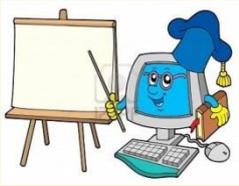
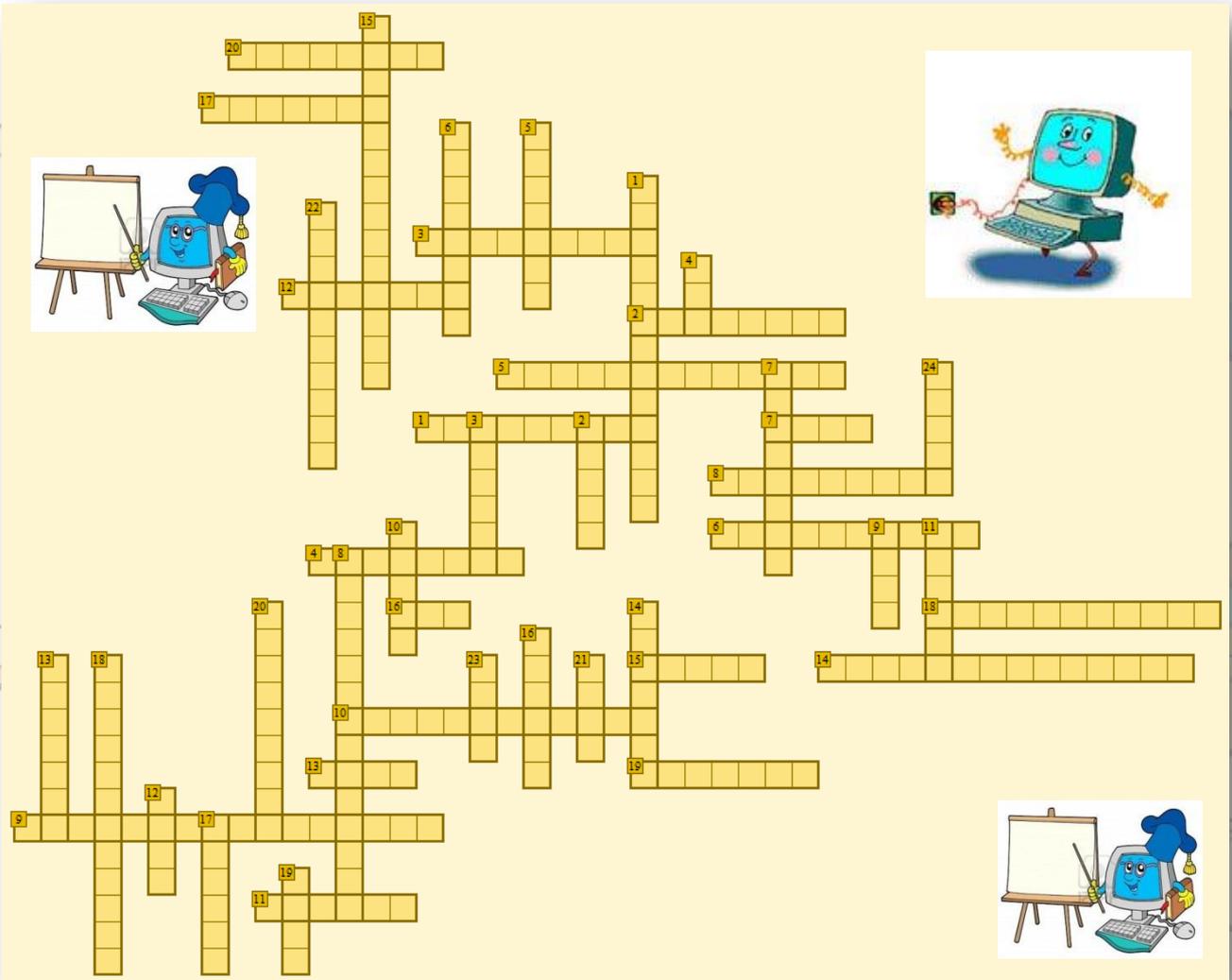


КРОССВОРД

«Не владеть компьютером – быть безграмотным»

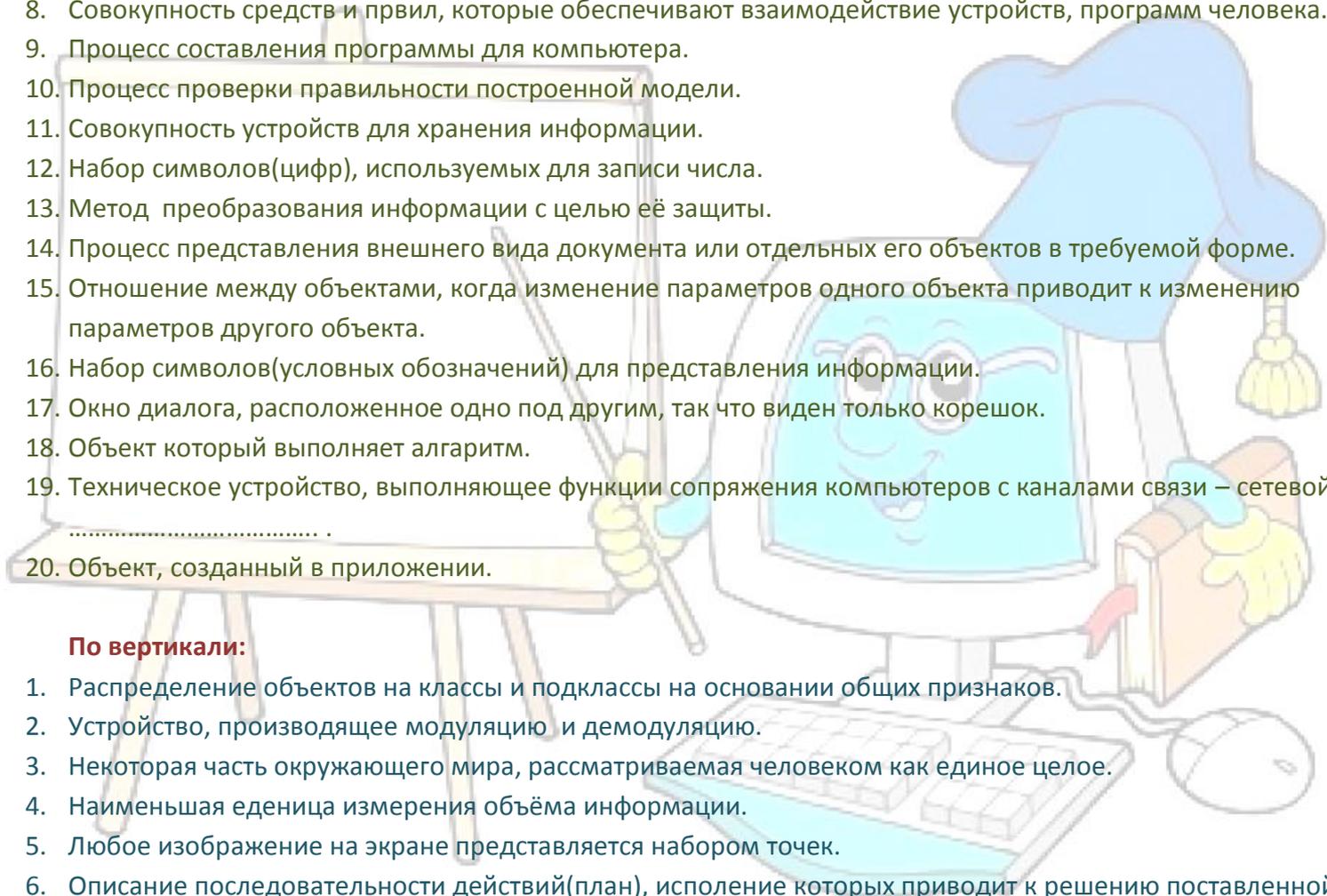


По горизонтали:

1. Упорядоченная последовательность команд(инструкций), необходимых компьютеру для решения поставленной задачи.
2. Объект, выдающий информацию.
3. Вспомогательная программа, которая вызывается из другой программы.
4. Признак или величина, характеризующая какое-либо свойство объекта и принимающая различные значения.
5. Исследование объектов путём построения изучения их моделей.
6. Объект получающий информацию.
7. Соединение компьютеров, расположенных на небольших расстояниях друг от друга – локальная
8. Совокупность средств и правил, которые обеспечивают взаимодействие устройств, программ человека.
9. Процесс составления программы для компьютера.
10. Процесс проверки правильности построенной модели.
11. Совокупность устройств для хранения информации.
12. Набор символов(цифр), используемых для записи числа.
13. Метод преобразования информации с целью её защиты.
14. Процесс представления внешнего вида документа или отдельных его объектов в требуемой форме.
15. Отношение между объектами, когда изменение параметров одного объекта приводит к изменению параметров другого объекта.
16. Набор символов(условных обозначений) для представления информации.
17. Окно диалога, расположенное одно под другим, так что виден только корешок.
18. Объект который выполняет алгоритм.
19. Техническое устройство, выполняющее функции сопряжения компьютеров с каналами связи – сетевой
20. Объект, созданный в приложении.

По вертикали:

1. Распределение объектов на классы и подклассы на основании общих признаков.
2. Устройство, производящее модуляцию и демодуляцию.
3. Некоторая часть окружающего мира, рассматриваемая человеком как единое целое.
4. Наименьшая единица измерения объёма информации.
5. Любое изображение на экране представляется набором точек.
6. Описание последовательности действий(план), исполнение которых приводит к решению поставленной задачи за конечное число шагов.
7. Материальный объект, предназначенный для хранения и передачи информации.
8. Процесс разработки алгоритма(плана действий) для решения задачи.
9. Набор исходных данных, позволяющий определить правильность построения модели.
10. Объект Windows, предназначенный для объединения файлов.
11. Наука о законах и формах мышления.
12. Объект в виде совокупности данных, хранящихся во внешней памяти компьютера.
13. Программа, управляющая работой конкретного устройства ввода, вывода информации.
14. Совокупность взаимосвязанных объектов, воспринимаемая как единое целое.
15. Процесс внесения изменения в документ.



16. Мощный компьютер, используемый в вычислительных сетях, который обеспечивает обслуживание подключенных к нему компьютеров и выход в другие сети.
17. Аналог(заместитель) оригинала, отражающий некоторые его характеристики.
18. Наука об использовании шифров для защиты информации.
19. 1Кбайт = 1000..... .
20. Устройство, обеспечивающее преобразование информации и управление другими устройствами компьютера.
21. Обрамлённая часть экрана, в которой отображается приложение, документ или сообщение.
22. Одна или несколько взаимосвязанных программ, которые используются для создания обработки компьютерных объектов: текстов, рисунков, программ.
23. Связь компьютера с различными устройствами ввода и вывода осуществляется через
24. Группа объектов с одинаковым набором характеристик.

Автор: Латкина Ольга Васильевна, МБОУ « Берёзовская СОШ», с. Берёзовка.

