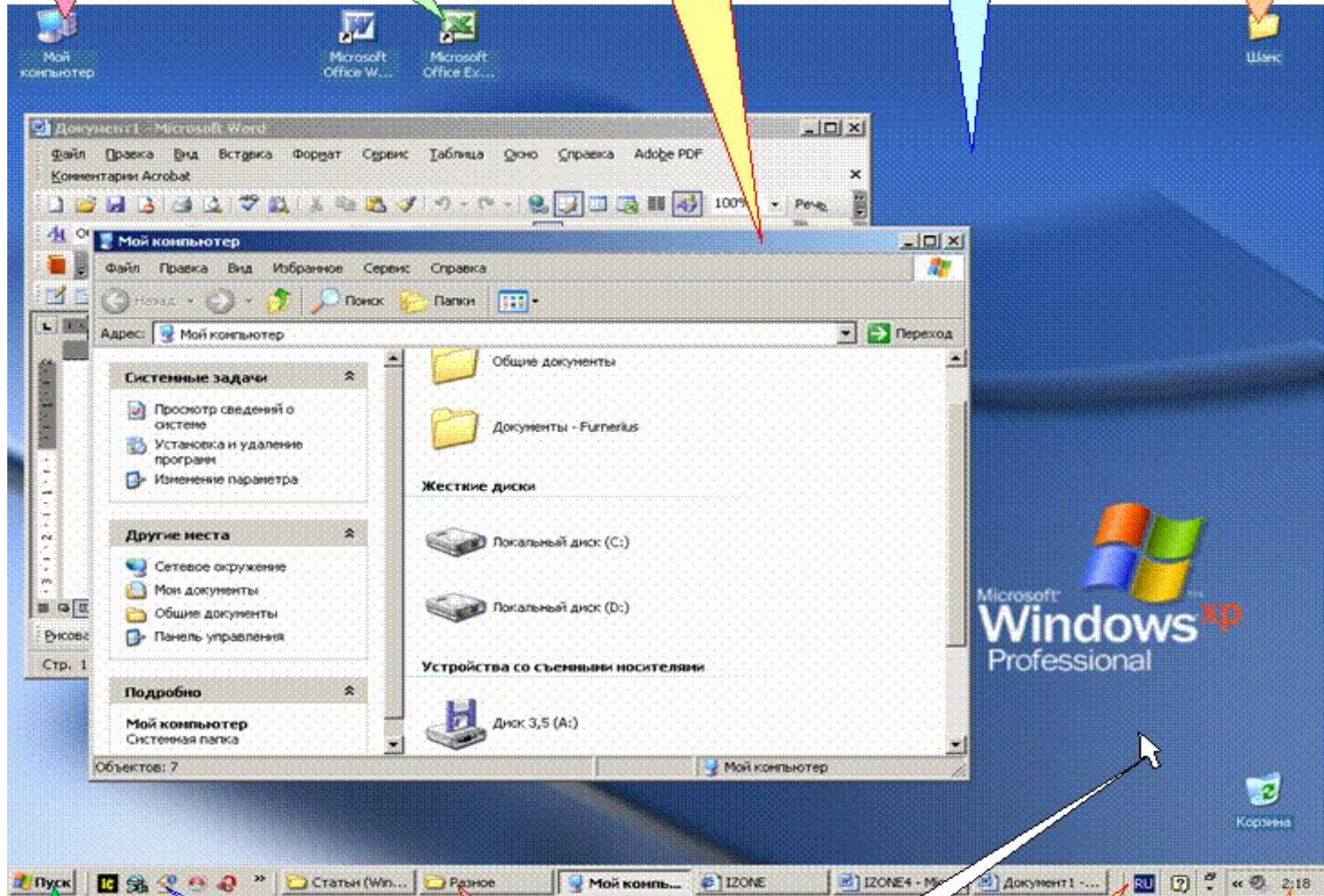
Значок «Мой компьютер»

Ярлыки программ

Окна открытых программ и папок

Рабочий стол

Значок папки с документами



Кнопка «Пуск»

Панель задач

Ярлыки запущенных приложений

Указатель мыши

Языковая панель

Панель даты и времени

Pascal ABC

AB

C

Строка заголовка

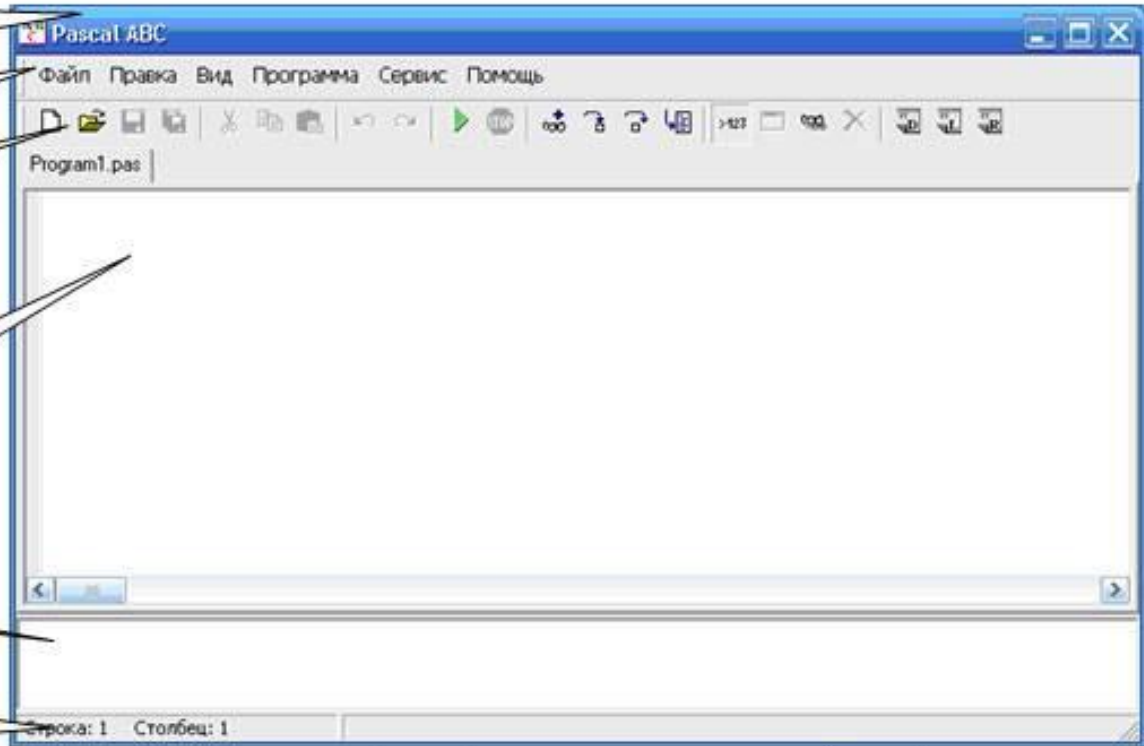
Строка меню













Панель инструментов

Окно редактора

Окно вывода

Строка состояния



	Новый файл		Вырезать		Отменить		Завершить работу программы
	Открыть		Копировать		Восстановить		Включить/выключить окно вывода
	Сохранить		Вставить		Выполнить программу		Очистить окно вывода

Pascal ABC

Файл Правка Вид Программа Сервис Помощь



*машины.pas

```
Program Car;  
  Var V1, V2, T, S, S1, S2 : Real;  
  Begin  
    Write('Введите скорости автомобилей, расстояние между ними и время движения:');  
    ReadLn(V1, V2, S, T);  
    S1 := S + (V1 + V2) * T;  
    S2 := Abs((V1 + V2) * T - S);  
    WriteLn('Расстояние будет равно ', S1:7:4, ' км или ', S2:7:4, ' км')
```

Введите скорости автомобилей, расстояние между ними и время движения:100

90

20

3

Расстояние будет равно 590.0000 км или 550.0000 км

Строка: 4 Столбец: 30

```
Program My1_1 ;  
  
Var a, b, rez : Integer;  
  
Begin  
  WriteLn ('Введите два числа через пробел');  
  ReadLn (a, b);  
  rez :=a*b;  
  WriteLn ('Их произведение равно ', rez);  
  WriteLn ('Нажмите <Enter>');  
  ReadLn  
End.
```

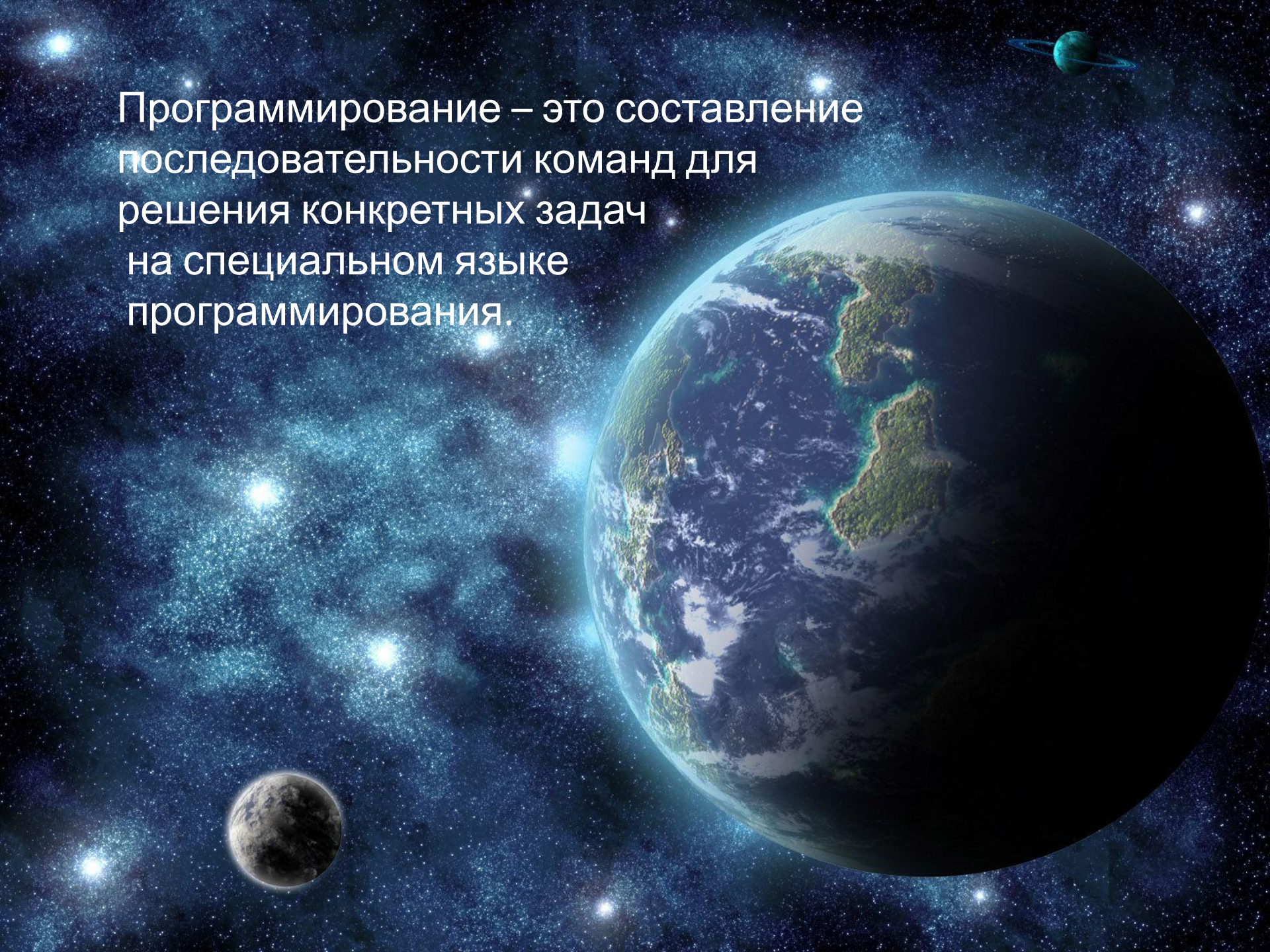
Строка: 1 Столбец: 1

```
Program My1_1 ;  
  
Var a, b, rez : Integer;  
  
Begin  
  WriteLn ('Введите два числа через пробел');  
  ReadLn (a, b);  
  rez :=a*b;  
  WriteLn ('Их произведение равно ', rez);  
  WriteLn ('Нажмите <Enter>');  
  ReadLn  
End.
```

Введите два числа через пробел
kk kk
» Ошибка ввода. Программа завершена (prim1_1.pas, строка 7)

Строка: 7 Столбец: 1

Программирование – это составление последовательности команд для решения конкретных задач на специальном языке программирования.



THE END