

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Рада директорів ВНЗ І–ІІ р. а. Херсонської області
Херсонський політехнічний коледж
Одеського національного політехнічного університету
(базовий ВНЗ І–ІІ р. а. Херсонської області)

ПРАКТИКУМ З ДИСЦИПЛІНИ
«Методи та засоби комп'ютерних
інформаційних технологій»
(для студентів третього курсу спеціальності
«ааааа»)

Зміст

1	Основи мережі Internet	6
1.1	Структура мережі Internet	6
1.2	Індивідуальне завдання	6
A	Правила оформлення звіту	7
A.1	Титульна сторінка лабораторної роботи	7
A.2	Приклади блок-схем	8
A.3	Оформлення програмного коду	9
A.4	Оформлення скріншотів	11

Перелік ілюстрацій

A.1	Приклад нескладної блок-схеми	10
A.2	Оригінал зображення	11
A.3	Оброблене зображення	12
A.4	Необроблене зображення	12

Перелік таблиць

A.1 Основны елементи блок-схем 8

Listings

РОЗДІЛ 1.

Основи мережі Internet

Мета роботи

1.1 Структура мережі Internet

1.2 Індивідуальне завдання

Завдання до лабораторної роботи

1. Вивчити теоретичний матеріал

Контрольні запитання

1. Що таке Internet? З яких структурних частин складається Internet?

Додаток А.
Правила оформлення звіту

А.1 Титульна сторінка лабораторної роботи

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ, МОЛОДІ ТА СПОРТУ
УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Звіт до лабораторної роботи №123
з дисципліни «Web-програмування»

Тема: «**Основи мережі Internet**»

Виконав
ст.групи хПР1

Пупкін А.А.

Перевірів
ст.викладач

Іванов Б.Б.


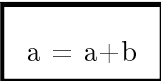
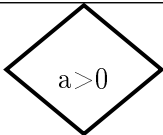
Херсон 2012

А.2 Приклади блок-схем

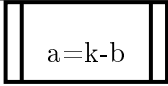
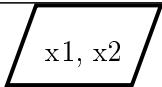
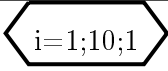

Правила виконання блок-схем задані наступними документами:

- ◇ ГОСТ 19.701-90. Схемы алгоритмов, программ, данных и систем. Условные обозначения и правила выполнения
- ◇ ГОСТ 19.002-80. Схемы алгоритмов и программ. Правила выполнения
- ◇ ГОСТ 19.003-80. Схемы алгоритмов и программ. Обозначения условные графические

Табл. А.1. Основны елементи блок-схем

Найменування	Позначення	Призначення
Блок початок-кінець		Елемент відображає вхід із зовнішнього середовища або вихід з неї (найбільш часте застосування - початок і кінець програми).
Блок обчислень		Виконання однієї або кількох операцій, обробка даних будь-якого виду (зміна значення даних, форми подання, розташування).
Логічний блок		Відображає рішення або функцію перемикача типу з одним входом і двома або більше альтернативними виходами, з яких тільки один може бути обраний після обчислення умов.

Продовження

Найменування	Позначення	Призначення
Зумовлений процес	 $a=k-b$	Символ відображає виконання процесу, що складається з однієї або декількох операцій, який визначений в іншому місці програми (в підпрограмі, модулі).
Дані	 x_1, x_2	Перетворення даних у форму, придатну для обробки (введення) або відображення результатів обробки (висновок).
Кордон циклу	 $i=1;10;1$	Символ складається з двох частин — відповідно, початок і кінець циклу - операції, що виконуються всередині циклу, розміщуються між ними. Умови циклу і збільшення записуються всередині символу початку або кінця циклу - в залежності від типу організації циклу.
З'єднувач	 A	Символ відображає вхід в частину схеми і вихід з іншої частини цієї схеми.

Приклад типової блок-схеми з вводом даних, розгалуженням, обчисленням та виводом даних дано на малюнку [A.1](#).

A.3 Оформлення програмного коду

Програмний код необхідно оформлювати у друкованому вигляді, бажано використовуючи моноширинний шрифт **Courier** або

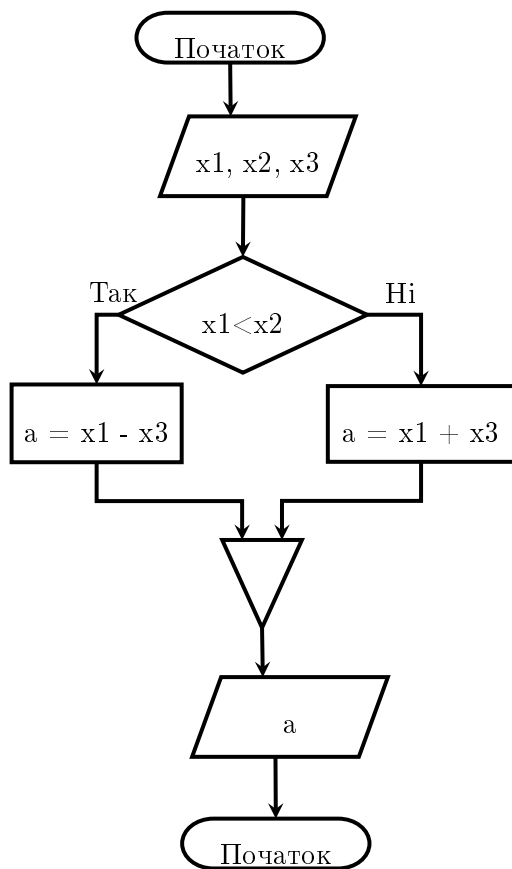


Рис. А.1 – Приклад нескладної блок-схеми

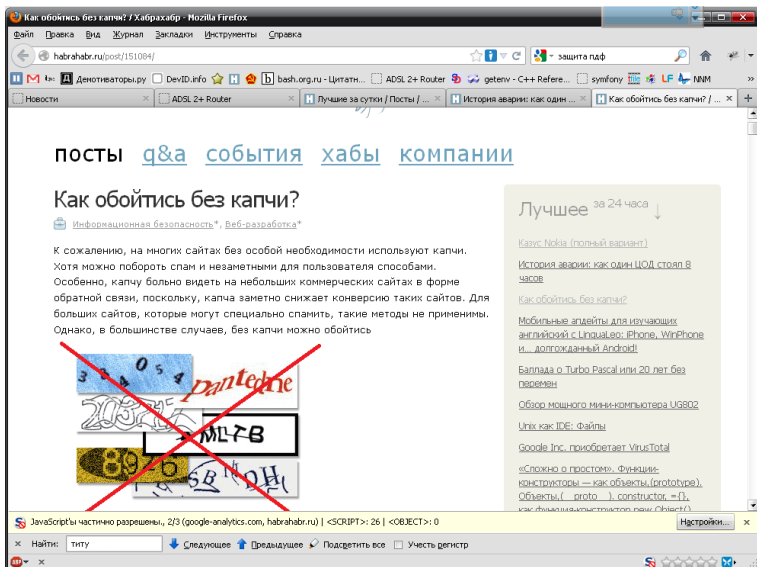


Рис. А.2 – Оригінал зображення

Courier New розміром 12 – 14pt. Приклад оформлення лістингів наведено нижче.

А.4 Оформлення скріншотів

Скріншоти HTML-форм або РНР-сценаріїв бажано оформлювати без рамки веб-браузера по 1 – 2 зображення на сторінку. При використанні на фоні HTML-сторінки темних кольорів можливе редагування зображення з метою висвітлення кольорів. Приклад зображення, що отримано з комбінацій клавіш **Alt+PrtCs** зображена на малюнку А.2, та бажане зображення на малюнку А.3. Небажане оформлення скріншота дано на малюнку А.4.

A collage of various text elements, including numbers, letters, and the word 'pantefine', crossed out with a large red X. The elements include: a blue box with numbers '3 2 0 5 4', the word 'pantefine' in red script, a white box with '20345', a white box with 'MLTB', a yellow box with '89', a white box with 'SB', and a white box with 'H'.

«Сложно о простом». Функции-конструкторы — как объекты, (prototype). Объекты, (proto). constructor, = {}, var функция=constructor new Object()

Предметний покажчик

Файл

- функції, [53](#)

Каталог

- функції, [58](#)

Сесії

- налаштування, [59](#)

HTML

- форми, [37](#)

 - input, [37](#)

 - select, [40](#)

 - textarea, [39](#)

JSON, [27](#)

- JavaScript, [27](#)

- PHP, [27](#)

MySQL

- додавання, [20](#)

- очищення таблиць, [20](#)

- оновлення, [20](#)

- таблиці, [20](#)

- вибірка, [20](#)

- видалення таблиць, [20](#)

PHP

- функції, [20](#)

SQL, [8](#)

- ALTER, [11](#), [66](#)

- CREATE, [9](#), [64](#)

- DELETE, [15](#)

- DO, [19](#)

- DROP, [10](#)

- HANDLER, [16](#)

- INSERT, [14](#)

- LOAD DATA INFILE, [18](#)

- RENAME, [12](#)

- REPLACE, [18](#)

- SELECT, [13](#)

- TRUNCATE, [17](#)

- UPDATE, [16](#)

PHP

- ООП, [22](#)

 - «::», [25](#)

 - «parent», [25](#)

 - Деструктори, [24](#)

 - класи, [22](#)

 - контруктори, [24](#)

 - наслідування, [24](#)

 - об'єкти, [22](#)

- функції

 - сесії, [61](#)

 - змінні-функції, [41](#)

- оператори

 - пріоритети, [45](#)

- регулярні вирази, [50](#)

- сокет, [27](#)

- змінні

 - суперглобальні масиви, [44](#)

- зображення, [29](#)

- GD, [29](#)

- JSON, [27](#)

- XML, [25](#)
 - DOM, [25](#)
 - SAX, [25](#)

- Web-сервери

- Apache
 - змінні оточення, [42](#)