

CUPRINS

Capitolul 1. Editarea textelor	5
1.1. Aplicația Word	5
1.2. Formatarea caracterelor	8
1.3. Formatarea paragrafelor	13
1.4. Formatarea paginilor	18
1.5. Liste și tabele	22
1.6. Inserarea obiectelor	26
1.7. Formatarea imaginilor	31
1.8. Grafica orientată pe obiecte	36
1.9. Diagrame	41
1.10. Verificarea textelor	45
1.11. Inserarea formulelor	51
1.12. Stiluri și șabloane	53
1.13. Corespondența combinată	58
Capitolul 2. Algoritmi	63
2.1. Algoritmi și executanți	63
2.2. Subalgoritmi	69
2.3. Algoritmi repetitivi. Ciclu cu contor	73
2.4. Algoritmi repetitivi. Ciclu cu condiție	78
2.5. Algoritmi cu ramificări	82
2.6. Algoritmul de funcționare a calculatorului	85
2.7. Generalități despre algoritmi	88
Capitolul 3. Implementarea algoritmilor în medii textuale de programare	91
3.1. Conceptul de acțiune	91
3.2. Expresii	92
3.3. Evaluarea expresiilor	93
3.4. Tipul expresiilor	95
3.5. Instrucțiunea de atribuire	98
3.6. Instrucțiunea <i>apel de procedură</i>	100
3.7. Afișarea informației alfanumerice	101
3.8. Citirea datelor de la tastatură	104
3.9. Instrucțiunea de efect nul	107
3.10. Instrucțiunea if	108
3.11. Instrucțiunea case	111
3.12. Instrucțiunea for	114
3.13. Instrucțiunea compusă	117
3.14. Instrucțiunea while	119
3.15. Instrucțiunea repeat	123
Capitolul 4. Editarea imaginilor	126
4.1. Imagini digitale	126
4.2. Modele de culori	128
4.3. Formate de fișiere grafice	130
4.4. Activități practice: Echipamente și formate de fișiere grafice	133
4.5. Aplicația <i>Paint 3D</i>	133
4.6. Activități practice: Prelucrarea imaginilor tridimensionale	137
4.7. Straturi și canale de culori	138
4.8. Aplicația <i>GIMP</i>	140
4.9. Activități practice: Prelucrarea imaginilor de tip rastru	143
4.10. Proiecte recomandate	144