

Tartalom

SZÁMÍTÓGÉPEK MINDENÜTT.....	5
ALAPISMERETEK.....	6
A számítástechnika fejlődése	6
Amire vigyázni kell.....	7
Bekapcsolástól kikapcsolásig.....	8
Böngészés az interneten	12
A világháló használata	14
A számológép használata	16
ADATBEVITEL EGÉRREL	18
Az egér fajtái és rokonai	18
Az egér használata és beállítása	20
Menüs és szalagos felület. A Paint.....	22
Rajzolás a Painttel.....	24
SZÖVEGES ADATOK BEVITELE	28
A billentyűzet	28
Formázatlan szöveg bevitele és mentése.....	30
Másolás és mozgatás.A vágólap	32
Keresés és csere.....	34
A betűk fajtái.....	36
ADATOK KIVITELE.....	38
A monitor	38
A képernyő testreszabása.....	40
A nyomtató	42
Képek megtekintése és nyomtatása.....	44
Hang és film lejátszása	46
AZ ADATOK KÓDOLÁSA ÉS TÁROLÁSA	48
Jelek.....	48
Titkosírások.....	50
A kódolás	52
Karakterek kódolása	54
A memória. A bájtfogalma.....	56
A háttértárak.....	58
Meghajtók, mappák, fájlok.....	60
Gyakorló kérdések, feladatok	62

AZ ADATOK FELDOLGOZÁSA	64
Problémamegoldás	64
Algoritmusok.....	66
A központi feldolgozó egység (processzor)	68
PROGRAMOZÁS LOGO NYELVEN	70
Teknőcgrafika	70
Eljárás, program, projekt.....	74
Programunkat tervezni kell!	76
Paraméteres eljárás készítése.....	78
Változók használata.....	80
Vegyes feladatok.....	82
KISLEXIKON.....	84
TARTALOM.....	91