**Работа с таблицами в текстовом редакторе**

**Задание 1.** создайте таблицу

**Количество вредных веществ выбрасываемых в атмосферу**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Вещество*** | ***Выбросы*** | ***Доля примесей в процентах*** |
| ***Естественные*** | ***Антропогенные*** |
| *Твердые частицы* | *3700* | *1000* | *27* |
| *CO* | *5000* | *304* | *5,7* |
| *CH4* | *2600* | *88* | *3,3* |
| *NO2* | *770* | *53* | *6,5* |
| *SO2* | *650* | *150* | *13,3* |

**Задание 2.** создайте таблицу по образцу

**Лист дневника**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Дни и числа** | **Предмет** | **Домашнее****задание** | **Оценка** | **Подпись учителя** |
| Понедельник«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_ | 1 | Физика | Каникулы!Не задано! |  |  |
| 2 | Химия |  |  |
| 3 | Музыка |  |  |
| 4 | ОБЖ |  |  |
| 5 | Информатика |  |  |
| 6 | Литература |  |  |
| 7 |  |  |  |  |

**Задание 3.** Вставьте таблицу 14х7 с шириной столбца в 1 см. С помощью **Ластика** сотрите ненужные стороны, затем при помощи команды контекстного меню **Границы и заливка** залейте одну ячейку, переведите курсор в другую ячейку и нажимайте клавишу F4 *(для повторения последнего действия).* После заливки необходимых ячеек обрамите внешние стороны кроссворда при помощи инструмента **Тип линии** и **Толщина линии**.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Работа со схемами и рисунками**

**Задание 1.** Установите поля страницы верхнее – 2,5 см, нижнее – 2,0 см, левое – 3,0 см, правое – 2,0 см с помощью команды ***Разметка страницы ⇨* *Поля*.** Создайте с помощью команды ***Вставка ⇨ Фигуры*** следующую схему. Сгруппируйте объекты.Сохраните в своей папке под именем **Виды спорта**.

**Вид спорта**

**Плавание**

Легкая атлетика

марафон

прыжки в высоту

**Задание 2.**

1. Откройте новый документ в программе Microsoft Word.
2. Наберите текст.
3. Установите **курсор в точку вставки** рисунка. Вставьте изображение **ПТИЦЫ**.
4. Уменьшите изображение. В пункте меню ***Формат****⇨****Группа Упорядочить*** *⇨* ***Обтекание текстом***, выбрать – ***По контуру***. Переместите изображение поверх текста.
5. Подберите параметры шрифта для получения эффекта обтекания текста по всему контуру изображения птицы.
6. Сохраните документ в своей папке под именем **Птица**.

*****Птицы*** *– высокоорганизованные позвоночные животные, тело которых покрыто перьями, а передние конечности превращены в крылья. Большинство птиц живет в лесах. Тело птицы состоит из сравнительно небольшой головы, длинной подвижной шеи, яйцевидного туловища и конечностей. На голове птицы находится клюв. При помощи клюва птицы добывают пищу, строят гнезда, защищаются от врагов.*

**Задание 3.**

1. Откройте новый документ в программе Microsoft Word.
2. Наберите текст до картинки.
3. Установите **курсор в точку вставки** рисунка. Вставьте изображение **ЛЯГУШКИ** выполнив команду ***Вставка*** *⇨* ***Картинка****,* найти изображение лягушки и щелкнуть по нему левой кнопкой мыши..
4. Уменьшите изображение. В пункте меню ***Формат****⇨****Группа Упорядочить*** *⇨* ***Обтекание текстом***, выбрать – ***Сверху и снизу***. Переместите изображение в центр листа.
5. Оформите границы и заливку, используя пункт ***Формат*** *⇨* ***раскройте группу Стили рисунков***и выберите цвет, шаблон и толщину границы, а также цвет заливки (цвет выберите по желанию и поставьте отметку ***Полупрозрачный***;
6. Снабдите изображение ***Выносками*** с соответствующими надписями (Команда ***Вставка****⇨****Фигуры***). Закрасьте выноски с помощью команды ***Формат****⇨****Группа Стили фигур***.
7. Выделите все объекты рисунка: нажмите клавишу Shift и щелкайте по каждому объекту рисунка
8. Для группирования изображения в единое целое выберите вкладку ***Формат****⇨* ***Группа Упорядочить****⇨* ***кнопка Группировать****.* Теперь ваше изображение представляет собой единую картинку и его можно перемещать без нарушения связей внутри изображения.
9. Повторите текст (скопируйте и вставьте) еще раз после картинки. Сохраните изображение в своей папке под именем **Лягушка**.

***Лягушка*** относится к типу хордовых, которая занимает основные среды жизни: водную. Лягушки в основном имеют зеленую окраску, благодаря этому они не заметны на зеленом фоне. У лягушки обтекаемая форма тела, между пальцами задних ног имеются перепонки, глаза и ноздри расположены на возвышениях головы.

***Лягушка*** относится к типу хордовых, которая занимает основные среды жизни: водную. Лягушки в основном имеют зеленую окраску, благодаря этому они не заметны на зеленом фоне. У лягушки обтекаемая форма тела, между пальцами задних ног имеются перепонки, глаза и ноздри расположены на возвышениях головы.

**Голова**

**ЛЯГУШКА**

**Передние лапы**

**Задние лапы**

**Гиперссылки**

**Задание 1.**

Установить связи между фрагментами текста:

Файл – это поименованная совокупность **байтов**, записанная на **жесткий** или **гибкий магнитный диск**. Файлы появляются на диске в результате работы различных **программ**: текстовых редакторов, электронных таблиц, **компиляторов** и т.д.

Вся информация в **оперативной памяти** компьютера храниться в виде последовательности двоичных колов (нуле и единиц). Для хранения нуля или единицы требуется объем памяти, равный 1 биту. 8 бит образуют один байт памяти. 1024 байт = 1 Кбайт.

Оперативная память – это совокупность специальных электронных ячеек, каждая из которых может хранить один **байт** информации. В оперативной памяти храниться текущая **программа** и используемые ею данные.

Для долговременного хранения информации используются магнитные диски, которые делятся на жесткие (винчестеры) и гибкие (дискеты). Дискеты, кроме этого, можно использовать для переноса информации с одного компьютера на другой.

Программа – это набор машинных команд, которые следует выполнить компьютеру для реализации того или иного алгоритма. Существуют два типа программ-посредников, переводящих исходные тексты программ на язык машинных команд. Программы- компиляторы переводят исходный текст в машинный код, и только после этого начинается исполнение программы. Программы-интерпретаторы переводят по отдельности каждую команду программы и сразу же ее исполняют.

1. Скопируйте файл «Гиперссылки.doc» на диск N. Откройте его.

2. Измените размер шрифта всего документа до 20-го.

3. Вставьте закладки перед ключевыми словами:

 байт – во втором абзаце;

 диски – в четвертом абзаце;

 программы-компиляторы – в пятом абзаце

 оперативная память – в третьем абзаце

программа – в пятом абзаце

*Вставка 🢡 Закладка*. Имена закладок: байт, диски, программы-компиляторы, оперативная память, программа – соответственно.

4. Выделите слово байт в первом абзаце. Меню *Вставка 🢡 Гиперссылка,* укажите в появившемся окне имя закладки «байт», нажмите кнопку *ОК*

5. Аналогичным образом установите остальные гиперссылки для выделенных слов.

6. Проверти работу гиперссылок.

7. Сохраните и закройте файл.