Практическая работа «Оформление титульного листа, содержания работы – таблицы в текстовом редакторе»

Цели работы: научить работать с таблицей, автоматически добавлять страницы в многостраничном документе, использовать многоуровневые списки.

Задачи:

1. **Образовательная:** совершенствование навыков работы на компьютере, навыков поиска информации, углубление, обобщение и систематизация знаний по информатике по теме «Текстовый редактор».

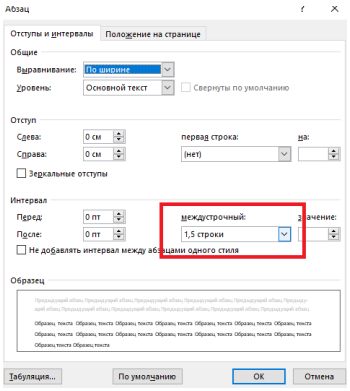
2. **Развивающая:** развитие алгоритмического мышления, памяти, внимательности, любознательности, коммуникабельности, умения организовать работу в команде, метапредметных навыков: креативное и критическое мышление.

3. Воспитательная: умение работать в команде.

Задание: Создайте в текстовом редакторе документ и напечатайте текст по образцу, точно воспроизведя всё оформление текста и рисунков.

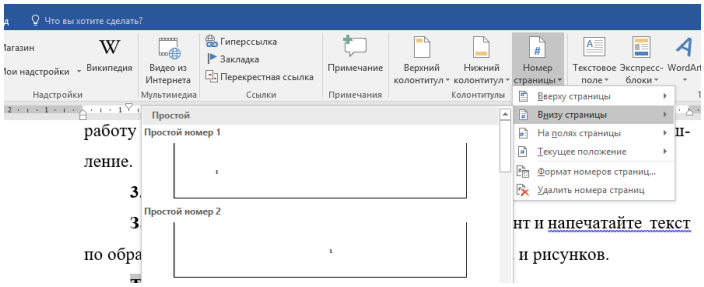
Требования к оформлению документа.

1. Установите поля документа **левое 2,5 см, верхнее и нижнее по 2 см, правое 1,5 см, ориентация листа Книжная**.



2. Установите междустрочный **интервал полуторный**:

3. Добавьте нумерацию страниц. Для этого в меню **Вставка + Номер страницы + Внизу страницы по центру (Простой номер 2):**



ИНФОУРОК
образовательный маркетплейс

4. Наберите текст «Муниципальное общеобразовательное учреждение» шрифтом **Times New Roman, размер шрифта - 12пт**, выравнивание **по центру.**

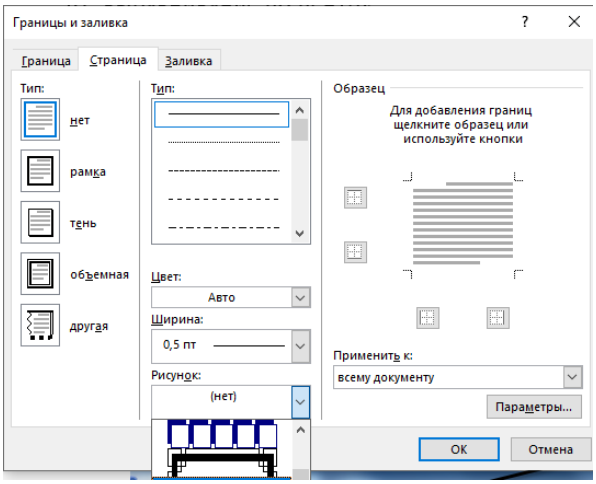
5. Наберите текст образца «Индивидуальный проект…» шрифтом **Times New Roman, размер шрифта – 16 пт**, выравнивание **по центру, начертание полужирное.**

6. Наберите тему шрифтом **Times New Roman**, размер шрифта – 22 пт, выравнивание по центру, начертание полужирное.

7. **Текст образца «Выполнили…»** шрифтом Times New Roman, размер шрифта – 14пт, выравнивание по левому краю, отступ для всего абзаца 9 см слева.

8. **Текст «Балашов…»** шрифтом Times New Roman, размер шрифта – 12 пт, выравнивание по центру.

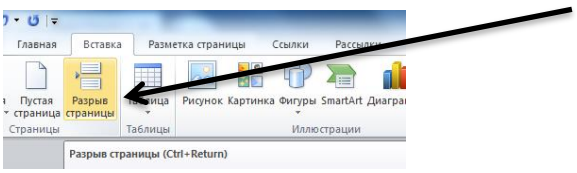
9. Установите рамку только для первого листа. Для этого выполните следующие команды: **Дизайн + Границы страницы + Рисунок границы**.



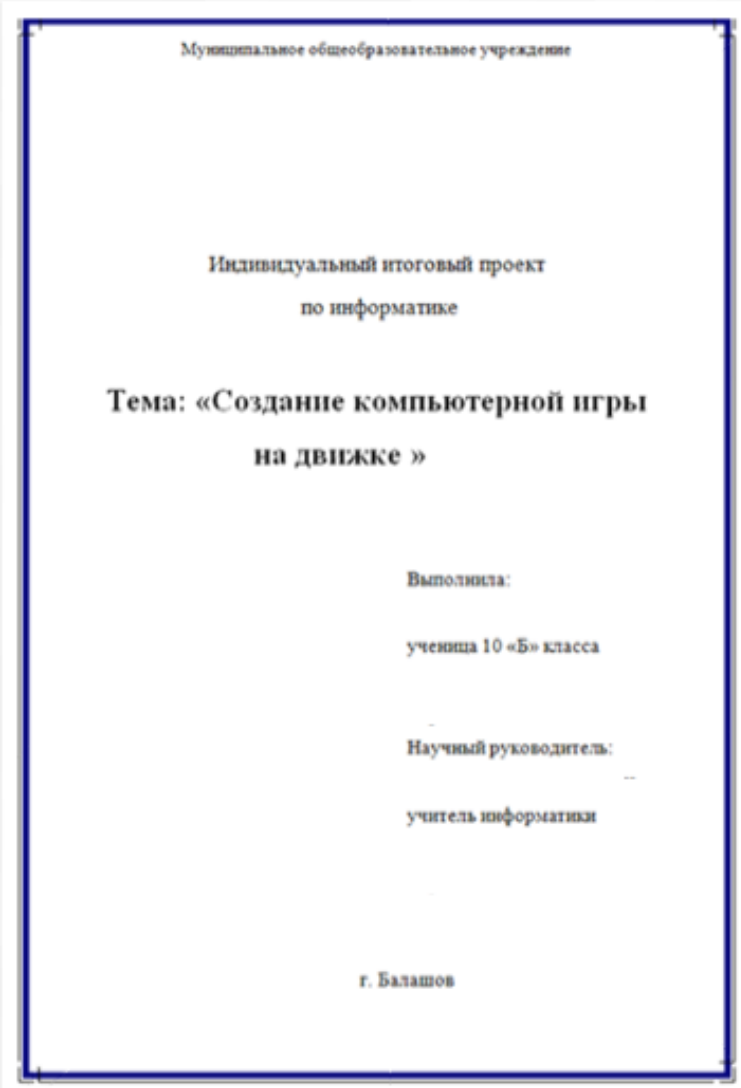
10. Установите атрибуты для рамки: выбрать Этому разделу, только 1 странице, далее перейдите по кнопке Параметры и выберите Относительно текста, чтобы рамка не выходила за границы поля документа.

11. Сохраните документ под именем **Индивидуальный проект_Фамилия** на **диске D** в своей папке.

12. **Для добавления следующей страницы** документа установите курсор в конец последней строки и выполните команду **Вставка+Разрыв страницы:**



Образец для оформления титульного листа:



Муниципальное общеобразовательное учреждение

Индивидуальный итоговый проект

по информатике

Тема: «Создание компьютерной игры на движке »

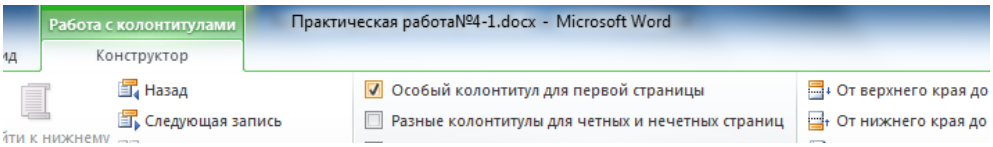
Выполнила:

ученица 10 «Б» класса

Научный руководитель:

учитель информатики

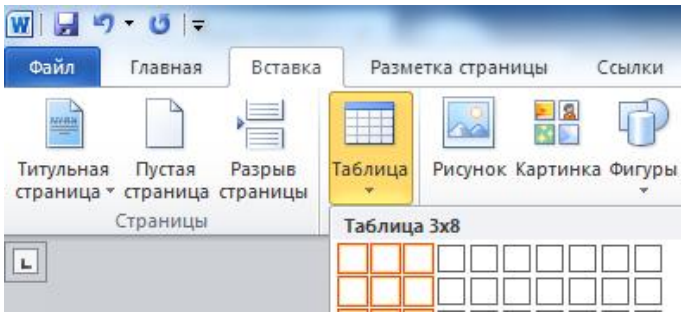
г. Балашов



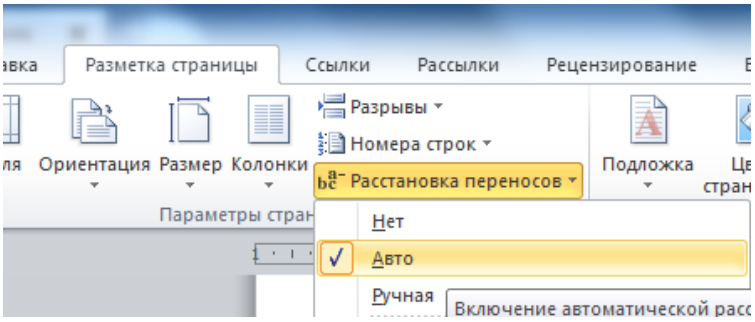
13. Продолжим работу с документом. Оформите содержание **Индивидуального проекта** по образцу. Для этого выполните несколько шагов.

14. Отступите сверху несколько строк и напечатайте текст «Содержание» шрифтом **Times New Roman, размер шрифта – 14 пт**, выравнивание **по центру, начертание полужирное.**

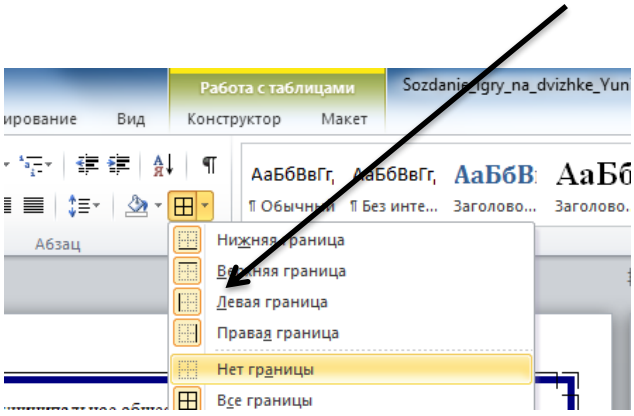
15. Далее добавьте в текст таблицу**, выполнив команду Вставка+Таблица** и указав в ней нужное количество столбцов и строк**:**



16. Заполните таблицу текстом по образцу, **используя многоуровневые нумерованные списки** , шрифтом **Times New Roman, размер шрифта – 14 пт**, выравнивание **по ширине, расстановка переносов автоматическая (меню Разметка страницы):**

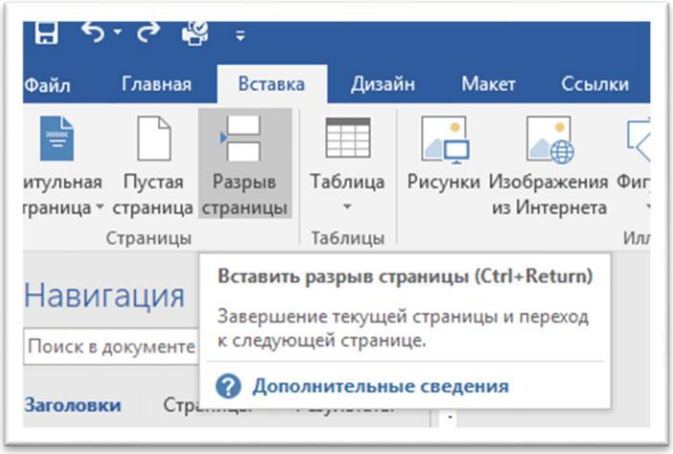


17. Выделите таблицу и оформите ее **границы Невидимыми линиями**:



18. Снимите номер на первой странице с помощью команды: **Вставка + Нижний колонтитул + Изменить нижний колонтитул + поставить галочку Особый колонтитул...:**

19. После оформления содержания установите курсор в конце последней строки после таблицы и создайте еще одну страницу командой: **Вставка + Разрыв страницы. Сохраните изменения в документе.**



Образец для оформления СОДЕРЖАНИЯ:

СОДЕРЖАНИЕ

Паспорт проектной работы	
Введение	3
Глава I. Исследовательская часть	4
1.1 Что такое компьютерная игра?	4
1.2 Этапы создания компьютерной игры	5
1.3 Обзор программ для самостоятельного создания компьютерной игры	6
1.4 Движок – особенности, преимущества и недостатки	7
Глава II. Практическая часть	9
2.1. Сценарий игры	9
2.2. Знакомство с движком	9
2.3. Создание макета игры	11
2.4. Оформление игры	18
2.5. Тестирование игры, исправление ошибок	20
Заключение	21
Список использованной литературы	22