**Лабораторная работа №1**

**Создание визитки**

**Цель работы:** Используя возможности WORDсоздать визитную карточку. Научиться работать с WordArt.

**Ход работы**

1. Загрузить Word
2. Вставить таблицу из двух ячеек
3. В одну ячейку вставить рисунок, в другую – текст визитной карточки
4. Получить распечатку

|  |  |
| --- | --- |
|  | Бузмаков  Александр  Михайлович |

**Лабораторная работа №2**

**Поместите здесь ваш текст**

**СОСТАВЛЕНИЕ ВАРИАНТА КОНТРОЛЬНОЙ РАБОТЫ**

**ПО ВЫСШЕЙ МАТЕМАТИКЕ**

**С ПРИМЕНЕНИЕМ ВОЗМОЖНОСТЕЙ WORD**

**Цель работы:** Научиться вставлять формулы в текст и форматировать текст.

**Ход работы:**

1. По полученному заданию набрать текст контрольной работы.
2. При вставке формулы воспользоваться командой “вставка-объект”.
3. Проверить стиль (он должен быть математическим).
4. Вставка необходимых символов.
5. Получить распечатку.

**ЗАДАНИЕ 1** Решить систему.



**ЗАДАНИЕ 2** Вычислить определитель третьего порядка.



**ЗАДАНИЕ 3** Найти ранг матрицы.



**ЗАДАНИЕ 4** Выполнить действия над комплексными числами.



**ЗАДАНИЕ 5** Привести к каноническому виду λ-матрицу.



**ЗАДАНИЕ 6** Пусть X1 имеет распределение Пуассона с параметром λ1:



и не зависимая от нее величина X2 - распределение Пуассона с параметромb λ2:



Докажите, что сумм X1+X2-распределение Пуассона и найдите его параметр.

Указания воспользоваться тождеством

,

Вытекающим из формулы Бинома-Ньютона.

**ЗАДАНИЕ 7** Пусть событие А означает выпадение на игральном кубике четного числа очков: 2, 4 или 6;В – выпадение числа очков кратного 3 или 6.

Укажите смысл событий.



**ЗАДАНИЕ 8** Найти изображение интегралов Френеля:



**Лабораторная работа №3**

**Создание и редактирование таблиц**

**Цель:** Научиться использовать возможности WORD при составлении таблиц.

**Ход работы:**

1. Загрузить WORD
2. Набрать заголовок таблицы.
3. Вставить таблицу с необходимым числом строк столбцов.
4. Заполнить ячейки информации.
5. Отформатировать таблицу.
6. Получить распечатку.

**Задание:** Набрать и распечатать таблицу по образцу.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **модель** | **760C** | **760CD** | **760E** | **760E** | **760ED** | **760ED** | **760EL** | **760EL** |
| **Номер модели** | 760\*4RU | 760\*RU | 7601  WRU | 7609  BRU | 760  D9RU | 7609  ARU | 7604\*  RU | 7606  HRU |
| **процессор** | p120 | p120 | p133 | p150 | p133 | p133 | p133 | p120 |
| **Опер память (стан д./макс)** | 8/40 | 8/40 | 16/104 | 16/104 | 16/104 | 16/104 | 16(32)/104 | 16/104 |
| **Жесткий диск( Gb)** | 1.08 | 1.2 | 1.08 | 2.1 | 1.2 | 2.1 | 2.1 | 1.35 |
| **Дисково 3,5”** | внутр. | внутр. (вставляется вместо CD-ROM) | внутр. | внутр. | внутр. (вставляется вместо CD-ROM) | внутр. (вставляется вместо CD-ROM) | внутр. | внутр. |
| **CD-ROM** | нет | да | нет | нет | да 4х | да 6и | нет | нет |
| **техноглогия Ultra Bay** | да | | | | | | | |
| **дисплей** | 12.1  TFT | 12.1 TFT | 12.1 TFT | 12.1 TFT | 12.1 TFT | 12.1 TFT | 12.1 TFT | 11.3 STN |
| **Разрешение (цв)** | 800x600 65536 | 800x600 65536 | 800x600 65536 | 1024x668  65536 | 800x600  256 | 1024x768  65536 | 800x600 65536 | 800x600 256 |
| **кол-во цветов или граций серого** | 65536 | 65536 | 65536 | 65536 | 262144 | 65536 | 65536 | 256 |
| **хар-ки графичеткой подсистемы** | 1 Mb  32bit | 1 Mb  32bit | 1 Mb  32bit | 1 Mb  64bit | 1 Mb  64bit | 1 Mb  64bit | 1 Mb  32bit | 1 Mb  32bit |

**Лабораторная работа №4**

**Создание документа**

**Цель работы:** Научиться использовать возможности WORDа по редактированию и созданию документов

Задание: создать в книжном варианте документ по образцу.

Ход работы:

1. Загрузить WORD.
2. Установить альбомный размер бумаги
3. Установить поля по полтора сантиметра.
4. 1.

**Вниманию руководителей и**

**главных бухгалтеров предприятий**

**и организаций**

**Акционерное общество**

**ИНКОНСАУДИТ**

для Вас:

* Может восстановить и вести бухгалтерский учёт;
* С использованием ЭВМ быстро составит баланс и финансовую отчётность;
* Проведёт аудиторскую проверку;
* Даст квалифицированные консультации по любым вопросам бухгалтерского учёта и налогового обложения;
* Предоставит полные тексты законов, инструкция, постановлений, указов, писем и т.д. по экономическому законодательству;
* • Предоставит и поможет внедрить новые компьютерные системы по бухгалтерскому учету;
* • Окажет консультативную и практическую помощь по востребованию долгов, представит интересы в арбитраже.

**Выпуск 3**

**Сотрудничество с АО*” ИНКОНСАУДИТ”***

**Поможет вам успешно вести свой бизнес,**

**Избежать возможных неприятностей с**

**Налоговой инспекцией.**

Наш адрес: г. Москва, ул. Гиляровского, д.39

Телефон:***284-43-34***

***971-39-09***

**БИБЛИОТЕКА**

**БУХГАЛТЕРА**

АКДИ “экономика и жизнь”

АО “ИНКОНСАУДИТ”

**Ф.А. Луговой**

**УЧЁТ**

**Затрат на производство и реализацию продукции (работ,услуг)**

**МЕТОДИКА**

Практическое пособие

Агентство экономико-правовых консультаций и деловой информации

«ЭКОНОМИКА И ЖИЗНЬ»

пригашает начинающих и опытных бизнесменов, бухгалтеров, юристов, экономистов финансистов, всех кто интересуется вопросами экономики и предпринимательства

В нашем центре вы можете приобрести экономическую и правовую литературу по любым интересующим Вас вопросам. В ассортименте: выпуски экономико-правового бюллетеня, приложения к газете "Экономика и жизнь", выпуски серий "Библиотека "Экономика и жизнь" и АО "Инконсвуджт", выпуски федерального лесного бюллетеня издания АКДИ "Экономика и жизнь". Более 200 наименований литературы ведущих экономических издательств города Москвы.

Приглашает к сотрудничеству: книжные магазины, оптовые книготорговые базы, книготорговые организация, учебно-консультативные фирмы, бизнес-школы Нашими деловыми партнерами мы предлагаем: до 30 процентов скидки при оптовых закупках литературы, 50 процентов предоплата при закупке крупной партии литературы де 1000 экз. При успешном сотрудничестве отпуск книг на реализацию, доставка оптовых партий книг в регионы и любая форма оплаты Экономические и юридические издательства мы реализуем Вату продукцию на взаимовыгодных условиях. Наша региональная дилерская сеть к вашим услугам.

Адрес:

Москва, Кольская ул. д.2

"Международная академия предпринимательства" (м."Свиблово"), киоск на первом этаже-розничная торговля

302 комната- оптовая торговля.

Москва, Пушкинская пл д 1, здание редакции "Известия", 1эт ("Дизайн-центр"), (м. "Пушкинская")- розничная торговля

Телефон для справок-189-62-87

СПАВОЧНАЯ ПРАВОВАЯ СИСТЕМА

Система «Гарант»

на Вашем компьютере-

это колоссальный банк

нормативных документов

по экономическому

законодательству.

**налоги, банки бухучет, аренда, приватизация, собственность, внешне- экономическая деятельность, таможня, валюта, арбитраж, страхование, трудовое право, пенсии**

**Еженедельное**

**обновление**

**информации**

**Доставка**

**в любой регион.**

**Бесплатная**

**демо-версия**

119899, Москва, Ленинские

горы, МГУ, НПП

"Гарант-Сервис", факс:

938-28-73,

тел: (095)939-16-05,

939-18-88,

e-mail [garant@gaгser.msk.su](mailto:garant@gaгser.msk.su)

АО ЛЕКС (г. Самара):

346-833, 356-973

**Лабораторная работа №5**

**Создание оглавления**

**Цель работы:** Научиться создавать оглавление, используя стиль **«Заголовки».**

**Ход работы:**

1. Загрузить WORD;
2. Набрать текст и выделить заголовки для оглавления стилем **«Заголовки»**;
3. Установить курсор в место вставки оглавления;
4. Выбрать вставку/Вставка/оглавление и вкладку «оглавление»;
5. Выбрать нужный формат;
6. Установить флажок в «показатель номера страниц»;
7. Выбрать заполнитель;
8. Выбрать уровни заголовков и нажать **ОК**;

**СОДЕРЖАНИЕ**

[1. Введение 8](#_Toc25131606)

[2. Что за система? 8](#_Toc25131607)

[3. Как подключить систему? 8](#_Toc25131608)

[4. Встроенный бейсик 8](#_Toc25131609)

[5. Клавиатура и дисплей 8](#_Toc25131610)

[*5.1.* *Клавиши CAPS SHIFT и SYMBOL SHIFT* 8](#_Toc25131611)

[*5.2.* *Режимы CAPS LOCK и GRAPHICS* 8](#_Toc25131612)

[6. Встроенный редактор программ 8](#_Toc25131613)

[7. Некоторые советы 8](#_Toc25131614)

[8. Операционная система 9](#_Toc25131615)

[9. Как загрузить и выгрузить программу? 9](#_Toc25131616)

[10. Копирование программ 9](#_Toc25131617)

[11. Синтезатор звуковых эффектов 9](#_Toc25131618)

[12. Встроенный таймер 9](#_Toc25131619)

[13. Использование программ в кодах 9](#_Toc25131620)

[14. Программы в ассемблере Z80 9](#_Toc25131621)

[15. Загружаемые системные программы 9](#_Toc25131622)

[16. Компьютерные игры 10](#_Toc25131623)

[*16.1.* *Структура компьютерной игры* 10](#_Toc25131624)

[*16.2.* *Как загрузить игру?* 10](#_Toc25131625)

[*16.3.* *Как скопировать игру?* 10](#_Toc25131626)

[*16.4.* *Как играть в игру?* 10](#_Toc25131627)

[*16.5.* *Что делать, если всё время убивают?* 10](#_Toc25131628)

[*16.6.* *Проблема совместимости* 10](#_Toc25131629)

# Введение

Инструкция, которую вы держите в руках, не ставит своей целью охватить все возможные сферы применения вашего персонального компьютера – их так много, что даже большие фирмы машины IBM не смогут их сосчитать.

# Что за система?

Итак, у вас появился персональный компьютер SINCLAIRZXSPECTRUM, совместимый с оригинальным компьютером производства английской фирмы SINCLAIRRESEARCHLTD.

# Как подключить систему?

Взглянем на ваш компьютер:

# Встроенный бейсик

Встроенный в операционную систему вашего компьютера интерпретатор языка бейсик (BASIC) распознает и исполняет около 177 различных команд.

# Клавиатура и дисплей

Клавиатура вашего компьютера выполнена по американскому стандарту «QWERTY» и насчитывает 40 клавиш, каждая из которых может выполнять по 6 и более функций.

## *Клавиши CAPS SHIFT и SYMBOL SHIFT*

На клавиатуре вашего компьютера есть еще две клавиши, при нажатии на которые на экране ничего не появляется:

## *Режимы CAPS LOCK и GRAPHICS*

Режим CAPSLOCK позволяет вводить большие буквы, не нажимая клавиши CAPSSHIFT.

# Встроенный редактор программ

Ваш компьютер имеет встроенный в операционную систему редактор программ, специализированный на редактирование бейсиком.

# Некоторые советы

Если вам надо создать несколько одинаковых (или похожих) строк программы, не спешите их набивать на клавишах.

# Операционная система

Операционная система (ОС) – это программа-надстройка над аппаратурой (компьютером), облегчающая работу с ним.

# Как загрузить и выгрузить программу?

Ваш компьютер обладает способностью сохранять данные программы на внешнем устройстве магнитной памяти – попросту на обычном магнитофоне.

# Копирование программ

Копирование программ, особенно компьютерных игр, весьма хитрая процедура из-за того, что ряд программ имеет очень сложную структуру.

# Синтезатор звуковых эффектов

Ваш компьютер обладает встроенной схемой синтезатора звуковых эффектов, позволяющей получать различные звуки.

# Встроенный таймер

Ваш компьютер обладает весьма широкими возможностями по управлению различными процессами и объектами в реальном масштабе времени.

# Использование программ в кодах

Операционная система вашего компьютера (как, впрочем, и бейсик) позволяет загружать, выгружать и запускать на выполнение программы в машинных кодах процессоров Z80 и K580VM80.

# Программы в ассемблере Z80

Написание программ в кодах – занятие весьма кропотливое, ведь вам приходится помнить не только коды команд, но и их длину.

# Загружаемые системные программы

С некоторыми из таких программ вы уже познакомились в разделах «Синтезатор звуковых эффектов» и «Программирование на ассемблере».

# Компьютерные игры

Среди многих профессионалов-программистов бытует мнение о некоей «несерьёзности» игр на компьютере, что это не та сфера, в которой следует тратить свои силы и время.

## *Структура компьютерной игры*

С точки зрения пользователя, компьютерная игра представляет собой несколько файлов, записанных на кассете для магнитофона.

## *Как загрузить игру?*

После всего вышеописанного вы, наверное, испуганы сложностью структуры игры и думаете, что загрузить её сможет только мастер?

## *Как скопировать игру?*

Компьютерные игры можно скопировать только программами-копировщиками. Процесс копирования подробно описан в разделе «Копирование программ».

## *Как играть в игру?*

Обычно после загрузки на экране появляется меню управления, где перечислены различные устройства управления игровой ситуацией.

## *Что делать, если всё время убивают?*

Такой вопрос не редкость. Целый ряд игр предъявляет слишком высокие требования к скорости реакции.

## *Проблема совместимости*

В процессе работы с самодельным компьютером вы наверняка столкнётесь с тем, что программы.