

№ 31 (368) 16–22 августа 2002

ПОДПИСКА: (095) 249-47-58

Еженедельная газета Издательского дома «ПЕРВОЕ СЕНТЯБРЯ»

ИНФОРМАТИК

Азы информатики

А.А. ДУВАНОВ

Пишем на компьютере

Маркс лето
11111010010

Материалы
Роботландского
университета

АЗЫ информатики



РОБОТЛАНДИЯ.RU © А.А.ДУВАНОВ



Первый выпуск: Залесский RU/2002

КНИГА 3. ПИШЕМ НА КОМПЬЮТЕРЕ

Вы уже умеете писать на бумаге записки, письма, стихи, сочинения, диктанты... Книга научит вас делать то же самое на компьютере.

“Азы информатики” — это компьютерный интерактивный учебник по информатике для младших школьников. Учебник состоит из 8 гипертекстовых книг:

- Книга 1. Знакомство с компьютером (№ 1, 2/2002).
- Книга 2. В мире информации (№ 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20/2002).
- Книга 3. Пишем на компьютере.
- Книга 4. Рисуем на компьютере.
- Книга 5. Выходим в Интернет.
- Книга 6. Алгоритмические этюды.
- Книга 7. “Черные ящики”.
- Книга 8. Исполнители.

Этот газетный выпуск содержит “бумажную” версию первых шести уроков третьей книги. В осенних номерах публикация будет продолжена.

Школы пробуют “Азы”

Первые две книги легли в основу дистанционного курса Роботландского сетевого университета (РУ), на котором в 2001/2002 учебном году обучалось 25 команд (детские коллективы, возглавляемые школьными учителями) из разных регионов России (объявление о наборе на 2002/2003 учебный год будет опубликовано в первом сентябрьском номере газеты).

Под руководством педагога дети работали с книгами, а в конце каждого семестра принимали участие в конкурсах: сначала выполняли задания, потом знакомились с решениями университета и, наконец, проверяли работы других команд, выставяя оценки по заранее предложенным критериям.

Все оценки стекались в РУ и вместе с оценками методической комиссии университета образовывали входные данные для выведения усредненных баллов. Результаты публиковались на курсовом списке рассылки, и начиналась апелляционная неделя.

Вовлекая детей в острые дискуссии, важно удерживать их в рамках доброжелательного аргументированного разговора, когда критикуется решение, а не его автор, отмечаются не только отрицательные, но и положительные стороны работы.

На всех курсах РУ апелляционная неделя проходит очень бурно, и куратору приходится с особой тщательностью дирижировать эту часть обучения. Но игра стоит свеч! Каждый из нас любит доброго оппонента, с благодарностью принимает его замечания. И все мы, как ежики, выставяем иголки в ответ на умную, но ехидную критику.

В промежутках между конкурсами педагоги принимали участие в постоянно действующей курсовой конференции, решали организационные и методические вопросы, высказывали замечания и пожелания к учебнику (они с благодарностью принимались автором и пускались в дело).

Учебный год в РУ показал, что новый курс информатики принят достаточно доброжелательно и основная установка автора на построение концептуального, но доступного учебника, в котором каждое новое понятие поддерживается активной практикой и интерактивным контролем, нашла поддержку среди учителей и прямых пользователей — детей 3—5-х классов.

Ниже приводится несколько учительских отзывов.

Болгарина Елена Викторовна,
Харичева Ольга Сергеевна,
г. Екатеринбург

Распаковали новую книгу “Азы информатики”. Полный восторг! “Большие” мальчики с курса “Web-программирование” с упоением пощелкали. Мы сами с интересом читали и говорили: “Да, да, это то самое, что надо”. Очень понравилось. Красочно, доступно, интересно. Видно, что работа проделана большая, но и результат получился отличный.

Чернова Светлана Александровна,
г. Новороссийск

Книги очень удобные, яркие и красивые. Для учителя это просто клад. Используя гипертекстовый учебник, можно по-разному построить урок, приводя его в соответствие со своими педагогическими задачами и конкретными детьми в классе.

Потоскуева Алина Викторовна,
г. Лодейное Поле

Хотелось бы высказать огромное спасибо за оформление книги, материал для учителя (я сама почерпнула много нового) и удобство использования.

Танова Элеонора Владимировна, г. Челябинск
Когда увидела учебник, была просто в восторге. Книга легко воспринимается, рисунки помогают понять материал. От учебника в восторге не только дети, но и взрослые. По-моему, он подходит для обучения и взрослых людей, не знающих компьютера. Все понятно и доступно, а главное, интересно!!!

Говорят ученики Бродской Натальи Ивановны,
г. Сургут

“В этом учебнике все подробно объясняется” — Самолетов Лев.

“Текст бывает слишком простой, но и сложный!” — Солодкова Елена.

“Очень просто перейти от одного раздела к другому” — Белоусов Владимир.

"Мне нравится эта книга, потому что там много рисунков" — Тырлина Дарья.

"Когда работаешь, то радуешься рисункам" — Уварова Екатерина.

"В целом книга захватывающая и доступная для всех!" — Самолетов Лев.

Инструментальные навыки с позиций концептуальной информатики

Солодкова Лена сказала, что текст "бывает слишком простой, но и сложный!". Ребенок догадался, что, несмотря на внешне легкий стиль изложения, книги "Азов" повествуют о сложных вещах и не поощряют взгляд на школьную информатику, как на источник бездумных компьютерных баталий.

В самом деле, информатика в школе не должна отличаться, скажем, от физики. Игровой элемент может присутствовать, но он должен моделировать изучаемые темы, а не отвлекать от них.

Если уж давать ребенку компьютерную игрушку, то с целью: изучить и описать алгоритм ее работы, отметить ситуации, приводящие к некорректному поведению программы, проанализировать сюжет, дизайн и интерфейсы.

Ведь на уроках физики дети не катаются на велосипедах, только на том основании, что в этом процессе задействованы важные физические закономерности.

Для прогулок на велосипеде и для компьютерных игр есть другое время.

В книге, посвященной компьютерной обработке текста, конечно, много инструментальных тем. Но и здесь концептуальная установка не остается в тени: рассмотрение информационных процессов, в том числе алгоритмов редактирования, нагружает изложение активным образом.

Рассматриваются две категории алгоритмов: первая проясняет устройство редактора, вторая подготавливает ученика к работе с макрокомандами — культиваторами информационной обработки, во много раз повышающими производительность труда.

Устройство книги

Компьютерная книга наряду с текстами для чтения содержит интерактивную поддержку: испытатели, тренажеры, исполнители, конструкторы, зачетные классы.

Материал, представляемый на газетных страницах, будет хорошим дополнением компьютерного варианта. Его можно использовать для традиционного домашнего чтения, оставляя для экрана лишь время, необходимое для выполнения интерактивных заданий.

Книга состоит из глав-уроков. Каждая глава — это одна тема. Изучение главы может занять несколько школьных уроков: это зависит от уровня подготовки школьников, их возраста и времени, отводимого на обучение.

Каждая глава содержит два слоя: основной и дополнительный.

Основной слой ориентирован непосредственно на обучаемого — ученика младших классов. Дополнительный — на учителя, который сопровождает школьника в работе над книгой и помогает ему.

Основной слой имеет следующую структуру:

— Читальный зал. Раздел содержит фактический материал урока, вопросы и домашние задания.

— Конспект. Определения и ключевые фразы Читального зала.

— Практикум. Работа с исполнителями и испытателями по теме урока.

— Зачетный класс. Автоматизированная проверка пройденного материала.

Учительский слой содержит дополнительный материал по теме урока, методические рекомендации, ответы на вопросы Читального зала и решения заданий Зачетного класса.

Истоки

Книга базируется на материалах курса информатики для младших школьников "Роботландия", основными авторами которого являются:

- Гольцман Михаил Александрович,
- Дроздов Николай Борисович,
- Дуванов Александр Александрович,
- Зайдельман Яков Наумович,
- Первин Юрий Абрамович,
- Русс Александр Артурович.

Благодарности

Уже ставшее традиционным сотрудничество с Валентиной Алексеевной Козловой оказало существенное влияние и на эту книгу.

Валентина Алексеевна — творческий, дотошный критик. Она не просто отмечает погрешности и недочеты, но предлагает идеи по их устранению. Кроме того, Валентина Алексеевна придумывает замечательные домашние задания и, что не менее важно, оказывает автору постоянную моральную поддержку: плети оппонента ложатся на мою спину необычайно ласково и вдохновляюще. Спасибо!

Спасибо и Сергею Львовичу Островскому, который по-прежнему не дает мне лениться, назначая для работы самые сжатые сроки. Но уж так мне везет по жизни, что и здесь я ощущаю дружеское расположение и искренний интерес.

Наконец, спасибо учителям информатики, которые в своих школах целый учебный год занимались вместе с детьми "Азами" на курсах Роботландского университета и помогали мне делать эти книги лучше.

Заказ гипертекстовых книг

Демо-версию гипертекстовой книги (500 Кб) можно скопировать с адреса:

<ftp://ftp.botik.ru/rented/robot/univer/azinf.d.zip>

Книга работает в браузере Microsoft Internet Explorer версии 4 и старше.

На сайте **www.botik.ru/~robot** можно посмотреть, как "Азы информатики" используются в дистанционном Роботландском университете.

Если у вас имеются трудности с просмотром сайтов в "живом" Интернете, вы можете скопировать роботландский сайт (940 Кб) с адреса **<ftp://ftp.botik.ru/rented/robot/univer/www.zip>** и посмотреть его на своем локальном компьютере без связи с Интернетом.

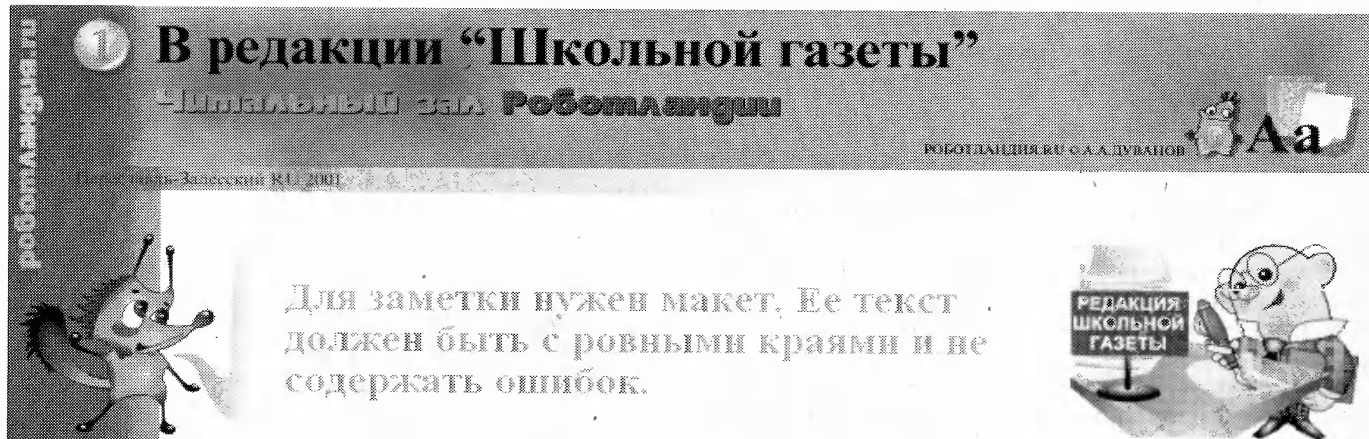
Заказать компьютерный вариант книги можно на роботландском сайте или письмом по адресу

kurs@robotland.botik.ru.

Для читателей "Информатики" предлагается 10%-ная скидка.

Газета "Информатика" и автор будут рады получить отзывы, замечания, рекомендации и пожелания. Такая почта позволит проделать "работу над ошибками" и изменить книгу в лучшую сторону.

КНИГА ДЛЯ УЧЕНИКА



Читальный зал

Знакомство с редактором газеты



Новогодние каникулы Вася Кук провел в подмосковном зимнем лагере. Эти дни были очень интересными: кроме российских ребят, в лагерь приехали их иностранные сверстники. Вася подружился с мальчиком из Монголии, у которого очень трудное имя: Жугдердэмидин Цойденмунх.

Вася написал о своих впечатлениях заметку и в Москве, по дороге домой, решил отнести ее в редакцию "Школьной газеты".

В коридоре второго этажа он остановился перед дверью с табличкой "Редактор". Вася вспомнил: "Так называют человека, который принимает заметки для газеты". Он постучал в дверь.

— Вася Кук, — представился он, — ученик третьего класса школы № 7 Переславля-Залесского.

— Сергей Львович Голубев, — протянул руку редактор.

Сергей Львович с интересом прочитал Васину заметку и сказал:

— Молодец, Вася! Хорошая получилась заметка, спасибо! Даже фотографии есть, им тоже место найдется. Теперь я над этой статьей поработаю.

Кук удивился:

— Как? Над ней еще надо работать?

А ему-то казалось, что он написал все от начала до конца. Даже напечатал на пишущей машинке!

— Конечно, — ответил редактор. — Я могу назвать несколько задач, которые встают перед редактором, получившим статью для газеты.



Для заметки нужен макет. Ее текст должен быть с ровными краями и не содержать ошибок.



1. Надо внимательно прочитать текст и исправить все **грамматические ошибки**. В газете недопустимы неправильно расставленные запятые и точки, а тем более орфографические ошибки.

— Вот, посмотри! — и редактор показал Васе запятую, которая оказалась не на своем месте.

2. Надо исправить **ошибки стиля**, то есть заменить неуклюжие или непонятные предложения и слова на более простые и удачные.

Например, иногда можно услышать, как плохо воспитанный мальчик говорит "Клево!". Но ведь не все, к счастью, знают, что это вульгарное слово означает "Отлично!".

Вася согласно кивнул головой. А про себя подумал: "Хорошо, что в моей заметке таких выражений нет".

3. Для размещения в газетной колонке заметку предстоит перепечатать так, чтобы текст был **выровнен** по левому и правому краям.

Этот текст не выровнен. У него "рваный" правый край. Такой текст обычно получается на пишущей машинке, особенно у новичков. Выравнивание вручную — довольно утомительное занятие. Приходится всё время следить за приближением текста к правому краю бумаги.

Этот текст выровнен с помощью компьютера. Когда человек набирает текст на клавиатуре компьютера, он совсем не заботится о том, чтобы правый край был ровным. Он набирает текст, заканчивая строки как попало. Потом всего одна команда компьютеру — и ваш текст становится таким вот красивым.

4. Заметка получилась большая. Текст надо разделить на части, каждая из которых займет одинаковое по ширине место. Высоту колонок надо выбрать так, чтобы поместилась и фотография. Эта задача называется **макетированием**. Редактору приходится создавать **макет** (модель) будущего газетного материала.

Видя, как Вася загибает пальцы, Сергей Львович улыбнулся и сказал:

— Я назвал тебе далеко не все задачи, которые приходится решать при подготовке каждой из заметок, ежедневно присылаемых в нашу газету со всей страны. И, конечно, было бы очень трудно обработать эту информацию, если бы нам не помогали компьютеры.

Мои каникулы

В зимнем лагере я познакомился с мальчиком из Монголии, которого зовут Жугдердэмидийн Цойденмунх. Мы всё время проводили вместе. И никогда не скучали. Да и трудно было скучать. Сотрудники Вычислительного центра проводили у нас занятия на компьютерах. Было интересно! Мы учились управлять разными роботами.

Мне особенно понравились умные роботы Плюсик и Маши-

Фотография

нист. А Жугдердэмидийн Цойденмунх увлёкся перестановкой 4 коней на шахматном поле. Понравилась нам и логическая игра-головоломка про Мудрого Крота. А ещё мы много времени проводили на природе, были в лесу, ката-

лись с горок на лыжах и санках, играли в снежки.

А главное, мы все очень подружились. После этих каникул у меня появилось много новых друзей. Мы хорошо понимаем друг друга, хотя все очень разные.

Вася Кук

или только по правому:

В этом жутком лесу можно
было встретить тролля
Убегайатодогоню с
помощниками
Уносиногиатопоймаю и
Ложисьятоукушу.

Иногда издатели используют центрирование строк (выравнивание по центру):

В этом жутком лесу можно
было встретить тролля
Убегайатодогоню с
помощниками
Уносиногиатопоймаю и
Ложисьятоукушу.

Макет газетной статьи

Способы выравнивания текста

Редактор рассказал Васе о том, как выравнивают текст в газете — одновременно по левому и правому краям.

Выравнивание делают для того, чтобы текст было лучше читать. Чем меньше у текста “зубцов” по краям, тем меньше устают глаза.

Алгоритм выравнивания использует переносы слов и вставку дополнительных пробелов (промежутков) между словами.

При выравнивании по левому и правому краям (по ширине) стараются обязательно использовать переносы слов. Если выравнивать одними пробелами, то в широком тексте с длинными словами могут появиться некрасивые “дыры”:

В этом жутком лесу можно
было встретить тролля
Убегайатодогоню с
помощниками
Уносиногиатопоймаю и
Ложисьятоукушу.

Такой текст выглядит лучше, если его выравнивать только по левому краю:

В этом жутком лесу можно
было встретить тролля
Убегайатодогоню с
помощниками
Уносиногиатопоймаю и
Ложисьятоукушу.

Центрированные строки читать достаточно трудно, поэтому такое выравнивание никогда не используют для больших текстов. Центрируют только заголовки или небольшие сообщения информационного или рекламного характера.

Конспект

Конспект

Работа над газетной заметкой:

- Исправить грамматические ошибки.
- Исправить ошибки стиля.
- Выровнять текст.
- Создать макет.

Способы выравнивания текста:

=====

— Выравнивание по левому краю.

=====

— Выравнивание по правому краю.

=====

— Выравнивание по ширине.

=====

— Выравнивание по центру.

Вопросы

Вопросы

1. Какие задачи решают сотрудники газеты, получив статью для публикации?
2. Что такое грамматическая ошибка?
3. Что такое ошибка стиля?
4. Для чего используют выравнивание текста?
5. Назовите способы выравнивания текста.
6. Каким образом удастся выравнивать текст одновременно по левому и правому краям?

7. Почему выравнивание по обоим краям не всегда приводит к хорошему результату?

8. Если в тексте слова не переносятся по слогам, то как зависит вид текста от ширины колонки и длины слов?

9. Как переключается алфавит в редакторе строки?

10. Как переключается режим строчные/прописные в редакторе строки?

11. Как удалить символ в редакторе строки?

12. Сколько разных клавиш будет нажато при наборе слова “Молоко”?

13. Сколько нажатий на клавиши нужно выполнить для удаления лишнего символа в слове “Перенос”?

14. Сколько нажатий на клавиши нужно выполнить для удаления лишних символов в слове “Сттол”?

Задания на дом

Задания на дом

Вариант 1

1. Используя ножницы и клей, выполните работу редактора, приводя текст к образцу. Распечатку текста и образца вам даст учитель.

2. Запишите алгоритм, которому вы следовали, выполняя редакторские функции.

Вариант 2

1. Используя стандартную программу Блокнот, выполните работу редактора, приводя текст к образцу. Файл с текстом и распечатку образца вам даст учитель.

2. Запишите алгоритм, которому вы следовали, выполняя редакторские функции.

Вариант 3

1. Предложите алгоритм центрирования текстовой строки.

2. Предложите алгоритм выравнивания текста одновременно по левому и по правому краям без переноса слов по слогам.

3. Предложите алгоритм выравнивания текста одновременно по левому и по правому краям с переносом слов по слогам.

Практикум

Практикум

Автоматическое выравнивание

Как браузер (программа, в которой вы работаете с учебником) умеет выравнивать текст, можно проверить на испытательном стенде.

Заметьте, что браузер не умеет переносить слова по слогам. По крайней мере это не умел делать тот браузер, который использовал автор.

Жила однажды в далекой деревушке
маленькая прелестная девочка Мать и
бабушка любили ее без памяти Бабушка
спшила ей красную шапочку, которая была
ей так к лицу, что все и стали звать

Выровнять слева
Выровнять справа
Выровнять по ширине
Выровнять по центру
Выровнять слева

Редактор строки

Редактор строки хорошо знаком вам по книге “В мире информации”.

Повторим приемы работы с этим исполнителем — это важно для дальнейших занятий.

Редактор строки — это поле, в которое можно вводить символы с клавиатуры.

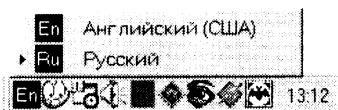
Для входа в редактор строки нужно щелкнуть по нему мышкой.

После входа в редактор в нем появляется мигающая вертикальная черточка — текстовый курсор. Курсор указывает место, где появится изображение знака, введенного с клавиатуры.

Попробуйте написать что-нибудь. Щелчком мыши войдите в редактор и нажимайте клавиши на клавиатуре. При нажатии очередной клавиши курсор сдвигается на одну позицию вправо и указывает место, где должен появиться следующий символ.

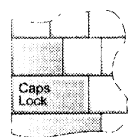
Переключение алфавита

Для переключения алфавита можно щелкнуть по пиктограмме **En** (справа на Панели задач) и выбрать в открывшемся меню строку **Ru** — Русский или **En** — Английский.



Более удобно выполнять переключение алфавита при помощи клавиатурного аккорда **Ctrl** + **Shift** или **Alt** (слева) + **Shift** (зависит от настроек клавиатуры).

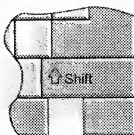
Переключение “прописные/строчные”



Если у вас получаются прописные буквы вместо строчных (или наоборот), нажмите клавишу **Caps**. Эта клавиша переключает режим “прописные/строчные”.

Клавиша **[Caps]** удобна, когда нужно вводить много заглавных букв подряд.

Когда заглавная буква нужна только одна, лучше пользоваться клавишей **[Shift]**.

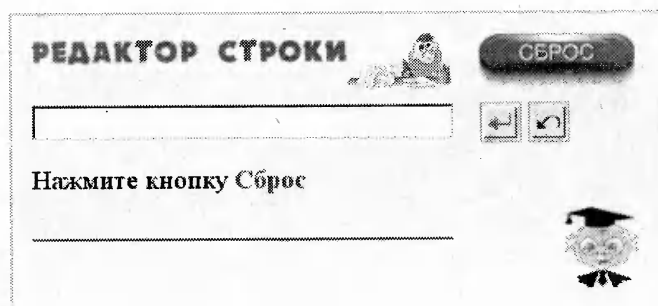


Удаление символов

Удалять последний набранный символ удобно клавишей обратного пробела **[BackSpace]**.

Когда нужно удалить символ в середине набора, используйте клавишу **[Del]**.

Задания



Нажмите кнопку "Сброс", затем выполните задания.

Окончив ввод, нажимайте клавишу .

Задания исполнителя:

1. Наберите: "Вася Кук".
2. Наберите: "Сергей Львович Голубев".
3. Наберите: "Computer".
4. Наберите: "Фирма Microsoft".
5. Наберите: "1 Б = 8 Б".
6. Наберите: "1 КБ = 1024 Б".
7. Наберите: "kurs@robotland.botik.ru".
8. Удалите лишние символы: "Редакторист".
9. Удалите лишние символы: "клавиатурра".
10. Удалите лишние символы: "р о б о т л а н д и я".



Зачетный класс

1. Укажите тип ошибки, допущенный в тексте (грамматическая ошибка или ошибка стиля):

- 1.1. Вася пошел в лес. Он пошел с Колей. Они пошли за грибами. А Петя с ними не пошел.
 - 1.2. Вася и Коля пошли в лес за грибами а Петя остался дома.
 - 1.3. Програмер Петя любил гамить в свободное время.
 - 1.4. Програмист Петя любил играть на компьютере в свободное время.
 - 1.5. Синева неба была необычайно голубой сегодня.
 - 1.6. Небо сегодня было не обычайно голубое.
2. Укажите использованный способ выравнивания текста (слева, справа, по ширине, по центру, нет):

2.1.

Много лет тому назад
жил на свете мельник. И
был у мельника осел —
хороший осел, умный и
сильный. Долго работал
осел на мельнице,
таскал на спине кули с
мукой и вот наконец
состарился.

2.2.

Чебурашка долго
ворочался в постели,
часто вскакивал и в
задумчивости шагал из
угла в угол по своей
маленькой телефонной
будке.

2.3.

Что-то щелкнуло, и цветок
распустился. Это был
точь-в-точь тюльпан, но в
самой чашечке на зеленом
стульчике сидела
крошечная девочка. Она
была такая нежная,
маленькая — всего с дюйм
ростом, ее и прозвали
Дюймовочкой.

2.4.

Когда пароход
проплывал под
мостом, Незнайке,
Кнопочке
и Пестренькому
было очень хорошо
видно
всех пассажиров
на палубе.

2.5.

Незнайка нажимал на
все педали, но не мог
увеличить скорость.
Свернуть в сторону он
тоже не мог, потому
что железнодорожный
путь шел по крутой
насыпи и съехать вниз
было нельзя.

3. Макет газетной статьи — это:

- место, которое займет статья в газете;
- размеры статьи в газете;
- вид материала в газете;
- число знаков в тексте;
- число слов и фотографий в тексте?

4. Сколько нажатий на клавиши минимально надо сделать, чтобы исправить ошибки:

курсорум|

5. Сколько нажатий на клавиши минимально надо сделать, чтобы исправить ошибки:

|клавиатура

6. Сколько нажатий на клавиши минимально надо сделать, чтобы исправить ошибки:

програма|

7. Сколько нажатий на клавиши минимально надо сделать, чтобы исправить ошибки:

|с к а н е р

8. Ширина газетной колонки — 40 символов. С какой позиции будет напечатан заголовок, если он центрирован в строке?

ПУТЬ К ВЕРШИНЕ

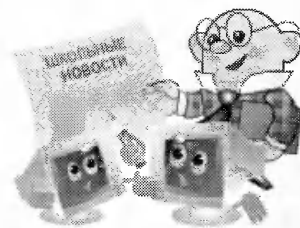
2 Компьютер — помощник редактора

Читальный зал Роботландия

РОБОТЛАНДИЯ.RU © А.А.ДУВАНОВ



Компьютер — полезный инструмент, но он не может написать статью. Это делает Вася Кук и другие авторы газетных публикаций.

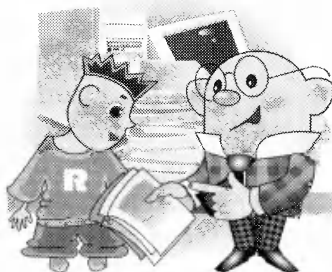
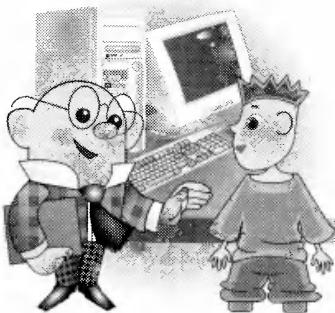


Читальный зал

Макет газеты

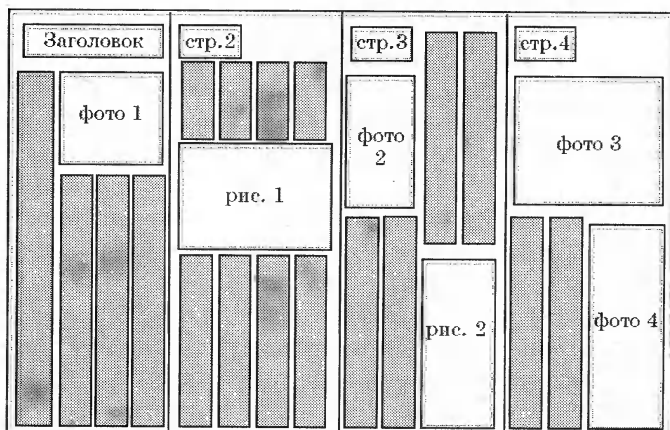
Вася не мог оторвать взгляд от компьютера, стоявшего на столе редактора. «Похож на наши школьные ЭВМ, только экран побольше», — подумал Вася. И не удержался — попросил Сергея Львовича рассказать о компьютерах в газетной редакции.

— В газете четыре страницы, или, как говорят в редакции, четыре полосы, — начал Сергей Львович. — Для каждой из них сначала составляется макет. Это делает редактор, используя ЭВМ. Затем для каждой статьи устанавливается точное место в макете.



Иногда необходимо сократить или исправить статью. Конечно, это тоже работа человека — редактора. Но все операции по обработке текста — замену, удаление и вставку букв, слов и целых строк — он выполняет с помощью компьютера.

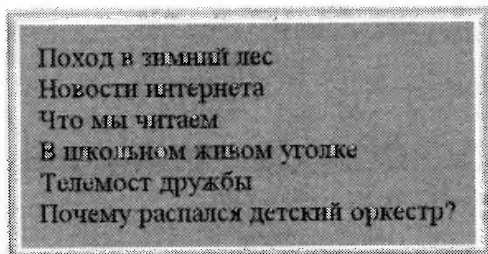
Редактор быстро набрал на клавиатуре команду своему компьютеру, и на экране появилось изображение газетных страниц: текстовые колонки, разделенные вертикальными линиями. «Словно план города», — подумал Вася.



— Это макет газеты, — объяснил Сергей Львович. — На нем указаны места для статей.

Мы можем посмотреть любую статью, запланированную для размещения на странице. Их заголовки я могу узнать по команде “Каталог”. Сейчас я дам эту команду компьютеру. Слово “каталог” означает список, составленный из заголовков статей.

На экране появились строчки:



Газетный номер посвящен зимнему отдыху детей в компьютерном лагере “Черпаково”, поэтому название это встречается в текстах очень часто. Но вот незадача: к моменту выпуска газеты лагерь был переименован в “Берендеево”!

— Теперь придется во всех статьях искать старое название и заменять его новым, — огорчился Вася. — Это займет много времени.

Сергей Львович улыбнулся в ответ.

— Посмотри, — сказал он. — Сейчас я сообщу машине, что надо всюду на этих газетных страницах заменить “Черпаково” на “Берендеево”, и все будет сделано автоматически за несколько секунд.

— Здорово! — не смог скрыть Вася своего восхищения.

— Теперь давай выберем на экране заголовок “В школьном живом уголке”. Сейчас ты видишь на мониторе текст этой статьи, а в правой части экрана — часть макета. Это выделенное для статьи место на газетной странице.



Видно, что статья должна размещаться в две колонки. Сергей Львович нажал клавишу, и текст разделился пополам, но компьютер выдал сообщение, что статья не умещается в отведенном для нее месте: одна строчка лишняя.

Редактор принимает решение:

— Одну дополнительную строчку можно сэкономить, если заголовок статьи набирать не такими большими буквами. Сейчас я скамандую машине, каким шрифтом следует печатать заголовок.

Сергей Львович посмотрел на заинтересованного Кука и продолжил:

— Когда работа по заполнению макета завершена, готовый текст надо послать в ту часть компьютерной памяти, где размещаются готовые газетные страницы. Но даже после этого статью не выкидывают. Я выдаю компьютеру команду для отправки ее в архив. Машина задает вопросы, на которые ей надо получить ответы от редактора. Из этих ответов и создается хранимая в архиве информация о статье:

статья
автор
фамилия
имя
возраст
адрес
школа
заголовок статьи
номер газеты
дата публикации

Получив ответы на все вопросы, компьютер записывает информацию в архив на магнитный диск.

Что может компьютер

Разговор Васи с Сергеем Львовичем приоткрыл нам редакционные “секреты”. Компьютер! Именно он помогает быстро создавать газету с минимальными затратами человеческого труда.

Вот далеко не полный список работ, которые человек разделяет с компьютером:

- Изготовление макета всей газеты.
- Изготовление макета отдельных статей.
- Выравнивание текста и иллюстраций.
- Проверка грамматики.
- Проверка стиля.
- Поиск и замена.
- Удаление и вставка.
- Подготовка газеты для печати в типографии.
- Хранение газетной информации в компьютерной памяти.

А чего не может делать компьютер?

Он не может написать статью. Это делает Вася Кук и другие авторы газетных публикаций.

Компьютер может, конечно, по заданному алгоритму написать историю (вспомните Привета и Сочинителя). Но кому интересна газета, составленная из такой тарабарщины?

Читать интересно тексты, которые прочувствованы человеком, написаны с вдохновением, а это не дано компьютеру.

В газете ребята публикуют заметки из своей жизни — разве может за них это сделать компьютер?

Компьютер только аккуратно и быстро выполняет программы, созданные для него людьми. Он не может “думать” за пределами этих программ. У него не бывает вдохновения, ему не знакомы человеческие чувства.

Конспект

Конспект

Компьютер помогает выполнять такие работы:

- Изготовление макета всей газеты.
- Изготовление макета отдельных статей.
- Выравнивание текста и иллюстраций.
- Проверка грамматики.
- Проверка стиля.
- Поиск и замена.
- Удаление и вставка.
- Подготовка газеты для печати в типографии.
- Хранение газетной информации в компьютерной памяти.

Компьютер аккуратно и быстро выполняет программы, созданные для него людьми, но он не умеет думать. У него не бывает вдохновения, ему не знакомы человеческие чувства.

Вопросы

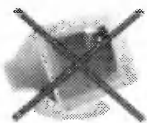
Вопросы

1. Какие виды информационных работ помогает выполнять компьютер в газетной редакции?
2. Какие работы не может сделать компьютер за человека?
3. Что такое макет газеты?
4. Что обозначает слово “каталог”?
5. В каком виде хранится в редакции информация о статье?
6. Распишите виды деятельности сотрудников редакции с пометками о типе основного информационного процесса (передача, хранение, обработка).
7. Назовите три типа ошибок, которые возникают при вводе текста с клавиатуры.
8. Расскажите алгоритм удаления лишнего символа.
9. Расскажите алгоритм вставки пропущенного символа.
10. Расскажите алгоритм исправления неверного символа.

Задания на дом

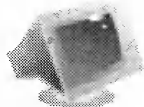
Задания на дом

Вариант 1



1. Подсчитайте, сколько раз в тексте встречаются слова с корнем “машин”. Распечатку текста вам даст учитель.
2. Запишите алгоритм, которому вы следовали, разыскивая и подсчитывая слова.

Вариант 2



1. Используя возможности поиска программы Блокнот, подсчитайте, сколько раз в тексте встречаются слова с корнем “машин”. Файл с текстом вам даст учитель.
2. Запишите алгоритм, которому вы следовали, разыскивая и подсчитывая слова.



Вариант 3

1. Попробуйте сформулировать алгоритм поиска слова в тексте для компьютера.

2. Попробуйте сформулировать алгоритм замены одного слова на другое в тексте для компьютера.

Практикум

Практикум

Правилка



На этом тренажере мы учились исправлять ошибки, работая в редакторе строки.

Перед тем как двигаться дальше — от редактора текстовой строки к редактору текстового окна, — мы должны освежить эти знания и навыки.

Типы ошибок и алгоритмы исправления

Ошибки набора бывают трех типов:

1. Лишний символ. Лишний символ надо удалить.
2. Пропущенный символ. Недостающий символ надо вставить.
3. Неверный символ. Неверный символ надо заменить.

Алгоритм удаления символа

1. Установить курсор перед лишним символом.
2. Нажать клавишу удаления **[Del]**.

Алгоритм вставки символа

1. Подвести курсор к месту вставки (установить за последним правильным символом).
2. Нажать клавишу с нужным символом.

Алгоритм замены символа

1. Подвести курсор к неверному символу (установить слева).
2. Нажать клавишу **[Del]**.
3. Нажать клавишу с верным символом.

Зачетный класс

Зачетный класс

1. Укажите типы ошибок (лишний, пропущенный или неверный символ), допущенных при наборе текста стихов Юнны Мориц.

1.1. По роще калиновой,
По роще осиновой
На именины кшценку
В шляпке малиновой
Шел ежик резиновый
С дырочкой в правом боку.

1.2. По роще колиновой,
По роще осиновой
На именины к шценку
В шляпке малиновой
Шел ежик резиновый
С дырочкой в правом боку.

1.3. По роще калиновой,
По роще осиновой
На именины к шценку
В шляпке малиновой
Шел ежика резиновый
С дырочкой в правом боку.

2. Укажите правильный вариант. Макет газеты — это:

- размеры газетного листа;
- число статей в газете;
- заголовки статей;
- план размещения материала в газете;
- число колонок в газете.

3. Отметьте те виды работ, которые выполняет компьютер в редакции газеты.

- Изготовление макета всей газеты.
- Изготовление макета отдельных статей.

- Придумывание текста статьи.
- Придумывание заголовка статьи.
- Поиск грамматических ошибок.
- Поиск ошибок стиля.
- Выравнивание текста и иллюстраций.
- Определение качества статьи.
- Поиск и замена слов.
- Удаление и вставка символов.
- Подготовка газеты для печати.
- Хранение газетной информации.

4. Какой способ хранения использован для заголовков газетных статей?

Укажите правильный вариант:

- список;
- иерархия;
- таблица.

5. Какой способ хранения использован для информации об авторе статьи?

Укажите правильный вариант:

- список;
- иерархия;
- таблица.

6. Сергей Львович выписал для себя некоторые сведения об авторах.

	Город	Возраст
Кук Вася	Переславль	11 лет
Соломахина Оксана	Благовещенск	15 лет

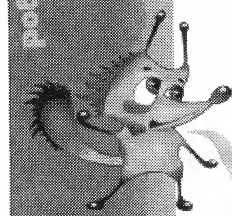
Какой способ записи он использовал в этом случае?

- список;
- иерархия;
- таблица.

Многострочный редактор

Читальный зал Роботландии

РОБОТЛАНДИЯ.RU © А.А. ДУВАНОВ



Программа-редактор — это инструмент для обработки информации.

Читальный зал

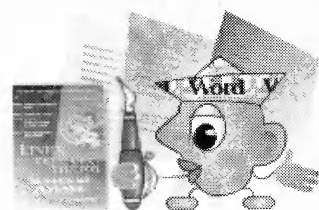
Редакторы

Сергей Львович — редактор “Школьной газеты”. Под его началом работает коллектив сотрудников, и он отвечает за выпуск каждого газетного номера. Редак-



тор — это человек, который руководит изданием газеты, журнала, книги; выпуском передачи на радио или телевидении.

И авторы статей, и Сергей Львович, и его сотрудники пользуются программами-редакторами. Программа-редактор — это компьютерная



программа, при помощи которой можно создавать информацию и править (редактировать) ее.

В зависимости от типа информации, с которой они работают, программы-редакторы подразделяются на

- **текстовые** (создание и обработка текста);
- **графические** (создание и обработка картинок);
- **музыкальные** (создание и обработка мелодий).

На страницах этой книги мы будем учиться работать с текстовыми редакторами.

Нам хорошо знаком редактор текстовой строки:

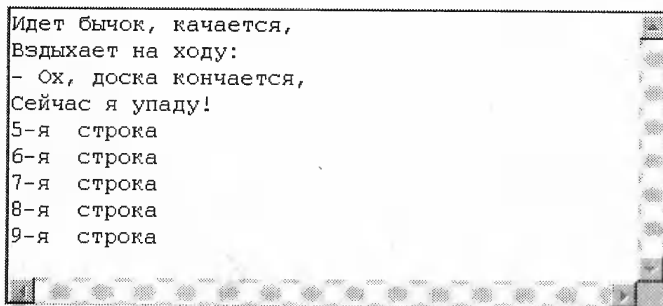
Это редактор строки

Однако тексты имеют, как правило, много строк (как в этой книге).

Поэтому с ними удобнее работать в многострочных редакторах.

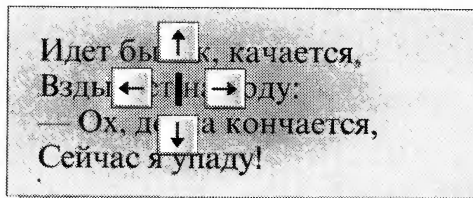
Многострочный текстовый редактор

Ниже представлен простой многострочный текстовый редактор. Вход в него выполняется щелчком мыши: в поле редактора появляется текстовый курсор.



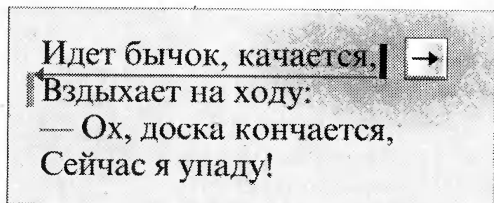
В первых четырех строчках этого редактора набрано стихотворение Агнии Барто. Строчки с пятой по девятую просто пронумерованы.

Движение курсора

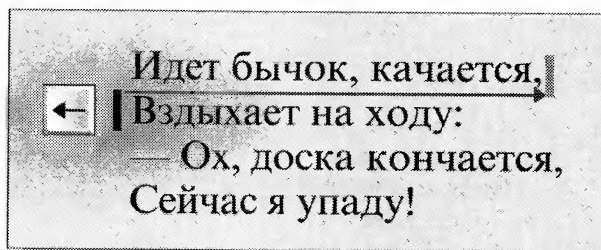


Можно войти в редактор и убедиться, что текстовый курсор в нем подчиняется не только клавишам со стрелками (←, →) (как в редакторе строки), но и клавишам (↑, ↓).

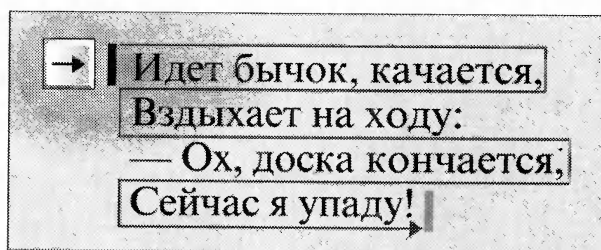
Однако "послушно" курсор ведет себя только внутри текста.



Клавиша (→) на краю строки перемещает курсор на начало следующей строки.

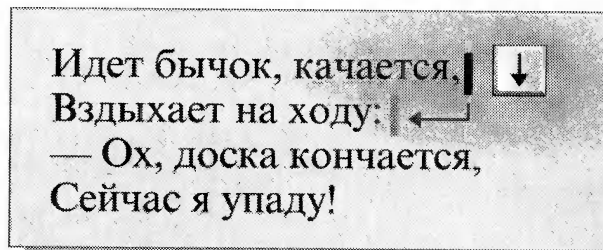


Клавиша (←) на начале строки перемещает курсор на конец предыдущей строки.



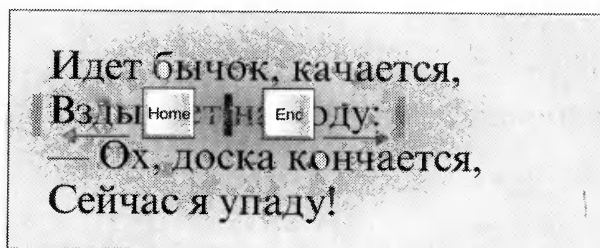
Если курсор поставить на начало первой строки, нажать и не отпускать клавишу (→), то курсор побежит по строчкам и остановится за последним символом последней строки.

Обратное путешествие курсор совершит под действием клавиши (←).

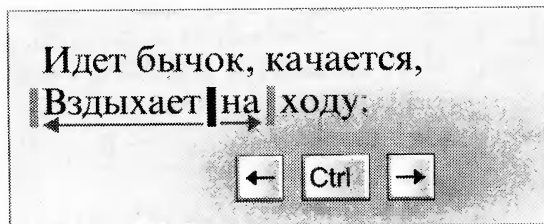


Клавиша (↓) перемещает курсор на конец следующей строки, если он расположен левее.

Таким образом, курсор перемещается не по всей прямоугольной области редактора, а только по тем частям, где написан текст.



Клавиши (Home) и (End) работают, как обычно: отсылают курсор на начало и конец текущей строки.



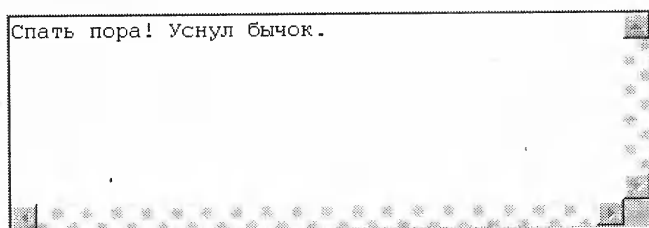
Аккорды **Ctrl** + **→** и **Ctrl** + **←** заставляют курсор перемещаться по словам текста.

Набор текста

Текст состоит из строчек. Так его и набирают. А внутри одной строки действуют все правила строчного редактора.

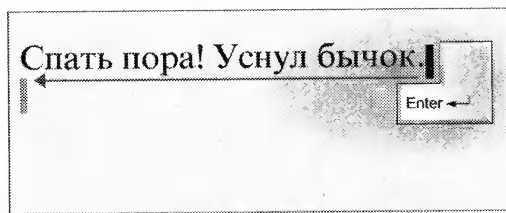
Давайте наберем еще одно короткое стихотворение Агнии Барто.

Устанавливаем курсор в пустое поле редактора и пишем;

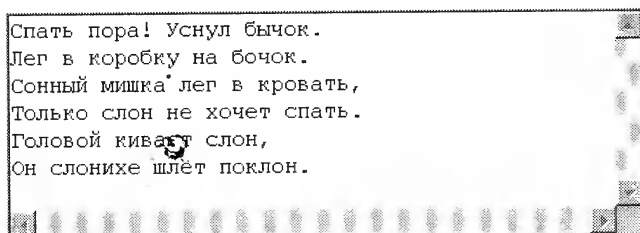


Как теперь перейти в начало следующей строки?

Нужно нажать клавишу **Enter**:



Теперь можно написать вторую строку, снова нажать **Enter** — и так делать до тех пор, пока все строки не появятся на экране:



Линейки прокрутки

После разговора с Сергеем Львовичем Вася решил готовить свои заметки только на компьютере, а отправлять их в газету по Интернету.

— Это самый быстрый способ общения, — говорил ему Сергей Львович. — Благодаря Интернету мы по-

лучим статью через несколько минут, и нам не придется набирать ее заново с печатного или рукописного листа.

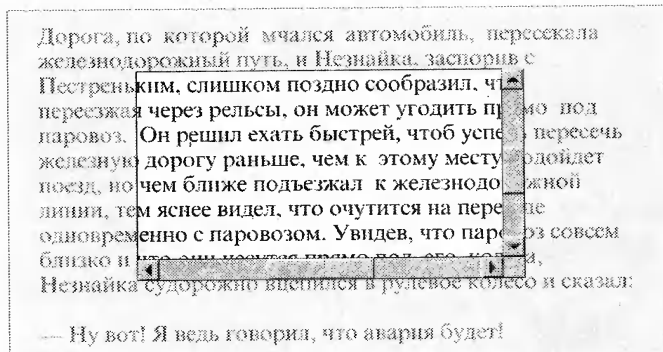
По возвращении в Переславль Вася решил всерьез освоить текстовый редактор. Только вот незадача: поле редактора такое маленькое — как набрать в нем большую статью?

На помощь Васе пришел старший брат, большой знаток текстового редактирования.

— В текстовом редакторе можно набирать строки длиннее тех, что видны на экране, а число их может быть очень большим.

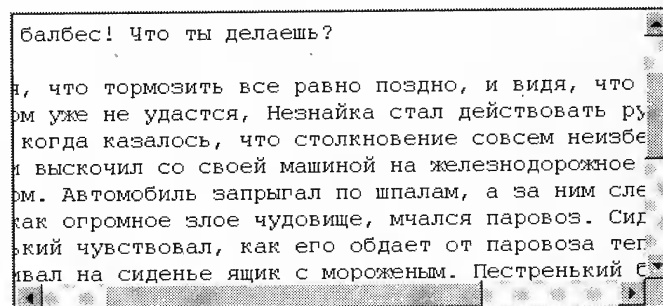
— Как же так? — удивился Вася.

— Все очень просто! Через поле редактора мы видим только часть текста, а остальное скрыто за его границами:



— И как же добраться до того, что скрыто от наших глаз? — обеспокоился Вася.

— Нет ничего проще! — успокоил Петя брата. — Посмотри, редактор имеет две линейки прокрутки: горизонтальную и вертикальную. Они-то и перемещают поле редактора по тексту:



Конспект

Конспект

Редактор — это человек, который руководит изданием газеты, журнала, книги; выпуском передачи на радио или телевидении.

Программа-редактор — это компьютерная программа, при помощи которой можно обрабатывать информацию.

Внутри одной строки многострочного редактора работают все команды редактора строки.

Курсор в текстовом редакторе двигается под управлением стрелок только внутри текста.

Клавиша **Enter** в конце последней строки добавляет к тексту пустую строку и устанавливает курсор в ее начало.

Вопросы

Вопросы

1. Людей каких профессий называют редакторами?
2. Что такое программа-редактор?
3. В программе-редакторе можно создавать информацию. К какому информационному процессу можно отнести создание информации: хранение, передача, обработка?
4. Назовите три вида информационных редакторов.
5. Опишите внешний вид многострочного редактора. Из каких элементов он состоит?
6. Как записывают текст в многострочном редакторе?
7. Как исправляют ошибки набора внутри одной строки многострочного редактора?
8. Расскажите алгоритмы работы клавиш со стрелками в многострочном редакторе.
9. Расскажите алгоритмы работы клавиш  и .
10. Как добавить к тексту редактора пустую строку и установить курсор в ее начало?

Задания на дом

Задания на дом

Вариант 1

1. Догадайтесь, о каком слове говорится в стихотворении:

Арифметический я знак,
В задачнике меня найдешь во многих строчках,
Лишь "о" ты вставишь, зная как,
И я — географическая точка.

К какому типу относится "ошибка", которую приходится исправлять, решая эту задачу-логогриф?

2. Напишите алгоритм решения задачи 1 средствами текстового редактора, указывая клавиши, которыми придется воспользоваться.

3. Текст, набранный в текстовом редакторе, занимает целиком страницу, содержащую 16 строк по 64 символа в строке. Сколько памяти требуется для размещения этого текста? Ответ приведите в байтах и килобайтах.

Вариант 2

1. Решите с помощью программы Блокнот задачу-логогриф:

Сперва назови ты за городом дом,
В котором лишь летом семьей живем.
Две буквы к названию приставь заодно —
Получится то, что решать суждено.

Какое слово получилось? К какому типу относится "ошибка", которую пришлось исправлять, решая эту задачу?

2. Запишите алгоритм решения задачи 1 средствами текстового редактора, указывая клавиши, которыми пришлось воспользоваться.

3. Текст, состоящий из 6 строк шириной в 15 символов, построен повторением цифровой записи "0123456789". Остаток записи переносится на следующую строчку, если он не помещается в текущей строке. Вот первые две строки этого текста:

```
012345678901234
567890123456789
```

Размер окна текстового редактора: 2 строки по 10 символов. Курсор находится в левом верхнем углу окна и указывает на пятый символ третьей строки текста. Какой символ находится в правом нижнем углу окна?

Попробуйте использовать Блокнот для решения этой задачи. Опишите ваши действия и трудности, с которыми вы столкнулись.



Вариант 3

1. Дан текст, состоящий из 6 строк. В каждой строке — 10 символов. Размер окна текстового редактора — 2 строки по 8 символов. Курсор стоит в левом верхнем углу окна, и его координаты в тексте равны (3,1). Какие из перечисленных ниже символов будут видны на экране, а какие нет и почему: (3,9), (4,2), (5,2), (4,10)? Проиллюстрируйте решение картинкой.

2. Текст размером в 20 строк по 40 символов в каждой строке рассматривают через окно размером в 10 строк по 20 символов.

Координаты символа, расположенного в правом нижнем углу окна, равны (15,35) по отношению к тексту. Какие координаты имеют символы, расположенные во всех четырех углах окна? В ответе укажите координаты, как по отношению к окну, так и по отношению к тексту.

Практикум

Практикум

Вам предстоит набрать несколько текстов в многострочном редакторе.

Каждое задание сопровождается:

- панелью с текстом, который предстоит набрать;
- кнопкой "Сброс" для очистки поля ввода;
- многострочным текстовым редактором;
- панелью с кнопкой "Проверка ошибок".

Алгоритм работы:

1. Если поле редактора не пусто, нажимаем кнопку "Сброс".

2. Набираем в редакторе текст.

3. Нажимаем кнопку "Проверка ошибок".

Набирайте текст по строчкам, стараясь следовать приведенному образцу.

Ошибка в тексте отмечается только одна — самая первая. Она выделяется цветом и подчеркиванием:

Проверка ошибок

Чебурашка долго ворочился в постели, часто вскакивал и в задумчивости шагал

После исправления нужно снова нажать кнопку “Проверка ошибок” — и так поступать до тех пор, пока не появится сообщение “Ошибок нет”:



Задание 1

Наберите в редакторе начало стихотворения Юнны Мориц “Абракадабра”:

С мармеладом в бороде
К своему папаше
Плыл медведь в сковороде
По кудрявой каше.

Задание 2

Наберите несколько строк из повести Эдуарда Успенского:

Чебурашка долго ворочался в постели, часто вскакивал и в задумчивости шагал из угла в угол по своей маленькой телефонной будке.

Задание 3

Наберите несколько строк из известной сказки Ханса Кристиана Андерсена:

И девочке пришлось прясть по целым дням, а старуха мышь наняла четырех пауков для тканья, и они работали день и ночь.

Зачетный класс

Зачетный класс

1. Отметьте правильные ответы.

Редактором называют человека, который руководит выпуском:

- школьников;
- газеты;
- журнала;
- книги;
- деталей на заводе;
- телепередачи;
- радиопередачи.

2. Отметьте правильные ответы.

Программа-редактор — это:

- программа для создания и правки текста;
- компьютер для создания текста;
- программа для создания и правки графики;
- сканер и принтер;
- программа для создания и правки музыки;
- музыкальная клавиатура;
- программа для создания и правки информации.

3. На рисунке условно показан текст, набранный в редакторе:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1									
2									
3									
4									

Каждый символ текста обозначен квадратиком. Строки и столбцы пронумерованы: получилась таблица. Курсор стоит за символом, который расположен в третьей строке и четвертом столбце. Будем говорить, что курсор стоит за символом (3,4) или перед символом (3,5).

Где окажется курсор, если теперь нажать клавишу **↓**?

4. Где окажется курсор, если нажать клавишу **↓**?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1									
2									
3									
4									

5. См. рисунок к заданию 4. Где окажется курсор, если нажать клавишу **→**?

6. См. рисунок к заданию 4. Где окажется курсор, если нажать клавишу **←**?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1									
2									
3									
4									

7. Где окажется курсор, если нажать клавишу **↑**?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1									
2									
3									
4									

8. См. рисунок к заданию 7. Где окажется курсор, если нажать клавишу **↓**, а затем 4 раза клавишу **→**?

9. См. рисунок к заданию 4. Где окажется курсор, если выполнить серию нажатий: два раза **←**, два раза **↓**, четыре раза **→**?

10. Где окажется курсор, если нажать клавишу **Enter**?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1									
2									
3									
4									

11. Наберите в редакторе стихотворение В.Левина “Карась и Щука”:

Как-то раз Карась от скуки
Исполнял стихи о Щуке.
Услыхала Щука пенье —
Вот и все стихотворенье...

Приёмы редактирования

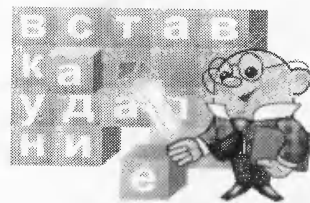
Читальный зал Роботландии

Роботландия © А.А. Дубаков

РОБОТЛАНДИЯ.RU © А.А. ДУБАКОВ



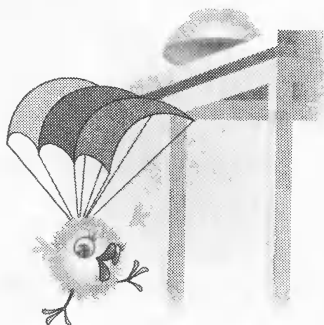
Клавиша **Enter** вставляет в текст невидимый символ конца строки.



Читальный зал

Клавиша **Enter**

Вася сочинил забавный рассказ про бабушкиного цыпленка и решил набрать его в текстовом редакторе, чтобы послать по Интернету своему монгольскому другу Жугдерэмидийну.



Вася так торопился, что нечаянно нажал **Enter** в середине строки. А строка взяла да разрезалась на две части:

Петька прыгает вниз

Цыплёнок Петька любил прыжки с парашютом. Он забирался на самую высокую | супную чашку

Enter

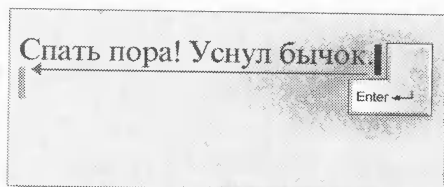
Петька прыгает вниз

Цыплёнок Петька любил прыжки с парашютом. Он забирался на самую высокую | супную чашку,

Вася пожаловался брату.

— Клавиша **Enter**, — сказал брат, — довольно странно ведет себя в текстовом редакторе. Надо хорошо знать алгоритм ее работы!

— Я знаю, что если нажать **Enter** за концом последней строки, то получится новая строка, и курсор установится в ее начало:



— Правильно! Но это только одно частное проявление общего алгоритма.

— Ну, так, Петя! Я внимательно слушаю! Расскажи мне этот алгоритм, и я продолжу набор рассказа про твоего деревенского тезку!

Петя, видя нетерпение брата, специально не стал топориться. Он взял лист бумаги, карандаши и изобразил что-то в виде железнодорожного состава с большим числом вагонов:



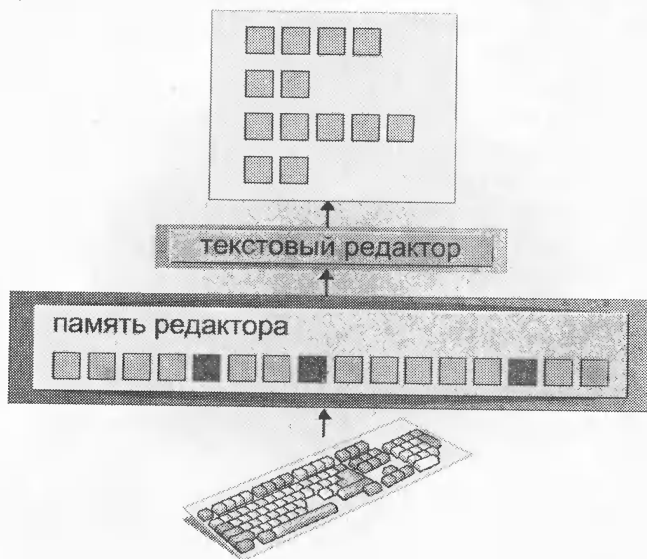
— Я нарисовал текст, с которым работает редактор. Каждый квадратик обозначает символ этого текста, то есть букву, цифру, специальный символ или пробел.

— А почему три квадратика ты закрасил в черный цвет? — спросил Вася.

— А вот это и есть символы, которые вставляет в текст клавиша **Enter**!

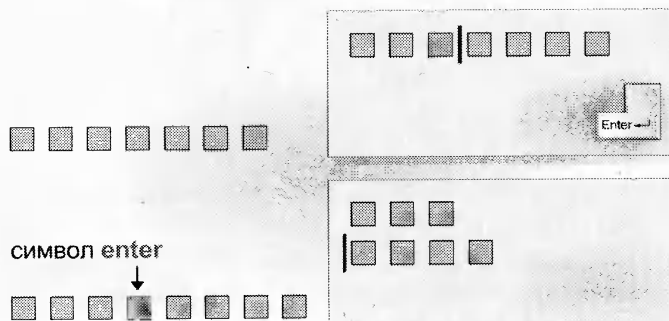
— Ну да! — не поверил Вася. — Когда я нажимаю **Enter**, символ на экране не появляется.

— Верно! На экране символ не виден, а в тексте он есть! Дело в том, что, когда мы нажимаем клавиши, соответствующие им символы попадают сначала в память редактора, и только потом он отображает их на экране:



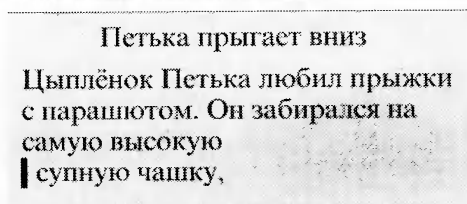
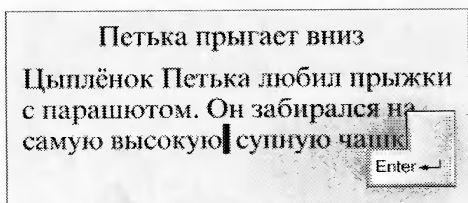
Каждый символ — это команда редактору для вывода знака на экран. Это верно для всех символов, кроме конца строки . Этот символ приказывает редактору начать вывод с новой строчки.

— Ага! — догадался Вася. — Значит, когда я нажал  в середине строки, в нее записался черный квадратик и редактор строку превратил в две:



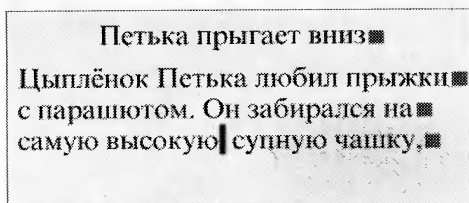
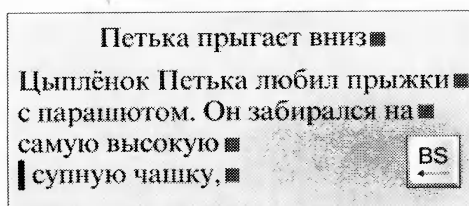
Ножницы и клей

— Я понял, — добавил Вася, — клавиша  сработала как ножницы и разрежала строку:

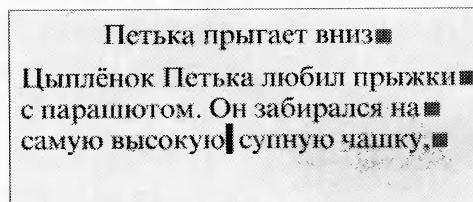
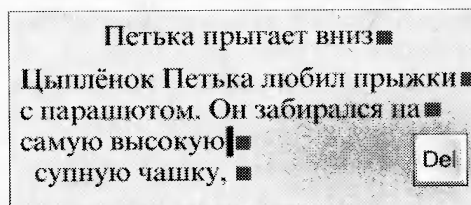


Но как теперь приклеить “хвост” назад?

— Нужно удалить конец строки, который поставил . Сейчас курсор стоит так, что лучше всего это сделать клавишей :



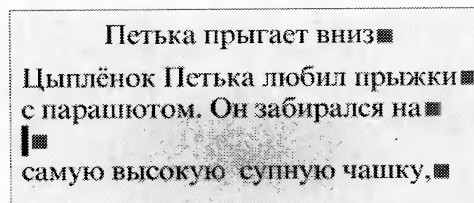
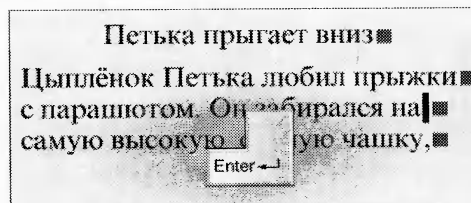
Как известно, удалять можно и клавишей , но курсор должен стоять перед удаляемым символом:



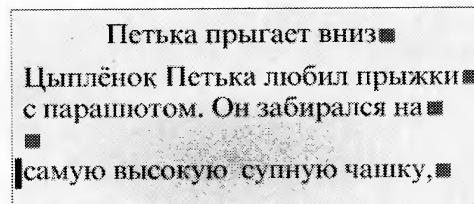
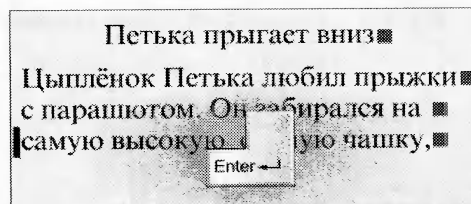
— Понятно... — о чем-то задумался Вася. — Ага! Теперь я знаю, как вставить внутрь текста пустую строку!

Вставки и удаления

Я устанавливаю курсор в конец той строки, после которой нужна пустая, и нажимаю :



— А можно и по-другому, — заметил Петя. — Можно поставить курсор в начало той строки, перед которой нужна пустая, и нажать :



— Мой способ лучше, — загордился Вася. — Курсор уже стоит в пустой строке, и можно набирать в ней символы.
 — Если пустая строка нужна для набора, то согласен!
 — Теперь остается узнать, как удалить строку, и можно приступать к работе!

Впрочем, я, кажется, знаю: нужно поставить курсор в начало строки и нажимать **Del**, пока все символы не будут удалены вместе с завершающим концом строки:

Петька прыгает вниз■
 Цыплёнок Петька любил прыжки■
 с парашютом. Он забирался на ■
 самую высокую супную чашку.■
Del — — — — **Del**

Петька прыгает вниз■
 Цыплёнок Петька любил прыжки■
 самую высокую супную чашку.■

— Все правильно, но долго! Лучше выделить строку в тексте и всего один раз нажать на клавишу **Del**:

Петька прыгает вниз■
 Цыплёнок Петька любил прыжки■
 с парашютом. Он забирался на ■
 самую высокую супную чашку.■
Del

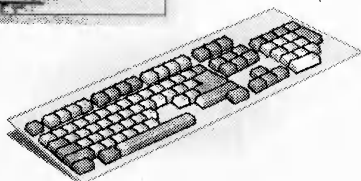
Петька прыгает вниз■
 Цыплёнок Петька любил прыжки■
 самую высокую супную чашку.■

— Как у тебя ловко получилось! — изумился Вася. — Я не успел уследить, как ты выделил строку!

— Выделить часть текста можно с помощью клавиатуры или мышкой.

Для выделения с клавиатуры нужно, удерживая клавишу **Shift**, гнать текстовый курсор стрелкой **→**.

Петька прыгает вниз■
 Цыплёнок Петька любил прыжки■
 с парашютом. Он забирался на ■
 самую высокую супную чашку.■
Shift + **→**



Мышкой работать тоже просто. Устанавливаем курсор мыши на текст и двигаем по нему, не отпуская левую кнопку мыши.

Петька прыгает вниз■
 Цыплёнок Петька любил прыжки■
 с парашютом. Он забирался на ■
 самую высокую супную чашку.■



И последние два замечания.

Выделять можно не только строку, но любой непрерывный фрагмент, работая стрелками при нажатой клавише **Shift** или мышью с нажатой левой кнопкой.

Петька прыгает вниз■
 Цыплёнок Петька любил прыжки■
 с парашютом. Он забирался на ■
 самую высокую супную чашку.■



Петька прыгает вниз■
 Цыплёнок Петька любил прыжки■
 с парашютом. Он забирался на ■
 самую высокую супную чашку.■



Двойной щелчок по слову выделяет его целиком.

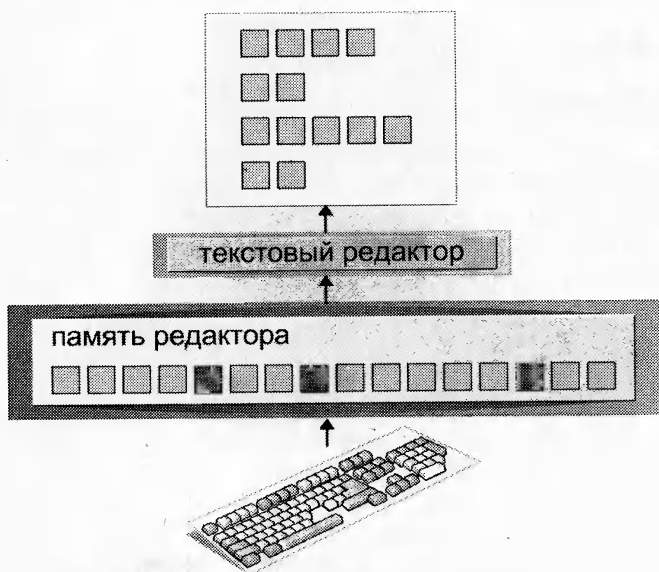
Петька прыгает вниз■
 Цыплёнок Петька любил прыжки■
 с парашютом. Он забирался на ■
 самую высокую супную чашку.■





Конспект

Схема работы текстового редактора:



Клавиша **Enter** вставляет в текст невидимый символ конца строки.

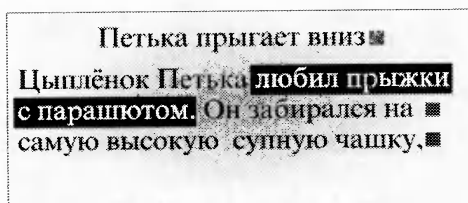
Enter в середине строки разрезает строчку на две.

Если удалить символ конца строки (клавишей **BackSpace**

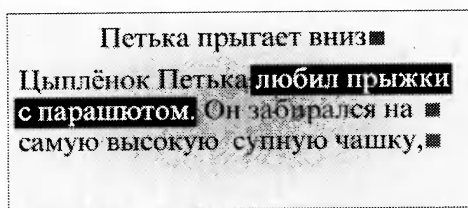
или клавишей **Del**), строчки склеиваются.

Для удаления текстового фрагмента его нужно выделить и нажать клавишу **Del**.

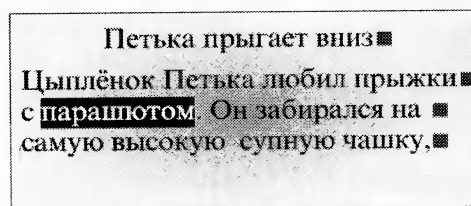
Выделение клавиатурой:



Выделение мышкой:



Выделение слова двойным щелчком:



Вопросы

1. Как работает клавиша **Enter** в текстовом редакторе?
2. Расскажите принцип работы текстового редактора.
3. Как разрезать строку на две?
4. Как склеить две строки в одну?
5. Как вставить пустую строку?
6. Как удалить пустую строку?
7. Как удалить фрагмент текста?
8. Как выделить фрагмент текста клавиатурой?
9. Как выделить фрагмент текста мышкой?
10. Как выделить слово в тексте?
11. Как удалить весь текст?
12. Каждая строка текста содержит одно слово, за которым идет пробел. Составьте алгоритм склейки слов в одну длинную строку.
13. Составьте алгоритм разрезания строки на слова. Слова должны начинаться с первой позиции в своих строках.
14. Составьте алгоритм, который после каждой строки текста вставляет пустую строку.
15. Составьте алгоритм удаления первого и последнего символов в каждой строке.
16. Составьте алгоритм удаления всех нечетных строк.



Задания на дом

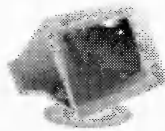
Вариант 1

1. Перепишите текст, "склеивая" строки так, чтобы получилось стихотворение "Мишка" Агнии Барто.

Уронили
мишку на пол,
Оторвали
мишке лапу.
Все
равно его не брошу —
Потому
что он хороший.

2. Запишите алгоритм решения задачи 1 средствами текстового редактора, указывая клавиши, которыми придется воспользоваться.

3. Выделите в этом алгоритме повторяющуюся последовательность действий. Сколько раз пришлось эти действия повторить?



Вариант 2

Выполните задания варианта 1 в программе Блокнот.



Вариант 3

1. Память Блокнота имеет размер 64 Кб. Сколько строк длиной в 128 символов (включая символ конца строки) можно записать в Блокноте?

2. Каждая строчка текста, записанного в Блокноте, не длиннее 256 символов и не короче 64 символов (включая символ конца строки). Память Блокнота заполнена полностью. Сколько строк может быть в этом тексте?

3. На самом деле Блокнот для конца строки записывает не один, а два символа. Сколько раз в пустом Блокноте нужно нажать клавишу **Enter**, чтобы полностью заполнить его память? Если клавиша нажимается с частотой 2 раза в секунду, то сколько для этого потребуется времени?



Практикум

Ножницы

Задание 1

Разрежьте текст так, чтобы стихотворение Новеллы Матвеевой "Путешественник" приняло обычный для стихов вид.

Каждая стихотворная строка должна начинаться с первой позиции. После каждого четырех строк должна идти ровно одна пустая строка.

Для быстрого движения по словам используйте аккорды **Ctrl** + **→** и **Ctrl** + **←**.

Серый мышонок Тарасик Продав свой белый матрасик, Продав свой стол и комод И устремился в поход.

В лодке из корочки дынной Плыл он по речке пустынной, Плыл, догоняя паром, Греб лебединым пером.

Вдруг непогода завывала, Стало не видно залива, Дынная корка трещит, Серый мышонок пищит:

"Все-таки теплая норка Лучше, чем дынная корка... Ох! Ай-ай-ай! Ой-ой-ой! Я возвращаюсь домой!"

Серый мышонок Тарасик Выкупил белый матрасик, Выкупил стол и комод, Тихо и мирно живет.

Но вечерами Тарасик Думает: "Если бы разик, Если бы раз или два Мне увидеть Острова!.."

Снова мышонок Тарасик Продав свой белый матрасик, Продав и стол, и комод, Стал догонять пароход...

Вновь непогода завывала! Снова не видно залива! Снова наш бедный герой Стал возвращаться домой.

Снова упрямый Тарасик Выкупил белый матрасик, Выкупил стол и комод. Хлебную корку грызет...

Но временами Тарасик Думает: "Только бы разик, Только б разок или два Мне увидеть Острова!.."

Клей

Задание 2

Склейте порезанные строчки так, чтобы стихотворение Сергея Михалкова "Бараны" приняло обычный для стихов вид.

Каждая стихотворная строка должна начинаться с первой позиции. После каждого четырех строк должна идти ровно одна пустая строка.

По крутой
тропинке горной
Шел домой
барашек черный
И на мостике
горбатым
Повстречался
с белым братом.

И сказал
барашек белый:
"Братец,
вот какое дело:
Здесь вдвоем
нельзя пройти,
Ты стоишь мне
на пути".

Черный
брат
ответил:
"Ме,
Вы в своем, баран, уме?
Пусть
мои отсохнут ноги,
Если я сойду
с дороги!"

Помотал
один
рогами,
Уперся другой ногами...
Как рогами
ни крути,
А
вдвоем нельзя пройти.

Сверху солнышко
печет,
А внизу река
течет.

В этой речке
утром рано
Утонули
два
барана.

Удаление

Задание 3

Удалите лишние фрагменты из начала сказки Корнея Чуковского.

Муха, красавица наша, Муха-Цокотуха,
Позолоченное голова и брюхо!

Муха по полю быстро пошла,
Муха денежку нашла.

(Наверное, она нашла не одну
денежку, а много.)

Пошла Муха на базар
(Базар был очень далеко, и муха устала.)
И купила самовар, который вмещал ведро воды:

“Приходите, тараканы, а также муравьи,
Клопы, жуки, кузнечики,
Я вас чаем угощу!”

Тараканы прибежали со всех ног,
Все стаканы выпивали со всех рук,

А букашки —
По три чашки
С молоком
И крендельком:
Нынче Муха-Цокотуха
Именинница!

Набор текста

Задание 3

Наберите стихотворение Агнии Барто “Мячик”.
Наша Таня громко плачет:
Уронила в речку мячик.
— Тише, Танечка, не плачь:
Не утонет в речке мяч.

Зачетный класс



Зачетный класс

1. Выберите правильную схему расположения текста в памяти редактора (черный квадратик — знак конца строки).

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)

Кот
сел
мясо.

2. Выберите правильную схему расположения текста в памяти редактора.

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)

1) ёж
2) кот

3. Разрежьте текст так, чтобы в каждой строчке находилось одно слово (со знаками препинания) без начальных пробелов. Для быстрого движения по словам используйте аккорд **Ctrl** + **→**.

Осел и собака легли под большим дубом, кот сел на ветку, а петух взлетел на самую верхушку дерева и стал оттуда смотреть по сторонам.

4. Склейте слова так, чтобы получилось предложение, записанное в одну длинную строку.

Рассердился
кот,
вскочил,
зафыркал,
да
как
цапнет
разбойника
лапой,
да
как
зашипит!

5. Удалите из текста все фрагменты, заключенные в угловые скобки <...>, вместе с самими скобками.

У меня зазвонил телефон. <Надоедливо!>

— Кто говорит? <Спросил я в телефонную трубку.>

— Слон. <Вот это да!

Мне слон звонит!>

— Откуда? <Это опять спросил я.>

— От верблюда. <Интересно,

у верблюда был один
горб или два?>

<Говорю слону.> — Что вам надо?

— Шоколада. <Разве слоны едят шоколад?>

— Для кого?

<Нет, вы только подумайте: шоколад — слону!>

— Для сына моего.

6. Наберите текст точно так, как он изображен ниже.

“Вот теперь тебя люблю я,
Вот теперь тебя хвалю я!
Наконец-то ты, грязнуля,
Мойдодыру угодил!”

5

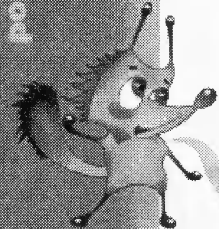
Копирование

Читальный зал Роботландии

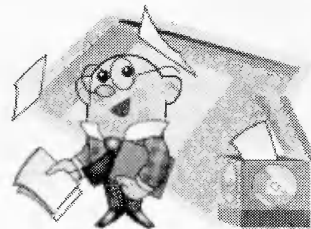
РОБОТЛАНДИЯ.RU © А.А.ДУВАНОВ



Роботландия - Залесский RU 2001



Копирование удобно выполнять через буфер обмена — специальную память операционной системы.

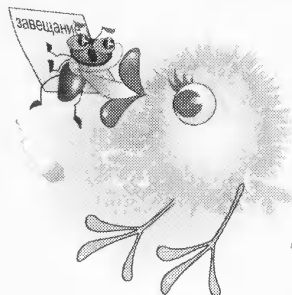


Читальный зал

Откатка и накатка

Сочинив свой первый рассказ про цыплёнка Петьку, Вася вошел во вкус и уже не мог остановиться. Следующий его опус назывался “Петька и мухи”. Рассказ получился довольно “кровожадным”.

— Это же просто шутка! — возразил Вася на укоры мамы.



Цыплёнок Петька любит клевать сонных мух. Стоит мухе немного заснуть - **Петька тут как тут. Клюк!** Муха не успеет даже составить завещание. Только возьмёт она в перо - клюк!

Del

Цыплёнок Петька любит клевать сонных мух. Стоит мухе немного заснуть - Муха не успеет даже составить завещание. Только возьмёт она в руки перо - клюк!

ПАМЯТЬ ОТКАТКИ

Петька тут как тут. Клюк!

Вася так хорошо освоил приемы редактирования, что работал очень быстро. Так быстро, что несколько раз удалял по ошибке строку с текстом, и ему приходилось набирать ее заново.

— Да что же это такое! — совсем расстроился Вася, когда в очередной раз нужная строчка пропала с экрана. — Работая в редакторе, как на минном поле — одно неверное движение, и все приходится начинать с начала!

Брат Петя, хотя и был немножко обижен за одноименного цыплёнка, все же пришел на помощь.

— Пропавшая строка не пропала, — выразился он таким странным образом. — Ведь редактор хранит “историю” правок и может восстанавливать предыдущие состояния своего поля по команде “Откатка”.

Если теперь пользователь нажмет аккорд **[Ctrl] + [Z]**, строка возвратится на прежнее место:

Цыплёнок Петька любит клевать сонных мух. Стоит мухе немного заснуть - Муха не успеет даже составить завещание. Только возьмёт она в руки перо - клюк!

Ctrl + Z

Цыплёнок Петька любит клевать сонных мух. Стоит мухе немного заснуть - **Петька тут как тут. Клюк!** Муха не успеет даже составить завещание. Только возьмёт она в руки перо - клюк!

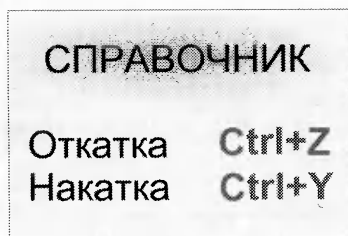
ПАМЯТЬ ОТКАТКИ

Петька тут как тут. Клюк!

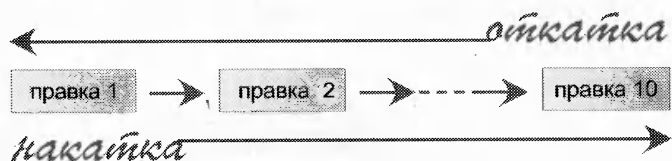
Откатка работает не только для удаленных строк, но и для любых других правок текста.

— А накатка? — спросил Вася. — Если я “откатился” слишком далеко, как мне отменить несколько последних восстановлений?

— Накатка (отмена откатки) выполняется аккордом **[Ctrl] + [Y]**.



Применяя откатку, можно отменить не одну, а несколько последних правок. Накатка “перемещает” редактор в другом направлении:



Буфер обмена

Вася поделился с Петей идеей, которая пришла в его голову после предыдущего разговора.

— Скажи, Петя, а после восстановления удаленной строки нельзя взять ее еще раз из памяти откатки?

— Такой возможности нет!

— Жаль! А я хотел размножить повторяющиеся строки стихов Даниила Хармса:

ОЧЕНЬ ВКУСНЫЙ ПИРОГ

Я захотел устроить бал,	Я ждал, пока хватило сил,
Я захотел устроить бал,	Я ждал, пока хватило сил,
Я захотел устроить бал,	Я ждал, пока хватило сил,
И я гостей к себе позвал.	Потом кусочек откусил.

Купил муку, купил творог,	Потом подвинул стул и сел,
Купил муку, купил творог,	Потом подвинул стул и сел,
Купил муку, купил творог,	Потом подвинул стул и сел,
Испек рассыпчатый пирог.	И весь пирог в минуту съел.

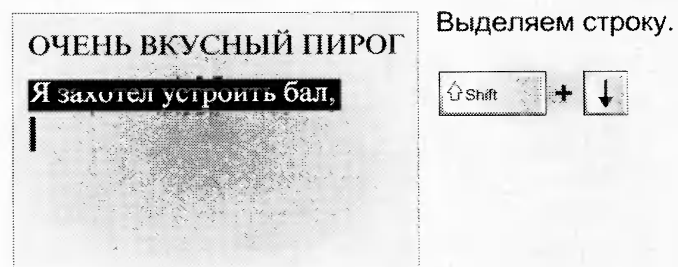
Пирог, ножи и вилки тут,	Когда же гости подошли,
Пирог, ножи и вилки тут,	Когда же гости подошли,
Пирог, ножи и вилки тут,	Когда же гости подошли,
Но что-то гости не идут.	То даже крошек не нашли.

— Для копирования нам совсем не нужна память откатки! — Петя подмигнул брату. — Ведь есть еще буфер обмена.

— Буфер обмена? А что это такое?

— Эта специальная память операционной системы подобна волшебному карману. Если “положить” в этот карман информацию, то потом можно много раз ее копировать.

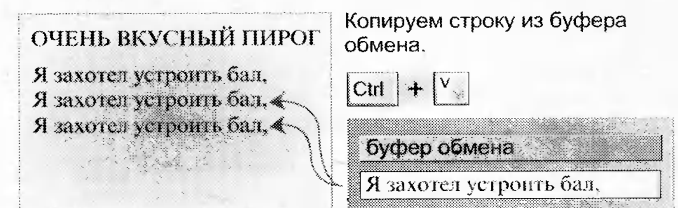
— Это отлично придумано! А как работать с буфером?
— Сначала нужно выделить текстовый фрагмент на экране.



Выделенный фрагмент копируется в буфер обмена клавиатурным аккордом **[Ctrl] + [C]** (или **[Ctrl] + [Insert]**).



Вставка фрагмента в текст из буфера обмена выполняется аккордом **[Ctrl] + [V]** (или **[Shift] + [Insert]**).



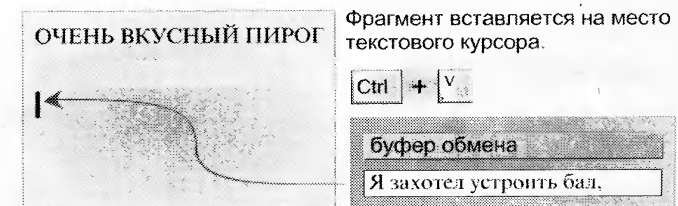
— Замечу, — добавил Петя, — что выделенную область помещать в буфер обмена можно с удалением ее из текста. Для этого нужно вместо аккорда **[Ctrl] + [C]** нажать аккорд **[Ctrl] + [X]**.



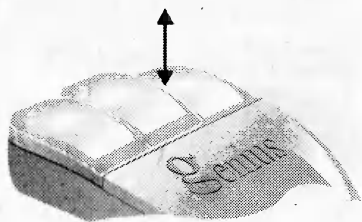
“Вроде понятно, но без хорошей практики это не переварить”, — подумал Вася и задал новый вопрос:

— В какое место текста вставляется строка из буфера обмена?

— Фрагмент из буфера (это не обязательно строка) вставляется в то место, в которое установлен текстовый курсор:



Операции с буфером обмена можно выполнять и мышкой, пользуясь “всплывающим” меню правок, которое появляется на экране при щелчке правой кнопкой в поле редактора:



Вот что означают позиции этого меню:

Отменить

Откатка. Аналог клавиатурного аккорда **[Ctrl] + [Z]**.

Вырезать

Скопировать в буфер обмена с удалением фрагмента из текста. Аналог клавиатурного аккорда **[Ctrl] + [X]**.

Копировать

Копировать в буфер обмена без удаления фрагмента из текста. Аналог клавиатурного аккорда **[Ctrl] + [C]**.

Вставить

Вставить фрагмент из буфера обмена на место текстового курсора. Аналог клавиатурного аккорда **[Ctrl] + [V]**.

Удалить

Удалить из текста выделенный фрагмент. Аналог клавиатурной команды **[Delete]**.

Выделить все

Выделить весь текст. Часто в редакторах эта операция выполняется аккордом **[Ctrl] + [A]**.

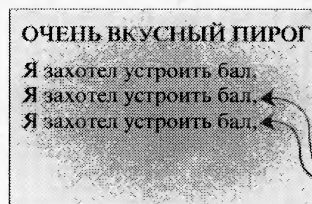
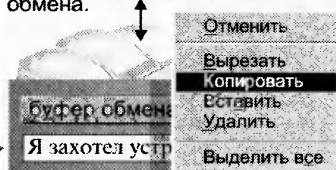
Таким образом, копирование фрагментов можно выполнить следующими мышными операциями:



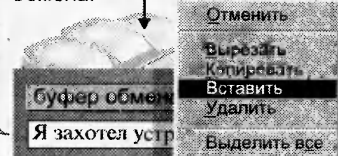
Выделяем строку.



Заносим строку в буфер обмена.



Копируем строку из буфера обмена.

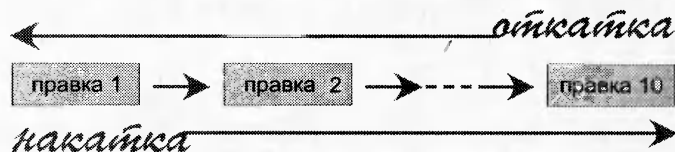


Конспект



Конспект

Откатка — это отмена правки. Накатка — восстановление правки.



Буфер обмена — это специальная память ОС для копирования информации.

СПРАВОЧНИК

Откатка	Ctrl+Z
Накатка	Ctrl+Y
Вырезать	Ctrl+X
Копировать	Ctrl+C
Вставить	Ctrl+V

Вопросы



Вопросы

1. Что такое откатка?
2. Что такое накатка?
3. Как выполнить откатку и накатку с клавиатуры?
4. Как выполнить откатку и накатку при помощи меню?
5. Можно ли откаткой восстановить не одну, а несколько правок?
6. Что такое буфер обмена?
7. Расскажите алгоритм работы с буфером обмена.
8. Можно ли запомнить в буфере обмена несколько объектов одновременно?
9. Как работать с буфером обмена с клавиатуры?
10. Как работать с буфером обмена при помощи компьютерной мыши?
11. Чем отличается команда “Вырезать” от команды “Копировать”?
12. Попробуйте сравнить буфер обмена с ячейкой памяти Малыша (исполнитель из девятого урока второй книги). Похожи ли они по способу доступа к хранимой информации?

Задания на дом

Задания на дом

Вариант 1

1. Переставьте концы фраз так, чтобы получились пословицы:

Повторенье — дороже денег.
 Не сиди, сложа руки, не суйся в воду.
 Время мать ученья.
 Не зная броду, так и не будет скуки.

2. Напишите алгоритм решения задачи 1 средствами текстового редактора, указывая клавиши, которыми придется воспользоваться.

Вариант 2

1. Наберите в Блокноте фразы:

Тяжело тому жить, а лень портит.
 Напишешь пером, пока горячо.
 Труд человека кормит, кто от работы бежит.
 Куй железо, не вырубишь топором.

Используя вырезание и буфер обмена, переставьте концы фраз, чтобы получились пословицы.

2. Запишите алгоритм решения задачи 1 средствами текстового редактора, указывая клавиши, которыми пришлось воспользоваться.

Вариант 3

1. Представьте, что вам надо набрать в текстовом редакторе стихотворение Михаила Митрейкина:

Смотрит зайка косой,
 Как девчонка с косой
 За речною косой
 Травы косит косой.

Подумайте, как использовать при наборе копирования для облегчения работы. Запишите алгоритм решения этой задачи.

2. Пусть текстовый редактор содержит 7 строк и в них записаны соответствующие цифры, а в памяти откатки помещается 5 строк:

поле редактора

память откатки

1
2
3
4
5
6
7

Память откатки этого редактора устроена очень интересно: она похожа на детскую пирамидку. Каждая удаленная строка помещается в нее "сверху", делая недоступными предыдущие удаленные строки.

На рисунке показано, как меняется содержимое памяти откатки при последовательном удалении строк: сначала была удалена строка с записью "3", потом с записью "5" и, наконец, с записью "1":

3

5
3

1
5
3

Теперь при первой откатке восстановится строка "1", при второй — строка "5", а при третьей — строка "3". Откатка работает правильно!

Память, организованная таким образом, называется стеком.

В редакторе были последовательно удалены строки: "1", "2", "7", "3", "6". Изобразите содержимое памяти откатки.

3. Если при очередном удалении выясняется, что память откатки заполнена полностью, то самая "старая" запись в ней стирается.

Изобразите содержимое памяти откатки при последовательном удалении строк: "5", "4", "3", "2", "1", "7", "6".

Практикум

Практикум

Задание 1

Используя копирование строк через буфер обмена, получите в поле редактора полный текст стихотворения Даниила Хармса.

Каждая стихотворная строка (и заголовок) должна начинаться с первой позиции. После каждого четырех строк (и заголовка) должна идти ровно одна пустая строка.

ОЧЕНЬ ВКУСНЫЙ ПИРОГ

Я захотел устроить бал,
 И я гостей к себе позвал.

Купил муку, купил творог,
 Испек рассыпчатый пирог.

Пирог, ножи и вилки тут,
 Но что-то гости не идут.

Я ждал, пока хватило сил,
 Потом кусочек откусил.

Потом подвинул стул и сел
 И весь пирог в минуту съел.

Когда же гости подошли,
 То даже крошек не нашли.

Задание 2

Запишите алгоритм действий, которые нужно повторить 6 раз для выполнения правок задания 1.

Задание 3

Если отметить в тексте фрагмент, а затем выполнить вставку из буфера обмена, то содержимое буфера заменит выделенный фрагмент:



Воспользуйтесь описанным свойством замены при выполнении задания.

Повторяющаяся часть припева песенки на стихи Юнны Мориц вынесена в начальные строки текста.

Используя операцию вырезания, поместите эту часть в буфер обмена, а затем замените на нее фрагменты, обозначенные в тексте словом "вставка" в угловых скобках.

Под грустное мычание, под бодрое рычание,
Под дружеское ржание рождается на свет
Большой секрет для маленькой,
Для маленькой такой компании,
Для скромной такой компании
Огромный такой секрет!

ПЕСЕНКА ОСЛИКА

Не секрет, что друзья не растут в огороде,
Не продашь и не купишь друзей!
И поэтому я все бегу по дороге
С патефоном волшебным в тележке своей.

<вставка>
Ля-ля-ля-ля-ля-ля...

Не секрет, что друзья — это честь и отвага.
Это верность, отвага и честь.
А отвага и честь — это рыцарь и шпага,
Всем глотателям шпаг никогда их не съесть!

<вставка>
Ля-ля-ля-ля-ля-ля...

Не секрет, что друзья удирают вприпрыжку,
Не хотят на цепочке сидеть.
Их заставить нельзя ни за какую коврижку
От безделья и скуки балдеть.

<вставка>
Ля-ля-ля-ля-ля-ля...

Не секрет, что друзья в облака обожают
Уноситься на крыльях и без.
Но бросаются к нам, если нас обижают,
К нам на помощь бросаются даже с небес.

<вставка>

Ах было б только с кем,
Ах было б только с кем,
Ах было б только с кем поговорить!

Задание 4

Запишите алгоритм действий, необходимых для выполнения правок задания 3.

Задание 5

Буфер обмена можно использовать для копирования информации из одной области экрана в другую.

Соберите в поле редактора стихотворение Ирины Токмаковой, копируя фрагменты со страницы гипертекстовой книги.

ЛОШАДКА ПОНИ Шотландские народные стихи в переводе Ирины Токмаковой	Она её хлестала П палкой и кнутом, И под гору и в гору Гнала её бегом.
Мою лошадку пони Зовут Малышка Грей. Соседка наша в город Поехала на ней.	Не дам ей больше понни Ни нынче, ни потом. Пускай хоть все соседи Придут просить о том!

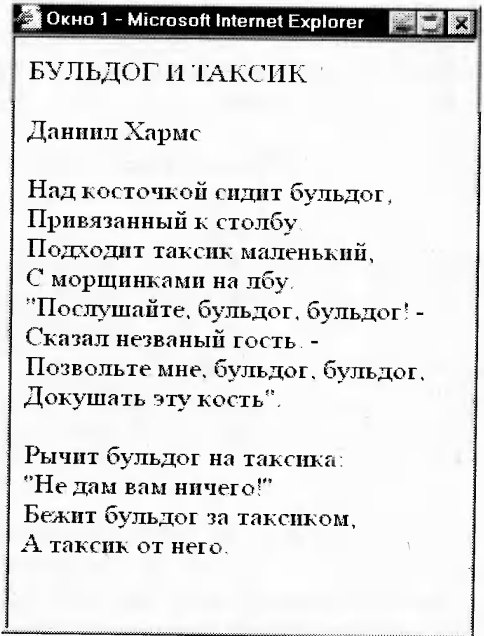
Задание 6

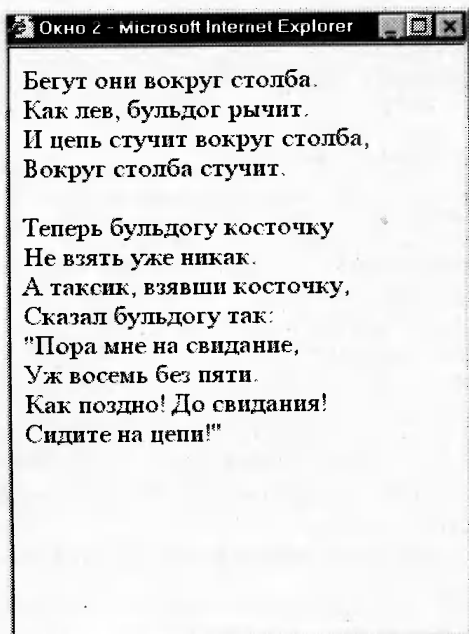
Запишите алгоритм действий, необходимых для выполнения правок задания 5.

Задание 7

Буфер обмена можно использовать для копирования информации из одного окна в другое.

Соберите в поле редактора стихотворение Даниила Хармса. Первую часть стихотворения скопируйте из первого окна, вторую — из второго.





Задание 8

Запишите алгоритм действий, необходимых для выполнения задания 7.

Задание 9

Наберите стихотворение Юнны Мориц. Используйте приемы копирования и не забывайте про откатку и накатку.

САМОВАРО-ПАРОВОЗО-ВЕТРОЛЕТ

Юнна Мориц

Самоваро...
Самоваро...
Самоваро-паровозо...
Самоваро-паровозо...

Самоваро-паровозо-ветролет!
Он летит, свистит, пыхтит и чай дает.
Он летит себе по небу и свистит,
И чаек для Дуси с Васей кипятит.
И чаек для Дуси с Васей кипятит.

Самоваро-паровозо-ветролет!
Самоваро-паровозо-ветролет!

Он летит себе по небу и свистит,
И чаек для Дуси с Васей кипятит.
Он летит, свистит, пыхтит и чай дает —
Самоваро-паровозо-ветролет!
Самоваро-паровозо-ветролет!

Самоваро-паровозо-ветролет!
Самоваро-паровозо-ветролет!

Зачетный класс

Зачетный класс

1. Для каждого клавиатурного аккорда укажите его действие.

Ctrl + Z

Ctrl + Y

Ctrl + Insert

Shift + Insert

Ctrl + X

Ctrl + C

Ctrl + V

Ctrl + A

2. Вася набрал в редакторе все цифры от 1 до 9:

123456789

А потом выполнил следующие действия:

1. [Left], [Left], [Left].

2. [BackSpace], [BackSpace].

3. [Del], [Del].

4. [Ctrl] + [Z]. Какое число у него получилось?

3. Вася набрал в редакторе все цифры от 1 до 9:

123456789

А потом выполнил следующие действия:

1. [BackSpace].

2. [Home].

3. [Del], [Del], [Del], [Del].

4. [Ctrl] + [Z], [Ctrl] + [Z].

5. [End].

6. [BackSpace].

Какое число у него получилось?

4. Вася набрал в редакторе все цифры от 1 до 9:

123456789

А потом 4 раза повторил следующие действия:

1. [BackSpace].

2. [Home].

3. [Del].

4. [End].

Какое число у него получилось?

5. Вася набрал в редакторе все цифры от 1 до 9:

123456789

Потом 4 раза повторил действия:

1. [←].

2. [BackSpace].

Затем он действовал так:

1. [Del], [Del], [Del], [Del].

2. [Ctrl] + [Z], [Ctrl] + [Z], [Ctrl] + [Z].

3. [Ctrl] + [Y].

Какое число у него получилось?

6. Скопируйте предложение со страницы гипертекстовой книги в поле ввода ответа.

Первым компьютером считают ЭНИАК, созданный в 1946 году.

7. Скопируйте шифровку со страницы гипертекстовой книги в поле ввода ответа.

с МЕРМА ЙЪ РМБУФЙМЙОБ. рМБУФЙМЙО ОЕЦО-
ЕК, ЮЕН ЗМЙОБ. с МЕРМА ЙЪ
РМБУФЙМЙОБ АХАПМ, АМГХОПЧ, УПВБА.

8. Создайте в редакторе текст, состоящий из 10 таких строчек:

— Кто там? — спросил Волк бабушкиным голосом.

9. Выполните алгоритм в текстовом редакторе.

1. Заполните набор символов, расположенный внутри угловых скобок, в буфере обмена.

2. Установите курсор за последним символом в строке с угловыми скобками.

3. Пока строчки не закончатся, выполняйте следующие действия:

3.1. [↓].

3.2. [Ctrl] + [V].

```
< исключительно плохо.>
Коровы летают
Кони ползут
Птицы лают
Собаки молчат
Кошки хрюкают
Рыбы рычат
```

10. В стихотворении Даниила Хармса четверостишия переставлены местами.

Исправьте ошибку, используя вырезание текста в буфер обмена.

```
УДИВИТЕЛЬНАЯ КОШКА

И сразу столпился народ на дороге -
Шумит, и кричит, и на кошку глядит.
А кошка отчасти идет по дороге,
Отчасти по воздуху плавно летит!

Несчастливая кошка порезала лапу -
Сидит и ни шагу не может ступить.
Скорей, чтобы вылечить кошкину лапу,
Воздушные шарики надо купить!
```

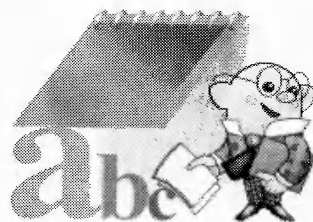
Блокнот

Читальный зал Роботландии

РОБОТЛАНДИЯ.RU © А.А. ДУВАНОВ



Если текст не сохранить в файле,
он будет потерян после
выключения компьютера.



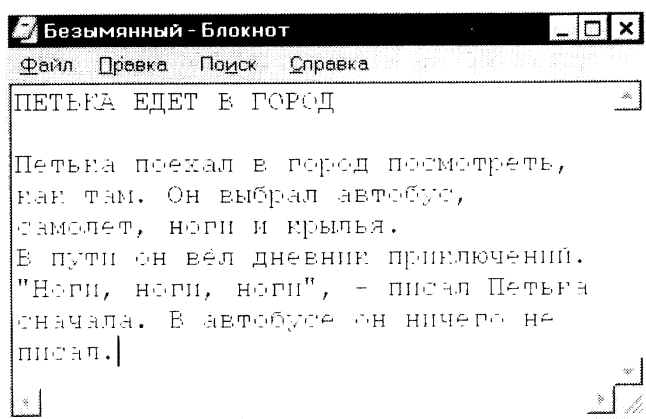
Читальный зал

Цыпломания

Вася не на шутку разошелся со своим цыпленком. Прямо какая-то цыплячья эпопея получилась! В новом рассказе Петька отправляется посмотреть на городскую жизнь.

Свое произведение Вася стал набирать в Блокноте — простом текстовом редакторе, который входит в стандартный набор программ операционной системы Windows:





А перед этим они с братом обсудили устройство и возможности этого приложения.

Возможности Блокнота

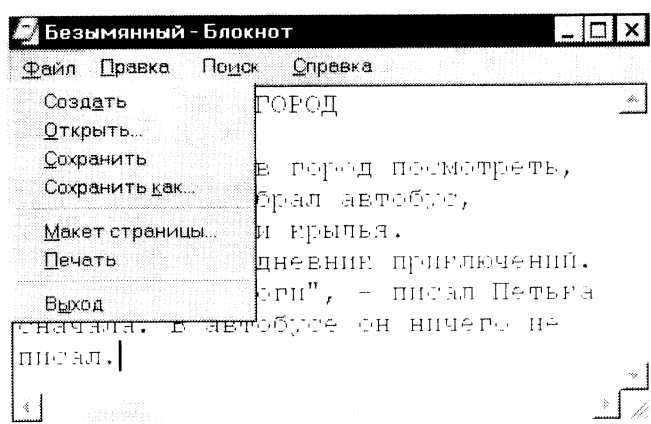
— Во-первых, — глубокомысленно поведал Петя, — в Блокноте можно записывать многострочные тексты.

— Противное было бы странным, — подумал про себя Вася.

— Во-вторых, третьих и десятых, — продолжила Петя, — возможности Блокнота следуют из его меню. Оно иерархическое: каждый пункт сам содержит меню.

Файл

— Первым пунктом в меню Блокнота написано слово "Файл". — Вася любит делать все по порядку.

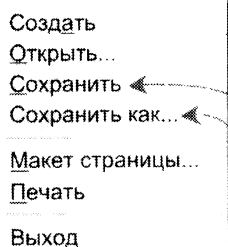


— Когда документ размещается в долговременной памяти: на винчестере, диске или лазерном диске, его называют **файлом**, — пояснил Петя.

— Значит, — сообразил Вася, — позиция "Файл" полезна, когда нужно сохранить написанный в редакторе текст.

— Или, наоборот, загрузить в Блокнот документ, что бы продолжить работу с ним, — дополнил Петя.

— Но сейчас мне нужно именно сохранить текст. Меню, которое открывает позиция "Файл", содержит две подходящие записи: "Сохранить" и "Сохранить как...". Что выбрать?

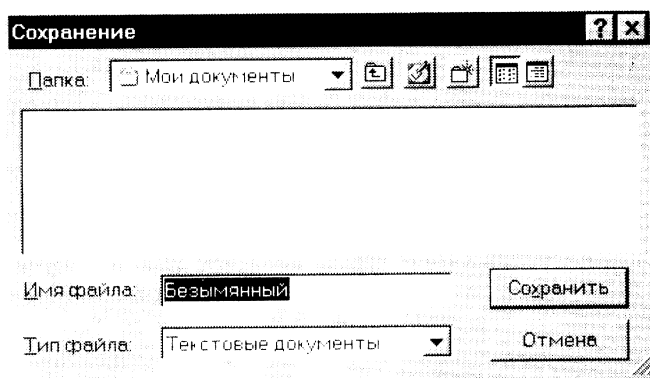


— Выбери "Сохранить как..." — эта позиция нужна для записи нового файла.

— А почему это название заканчивается тремя точками?

— Многоточие предупреждает: "разговор не окончен, последует продолжение!"

— Проверим! — Вася щелкнул по позиции "Сохранить как..." мышкой, и на экране появилась панель с названием "Сохранение":

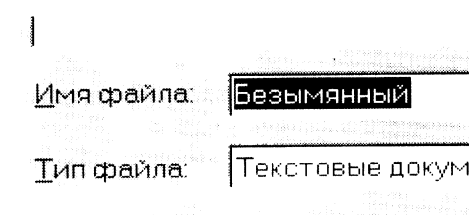


— Вот видишь! — обрадовался Петя. — Блокнот просит записать имя файла.

— А фамилия не нужна? — засмеялся Вася. — Зачем имя файлу?

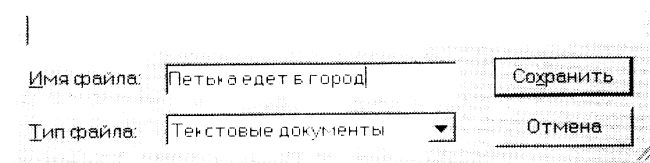
— Ну, какой ты еще необразованный, брат. — Петя от огорчения потер лоб. — Как потом найдешь свой текст на диске, если у него не будет имени? Без имени никак нельзя.

— Хорошо! Я готов придумать имя, но Блокнот уже записал свое: "Безымянный". Это он так шутит?



— Можно сказать и так... Блокнот всегда предлагает это странное имя для нового файла. Но ты, конечно, запиши другое, свое.

Вася, недолго думая, назвал свой файл точно так, как назывался его текст, и нажал кнопку "Сохранить":



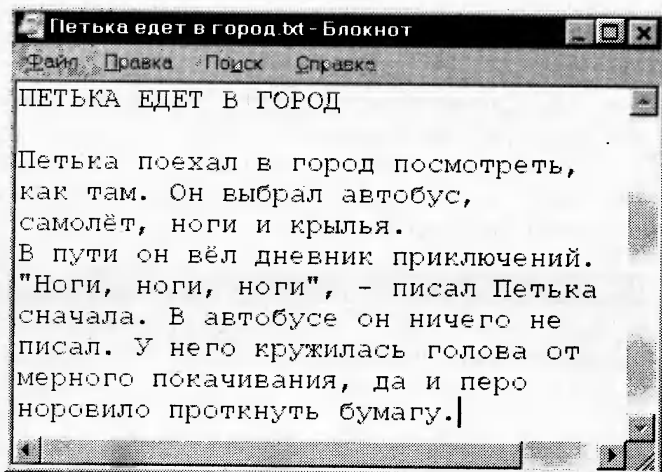
Панель пропала с экрана, и больше ничего не случилось. Вася посмотрел на Петю, проверяя его реакцию. Петя был абсолютно спокоен.

— Ну вот и все, — сказал он. — Твой файл записан на диск в папку "Мои документы".

— Почему именно в эту папку?

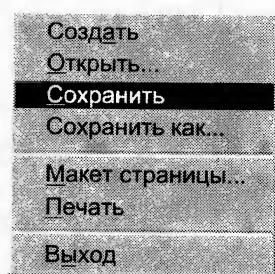
— Именно в нее Блокнот предлагает записать файл по умолчанию. Теперь можно продолжить набор текста.

Вася написал еще одно предложение:



— Теперь самое время показать действие пункта “Сохранить” в файловом меню Блокнота и его отличие от пункта “Сохранить как...”.

Вася послушно открыл меню “Файл” и щелкнул по нужной позиции. Меню закрылось, и больше ничего не произошло.

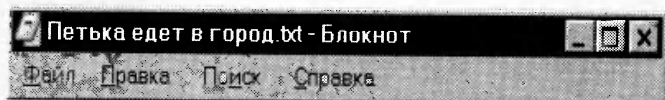


— Кажется, Блокнот не понял моей команды, — огорчился Вася.

— Понял, понял! — успокоил Петя. — Блокнот записал обновленный текст на диск.

— Но он не спросил даже имени файла! — удивился Вася.

— Он записал новый вариант текста на место старого. Посмотри на заголовок окна Блокнота — там как раз и написано имя файла:



— Там написано: “Петька едет в город.txt”. У меня было другое имя, без “.txt”.

— Окончание “.txt”, оно называется **расширением имени файла**, Блокнот приписывает автоматически. Так принято в компьютерном мире: текстовые файлы имеют расширение “.txt”.

Я настоятельно рекомендую тебе время от времени щелкать по позиции “Сохранить” в файловом меню редактора.

Вася, конечно, понял смысл совета. Ведь, пока пользователь работает в редакторе, информация хранится в ОЗУ компьютера. Значит, при внезапном отключении электрической сети или компьютерном сбое работа, сделанная в редакторе, будет утеряна.

Вася хотел продолжить набор текста, но мама позвала братьев обедать, а потом надо было погулять с собакой. Пришлось компьютер выключить.

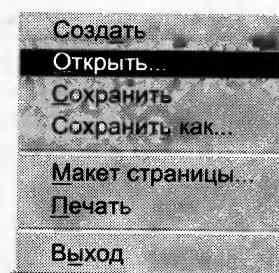
После прогулки с Фросей (так зовут эрдельтерьера Куков) Вася открыл Блокнот (его поле, конечно, оказалось пустым) и спросил брата:

— А как теперь загрузить текст с диска?

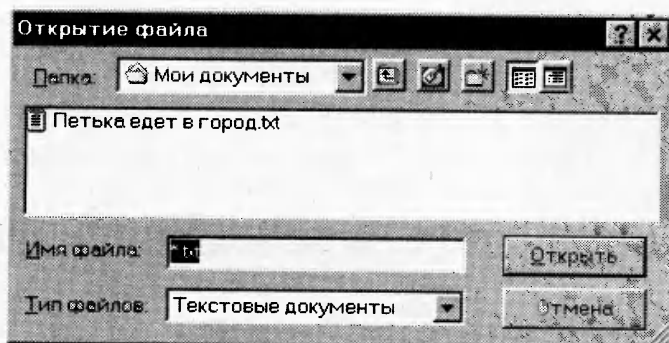
После обеда Петя не был расположен к длинным разговорам. Он ответил кратко:

— Посмотри на файловое меню и подумай!

Вася вызвал меню и, конечно, щелкнул по позиции “Открыть...”.



На экране появилась панель “Открытие файла”:



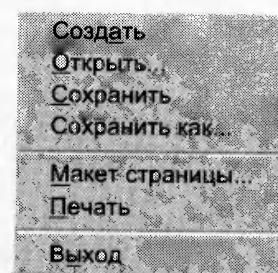
— Вот он мой файл! — Вася радостно ткнул пальцем в экран, а Петя поморщился: он много раз говорил Васе, чтобы тот не пользовался пальцем вместо курсора — ведь на мониторе остаются пятна.

— Конечно, это твой файл! Куда же он мог пропасть? Лежит себе в папке “Мои документы”.

Щелкни по нему мышкой — имя файла скопируется в поле “Имя файла” — и нажми кнопку “Открыть”.

Вася так и сделал. Текст появился на экране, и дальнейшие похождения бравого цыпленка потекли стройными рядами набираемых строчек.

Закончив работу, Вася попросил Петю рассказать о других позициях файлового меню редактора.



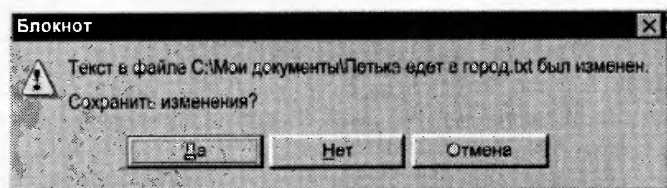
— Первая строка “Создать” очищает экран, подготавливая Блокнот к набору другого текста.

— Я могу очистить поле Блокнота, выделив все и нажав на клавишу [Del], — заметил Вася.

— Никогда так не делай, — дал ценный совет брат, — ведь Блокнот будет думать, что ты продолжаешь редактировать старый текст, и при очередном страховочном “Сохранить” старый файл будет безвозвратно утерян.

А вот после команды “Создать” имя прежнего файла Блокнот уже “не помнит”.

Кстати, если ты выбрал пункт “Создать”, а последняя редакция старого файла не записана, то Блокнот предложит ее сохранить:



— Кнопки “Да” и “Нет” на этой панели понятны. А что означает кнопка “Отмена”?

— Она отменяет команду “Создать”, и ты снова можешь работать со старым текстом.

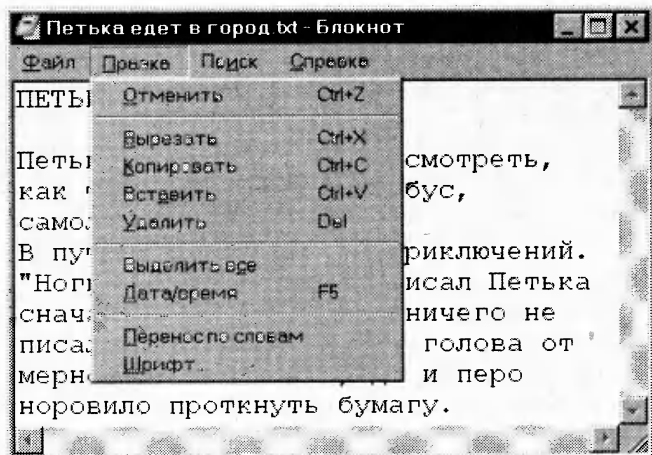
— В файловом меню есть еще три позиции, — напомнил Вася брату.

— Позиции “Макет страницы...” и “Печать” пригодятся, если текст нужно отпечатать на принтере. Ну а позиция “Выход”, понятно, закрывает окно редактора.

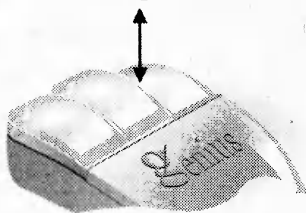
— Печатать текст я пока не буду. Давай рассмотрим другие возможности Блокнота.

Правка

— Следующий пункт меню Блокнота называется “Правка”:



— Первые шесть позиций мне хорошо знакомы, — сказал Вася, — именно они входят в состав всплывающего меню, которое вызывается правой кнопкой мыши:



— Ну да, — подтвердил Петя, — так оно и есть. Эти позиции означают то же самое. Правда, откатка у Блокнота слабая — только на один шаг.

Повторная откатка работает как накатка, а аккорд [Ctrl] + [Y] не работает вообще.

— Очень жаль, — огорчился Вася.

— Позиция “Дата/время” или ее клавиатурный аналог [F5] вставляет на место курсора запись, полученную с компьютерных часов.

— Вот это мне нравится, — одобрил Вася. — Буду про- ставлять дату сочинения одним легким движением пальца!

— Позиция “Шрифт” задает вид и размер символов на экране Блокнота.

А вот позицию “Перенос по словам” я не рекомендую использовать.

— А что делает эта команда?

— Она обманывает пользователя!

— ???

— Если щелкнуть мышкой по этой позиции, в меню появится отметка (отметка снимается повторным щелчком):

Теперь горизонтальная линейка прокрутки включаться не будет: слово, которое не помещается на экране, автоматически переносится на другую строку.

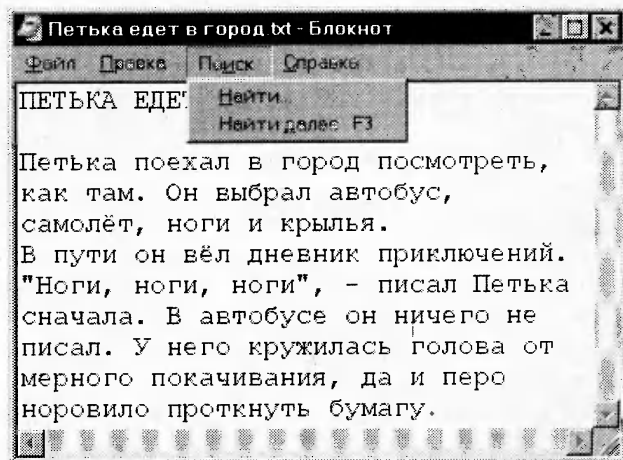
— Так это же просто отлично: не надо самому нажимать [Enter] у края окна!

— Я уже сказал: это — обман. Блокнот, перенося слово на другую строку, не записывает в текст символ конца строки. Получается: на экране строки короткие, а на самом деле — весь текст записывается в одну строку.

Обман легко обнаруживается при загрузке текста в другой редактор.

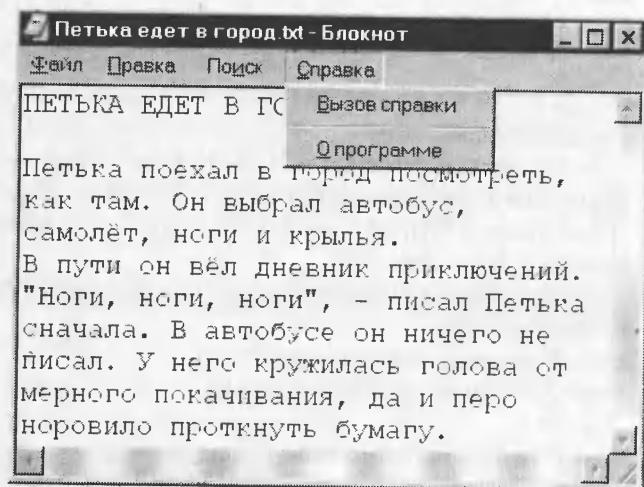
Поиск

Меню поиска помогает находить в тексте слова и любые сочетания символов:



Справка

Первая позиция предоставляет справочную информацию по Блокноту, правда, не очень внятную. Вторая рассказывает о том, что программа Блокнот сделана фирмой Microsoft.



Конспект

Файл — это хранимая в долговременной памяти информация с именем.

Если текст не сохранить в файле, он будет потерян после выключения компьютера.

Правила работы в текстовом редакторе:

1. Открыть редактор через ярлык на Рабочем столе или через меню кнопки "Пуск":

"Пуск → Программы → Стандартные → Блокнот"

2. Набрать небольшую часть текста.

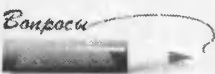
3. Сохранить текст на диске по команде "Сохранить как...".

4. Продолжить набор текста, время от времени сохраняя его командой "Сохранить".

5. Перед набором нового текста выполнить команду "Создать".

6. Текст из файла загружается в редактор командой "Открыть...".

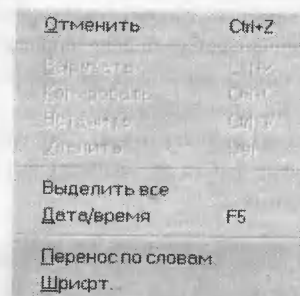
7. После окончания работы закрыть редактор (кнопка **X** или команда "Выход" в меню файлов, или аккорд **[Alt] + [F4]**).



Вопросы

4. Расскажите действие каждой команды из меню правок Блокнота.

5. Иногда некоторые пункты меню отображаются более бледным, серым цветом. Почему?



6. Почему Петя не рекомендует использовать режим Блокнота "Перенос по словам"?

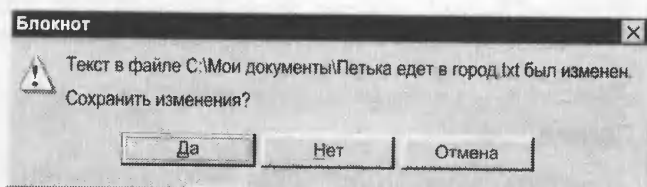
7. Как записать набранный в Блокноте текст на диск?

8. Как запомнить на диске правки, выполненные в тексте?

9. Что нужно сделать для набора в Блокноте нового текста, если его поле не пусто?

10. В чем особенность команд "Откатка" и "Накатка" в Блокноте?

11. В каких случаях Блокнот выводит на экран диалоговую панель:



Как работать с этой панелью?

12. В папке "Мои документы" находятся два файла: "1.txt" — начало рассказа и "2.txt" — его продолжение. Как получить файл "3.txt", который содержал бы полный текст?

13. Вася набрал слово "Почтальон" и записал его в файл "1.txt". Затем он последовательно выполнил два щелчка в меню правок: "Выделить все", "Удалить". После этого Вася набрал слово "Печкин" и щелкнул по позиции "Сохранить" в меню файлов.

Что содержит файл "1.txt"? Что содержит поле редактора?

14. Вася набрал слово "Почтальон" и записал его в файл "1.txt". Затем он последовательно выполнил два щелчка в меню правок: "Выделить все", "Удалить". После этого Вася нажал аккорд **[Ctrl] + [Z]**, набрал слово "Печкин" и щелкнул по позиции "Сохранить" в меню файлов.

Что содержит файл "1.txt"? Что содержит поле редактора?

15. Вася набрал в Блокноте слово "сабака", размножил его (всего у него получилось 11 слов), потом увидел ошибку. Решив откатить неверные слова, Вася десять раз нажал аккорд **[Ctrl] + [Z]**.

Что получилось у него на экране?

Задания на дом

Задания на дом

Варианты 1 и 2

1. Папа написал для Сережи загадку и сохранил ее в файле "Загадка.txt":

Для гостей прилетных хатки
Мастерят весной ребятки.
Вот дождались, наконец:
Прилетел весной...

Прочитав текст из файла и не придумав отгадку, Сережа закрыл окно с текстом. Немного подумав, он отгадал загадку. На радостях запустил программу Блокнот и, набрав на клавиатуре "скворец", сохранил в файле "Загадка.txt".

После ужина, найдя в книге продолжение загадки-стихотворения, Сережа открыл файл "Загадка.txt" и с первой пустой строки дописал:

Нам в хозяйстве помогает
И охотно заселяет
Деревянный свой дворец
Темно-бронзовый...

Какой текст обнаружит, придя с работы, папа в файле "Загадка.txt", если, перед тем как закрыть Блокнот, Сережа выбрал в файловом меню позицию "Сохранить"?

2. Сочините для дальнейшего набора в текстовом редакторе собственную историю про цыпленка Петю. Придумайте имя файлу, в котором вы сохраните набранный текст.

Вариант 3

1. Исследуйте "Поиск" Блокнота и подготовьте доклад о назначении этой команды и правилах работы с позициями одноименного меню.
2. Исследуйте позиции "Макет страницы..." и "Печать" файлового меню Блокнота. Расскажите о том, как можно напечатать текст, записанный в Блокноте, на принтере.

Практикум

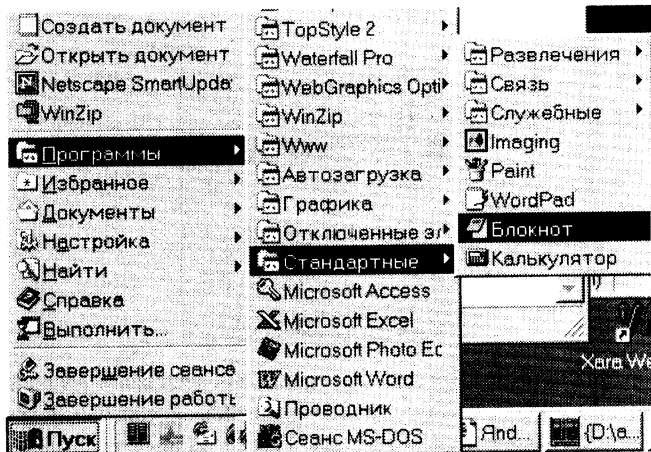
Практикум

Практикум расписан в виде алгоритма действий. Выполните все его шаги, и можете считать себя специалистом по работе в Блокноте!

Алгоритм работы

1. Откройте приложение Блокнот. Ярлык Блокнота можно поискать на Рабочем столе:

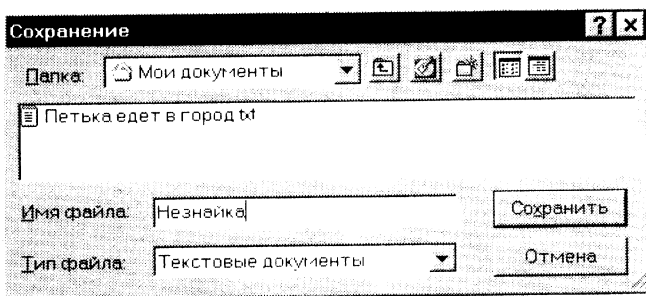
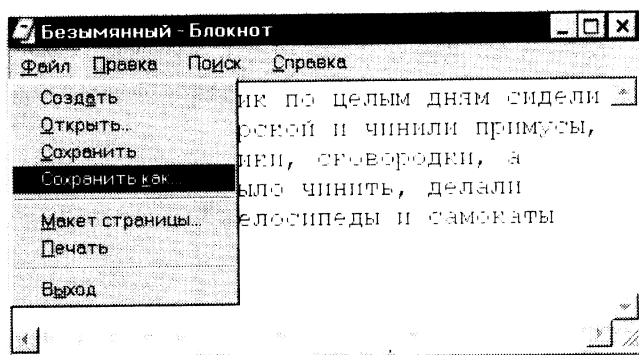
Блокнот можно открыть и через Главное меню — меню кнопки "Пуск", расположенной на Панели задач:



2. Используя буфер обмена, перенесите в поле Блокнота отрывок из книги Николая Носова "Приключения Незнайки и его друзей":

Винтик и Шпунтик по целым дням сидели у себя в мастерской и чинили примусы, кастрюли, чайники, сковородки, а когда нечего было чинить, делали трехколесные велосипеды и самокаты для коротышек.

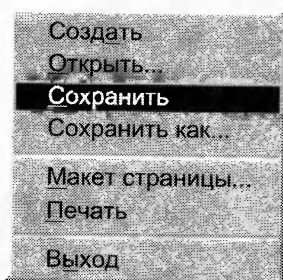
3. Запишите текст в файл с именем "Незнайка".



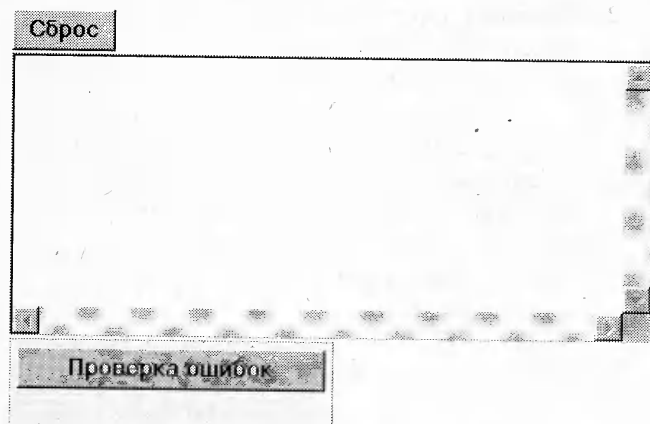
3. Допишите к тексту в Блокноте продолжение:

Однажды Винтик и Шпунтик никому ничего не сказали, закрылись у себя в мастерской и стали что-то мастерить. Целый месяц они пилили, строгали, клепали, паяли и никому ничего не показывали, а когда месяц прошел, оказалось, что они сделали автомобиль.

4. Сохраните новую версию текста в старом файле.

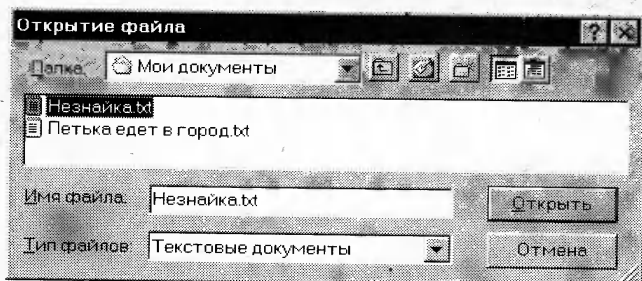
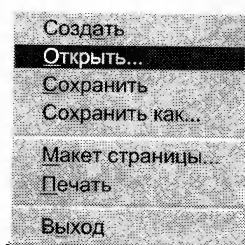


5. Скопируйте через буфер обмена весь текст из Блокнота в многострочное поле гипертекстовой книги и проверьте правильность набора. После каждого исправления сохраняйте изменения, выполненные в Блокноте.



6. Закройте Блокнот.

7. Откройте Блокнот и загрузите в него текст "Незнайка.txt":

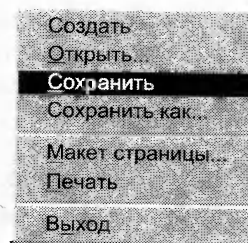


8. Используя буфер обмена, дополните текст следующими строками:

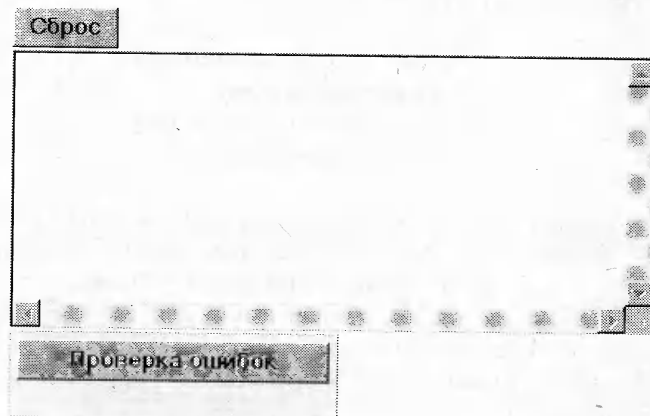
Этот автомобиль работал на газированной воде с сиропом. Посреди машины было устроено сиденье для водителя, а перед ним помещался бак с газированной водой. Газ из бака проходил по трубке в медный цилиндр и толкал железный поршень.

Железный поршень под напором газа ходил то туда, то сюда и вертел колеса. Вверху над сиденьем была приделана банка с сиропом. Сироп по трубке протекал в бак и служил для смазки механизма.

9. Сохраните новую версию текста в старом файле.



10. Скопируйте через буфер обмена весь текст из Блокнота в следующее многострочное поле гипертекстовой книги и исправьте ошибки. После каждого исправления сохраняйте изменения, выполненные в Блокноте.



11. Закройте Блокнот.



Зачетный класс

1. Какие возможности (из перечисленных ниже) имеет редактор Блокнот?

- Набор и правка многострочного текста.
- Запись текста в файл.
- Чтение текста из файла.
- Полная откатка и накатка.
- Вставка в текст рисунков.
- Вставка текущей даты и времени.
- Автоматическое выравнивание текста.
- Поиск слов в тексте.
- Проверка грамматики.
- Выбор шрифта.
- Печать текста.

2. Какой пункт меню файлов выполнит указанное действие?

- Вывод текста на принтер.
- Сохранить текст в старом файле.
- Сохранить текст в новом файле.
- Очистить экран для нового текста.

— Загрузить файл в редактор.

— Заккрыть окно редактора.

3. Какой пункт меню правки выполнит указанное действие?

— Вставить в текст текущую дату и время.

— Копировать фрагмент из буфера обмена.

— Удалить отмеченный фрагмент.

— Вырезать отмеченный фрагмент в буфер обмена.

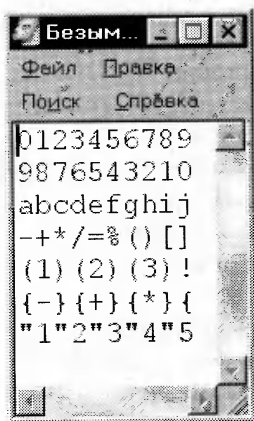
— Откатить последнюю правку.

— Копировать выделенный фрагмент в буфер обмена.

— Выделить весь текст.

— Установить вид шрифта и его размер.

4. В Блокнот введен текст (в нем нет пробелов):



и задан алгоритм действий:

1. **End**.

2. **↓**.

3. Повторить 4 раза **←**.

4. **Shift** + **←**.

5. **Ctrl** + **C**.

Что содержит буфер обмена после выполнения алгоритма?

5. В Блокнот введен текст (в нем нет пробелов):



и задан алгоритм действий:

1. Повторить 4 раза **↓**.

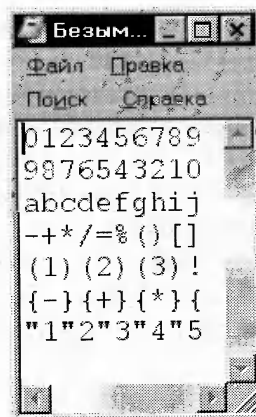
2. Повторить 8 раз **Del**.

3. **Shift** + **End**.

4. **Ctrl** + **C**.

Что содержит буфер обмена после выполнения алгоритма?

6. В Блокнот введен текст (в нем нет пробелов):



и задан алгоритм действий:

1. **Shift** + **↓**.

2. **Del**.

3. **End**.

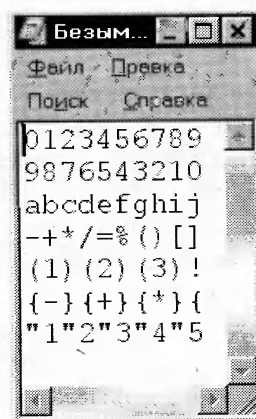
4. Повторить 8 раз **BackSpace**.

5. **Shift** + **Home**.

6. **Ctrl** + **C**.

Что содержит буфер обмена после выполнения алгоритма?

7. В Блокнот введен текст (в нем нет пробелов):



и задан алгоритм действий:

1. Повторить 3 раза:

1.1. **→**.

1.2. **↓**.

2. **Shift** + **→**.

3. **Ctrl** + **C**.

Что содержит буфер обмена после выполнения алгоритма?

КНИГА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

1. В редакции "Школьной газеты"

Дизайн информации

Первый урок, посвященный компьютерной обработке текста, начинается важным разговором о дизайне, то есть о таком представлении информации на носителе, которое обеспечивает комфортное восприятие его человеком.

К дизайнерской работе относится макетирование статьи и выравнивание текста внутри газетных колонок. И то, и другое необходимо для создания геометрического рисунка материала, который помогал бы чтению и создавал бы для пользователя положительный эмоциональный настрой.

Дизайн текста определяется, конечно, не только расположением его на носителе, но и множеством других параметров, к которым относятся, например:

- гарнитура шрифта (стиль начертания символов);
- кегель (размер);
- цвет символов и цвет фона;
- способ выделения заголовков;
- способ выделения отдельных слов и фраз;
- способ оформления и отделения абзацев.

Основные дизайнерские приемы работы с текстом будут рассмотрены в Читальных залах книги. В центре внимания этого урока — самый важный из них: информационные элементы на странице, предназначенной для чтения человеком, обязательно должны быть выровнены. Человеческий глаз устроен так, что выравнивание существенно помогает восприятию материала.

Элементы могут выравниваться по разным геометрическим линиям, но чаще всего используют вертикальные воображаемые прямые, проходящие по левому и правому краям текста или по центру его.

Выравнивание слева придает тексту неофициальный характер. Правая неровная граница делает текст более светлым (менее плотным).

Выравнивание одновременно по левому и правому краям (по ширине) используют в официальных публикациях (книги, газеты, журналы). Текст при этом выглядит более темным (плотным), так как исчезает пустое пространство у правого края.

Если текст неширок, слова в нем длинные (что обычно для русского языка), а переносы слов не используются, то в выровненном по обоим краям тексте появляются большие промежутки, которые мешают чтению.

Выравнивание справа и по центру применяют обычно для заголовков и небольших фрагментов текста для достижения специальных дизайнерских эффектов. Читать большие текстовые объемы, выровненные таким образом, очень тяжело.

Ответы на вопросы

1. Среди этих задач:

- исправление грамматических ошибок;
- исправление стилевых ошибок;
- макетирование статьи;
- выравнивание текста внутри газетных колонок.

2. Грамматическая ошибка — это нарушение правил использования русского языка (неверное написание слов, ошибки пунктуации).

3. Ошибка стиля (манеры излагать мысли на письме) — это неуклюжие, "тяжелые" предложения; использование жаргонизмов, повторы слов и другие погрешности изложения, которые затрудняют чтение текста и его понимание.

4. Для более комфортного восприятия его читателем.

5. — по левому краю;
— по правому краю;
— по ширине;
— по центру.

6. Для такого выравнивания используют дополнительные промежутки между словами (символы пробела).

7. Если текст неширок и в нем встречаются длинные слова, то для выравнивания по ширине приходится использовать большие промежутки (много пробелов). Между словами появляются "дыры", которые мешают чтению. Использование переносов слов по слогам позволяет избежать появления в тексте таких пустот.

8. Чем уже текстовая колонка и чем больше в тексте длинных слов, тем больше в нем появляется пустот при двойном выравнивании по левому и правому краям.

9. Для переключения алфавита можно щелкнуть по пиктограмме **En** (справа на Панели задач) и выбрать в открывшемся меню строку **Ru** — Русский или **En** — Английский.

Более удобно выполнять переключение алфавита при помощи клавиатурного аккорда **[Ctrl] + [Shift]** или **[Alt] (слева) + [Shift]** (зависит от настроек клавиатуры).

10. Клавишей **[Caps]**. Эта клавиша удобна, когда нужно вводить много заглавных букв подряд. Когда заглавная буква нужна только одна, лучше пользоваться клавишей **[Shift]**.

11. Удалять последний набранный символ удобно клавишей обратного пробела **BackSpace**. В середине набора пользуются клавишей **Del**.

12. Пять разных клавиш: клавиши с буквами "м", "о", "л", "к" и клавишу **[Shift]**.

13. Это зависит от положения текстового курсора. Если курсор расположен сразу за текстом, то 4 раза: три раза нужно нажать клавишу со стрелкой влево и один раз клавишу **BackSpace**.

14. Это зависит от положения текстового курсора и алгоритма удаления.

Пусть текстовый курсор расположен сразу за текстом. Тогда самое короткое удаление лишних символов можно выполнить за 4 нажатия: сначала 2 раза [←], затем два раза [BackSpace].

Решения зачетного класса

1. 1.1. Ошибка стиля.
- 1.2. Грамматическая ошибка.
- 1.3. Ошибка стиля.
- 1.4. Грамматическая ошибка.
- 1.5. Ошибка стиля.
- 1.6. Грамматическая ошибка.
2. 2.1. Справа.
- 2.2. По центру.
- 2.3. Слева.
- 2.4. Нет.
- 2.5. По ширине.
3. Вид материала в газете.
4. 2
5. 4
6. 2
7. 8
8. 14

2. Компьютер — помощник редактора

Редактирование: от линейного к плоскому

Второй урок завершает рассказ об использовании компьютеров в газетной редакции.

Этот разговор плавно подводит ученика к основной теме книги: создание и обработка текста в современных редакторах текстовой информации.

Практикум посвящен повторению важной темы "Классификация ошибок набора и алгоритмы исправления". Вместе с практическими навыками, которые дает тренажер Правилка, повторительный этап позволит в следующем разделе перейти к вопросам обработки текста на плоскости, опираясь на солидный уже опыт школьников.

В самом деле, школьникам не надо объяснять смысл текстового курсора и алгоритмы его поведения при линейном редактировании внутри строки.

Школьники умеют распознавать и быстро исправлять ошибки набора. При создании плоского текста все эти "линейные" навыки годятся без каких-либо изменений.

Учитывая, что плоский текст состоит из строк, внутри которых и происходят основные корректирующие действия, можно сказать, что школьники на 50% уже умеют работать с многострочным редактором.

Ответы на вопросы

1. — Изготовление макета всей газеты.
- Изготовление макета отдельных статей.
- Выравнивание текста и иллюстраций.
- Проверка грамматики.

- Проверка стиля.
- Поиск и замена.
- Удаление и вставка.
- Подготовка газеты для печати в типографии.
- Хранение газетной информации в компьютерной памяти.

2. Компьютер аккуратно и быстро выполняет программы, созданные для него людьми, но он не умеет думать. У него не бывает вдохновения, ему не знакомы человеческие чувства. Поэтому компьютер не способен выполнять творческую работу. Он не может придумать и написать статью для газеты — это делает Вася Кук и другие авторы.

3. Макет газеты — это схематичное изображение, на котором показано расположение отдельных статей внутри газетных страниц.

4. Каталог — это список, составленный из названий.

5. В виде следующей иерархии:

```

статья
  автор
    фамилия
    имя
    возраст
    адрес
    школа
  заголовок статьи
  номер газеты
  дата публикации
  
```

Эту же иерархию можно изобразить в виде дерева:



6. — Получение статьи от автора (передача).
- Изготовление макета и подготовка статьи (обработка).
- Хранение газетной информации в компьютерной памяти (хранение).
7. Ошибки набора бывают трех типов:
 - Лишний символ.
 - Пропущенный символ.
 - Неверный символ.

8. Вариант 1

1. Установить курсор перед лишним символом.

2. Нажать клавишу удаления [Del].

Вариант 2

1. Установить курсор после лишнего символа.

2. Нажать клавишу обратного пробела [BackSpace].

Вариант 1 короче варианта 2, если перед исправлением курсор находится слева от лишнего символа. В противном случае короче вариант 2.

9. 1. Подвести курсор к месту вставки (установить за последним правильным символом).

2. Нажать клавишу с нужным символом.

10. Вариант 1

1. Подвести курсор к неверному символу (установить слева).

2. Нажать клавишу **[Del]**.

3. Нажать клавишу с верным символом.

Вариант 2

1. Подвести курсор к неверному символу (установить справа).

2. Нажать клавишу **[BackSpace]**.

3. Нажать клавишу с верным символом.

Вариант 1 короче варианта 2, если перед исправлением курсор находится слева от неверного символа. В противном случае короче вариант 2.

Решения зачетного класса

1. 1.1. Пропущенный символ.
- 1.2. Неверный символ.
- 1.3. Лишний символ.
2. План размещения материала в газете.
3. — Изготовление макета всей газеты.
- Изготовление макета отдельных статей.
- Поиск грамматических ошибок.
- Поиск ошибок стиля.
- Выравнивание текста и иллюстраций.
- Поиск и замена слов.
- Удаление и вставка символов.
- Подготовка газеты для печати.
- Хранение газетной информации.
4. Список.
5. Иерархия.
6. Таблица.

3. Многострочный редактор

Особенности многострочного редактирования

Большинство многострочных текстовых редакторов несут на себе “родимое пятно” телетайпного (линейного) набора текста.

Фактически текст по-прежнему набирается одной строкой, но в него монтируются специальные пометки (коды), которые редактор интерпретирует как концы строк. Встречая такой символ-пометку, редактор начинает выводить символы на экран с новой строки.

Концы строк вписываются в текстовый файл по нажатию на клавишу **[Enter]**.

Будем называть эти коды символом **[Enter]**.

К этой программистской кухне можно было бы относиться спокойно, если бы она не проявлялась на экране чудным образом, запрещая курсору следовать за пределы набранного текста. Пользователь нажимает клавишу **[↓]** в конце длинной строки

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2	☐	☐	☐	☐	☐				
3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐		
4	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	

а курсор, вместо того чтобы перейти в позицию (2,9), почему-то скачет в позицию (2,5).

Дело в том, что для редактора весь текст является одним непрерывным массивом, который он режет на экранные строки по символам **[Enter]** (сам символ на экране не показывается). За пределами этих символов текста нет, вот редактор и не пускает туда курсор!

Мне известны только три редактора (причем довольно старые), которые следуют в этом вопросе логике обычного пользователя. Ведь мы привыкли к тому, что можем поставить авторучку в любое место бумажного листа.

Мы знаем, что у нашего пера нет крылышек. Если подвинуть его к себе, оно не улетит вбок.

Вот эти три редактора: Multi-Edit (американский!), МикроМир (из МГУ) и Микрон (из Роботландии).

Невероятно трудно объяснить начинающему информатику несуразное поведение курсора в Блокноте и даже в Word'e, в котором, правда, нужно клавишей **[Enter]** нарезать не строки, а абзацы.

Приходится рассматривать движения курсора и мистический **[Enter]** как игру, навязанную нам авторами популярных редакторов. Дети любят поиграть. Будем надеяться, что они освоят многострочно-однострочное (по сути) редактирование гораздо быстрее, чем взрослые начинающие пользователи.

О методике автора

Конечно, был большой соблазн включить в первый же урок по многострочному редактированию вставку, удаление, разрезание и склейку строк, чтобы школьник был по максимуму вооружен перед первым набором текста.

Однако такой массив теории бесполезен перед первой практикой.

Представьте, что вам предложили сделать резной стол. Дали универсальный инструмент с сотнями насадок и прочитали пятичасовую лекцию о назначении каждой из них. Растерянность, вот что вы почувствуете, оказавшись наедине с деревяшками, своим универсальным инструментом и конспектом лекций.

Нужно продвигаться вперед постепенно. Осваивать насадки к инструменту по очереди.

Выполняя задания практикума, дети наделают много ошибок, исправить которые смогут только клавишей “Сброс” с повторным набором.

Но вы можете подсказать им, не вдаваясь пока в детали и не обсуждая это перед всем классом, что нужно делать, если случайно нажата клавиша **[Enter]** в середине строки или как избавиться от лишней строки. На следую-

цем уроке эти возникшие на практике проблемы найдут свое решение в текстах Читального зала. И тем самым тексты эти будут прочитаны с большим вниманием.

Ответы на вопросы

1. Редактор — это человек, который руководит изданием газеты, журнала, книги; выпуском передачи на радио или телевидении.

2. Программа-редактор — это компьютерная программа, при помощи которой можно обрабатывать информацию.

3. При создании информации на компьютере она поступает на экран с листа или из головы пользователя (передача). Информация приводится к виду, удобному для дальнейшего использования (обработка). Готовый информационный блок записывается на магнитный диск (хранение). Таким образом, при создании информации в редакторе задействованы все три информационных процесса.

4. В зависимости от типа информации, с которой они работают, программные редакторы подразделяются на:

- текстовые;
- графические;
- музыкальные.

Все большей популярностью пользуются редакторы, которые позволяют совмещать редактирование разных видов информации, получая на выходе “насыщенный” (мультимедийный) продукт.

5. Прямоугольное поле, в котором можно набирать текстовые строки, и две линейки прокрутки: вертикальная справа и горизонтальная внизу.

6. Текст записывают по строчкам так, как это делается в редакторе строки.

Новая пустая строка образуется нажатием на **[Enter]** за последним символом последней строки.

7. Работают все правила редактора строки.

8. Курсор перемещается на одну позицию в направлении стрелок, если при этом он не выходит за пределы набранных строк.

Стрелка **[→]** за концом строки переводит курсор на начало следующей строки, если она есть. В противном случае курсор остается на месте.

Стрелка **[←]** перед началом строки переводит курсор на конец предыдущей строки, если она есть. В противном случае курсор остается на месте.

Стрелка **[↓]** переводит курсор на конец следующей строки, если он расположен левее курсора.

Стрелка **[↑]** переводит курсор на конец предыдущей строки, если он расположен левее курсора.

9. Клавиша **[Home]** устанавливает курсор перед первым символом текущей строки.

Клавиша **[End]** устанавливает курсор за последним символом текущей строки.

10. Нужно нажать на клавишу **[Enter]**, когда курсор расположен за последним символом последней строки.

Решения зачетного класса

1. — газеты;
— журнала;
— книги;
— телепередачи;
— радиопередачи.
2. — программа для создания и правки текста;
— программа для создания и правки графики;
— программа для создания и правки музыки;
— программа для создания и правки информации.
3. За символом (4,4). Или, что то же самое, перед символом (4,5).
4. За символом (2,5).
5. Перед символом (2,1).
6. За символом (2,5).
7. За символом (1,5). Или, что то же самое, перед символом (1,6).
8. За символом (4,1). Или, что то же самое, перед символом (4,2).
9. За символом (4,1). Или, что то же самое, перед символом (4,2).
10. Перед символом (5,1).

4. Приемы редактирования

[Enter]-анатомия

Теория и практика урока продолжают “борьбу” с удивительным поведением клавиши **[Enter]**.

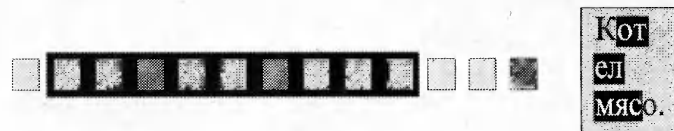
Из алгоритма работы этой клавиши возникают правила разрезания и склейки строк, вставки и удаления пустых строк.

Удалить не пустую строку, а также любой непрерывный фрагмент текста можно приемом, включающим в себя два шага:

— Выделить удаляемый фрагмент.

— Нажать клавишу **[Del]**.

Под непрерывным фрагментом понимается отрезок текста (без пропусков), записанный в памяти редактора. В него могут входить символы конца строки, поэтому, начинаясь в одной строке, непрерывный фрагмент может “перетекать” на другие строки:



Произвольные прямоугольные области экрана непрерывными фрагментами не являются.

Серый мышонок Тарасик
Продал свой белый матрасик,
Продал свой стол и комод
И устремился в поход.

Существуют редакторы (такие, например, как МикроМир, Multi-Edit, Фотон), которые позволяют работать не только с непрерывными фрагментами (или потоками), но и с прямоугольными блоками текста.

Алгоритмы редактирования и макрокоманды

Очень многие редакторы позволяют расширять набор своих операций редактирования за счет создания пользователем своих собственных макрокоманд.

Макрокоманда — это алгоритм редактирования, который пользователь создает средствами текстового редактора, а затем вызывает его назначенным клавиатурным аккордом.

Макрокоманды записываются либо на специальном языке программирования, либо посредством “обучения” редактора на примере.

В последнем случае пользователь поступает так:

1. Отдает команду “назначить клавиатурный аккорд макрокоманде”.
2. Отдает команду “начать запоминать макрокоманду”.
3. Выполняет редактирующие действия, составляющие макрокоманду.
4. Отдает команду “закончить запоминать макрокоманду”.

Независимо от способа создания (программирование, “обучение”) пользователь должен хорошо понимать алгоритмическую сущность процесса выполнения макрокоманды.

Макрокоманды являются важным элементом эффективной работы пользователя. Поэтому рекомендуется обратить особое внимание на задания, связанные с построением редактирующих алгоритмов. Это не просто наложение концептуальной информатики на инструментальные уроки, но и пропедевтика построения макрокоманд.

Ответы на вопросы

1. Клавиша **[Enter]** вставляет в текст символ конца строки.
2. Символы с клавиатуры попадают сначала в память редактора. Редактор рассматривает символы как команды. Обычный символ является командой для отображения этого символа на экране. Символ **[Enter]** является командой перехода на новую строку.

3. 1. Поставить текстовый курсор на место разреза.

2. Нажать **[Enter]**.

4. Первый способ

1. Поставить текстовый курсор на конец первой строки.

2. Нажать клавишу **[Delete]**.

Второй способ

1. Поставить текстовый курсор на начало второй строки.

2. Нажать клавишу **[BackSpace]**.

5. Нужно нажать **[Enter]** за концом той строки, после которой вставляется пустая строка.

6. Первый способ

1. Поставить текстовый курсор на конец предыдущей строки.

2. Нажать клавишу **[Del]**.

Второй способ

1. Поставить текстовый курсор на начало пустой строки.

2. Нажать клавишу **[BackSpace]**.

7. 1. Выделить фрагмент.

2. Нажать клавишу **[Del]**.

8. Нужно установить текстовый курсор на начало (или конец) фрагмента и работать стрелками клавиатуры при нажатой клавише **[Shift]**.

9. Нужно установить курсор мыши на начало (или конец) фрагмента и перемещать мышь при нажатой левой кнопке.

10. Первый способ

1. Поставить текстовый курсор перед словом.

2. При нажатой клавише **[Shift]** работать стрелкой **[→]**.

Второй способ

1. Поставить курсор мыши перед словом.

2. При нажатой левой кнопке протягивать мышь вправо.

Третий способ

1. Поставить курсор мыши на слово.

2. Выполнить двойной щелчок левой кнопкой.

11. Нужно выделить весь текст и нажать клавишу **[Del]**.

В некоторых редакторах весь текст выделяется аккордом **[Ctrl] + [A]**.

12. Пусть перед редактированием курсор стоит в первой позиции первой строки. Алгоритм имеет вид:

Пока текст не закончится, повторять:

1. **[End]** (переход на конец строки).

2. **[Del]** (удаление конца строки).

13. Пусть перед редактированием курсор стоит в первой позиции первой строки. Алгоритм имеет вид:

Пока текст не закончится, повторять:

1. **[Ctrl] + [→]** (установка на начало следующего слова).

2. **[Enter]** (разрезание строки).

14. Пусть перед редактированием курсор стоит в первой позиции первой строки. Алгоритм имеет вид:

Пока текст не закончится, повторять:

1. **[↓]** (переход на следующую строку).

2. **[Enter]** (вставка пустой строки).

3. **[↓]** (переход на следующую строку).

15. Пусть перед редактированием курсор стоит в первой позиции первой строки. Алгоритм имеет вид:

Пока текст не закончится, повторять:

1. **[Del]** (удаление первого символа).

2. **[End]** (курсор за последний символ строки).
3. **[BackSpace]** (удаление последнего символа строки).
4. **[Home]** (курсор в начало текущей строки).
5. **[↓]** (переход на следующую строку).

16. Пусть перед редактированием курсор стоит в первой позиции первой строки. Алгоритм имеет вид:

Пока текст не закончится, повторять:

1. **[Shift]** + **[↓]** (выделение строки).
2. **[Del]** (удаление строки).
3. **[↓]** (переход на следующую удаляемую строку).

Решения зачетного класса

1. 3.
2. 2.

5. Копирование

Буфер откатки

Текстовый редактор, как и многие другие информационные редакторы, хранят историю правок в специальной памяти — буфере откатки.

Команда “Откатка” позволяет перемещаться по истории правок в прошлое, команда “Накатка” — в обратном направлении.

Достаточно важно приучить детей активно пользоваться этими командами: уверенность в возможности реконструкции предыдущего состояния создает условие для комфортной работы (пропадает опасение сделать непоправимую ошибку) и тем самым способствует повышению скорости работы с редактором информации.

Буфер обмена

Если буфер откатки существует только внутри редактора, то буфер обмена является общей для всех приложений областью, предназначенной для передачи информации (внутри одного приложения или между разными приложениями).

В буфере обмена можно сохранять не только текст, но и картинки, музыкальные фрагменты, другие информационные объекты. В рамках этой книги, конечно, речь пойдет в основном о способах копирования текста.

Буфер обмена похож на ячейку памяти Малыша (исполнитель из второй книги, урок 9): при записи в буфер новой информации старая стирается. Зато число копий из буфера не ограничено: оригинал останется без изменений до тех пор, пока в буфер обмена не будет скопирован новый информационный блок.

Большой объем инструментального материала Читального зала не позволил вместить в него разговор об одинаковом поведении буфера обмена и памяти Малыша. Но это очень важная ассоциация. Будет исключительно полезно, если учитель разовьет эту тему на своем уроке.

Алгоритмы редактирования

Приятно сознавать, что перспективная установка курса на освещение информационной картины мира находит свою поддержку даже в такой, казалось бы, чисто инструментальной теме, как текстовое редактирование.

Задания по алгоритмам редактирования, которые присутствуют и в заданиях практикума, и в вопросах Зачетного класса, помогают лучше понять сущность выполняемой редакционной работы, планировать ее, расписывать по шагам и циклам.

Одновременно это подготовка к важной теме, связанной с созданием и использованием макрокоманд — средств, без которых невозможна продуктивная работа в программах-редакторах.

Наиболее полезными являются макрокоманды, которые используются много раз в цикле для выполнения однотипных действий в большом текстовом массиве.

Очень важно оговорить начальное состояние перед входом в цикл и правильно записать тело цикла: последняя его команда должна обеспечивать восстановление начального состояния. Тогда каждый виток будет выполнен правильно.

Пусть, например, поставлена редакционная задача — добавить к каждой строке текстовый фрагмент.

Для такой работы удобно создать макрокоманду, состоящую из следующих шагов:

1. **[End]** (переход на конец строки);
2. **[Ctrl]** + **[V]** (вставка фрагмента из буфера обмена);
3. **[Home]**, **[↓]** (переход на начало следующей строки).

Такая макрокоманда, выполненная в цикле много раз, быстро приведет к желаемому результату, если перед входом в цикл:

1. Запомнить фрагмент вставки в буфере обмена.
2. Установить курсор на начало первой строки.

Последний пункт тела цикла (**[Home]**, **[↓]**) необходим для подготовки редактируемой среды к правильному выполнению следующего циклического оборота.

Настоятельно рекомендуется не пожалеть времени для подробного разбора редактирующих алгоритмов из заданий Практикума.

Ответы на алгоритмические задания практикума

Ответ на задание 2

1. Установить курсор в начало первой строки.
2. Повторить 6 раз:
 - 2.1. Опустить курсор на две строки ниже (**[↓]**, **[↓]**).
 - 2.2. Выделить строку (**[Shift]** + **[↓]**).
 - 2.3. Копировать в буфер обмена (**[Ctrl]** + **[C]**).
 - 2.4. Снять выделение (**[↓]**).
 - 2.5. Вставить строку из буфера обмена (**[Ctrl]** + **[V]**).
 - 2.6. Вставить строку из буфера обмена (**[Ctrl]** + **[V]**).

Программа макрокоманды могла бы иметь вид:

[↓], [↓], [Shift] + [↓], [Ctrl] + [C], [↓], [Ctrl] + [V],
[Ctrl] + [V].

Ответ на задание 4

1. Выделить первые 6 строк текста.
2. Вырезать выделенный фрагмент в буфер обмена ([Ctrl] + [X]).
3. Повторять, пока в тексте есть фрагменты <вставка>:
 - 3.1. Найти и выделить фрагмент <вставка>.
 - 3.2. Заменить фрагмент <вставка> на содержимое буфера обмена ([Ctrl] + [V]).

Ответ на задание 6

1. Повторить 4 раза:
 - 1.1. Выделить очередной фрагмент.
 - 1.2. Копировать выделенный фрагмент в буфер обмена ([Ctrl] + [C]).
 - 1.3. Добавить содержимое буфера обмена к тексту в редакторе ([Ctrl] + [V]).

Ответ на задание 8

1. Повторить два раза:
 - 1.1. Открыть очередное окно.
 - 1.2. Выделить все ([Ctrl] + [A]).
 - 1.3. Запомнить в буфере обмена ([Ctrl] + [C]).
 - 1.4. Добавить содержимое буфера обмена к тексту в редакторе ([Ctrl] + [V]).

Ответы на вопросы

1. Команда редактору отменить выполненную правку.
2. Команда редактору восстановить отмененную правку.
3. Откатка выполняется аккордом [Ctrl] + [Z], накатка — аккордом [Ctrl] + [Y].
4. Для откатки в меню выбирается позиция “Отменить”. Если в меню есть позиция для накатки, то она обычно называется “Восстановить”.
- Меню правок вызывается на экран щелчком правой кнопки по окну редактора. Часто это меню является сыном главного меню редактора (позиция с именем “Правка”).
5. Да. Буфер откатки хранит историю правок, как правило, достаточно длинную. Хотя существуют редакторы, в которых откатка восстанавливает только последнюю правку.
6. Буфер обмена — это специальная память ОС для копирования информации как внутри одного приложения, так и для переноса ее из одного приложения в другое.
7. 1. Выделить фрагмент.
2. Копировать (или вырезать) его в буфер обмена.
3. Вставить содержимое буфера в поле редактора.
8. Нет. При записи в буфер нового объекта старый стирается.

9. Отмеченный фрагмент вырезается в буфер обмена аккордом [Ctrl] + [X] или копируется аккордом [Ctrl] + [C] ([Ctrl] + [Insert]).

Копирование из буфера обмена выполняется аккордом [Ctrl] + [V] ([Shift] + [Insert]).

10. Если щелкнуть по полю редактора правой кнопкой, то на экране появится меню правок. Позиции “Вырезать”, “Копировать”, “Вставить” относятся к буферу обмена.

11. В первом случае выделенный фрагмент удаляется из поля редактора, во втором — нет.

12. При записи новой информации старая стирается и в буфере обмена, и в ячейке Малыша. При копировании и из буфера, и из ячейки информация сохраняется.

Решения зачетного класса

1. [Ctrl] + [Z] — откатка
[Ctrl] + [Y] — накатка
[Ctrl] + [Insert] — копировать
[Shift] + [Insert] — вставить
[Ctrl] + [X] — вырезать
[Ctrl] + [C] — копировать
[Ctrl] + [V] — вставить
[Ctrl] + [A] — выделить все
2. 123489
3. 34567
4. 5
5. 179

6. Блокнот

Текстовые файлы

Переход от многострочного поля браузера к Блокноту позволяет рассказать о работе с текстовыми файлами. Это главная тема урока.

Иерархия каталогов магнитного диска остается пока не раскрытой. Все файлы размещаются в папке Мои документы, которую Блокнот предлагает по умолчанию.

Рекомендуется убрать (хотя бы временно) из этой папки все лишнее, а лучше вообще сделать ее пустой: тогда возникнет полное соответствие рабочей среды ученика с иллюстративным материалом Читального зала, и работа школьника будет более комфортной.

Основные инструментальные навыки, которые должен освоить школьник:

- Запись нового файла выполняется командой “Сохранить как...”.
- Запись дополнений и правок выполняется командой “Сохранить”.
- Многоточие в меню всегда означает продолжение диалога (в команде “Сохранить как...” — это запрос имени для файла).

- Имя файла должно соответствовать его содержанию (облегчает поиск нужного файла на диске).
- Для текстовых файлов принято расширение ".txt".
- Перед набором нового текста в непустое поле необходимо выполнить команду "Создать" (иначе прежний файл может быть записан).

Имена файлов

В операционной системе Windows 98 имя файла или папки может иметь длину до 255 символов и содержать латинские и русские буквы верхнего и нижнего регистров, а также цифры, пробелы, точки, другие символы.

В именах запрещается использовать знаки:

"\" " / " " : " " * " " ? " " < " " > " " | "

Эти символы имеют особое значение.

Символы, располагающиеся после последней точки, называются "расширением имени файла". Существуют определенные соглашения, по которым для текстовых файлов в ASCII-кодах (кодирование текста без каких-либо дополнительных разметок, кроме кодов конца строки) применяют расширение ".txt".

В операционной системе DOS построение имени файла выполняется по правилу "8.3": не более 8 символов собственно в имени и не более 3 — в расширении. При построении DOS-имени запрещается использовать символ пробела, а также знаки:

"\" " / " " : " " * " " ? " " . " " , " " ; " " + " " " " " = " " < " " > " " | "

Имя файла считается **длинным**, если оно допустимо в Windows 98, но не соответствует правилам DOS. То есть если оно построено не по формату "8.3" и (или) имеет символы, запрещенные для имен в DOS.

Для длинного имени Windows 98 способна автоматически построить эквивалентное DOS-имя. Делается это так. Пробелы и другие специальные символы отбрасываются, а из алфавитно-цифровых символов остаются только первые шесть. К ним добавляются тильда (символ "~") и порядковый номер. От расширения также остаются только три первых алфавитно-цифровых символа. Все алфавитные символы в имени и расширении переводятся в верхний регистр.

Поиск, шрифт, печать

Эти возможности Блокнота названы, но остаются за кадром Читального зала. Они будут подробно рассмотрены в уроках, связанных с работой в приложениях WordPad и Word.

Блокнот — не самое удобное средство для работы с текстом, поэтому с ним связан только один урок книги. В Блокноте есть поиск, но нет замены. Выбор шрифта меняет вид текста на экране, но никак не влияет на его печатную копию.

С другой стороны, Блокнот — популярное приложение для простых работ с текстом, и обойти его вниманием никак нельзя.

Настоятельно рекомендуется настроить Блокнот на показ текста моноширинным шрифтом, таким, как, например, "Courier New Cyr".

Одинаковая ширина каждого символа позволит курсору более логично перемещаться по экранным позициям, а рисунок правой границы текста будет полностью соответствовать рисунку на бумажной копии.

И хочется еще раз повторить рекомендацию Читального зала: никогда не включайте в Блокноте режим "Перенос по словам". Этот красивый обман может здорово подвести в будущем, например, при подготовке электронных писем или кодов гипертекстовых страниц: вы неожиданно обнаружите длиннейшие строки, просматривать которые можно лишь с интенсивной горизонтальной прокруткой.

Ответы на вопросы

- Щелчок по ярлыку Блокнота на Рабочем столе.
— Через меню кнопки "Пуск":
"Пуск → Программы → Стандартные → Блокнот"
- Команда "Выход" в файловом меню.
— Аккорд [Alt] + [F4].
— Кнопка с крестиком в правом верхнем углу окна.
— Команда "Заккрыть" в меню заголовка окна (вызов щелчком правой кнопкой по заголовку окна).
- Создать**
Очистить поле редактора и "забыть" прежнее имя файла.
Открыть...
Загрузить текст из файла в Блокнот.
Сохранить
Записать изменения текста в прежний файл.
Сохранить как...
Записать текст в новый файл.
Макет страницы...
Задать вид страницы текста для печати на принтере.
Печать
Вывести текст на принтер.
Выход
Заккрыть редактор.
- Отменить**
Откатка. Аналог клавиатурного аккорда [Ctrl] + [Z].
Откатка в Блокноте работает только на один шаг. Повторная откатка равнозначна накатке.
Вырезать
Скопировать в буфер обмена с удалением фрагмента из текста. Аналог клавиатурного аккорда [Ctrl] + [X].
Копировать
Копировать в буфер обмена без удаления фрагмента из текста. Аналог клавиатурного аккорда [Ctrl] + [C].

Вставить

Вставить фрагмент из буфера обмена на место текстового курсора. Аналог клавиатурного аккорда **[Ctrl] + [V]**.

Удалить

Удалить из текста выделенный фрагмент. Аналог

— клавиатурной команды **[Del]**.

Выделить все

Выделить весь текст.

Дата/время

Вставить текущую дату и время на место курсора.

Перенос по словам

Установить режим автоматического перехода на новую строку у правого края. Режим меняет только изображение на экране, концы строк в файл не записываются.

Шрифт...

Установить вид и размер шрифта.

5. Не всегда команда меню может быть выполнена.

Например, невозможно вырезать, копировать, удалить фрагмент, если он не выделен; невозможно вставить из буфера обмена информацию, если там ее нет.

Бледный цвет указывает на то, что команду в данный момент выполнить нельзя.

6. Блокнот в этом режиме показывает строки, не разделяя их символами конца строки. Значит, реально в файле текст будет записан в одну строку.

Если, например, написать письмо в таком режиме, а потом отправить его по электронной почте, то корреспондент получит одну длинную строку: читать ему будет трудно.

7. Надо выбрать команду "Сохранить как..."

8. Надо выбрать команду "Сохранить".

9. Надо выбрать команду "Создать".

10. Откатка в Блокноте работает только на один шаг.

Повторная откатка равнозначна накатке. Аккорд накатки **[Ctrl] + [Y]** не работает.

11. Панель выводится на экран тогда, когда можно потерять текст или выполненные правки. Это может произойти в следующих случаях:

— Попытка закрыть Блокнот с несохраненным текстом.

— Попытка загрузить в Блокнот новый файл, не сохранив текст на экране.

Действие кнопок панели описано ниже.

Да

Сохранить текст в файле.

Нет

Не сохранять текст.

Отмена

Отказаться от действия, которое привело к показу диалоговой панели (отказаться от закрытия Блокнота, загрузки нового файла).

12. — Открыть первое окно Блокнота.

— Загрузить в него файл "1.txt".

— Открыть второе окно Блокнота.

— Загрузить в него файл "2.txt".

— Запомнить весь текст второго Блокнота в буфере обмена.

— Вставить содержимое буфера обмена в конец текста первого Блокнота.

— При помощи команды "Сохранить как..." записать текст первого Блокнота в файл "3.txt".

13. Файл "1.txt" и экранное поле Блокнота содержат слово "Печкин".

14. Файл "1.txt" и экранное поле Блокнота содержат текст "Почтальон Печкин".

15. Откатка в Блокноте отменяет только одну последнюю правку.

Повторная откатка работает как накатка. Значит, четное число откаток ничего не изменит на экране.

Решения зачетного класса

1. — Набор и правка многострочного текста.

— Запись текста в файл.

— Чтение текста из файла.

— Вставка текущей даты и времени.

— Поиск слов в тексте.

— Выбор шрифта.

— Печать текста.

2. Какой пункт меню файлов выполнит указанное действие?

— Вывод текста на принтер.

("Печать")

— Сохранить текст в старом файле.

("Сохранить")

— Сохранить текст в новом файле.

("Сохранить как...")

— Очистить экран для нового текста.

("Создать")

— Загрузить файл в редактор.

("Открыть")

— Заккрыть окно редактора.

("Выход")

3. Какой пункт меню правки выполнит указанное действие?

— Вставить в текст текущую дату и время.

("Дата/время")

— Копировать фрагмент из буфера обмена.

("Вставить")

— Удалить отмеченный фрагмент.

("Удалить")

— Вырезать отмеченный фрагмент в буфер обмена.

("Вырезать")

— Откатить последнюю правку.

("Отменить")

— Копировать выделенный фрагмент в буфер обмена.

("Копировать")

— Выделить весь текст.

("Выделить все")

— Установить вид шрифта и его размер.

("Шрифт...")

4. 4

5.)!

6. 98

7. d

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ,
ИНСТИТУТ ЮНЕСКО ПО ИНФОРМАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ В ОБРАЗОВАНИИ,
ИНСТИТУТ ПРОБЛЕМ ИНФОРМАТИКИ РОССИЙСКОЙ АКАДЕМИИ НАУК,
МОСКОВСКИЙ КОМИТЕТ ОБРАЗОВАНИЯ,
ФИНАНСОВАЯ АКАДЕМИЯ ПРИ ПРАВИТЕЛЬСТВЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ,
МОСКОВСКИЙ ИНЖЕНЕРНО-ФИЗИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ (ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ),
МОСКОВСКИЙ ЦЕНТР ИНТЕРНЕТ-ОБРАЗОВАНИЯ,
НАУЧНО-ПРОИЗВОДСТВЕННОЕ ПРЕДПРИЯТИЕ "БИТ ПРО"

приглашают посетить XII международную конференцию



“ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ”

Конференция пройдет с 4 по 8 ноября 2002 года в Москве

Работа конференции будет проходить **по секциям:**

I. Цели, содержание и методика преподавания информатики и ИТ

- 1.1. Теория и методика преподавания
- 1.2. Опыт преподавания
- 1.3. Подготовка и повышение квалификации преподавателей

II. ИТ в учебном процессе

- 2.1. Естественно-математические предметы
- 2.2. Гуманитарные предметы
- 2.3. Профессиональное образование
- 2.4. Технология разработки, экспертизы и оценки программных средств

III. ИТ в открытом образовании

- 3.1. Телекоммуникационные технологии
- 3.2. Дистанционное обучение
- 3.3. Образовательные ресурсы Интернет

IV. ИТ в управлении образованием

V. ИТ в обучении людей со специальными потребностями

создание информационно-коммуникационной среды для социальной адаптации и реабилитации инвалидов; виртуальный мир для учебы и общения; специальные программно-аппаратные средства и др.

VI. ИТ в контроле и оценке результатов обучения

Состоится “круглый стол”-секция на тему **“Международный опыт использования ИТ в образовании”** при поддержке Института ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании.

В программу конференции войдут **“круглые столы”** и **мастерские** по вопросам информатизации школ, ведомственных учебных заведений, музеев, библиотек, учреждений дополнительного образования. Одновременно пройдет **выставка-ярмарка**, собирающая российских производителей учебных компьютерных программ и технических средств обучения, а также издателей учебно-методической литературы. Коммерческие фирмы проведут **презентации** новых образовательных продуктов и программ.

Тезисы принимаются с **1 июня до 31 августа 2002 года**. До 10 августа действуют **льготные цены**. Информацию об оплате и о правилах оформления тезисов можно получить на сервере <http://ito.edu.ru>, либо запросить по электронной почте ito@bitpro.ru

Телефон/факс: (095) 324-55-86.

E-mail: ito@fio.ru, ito@bitpro.ru, ito@alledu.ru.

Web: <http://ito.edu.ru>, <http://ito.bitpro.ru>.

Адрес оргкомитета: 115522, Москва, Пролетарский проспект, дом 6, корпус 3. НПП “БИТ про”.

**ЧТОБЫ ПРИОБРЕСТИ ЗАИНТЕРЕСОВАВШИЕ ВАС
КНИГИ НАЛОЖЕННЫМ ПЛАТЕЖОМ:**

1. Укажите в купоне ваши фамилию, имя, отчество, индекс и почтовый адрес.
 2. Выберите нужные вам книги из списка (не более 5 названий в один купон) и укажите соответствующий номер лота и количество экземпляров.
 3. Вырежьте и вышлите купон в конверте с пометкой «Книга — почтой» по адресу: 150000, г. Ярославль, ул. П. Морозова, д. 5, а/я «Первое сентября».
- Телефоны для справок: (0852) 45-07-77, (095) 249-28-77.

КУПОН Книга — почти
заполняется ПЕЧАТНЫМИ БУКВАМИ!

[illegible]

НОМЕР ЛОТА				—				—		КОЛИЧЕСТВО ЭКЗЕМПЛЯРОВ	
НОМЕР ЛОТА				—				—		КОЛИЧЕСТВО ЭКЗЕМПЛЯРОВ	
НОМЕР ЛОТА				—				—		КОЛИЧЕСТВО ЭКЗЕМПЛЯРОВ	
НОМЕР ЛОТА				—				—		КОЛИЧЕСТВО ЭКЗЕМПЛЯРОВ	
НОМЕР ЛОТА				—				—		КОЛИЧЕСТВО ЭКЗЕМПЛЯРОВ	

00-1-02

ОБРАЗЕЦ:

Указанная в купоне цена включает в себя стоимость доставки наземным транспортом от издательства до вашего почтового отделения (при авиаперевозках сумма наложенного платежа увеличивается на авиатариф). Рассылка производится только на территории РФ. Если полученная бандероль содержит неполный заказ, это означает, что заказ разбит на две или более бандероли.

Номер лота	Название	Цена
10-01-0	С.Л. Соловейчик. Пушкинские проповеди	60 руб.
10-02-0	С.Л. Соловейчик. Последняя книга	75 руб.
10-05-0	С.Л. Соловейчик. Педагогика для всех	90 руб.
10-06-0	М.А. Балабан. Школа-парк. Как построить школу без классов и уроков	65 руб.
▼10-03-0	Школа сотрудничества (Сборник статей по педагогике сотрудничества)	46 руб.
27-01-9	Я иду на урок физики. 7 класс (в 3-х книгах)	138 руб.
27-02-0	Я иду на урок астрономии. Звездное небо. 11 класс	46 руб.
29-01-0	Я иду на урок химии. 8–11 классы	46 руб.
29-02-0	Я иду на урок химии. Летопись важнейших открытий. XVII–XIX веков	46 руб.
21-01-0	Я иду на урок математики. 5 класс	46 руб.
21-01-7	Я иду на урок математики. Тесты. 5 класс	25 руб.
21-02-0	Я иду на урок математики. 6 класс	46 руб.
21-03-0	Я иду на урок математики. Алгебра. 7 класс	46 руб.
17-01-0	Я иду на урок информатики. Задачи по программированию. 7–11 классы	46 руб.
24-01-0	Я иду на урок русского языка. Диктанты. 5–9 классы	46 руб.
24-02-0	Шапиро Н.А. Русский язык в упражнениях. 5–7 классы	37 руб.
12-01-0	Я иду на урок биологии. Зоология. Беспозвоночные	46 руб.
12-02-0	Я иду на урок биологии. Зоология. Рыбы и земноводные	46 руб.
12-03-0	Я иду на урок биологии. Зоология. Пресмыкающиеся	46 руб.
12-04-0	Я иду на урок биологии. Человек и его здоровье	46 руб.
19-02-0	Я иду на урок истории. Древнейшая и древняя история	46 руб.
19-04-0	Я иду на урок истории. Материалы по истории средних веков	46 руб.
▼19-03-0	Л.А. Каца. Россия в 1917–1918 годах. 10–11 классы	46 руб.
19-05-1	Занимательная история России. С древнейших времен до середины XVI века	46 руб.
19-05-2	Занимательная история России. Середина XVI века — конец XVII века	46 руб.
19-05-3	Занимательная история России. 1700–1762 годы	46 руб.
14-01-0	Я иду на урок географии. Физическая география материков и океанов	46 руб.
14-02-0	Я иду на урок географии. История географических открытий	46 руб.
14-03-0	Я иду на урок географии. Физическая география России	46 руб.
20-02-0	Я иду на урок литературы. 5 класс	46 руб.
20-03-0	Я иду на урок литературы. 9 класс	46 руб.
20-01-0	Я иду на урок литературы. 10 класс	46 руб.
20-04-0	Я иду на урок литературы. Готовимся к экзаменационному сочинению. 11 класс	46 руб.
20-05-0	Я иду на урок литературы. Современная русская литература. 1970–1990-е годы	46 руб.

▼ Тираж ограничен.

Указанные цены действительны до 1 октября 2002 года



“ЖАРКОЕ ЛЕТО-2002”

Уникальный комплект
замечательных материалов
к новому учебному году

Как всегда, планируя очередное “Жаркое лето”, мы учитывали пожелания наших читателей и их мнения о сериях тематических номеров прошлых лет. При этом мы стремились отдавать предпочтение материалам, которые наши подписчики смогут использовать на всем протяжении следующего учебного года. Исключение составляет, пожалуй, лишь номер, посвященный А.Г. Звенигородскому. Но мы считаем принципиально важным беречь память о тех, кто сделал для школьной информатики в России неизмеримо много. Обращаем ваше внимание на необычный номер — “Интеллектуальные игры”. Не станем скрывать, что непосредственно к предмету “информатика” этот номер имеет мало отношения. Но все мы работаем в школе и знаем, что школьная жизнь не заканчивается звонком с последнего урока. Номер “Интеллектуальные игры” пригодится вам именно в этой “второй” жизни.

Жаркое лето
11111010010

Д.М. Златопольский.

Задачник по электронным таблицам (Excel)

Вопросы, связанные с обработкой информации с помощью электронных таблиц, занимают важное место в школьном курсе информатики. Но специализированного школьного задачника по электронным таблицам нет. Вернее, не было, а теперь есть. Его первая часть будет опубликована в летних номерах нашей газеты.

А.И. Терентьев.

Организация школьного web-сайта

Как сделать школьный web-сайт “с нуля”? Как связать компьютеры в сеть, какое программное обеспечение выбрать и как его установить? Как, наконец, заставить все это “хозяйство” работать? В одном из летних номеров мы познакомим наших читателей с ответами на эти (и не только на эти!) вопросы.

А.И. Сенокосов.

Информатика и информатизация школы.

Практические решения

Допустим, вы сделали школьный web-сайт. Протянули провода, настроили локальную сеть, установили программное обеспечение. Все работает. А что же дальше? Как организовать информационное наполнение сайта? Как “встроить” web-сайт в школьную жизнь? Все, кто решал эти вопросы, знают, что они-то и являются настоящими вопросами.

Д.М. Златопольский.

Внеклассная работа по информатике.

Избранные задания

Летом мы предложим подписчикам целый номер с заданиями, которые можно использовать на викторинах, конкурсах и других внеклассных мероприятиях по информатике. В него войдут множество новых заданий, а также лучшие из опубликованных ранее материалов популярной рубрики нашей газеты.

О.Г.А. Звенигородском.

Редактор-составитель — Н.А. Юнрман

История становления школьной информатики не может быть написана без страниц, посвященных исследованиям и разработкам О.Г.А. Звенигородского. И сегодня остается актуальным педагогическое в них единство тематических и педагогических сторон работы с учащимися, живой практики и теоретического осмысления материала. 9 августа 2002 г. О.Г.А. Звенигородскому исполнилось бы 50 лет.

А.А. Дуванов.

DHTML-конструирование

“Бумажная” версия электронного учебника продолжает роботландский курс гипертекстового конструирования (ранее были опубликованы “HTML-конструирование” и “JavaScript-конструирование”). Новый учебник посвящен созданию динамических интерактивных приложений. В нем изложены основы CSS (каскадные таблицы стилей) и показаны способы управления содержимым страницы при помощи воздействий на гипертекстовую модель документа.

Л.О. Сергеев.

Уроки по теме “Базы данных”

В этом тематическом выпуске мы предложим вниманию читателей цикл уроков по теме “Базы данных”. В качестве основного инструмента для изучения этой темы автор предлагает использовать язык SQL. Теоретический материал подкрепляется большим количеством разноуровневых заданий.

Интеллектуальные игры

Что такое спортивное “Что? Где? Когда?” и чем оно отличается от телевизионного? Какие головоломки решают на чемпионатах мира? Во что можно поиграть без компьютера? Это и многое другое, а также вопросы, вопросы, вопросы... в специальном выпуске “Интеллектуальные игры”.

А.А. Дуванов.

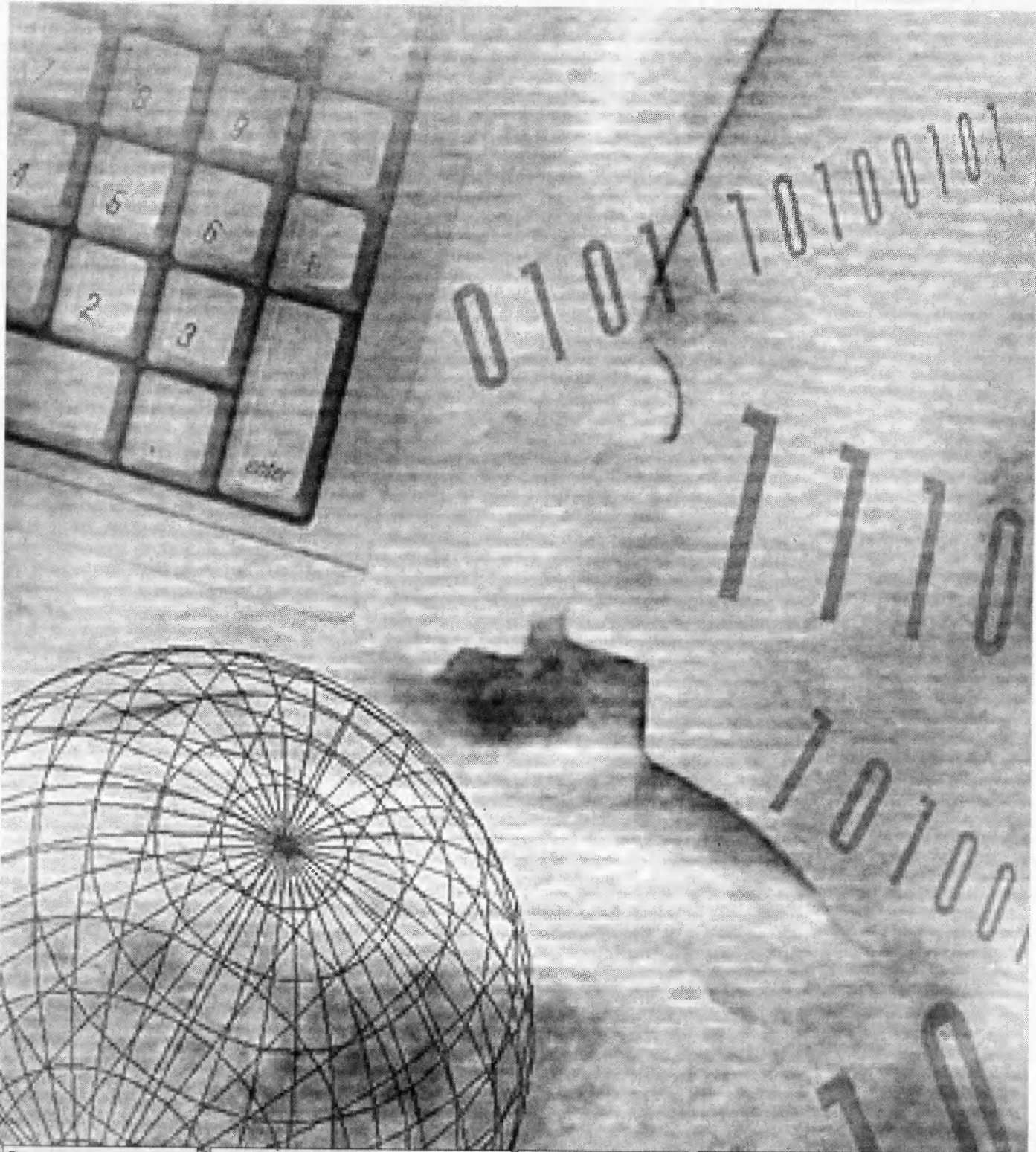
Азы информатики.

Книга 3 — “Пишем на компьютере”

“Бумажная” версия третьей книги нового интерактивного курса для малышей “Азы информатики” (первая книга — “Знакомство с компьютером” — была опубликована в № 1, 2, публикация второй — “В мире информации” — продолжается в текущих номерах). Заглавная тема третьей книги (современная обработка текстов) нагружена “анатомией” трех китов информатики: хранение, передача и обработка информации.

Дорогие коллеги! “Информатика” распространяется только по подписке.

Подписаться на нашу газету можно по каталогу “Роспечати”, индекс подписки для индивидуальных подписчиков — 32291.



Гл. редактор
С.Л. Островский
Зам. гл. редактора
А.И. Сенокосов
Редакция:
Е.В. Андреева
Н.Л. Беленькая
Л.Н. Картвелишвили
Н.П. Медведева
Дизайн и верстка:
Н.И. Пронская
Корректоры:
Е.Л. Володина,
С.М. Подберезина

©ИНФОРМАТИКА 2002
выходит четыре раза в месяц
При перепечатке ссылка
на ИНФОРМАТИКУ обязательна,
рукописи не возвращаются

**Адрес редакции
и издателя:**
121165, Киевская, 24
тел. 249-48-96
Отдел рекламы
тел. 249-98-70

Учредитель: ООО "Чистые пруды"

Зарегистрировано в Министерстве РФ по
делам печати. ПИ № 77-7230 от 12.04.2001.
Отпечатано в ОИД "Медиа-Пресса",
125993, ГСП-3, Москва, А-40, ул. "Правды", 24.
Тираж 6000 экз.
Срок подписания в печать по графику 10.07.2002.
Номер подписан 10.07.2002.
Заказ № 14744
Цена свободная

ИНДЕКС ПОДПИСКИ
для индивидуальных подписчиков 32291
комплекта изданий 32744

Тел.: (095)249-31-38, 249-33-86. Факс (095)249-31-84

Internet: inf@1september.ru
WWW: <http://www.1september.ru>

**ИЗДАТЕЛЬСКИЙ
ДОМ «ПЕРВОЕ
СЕНТЯБРЯ»,
ГЛАВНЫЙ
РЕДАКТОР —
А. СОЛОВЕЙЧИК**

Газеты ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДОМА: **Первое сентября** — гл. ред. Е.Бирюкова, **Английский язык** — гл. ред. А.Громушкина, **Библиотека в школе** — гл. ред. О.Громова, **Биология** — гл. ред. Н.Иванова, **Воскресная школа** — гл. ред. монах Киприан (Яценко), **География** — гл. ред. О.Коротова, **Дошкольное образование** — гл. ред. М.Аромштам, **Здоровье детей** — гл. ред. А.Лекманов, **Информатика** — гл. ред. С.Островский, **Искусство** — гл. ред. Н.Исмаилова, **История** — гл. ред. А.Головатенко, **Литература** — гл. ред. Г.Красухин, **Математика** — гл. ред. И.Соловейчик, **Начальная школа** — гл. ред. М.Соловейчик, **Немецкий язык** — гл. ред. М.Бузоева, **Русский язык** — гл. ред. Л.Гончар, **Спорт в школе** — гл. ред. Н.Школьникова, **Управление школой** — гл. ред. А.Адамский, **Физика** — гл. ред. Н.Козлова, **Французский язык** — гл. ред. Г.Чесновицкая, **Химия** — гл. ред. О.Блохина, **Чудесная газета** — гл. ред. М.Аромштам, **Школьный психолог** — гл. ред. М.Сартан.