

## Работа № 6

### ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС

Материал в учебнике: § 12. Пользовательский интерфейс.

Требования к знаниям и умениям: иметь представление об интерфейсе современных системных и прикладных программ (пользовательский, объектно-ориентированный).

1. Что такое пользовательский интерфейс?
2. Поясните, почему интерфейс современных системных и прикладных программ принято называть объектно-ориентированным.
3. Приведите пример (примеры):  
информационных объектов:  
аппаратных (физических) объектов:
4. Каково назначение контекстного меню?

#### Задание повышенного уровня

Выполните задания теста. В ответе запишите только число — номер верного варианта.

1. Какие файловые структуры существуют?

- 1) Простые и многоуровневые
- 2) Сложные и многоуровневые
- 3) Сложные и простые
- 4) Одноуровневые и сложные

Ответ: \_\_\_\_\_

2. Поставьте в соответствие каждому типу файла его расширение.

- а — Текстовый файл  
б — Архивный файл  
в — Исполняемый файл  
г — Графический файл

Расширения:

- 1 — \*.rar
- 2 — \*.exe
- 3 — \*.bmp
- 4 — \*.txt
- 5 — \*.com
- 6 — \*.gif

- 1) а-4; б-2; в-4,5; г-3,6
- 2) а-5; б-1; в-3,5; г-2,6
- 3) а-4; б-2; в-1,3; г-5,6
- 4) а-4; б-1; в-2,5; г-3,6

Ответ: \_\_\_\_\_

3. Вместо многоточий поставьте нужные слова. «Каталог содержит информацию о..., хранящихся в ...».

- 1) Программах, оперативной памяти
- 2) Файлах, внешней памяти
- 3) Файлах, оперативной памяти
- 4) Программах, внешней памяти

Ответ: \_\_\_\_\_

4. Данные из оперативной памяти можно сохранить на внешнем устройстве в виде:

- 1) Каталога
- 2) Программы
- 3) Файла
- 4) Папки

Ответ: \_\_\_\_\_

5. В составе каталога есть следующие файлы:



chess.mp3



chess.exe



chess.txt



chess.bmp

Определите, в каком из файлов может храниться: инструкция к игре; файл запуска игры; заставка к игре; музыкальное сопровождение к игре.

- 1) инструкция к игре — chess.txt; файл запуска игры — chess.exe; заставка к игре — chess.bmp; музыкальное сопровождение к игре — chess.mp3
- 2) инструкция к игре — chess.exe; файл запуска игры — chess.txt; заставка к игре — chess.bmp; музыкальное сопровождение к игре — chess.mp3
- 3) инструкция к игре — chess.bmp; файл запуска игры — chess.exe; заставка к игре — chess.txt; музыкальное сопровождение к игре — chess.mp3
- 4) инструкция к игре — chess.txt; файл запуска игры — chess.exe; заставка к игре — chess.mp3; музыкальное сопровождение к игре — chess.bmp

Ответ: \_\_\_\_\_

6. В каталоге располагаются следующие файлы:

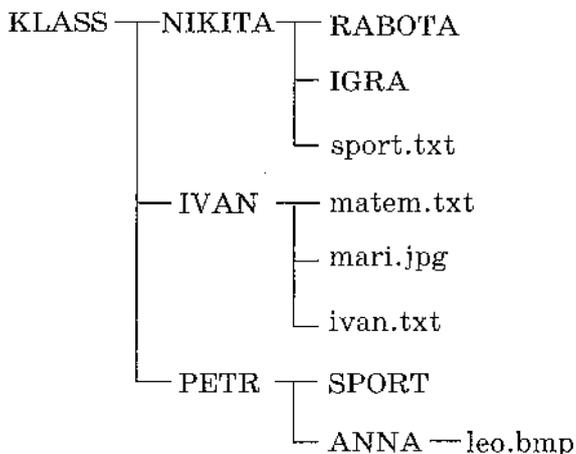
 recorder.exe	08.07.2005 18:30	Приложение	444 КБ
 top.jpeg	14.07.2009 10:32	Рисунок JPEG	549 КБ
 Лабораторная работа.docx	04.06.2014	Документ ...	153 КБ

Какую информацию о файле top можно получить?

- 1) Размер файла; файл создан с помощью графического редактора
- 2) Размер файла; дата создания файла
- 3) Размер файла; файл создан с помощью графического редактора; дата и время создания файла
- 4) Размер файла; тип файла; дата создания файла

Ответ: \_\_\_\_\_

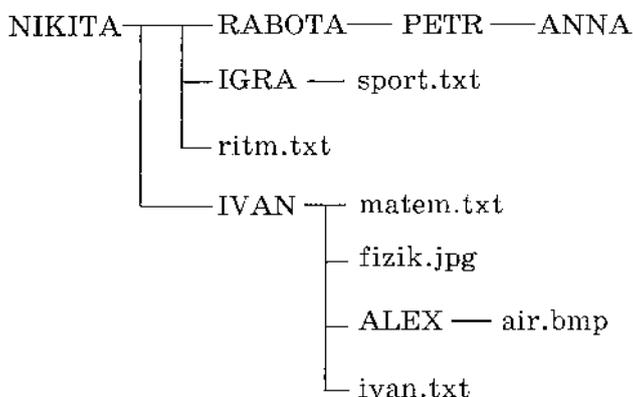
7. Дано дерево иерархической файловой структуры. Заглавными буквами обозначены каталоги, строчными — имена файлов. Каталог KLASS располагается на диске C:. Определите полный путь к файлу leo.bmp.



- 1) C:\KLASS\PETR\ANNA\leo.bmp
- 2) C:\KLASS\PETR\SPORT\leo.bmp
- 3) C:\KLASS\PETR\SPORT\ANNA\leo.bmp
- 4) C:\KLASS\PETR\leo.bmp

Ответ: \_\_\_\_\_

8. Дано дерево иерархической файловой структуры. Заглавными буквами обозначены каталоги, строчными — имена файлов. Определите полный путь к файлу air.bmp.



- 1) X\IVAN\ALEX\air.bmp
- 2) NIKITA\ALEX\air.bmp
- 3) NIKITA\IVAN\ALEX\air.bmp
- 4) IVAN\ALEX\air.bmp

*Ответ:* \_\_\_\_\_

**9.** Каталог самого верхнего уровня, который не вложен ни в какой другой каталог, называют:

- 1) Главным каталогом
- 2) Корневым каталогом
- 3) Главным подкаталогом
- 4) Подкаталогом

*Ответ:* \_\_\_\_\_

**10.** Под многоуровневой файловой структурой понимают:

- 1) Поименованную совокупность файлов и подкаталогов
- 2) Сложный способ организации файлов на диске
- 3) Простой способ организации файлов на диске
- 4) Иерархический способ организации файлов на диске

*Ответ:* \_\_\_\_\_