

Główne elementy zestawu komputerowego

Monitor

umożliwia oglądanie efektów pracy w programach komputerowych

Mysz komputerowa

umożliwia wykonywanie różnych operacji w programach komputerowych

Klawiatura

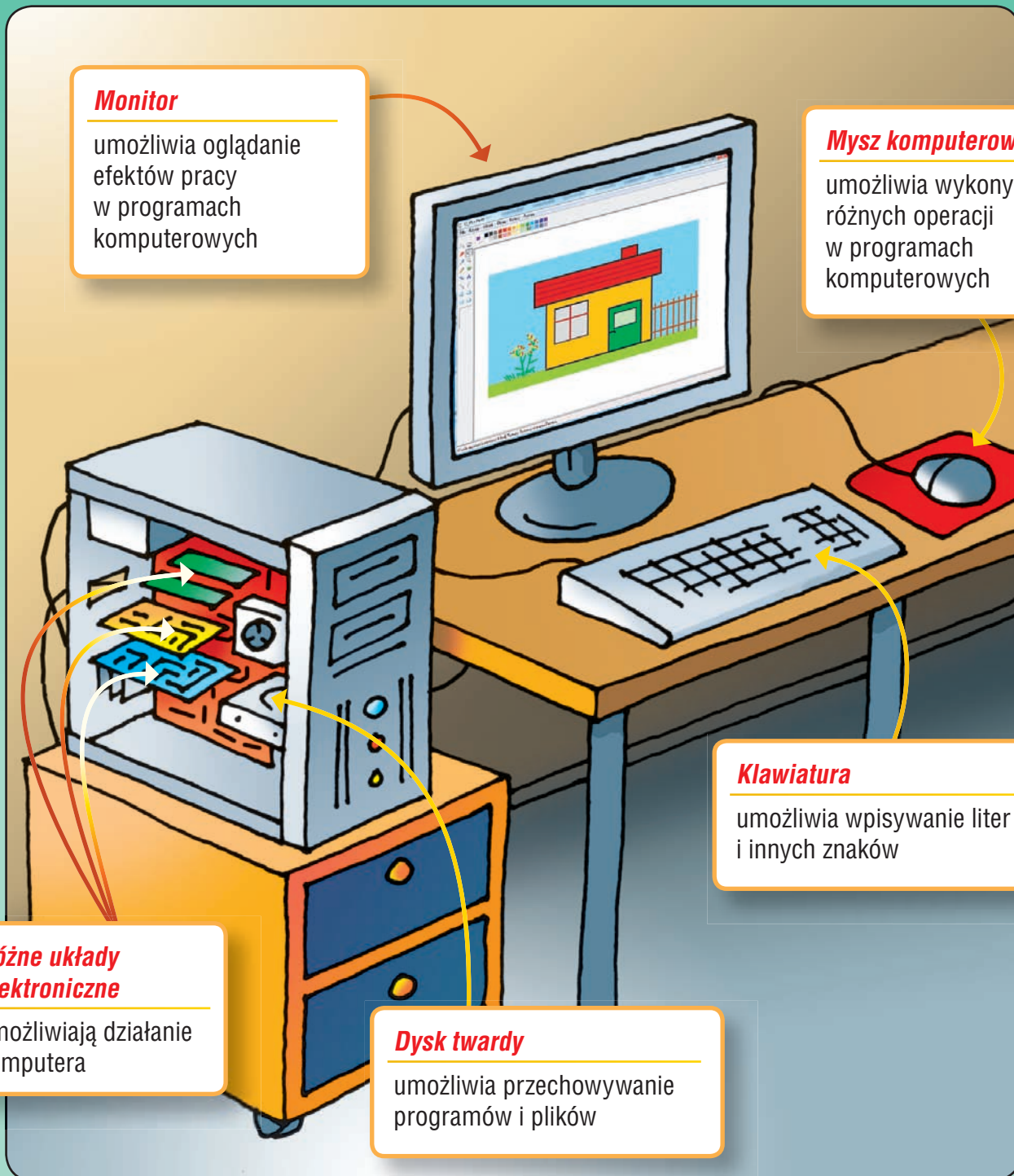
umożliwia wpisywanie liter i innych znaków

Różne układy elektroniczne

umożliwiają działanie komputera

Dysk twardy

umożliwia przechowywanie programów i plików





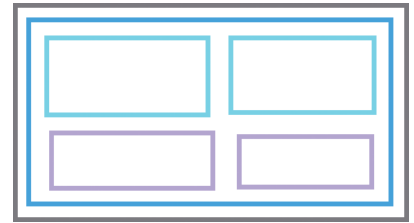
Zadanie 8

Narysuj domek. Użyj tylko trzech komputerowych narzędzi: **Linia**, **Prostokąt**, **Wypełnienie kolorem**.



Zadanie 9

1. Narysuj prostokąty rozmieszczone podobnie, jak na rysunku.
2. Ile prostokątów widzisz na rysunku? Zapisz po prawej stronie rysunku liczbę prostokątów.
3. Pokoloruj rysunek.



Zadanie 10

Narysuj w programie Paint wymyśloną przez siebie figurę, składającą się z prostokątów.



Zadanie 11

1. Z jakich figur składa się kompozycja pokazana na rysunku? Ile jest tych figur?
2. Narysuj podobną kompozycję, zawierającą o dwie figury więcej.



Zadanie 12

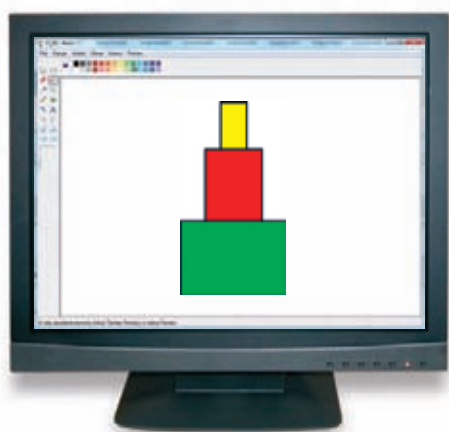
Narysuj w programie Paint dom według własnego pomysłu.



1. Zapisujemy rysunek w pliku



Rysunek utworzony w programie Paint można zapisać w **pliku** na **dysku twardym** komputera lub na innych **nośnikach danych**. Pliki przechowywane są w miejscach zwanych **folderami**. Każdy plik i folder posiada swoją nazwę.



zapisywanie
rysunku w pliku



dysk
twardy

Nośnikami danych

są między innymi: dyski twarde, płyty CD, płyty DVD, urządzenia Pendrive.

otwarty
folder

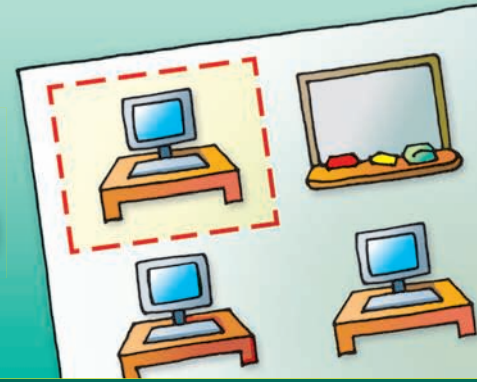


Folder można porównać do teczki, w której przechowujemy kartki z rysunkami.



Ćwiczenie 1

Narysuj w programie Paint wieżę zbudowaną z trzech różnokolorowych prostokątów.



1. Przenosimy fragment rysunku w inne miejsce



Ćwiczenie 1

1. Uruchom program Paint.
2. Przypomnij sobie z wiadomości poznanych w klasie I, w jaki sposób zaznacza się fragment rysunku.



Przykład 1

1 narzędzie Zaznacz
kliknij

2 zaznacz fragment rysunku

3 umieść kursor w obszarze zaznaczenia
naciśnij i trzymaj

4 trzymaj i przeciągnij

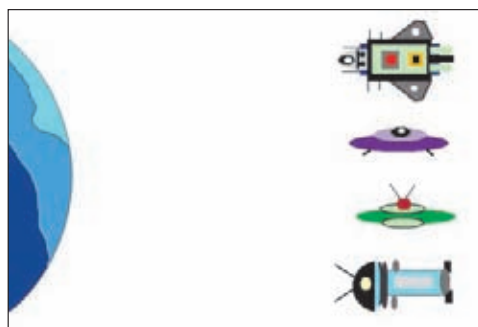
5 puść, kiedy fragment rysunku znajdzie się we właściwym miejscu

6 kliknij poza obszarem zaznaczenia



Ćwiczenie 2

1. Otwórz plik *statki kosmiczne.bmp*.
2. Przenieś każdy statek na lewą stronę rysunku tak, aby znalazł się bliżej powierzchni Ziemi.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

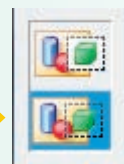


Gdy zaznaczymy fragment rysunku, możemy wybrać ze wzorca dwa rodzaje tła: nieprzezroczyste lub przezroczyste.

wybrane tło
nieprzezroczyste

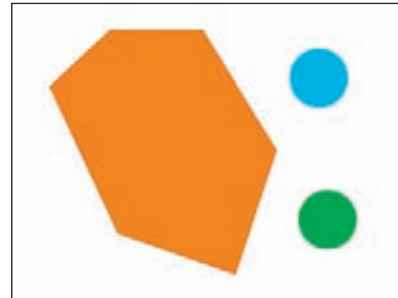


wybrane tło
przezroczyste



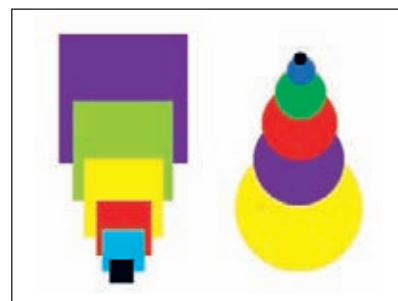
Ćwiczenie 3

1. Otwórz plik *figury4.bmp*.
2. Przenieś koła do wnętrza pomarańczowej figury:
 - dla koła niebieskiego wybierz tło nieprzezroczyste,
 - dla koła zielonego wybierz tło przezroczyste.
3. Co zauważasz? Opowiedz, jakie są efekty wyboru różnych rodzajów tła.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Ćwiczenie 4

1. Otwórz plik *figury5.bmp*.
2. Jakie figury widzisz na rysunku? Ile jest figur każdego rodzaju? Uzupełnij:
Jest i
3. Z rozrzuconych figur ułóż kompozycję podobną do pokazanej na rysunku.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zasady korzystania z komputera



Dobrze



Źle

Opowiedz, co widzisz na rysunkach.
Odpowiedz na pytania:

***Dlaczego nie należy samodzielnie rozłączać
lub podłączać elementów zestawu komputerowego?***



Ćwiczenie 6

1. Otwórz plik *dom1.s00*.
2. Dobuduj lewą część domu w taki sposób, aby była symetryczna względem prawej części budynku.
Mówimy, że taki dom jest symetryczny.



3. Czarujemy sceny



Sceny można również budować w trybie **Czarowanie**.
W trybie **Czarowanie** wydajemy polecenia czarodziejowi, który buduje scenę.

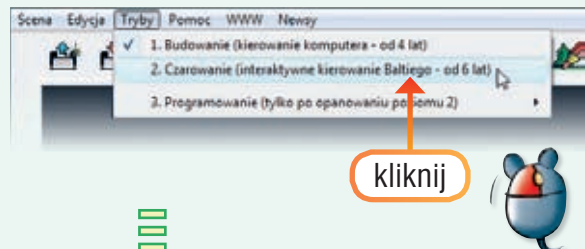


Przykład 2

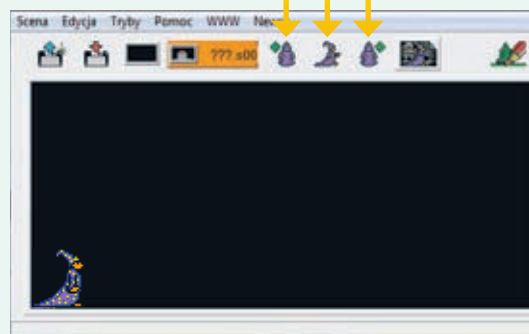
1



2



na pasku narzędzi
pojawią się przyciski
z czarodziejem

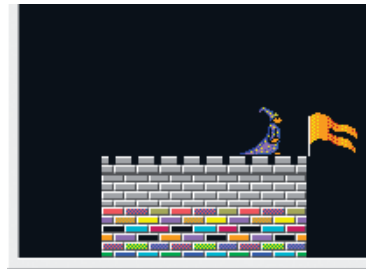
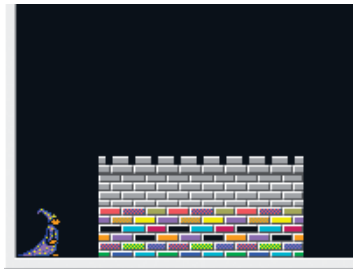


w lewym dolnym rogu sceny
pojawia się czarodziej



Ćwiczenie 8

1. Otwórz plik *chorągiewka.s00*.
2. Wybierz tryb **Czarowanie**.
3. Przeprowadź Baltiego na prawy narożnik wieży. Wyczaruj tam z pomocą czarodzieja żółtą chorągiewkę. Staraj się, aby czarodziej wykonywał jak najmniej ruchów (obrotów lub kroków).



Jeśli przed czarodziejem jest umieszczony przedmiot, to po wyczarowaniu nowego przedmiotu zostanie on zastąpiony nowym.



Ćwiczenie 9

1. Otwórz plik *droga.s00*.



2. Wybierz tryb **Czarowanie**.
3. Przeprowadź Baltiego po czarnej ścieżce do miejsca, w którym stoi rower. Następnie Baltie powinien zamienić rower na samochód.

Uwaga: Nie wolno skracać Baltiemu drogi, np. prowadząc go przez trawnik.



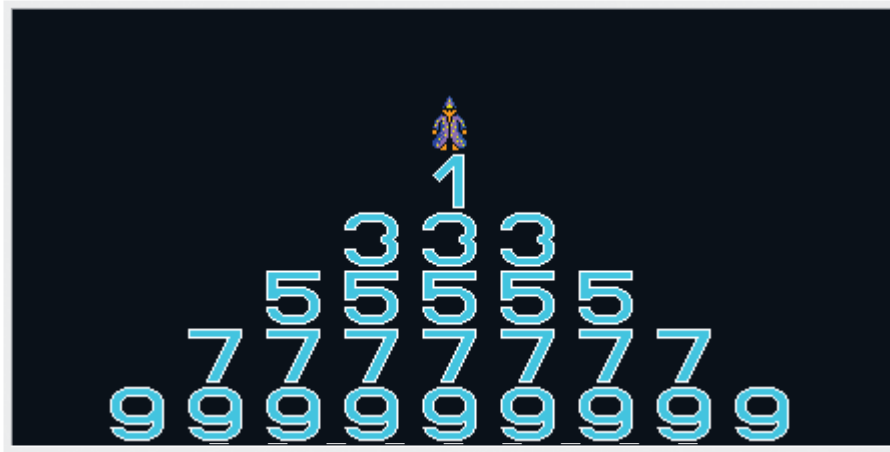
Ćwiczenie 10

1. Wybierz tryb **Czarowanie**. Czarodziej powinien być umieszczony w lewym dolnym rogu sceny.
2. Przeprowadź czarodzieja o 5 pól do góry, a następnie o 3 pola w prawo.
3. Wyczaruj z pomocą czarodzieja napis *KOMPUTER*. Następnie przeprowadź czarodzieja na koniec rzędu liter i odwróć go dwukrotnie w lewą stronę.



Ćwiczenie 9

1. Wybierz tryb **Czarowanie**.
2. Z pomocą czarodzieja zbuduj piramidę cyfr. Piramida powinna wyglądać tak, jak pokazana na rysunku. Po zbudowaniu piramidy czarodziej powinien stanąć przodem nad cyfrą jeden. Staraj się, aby czarodziej wykonywał jak najmniej ruchów.



3. Ile cyfr jest w każdym rzędzie piramidy?

Uzupełnij:

Jest cyfr 9.

Jest cyfr 7.

Jest cyfr 5.

Są cyfry 3.

Jest cyfra 1.

Uzupełnij działania:

$$\boxed{9} - \boxed{2} = \boxed{}$$

$$\boxed{7} - \boxed{} = \boxed{}$$

$$\boxed{} - \boxed{} = \boxed{}$$

$$\boxed{} - \boxed{} = \boxed{}$$

Co zauważasz ciekawego?

4. O ile zmienia się liczba cyfr w kolejnych rzędach piramidy?

Uzupełnij regułę:

W kolejnym, wyższym rzędzie piramidy są

o cyfry niż w niższym rzędzie.



1. Uruchamiamy program komputerowy



Ćwiczenie 1

1. Jaki sposób uruchamiania programów komputerowych poznaliśmy w klasie I?
2. Uruchom program Paint.
3. Pokaż na przykładzie, w jaki sposób otwiera się rysunek zapisany w pliku.

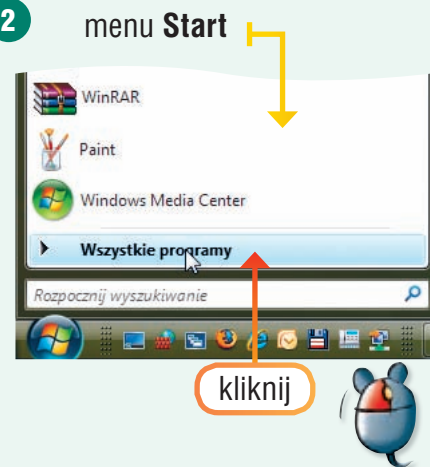


Przykład 1

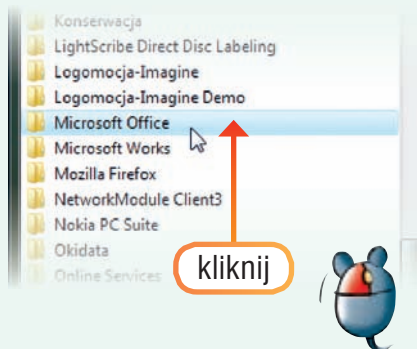
1



2



3

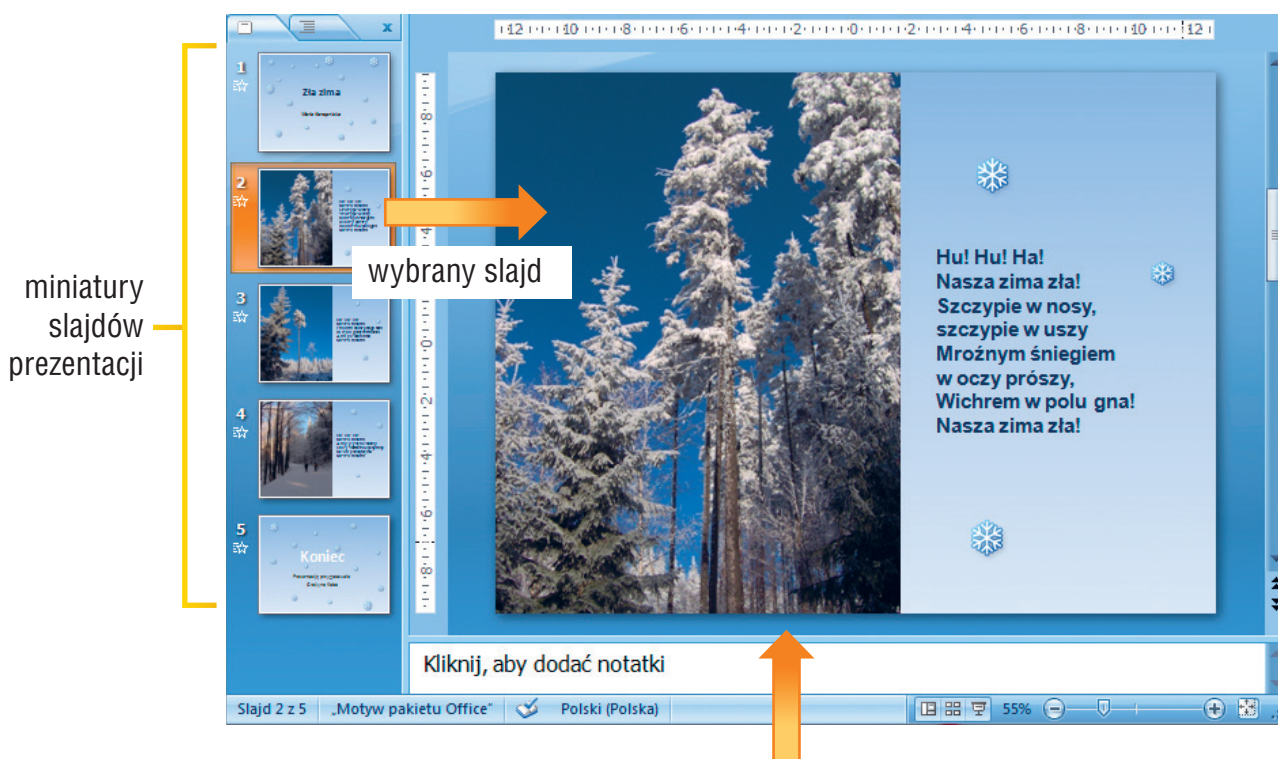


4





Prezentacja składa się ze **slajdów** (wyświetlanych ekranów), na których mogą być umieszczone obrazy i teksty.



okienko slajdu, w którym widoczny jest slajd wybrany z miniatur



Ćwiczenie 3

1. Otwórz plik *zima.ppt*.
2. Z ilu slajdów składa się prezentacja?
3. Obejrzyj kolejne slajdy prezentacji. Opowiedz, co przedstawiają.

Wskazówka:

Aby wyświetlić wybrany slajd w okienku slajdu, należy kliknąć jego miniaturę.

3. Wyświetlamy pokaz slajdów



Obrazy i teksty umieszczone na slajdach mogą się poruszać – mówimy wtedy, że są **animowane**.

Aby obejrzeć prezentację z animacjami, należy skorzystać z opcji **Pokaz slajdów**.

Pokaz slajdów możemy oglądać na ekranie monitora lub na specjalnym ekranie, po podłączeniu komputera do projektora multimedialnego.



Ćwiczenie 4

1. Otwórz plik *zima.ppt*.
2. W menu programu odszukaj opcję **Pokaz slajdów**.
3. Uruchom pokaz slajdów i obejrzyj prezentację. Które elementy slajdów są animowane?
4. Przeczytaj wiersz zapisany na slajdach.

Wskazówka:

Aby wyświetlić kolejny slajd podczas trwania prezentacji, możesz nacisnąć klawisz **Enter** lub lewy przycisk myszy.

4. Animujemy obrazy i teksty na slajdach



Ćwiczenie 5

1. Otwórz plik *owoce leśne.ppt*. Obejrzyj kolejne slajdy prezentacji.



2. W menu programu odszukaj i wybierz opcję **Animacja niestandardowa**. Po prawej stronie okna programu powinno pojawić się okienko **Animacja niestandardowa**.



Zadanie 3

1. Otwórz plik *Polska.ppt*.
2. Obejrzyj slajdy prezentacji i przeczytaj teksty umieszczone na slajdach.



3. Dodaj wybrane przez siebie efekty animacji do wszystkich obrazów umieszczonych na slajdach.
4. Dodaj wybrane przez siebie efekty animacji do wszystkich tekstów, z wyjątkiem slajdu tytułowego.
5. Uruchom pokaz slajdów.
6. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 4

1. Otwórz plik *Polska.ppt* zapisany w zadaniu 3.
2. Zmień według własnego pomysłu początek wyświetlania animacji.
3. Zmień szybkość wyświetlania animacji tekstów na bardzo szybką.
4. Uruchom pokaz slajdów.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 5

1. Otwórz plik *zima.ppt*.
2. Zmień, według własnego pomysłu, animacje poszczególnych elementów umieszczonych na slajdach.
3. Zmień, według własnego pomysłu, szybkość wyświetlania animacji.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.