

Министерство образования и науки Челябинской области
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Южно-Уральский государственный технический колледж»

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
по выполнению практических работ
по учебной дисциплине
«ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

для студентов специальности
09.02.07 Информационные системы и программирование
Квалификация: разработчик веб и мультимедийных приложений

Часть 3

Челябинск, 2021

Методические рекомендации
составлены в соответствии с
программой учебной
дисциплины
«Информационные
технологии» для специальности
09.02.07 Информационные
системы и программирование
(квалификация: Разработчик
Веб и мультимедийных
приложений)

ОДОБРЕНО
Предметной (цикловой)
Комиссией 09.02. 07 (ВБ)
протокол № _____
от «___»_____2021 г.
Председатель ПЦК
_____ Рявкина А.В.

УТВЕРЖДАЮ
Заместитель директора
по УМР
_____ Т.Ю. Крашакова
«___»_____2021 г.

Автор: Пигаль К.А. преподаватель ГБПОУ «ЮУрГТК»

СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ.....	3
ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
ПЕРЕЧЕНЬ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ	6
Практическая работа №26	9
Практическая работа №27	11
Практическая работа №28	17
Практическая работа №29	21
Практическая работа №30	27
Практическая работа №31	36
Практическая работа №32	47
Практическая работа №33	50
Практическая работа №34	55
Практическая работа №36	75
Информационные источники	77
Приложение 1.....	78
ОТЧЕТ по практическим работам	78
Приложение 2.....	79

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Методические рекомендации по выполнению практических работ по учебной дисциплине «Информационные технологии» предназначены для студентов 2 курса специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование, квалификация – разработчик веб и мультимедийных приложений (перечень ТОП-50).

Практические занятия являются важным элементом учебной дисциплины. В процессе выполнения практических работ обучающиеся систематизируют и закрепляют полученные теоретические знания, развивают интеллектуальные и профессиональные умения, формируют элементы общих и профессиональных компетенций.

Программой учебной дисциплины «Информационные технологии» предусмотрено выполнение 36 практических работ, направленных на формирование элементов следующих компетенций:

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.

ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.

ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

ПК 5.1. Собирать исходные данные для разработки проектной документации на информационную систему.

ПК 5.2. Разрабатывать проектную документацию на разработку информационной системы в соответствии с требованиями заказчика.

умений:

- обрабатывать текстовую и числовую информацию;
- применять мультимедийные технологии обработки и представления информации;
- обрабатывать экономическую и статистическую информацию, используя средства пакета прикладных программ.

обобщение, систематизацию, углубление и закрепление знаний:

- назначение и виды информационных технологий, технологии сбора, накопления, обработки, передачи и распространения информации;
- состав, структуру, принципы реализации и функционирования информационных технологий;
- базовые и прикладные информационные технологии;
- инструментальные средства информационных технологий.

Описание каждой практической работы содержит номер, название и цель работы, формируемые в процессе выполнения работы умения и элементы компетенций, изложение необходимого теоретического материала (при необходимости примеры выполнения заданий), варианты заданий, описание алгоритма выполнения работы и контрольные вопросы (с целью выявить и устранить недочеты в освоении материала).

Для получения дополнительной, более подробной информации по основным вопросам учебной дисциплины в конце методических рекомендаций приведен перечень информационных источников.

Отчеты студентов по практическим работам должны содержать номер, название и цель работы, выполненные задания и их результаты, ответы на контрольные вопросы и выводы по проделанной работе.

Титульный лист должен быть оформлен в соответствии с приложением 1.

Отчет должен быть оформлен в соответствии с приложением 2.

Методические рекомендации по выполнению практических работ по учебной дисциплине «Информационные технологии» – часть 1 – содержат практические работы № 1 – № 12

Методические рекомендации по выполнению практических работ по учебной дисциплине «Информационные технологии» – часть 2 – содержат практические работы № 12 – № 25

Методические рекомендации по выполнению практических работ по учебной дисциплине «Информационные технологии» – часть 3 – содержат практические работы № 26 – № 36

ПЕРЕЧЕНЬ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ

№	Наименование работы	Количество часов
Часть 1		
1.	Использование сервисов и информационных ресурсов сети Internet	2
2.	Разработка печатных и электронных документов в среде текстового процессора	2
3.	Редактирование, форматирование и иллюстрирование документов	2
4.	Освоение работы с табличными данными в среде текстового процессора. Автоматизация работы	2
5.	Иллюстрирование документов в среде текстового процессора	2
6.	Создание гипертекстового документа средствами текстового процессора	2
7.	Допечатная подготовка документа в среде текстового процессора	2
8.	Создание текстовых документов средствами бесплатных онлайн-сервисов	2
9.	Обработка текстовых документов средствами бесплатных онлайн-сервисов	2
10.	Создание и обработка таблиц средствами электронных таблиц	2
11.	Графическое представление числовых данных	2
12.	Работа с именованными диапазонами	2
Часть 2		
13.	Анализ данных: подбор параметров, поиск решений	2
14.	Сортировка и фильтрация данных. Использование функций базы данных	2
15.	Анализ данных: диспетчер сценариев, выполнение консолидации данных и промежуточных итогов	2
16.	Составление сводных таблиц и выполнение экономических расчетов	2
17.	Создание электронных таблиц средствами бесплатных онлайн-сервисов	2
18.	Обработка электронных таблиц средствами бесплатных онлайн-сервисов	2
19.	Выполнение вычислений средствами системы компьютерной математики (СКМ)	2

20.	Реализация численных методов обработки числовых данных средствами СКМ	2
21.	Графическое представление числовых данных средствами СКМ	2
22.	Обработка статистической информации средствами СКМ	2
23.	Освоение интерфейса MS Visio. Технология работы с фигурами и текстом в MS Visio	2
24.	Построение блок-схем и организационных диаграмм в MS Visio	2
25.	Создание диаграмм и графиков в MS Visio	2
Часть 3		
26.	Построение графиков и диаграмм средствами онлайн-сервисов	2
27.	Создание и оформление слайдов презентации по заданным условиям.	2
28.	Настройка, управление и демонстрация презентации.	2
29.	Использование триггеров в презентациях, создание сложных анимационных эффектов.	2
30.	Создание тестирования средствами презентации	2
31.	Создание презентаций средствами бесплатных онлайн-сервисов	2
32.	Обработка презентаций средствами бесплатных онлайн-сервисов	2
33.	Создание гипертекстового документа средствами онлайн-сервиса	2
34.	Обработка гипертекстового документа средствами онлайн-сервиса	2
35.	Создание опроса средствами онлайн-сервиса	2
36.	Подготовка проектной работы средствами онлайн-сервиса	2
Всего часов		72

Рекомендации для студентов: На своем диске создайте папку с именем **Фамилия** (ваша фамилия), а в ней вложенную папку **Практическая работа №1**. Для каждой практической работы необходимо создать отдельную папку с номером практической работы: **Практическая работа №№**. Все созданные файлы практической работы сохраняются в папку с номером практической работы.

Требования к отчету:

1. Прочитайте требования к отчетам по практическим работам;
2. Создайте файл отчета;
3. Создайте титульный лист (см.приложение 1);
4. На новой странице создайте заготовку отчета с номером практической работы, выполняя требования к оформлению (укажите тему практической работы, цель практической работы);
5. Выполните задания практической работы;
6. Сформулируйте и запишите вывод по проделанной практической работе.

Практическая работа №26

Название практической работы: Построение графиков и диаграмм средствами онлайн-сервисов

Цель работы: освоить приемы работы с графикой и научиться создавать графические объекты средствами онлайн-сервисов.

знания (актуализация):

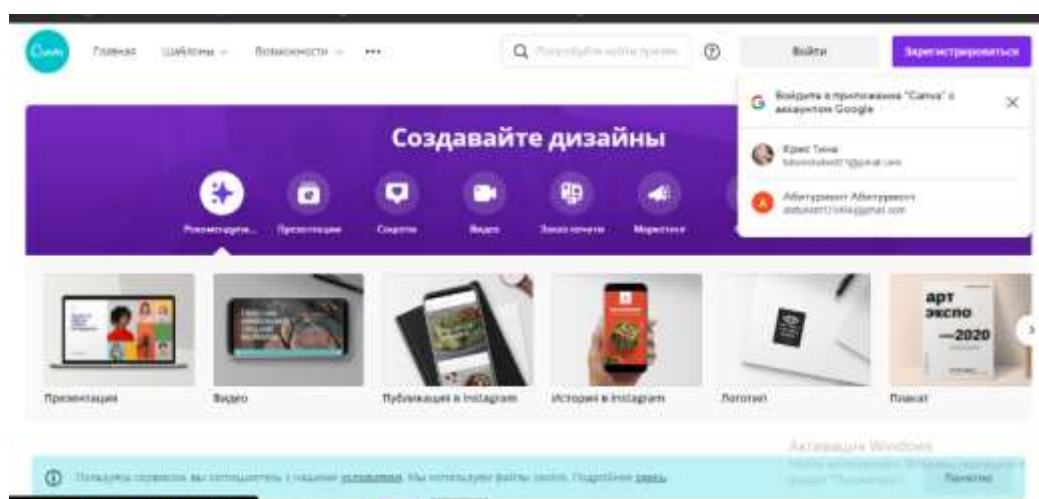
- работы со средствами онлайн-сервисов.

уметь:

- строить графики и диаграммы с помощью средств бесплатных онлайн сервисов.

Теоретический материал:

Онлайн-платформа Canva — кроссплатформенный сервис для графического дизайна, основанный в 2012 году. Создание изображений в сервисе строится на принципе перетаскивания готовых элементов и варьировании изменяемых шаблонов. Графический редактор даёт доступ к встроенной библиотеке шаблонов, стоковых фотографий, иллюстраций и шрифтов



Ход работы:

Задание 1. Создайте свою визитку с помощью сайта canva.com:

https://www.canva.com/ru_ru/sozdat/vizitka/

Требуется регистрация! Можно зарегистрироваться с помощью учетной записи google. Готовые шаблоны использовать запрещается.

Задание 2. Создайте свое генеалогическое древо с помощью сервиса

<https://coggle.it/?lang=ru>

Требуется регистрация с учетной записью google.

Подготовьте отчет по практической работе.

Практическая работа №27

Название практической работы: Создание и оформление слайдов презентации по заданным условиям.

Цель работы: освоить технологию работы с мультимедийной информацией и создать компьютерную презентацию по заданным условиям.

знания (актуализация):

- работы с PowerPoint.

уметь:

- создавать и оформлять слайды презентации

Теоретический материал:

Программа PowerPoint из пакета Microsoft Office, предназначенная для создания презентаций, позволяет создавать многостраничные презентации, учебные материалы и т. д. Элементы страниц презентации (изображение, текст) могут быть анимированы, что придает презентации красочность.

PowerPoint объединяет в себе два типа программ – графический редактор и инструмент для слайд-шоу. Подобных программ множество, но отличие PowerPoint состоит в том, что ее графические возможности ориентированы именно на составление презентации, то есть не только картинок, но и сопроводительного текста и многочисленных дополнений для оживления показа. Кроме того, файл презентации единый, то есть не разбит на отдельные кадры-картинки. Важное отличие, что PowerPoint формирует очень экономный, малый по размеру файл, который легко открывать и пересылать по электронной почте.

Ход работы:

Задача занятия: Создать презентацию по теме «Зоопарк». Демонстрация презентации должна сопровождаться музыкой. В презентации должен находиться требуемый текст, выдержана тематика и должен демонстрироваться фильм.

Задание №1. Создание презентации

1. Из папки с дополнительными материалами скопируйте папку **Зоопарк**.

Просмотрите материалы

2. Создайте презентацию «**Московский зоопарк**» со следующими слайдами:
 - Слайд 1 титульный – Московский зоопарк;

- Слайд 2 – Приглашение;
- Слайд 3 – Содержание
- **Рыбы;** ○ **Остров зверей;**
- **Рептилии;** ○ **Северный олень;**
- **Птицы;** ○ **Адрес зоопарка;**
- Слайды 4, 5, 6, 7, 8 – соответственно
- Слайд 9 – Адрес зоопарка.

3. Текст для слайда Приглашение

Добро пожаловать в Московский зоопарк!

Московский зоопарк, старейший и крупнейший зоопарк нашей страны, был основан в 1864 году.

Сейчас коллекция зоопарка насчитывает 6094 экземпляров 1001 видов животных.

Площадь зоопарка – 21,4676 га.

Количество посетителей – 1290385 чел.

4. Текст для слайда «Адрес зоопарка»:

Зоопарк расположен по адресу: Москва, Б.Грузинская, 1.

Зоопарк работает ежедневно, кроме понедельника:

- Летом: с 10.00 до 20.00;
- Зимой: с 10.00 до 17.00

5. Используя картинки животных, фона, схемы проезда, заполните слайды презентации;

6. Слайд **Северный олень** только подписать;

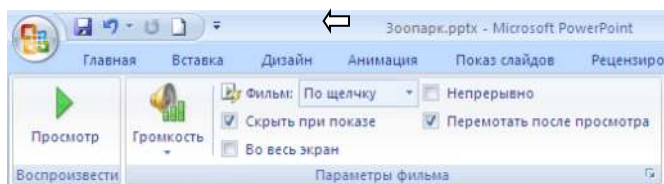
7. В содержании создайте гиперссылки, а так же реализуйте возврат со слайдов в содержание. Сохраните работу.

Задание №2. Звуковое сопровождение

1. На титульный слайд установите вставку – звук из файла – Instrumental 7.wma;
2. Установите Параметры работы со звуком: Скрыть при показе, Воспроизведение для всех слайдов;
3. На последний слайд установите управленческий элемент (кнопку или фигуру или картинку), на который установите действие – Перейти по гиперссылке – Завершить показ;
4. Просмотрите и сохраните работу.

Задание №3. Вставка фильма

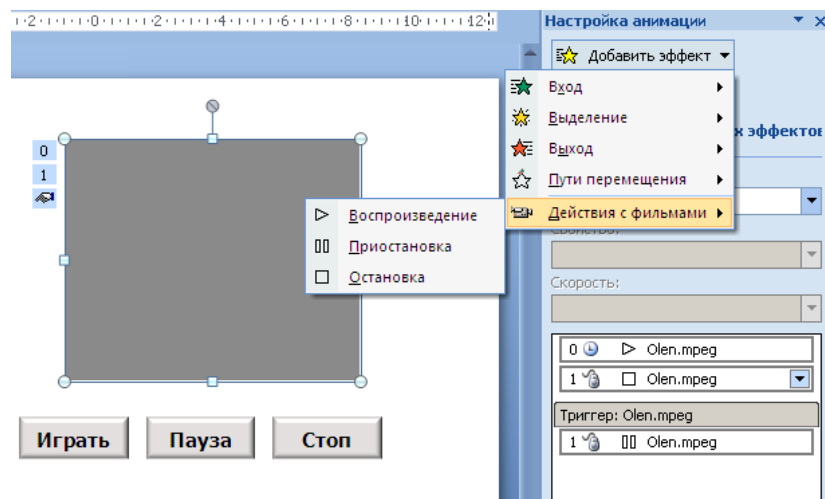
1. Перейдите на слайд **Северный олень**, выполните ввод текста, установите фигуры: Возврат, Играть, Пауза, Стоп (оленя нет);
2. Выполните команду вкладка Вставка – Фильм – Фильм из файла – Olen.mpeg (появится серый прямоугольник, демонстрация и остановка фильма выполняется щелчком мыши);
3. Изучите вкладку **Работа с фильмами – Параметры**: выполните Просмотр, установите Громкость, Фильм – по щелчку, Перемотать после просмотра, Скрыть при показе;



4. Запустите презентацию и просмотрите работу фильма;




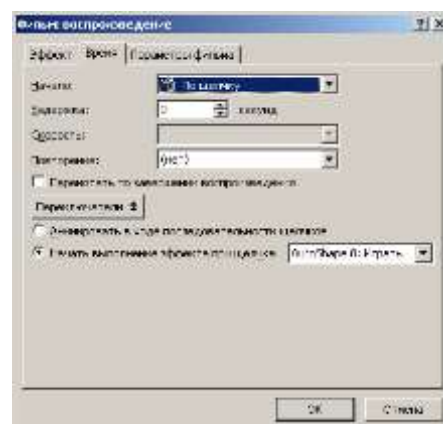
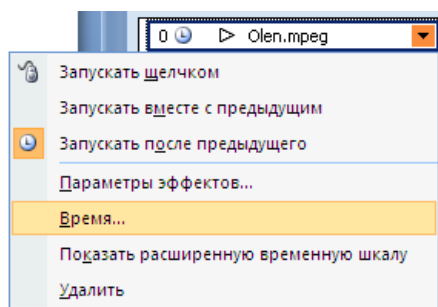
5. Выполните команду **Настройка анимации**;
6. Для объекта – фильм добавьте эффекты – Действия с фильмами: Воспроизведение, Приостановка, Остановка. Включатся триггеры;



7. Выполним связь действий с фильмом на соответствующую кнопку. Для этого выполните:

- Выделите фильм;
- В свитке **Настройка анимации** выберите команду воспроизведение

видео-файла **Olen.mpeg** , раскройте список и выберите команду **Время**;

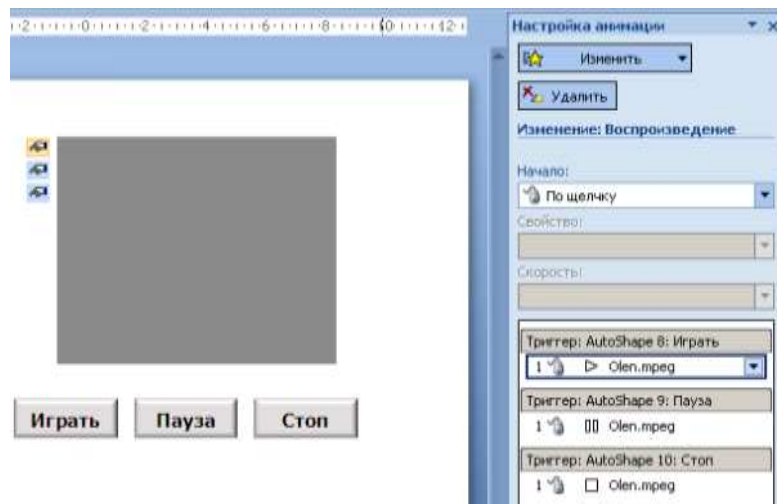


–В диалоговом окне **Фильм: Воспроизведение** выберите вкладку **Время**, **Переключатели** – **Начать выполнение эффекта при щелчке** – **Выбрать** – **Объект (имя графического объекта и его номер): Играть**;

–Аналогично выполните связь двух других кнопок с действиями:

Приостановка, Остановка;

8. Проверьте результат работы;



9. Просмотрите и сохраните работу;



10. Создайте демонстрационную презентацию;

11. Выполните запись файла презентации и демонстрационного файла на различные носители.



Задание №4-5. Отчет

1. Выполните составление отчета по проделанной практической работе:

Практическая работа №27

Тема:

Цель:

Ход работы:

1. Ответить на вопросы, заполнив таблицу:

Возможности MS PowerPoint	
Анимация	
Расширение файла демонстрации презентации MS PowerPoint	
Сортировщик слайдов	

2. Вставьте скриншот слайдов в режиме сортировщика:

Вывод:

Практическая работа №28

Название практической работы: Настройка, управление и демонстрация презентации.

Цель работы: освоить технологию работы с мультимедийной информацией, создать компьютерную презентацию и научиться настраивать ее и управлять демонстрацией.

знания (актуализация):

- работы с PowerPoint.

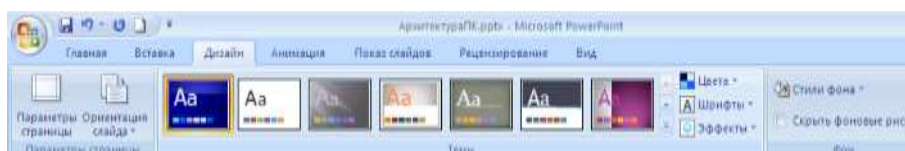
уметь:

- создавать и оформлять слайды презентации

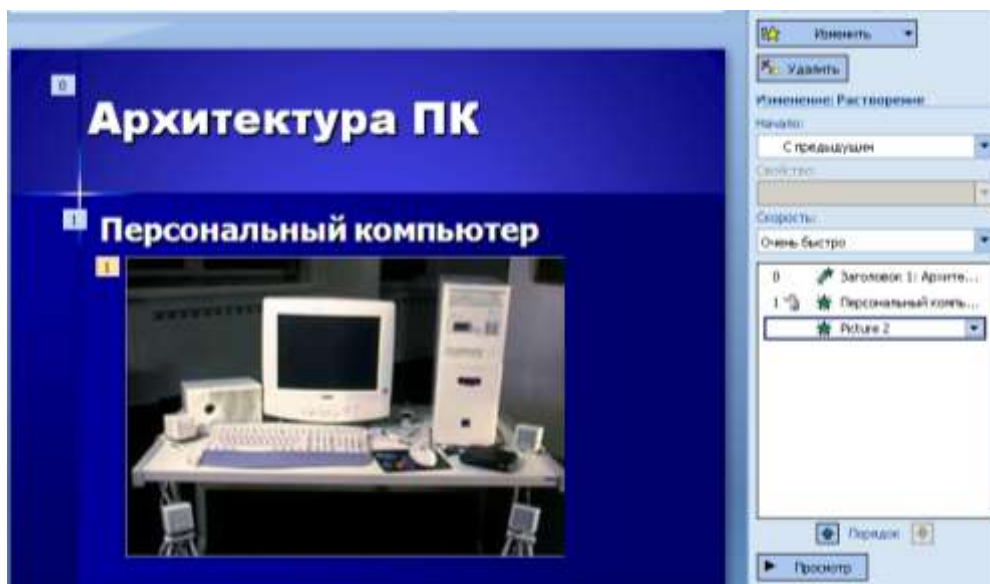
Ход работы:

Задача занятия: Создать презентацию по теме «Состав персонального компьютера». На слайдах презентации должны быть изображения блоков ПК с кратким пояснением. Презентация должна содержать 15-20 слайдов. На слайде Содержание должны быть гиперссылки на соответствующие слайды. На слайдах необходимо предусмотреть переход возврата в содержание. На слайдах должны быть анимационные и звуковые эффекты.

1. Из папки с дополнительными материалами скопируйте папку **Состав ПК**;
2. Просмотрите материалы: картинки, презентацию – пример. Запустите презентацию, просмотрите анимационные эффекты, переходы, ссылку в содержании;
3. Запустите программу MS PowerPoint и сохраните файл презентации с именем **Архитектура ПК**;
4. Во вкладке Дизайн рассмотрите: Параметры страницы, темы, цвета, стили фона:



5. С помощью форматной кисти существует возможность копирование дизайна одной презентации на другую. Установите тему по выбору или скопируйте из примера (копируются и анимационные эффекты);
6. Создайте титульный слайд по образцу:

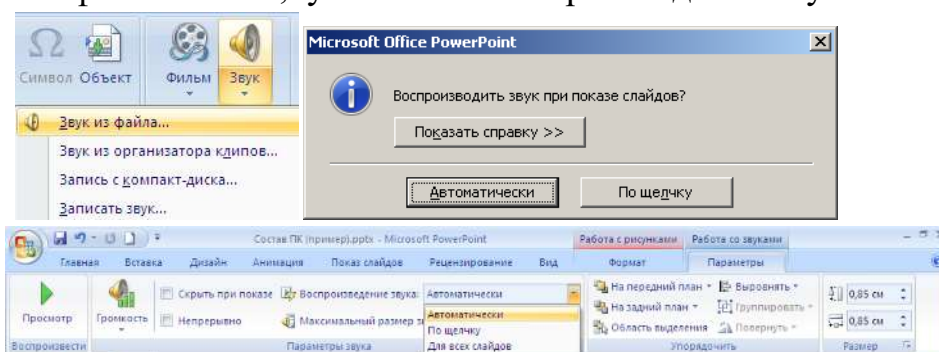


7. Во вкладке **Анимация** – командой **Настройка анимации** на картинку добавьте эффект – **Вход – Другие эффекты – Растворение**;
8. Параметр эффекта: **Начало – С предыдущим, Скорость – Очень быстро**;
9. По необходимости скопируйте и измените эффекты заголовков;
10. Установите переход к этому слайду эффект: **Часовая стрелка, 8 секторов**;
11. Просмотрите переход по слайду – звук (выбрать звук, убрав нет звука);
12. Просмотрите эффекты, запустите презентацию;
13. Сохраните работу.



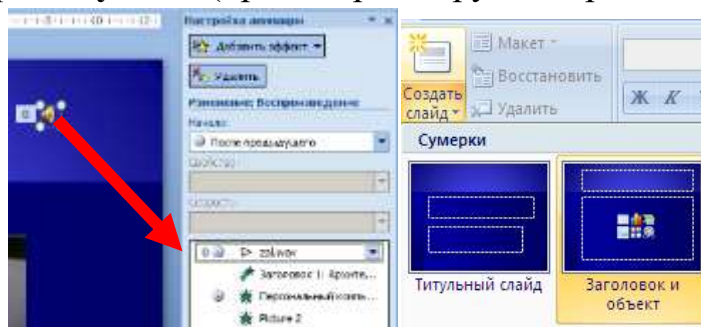
Задание №2. Звуковые эффекты. Гиперссылки

1. Выполните команду вкладка – **Вставка – Звук – Звук из файла** – выберите звуковой файл **zal.wav**, установите воспроизведение звука – **Автоматически**;



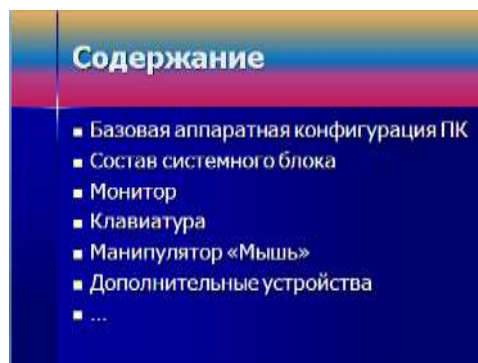
2. Изучите вкладку **Работа со звуком** – **Параметры**: выполните **Просмотр**, установите необходимую **Громкость**, **Скрыть при показе значок**, **Воспроизведение – Автоматически**;

3. Вызовите команду **Настройка анимации**, выполните перемещение мультимедийного эффекта вперед перед всеми и установите параметр: **Начало – После предыдущего** (просмотрите другие варианты);



4. Сохраните работу.
5. Создайте слайд. Выполните команду: вкладка Главная – Создать слайд – Заголовок и объект (по необходимости можно изменить макет слайда);
6. Создайте второй слайд – Содержание;
7. Третий слайд скопируйте из примера;
8. Выполните создание гиперссылки из второго слайда на третий:

- выделите текст Базовая аппаратная конфигурация ПК, выполните команду – вкладка **Вставка** – **Гиперссылка – Место в документе** Базовая ...



- **Подсказка** – Базовый состав ПК;

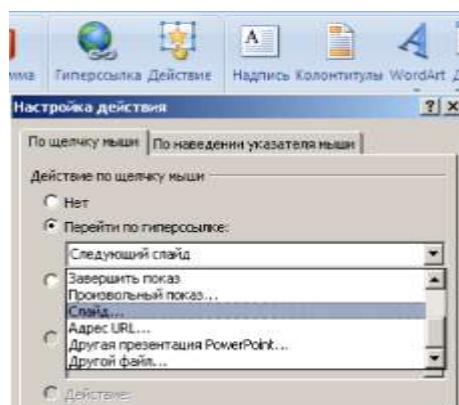
9. Выполните проверку выполнения работы гиперссылки;
10. На третьем слайде добавьте картинку или фигуру, или управляющую кнопку, на которую создайте действие (вкладка **Вставка**) – По щелчку мыши – Перейти по гиперссылке: – Слайд – Гиперссылка на слайд – Содержание;

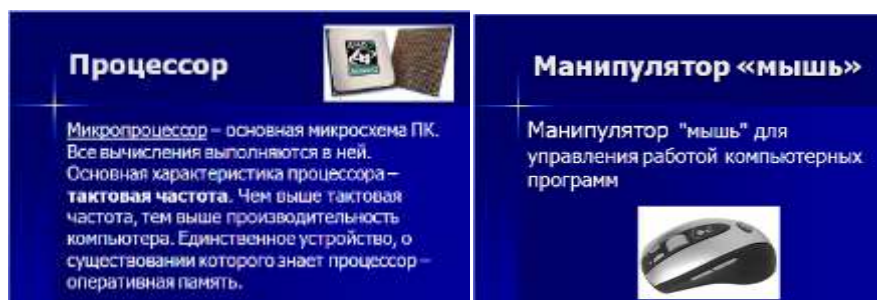
11. Проверьте выполнение возврата;

12. Сохраните работу;

14. Продолжите работу с презентацией:

создайте следующие слайды по теме 20 слайдов), выполняя поставленную задачу: тема, гиперссылки, звуковые и анимационные эффекты (смотри **примеры** слайдов);





15. Выполните команду вкладка – Показ слайдов – Настройка демонстрации: просмотрите настройки – Смена слайдов – вручную;
16. Сохраните изменения файла презентации;
17. Выполните команду Офис – Сохранить как – Демонстрация PowerPoint;
18. Проверьте файл демонстрации презентации;
19. Создайте презентацию с именем **Тест-Архитектура**, в котором разработайте тестовые задания на 5 вопросов и гиперссылку на презентацию **Архитектура ПК**. Сохраните работу.

Отчет

1. Выполните составление отчета по проделанной практике, проложив работу в отчете по первой практике:

Практическая работа №28

Тема:

Цель:

Ход работы:

1. Ответить на вопросы, заполнив таблицу:

Презентация	
Слайд	
Мультимедиа	
Этапы создания презентации	

2. Вставьте скриншот слайдов презентации в режиме сортировщик слайдов:

Вывод:

Практическая работа №29

Название практической работы: Использование триггеров в презентациях, создание сложных анимационных эффектов.

Цель работы: освоить технологию работы с мультимедийной информацией и создать компьютерную презентацию с использованием триггеров и сложных анимационных эффектов.

знания (актуализация):

- работы с PowerPoint.

уметь:

- создавать анимационные эффекты

Теоретический материал:

Презентация – рекламное мероприятие, включающее в себя демонстрацию товара, сопровождаемое кино-, видеофильмами, слайдами, а также раздачей информационно-рекламных материалов.

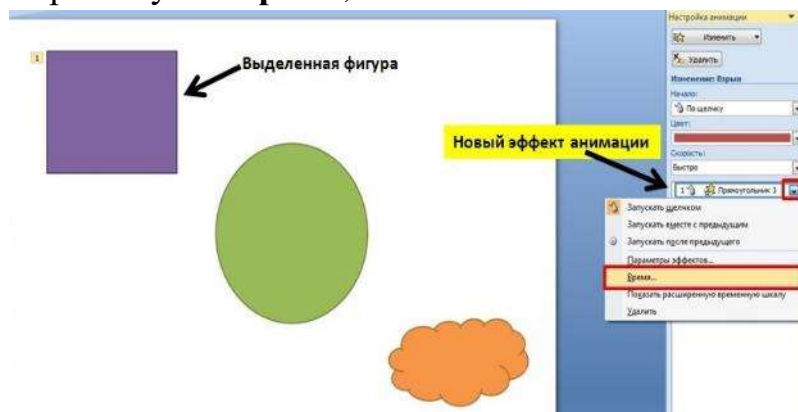
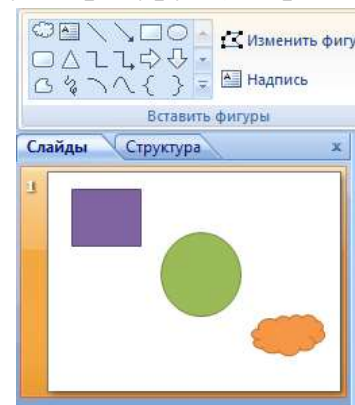
Microsoft PowerPoint – программа для создания и проведения презентаций, являющаяся частью Microsoft Office и доступная в редакциях для операционных систем Microsoft Windows и Mac OS.

Триггер - это средство анимации, позволяющее задавать условие действия или времени выделенному элементу. При этом анимация запускается по щелчку. Например, с помощью триггеров можно создать интерактивный тест на базе презентации. В качестве вариантов ответа могут выступать слова, цифры или изображения. Если ученик нажимает на неправильный вариант ответа, то ответ исчезает, в противном случае срабатывает любой эффект анимации, изменяющий размер, цвет или местоположения объекта. Кроме того, с помощью триггеров в PowerPoint могут быть созданы викторины, игры, интерактивные плакаты и многое другое.

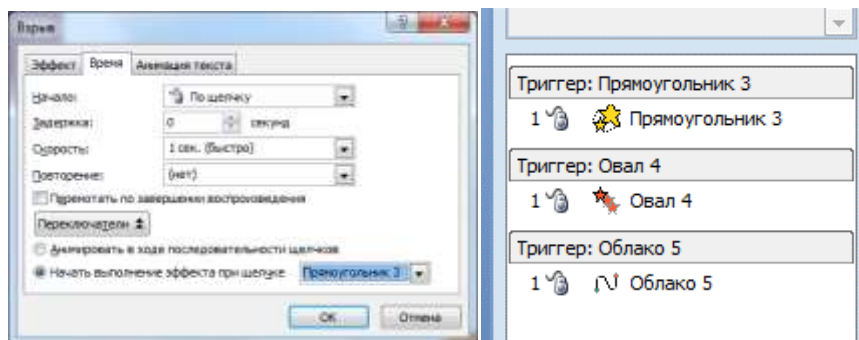
Ход работы:

Задание №1. Алгоритм создания триггера. Создание простой игры

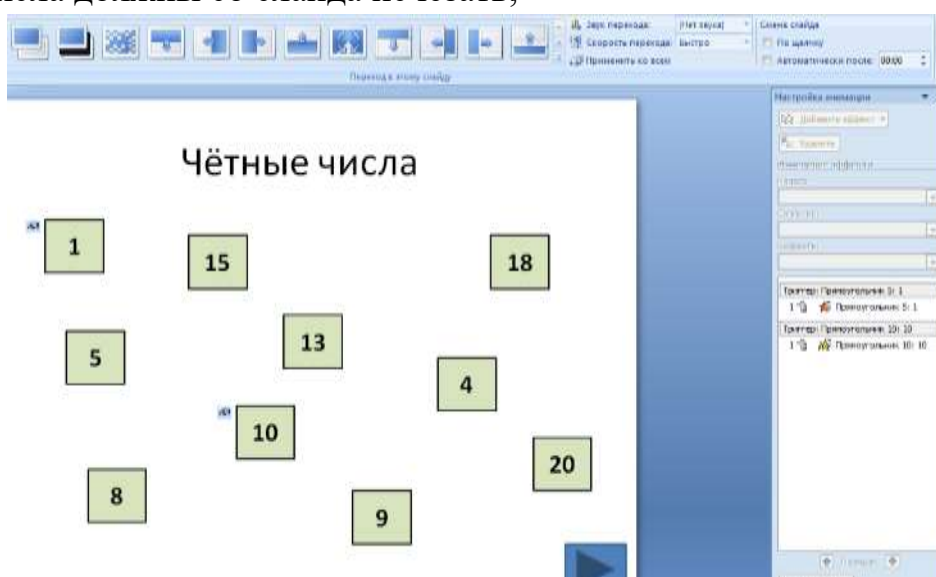
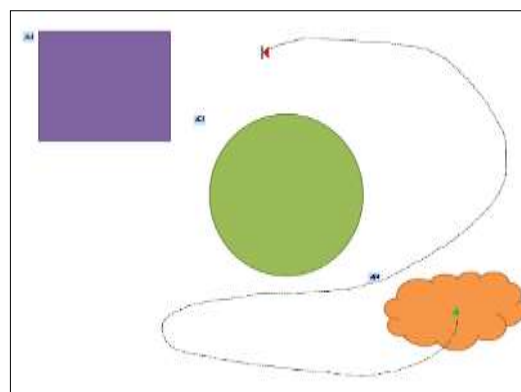
1. Запустите MS PowerPoint, создайте новую презентацию, дайте ей имя **Простые триггеры.pptx**. Для первого слайда выберите **Макет - Пустой слайд**;
2. В меню **Вставка - Фигуры** выберите произвольную фигуру (например четырехугольник) и поместите его на слайд;
3. Аналогичным образом поместите на этот же слайд еще две разные фигуры;
4. С помощью панели **Средства рисования** раскрасьте их в разные цвета. В итоге на слайде должно быть три разноцветные фигуры;
5. В меню **Анимация** выберите пункт **Настройка анимации**, в правой части экрана должно появиться окно;
6. Выделите первую фигуру. В правом окне нажмите кнопку **Добавить эффект - Выделение** и выберите понравившийся вам эффект анимации (например, взрыв). В правом окне появится новый эффект анимации. Выделите этот эффект, справа от него появится стрелка с выпадающим списком, откройте этот список и выберите пункт **Время**;



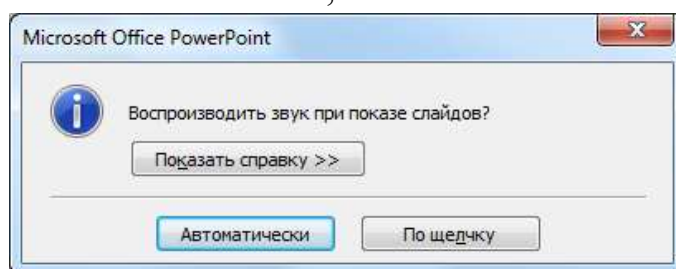
7. Появится окно с названием эффекта. На вкладке **Время** нажмите кнопку **Переключатели**, поставьте отметку на появившуюся строчку **Начать выполнение эффекта при щелчке**, из выпадающего списка выберите название вашей фигуры. Нажмите кнопку ОК;



8. В окне **Настройка анимации** эффект сменился на триггер. Аналогичным образом задайте на вторую фигуру эффект триггер с исчезновением, а на третью - перемещение по произвольной траектории;
9. Запустите презентацию, посмотрите, как работают триггеры, сделайте вывод. Сохраните работу.
10. Запустите MS PowerPoint, создайте новую презентацию, дайте ей имя **Игра Чет и нечет.pptx**, создайте два слайда.
11. Заголовок первого слайда - **Чётные числа**, на слайде в произвольном порядке размещены десять разных чисел из промежутка от 1 до 30 включительно;
12. Задайте на все числа триггеры - чётные числа должны при нажатии двигаться, но оставаться на слайде (мигать, покачиваться, вращаться и т.п.), нечётные числа должны со слайда исчезать;



13. Чтобы слайд случайно не переключился при нажатии на пустое пространство, в меню **Анимация** в пункте **Смена слайда** уберите галочку с позиции **По щелчку**, а в правый нижний угол слайда поместите управляющую кнопку **Далее** (управляющие кнопки находятся в меню **Вставка - Фигуры - Управляющие кнопки**). После размещения кнопки появится окно, убедитесь что в нём описан переход на следующий слайд и нажмите кнопку **ОК**;
14. Поместите на первый слайд звук. Для этого выполните команду **Вставка - Звук - Звук из файла**, выберите звуковой файл **Bandinerie.mp3**, выберите режим воспроизведения **Автоматически**;



15. Изучите вкладку **Работа со звуком – Параметры**: выполните **Просмотр**, установите необходимую **Громкость**, **Скрыть при показе значок**, **Воспроизведение – Автоматически**.
16. Заголовок второго слайда - **Нечётные числа**, на слайде в произвольном порядке размещены десять разных чисел из промежутка от 1 до 30 включительно. Задайте на все числа триггеры - нечётные числа должны при нажатии двигаться, но оставаться на слайде (мигать, покачиваться, вращаться и т.п.), чётные числа должны со слайда исчезать.
17. Чтобы слайд случайно не переключился при нажатии на пустое пространство, в меню **Анимация** в пункте **Смена слайда** уберите галочку с позиции **По щелчку**, а в правый нижний угол слайда поместите управляющую кнопку **В конец** (управляющие кнопки находятся в меню **Вставка - Фигуры - Управляющие кнопки**). После размещения кнопки появится окно, опишите в нем завершение показа и нажмите кнопку **ОК**;
18. Запустите презентацию, проверьте работу триггеров и переходы по кнопкам. Сохраните работу.

Задание №2. Кроссворд

1. Создайте кроссворд согласно образцу:

Кроссворд

1. Она бывает шариковой, гелиевой или перьевой.
2. Им стирают карандашные рисунки.
3. Кто его раздевает, тот слёзы проливает.
4. Атмосферное явление, скопление воды в воздухе.
5. Что издают колонки.
6. ... не воробей, вылетит не поймаешь.

2. При нажатии на стрелку 1 – появляется слово РУЧКА, на стрелку 2 – ЛАСТИК, на стрелку 3 – ЛУК, на стрелку 4 ТУМАН, на стрелку 5 – ЗВУК, на стрелку 6 – СЛОВО. По нажатию на «плюс» появляется ключевое слово кроссворда – КАКТУС (звуковой эффект - APPLAUSE);
3. Чтобы слайд случайно не переключился при нажатии на пустое пространство, в меню **Анимация** в пункте **Смена слайда** уберите галочку с позиции **По щелчку**, а в правый нижний угол слайда поместите управляющую кнопку **В конец**;
4. Сохраните работу.

Задание №3. Самостоятельная работа

1. Создайте презентацию на любую из тем: "Учим буквы", "Игра в слова", "Математика", "Геометрия", "Логика" (или любая другая). В презентации должен быть титульный слайд, содержащий название игры и фамилию автора, и не менее 5 слайдов с различными заданиями. На всех слайдах (кроме титульного) должны быть триггеры, плюс управляющие кнопки для переходов по слайдам. Сохраните работу.

Задание №4. Отчет

Практическая работа №29

Тема:

Цель:

Ход работы:

3. Ответить на вопросы, заполнив таблицу:

Триггер	
Интерактивность	

4. Вставьте скриншоты кроссворда и слайдов самостоятельной работы:

Вывод:

Практическая работа №30

Название практической работы: Создание тестирования средствами презентации.

Цель работы: Освоить технологию создания тестирования средствами презентации.

знания (актуализация):

- работы с PowerPoint.

уметь:

- создавать логические операции средствами презентации

Ход работы:

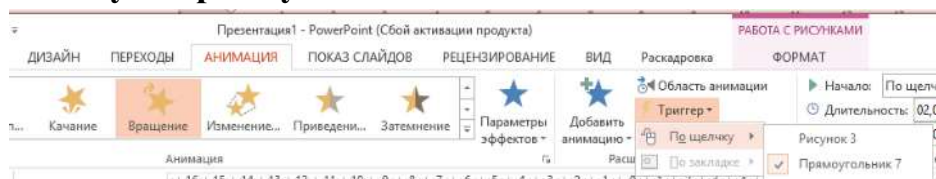
1. Сохраните файлы в папку

Задание 1. Создание триггера. Управление анимацией

1. Создайте пустой слайд, на котором расположите рисунок и фигуру – прямоугольник (текст);

2. На прямоугольник добавьте рельеф (вкладка **Формат – Эффект фигуры – Рельеф**)

3. На рисунок (колобок) добавьте анимационный эффект **Выделение – Вращение** из группы **Расширенная анимация** установите **Триггер – По щелчку – Прямоугольник**



4. Выполните команду вкладки **Переходы** – убрать галочку с параметра по щелчку;
5. Выполните проверку запуска и выполнения действия вращения колобка при нажатии на фигуру прямоугольник;

6. На новом слайде установите рисунок мяча и аналогичную кнопку (прямоугольник);

7. На мяч установите анимационный эффект – **Пользовательский путь перемещения** (затухающий подскок мяча);

8. Установите управленческий инструмент – триггер, выполнение анимационного эффекта по кнопке;



Подскок

9. На новом слайде выполните разработку действия анимации движения и поворота «колобка» на поляне, выполняющееся по щелчку на колобок:



10. Сохраните презентацию по именем **Колобок.pptx**.

Задание 2. Аквариум. Рисованное движение

1. Создайте новую презентацию **Аквариум.pptx**;
2. Установите картинки аквариума и рыбок;
3. Добавьте кнопку, которая включает «движение рыбок в аквариуме» (на рыбок установите эффект анимации пользовательские пути перемещения);



Задание 3. Тестовые задания в презентации

1. Создайте презентацию под именем **Тестовые задания.pptx**;
2. Создайте 1 слайд по образцу. По выбору неверных ответов (щелчок по картинке она исчезает), по выбору правильных ответов (щелчок по картинке – происходит анимационный эффект – вращение или качание, или увеличение размера...). Происходит переход на новый 2 слайд:



3. На 2 слайде реализуйте тестовое задание – выбери букву, чтобы верная буква вставала на место, а не верная улетала:

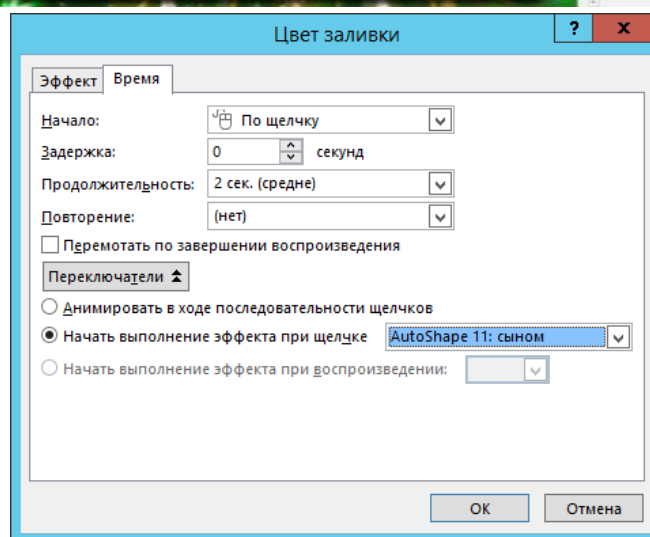
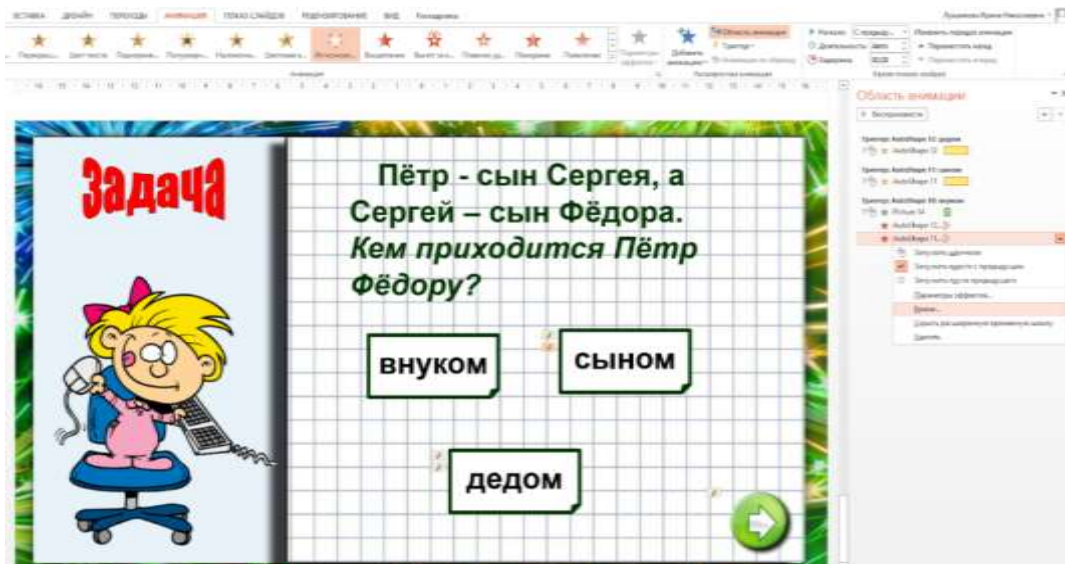


4. Скопируйте в свою презентацию **Тестовые задания.pptx** слайд из презентации **Логика1.pptx** (3 слайд);
5. Реализуйте тестовое задание – выбери верную картинку, чтобы она вставала на место в таблице, а не верная улетала



6. Скопируйте в свою презентацию **Тестовые задания.pptx** слайд из презентации **Логика2.pptx** (4 слайд);
7. Реализуйте тестовое задание: при выборе неправильного ответа – анимация выделение – смена цвета заливки, при выборе правильного ответа – исчезновение неверных и появление кнопки переход на следующий слайд

(назначение триггера через параметры эффектов – Время – Начать выполнение эффекта при щелчке – выбрать нужный объект):



Задание 4. Самостоятельная работа. Анимационные эффекты

1. Скопируйте к себе в папку файл **Самостоятельная_работа.ppt**
2. Откройте презентацию и выполните задания:

3. На одном слайде создайте небольшой анимированный сюжет: На фоне позднего заката — сказочный замок. Через несколько секунд солнце начинает плавно садиться и скрывается за замком. Плавно цвета позднего заката меняются на цвета сумерек. Постепенно в небе начинают проявляться звезды, вслед за которыми проявляется луна (все объекты находятся на слайде (замок на замке)).



Сцена 1

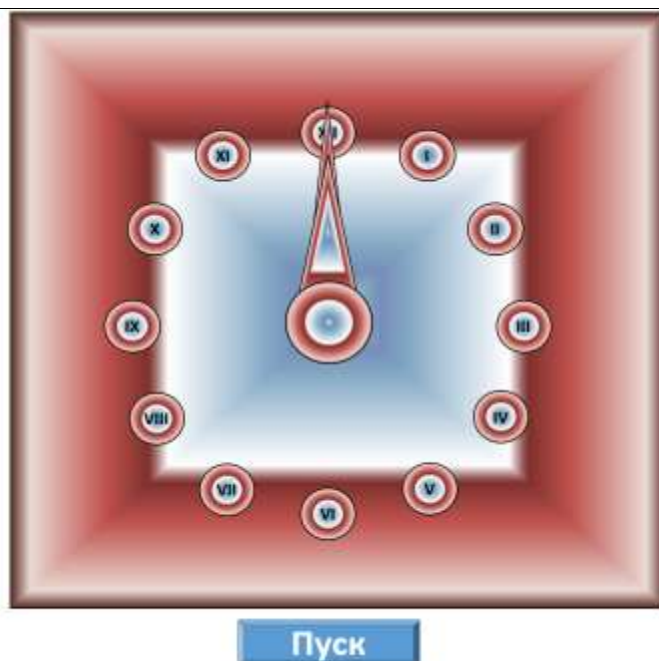


Сцена 2

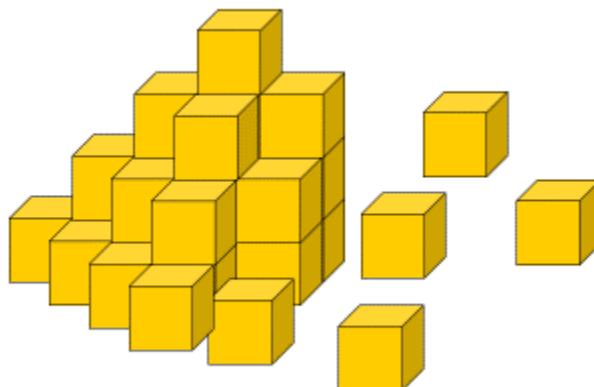
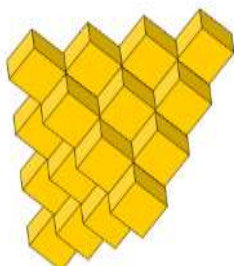


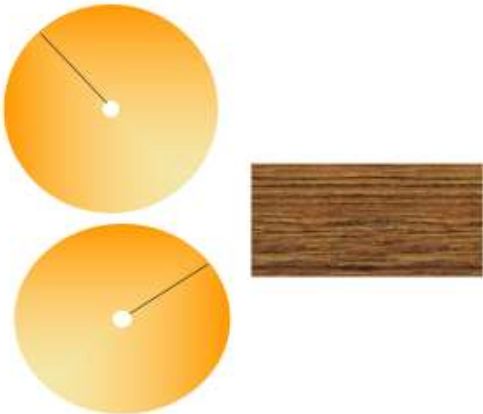
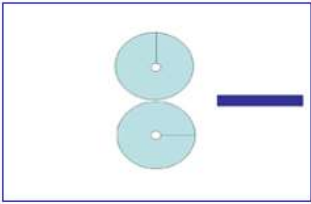
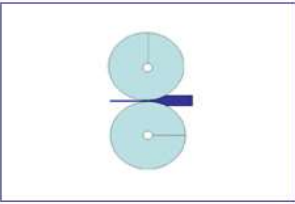
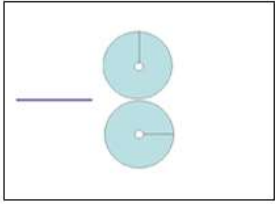

Сцена 3

4. Сюжет часы: Запуск стрелок осуществляется на кнопку Пуск, остановка — по нажатию кнопки “смена слайда”. Условная минута равна 5 секундам, т.е. секундная стрелка совершает полный оборот за 5 секунд. Движения секундной и минутной стрелок должны быть согласованы



5. Доделайте пирамидку из кубиков и заставьте ее вращаться (как единый объект) до нажатия кнопки «Далее»



<p>6. Создайте слайд по следующему сценарию: В центре слайда вращаются два круга-жернова. Справа по центру появляется и начинает движение прямоугольник, который проходит через жернова. В результате прямоугольник сжимается в линию и «уходит» влево за край слайда.</p>	
	 
<p>7. Создайте слайд по следующему сценарию: в левом нижнем углу слайда – изображение компаса, стрелка которого показывает на север. Справа сверху появляется изображение постоянного магнита и приближается к компасу. Стрелка компаса реагирует на приближение и поворачивается в сторону магнита. Магнит начинает движение в обратном направлении и исчезает, стрелка компаса занимает свое первоначальное положение</p>	

Задание 5. Отчет

Практическая работа №30

Тема:

Цель:

Ход работы:

5. Вставьте скриншоты слайдов самостоятельной работы:

Вывод:

Практическая работа №31

Название практической работы: Создание презентаций средствами бесплатных онлайн-сервисов

Цель работы: изучить принципы работы с бесплатными онлайн-сервисами для работы с презентациями, научиться создавать презентации средствами сервисов.

знания (актуализация):

- работы с со средствами бесплатных онлайн-сервисов.

уметь:

- создавать презентации средствами онлайн-сервисов.

Теоретический материал:

Google Презентации – это онлайн-приложение, в котором можно создавать и редактировать презентации, а также работать одновременно с другими пользователями. Для работы с ним необходимо иметь учетную запись Google.

<https://docs.google.com/presentation/u/0/>

Как добавить объекты и текстовые поля

1. Перейдите на нужный слайд.
2. В верхней части экрана нажмите **Вставка**.
3. Выберите нужный пункт: **Текстовое поле**, **Изображение**, **Фигура** или **Линия**.
4. Объект появится на слайде. Вы сможете изменить его или указать местоположение.

Как удалить объекты и текстовые поля

1. Выберите объект или текстовое поле.
2. В верхней части экрана нажмите **Правка**.
3. Нажмите **Удалить**.

Как вставить диаграмму

1. Вверху нажмите **Вставка Диаграмма**.
2. права выберите стиль, количество уровней данных и шаблон.
3. Диаграмма будет добавлена на слайд, и вы сможете изменить ее.

Как упорядочить объекты

1. Выберите один или несколько объектов. В последнем случае нажмите на все нужные объекты, удерживая клавишу SHIFT.
2. В верхней части экрана нажмите «Упорядочить».
3. Выберите один из следующих вариантов:
 - **Переместить.** Перемещает объекты на передний или задний план.
 - **Выровнять по горизонтали/Выровнять по вертикали.** Выравнивает несколько объектов по краю или центру слайда.
 - **Центрировать на странице.** Размещает объект в центре слайда по горизонтали или по вертикали.
 - **Повернуть.** Поворачивает объект несколькими способами по горизонтали или по вертикали.
 - **Распределить.** Равномерно распределяет расстояние между тремя и более объектами.
 - **Сгруппировать.** Связывает несколько объектов для более удобного перемещения и форматирования.

Как автоматически упорядочить объекты на слайде

Чтобы расположить объекты на слайде, просто перетаскивайте их в нужные места. Вы можете упорядочить объекты двумя способами:

- **Привязка к направляющим.** Перетаскивая объект, вы увидите цветные линии. Они показывают его положение относительно других объектов. Эта настройка включена по умолчанию.
- **Привязка к сетке.** Перемещаемый объект будет привязан к невидимой сетке. Чтобы включить эту настройку, нажмите **Вид Привязка Сетка**.

Как вставить слайд

Чтобы добавить слайд с таким же макетом, как у текущего слайда:

1. Нажмите на значок «Новый слайд» в левом верхнем углу экрана.

Чтобы добавить слайд с другим макетом:

Как продублировать слайд

1. Слева нажмите на слайд, который хотите дублировать. Если вы хотите продублировать несколько слайдов, выберите их, удерживая клавишу **Shift**.
2. Нажмите правую кнопку мыши и выберите **Дублировать слайд**.

Как удалить слайд

1. Слева нажмите на слайд, который хотите удалить. Если вы хотите удалить несколько слайдов, выберите их, удерживая клавишу **Shift**.
2. Нажмите клавишу **Delete** или **Backspace**.

Как пропустить слайд

При показе презентации некоторые слайды можно пропускать. Пропущенные слайды останутся в файле и будут доступны пользователям, с которыми вы им поделитесь.

1. Откройте файл в Google Презентациях на компьютере.
 2. Слева нажмите правой кнопкой мыши на слайды, которые вы хотите пропустить.
 3. Выберите **Пропустить слайд**.
- Чтобы показать пропущенный слайд, снимите флажок **Пропустить слайд**.

Как изменить порядок слайдов

Выполните следующие действия:

1. Откройте файл в Google Презентациях на компьютере.
2. Слева нажмите на нужный слайд.
3. Перетащите выбранные слайды в нужное место.

Как пронумеровать слайды

Выполните следующие действия:

1. Откройте файл в Google Презентациях на компьютере.
2. Вверху нажмите **Вставка Номера слайдов**.
3. Выберите **Применить**.

Примечание. Если вы не хотите ставить номер на титульный слайд, установите флажок «Кроме титульных слайдов».

Чтобы пронумеровать только определенные слайды:

1. Откройте файл в Google Презентациях на компьютере.
2. Выберите слайды, которые хотите пронумеровать.
3. Вверху нажмите **Вставка Номера слайдов**.
4. Выберите **Применить к выбранным**.

Ход работы:

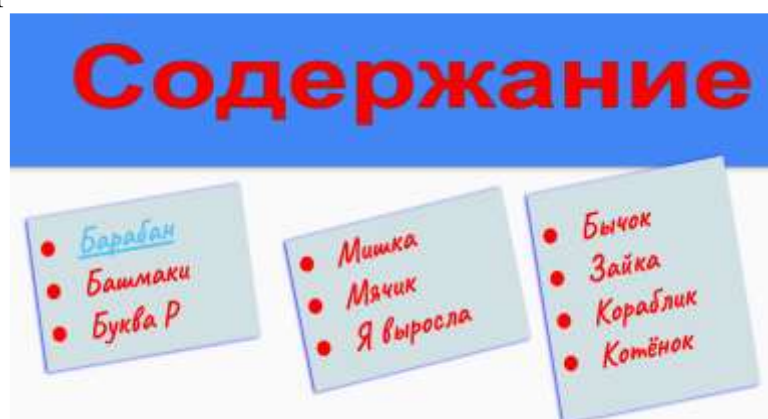
Необходимо создать презентацию по теме «Детские стихи Барто».

План презентации:

1. Титульный слайд:



2. Слайд «Содержание»



3. Слайд — стихи «Барабан» и т.д. (Все картинки и стихи представлены в файлах)

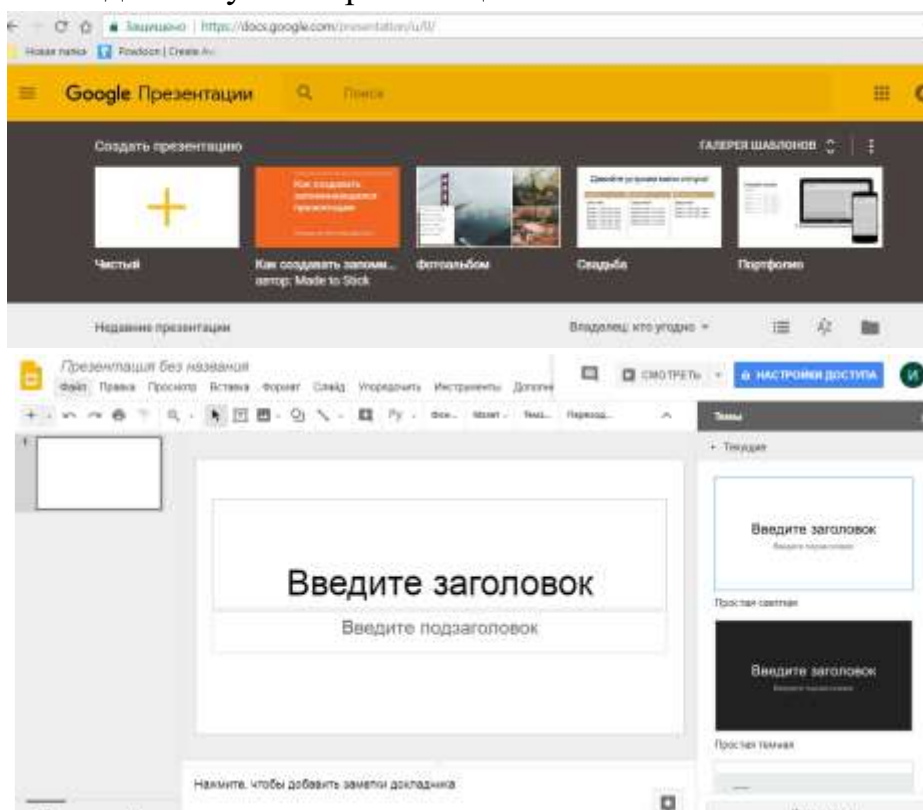


4. На последнем слайде введите: Литература и введите адрес двух сайтов со стихами Агнии Барто.

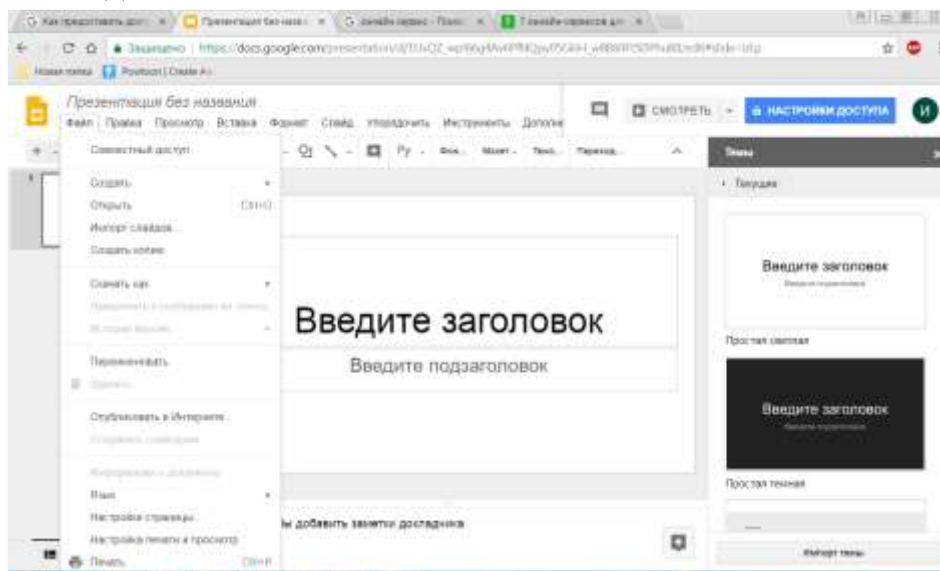


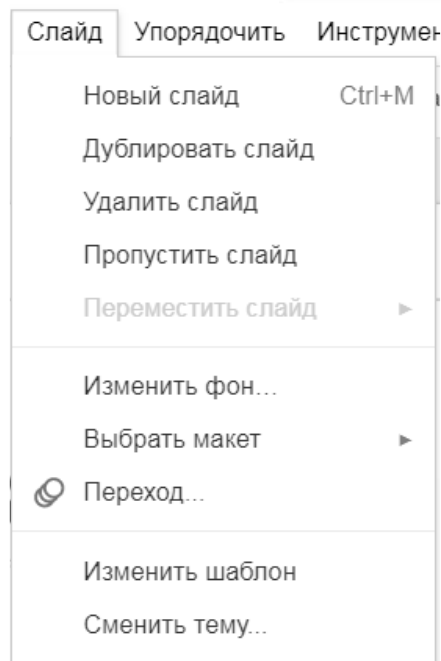
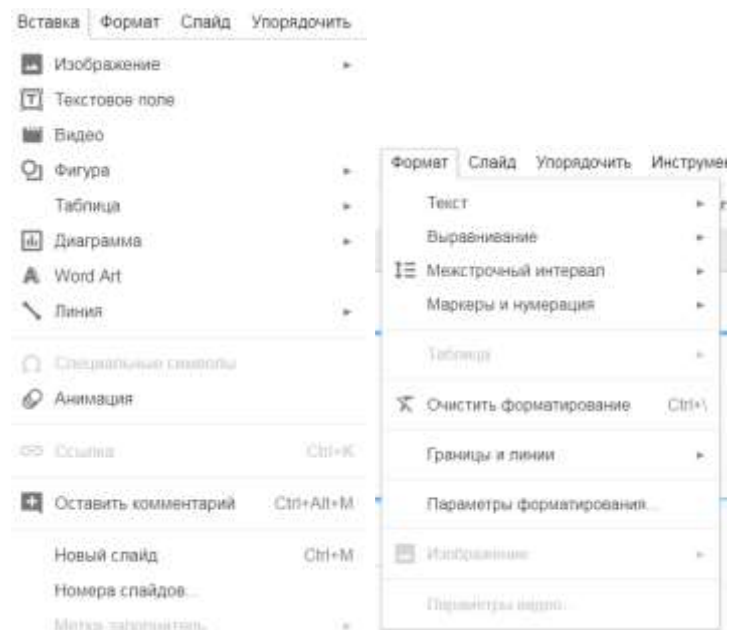
Презентация должна содержать 13-16 слайдов. На слайде **Содержание** должны быть гиперссылки на соответствующие слайды. На слайдах необходимо предусмотреть переход возврата в содержание. На слайдах должны быть анимационные и звуковые эффекты.

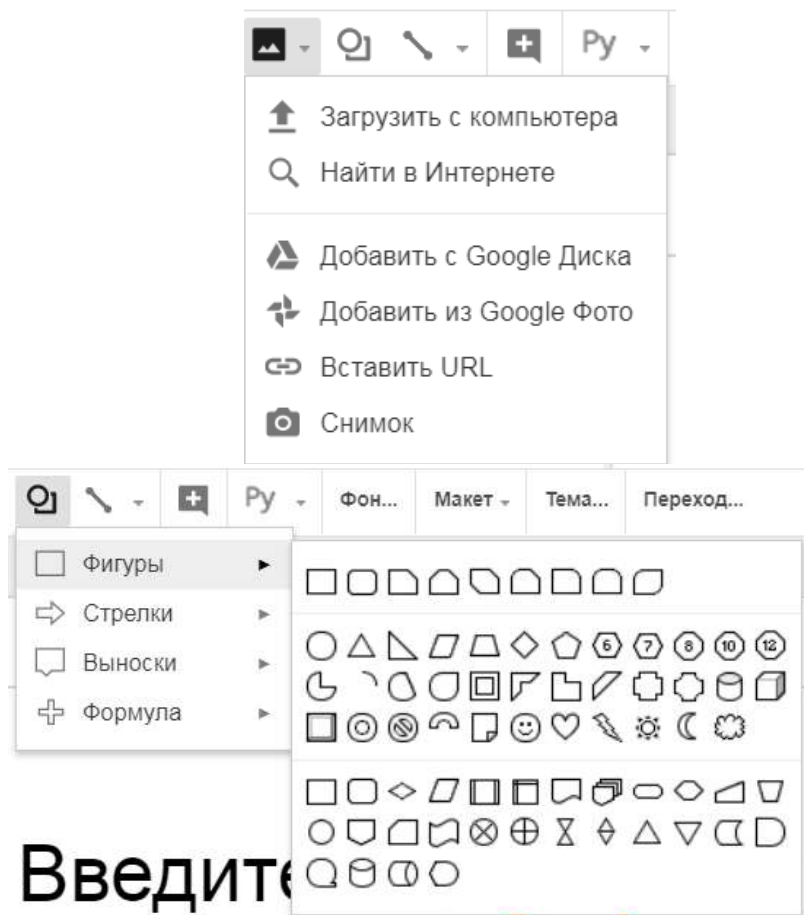
1. Выполните создание пустой презентации:



2. Изучите интерфейс сервиса: команды меню, инструменты, кнопки панели инструментов и т.д.







3. Выберите тему, определите макеты слайдов;
4. Выполните создание всех слайдов (для начала можно 4-5);
 - а. Для заголовков используйте Word Art (меню Вставка)
 - б. Вставьте изображение с компьютера (можно из инета)
 - с. Для текста используйте Текстовое поле
5. Выполните форматирование текста: Шрифт, межбуквенный интервал, размер шрифта, цвет шрифта, цвет фона;
6. Выполните вставку переходов слайдов;
7. Выполните вставку анимации на объекты слайдов:

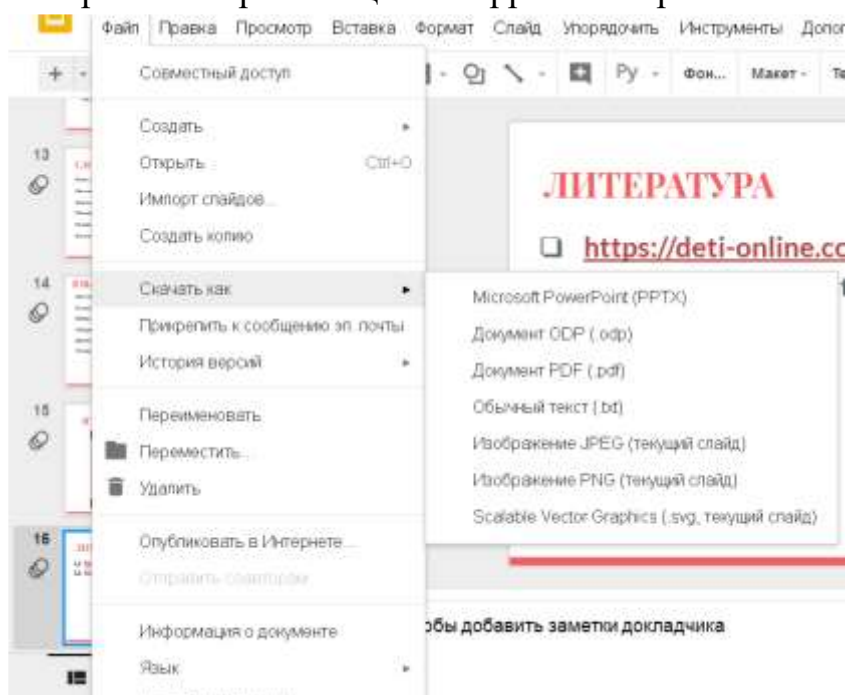


9. Выполните вставку видео с <https://www.youtube.com/watch?v=2c5YUDTTpjc>

АГНИЯ БАРТО СТИХИ ДЛЯ ДЕТЕЙ



10. Выполните сохранение презентации как pptx и как pdf



11. Просмотрите результат.



По окончании работы с документом, необходимо дать к нему доступ преподавателю: Файл – Совместный доступ – почтовый адрес kristina_aleksandrowna@ya.ru. В описании укажите свою фамилию и группу.

Подготовьте отчет по практической работе.

Практическая работа №31

Тема:

Цель:

Ход работы:

1. Перечислите возможности, преимущества и недостатки сервиса google презентации
2. Вставьте скриншот созданной презентации:

Вывод:

Практическая работа №32

Название практической работы: Обработка презентаций средствами бесплатных онлайн-сервисов.

Цель работы: освоить технологию работы с мультимедийной информацией и создать компьютерную презентацию с использованием триггеров и сложных анимационных эффектов.

знания (актуализация):

- работы с со средствами бесплатных онлайн-сервисов.

уметь:

- обрабатывать презентации средствами онлайн-сервисов

Теоретический материал:

Забудьте о Powerpoint! Создавайте потрясающие презентации, которые заинтересуют аудиторию, в бесплатной программе Canva!

Как создать презентацию

Запустите Canva

Откройте Canva и войдите в систему или создайте новую учетную запись, используя свою электронную почту, профиль Google или Facebook. Чтобы начать работу над дизайном, найдите «Презентации».

Просмотрите шаблоны презентаций, разработанные профессионалами

Изучите библиотеку шаблонов презентаций Canva, выполненных в разных стилях и на разные темы. Вы можете выбрать презентацию в категории «Художественные презентации», «Презентации для стартапов», «Презентации для бизнеса», «Маркетинговые презентации», «Презентации в образовании» и пр.

Завершите разработку дизайна

Загрузите свои собственные фотографии, логотип и другие элементы брендинга. Добавьте столько слайдов, сколько требуется. Подойдите к анимации слайдов творчески, чтобы изображения и текст появлялись на каждом слайде особым образом.

Создайте яркую презентацию

Используйте библиотеку, содержащую миллионы изображений и элементов, экспериментируйте с макетами, найдите правильную комбинацию

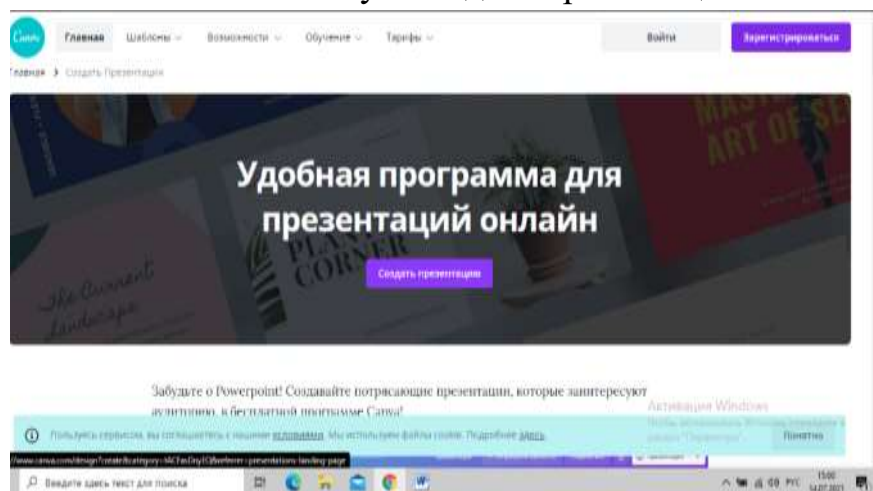
шрифтов и цветовую схему для своей презентации. Создайте действительно увлекательную презентацию, добавив анимацию, видео и музыку.

Проведите запоминающуюся презентацию

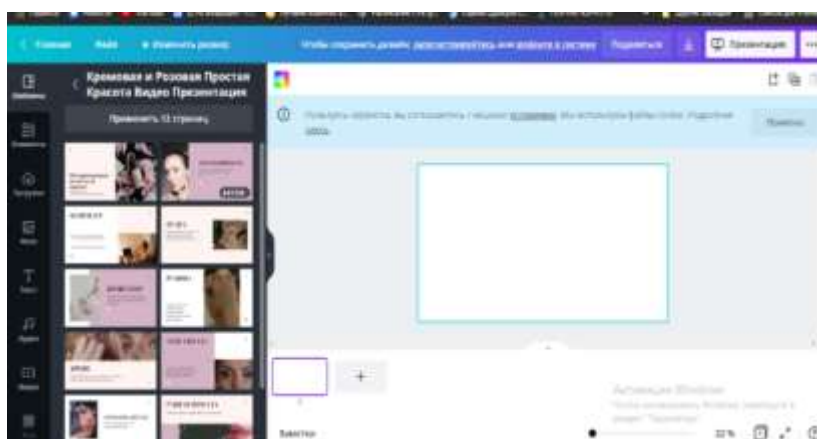
Попробуйте различные режимы презентации и функции Canva. Вы можете выбрать режим стандартной презентации, режим докладчика или режим видеозаписи. А если прическа сегодня не удалась, выберите режим видеопрезентации с записью только звука. Сохраните слайды в формате PDF, чтобы распечатать раздаточные материалы, экспортируйте их в формате PowerPoint (.pptx) или используйте их для создания интерактивного сайта!

Ход работы:

1. Для того чтобы создать презентацию нужно перейти на сайт canva.com и нажать на кнопку «Создать презентацию»



2. Подберите подходящий шаблон для будущей вашей презентации



3. Создайте презентацию с обработкой шрифта, анимационных переходов не менее 15 слайдов. Тематика презентации WorldSkills

Подготовьте отчет по практической работе.

Практическая работа №32

Тема:

Цель:

Ход работы:

1. Перечислите возможности, преимущества и недостатки сервиса canva презентаций
2. Вставьте скриншот созданной презентации:

Вывод:

Практическая работа №33

Название практической работы: Создание гипертекстового документа средствами онлайн-сервиса.

Цель работы: изучить принципы работы с бесплатными онлайн-сервисами для работы с гипертекстом, научиться создавать гипертекстовые документы средствами онлайн сервисов.

знания (актуализация):

- работы со средствами онлайн-сервиса.

уметь:

- создавать документы с помощью онлайн-сервисов.

Теоретический материал:

Сервис **Google Сайты** позволяет быстро создать собственный сайт даже тем, кто не знаком с профессиональными инструментами веб-дизайна. Для работы с ним необходимо иметь учетную запись Google.

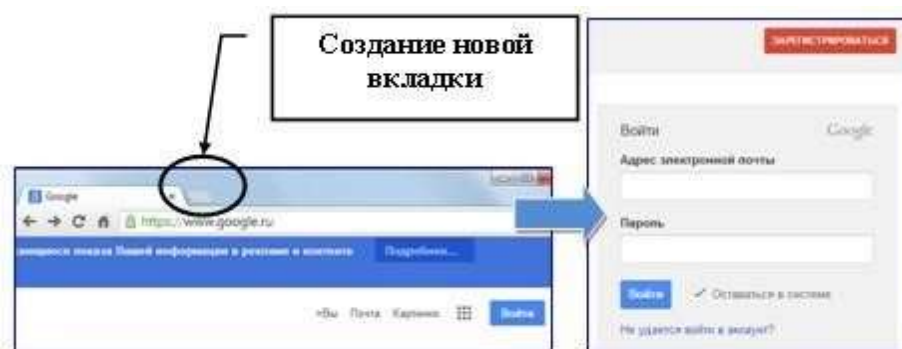
Войдя в аккаунт Google, нужно выполнить ряд несложных шагов для создания сайта:

- нажать кнопку **Создать**;
- выбрать один из предложенных шаблонов, либо использовать макет сайта по умолчанию;
- указать название сайта, по которому будет сгенерирован его URL-адрес;
- ввести код подтверждения и нажать кнопку **Создать** в верхней части страницы.

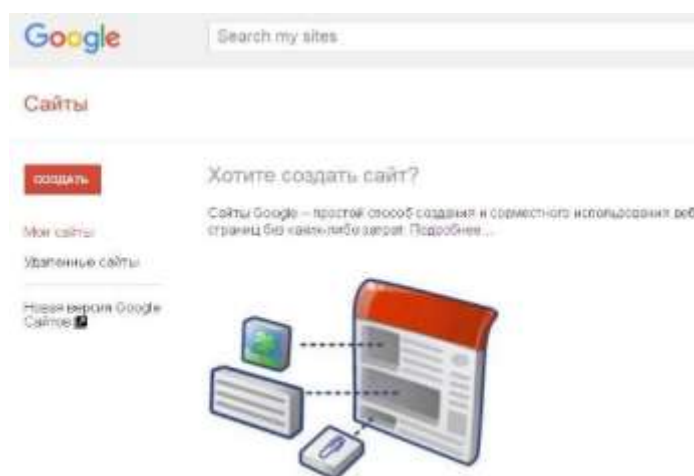
Закончив создание сайта, можно добавить в него новые страницы (кнопку **Создать страницу**). При создании страницы указывается ее название, тип и место, которое страница займет в иерархии сайта.

Ход работы:

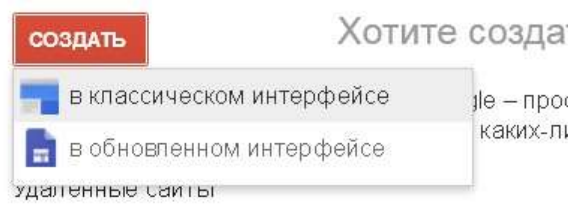
1. Войдите в свой аккаунт на сайте <https://www.google.ru/>. Если аккаунт отсутствует, создайте его, нажав кнопку **Войти**, а затем – **Зарегистрироваться**. При создании аккаунта создается почта на **gmail.com** и становятся доступными все сервисы Google.



2. Создайте в браузере новую вкладку и введите в адресной строке браузера адрес <http://sites.google.com>. Откроется страница создания сайтов Google. Нажмите на кнопку **Создать**.



3. Выберите в классическом интерфейсе:



4. Заполните открывшуюся форму: выберите **Пустой шаблон**, введите название сайта, введите код подтверждения, нажмите кнопку **Создать**. При правильном заполнении формы открывается созданный сайт. В адресной строке выводится адрес сайта.

создать

Отменить

Выберите нужный шаблон:



Пустой шаблон



Classroom site



Soccer team

Укажите название сайта:

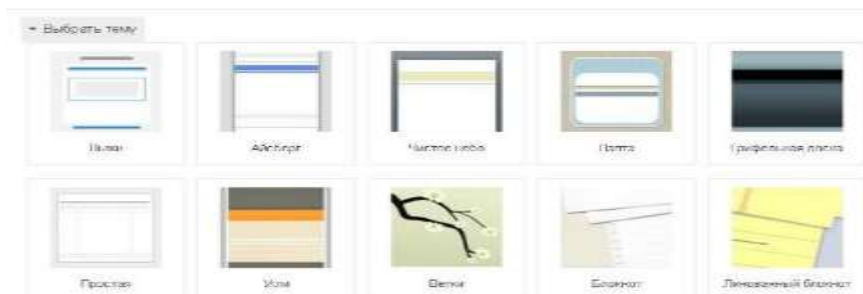
Графика на С#

Местоположение — URL могут содержать только эти символы: A–Z, a–z, 0–9

[https://sites.google.com/site/](https://sites.google.com/site/grafikanac)

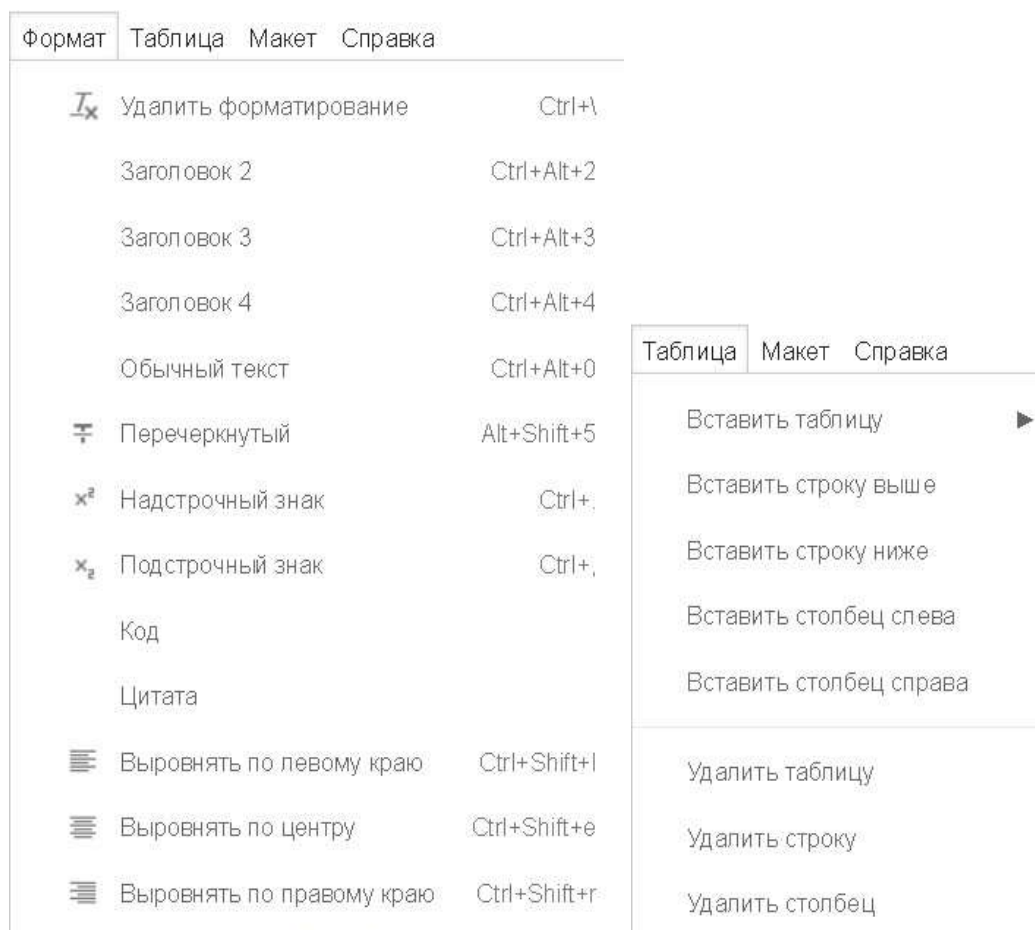
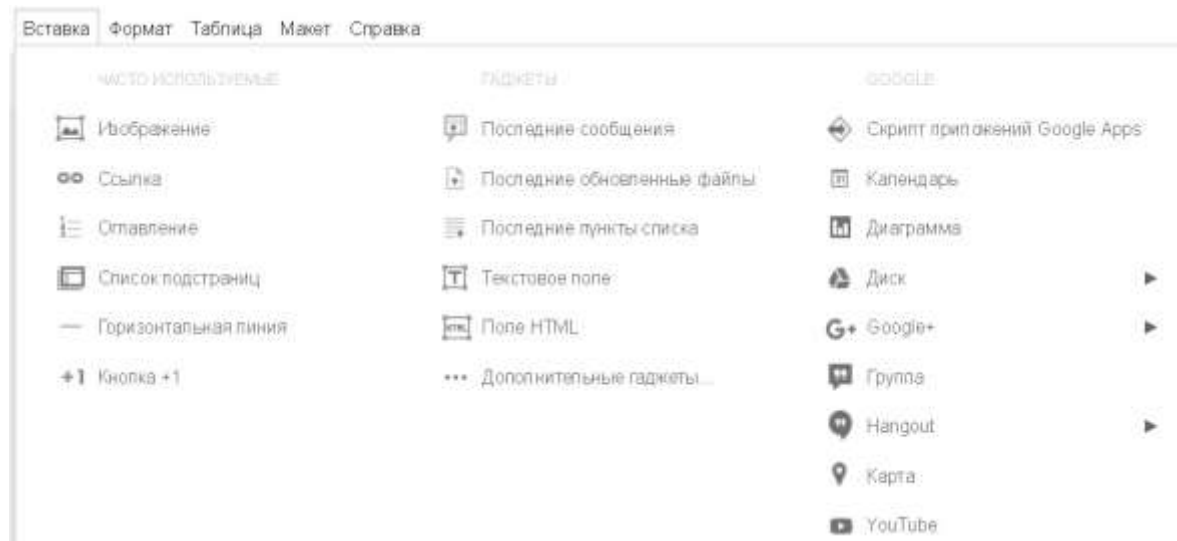
Если окажется, что выбранное имя уже занято, появится сообщение **«Выбранное вами местоположение недоступно»**. Тогда нужно придумать новое имя сайта, снова ввести код и нажать на кнопку создания сайта. Местоположение сайта (URL сайта) назначается системой автоматически. В дальнейшем для поиска созданного сайта в сети Интернет нужно будет ввести в адресной строке браузера URL сайта или войти в свой аккаунт Google, набрать в адресной строке браузера <http://sites.google.com>. В левой части окна будет выведен список всех созданных вами Google-сайтов, из которого нужно выбрать требуемый.

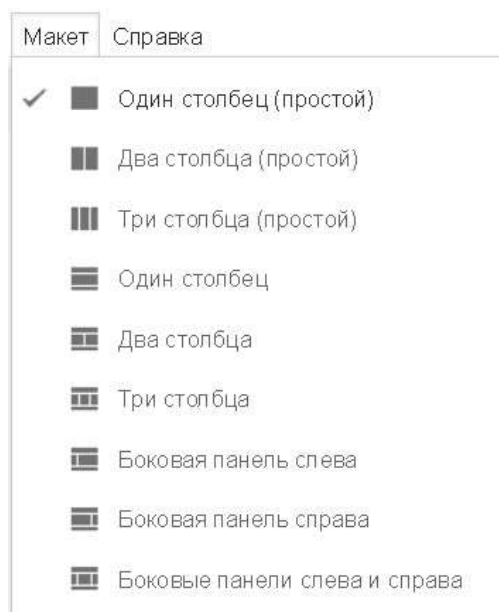
5. Выберите тему сайта:



6. Введите описание сайта - Графика Си Шарп

7. Изучите интерфейс сервиса: команды меню, кнопки панели инструментов. Определите назначение каждой команды:





По окончании работы с сайтом, необходимо дать к нему доступ преподавателю.

Подготовьте отчет по практической работе.

Практическая работа №33

Тема:

Цель:

Ход работы:

3. Перечислите возможности, преимущества и недостатки сервиса google сайты
4. Вставьте скриншоты страниц созданного сайта:

Вывод:

Практическая работа №34

Название практической работы: Обработка гипертекстового документа средствами онлайн-сервиса

Цель работы: изучить принципы работы с бесплатными онлайн-сервисами для работы с гипертекстом, научиться обрабатывать гипертекстовые документы средствами онлайн сервисов.

знания (актуализация):

- работы со средствами онлайн-сервиса.

уметь:

- создавать документы с помощью онлайн-сервисов.


Теоретический материал:

Кнопка **Изменить страницу** в правой верхней части экрана выводит на экран панель инструментов, с помощью которой можно редактировать Веб-страницы (рис.

11.1).



С помощью кнопок со стрелками можно отменять и повторять изменения. В двух раскрывающихся меню можно выбрать тип и размер шрифта. Можно изменить вид текста или фона при помощи следующих кнопок: **B** – полужирный шрифт; **I** – курсив; **U** – подчеркивание;

A (слева) – цвет текста; **A** (справа) – цвет фона. Кнопка **Ссылка**  используется для добавления на Веб-страницу гиперссылки, которая может указывать на одну из страниц сайта или на другой веб-сайт.

Далее на панели инструментов расположены кнопки для создания нумерованного и маркированного списков. Справа от кнопки маркированного списка находятся ещё две кнопки. Они позволяют увеличить или уменьшить отступ параграфа или пункта в списке. Следующие три кнопки дают возможность изменить выравнивание текста на странице. Его можно выровнять по левому или правому краю, а также по центру.

На сайт можно добавить приложение или объект. Для этого нужно нажать кнопку **Изменить страницу** и открыть меню **Вставка**, затем выбрать объект или приложение. Такими объектами могут быть, в частности: изображение, таблица или презентация Google, видео.

После создания сайта можно сделать его общедоступным или открыть к нему доступ только для определенных пользователей с разными уровнями доступа. Уровень доступа **Читатель** позволяет только просматривать страницы.

Уровень доступа **Редактор** позволяет: создавать, изменять, удалять страницы; перемещать страницы в пределах сайта; добавлять на страницы файлы; добавлять комментарии; подписываться на получение информации об изменении сайта и страниц.

Уровень доступа **Владелец** позволяет: выполнять все операции, доступные на уровне **Редактор**; изменять уровни доступа других пользователей; выбирать темы и дизайн сайта; изменять название сайта; удалять сайты.

Владелец сайта имеет возможность отслеживать все изменения, внесенные им самим и всеми соавторами. При необходимости можно восстановить любую версию сайта в разделе История изменений. Для этого нужно будет открыть сайт, нажать кнопку **Ещё** и выбрать пункт **История изменений**. Появится список версий сайта с указанием даты, времени и автора последнего изменения. Чтобы сравнить две версии, следует выбрать одну из них, а затем нажать на ссылку **Сравнить две версии**.

Восстановить старую версию сайта можно, выполнив следующие действия:

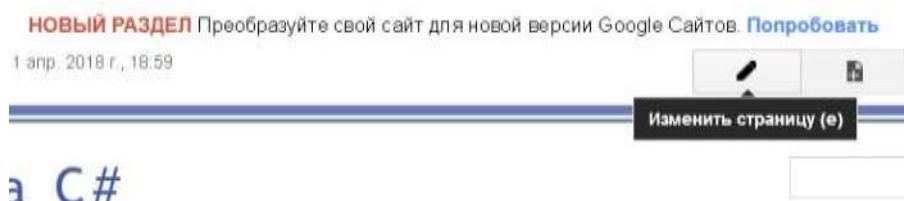
- выберите нужную версию из списка;
- перейти в раздел **История изменений** и выбрать ссылку **Вернуться к данной версии**, расположенную рядом с нужным вариантом.

Выбранная версия сайта будет восстановлена, а прежняя войдет в историю изменений. При необходимости ее тоже можно будет восстановить дальнейшем.

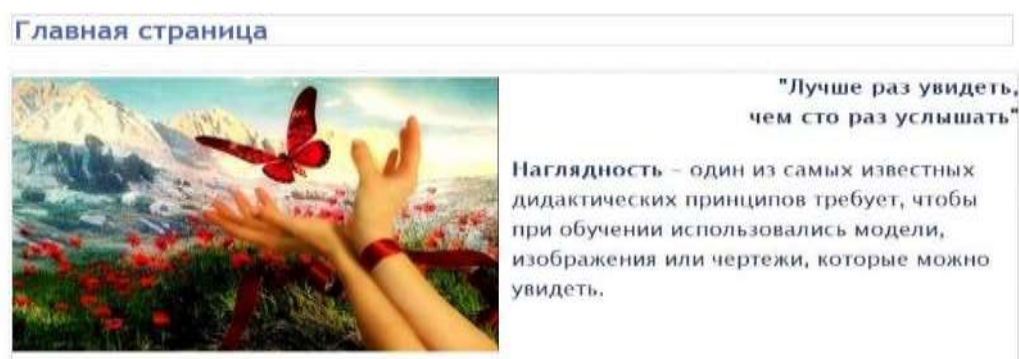
Дополнительные учебные материалы по теме работы можно найти в справочной системе на сайте <http://sites.google.com>.

Ход работы:

1. Включите режим редактирования страниц, нажав кнопку **Изменить страницу**.



2. Откроется окно редактора, в котором введите информационный контент главной страницы (вставьте изображение и введите текст, выполните форматирование текста).



3. При нажатии на картинку появляется панель инструментов работы с изображением (определите назначение каждой команды)



4. Установите необходимые параметры:



5. Определит назначение кнопки **HTML**, просмотрите код, выполните его редактирование по желанию:

17. Для изменения последовательности страниц на панели навигации выполните щелчок по панели (карта сайта). Откроется окно **Настройка навигации**, в котором сбросьте флажок **Автоматически генерировать дерево навигации**. Откроется дополнительная область окна для добавления названий страниц на панель навигации и для установки их последовательности. Измените последовательность страниц в панели навигации, если в этом есть необходимость.

Графика на С#

Я хочу видеть

Методические материалы

Об авторе

Практическая работа

Карта сайта

Карта сайта

Свернуть все Управление страницами

Графика на С#

...

Методические материалы

...

Об авторе

...

Практическая работа

...

Я хочу видеть

Графика на С#

Я хочу видеть

Методические материалы

Об авторе

Практическая работа

Карта сайта

Карта сайта

Свернуть все Управление страницами

Графика на С#

...

Методические материалы

...

Об авторе

...

Практическая работа

...

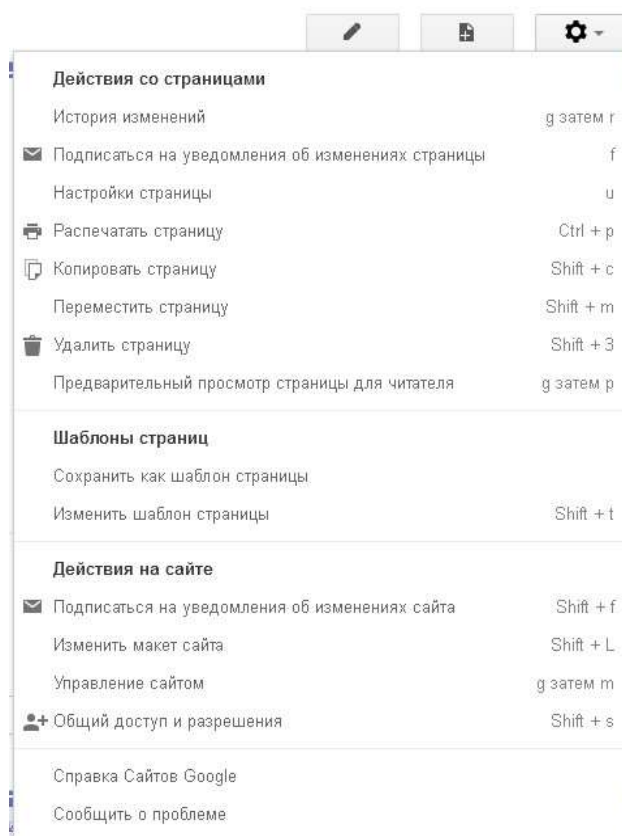
Я хочу видеть

Заголовок	Автор	Последнее обновление материала
Методические материалы	Ирина Приказова (13 мин. назад)	Ирина Приказова (13 мин. назад)
Об авторе	Ирина Приказова (12 мин. назад)	Ирина Приказова (12 мин. назад)
Практическая работа	Ирина Приказова (13 мин. назад)	Ирина Приказова (12 мин. назад)
Панель навигации	Ирина Приказова (12 ч. назад)	Ирина Приказова (минуту назад)

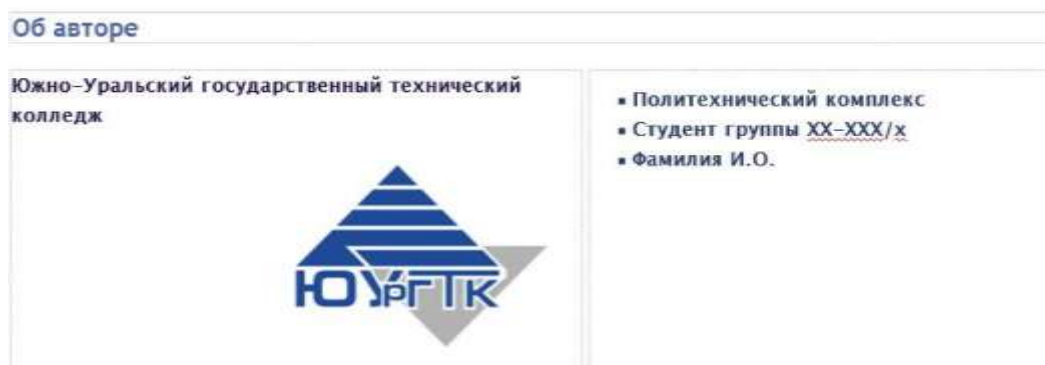
- Создайте страницы второго уровня по отношению к странице Методические материалы с названиями: Лекция, Презентация. При создании каждой из этих страниц при указании местоположения нужно выбрать опцию Выберите другое местоположение, затем выбрать Методические материалы. В результате все страницы расположатся на панели навигации под страницей Методические материалы.
- Аналогично создайте страницы второго уровня по отношению к странице Практическая работа с названиями: Задание 1, Задание 2, Примеры проектов, Дополнительные задания. В результате будет определена структура сайта.

По необходимости изучите и примените команды действия со страницами:

59



20. Откройте страницу **Об авторе** и введите краткую информацию о себе. Сохраните страницу (выберите макет – Два столбца).



21. Откройте страницу Методические материалы в режиме редактирования. Скопируйте и вставьте в окно редактора текст из документа Текст.docx. Отредактируйте и отформатируйте текст страницы. Вставьте картинки. Сохраните страницу.

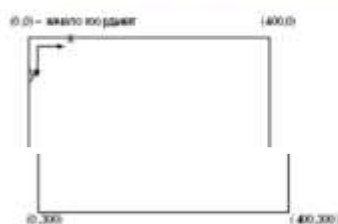
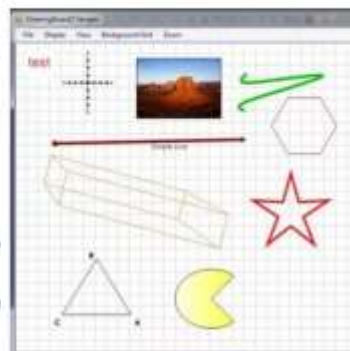
Графика в C#

Среда позволяет:

- загрузить в приложение готовые картинки и фотографии,
В ИСР C# Express позволяет загружать файлы – рисунки, созданные в других программах, например Paint, Corel Draw и др.
- разработать программы, которые выводят графику на поверхность объекта.

Рисованные изображения отображаются на форме при выполнении программы с помощью различных инструментов.

Изображение при этом представляет собой комбинацию простейших фигур – графических примитивов (точка, линия, круг или прямоугольник).



Каждая точка на форме имеет координаты X и Y. Текущая позиция при рисовании определяется горизонтальной (X) и вертикальной (Y) координатами, заданными в пикселях. Координата X возрастает при перемещении указателя слева на право, а координата Y – при перемещении его сверху вниз.

Объект Graphics

Объект **Graphics** – это указатель на место, где будут рисоваться примитивы. Пусть мы хотим рисовать в форме Windows. Синтаксис задания ссылки на нее:

```
Graphics g = Graphics.FromHwnd(this.Handle);
```

Здесь:

- Graphics – тип объекта,
- g – имя переменной,
- Graphics.FromHwnd(this.Handle) – используемый метод FromHwnd из класса Graphics, который задает ссылку Handle на форму Windows.

В C# инструменты рисования определены в пространстве имен System.Drawing. Там находятся классы:

- Pen (перо). Объекты пера используются в методах рисования линий и контуров геометрических фигур.
- Brush (кисть). Объекты кисти используются в методах заливки областей, ограниченных контурами.

Перо (Pen)

Перо (Pen)

Объекты пера используются в методах рисования линий и графических фигур.

Объекты Pen выбираются из класса Pens (перья). Класс Pens содержит набор объектов для выбора. У них толщина линии (1 пиксель), стиль линии – сплошная. У каждого объекта свой цвет линии, имя которого идентифицирует объект. Такой объект нельзя редактировать, его можно только применять.

Например, создаем объект myPen, совпадающий с шаблоном:

```
Pen myPen = Pens.Black;
```

Объекты Pen с изменяемыми свойствами создаются из класса Pen (перо). В этом случае для объекта пера можно устанавливать много свойств. Основные свойства:

- Color – цвет линии;
- Brush – ссылка на кисть, используемую в качестве пера ;
- Width – толщина линии;
- DashStyle – стиль штриховой линии;
- DotStyle – стиль пунктирной линии
- DashDotStyle – штрих-пунктир,
- DashDotDotStyle – штрих двойной пунктир,

- DashDotDotStyle – штрих двойной пунктир,
- SolidStyle– стиль непрерывная линия.

Сначала объект myPen можно создать с указанием цвета.

```
Pen myPen = new Pen(Color.Red);
```

Затем ему можно изменить свойства:

```
myPen.DashStyle = System.Drawing.Drawing2D.DashStyle.Solid;
myPen.PenType = System.Drawing.Drawing2D.PenType.SolidColor;
myPen.Width = 2;
```

Можно задать и красиво пишущее перо, в нем перо это кисть.

```
Pen myFancyPen = new Pen(myBrush);
```

Кисть (Brush)

Объекты кисти используются в методах заливки графических фигур. Определены кисти разного типа:

- Brush – простая кисть, одноцветная заливка.
- HatchBrush – кисть со штриховой заливкой.
- LinearGradientBrush – кисть с линейной градиентной заливкой, цвет фрагментов фигуры меняется плавно.
- PathGradientBrush – кисть с градиентной заливкой, цвет фрагментов фигуры меняется скачкообразно.
- LinearGradientBrush – кисть с линейной градиентной заливкой, цвет фрагментов фигуры меняется плавно.
- PathGradientBrush – кисть с градиентной заливкой, цвет фрагментов фигуры меняется скачкообразно.

Объекты Brush выбираются из класса Brushes, который содержит кисти со сплошной заливкой. Класс Brushes содержит набор объектов для выбора, у которых по умолчанию определен цвет. У каждого объекта выбора имя – это цвет заливки. Например, создаем объект myBrush, совпадающий с шаблоном:

```
Brush myBrush = Brushes.Blue; // Заливка синим
```

Примеры нарисованных графиков:



Объекты HatchBrush выбираются из класса HatchBrushes. Класс HatchBrushes содержит набор объектов для выбора, у которых по умолчанию определены стиль заливки HatchStyle, цвет переднего плана ForeColor и цвет фона BackColor (задний план). Определены стили заливки:

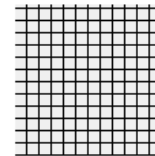
- сетка (Cross),
- диагональная сетка (DiagonalCross),
- прямая диагональ (ForwardDiagonal),
- обратная диагональ (BackwardDiagonal) и др.

- прямая диагональ (ForwardDiagonal),
- обратная диагональ (BackwardDiagonal) и др.

Например, создаем кисть с заливкой сеткой HatchStyle.Cross:

```
HatchBrush brush2 = new HatchBrush(HatchStyle.Cross, ForeColor, BackColor);
```

Результат заливки прямоугольника такой кистью.



22. Откройте страницу Лекция в режиме редактирования. Скопируйте и вставьте в окно редактора текст лекции из документа Текст.docx. При необходимости отредактируйте и отформатируйте текст страницы. Вставьте картинки. Сохраните страницу

Методические материалы >
Лекция

Основные понятия

- Метод Show показывает Графическое окно при запуске программы, а метод Hide делает его невидимым (но приложение продолжает работать).
- За размеры окна отвечают свойства с латинскими названиями Width и Height.
- Так же легко вы можете установить окно в любом месте экрана, задав нужные координаты его левого верхнего угла Left и Top.

Расположение координатной сетки на форме:



Работа с цветом. Класс Graphics

Например, **красный** цвет можно задать так:

```
Color color = Color.Red;
Color color = Color.FromName("Red");
Color color = Color.FromArgb(255,255,0,0);
Color color = Color.FromArgb(0xFF, 0xFF, 0 ,0);
Color color = Color.FromArgb(255,0,0);
Color color = Color.FromArgb(0xFF, 0 ,0);
```

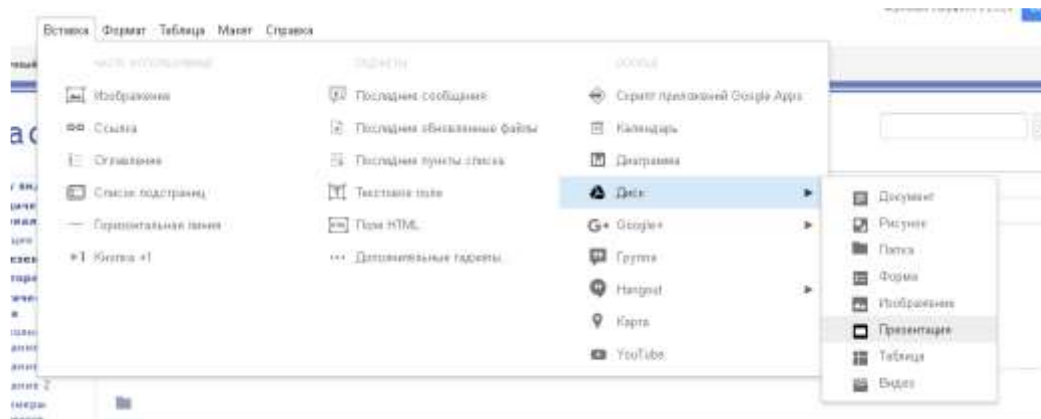
А также 32-разрядное значение цвета:

```
int argb = color.ToInt32();
```

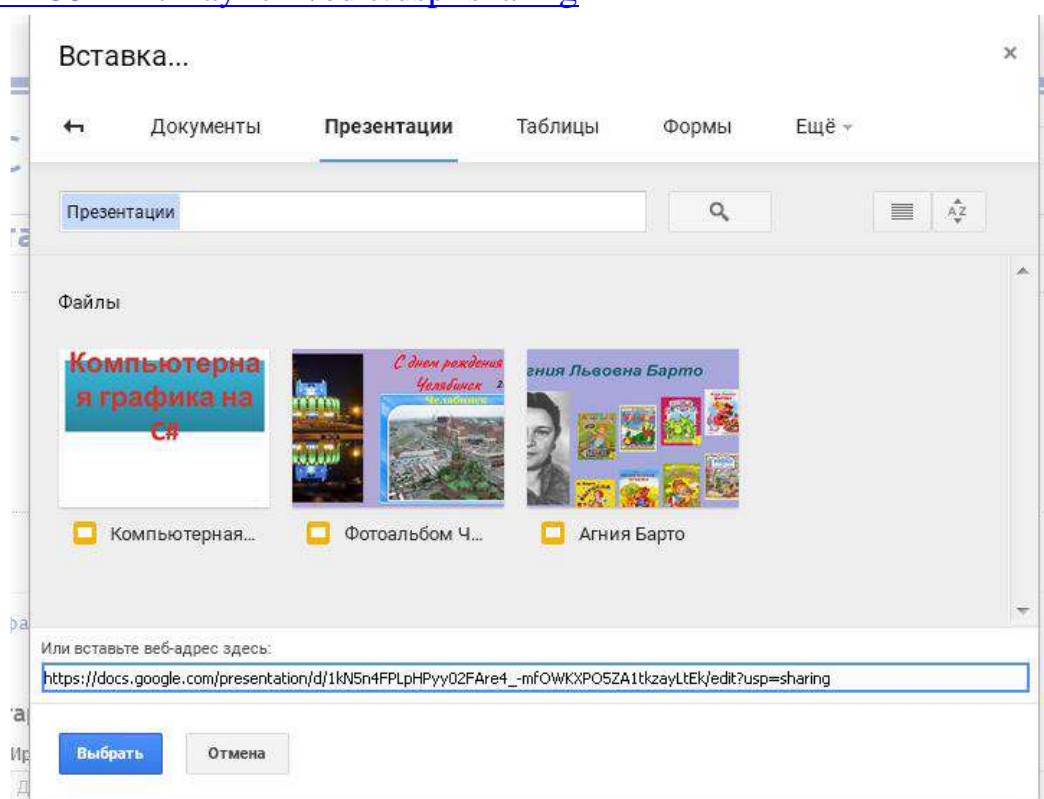
Цвета можно сравнивать между собой, как любые переменные:

```
Color color = Color.Red;
bool bClr = color == Color.Red; // true
```

23. Откройте страницу Презентация в режиме редактирования и выполните команду Вставка – Диск – Презентация. В диалоговом окне Вставка – Презентации выполните вставку веб-адреса и нажмите кнопку Выбрать



https://docs.google.com/presentation/d/1kN5n4FPLpHPyy02FAre4_-mfOWKXPO5ZA1tkzayLtEk/edit?usp=sharing



24. Выполните установку параметров по образцу и сохраните их: Дождитесь окончания загрузки и сохраните страницу.

Вставить Презентация Google



[Компьютерная графика на С_1 курс_2018](#)

Изменить

Показать:

- ☒ Включить рамку вокруг презентации Google
- ☒ Включить заголовок:
- ☐ Запустить слайд-шоу сразу после загрузки проигрывателя
- ☐ Повторно запустить слайд-шоу после показа последнего слайда

Размер:

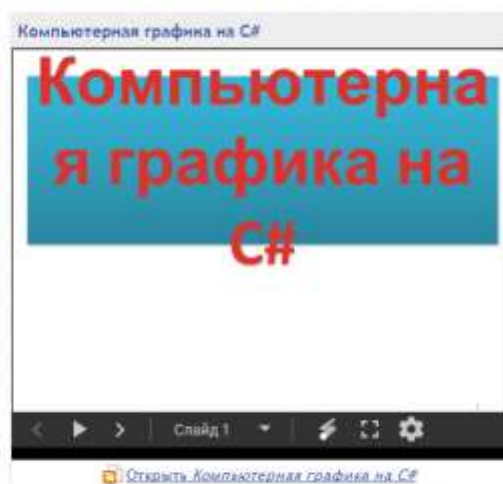
СОХРАНИТЬ

Отмена

25. Используя команду  **Добавить файлы** выполните добавления файла презентации с компьютера и дождитесь его загрузки:

Методические материалы >

Презентация

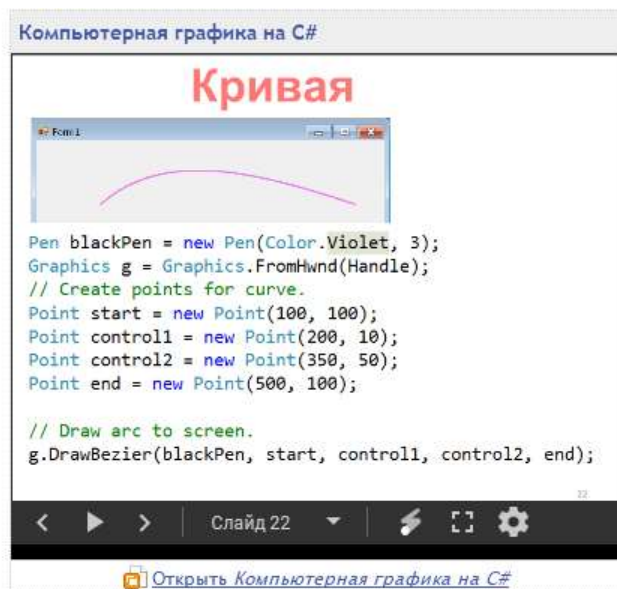


Графика_и_таймер_2017_1 курс_2018.pptx (8688к)

Ирина Лукьянова, 1 апр, 2018 г., 22:23

 **Добавить файлы**

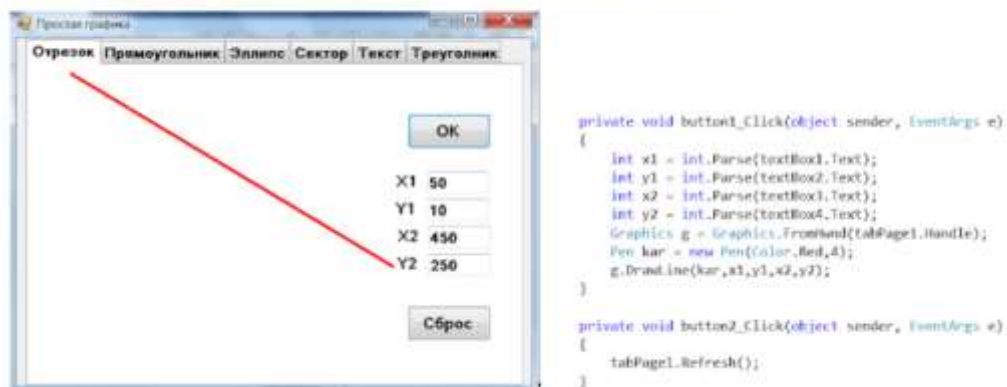
26. Просмотрите получившийся результат:



27. Выполните переход по созданным слайдам;
28. В команде Действия со страницами выполните команду Предварительный просмотр страницы для читателя.
29. Выполните разработку страницы Задание 1 (выполните добавление контента: текст, графика, файл):

Задание 1

Создать проект. Выполнить построение отрезка по координатам.



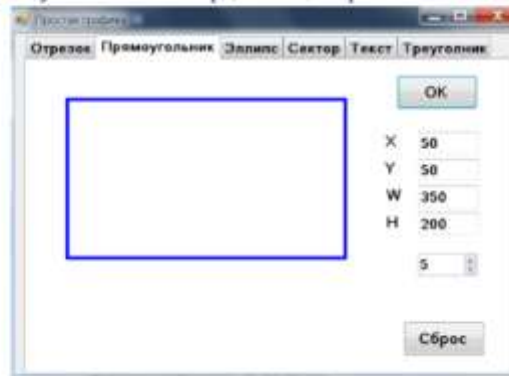
Выполните изменение проекта так, чтоб можно изменять толщину карандаша и его цвет.



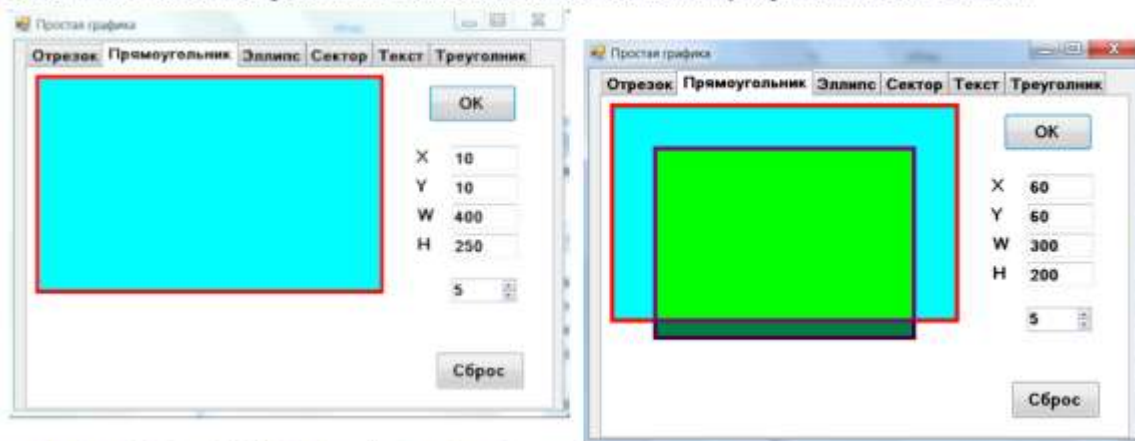
30. Выполните разработку страницы Задание 2 (выполните добавление контента: текст, графика, файл):

Задание 2

Выполнить построение прямоугольника по координатам, ширине и высоте.



Выполните изменение проекта так, чтоб можно изменять толщину карандаша и цвет заливки.



```

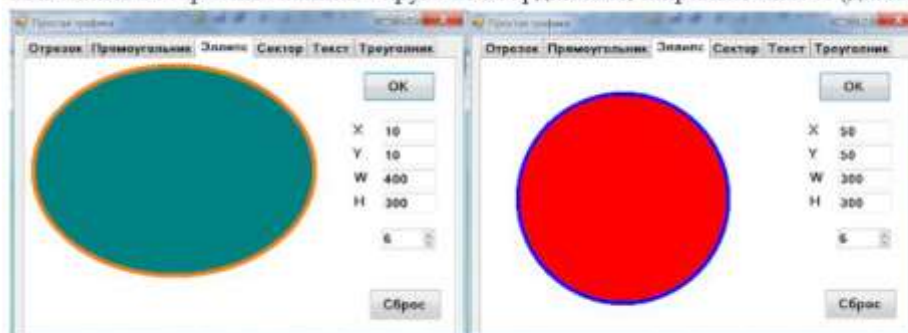
private void button4_Click(object sender, EventArgs e)
{
    int x = int.Parse(textBox5.Text);
    int y = int.Parse(textBox6.Text);
    int W = int.Parse(textBox7.Text);
    int H = int.Parse(textBox8.Text);
    Graphics g = Graphics.FromHwnd(tabPage2.Handle);
    if (colorDialog1.ShowDialog() == DialogResult.OK)
    {
        Color c1 = colorDialog1.Color;
        SolidBrush br = new SolidBrush(c1);
        g.FillRectangle(br, x, y, W, H);
    }

    if (colorDialog1.ShowDialog() == DialogResult.OK)
    {
        Color c1 = colorDialog1.Color;
        Pen kar = new Pen(c1, (int)numericUpDown2.Value);
        g.DrawRectangle(kar, x, y, W, H);
    }
}

private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
{
    tabPage2.Refresh();
}

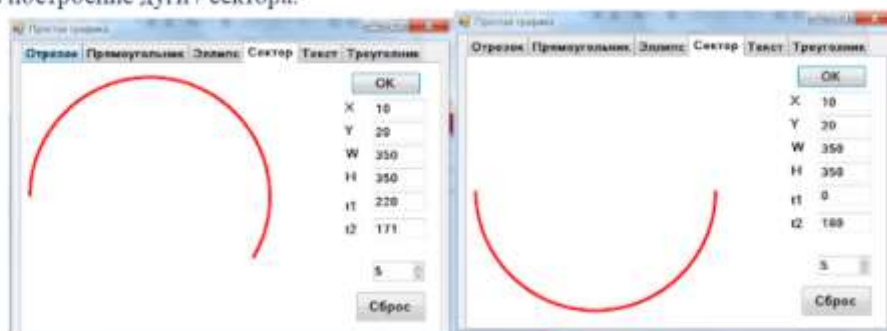
```

Выполнить построение эллипса / круга по координатам, ширине и высоте (диаметрам).

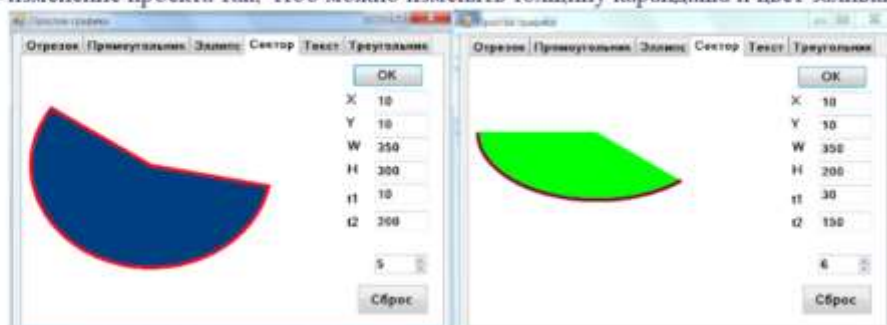


Выполните изменение проекта так, чтоб можно изменять толщину карандаша и цвет заливки.

Выполнить построение дуги / сектора.



Выполните изменение проекта так, чтоб можно изменять толщину карандаша и цвет заливки.

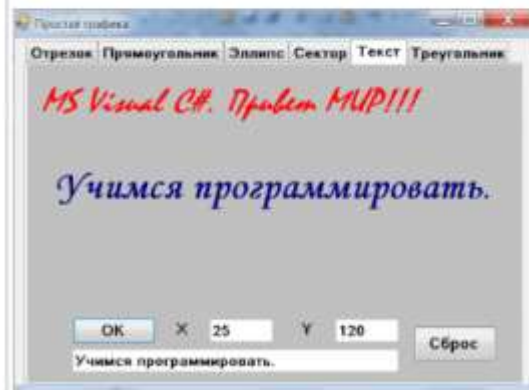


31. Выполните разработку страницы Дополнительные задания (выполните добавление контента: текст, графика, файл): Выполните создание таблицы:

Дополнительные задания

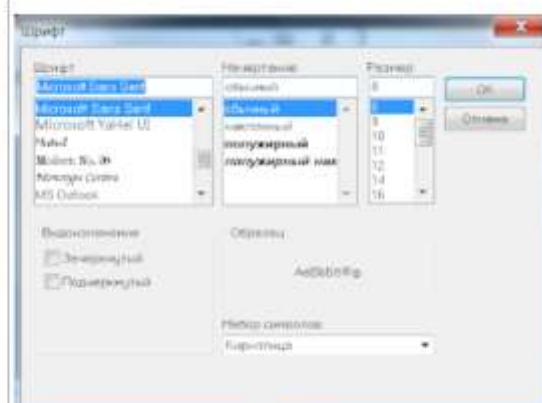
Обработка текста.

Создать проект на вывод текста по координатам.



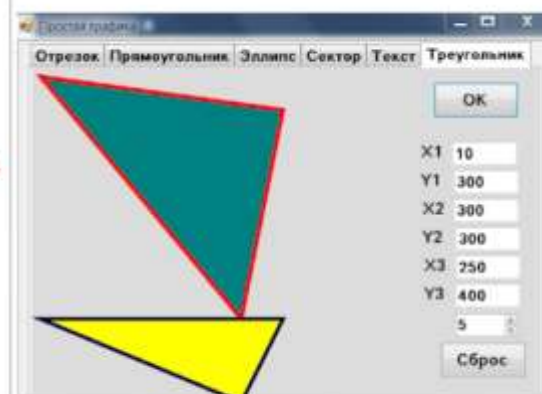
Для смены шрифта используйте диалоговое окно «Шрифт».

```
Font fn = fontDialog1.Font;
if (fontDialog1.ShowDialog() ==
    DialogResult.OK)
{
    fn = fontDialog1.Font;
}
```



Создать проект прорисовки треугольника по координатам.

```
Graphics g =
    Graphics.FromHwnd(tabPage6.Handle);
Point []tt = { new Point(x1, y1), new Point(x2, y2),
    new Point(x3, y3) };
g.FillPolygon(br,tt);
g.DrawPolygon(kar, tt);
```



32. На странице Дополнительные задания выполните добавление таблицы из

одной ячейки, выполните

видео

с

Вставка

YouTube

по

вставку

ссылке

<https://www.youtube.com/watch?v=c2Nn0X3Da04>

✕

Вставить Видео YouTube

Вставьте URL своего видео YouTube

Примеры:
<http://www.youtube.com/watch?v=9bZkp7q19f0> или
<http://youtu.be/9bZkp7q19f0>

Показать:

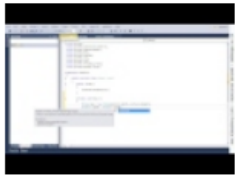
Размер видео:

☒ Добавить границы

☒ Включить заголовок:

СОХРАНИТЬ

Отмена





33. Скопируйте ссылку

<http://csharping-master.blogspot.ru/2013/06/c.html>

Создание инструмента для рисования

Простейшее рисование

34. Выполните на странице Дополнительные задания команду (иконка цепь); выберите поле Веб-адрес в открывшемся окне Создать ссылку и вставьте скопированную ранее ссылку в поле Создать ссылку на URL-адрес, в поле Текст для отображения: введите текст Создание инструмента для рисования активируйте опцию Открыть ссылку в новом окне.

Создать ссылку

Страницы сайтов

Веб-адрес

Скрипт Google Apps

Текст для отображения:

Создание инструмента для рисования

Создать ссылку на URL-адрес:

<http://csharping-master.blogspot.ru/2013/06/c.html>

Пример: www.google.ru

☒ Открыть ссылку в новом окне

ОК

Отмена

35. Аналогично сделайте еще ссылку.

<http://crypto.pp.ua/2013/07/prostejshee-risovanie-v-c/>

Простейшее рисование

36. Нажмите ОК, сохраните страницу.
37. Проверьте работоспособность ссылок.
38. На странице Практическая работа выполните ввод контента по образцу: А затем установите ссылки на соответствующие страницы:

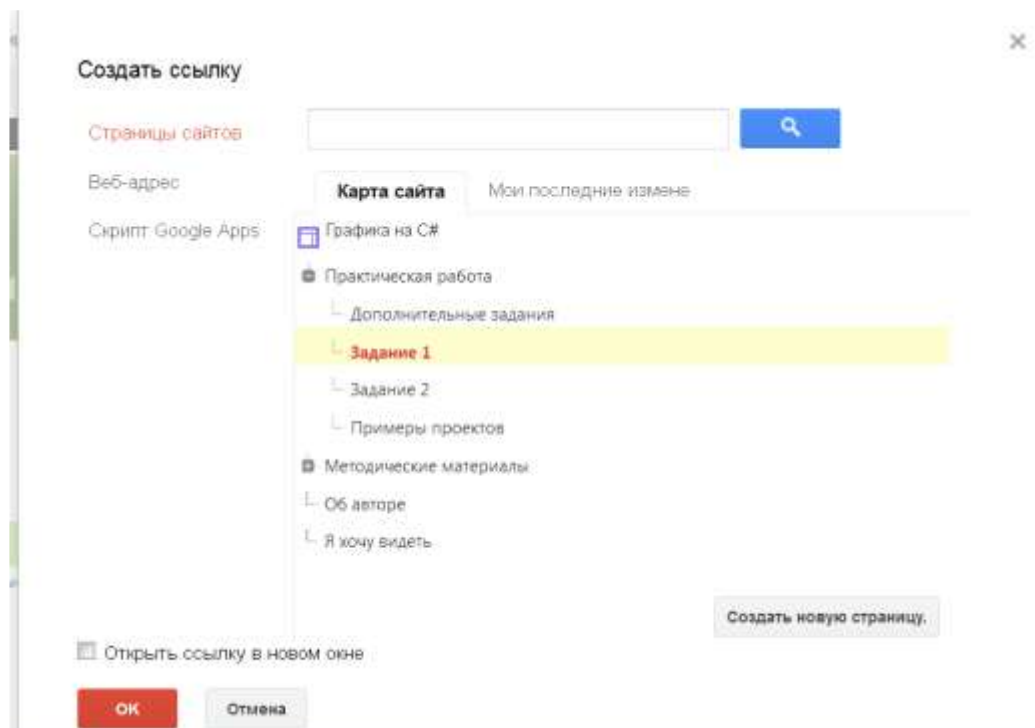
Практическая работа

Задание 1. Построить отрезок

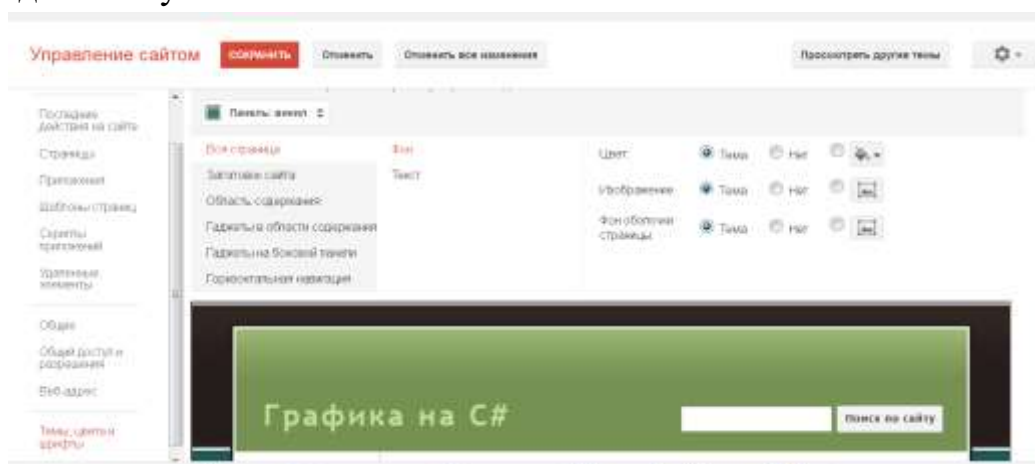
Задание 2. Построить прямоугольник, эллипс и сектор

Дополнительные задания. Обработка текста, построить треугольник (полигон)

Примеры проектов. Различные задачи



39. Самостоятельно оформите страницу Примеры проектов;
40. Измените оформление сайта, выбрав тему оформления из числа стандартных. Для этого выполните следующие действия:
 - в правом верхнем углу щелкните по кнопке Ещё, выберите команду Управление сайтом;
 - в левой части открывшегося окна выберите Темы, цвета и шрифты, откроется диалоговое окно;
 - в верхней части выберите тему, а затем, при желании, измените параметры всей страницы, заголовка сайта или области содержания;
 - нажмите кнопку Сохранить для сохранения выбранных изменений;
 - для перехода к сайту нажмите на его название в левой части окна.



41. Назначьте права для редактирования сайта или отдельной его страницы.
Для назначения прав нажмите кнопку Ещё в верхнем правом углу окна и выберите команду Общий доступ и разрешения.
42. По умолчанию сайт является доступным всем пользователям. Измените параметры доступа на Любой пользователь, обладающий ссылкой. Сохраните новые настройки.
43. Разрешите нескольким пользователям редактировать созданный сайт. Для этого в поле Пригласить пользователей введите несколько адресов электронной почты студентов вашей группы и выберите опцию Может редактировать. Здесь же можно написать сообщение приглашаемым участникам.

Пригласить пользователей:

Введите имена, электронные адреса пользователей или групп

Может редактировать ▼

☒ Оповестить по электронной почте - [Добавить сообщение](#)

[Открыть доступ и сохранить](#)

[Отмена](#)

☐ Отправить мне копию

Владелец

✓ Может редактировать

Может просматривать

По окончании работы с сайтом, необходимо дать к нему доступ преподавателю.

Подготовьте отчет по практической работе.

Практическая работа №35

Название практической работы: создание опроса средствами онлайн-сервиса

Цель работы: изучить принципы работы с онлайн-опросниками, научиться создавать опросы и обрабатывать их результаты средствами онлайн сервисов.

знания (актуализация):

- работы со средствами онлайн-сервиса.

уметь:

- создавать опросы с помощью онлайн-сервисов.

Теоретический материал:

Google Forms - это программа для администрирования опросов, входящая в состав бесплатного веб-пакета редакторов документов Google, предлагаемого Google. Услуга также включает в себя Google Docs, Google Sheets, Google Slides, Google Drawings, Google Sites и Google Keep.

Ход работы:

<https://docs.google.com/forms/u/0/>

Создайте опрос на любую тему. Опрос должен содержать не менее 10 вопросов разных типов.

После создания не менее 10 различных людей должны пройти этот опрос.

После прохождения опроса, выведите результат на экран и в виде таблицы.

Подготовьте отчет по практической работе.

Практическая работа №35

Тема:

Цель:

Ход работы:

1. Перечислите возможности и область применения сервиса google формы.
2. Для чего используются опросы?
3. Вставьте скриншоты опроса и результатов:

Вывод:

Практическая работа №36

Название практической работы: подготовка проектной работы средствами онлайн-сервиса

Цель работы: создание проектной работы с использованием средств онлайн-сервисов.

знания (актуализация):

- Работы с онлайн-сервисами.

уметь:

- пользоваться онлайн-сервисами

Теоретический материал:

1. Что такое информационные технологии? Их виды.
2. Чему вы научились в рамках изучения данной дисциплины?

Ход работы:

Необходимо подготовить общий отчет по практическим работам.

Первая страница – титульный лист. Образец титульного листа в документе. Вставить ФИО свои, номер группы, ФИО преподавателя.

Вторая страница – содержание (автоматическое).

С третьей страницы – отчеты по всем практическим работам. Каждый новый отчет начинается с новой страницы.

Требования к оформлению:

Шрифт Times New Roman, 14 пт. В таблицах 12 пт. Заголовки жирные, по центру, отступ до абзаца – 18 пт, после – 12 пт. Для основного текста все отступы 0 пт. Одинарный междустрочный интервал по всему тексту. Выравнивание текста по ширине. Страницы пронумерованы, начиная со 2, нумерация сквозная, расположение номера страниц внизу по центру. Для больших объемов текста абзацный отступ 1,25 см.

Рисунки выравниваются по центру.

Кроме того, место на листе должно быть использовано рационально, т.е. не должно быть пустым больше половины листа, рисунки можно уменьшать в размерах, никаких пустых строк.

Информационные источники

Основные источники:

1. Цветкова, М.С. Информатика : учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / М.С. Цветкова, И.Ю. Хлобыстова. - 3-е изд. . стер. - М. : Академия, 2017. - 352с. : ил.

Дополнительные источники:

2. Гохберг, Г.С. Информационные технологии: Учебник / Г.С. Гохберг. - М.: Academia, 2018. - 474 с.- доступ из ЭБС "Знаниум"

3. Гусева А.И. Дискретная математика: сборник задач [Электронный ресурс].– М.: КУРС: НИЦ ИНФРА-М, 2017.- 224с.- (Среднее профессиональное образование).- доступ из ЭБС "Знаниум"

Приложение 1

Министерство образования и науки Челябинской области
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Южно-Уральский государственный технический колледж»

ОТЧЕТ

по практическим работам

учебная дисциплина

«Информационные технологии»

специальность 09.02.07

Информационные системы и программирование

Квалификация: веб-дизайн и разработчик мультимедиа

Выполнил: Фамилия И.О.

Группа: ВБ- ххх/х

Проверила: Пигаль К.А.

Челябинск, год

Приложение 2

Отчет по практической работе

Практическая работа № 1

Название практической работы: Использование сервисов и информационных ресурсов сети Internet

Цель работы: освоить приемы поиска информации в глобальной сети с помощью систем поиска.

Ход работы:

1. Ответить на вопросы, заполнив таблицу:

Интернет – это?	
Прием работы с браузером заключается в... ?	
Поисковая система – это?	

2. Вставьте скриншот файлов;

Вывод: В ходе выполнения *практической работы №1 Использование сервисов и информационных ресурсов сети Internet* я научился (научилась) искать информацию в глобальной сети Интернет с помощью следующих систем поиска: ...

