

Информати  
ка

7  
класс



# Виды информации

По способам  
восприятия

*Визуальная*  
*Аудиальная*  
*Тактильная*  
*Обонятельн*  
*ая*  
*Вкусовая*

По форме  
представления

*Текстовая*  
*Числовая*  
*Графическая*  
*Звуковая*  
*Комбинированн*  
*ая*

# 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.

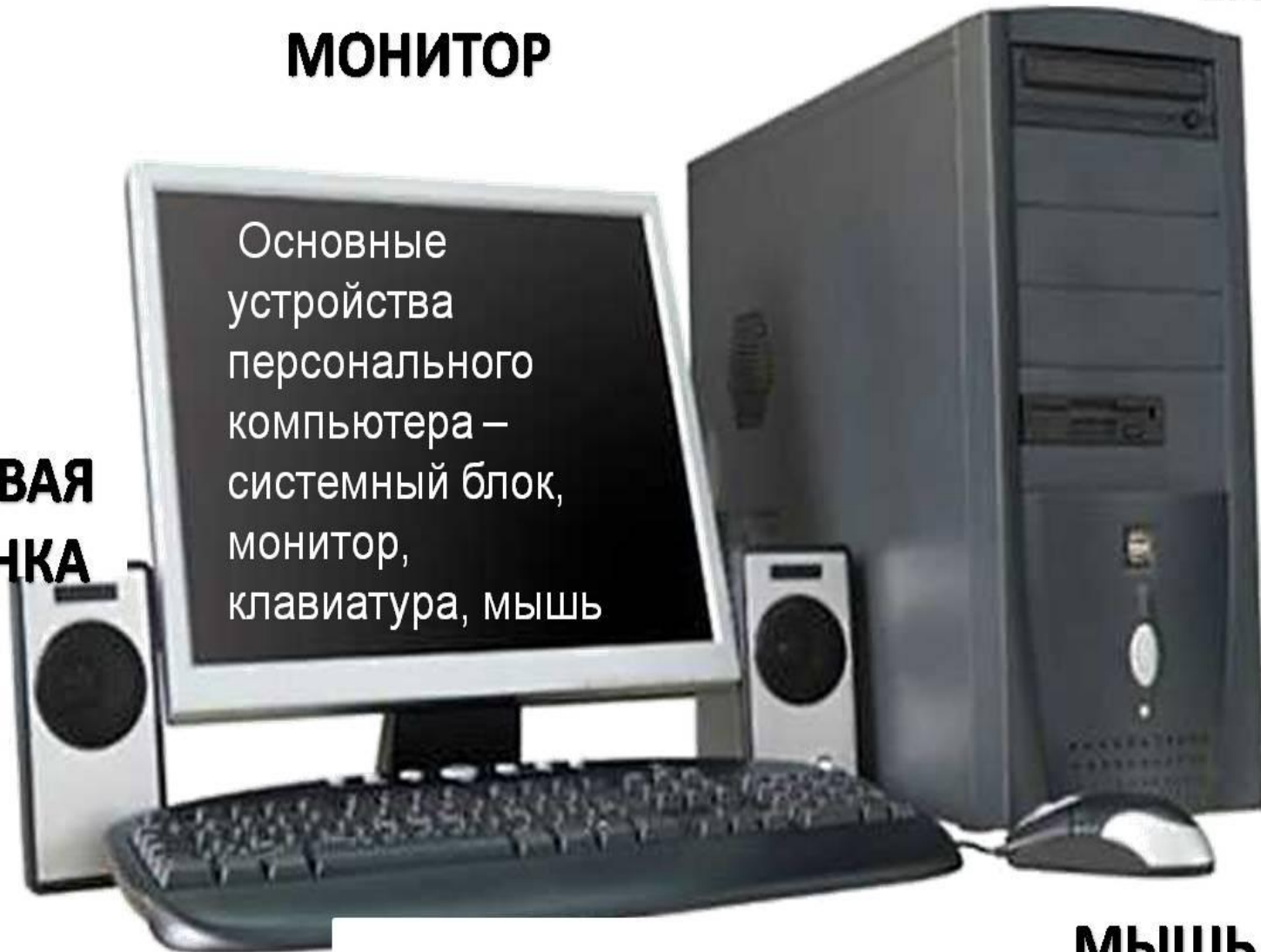
**Обработка информации.** Обработка информации - третий вид информационных процессов. Вот хорошо вам знакомый пример - решение математической задачи: даны значения длин двух катетов прямоугольного треугольника, нужно определить его третью сторону - гипотенузу. Чтобы решить задачу, ученик кроме исходных 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.





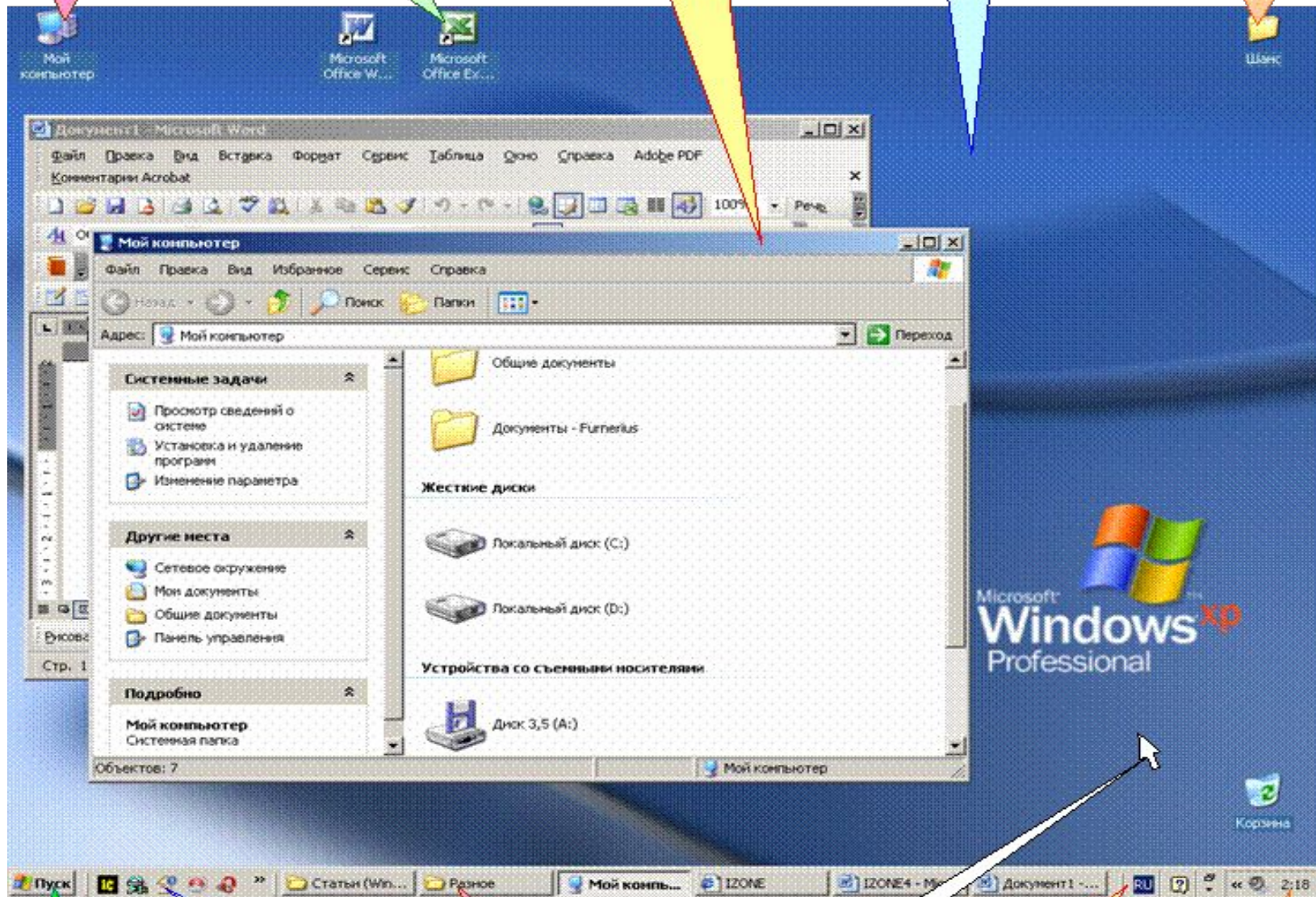
Значок «Мой компьютер»

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

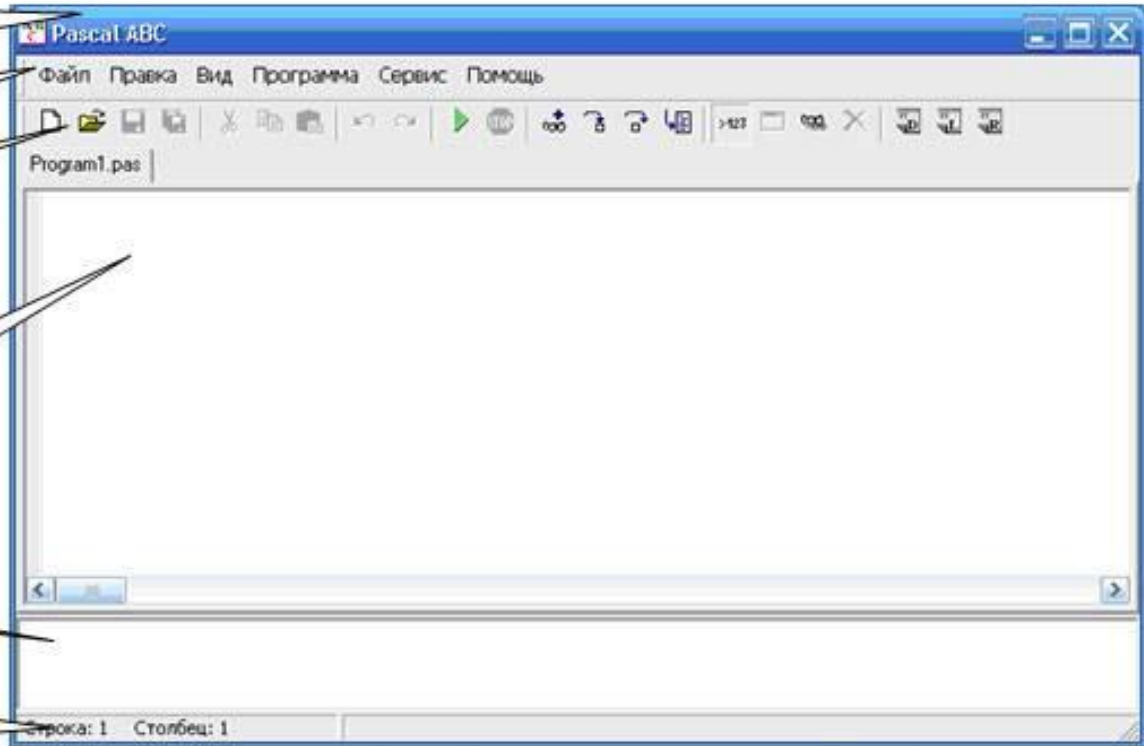
Строка меню













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

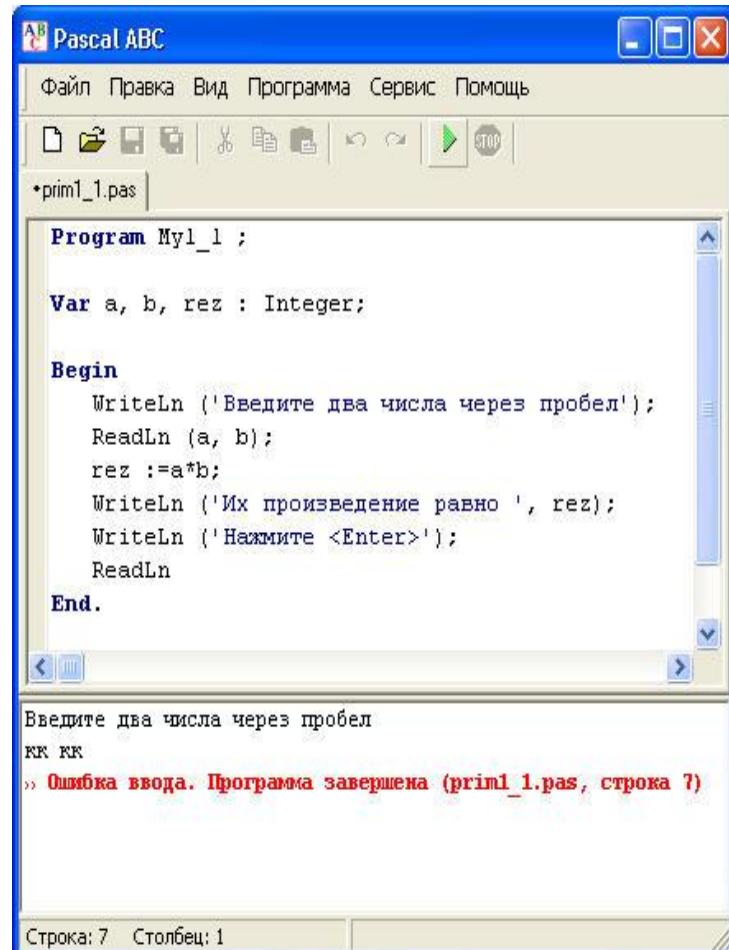
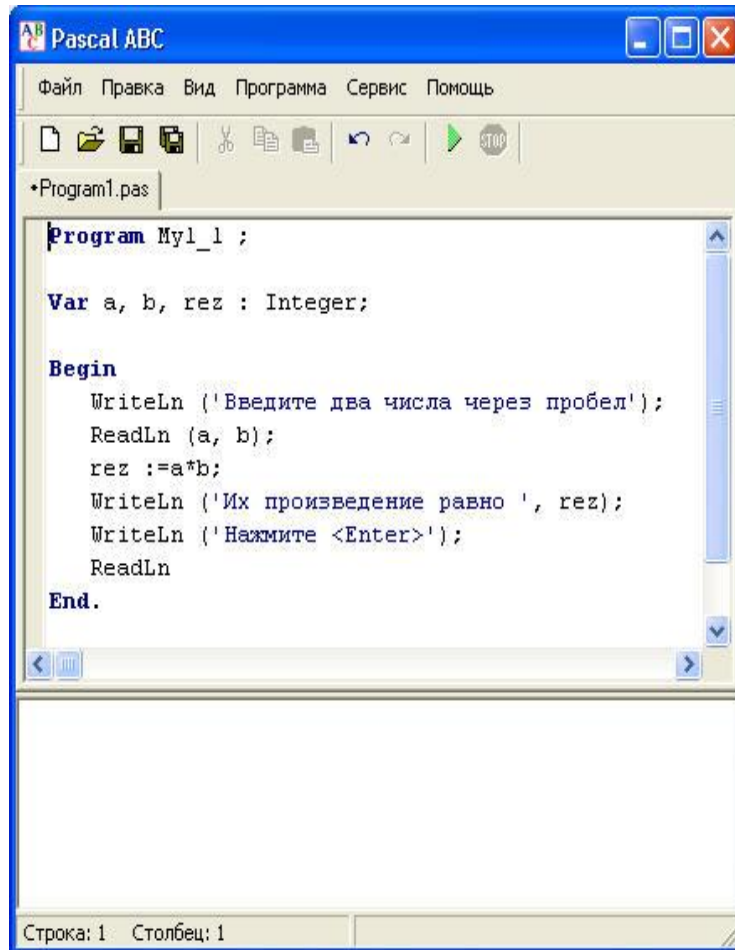
90

20

3

Расстояние будет равно 590.0000 км или 550.0000 км

Строка: 4 Столбец: 30





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





THE END