Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова»

**МОСКОВСКИЙ ПРИБОРОСТРОИТЕЛЬНЫЙ ТЕХНИКУМ.**

Специальность: 09.02.07 Информационные системы и программирование

Квалификация: Программист

ПРАКТИЧЕСКИЕ РАБОТЫ

ПО «ОП 03. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Листов: 5

|  |  |
| --- | --- |
| Выполнил(а) студент(ка)  Группы П50-7-22  Трофимов Петр Сергеевич  «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_2023 года | Проверил преподаватель  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Р.Ю.Волков  «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_2023 года |

Москва 2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

[ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №1 3](#_Toc149900626)

[Работа с шрифтами и абзацами. 3](#_Toc149900627)

[ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №2 6](#_Toc149900628)

[Работа с таблицами и иллюстрациями. 6](#_Toc149900629)

[ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №3 12](#_Toc149900630)

[Создание и применение стилета 12](#_Toc149900631)

[Применение готового стиля 12](#_Toc149900632)

[Применение готового стиля 12](#_Toc149900633)

[ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №4 14](#_Toc149900634)

[Работа с параметрами страницами. 14](#_Toc149900635)

[ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №5 17](#_Toc149900636)

[Работа с ссылками и колонтитулами. 17](#_Toc149900637)

[ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №6 20](#_Toc149900638)

[Слияние документов 20](#_Toc149900639)

[СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ 23](#_Toc149900640)

[СПИСОК ИЛЛЮСТРАЦИЙ 24](#_Toc149900641)

[СПИСОК ТАБЛИЦ 25](#_Toc149900642)

# ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №1

## Работа с шрифтами и абзацами.

Цель работы: использовать инструменты буфер обмена, шрифт (Полужирный, шрифт , размер шрифта, увеличение размера шрифта и др.) и абзац (Маркеры, Выравнивание по левому краю, заливка и др.) из вкладки «Главная». Изучить как они работают и применяются на практике для дальнейших работ.

1. -Шрифт

Баннихоп *(также известен*, **как бхоп** или распрыжка) – механика, ~~позволяющая игроку~~ набирать скорость **передвижения за счет** своевременных прыжков. Таким образом, прыгая, игрок может двигаться по карте гораздо быстрее, чем используя обычный бег. вПЕРВЫЕ Распрыжка появилась в Quake. тогда это была НЕ ОСОЗНАННО Внедренная в игру механика, а баг игрового движка.

1. –Буфер обмена

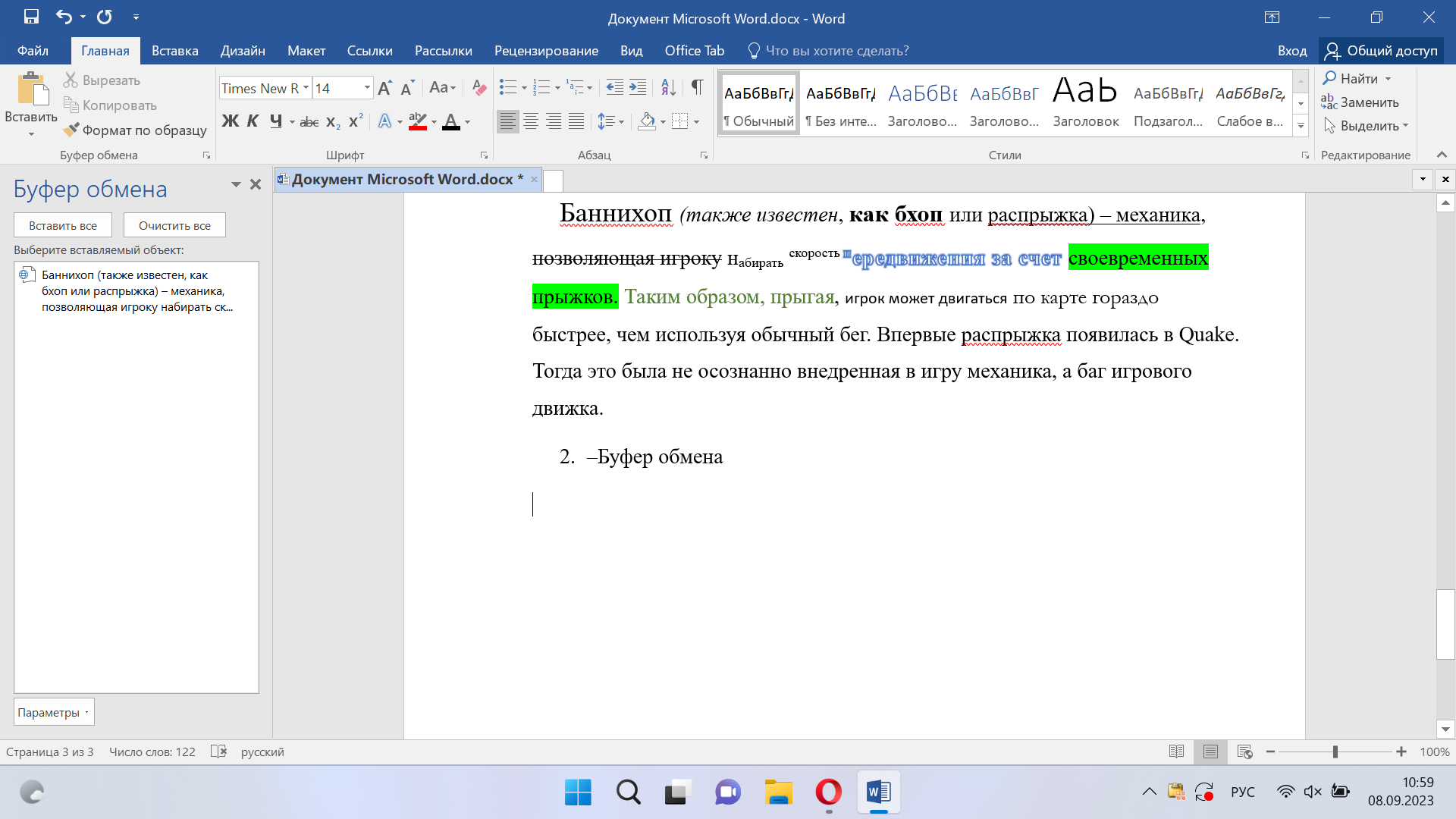


Рисунок 1- Буфер обмена

1. –Абзац

**Маркеры:**

* Баннихоп (также известен, как бхоп или распрыжка) – механика, позволяющая игроку набирать скорость передвижения за счет своевременных прыжков.
* Баннихоп (также известен, как бхоп или распрыжка) – механика, позволяющая игроку набирать скорость передвижения за счет своевременных прыжков.

**Нумерация и заливка:**

1. Баннихоп (также известен, как бхоп или распрыжка) – механика, позволяющая игроку набирать скорость передвижения за счет своевременных прыжков.
2. Таким образом, прыгая, игрок может двигаться по карте гораздо быстрее, чем используя обычный бег. Впервые распрыжка появилась в Quake. Тогда это была не осознанно внедренная в игру механика, а баг игрового движка.

**Многоуровневый список и границы:**

1. Впервые распрыжка появилась в Quake. Тогда это была не осознанно внедренная в игру механика, а баг игрового движка.
   1. Баннихоп (также известен, как бхоп или распрыжка) – механика, позволяющая игроку набирать скорость передвижения за счет своевременных прыжков.

**Интервал и увеличение отступа:**

Баннихоп (также известен, как бхоп или распрыжка) – механика, позволяющая игроку набирать скорость передвижения за счет своевременных прыжков.

**Выровнять по правому , левому , по середине, по ширине:**

Баннихоп (также известен, как бхоп или распрыжка) – механика, позволяющая игроку набирать скорость передвижения за счет своевременных прыжков.

Баннихоп (также известен, как бхоп или распрыжка) – механика, позволяющая игроку набирать скорость передвижения за счет своевременных прыжков.

Баннихоп (также известен, как бхоп или распрыжка) – механика, позволяющая игроку набирать скорость передвижения за счет своевременных прыжков.

Баннихоп (также известен, как бхоп или распрыжка) – механика, позволяющая игроку набирать скорость передвижения за счет своевременных прыжков.

Вывод: мы изучили как работают инструменты буфер обмена , шрифт (Полужирный, шрифт , размер шрифта, увеличение размера шрифта и др.) и абзац (Маркеры, Выравнивание по левому краю, заливка и др.) из вкладки «Главная». Изучили как они работают и применяются на практике для дальнейших работ.

# ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №2

## Работа с таблицами и иллюстрациями.

Цель работы: использовать инструменты Таблицы (Конструктор и макет), Рисунок (Изменение, Стили рисунков), Фигуры (Стили фигур, Стили WordArt), SmartArt (Конструктор и Формат), Диаграммы (Конструктор и формат), Снимок.

Изучить как они работают и применяются на практике для дальнейших работ.

1. **Таблицы**

**Вставка таблица**

Таблица 1 – Вставка таблицы

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1.где мой сладкий рулет | 2.где мой сладкий рулет | 3.где мой сладкий рулет | 4.где мой сладкий рулет | 5.где мой сладкий рулет | 6.где мой сладкий рулет | 7.где мой сладкий рулет |

Таблица 2 – Разделение таблиц

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| где мой сладкий рулет |  | где мой сладкий рулет |  | где мой сладкий рулет | где мой сладкий рулет | где мой сладкий рулет | | где мой сладкий рулет | | где мой сладкий рулет | |
|  |  |  |  |  |  |  | |  | |  | |
| где мой сладкий рулет |  | где мой сладкий рулет | | где мой сладкий рулет | где мой сладкий рулет | | где мой сладкий рулет | | где мой сладкий рулет | | где мой сладкий рулет | |
| где мой сладкий рулет |  | где мой сладкий рулет | | где мой сладкий рулет | где мой сладкий рулет | | где мой сладкий рулет | | где мой сладкий рулет  где мой сладкий рулет | | | |

**Двойная таблица.**

Таблица 3 – Двойная таблица

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Название буквы | Все прописные | Все строчные | Название буквы | Все прописные | Все строчные |
| Альфа |  |  | Ню |  |  |
| Бета |  |  | Кси |  |  |
| Гамма |  |  | Омикрон |  |  |
| Дельта |  |  | Пи |  |  |
| Эпсилон |  |  | Ро |  |  |
| Дзета |  |  | Сигма |  |  |
| Эта |  |  | Тау |  |  |
| Тета |  |  | Ипсилон |  |  |
| Йота |  |  | Фи |  |  |
| Каппа |  |  | Хи |  |  |
| Лямбда |  |  | Пси |  |  |
| Мю |  |  | Омега |  |  |

**Excel.**

Таблица 4 – Excel таблица



1. **Рисунок**



Рисунок 2- Бабочка

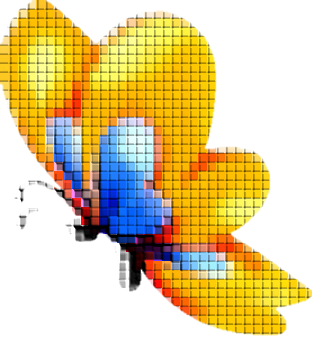


Рисунок 3- Бабочка (Инструменты "Изменение", "Стили рисунков" , изменение размера)



Рисунок 4- Бабочка (Инструменты "Изменение - все", "Стили рисунков - все" , изменение размера)

1. **Фигуры**

Рисунок - Фигура(Стили фигур, Стили WordArt)

**В тексте :**

«Counter-Strike удивила всю игровую индустрию, когда ничем не примечательная модификация стала одним из самых популярных шутеров в мире почти сразу после выпуска в августе 1999 года, — говорит Даг Ломбарди из Valve. — Уже на протяжении 12 лет она продолжает быть одной из самых популярных игр в мире и возглавляет киберспортивные соревнования, а по всему миру продано более 25 миллионов игр этой серии. CS:GO обещает расширить границы заслужившего известность игрового процесса и предложить его игрокам не только на ПК, но и на консолях следующего поколения и компьютерах Mac».

1. **SmartArt**

Рисунок 6- Smartart(Конструктор и Формат)

1. **Диаграммы**

Рисунок 7- Диаграмм(Конструктор, Формат)

1. **Снимок**



Рисунок 8- Снимок

Вывод: мы изучили инструменты Таблицы (Конструктор и макет), Рисунок (Изменение, Стили рисунков), Фигуры (Стили фигур, Стили WordArt), SmartArt (Конструктор и Формат), Диаграммы (Конструктор и формат), Снимок. Как они работают и применяются на практике для дальнейших работ.

# ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №3

## Создание и применение стилета

Цель работы: использовать инструменты Стили (обычный, заголовок, заголовок 2, заголовок 3, изменить стиль, создать свой стиль, выделение, сильная ссылка). Изучить как они работают и применяются на практике для дальнейших работ.

1. **Применение готового стиля**

Калькулятор реализует один (очень редко — два) из трёх вариантов логики операций, то есть порядка ввода команд, который требуется для выполнения арифметических вычислений (команд сложения, вычитания, умножения и деления).

**Заголовок 1**

# Применение готового стиля

**Заголовок 2**

## Применение готового стиля

1. **Настройки стиля**

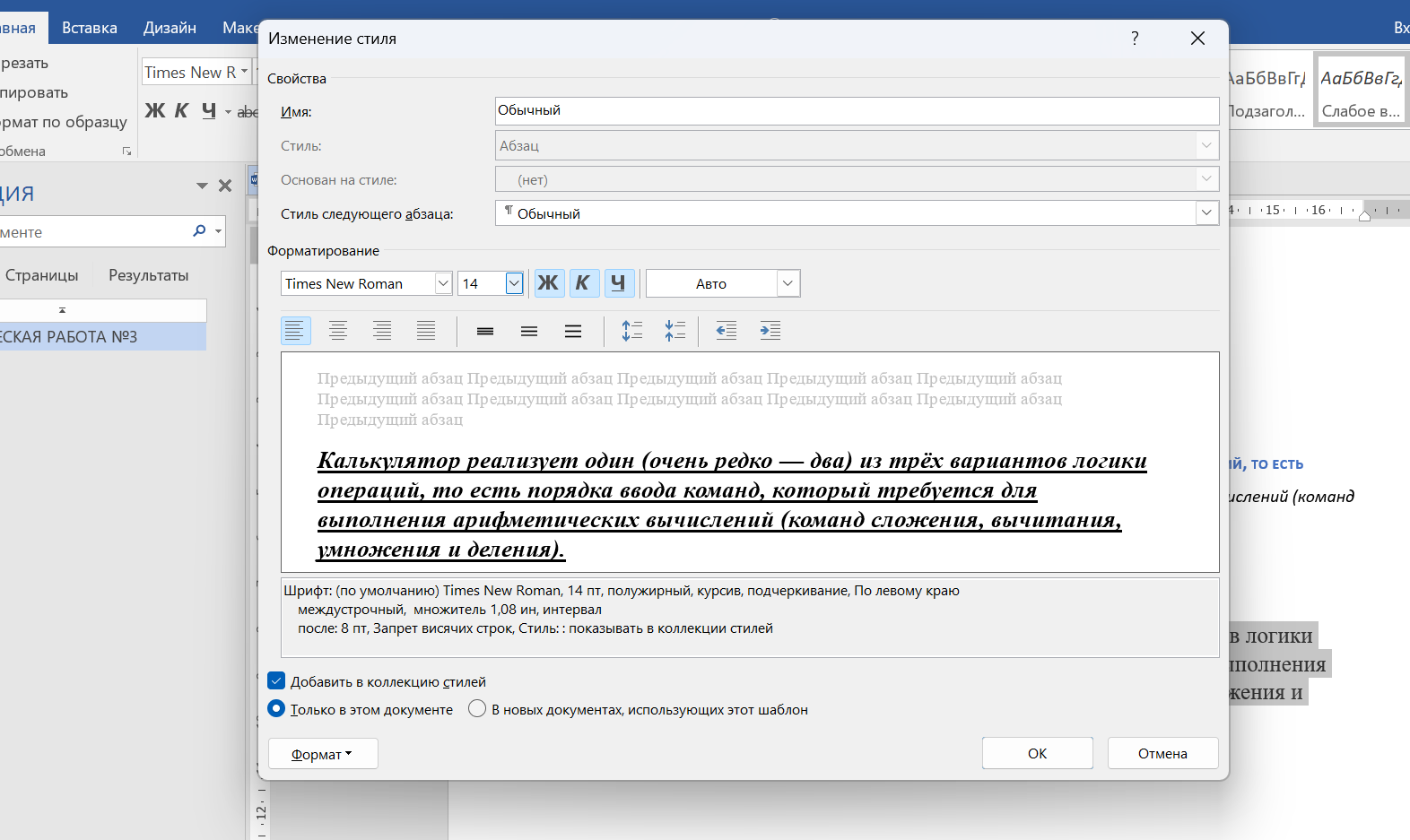


Рисунок 9- Изменение стиля

**Создание стиля**

Калькулятор реализует один (очень редко — два) из трёх вариантов логики операций, то есть порядка ввода команд, который требуется для выполнения арифметических вычислений (команд сложения, вычитания, умножения и деления).

Вывод: мы изучили как работают инструменты Стили (обычный, заголовок, заголовок 2, заголовок 3, изменить стиль, создать свой стиль, выделение, сильная ссылка). Изучили как они работают и применяются на практике для дальнейших работ.

# ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №4

## Работа с параметрами страницами.

Цель работы: использовать инструменты Дизайн (Подложка, Цвет страницы, Границы страниц)и инструменты Макета (Поля, Ориентация, Размер, Колонки , Разрывы, Номера строк). Изучить как они работают и применяются на практике для дальнейших работ.

1. **Дизайн**

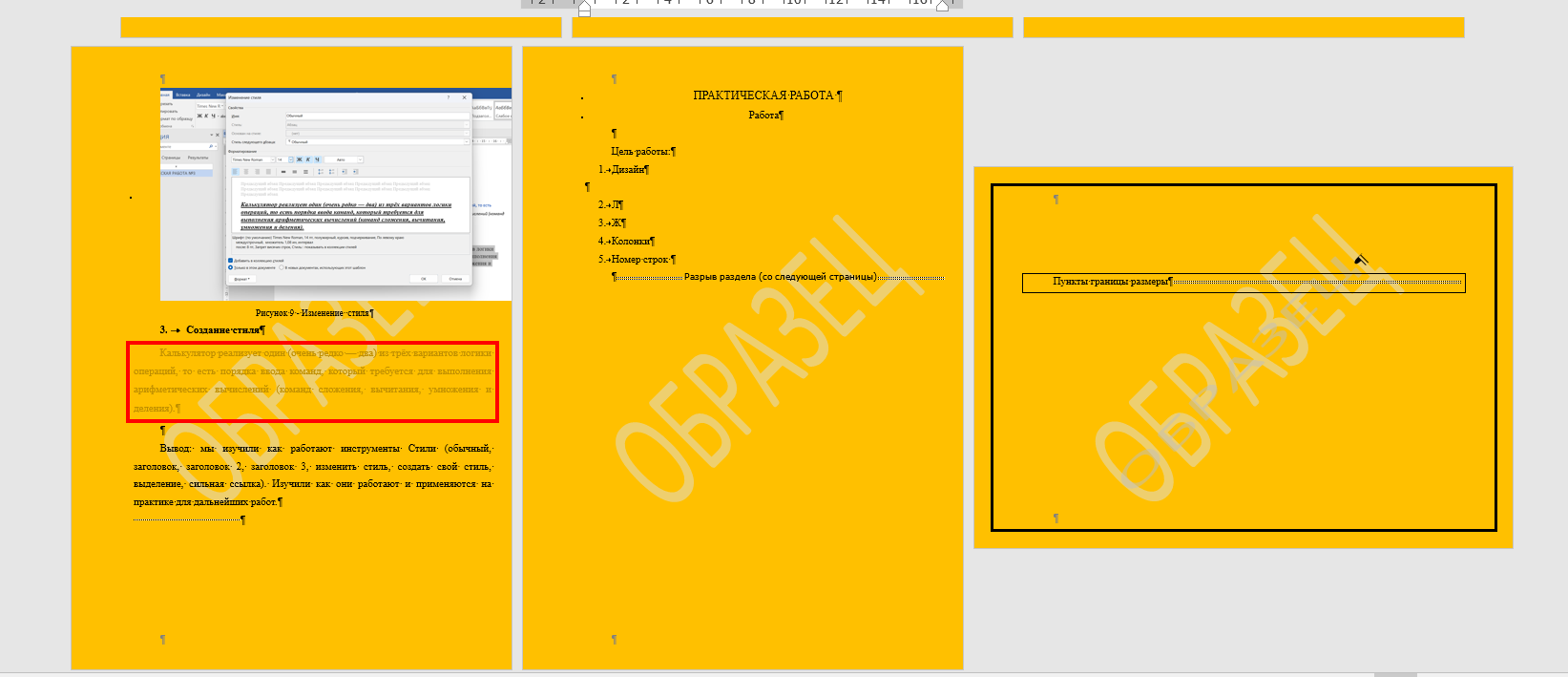


Рисунок 10- Дизайн

1. **Пункты границы размеры**

ОБРАЗЕЦ

**Колонки:** миллионов игр этой серии. CS:GO обещает расширить границы заслужившего известность игрового процесса и предложить его игрокам не только на ПК, но и на консолях следующего поколения и компьютерах Mac».

1. **Расстановка переносов**

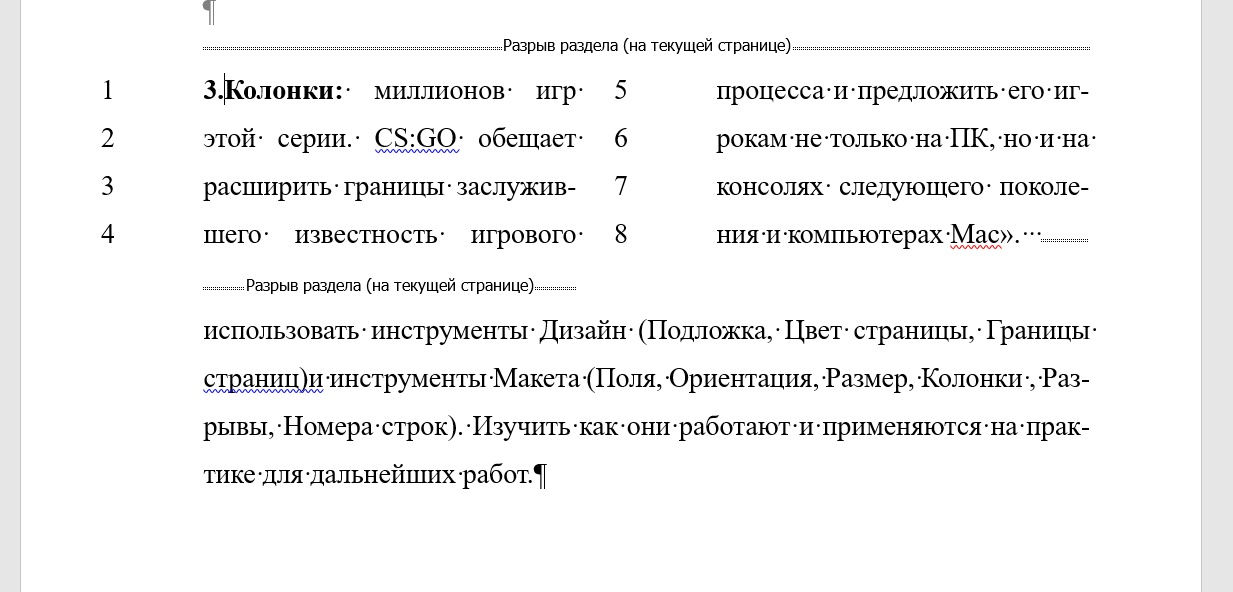
****

Рисунок 11- Расстановка переносов

Вывод: мы использовали инструменты Дизайн (Подложка, Цвет страницы, Границы страниц)и инструменты Макета (Поля, Ориентация, Размер, Колонки , Разрывы, Номера строк). Изучили как они работают и применяются на практике для дальнейших работ.

# ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №5

## Работа с ссылками и колонтитулами.

Цель работы: использовать инструменты Вставка (Ссылки, Закладки, Верхний колонтитул, Номер страницы) и инструменты Ссылки (Вставить сноску, Управление источниками, Список литературы, Список иллюстраций). Изучить как они работают и применяются на практике для дальнейших работ.

1. Колонтитулы

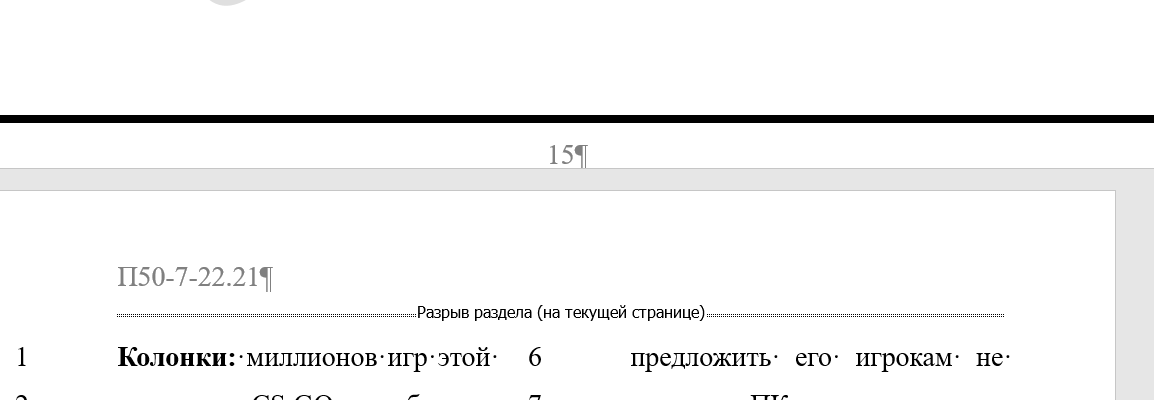


Рисунок 12- Добавление колонтитулов

2. Оглавление

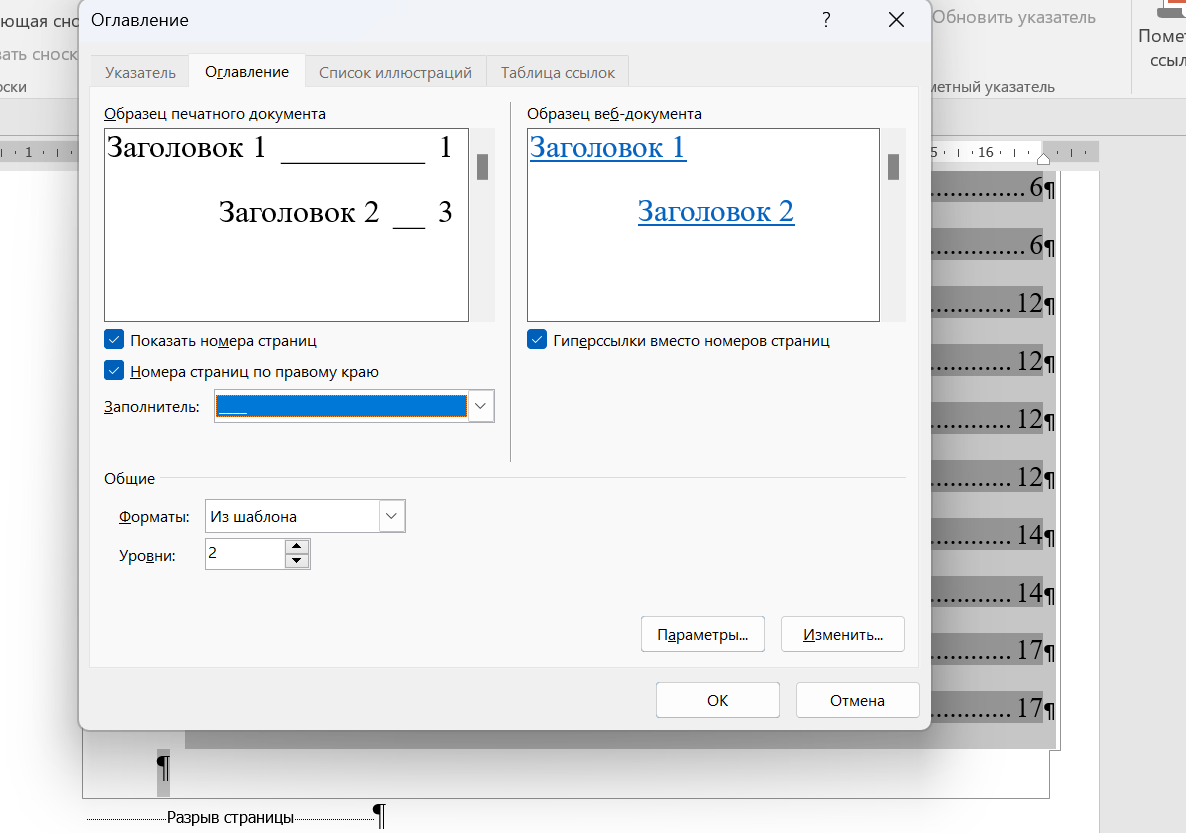


Рисунок 13- Изменение оглавления

[ОГЛАВЛЕНИЕ](#_ОГЛАВЛЕНИЕ)

3. Список литературы

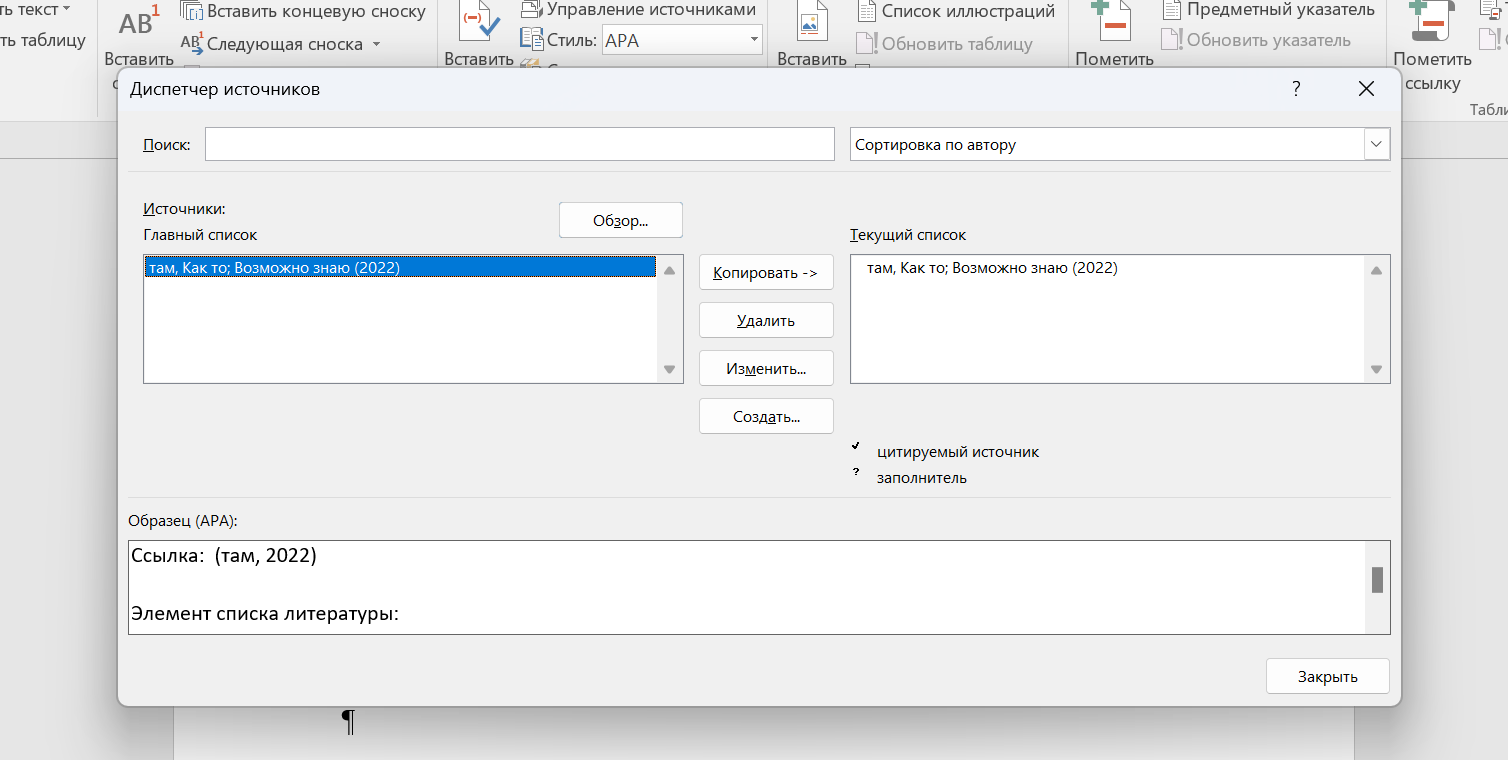


Рисунок 14- Список литературы

[СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ](#_СПИСОК_ЛИТЕРАТУРЫ)

1. Список иллюстраций

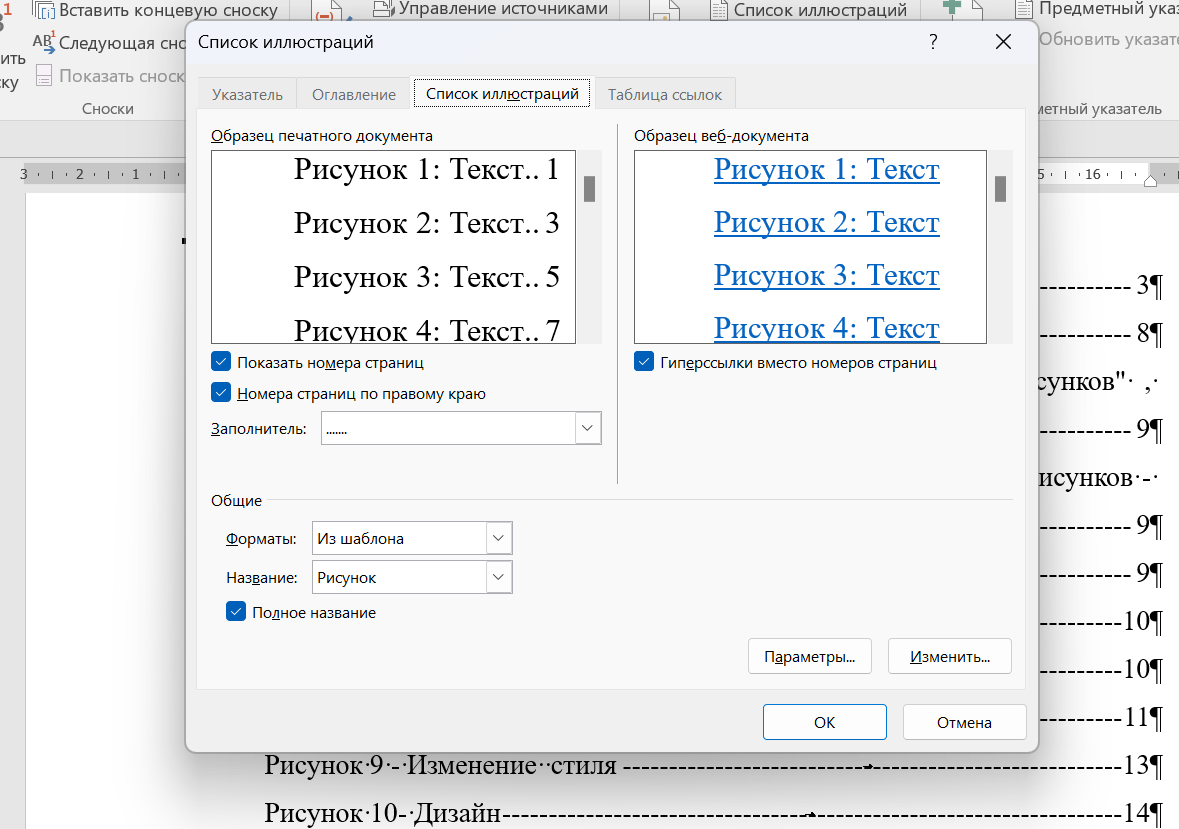


Рисунок 15- Настройка иллюстраций

[СПИСОК ИЛЛЮСТРАЦИЙ](#_СПИСОК_ИЛЛЮСТРАЦИЙ)

1. Сноска[[1]](#footnote-1)
2. Список таблиц

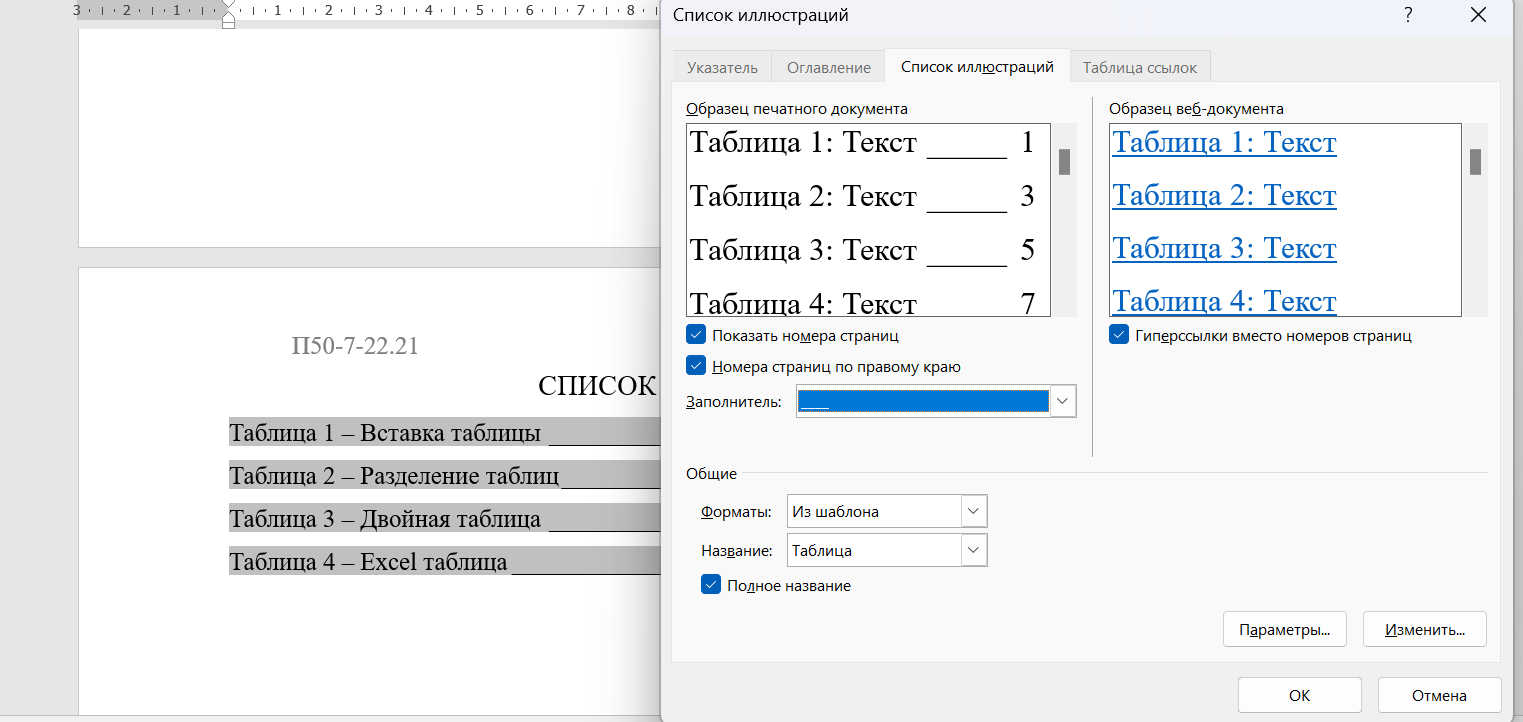


Рисунок 16- Настройка таблиц

[СПИСОК ТАБЛИЦ](#_СПИСОК_ТАБЛИЦ)

Вывод: мы использовали инструменты Вставка (Ссылки, Закладки, Верхний колонтитул, Номер страницы) и инструменты Ссылки (Вставить сноску, Управление источниками, Список литературы, Список иллюстраций). Изучили как они работают и применяются на практике для дальнейших работ.

# ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №6

## Слияние документов

Цель работы: использовать инструменты Рассылки (выбор получателя, вставить поле слияния, посмотреть результаты, найти и объединить) и создать дополнительный файл World и создать таблицу Excel. Изучить как они работают и применяются на практике для дальнейших работ.

1. Создаем таблицу Excel и заполним её данными.

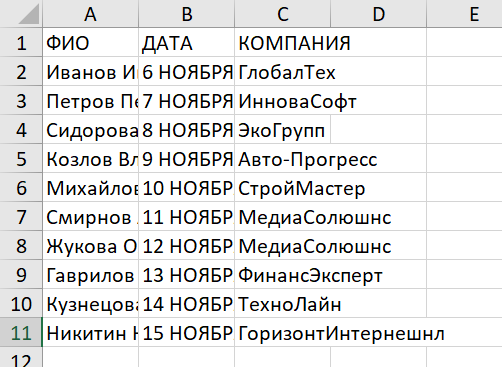


Рисунок 17- Таблица Excel

1. Создаем файл World.

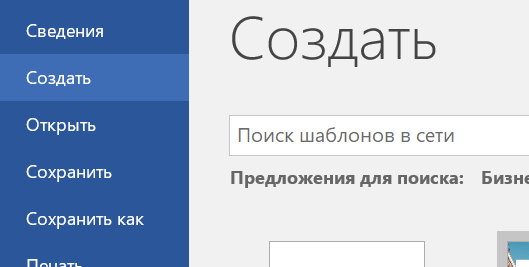


Рисунок 18- Создаем новый World

1. Добавляем созданные Excel таблицы используя инструмент Рассылки, вставляем поле слияния и создаем файл с 10 листами.

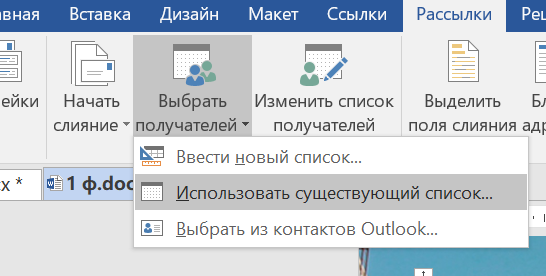


Рисунок 19- Выбор получателей

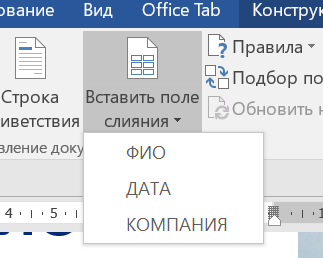


Рисунок 20- Вставить поле слияния

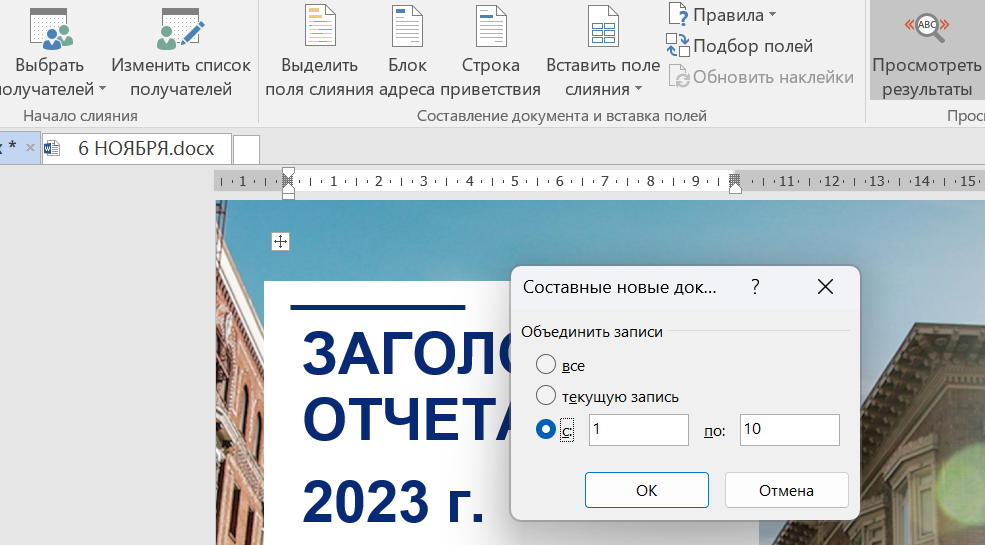


Рисунок 21- Создан файл с 10 листами

1. Должно получиться 3 файла.

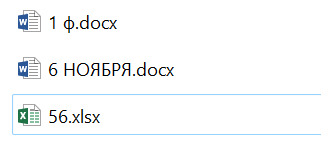


Рисунок 22- 3 файла

[D:\ПАПКА 1\56.xlsx](file:///D:\ПАПКА%201\56.xlsx)

[D:\ПАПКА 1\1 ф.docx](file:///D:\ПАПКА%201\1%20ф.docx)

[D:\ПАПКА 1\6 НОЯБРЯ.docx](file:///D:\ПАПКА%201\6%20НОЯБРЯ.docx)

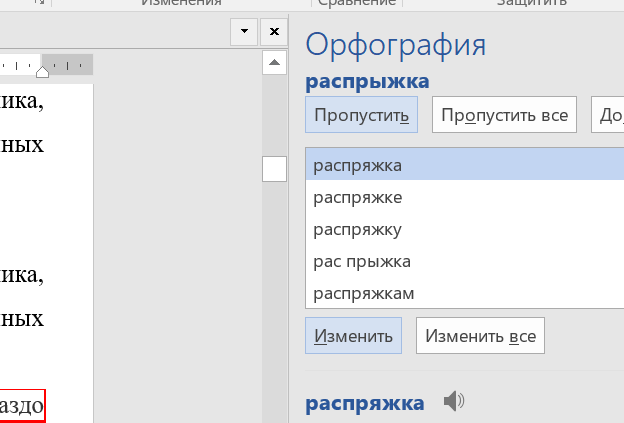
Вывод: мы использовали инструменты Рассылки (выбор получателя, вставить поле слияния, посмотреть результаты, найти и объединить) и создали дополнительный файл World и создать таблицу Excel. Изучили как они работают и применяются на практике для дальнейших работ.

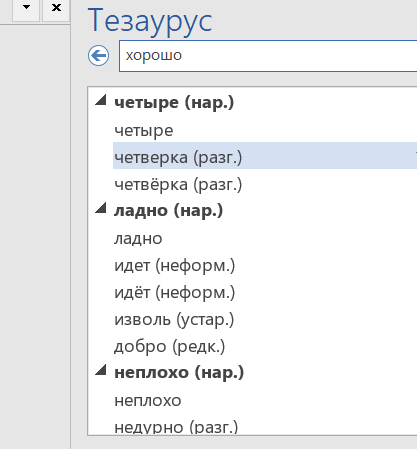
# ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №7

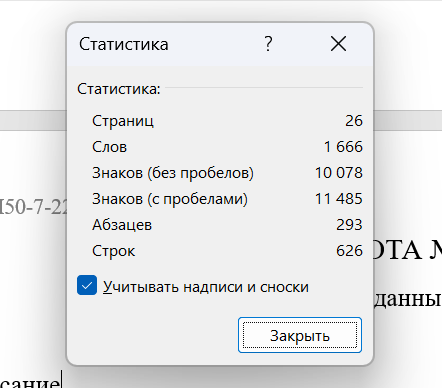
## Рецензирование и защита данных.

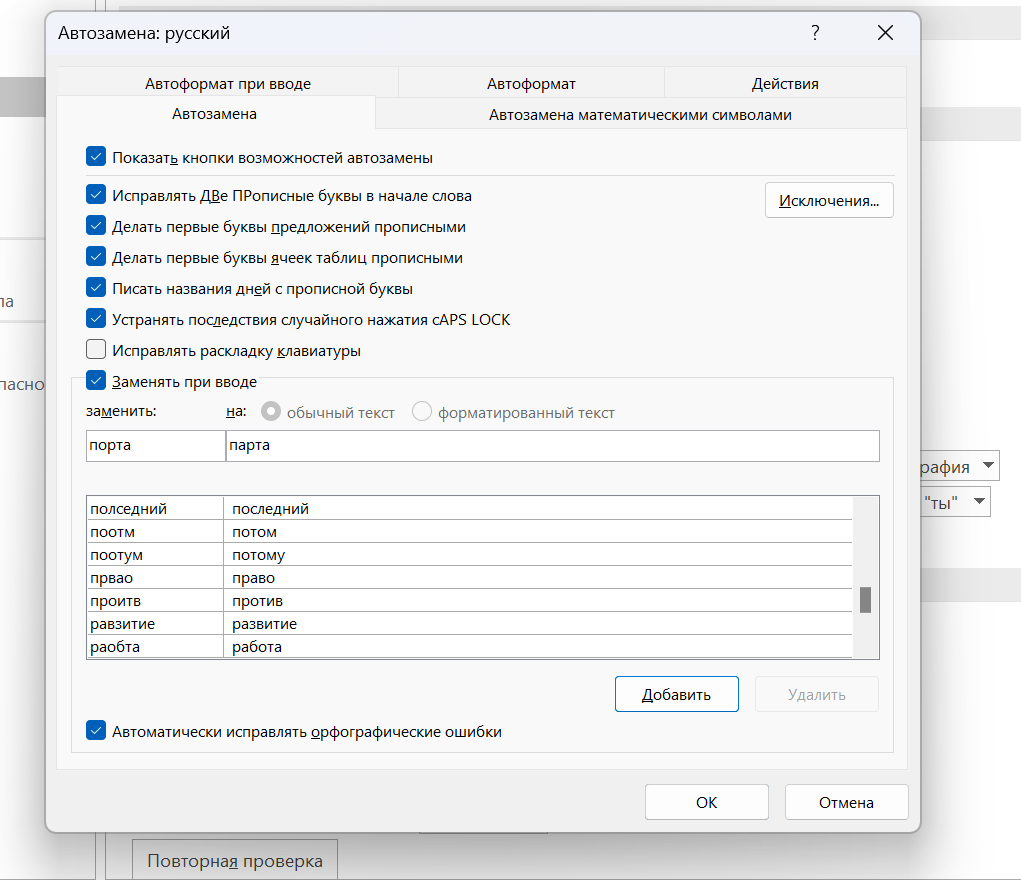
Цель работы:

1. Правописание

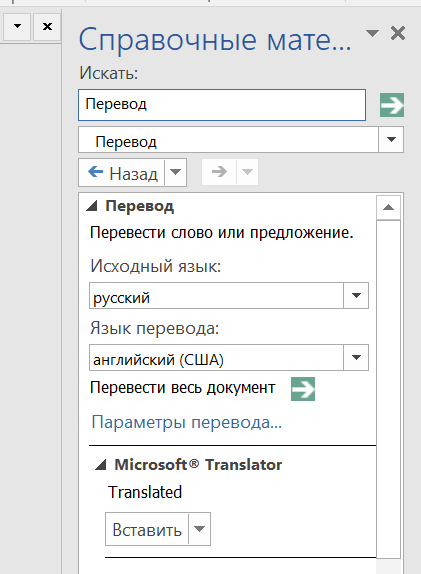


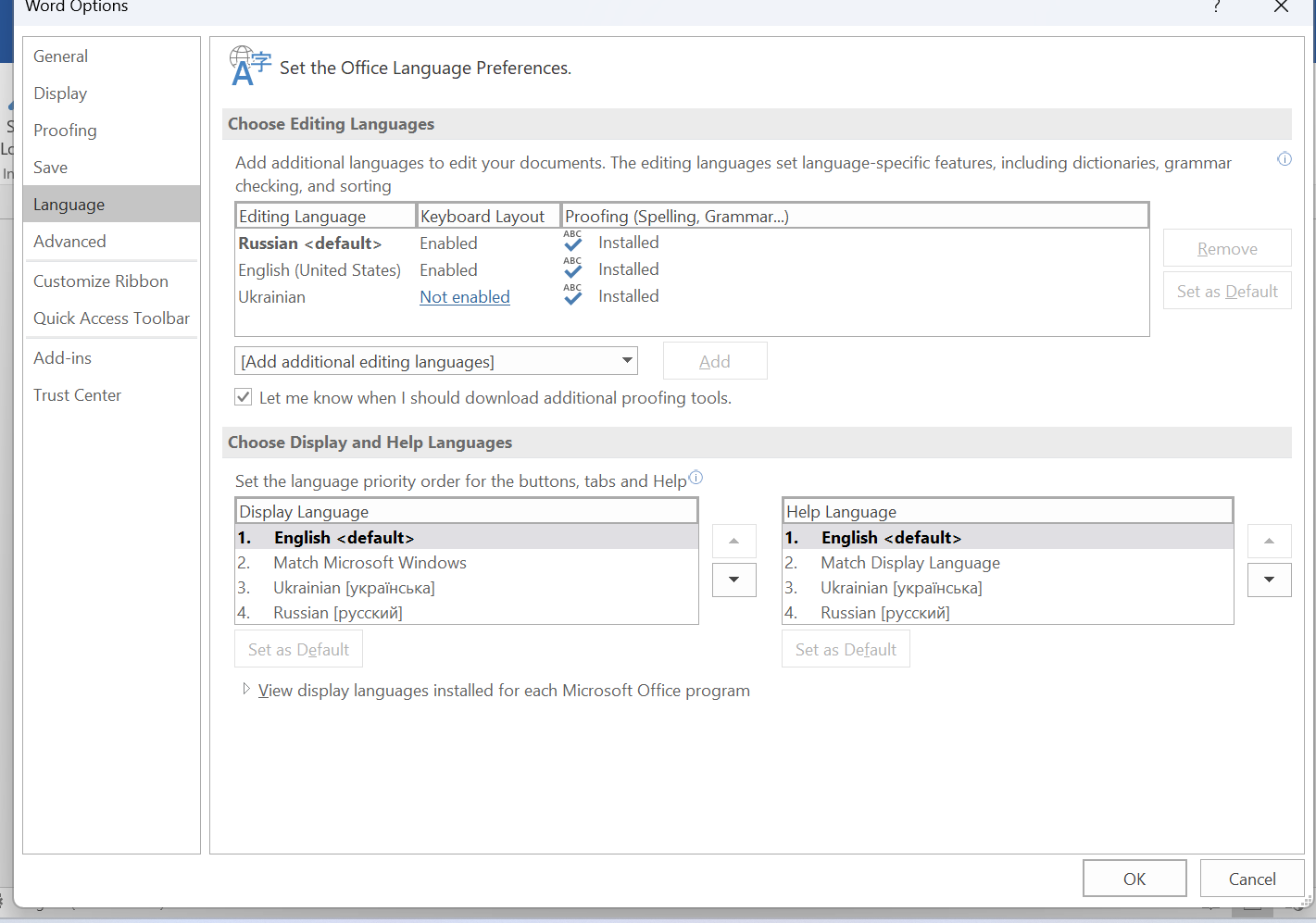




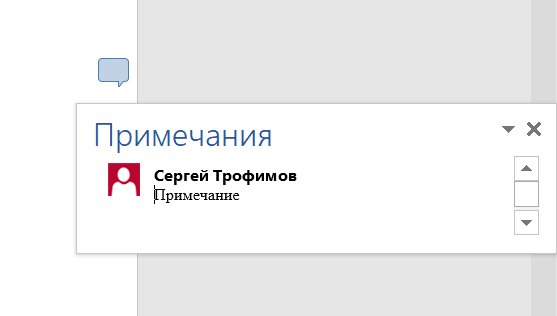


1. Перевод и язык





1. Примечания



1. Запись исправления и защитить

Вывод:

# СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

там, К. т. (2022). *Возможно знаю.* Москва: Издательство.

# СПИСОК ИЛЛЮСТРАЦИЙ

[Рисунок 1- Буфер обмена 3](#_Toc149900604)

[Рисунок 2- Бабочка 8](#_Toc149900605)

[Рисунок 3- Бабочка (Инструменты "Изменение", "Стили рисунков" , изменение размера) 9](#_Toc149900606)

[Рисунок 4- Бабочка (Инструменты "Изменение - все", "Стили рисунков - все" , изменение размера) 9](#_Toc149900607)

[Рисунок 5- Фигура(Стили фигур, Стили WordArt) 9](file:///C:\Users\trofi\OneDrive\Рабочий%20стол\важно.docx#_Toc149900608)

[Рисунок 6- Smartart(Конструктор и Формат) 10](#_Toc149900609)

[Рисунок 7- Диаграмм(Конструктор, Формат) 10](#_Toc149900610)

[Рисунок 8- Снимок 11](#_Toc149900611)

[Рисунок 9- Изменение стиля 13](#_Toc149900612)

[Рисунок 10- Дизайн 14](#_Toc149900613)

[Рисунок 11- Расстановка переносов 16](#_Toc149900614)

[Рисунок 12- Добавление колонтитулов 17](#_Toc149900615)

[Рисунок 13- Изменение оглавления 17](#_Toc149900616)

[Рисунок 14- Список литературы 18](#_Toc149900617)

[Рисунок 15- Настройка иллюстраций 18](#_Toc149900618)

[Рисунок 16- Настройка таблиц 18](#_Toc149900619)

[Рисунок 17- Таблица Excel 20](#_Toc149900620)

[Рисунок 18- Создаем новый World 20](#_Toc149900621)

[Рисунок 19- Выбор получателей 21](#_Toc149900622)

[Рисунок 20- Вставить поле слияния 21](#_Toc149900623)

[Рисунок 21- Создан файл с 10 листами 21](#_Toc149900624)

[Рисунок 22- 3 файла 21](#_Toc149900625)

# СПИСОК ТАБЛИЦ

[Таблица 1 – Вставка таблицы 6](#_Toc148090794)

[Таблица 2 – Разделение таблиц 6](#_Toc148090795)

[Таблица 3 – Двойная таблица 7](#_Toc148090796)

[Таблица 4 – Excel таблица 8](#_Toc148090797)

1. сноска [↑](#footnote-ref-1)