

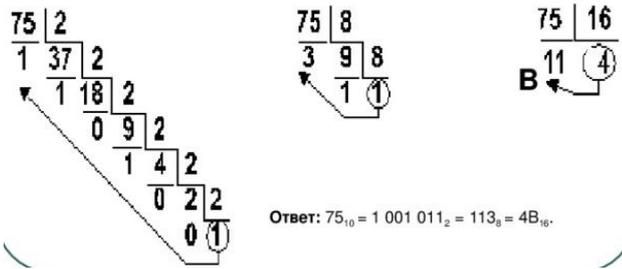
**ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ  
МИНИМУМ**

<b>Предмет</b>	<b>Информатика</b>
<b>Класс</b>	<b>11</b>
<b>Полугодие</b>	<b>1</b>

<b>Номер</b>	<b>Термины</b>	<b>Определения</b>
<b>1.</b>	<b>Компьютерная сеть</b>	группа (два и более) компьютеров, соединённых каналами передачи данных.
<b>2.</b>	<b>Сервер</b>	компьютер, предоставляющий доступ к собственным ресурсам другим компьютерам и/или управляющий распределением ресурсов сети.
<b>3.</b>	<b>Клиент</b>	компьютер, использующий ресурсы сервера.
<b>4.</b>	<b>Локальная сеть</b>	сеть, состоящая из близко расположенных компьютеров, чаще всего находящихся в одной комнате, в одном или нескольких близко расположенных зданиях.
<b>5.</b>	<b>Глобальная сеть</b>	сеть, предназначенная для объединения большого числа отдельных компьютеров и локальных сетей, расположенных на значительном удалении (сотни и тысячи километров) друг от друга.
<b>6.</b>	<b>Поисковая система</b>	программно-аппаратный комплекс, предназначенный для поиска информации во Всемирной паутине
<b>7.</b>	<b>Социальная информатика</b>	наука, изучающая комплекс проблем, связанных с информационными процессами в обществе (социуме).
<b>8.</b>	<b>Защита информации</b>	деятельность, направленная на предотвращение утечки защищаемой информации, несанкционированных и непреднамеренных воздействий на защищаемую информацию.
<b>9.</b>	<b>Файл</b>	Это программа или данные, имеющие имя и хранящиеся в долговременной памяти.
<b>10.</b>	<b>Имя файла</b>	Состоит из двух частей, разделенных точкой: собственно имени файла и расширения определяющего тип файла
<b>11.</b>	<b>Приложение</b>	Это программа, с помощью которой пользователь решает свои прикладные задачи

<b>12.</b>	<b>Графический интерфейс</b>	Позволяет осуществлять взаимодействие человека с компьютером в форме диалога с использованием окон и меню.
<b>13.</b>	<b>Модель</b>	объект, который имеет свойства данного объекта, существенные для определённого исследования
<b>14.</b>	<b>Моделирование</b>	метод познания, заключающийся в создании и исследовании моделей.
<b>15.</b>	<b>Информационная модель</b>	описание объекта-оригинала на одном из языков кодирования информации.
<b>16.</b>	<b>База данных (БД)</b>	Совокупность данных, организованных по определённым правилам, отражающая состояние объектов и их отношений в некоторой предметной области, предназначенная для хранения во внешней памяти компьютера и постоянного применения.

Предмет	Информатика
Класс	11
Полугодие	2

Номер	ТЕРМИНЫ	ОПРЕДЕЛЕНИЯ
1.	Система счисления	Это способ наименования и представления чисел с помощью специальных символов.
2.	Алфавит системы счисления	Это совокупность символов, используемых в данной системе счисления.
3.	Перевести число 75 из десятичной СС в двоичную, восьмеричную и шестнадцатеричную	 <p>Ответ: <math>75_{10} = 1\ 001\ 011_2 = 113_8 = 4B_{16}</math>.</p>
4.	Перевести чисел 1001011101111 из 2 СС в 8 СС	<p><b>Шаг 1.</b> Разбить на триады, начиная справа:</p> <p>001 001 011 101 111<sub>2</sub></p> <p><small>Добавить недостающее число нулей</small></p> <p><b>Шаг 2.</b> Каждую триаду записать одной восьмеричной цифрой:</p> <p>001 001 011 101 111<sub>2</sub></p> <p>1 1 3 5 7</p> <p><b>Ответ:</b> <math>1001011101111_2 = 11357_8</math></p>
5.	Электронные таблицы (ЭТ)	Прикладные программы, предназначенные для работы с табличными данными
6.	Объекты ЭТ	Книга, лист, электронная таблица, строка, столбец и ячейка
7.	Ячейка	Наименьшая структурная единица электронной таблицы, образуемая на пересечении столбца и строки
8.	Относительная ссылка	Ссылка, которая изменяется при копировании формулы
9.	Абсолютная ссылка	Не изменяется при копировании формулы
10.	Редактирование ЭТ	Вставка или удаление строк, столбцов или диапазонов ячеек
11.	Форматирование ЭТ	Изменение внешнего вида
12.	Функция	подпрограмма, имеющая единственный результат, записываемый в ячейку памяти, имя которой совпадает с именем функции
13.	Подпрограмма	это именованная логически законченная

		группа операторов языка, которую можно вызвать для выполнения по имени любое количество раз из различных мест программы.
14.	<b>Рекурсия</b>	это способ организации вычислительного процесса, при котором подпрограмма в ходе выполнения составляющих её операторов обращается сама к себе.
15.	<b>Описание процедуры:</b>	<b>Procedure</b> <имя_процедуры> (<параметры>); [ <b>var</b> <имя_переменной> : <тип_переменной>;] <b>begin</b> <операторы> <b>end;</b>
16.	<b>Вызов процедуры:</b>	<имя_процедуры>(<фактические параметры>);
17.	<b>Описание функции:</b>	<b>Function</b> <имя_функции> (<параметры-аргументы>): <тип_результата>; <b>begin</b> <операторы>; <имя_функции> := <результат>; <b>end;</b>
18.	<b>Вызов функции:</b>	<результат>:=<имя_функции>(<фактические параметры>);

Таблица триад

Цифра	0	1	2	3	4	5	6	7
Триада	000	001	010	011	100	101	110	111