

Informatyka Europejszczyka

iĆwiczenia dla gimnazjum



» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

» Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

» Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

» Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

» Czytelnia

- Fragmenty książek online

» Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991-2010

Informatyka Europejczyka. iĆwiczenia dla gimnazjum

Autorzy: [Jolanta Pańczyk](#), Jarosław Skłodowski
ISBN: 978-83-246-2498-0
Format: 168×237, stron: 112



„Informatyka Europejczyka” to doskonały i kompletny zestaw edukacyjny przygotowany przez dysponującego ogromnym doświadczeniem lidera na rynku książek informatycznych – wydawnictwo Helion. Podręczniki oraz inne pomoce naukowe należące do tej serii zostały opracowane w taki sposób, aby ich użytkownicy mogli nie tylko poszerzać swoją wiedzę, ale też szybko i skutecznie utrzymywać nowe wiadomości. Proponowane przez nas rozwiązania są szczególnie ważne właśnie dziś, gdy znajomość informatyki stała się kluczowa – bez niej nie sposób nadążyć za tempem rozwoju dowolnej dziedziny wiedzy i zrozumieć fundamentalnych zmian zachodzących na całym świecie.

Zeszyt ćwiczeń, będący uzupełnieniem książki „Informatyka Europejczyka. iPodręcznik dla gimnazjum”, w niebanalny sposób poszerza i pozwala wykorzystać wiedzę zdobytą podczas lekcji informatyki. Rozwiązywanie interesujących problemów, tworzenie własnych projektów, a także pisanie prostych programów zapewnia uczniom wszechstronny rozwój, działa na ich wyobraźnię i inspirowanie do dalszej, samodzielnej nauki. W miarę przechodzenia do kolejnych zadań gimnazjaliści doskonalą umiejętność korzystania z komputerów typu Macintosh, uczą się obsługiwać najprzystatniejsze programy – edytory tekstu i grafiki, tworzą multimedia, pracują z arkuszem kalkulacyjnym i aplikacjami sieciowymi, zarządzają prostą bazą danych – a także poznają podstawy algorytmiki i programowania.

- Komputer we współczesnym świecie i prawo autorskie
- Bezpieczna i higieniczna praca z komputerem
- Budowa współczesnego zestawu komputerowego i przygotowanie go do pracy
- Praca z plikami i katalogami
- Obróbka grafiki i retusz zdjęć oraz redagowanie dokumentów tekstowych
- Przetwarzanie ruchomych obrazów i dźwięku
- Komunikowanie się w internecie, wyszukiwanie informacji, poczta elektroniczna, ftp, podstawy HTML
- Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym oraz zarządzanie zbiorem informacji
- Projektowanie prostych algorytmów, modelowanie i symulacje

„Informatyka Europejczyka” to:

- gruntowne poznanie podstaw obsługi komputera i najczęściej używanych programów;
- atrakcyjnie przekazywana wiedza, niezbędna do zrozumienia współczesnego świata;
- kreatywne wykorzystanie dostępnych możliwości i proponowanie własnych rozwiązań.

Spis treści

Rozdział 1.

Bezpieczny i legalny komputer / 5

Test sprawdzający / 13

Rozdział 2.

Budowa współczesnego zestawu komputerowego / 14

Test sprawdzający / 17

Rozdział 3.

Praca z plikami i katalogami / 19

Test sprawdzający / 26

Rozdział 4.

Obróbka grafiki i retusz zdjęć / 27

Test sprawdzający / 33

Rozdział 5.

Redagowanie dokumentów tekstowych / 35

Test sprawdzający / 45

Rozdział 6.

Przetwarzanie ruchomych obrazów i dźwięku / 46

Test sprawdzający / 54

Rozdział 7.

Komunikowanie się w internecie / 56

Test sprawdzający / 77

Rozdział 8.

Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym / 79

Test sprawdzający / 87

Rozdział 9.

Zarządzanie zbiorem informacji / 88

Test sprawdzający / 94

Rozdział 10.

Projektowanie prostych algorytmów i symulacji / 95

Test sprawdzający / 104



Rozdział 3.

Praca z plikami i katalogami

▶ **Ćwiczenie 3.1.**

Opisz, kiedy system będzie próbował skopiować, a kiedy przenieść rzecz podczas przemieszczania jej ikony na ekranie.

System będzie kopiował, gdy.....

.....

.....

System będzie przenosił, gdy

.....

.....

▶ **Ćwiczenie 3.2.**

Dokończ zdania.

czynność	w Windows	w Mac OS
Aby zmusić system do kopiowania, należy przytrzymać klawisz		
Aby zmusić system do przenoszenia, należy przytrzymać klawisz		
Aby skopiować rzecz, należy wcisnąć kombinację klawiszy		
Aby wkleić rzecz, należy wcisnąć kombinację klawiszy		
Aby wyciąć rzecz, należy wcisnąć kombinację klawiszy		
Aby zaznaczyć wszystkie rzeczy, należy wcisnąć kombinację klawiszy		
Aby cofnąć ostatnią operację, należy wcisnąć kombinację klawiszy		

▶ Ćwiczenie 3.3.

Połącz właściwe znaczeniowo określenia spotykane na przyciskach w programach polsko- i anglojęzycznych:

Tak	Back
Drukuj	Option
Nie	Browse
Nowy	Properties
Otwórz	New folder
Anuluj	Cancel
Dalej	Close
Opcja	Print
Wstecz	Save
Właściwości	New
Pomoc	Finish
Przeglądaj	Help
Nowy katalog	Open
Zapisz	Next
Zakończ	No
Zamknij	Yes

▶ Ćwiczenie 3.4.

W poniższym tekście w ramach narysuj symbole znajdujące się na klawiszach, o których mowa. Wpisz też brakujące słowa.

Klawisza użyjesz, gdy będziesz pisać małe polskie litery: a, e, ó, ł, ć, ń, ś, ź, ż.

Wciskając klawisz jednocześnie z klawiszem litery, uzyskasz wielką literę.

Kiedy chcesz pisać wielkie litery w sposób ciągły, wciskasz raz klawisz .

O tym, że jest on aktywny, informuje umieszczona na nim . Aby go wyłączyć, wystarczy powtórnie go nacisnąć.

Klikając z przytrzymanym klawiszem , możesz wyświetlić tzw. menu kontekstowe.

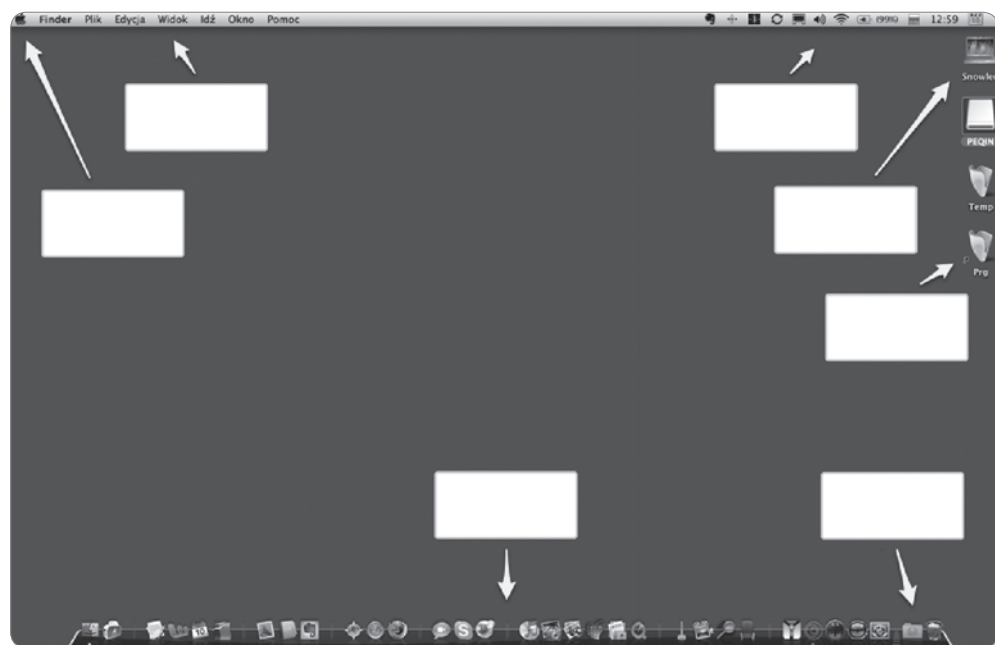
Aby napisać znak opisany na klawiszu w górnej jego części, przytrzymujesz klawisz . Klawisza użyj, gdy chcesz przejść do następnego wiersza lub zatwierdzić swój wybór.

Klawisz usuwa znak znajdujący się po lewej stronie migającego kursora. Natomiast klawiszem możemy usunąć znak znajdujący się po prawej stronie kursora.

Za pomocą klawisza zwiększysz głośność, klawisz zmniejsza głośność, a wyłącza dźwięk zupełnie.

▶ **Ćwiczenie 3.5.**

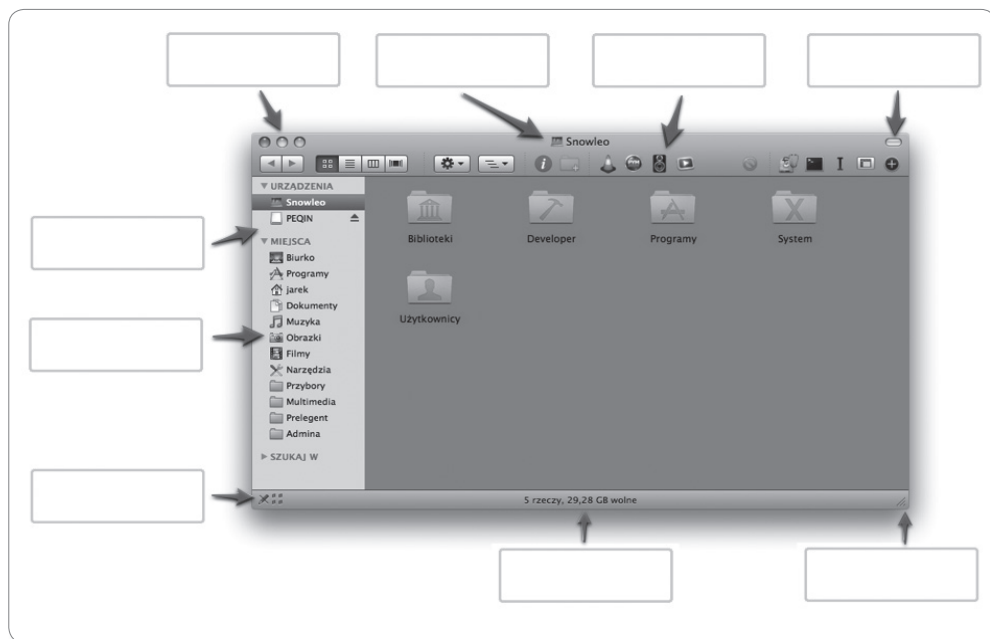
Nazwij elementy widoczne na ekranie Twojego komputera, wpisując właściwe określenia w białe ramki.



Rysunek 3.1.

Ćwiczenie 3.6.

Wpisz właściwe objaśnienia wskazanych elementów.



Rysunek 3.2.

Ćwiczenie 3.7.

Utwórz archiwum rzeczy wymienionych poniżej i oblicz, jaki procent pierwotnej wielkości zajmują dane po spakowaniu.

- a) Twoje dokumenty
- b) Twoje obrazki
- c) katalog *Biblioteki* z Twojej teczki domowej
- d) dowolny program

Ćwiczenie 3.8.

Znajdź na dysku duży plik (co najmniej 100 MB), na przykład z filmem lub prezentacją multimedialną. Skompresuj go, wykorzystując różne programy pakujące, które dostępne są w internecie, np. na stronie www.macupdate.com. Wyniki eksperymentu zapisz w tabeli.

Lp.	Nazwa programu pakującego	Format pliku wynikowego (rozszerzenie)	Wielkość pliku przed pakowaniem	Wielkość otrzymanego archiwum	Zmierzony czas pakowania
1	YemuZip				
2	Zippist				
3	CocoaZip				
4	Finder (system)				
5	iArchiver				
6	BetterZip				

🎮 Ćwiczenie 3.9.

Dla każdej z poniższych sytuacji oceń w skali 1 - 10, na ile może ona wskazywać na działanie wirusa.

Komputer często się zawiesza.	
Nagle nie można połączyć się z internetem.	
System działa wolniej niż zwykle.	
Na ekranie pojawia się co jakiś czas dziwny komunikat.	
Nie można uruchomić panelu ustawień ekranu.	
Obraz na ekranie lekko drży.	
Z wnętrza komputera dochodzi niezbyt głośne buczenie.	
Komputer nie chce przyjąć płyty CD, ciągle ją wyrzuca ze stacji.	
System informuje, że nie może zapisać pliku na dysku, ponieważ brakuje miejsca.	
Podczas pisania na klawiaturze na ekranie pojawiają się inne znaki niż wpisywane.	

▶ Ćwiczenie 3.10.

Z jakiego polecenia skorzystasz, by:

po raz kolejny zapisać opracowywany właśnie dokument na dysku?	
otworzyć w programie plik opracowywany chwilę wcześniej?	
sprawdzić lub zmienić właściwości pliku lub folderu?	
uporządkować ikony na biurku lub w oknie?	

▶ Ćwiczenie 3.11.

Podpisz, co oznaczają poszczególne ikony.



.....



.....

Rysunek 3.3.

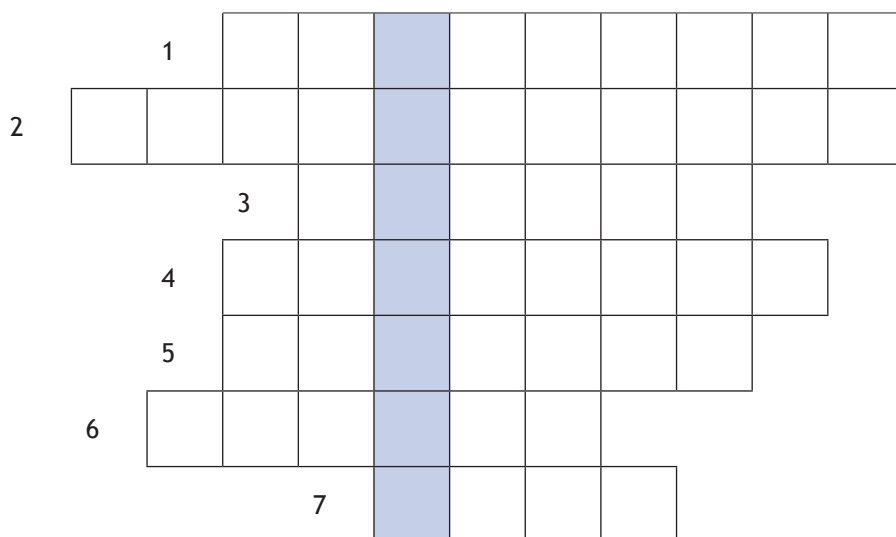
▶ Ćwiczenie 3.12.

W lewej kolumnie wypisane zostały pojęcia związane z systemem Windows. W prawej kolumnie znajdują się ich odpowiedniki w systemie Mac OS X. Połącz odpowiadające sobie pojęcia.

Windows Explorer	Programy
Panel sterowania	Teczka System
Program Files	Spotlight
Skrót	Menulety
Pasek szybkiego uruchamiania	Informacje
Zasobnik systemowy	Preferencje systemowe
Katalog Windows	Pseudonim
Wyszukaj	Finder
Właściwości	Widżety
Gadżety	Dock

▶ Ćwiczenie 3.13.

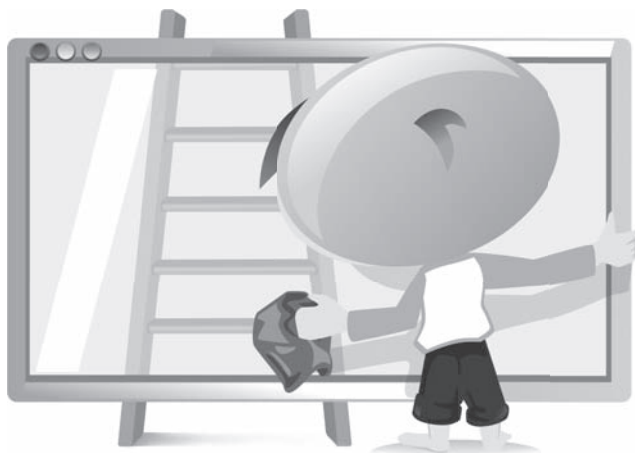
Rozwiąż krzyżówkę i odczytaj hasło.



- | | |
|---|---------------------------------------|
| 1. Program inaczej
(z interfejsem graficznym). | 4. Kopia inaczej. |
| 2. Inaczej ustawienia
(w systemie Mac OS X). | 5. Inne określenie ikony. |
| 3. Inne określenie katalogu. | 6. Pulpit w systemie Mac OS X. |
| | 7. Ogólnie pliki zapisane na nośniku. |

Test sprawdzający

1. Ikona jest to:
 - a) zainstalowany program lub plik
 - b) element służący do szybkiego uruchamiania programów
 - c) mały obrazek reprezentujący zasób systemowy
 - d) graficzna reprezentacja plików na dysku
2. Rozszerzenie nazwy jest to:
 - a) część nazwy pliku nadawana w celu jego identyfikacji
 - b) bardziej precyzyjne określenie zasobu systemowego
 - c) dodatek do systemu ułatwiający pracę z plikami i katalogami
 - d) zastąpienie w nazwach plików spacji znakiem podkreślenia
3. Dzięki Finderowi można:
 - a) przeglądać zasoby internetowe
 - b) przeglądać zawartość komputera
 - c) instalować programy
 - d) synchronizować dane zapisane na dysku
4. Podczas uruchamiania komputera najpierw startuje:
 - a) sterownik karty graficznej
 - b) przeglądarka internetowa
 - c) okno logowania
 - d) system operacyjny





DO NOWEJ PODSTAWY
PROGRAMOWEJ

Informatyka Europejszka

iĆwiczenia dla gimnazjum

"Informatyka Europejszka" to doskonały i kompletny zestaw edukacyjny przygotowany przez dysponującego ogromnym doświadczeniem lidera na rynku książek informatycznych – wydawnictwo Helion. Podręczniki oraz inne pomoce naukowe należące do tej serii zostały opracowane w taki sposób, aby ich użytkownicy mogli nie tylko poszerzać swoją wiedzę, ale też szybko i skutecznie utrwaląc nowe wiadomości. Proponowane przez nas rozwiązania są szczególnie ważne właśnie dla, gdy znajomość informatyki stała się kluczowa – bez niej nie sposób nadążyć za tempem rozwoju dowolnej dziedziny wiedzy i zrozumieć fundamentalnych zmian zachodzących na całym świecie.

Zeszyt ćwiczeń, będący uzupełnieniem książki "Informatyka Europejszka. Podręcznik dla gimnazjum", w niebanalny sposób poszerza i pozwala wykorzystać wiedzę zdobytą podczas lekcji informatyki. Rozwiązywanie interesujących problemów, tworzenie własnych projektów, a także pisanie prostych programów zapewnia uczniom wszechstronny rozwój, działa na ich wyobraźnię i inspirowanie do dalszej, samodzielnej nauki. W miarę przechodzenia do kolejnych zadań gimnazjaliści doskonalią umiejętność korzystania z komputerów typu Macintosh, uczyć się obsługiwać najprzystępniejsze programy – edytory tekstu i grafiki, tworzyć multimedia, pracować z arkuszem kalkulacyjnym i aplikacjami sieciowymi, zarządzając prostą bazą danych, a także poznać podstawy algorytmiki i programowania.

- Komputer we współczesnym świecie i prawo autorskie
- Bezpieczna i higieniczna praca z komputerem
- Budowa współczesnego zestawu komputerowego i przygotowanie go do pracy
- Praca z plikami i katalogami
- Obróbka grafiki i retusz zdjęć oraz redagowanie dokumentów tekstowych
- Przetwarzanie ruchomych obrazów i dźwięku
- Komunikowanie się w internecie – wyszukiwanie informacji, poczta elektroniczna, ftp, podstawy HTML
- Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym oraz zarządzanie zbiorem informacji
- Projektowanie prostych algorytmów, modelowanie i symulacje

Informatyka Europejszka to:

- gruntowne poznanie podstaw obsługi komputer i najczęściej używanych programów;
- atrakcyjnie przekazywana wiedza, niezbędna do zrozumienia współczesnego świata;
- kreatywne wykorzystywanie możliwości i proponowanie własnych rozwiązań.

<http://edukacja.helion.pl>



Helion
edukacja

ul. Kościuszko 1c, 44-100 Gliwice
☎ 44-100 Gliwice skr. poczt. 462
☎ 52 250 98 63
<http://helion.pl>
e-mail: helion@helion.pl

helion.pl
księgarnia
internetowa

ISBN 978-83-246-2498-0



Informatyka w najlepszym wydaniu