

Міністерство освіти і науки України  
Донецький національний університет імені Василя Стуса  
Факультет інформаційних і прикладних технологій  
Кафедра інформаційних технологій

### **З В І Т**

*з лабораторної роботи № 3*

з дисципліни «Програмне забезпечення обчислювальних систем»

на тему:

*«оформлення документа, структура документа у Microsoft Word»*

Виконав: здобувач гр. Б25\_д/F3, Б  
*Сауляк Н.Б.*

Перевірила: канд. фіз.-мат.наук,  
старший викладач Фріз І.В.

<b>Зміст</b>	
<b>РОЗДІЛ 1</b>	3
1.1.    ОПИС МНОЖИНІ:	3
1.2.    ВІДИ МНОЖИН:	3
<b>РОЗДІЛ 2</b>	5
2.1.    МАТРИЦІ І ГРАФИ:	5
2.2.    МАТРИЦІ І ЦИФРОВІ ЗОБРАЖЕННЯ:	5
<b>РОЗДІЛ 3</b>	6
СУМІСНІ СИСТЕМИ	6
<b>СПИСОК ІЛЮСТРАЦІЙ</b>	8
<b>ПОКАЖЧИК ТЕРМІНІВ</b>	8

# РОЗДІЛ 1

## Множини

### 1.1. Опис множини:

Людське мислення влаштоване так, що світ представляється таким, що складається з окремих «об'єктів». Хоча з філософської точки зору навколошній світ є єдиним цілим, людині постійно доводиться виділяти в ньому об'єкти для того, щоб сформувати доступну для раціонального аналізу картину світу. Виділення об'єктів і їх сукупностей – природний (або навіть єдино можливий) спосіб організації нашого мислення.

$$\begin{aligned}A &= \{1, 2, 3\} \text{ і } B = \{1, 2, 3, 4\}; \\A &= \{1, 2, 3\} \text{ і } B = \{1, 2\}; \\A &= \{1, 2, 3\} \text{ і } B = \{1, 2, 4\}; \\A &= \{1, 2, 3\} \text{ і } B = \{5, 6, 7\}; \\A &= \{1, 2, 3\} \text{ і } B = \{\text{пн, вт,ср}\}. \\A &= \{\text{пн, вт,ср}\} \text{ і } B = \{\text{пн, чт, пт}\}.\end{aligned}$$

Рисунок 1.1. Приклад множин

На кожному кроці нам доводиться зустрічатися з таким важко визначальним поняттям, яке можна виразити словом «сукупність». Наприклад, можна говорити про сукупність людей **Рисунок 1.1. Приклад множин**, що присутні у цей момент в

даній кімнаті, про сукупність тролейбусних маршрутів у місті, сукупності видів

$$\begin{aligned}&\text{Множина квітів веселки:} \\C &= \{\text{червоний, жовтогарячий, жовтий, зелений, блакитний, синій, фіолетовий}\} \\&\text{Множина днів тижня:} \\D &= \{\text{пн, вт,ср, чт, пт, сб, вс}\} \\&\text{Множина робочих днів тижня:} \\E &= \{\text{пн, вт,ср, чт, пт}\}\end{aligned}$$

Рисунок 1.2. Докладніший приклад множин

риб, сукупності спеціальностей в університеті тощо. У кожному із цих випадків замість слова «сукупність» можна було б ужити слово «множина».

### 1.2. Види множин:

У будь-якій мові існує багато синонімів, еквівалентних поняттю множини

1.1. Наприклад, такими синонімами є область, клас, сукупність, система, бригада, колекція, юрба, бібліотека та інші. Багато із цих понять використовуються

для позначення множин спеціального виду . Так, говорять про колекцію марок, про бригаду людей, але не говорять про колекцію людей і бригаду марок. (Сауляк, 2025)

Якщо елементи нескінченної множини можна пронумерувати за допомогою натурального ряду чисел, то вона називається рахунковою (а якщо 2 ні, то незліченою). Наприклад, множина парних чисел – рахункова, множина дійсних чисел – незліченна.

# РОЗДІЛ 2

## Матриці

### 2.1. Матриці і графи:

Під графом розуміють об'єкт, який складається зі скінченної множини вершин  $V$  і множини пар вершин  $E$  і позначається  $G(V, E)$ . Елементи множини  $E$  називають ребрами. Вершини зображаються точками, а ребра лініями, що з'єднують пари точок. Якщо ребро  $e$  з'єднує вершини  $u$  і  $v$ , то  $u$  і  $v$  називаються суміжними, а ребро, яке їх з'єднує – інцидентним з  $u$  і  $v$ . Ребро, що зв'язує вершину з нею самою, називають петлею (ст.5).

$$A(G) = \begin{pmatrix} v_1 & v_2 & v_3 & v_4 & v_5 & v_6 & v_7 & v_8 \\ v_1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 0 & 1 & 0 \\ v_2 & 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 \\ v_3 & 0 & 1 & 0 & 1 & 0 & 1 & 0 & 0 \\ v_4 & 0 & 0 & 1 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ v_5 & 1 & 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 & 1 \\ v_6 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ v_7 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ v_8 & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$

Рисунок 2.1. Графи матриці

Одним із шляхів наочного представлення графа є матричний. Така форма задання графів дозволяє автоматизувати процес обробки інформації, представленої в термінах теорії графів, зокрема будь-яка матриця

графа може бути введена у комп'ютер. При заданні графів в матричній формі можуть враховуватися або відносини суміжності вершин, або відображення інцидентності вершин і ребер. У зв'язку з цим матриці графів поділяться на два основні класи: матриці суміності і матриці інцидентності. (Оїнкан , 2025)

### 2.2. Матриці і цифрові зображення:

Усі зображення, які можна побачити в мережі Інтернет, створені або опрацьовані за допомогою комп'ютера (одержані, приміром, з цифрового фотоапарата або відскановані) і збережені в цифровому форматі, мають тисячі або й, навіть, мільйони маленьких квадратиків, які називають пікселями. Пікселі отримуються поділом будь-якого зображення сікою.

# РОЗДІЛ 3

## Сумісні системи

У випадку, коли система сумісна і невизначена потрібно визначити за допомогою базового мінору, які рівняння і невідомі системи будуть базовими, а які неосновними: небазові рівняння системи відкидаються, а не основні невідомі переносяться у праву частину з протилежним знаком і вони вважаються відомими величинами, через які виражуються базові змінні.

В нашому випадку матриця  $A$

$\Delta \neq 0$	система сумісна і визначена
$\Delta = 0$ , існує $i$ таке, що $\Delta_i \neq 0$	система несумісна
$\Delta = 0$ , $\Delta_1 = \dots = \Delta_n = 0$	система сумісна і невизначена

Рисунок 3.1. Випадки сумісності та визначеності матриць

матиме  $r(A) = r$  базових та  $m - r$  не базових рядків. **Рисунок 2.1** Відповідно у системі  $r$  невідомих  $x_1, x_2, \dots, x_r$  є основними (базовими). Інші  $m - r$  називаються неосновними (небазовими або вільними).

Невідомі довільної системи лінійних рівнянь називаються базовими (основними), якщо коефіцієнти біля них утворюють базовий мінор матриці цієї системи.

$$\Delta = \begin{vmatrix} 1 & 5 \\ 3 & -2 \end{vmatrix} = -17,$$

$$\Delta_1 = \begin{vmatrix} -8 - x_3 & 5 \\ 6 + x_3 & -2 \end{vmatrix} = -2(-8 - x_3) - 5(6 + x_3) = -14 - 3x_3,$$

$$\Delta_2 = \begin{vmatrix} 1 & -8 - x_3 \\ 3 & 6 + x_3 \end{vmatrix} = 6 + x_3 - 3(-8 - x_3) = 30 + 4x_3.$$

Рисунок 3.2. Розв'язок системи

Будь-який розв'язок системи називається її частинним розв'язком. Множина всіх частинних розв'язків називається загальним розв'язком системи **Графи матриці**.

Розв'язок системи, у якому всі  $m - r$  неосновних невідомих дорівнюють нулю, називається базовим **РОЗДІЛ 2**.

Продемонструємо на прикладі випадок розв'язування системи для  $m = n$ ,  $m < n$ .

## **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Прищенко С. В. Кольорознавство : навч. посіб. 3-те вид., випр. і допов. Київ : Кондор, 2018. 436 с.
2. «Файлу» чи файла»: який родовий відмінок слова «файл»?. *Kyiv Dictionary*. URL: <https://www.kyivdictionary.com/uk/grammar/uk/consulenza-linguistica/vypusk3/failu-faila/> (дата звернення: 20.05.2020).
3. Величко О. Р., Лисенко Д. П. Відшкодування матеріальних витрат. *Газета про бухгалтерський облік*. 2019. Квітень. С. 16

## **ПОСИЛАННЯ**

- Оїнкан , Брейтвейт. 2025. *Моя сестра – серйна вбивця*. Київ : Потяг, 2025.
- Сауляк, Н Б. 2025. Резюме. [Онлайновий] 20 6 2025 р.  
<https://myresumemarathon28282.netlify.app/>.

# **СПИСОК ІЛЮСТРАЦІЙ**

<b>Рисунок 1.1. Приклад множин.....</b>	<b>3</b>
<b>Рисунок 1.2. Докладніший приклад множин.....</b>	<b>3</b>
<b>Рисунок 2.1. Графи матриці .....</b>	<b>5</b>
<b>Рисунок 3.1. Випадки сумісності та визначеності матриць.....</b>	<b>6</b>
<b>Рисунок 3.2. Розв'язок системи .....</b>	<b>6</b>

# **ПОКАЖЧИК ТЕРМІНІВ**

## **В**

вершина, 5

## **Г**

граф, 5

## **З**

зображення, 5

## **К**

комп'ютер, 5

## **М**

Матриця, 5

Множини, 3

невизначеність, 7

## **Н**

Піксель, 5

петля, 5

поділ, 5

синоніми, 3  
система, 7  
сумісність, 7

## **С**

термін, 9

## **Т**