

Міністерство освіти і науки України
Вінницький національний технічний університет



Романюк О. Н.

КРОСВОРДИ З ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Вінниця 2022

УДК 004.51

Рекомендовано до друку Вченою радою Вінницького національного технічного університету Міністерства освіти і науки України (протокол № 7 від 31.03.2022 р.

Рецензенти:

О. В. Павлов, доктор технічних наук, професор
Т.Б. Мартинюк, доктор технічних наук, професор
С.А. Пойда, кандидат педагогічних наук

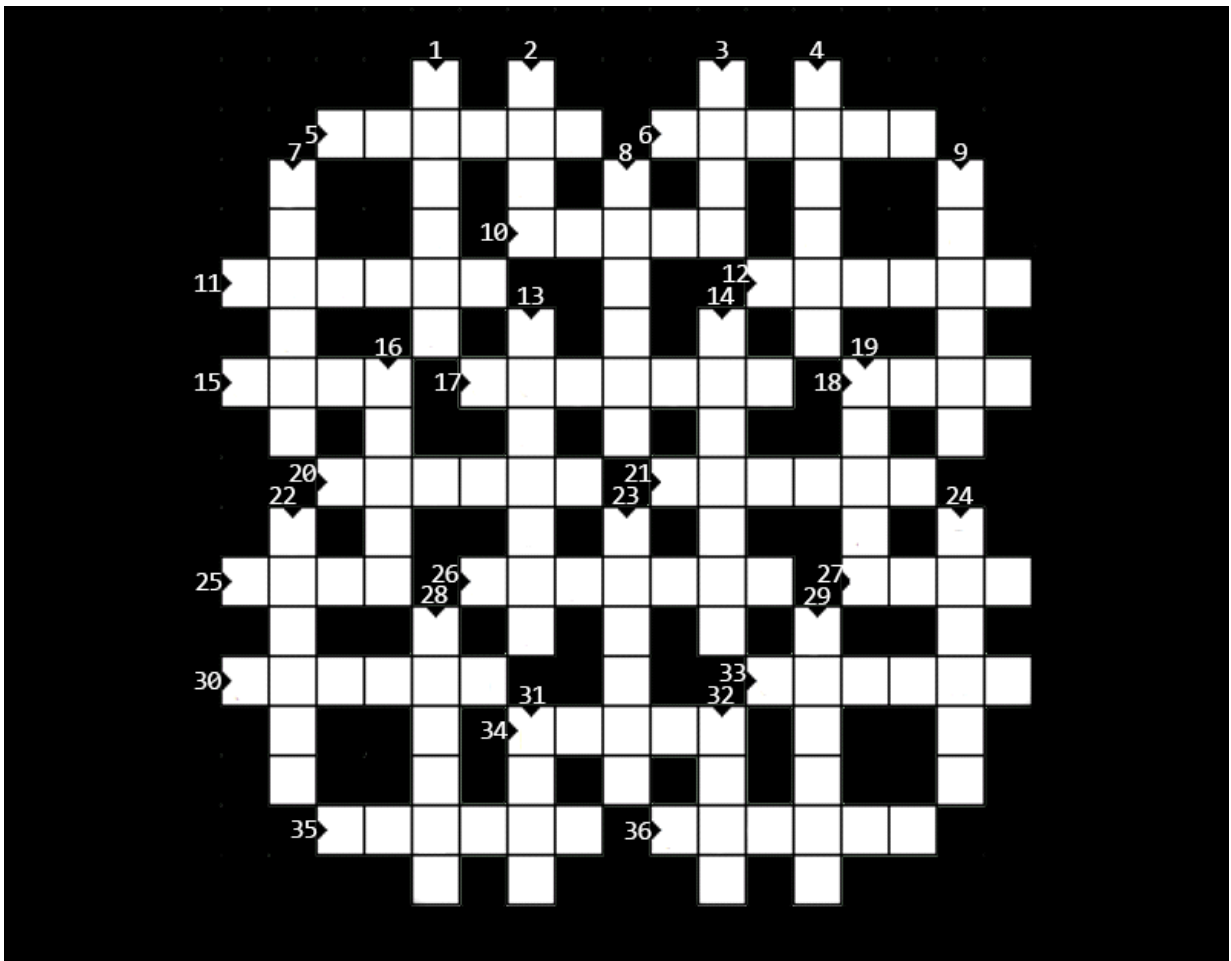
Романюк О.Н.

Кросворди з інформаційних технологій – Вінниця : ВНТУ, 2021. – 46 с.

Кросворди з інформаційних технологій призначено для вивчення ІТ-технологій в ігровій формі

Вінниця ВНТУ 2022

КРОСВОРД 1



По горизонталі:

5. Візуальна позначка на екрані, яка вказує користувачу на поточну позицію на екрані.
6. Другий етап алгоритму системно-організаційної діяльності.
10. Засоби, прийоми, за допомогою яких створюється враження, ілюзія чогонебудь.
11. Точка зору, з якої розглядаються предмети, явища, поняття.
12. У мові програмування C# позначається, як `Math.Sqrt()`.
15. Сукупність об'єктів і зв'язків між ними.
17. Пристрій для розпізнавання мовних сигналів методом спектрального аналізу.
18. У базі даних — атрибут або набір атрибутів, який однозначно ідентифікує кортеж даного відношення.

20. Певна структура інформаційного об'єкта.
21. Зміна певної фізичної величини (наприклад, що використовується для пересилання даних.
25. У технічній документації композиційно-стилістичний спосіб викладу матеріалу.
26. Символ, знак, що використовується у мові програмування C++ для задання змінних типу вказівник.
27. Відрізок часу, окрема стадія деякого циклічного процесу.
30. Кількісний вміст фізичної величини.
33. Співвідношення взаємно пов'язаних показників, що визначає врівноваження в певній системі.
34. Подання зображення у вигляді бітової карти.
35. Набір символів, що ідентифікують комірку пам'яті, де містяться певні дані.
36. Глобальний спосіб кодування символів.

По вертикалі:

1. Створюється у середовищі Visual Studio і містить об'єкти, які є необхідними для створення програмного додатку. Включає в себе файли вихідного коду, растрові зображення, значки, посилання на компоненти та служби тощо.
2. У об'єктно-орієнтованому програмуванні — елемент класу.
3. 8 біт.
4. Відформатований певним чином документ-заготовка, який зберігається в окремому файлі та використовується як основа для створення нових документів певного типу.
7. Засоби різного типу (програмні, технічні, інформаційні), що можуть бути виділені процесу для розв'язання різних задач користувачів.
8. У операційних системах Windows — база даних, де містяться налаштування та параметри.
9. Поєднання послідовно включених елементів.

13. 1000000 біт.
14. Відхилення від правильних дій користувача.
16. Одиниця вимірювання, що характеризує швидкодію обчислювальних приладів.
19. Елементарна дискретна атомарна порція певної фізичної величини.
22. Відтворення якого-небудь явища або спостереження за новим явищем у певних умовах з метою його вивчення, дослідження.
23. У середовищі Photoshop ступінь наближеності пікселів, яка необхідна для їх додавання в ділянку виділення.
24. Пристрій введення, який дає змогу системі розпізнавати як графічні, так і символічні дані та передавати їх на подальшу обробку комп'ютером.
28. У мові програмування C# символ, що розпізнається за допомогою структурного методу Char.IsLetter().
29. Офіційне подання, що містить вимогу.
31. Певна характеристика, що вирізняє його з-поміж інших.
32. Порядок найбільших відмінних від нуля мінорів матриці.

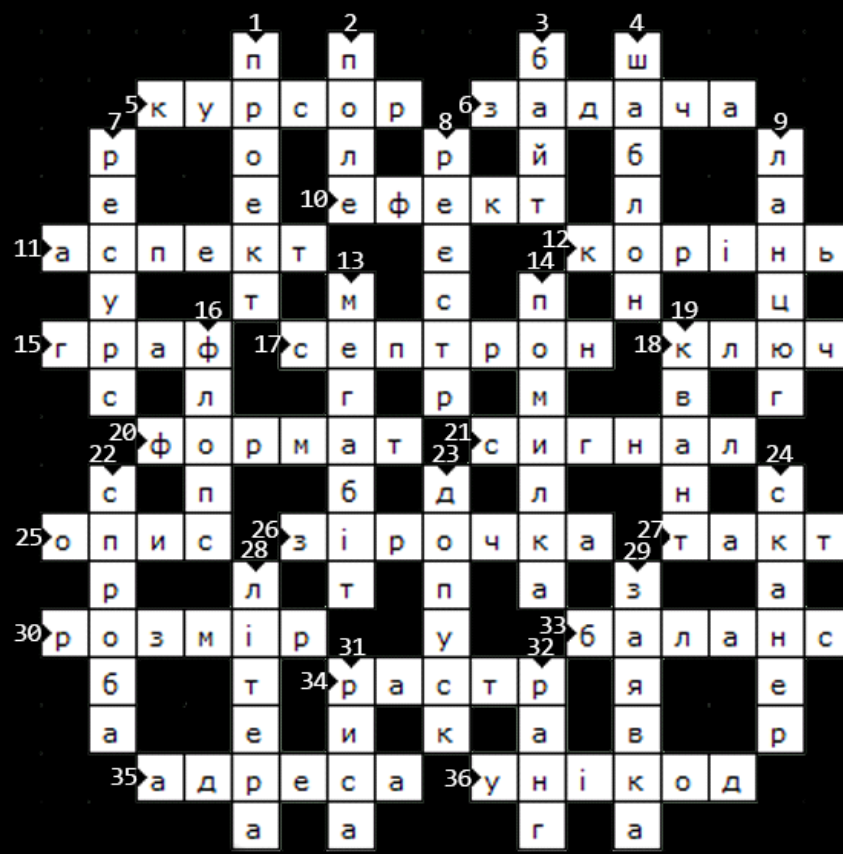
ВІДПОВІДІ

По горизонталі:

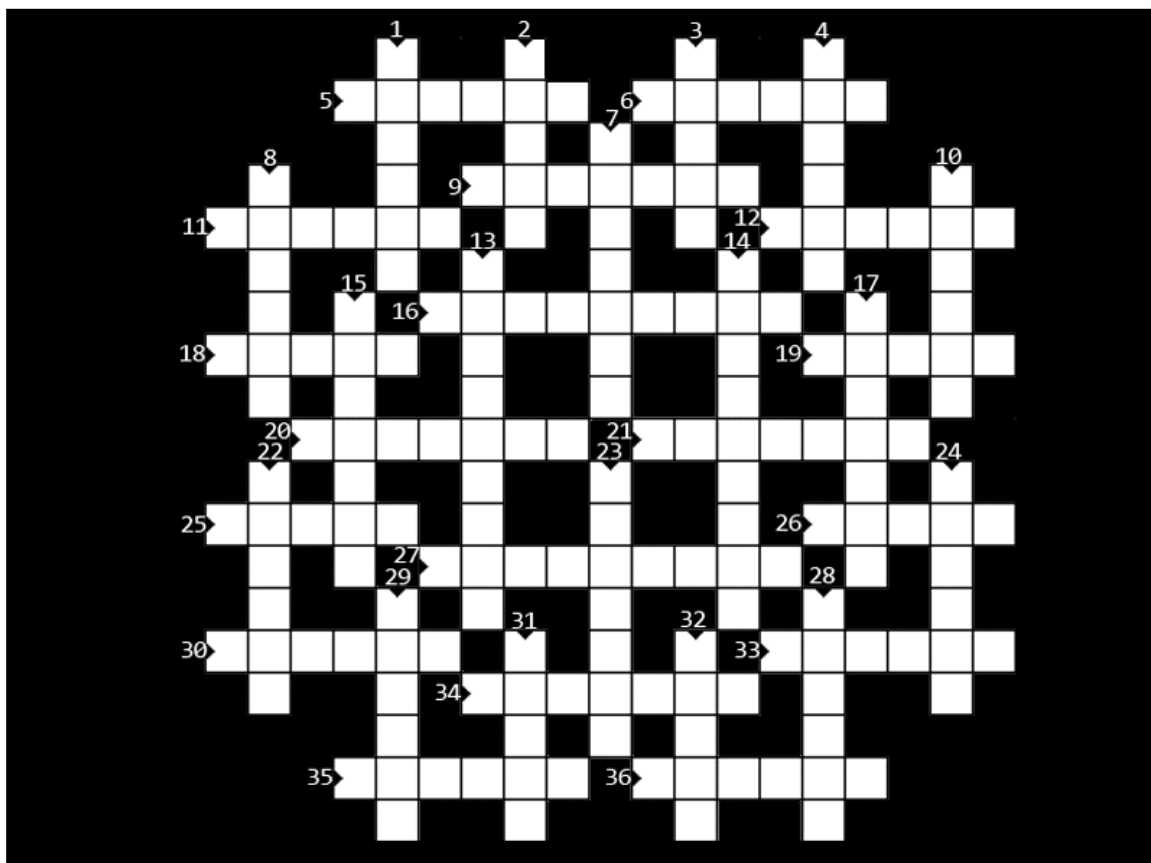
5. Курсор. 6. Задача. 10. Ефект. 11. Аспект. 12. Корінь. 15. Граф. 17. Септрон.
18. Ключ. 20. Формат. 21. Сигнал. 25. Опис. 26. Зірочка. 27. Такт. 30. Розмір. 33.
Баланс. 34. Растр. 35. Адреса. 36. Унікод.

По вертикалі:

1. Проект. 2. Поле. 3. Байт. 4. Шаблон. 7. Ресурс. 8. Реєстр. 9. Ланцюг.
13. Мегабіт. 14. Помилка. 16. Флопс. 19. Квант. 22. Спроба. 23. Допуск.
24. Сканер. 28. Літера. 29. Заявка. 31. Риса. 32. Ранг.



КРОСВОРД 2



По горизонталі:

5. Елемент для замикання та розмикання електричного кола.
6. Границя об'єкта на зображенні.
9. Логічний пристрій, який перетворює код числа, що поступив на вхід, в сигнал на одному з його виходів.
11. Помилкове видалення інформації.
12. Вимірювальний пристрій, що виробляє вихідний сигнал, зручний для дистанційного передавання, зберігання та використання у системах керування.
16. Поліном однієї змінної в математиці.
18. Пристрій для отримання даних від провайдера Інтернет-послуг через засоби зв'язку.
19. Розмір, величина чого-небудь.
20. Джерело живлення, що містить певний запас енергії.

21. Об'єкт бази даних, у якому зберігаються дані про певний предмет.
25. Елемент повного набору функцій роботи пристрою/програми. Частина меню, команда, що призначена для модифікації робочого режиму.
26. Частина технічного завдання, що містить повне найменування та коротку характеристику галузі застосування програми або програмного продукту.
27. Візуалізація певного об'єкта чи явища, що повністю описує його та полегшує запам'ятовування та ідентифікацію.
30. Графічний знак (графема), який сам або в поєднанні з іншими знаками використовується для позначення на письмі звуків, фонем, їхніх основних варіантів і типових послідовностей. (Літера)
33. Дуже короткий проміжок часу.
34. Основна кремнієва складова центрального процесора, що містить в собі транзистори.
35. Умовна горизонтальна лінія або площина, що служить межею висоти.
36. У машинному навчанні та розпізнаванні образів властивість або характеристика спостережуваного явища, яку можливо виміряти.

По вертикалі:

1. Об'єкти, які не використовуватимуться програмою в подальшому та прибираються формою автоматичного керування оперативною пам'яттю комп'ютера, яка називається *garbage collection*.
2. Відформатований блок даних, який передається за допомогою комутації в комп'ютерній мережі.
3. Термін, який використовується в теорії баз даних для позначення набору всіх значень, які може приймати певний атрибут даних.
4. Функція СКБД, що зберігає інформацію, яка є необхідною для відновлення бази даних до попереднього узгодженого стану в разі певних логічних чи фізичних відмов.

7. Пристрій, який забезпечує взаємодію оператора комп'ютера з операційною системою.
8. Технічний засіб або комплекс технічних засобів, який забезпечує відтворення, зберігання і передачу розміру одиниці фізичної величини.
10. Зовнішні риси інтерфейса.
13. В інформатиці предикат, який, якщо він правдивий, буде залишатися істинним протягом всієї послідовності операцій.
14. Різновид монтажного кадру відео, який містить об'єкти чи деталі, які відсутні в попередньому і подальшому кадрах при монтажі сцени.
15. Одиниця вимірювання, яка використовується для позначення швидкості передачі даних у комп'ютерних або телекомунікаційних мережах.
17. Горизонтальна вісь декартової системи координат.
22. Один з основних видів винаходу.
23. Вставляється при текстовому наборі при натисненні клавіші SpaceBar.
24. Значення, яке отримують в процесі виконання певних операцій і яке необхідно знайти.
28. Метод судження, який полягає в отриманні висновку з набору припущень і який продукує нові твердження з уже встановлених.
29. Наочне відображення кількісної залежності показників різних явищ, процесів.
31. Полігон, плоска поверхня, що є частиною границі геометричного тіла.
32. Коротка перерва в роботі ЕОМ.

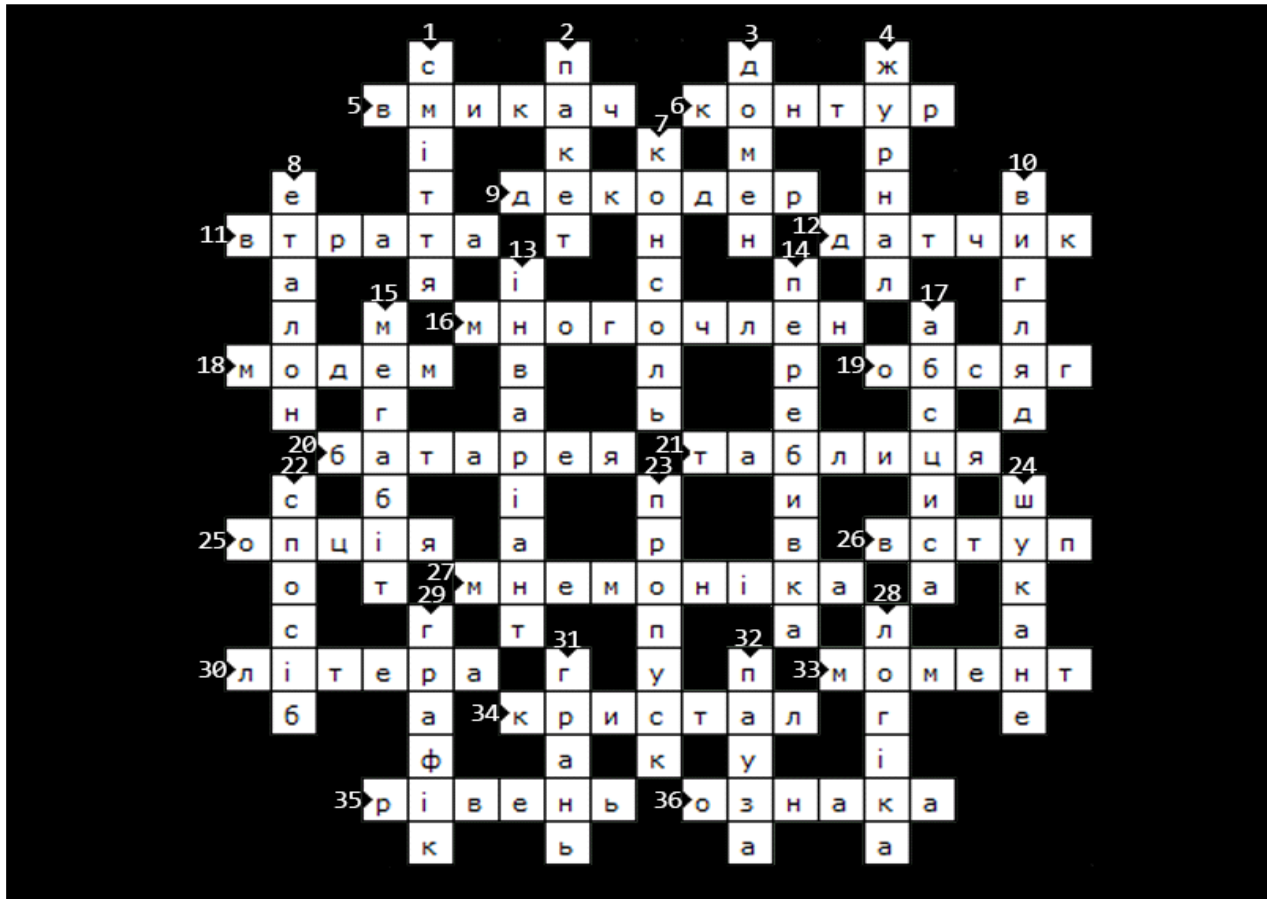
ВІДПОВІДІ

По горизонталі:

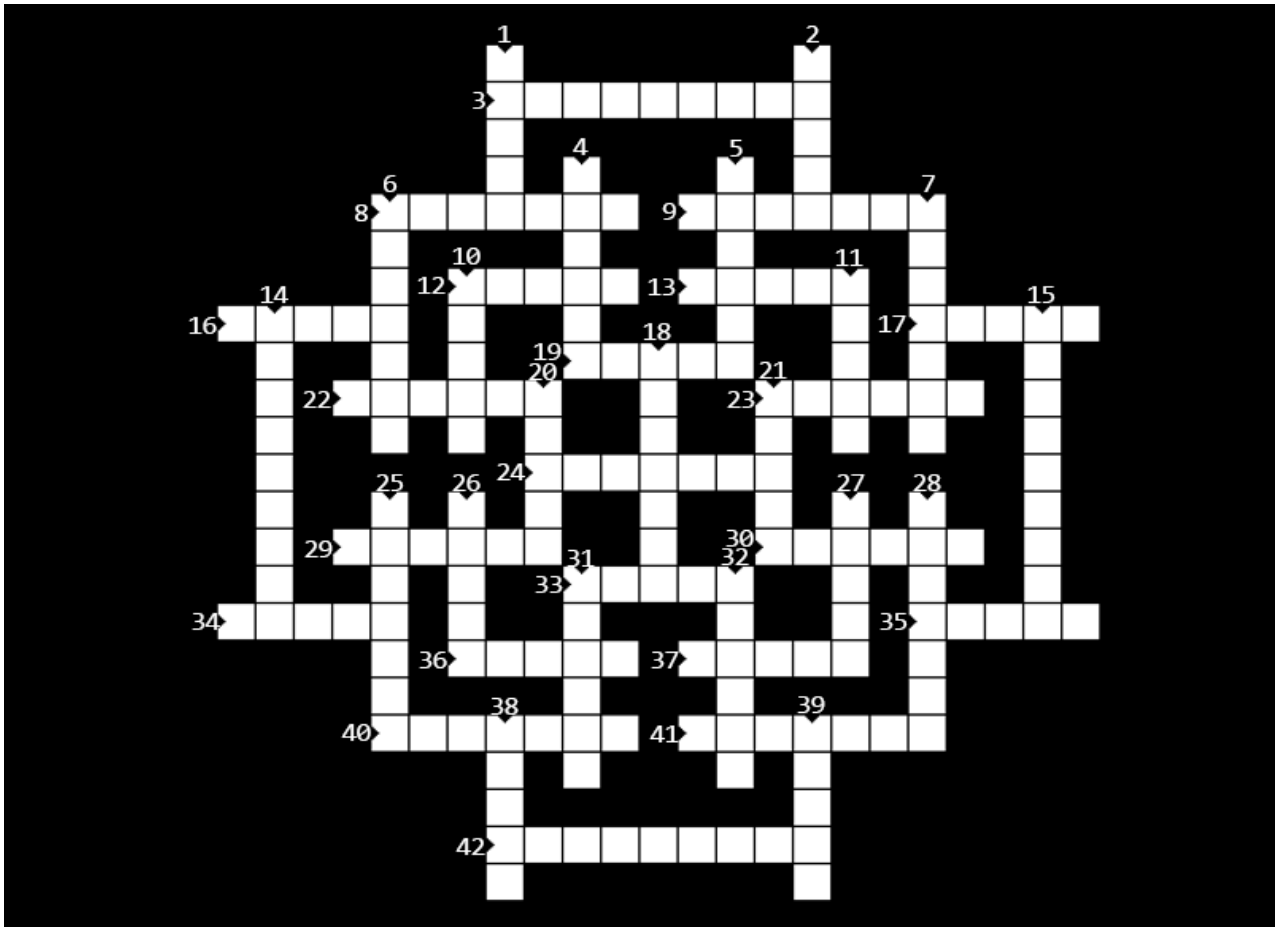
5. Вмикач. 6. Контур. 9. Декодер. 11. Втрата. 12. Датчик. 16. Многочлен. 18. Модем. 19. Обсяг. 20. Батарея. 21. Таблиця. 25. Опція. 26. Вступ. 27. Мнемоніка. 30. Літера. 33. Момент. 34. Кристал. 35. Рівень. 36. Ознака.

По вертикалі:

1. Сміття. 2. Пакет. 3. Домен. 4. Журнал. 7. Консоль. 8. Еталон. 10. Вигляд.
13. Інваріант. 14. Перебивка. 15. Мегабіт. 17. Абсциса. 22. Спосіб. 23. Пропуск.
24. Шукане. 28. Логіка. 29. Графік. 31. Грань. 32. Пауза.



КРОСВОРД 3



По горизонталі:

3. Сукупність методів пошуку розв'язку задачі, які дозволяють пришвидшити пошук рішення задачі.
8. Геометричний елемент, який в методі ray tracing використовують для відстеження його проходження крізь точку екрану і симуляції його взаємодії з уявними об'єктами.
9. Група чотирьох послідовних бітів у двійковому записі числа, один розряд двійково-десятькового коду.
12. Процес поширення коливань у середовищі.
13. Частина оперативної пам'яті, яка призначена для тимчасового зберігання даних.
16. Поверхня, куди виводяться дані в результаті їх обробки. Частина монітору.

17. Основний елемент апаратного забезпечення, де містяться компоненти комп'ютера.
19. Агрегатний тип даних, що інкапсулює набір значень.
22. Мова програмування високого рівня, що була розроблена в 1963 році з метою отримання простої і зрозумілої для початківців мови.
23. Послідовний набір операцій у виконанні програми.
24. В реляційних базах даних — елемент даних в кортежі.
29. Дуже короткий проміжок часу, мить.
30. Візуальна позначка на екрані, яка вказує користувачу на поточну позицію на екрані.
33. Константа, значення, яке не змінюється в процесі виконання програми.
34. Коротка перерва в роботі програми.
35. Значення чого-небудь.
36. Одна з найстаріших мов програмування, що зорієнтована на «символьні перетворення».
37. Впорядкований набір даних певного типу з фіксованою їх кількістю елементів.
40. Сукупність незалежних обчислювальних машин, що спільно використовуються і працюють як одна система з метою вирішення певних задач.
41. Дробова частина числа з плаваючою комою.
42. Оптичний накопичувач, що являє зменшений компакт диск діаметром 80 мм.

По вертикалі:

1. Набір умов, існуючих або необхідних для забезпечення роботи, функціонування.
2. Сукупність логічно зв'язаних об'єктів певним інформаційним змістом.
4. Процес розчленування предмету для полегшення його пізнання, протилежність синтезу.

5. У комп'ютерних мережах — засоби різного типу (програмні, технічні, інформаційні), що можуть бути виділені процесу для розв'язання різних задач користувачів.
6. Периферійний пристрій виведення.
7. Пристрій, що об'єднує собою інші пристрої за допомогою різних способів подання даних шляхом використання програм і технічних засобів.
10. Частина черги (динамічної структури даних), в якій опиняється новий елемент після додавання.
11. Ланцюг символів, який зазвичай представлений типом даних string.
14. Стала; незмінне значення.
15. Вводиться за допомогою клавіші Tab, в мовах програмування, зазвичай ,позначається як /t.
- 18 Відхилення від правильних дій користувача.
20. Елементарна дискретна атомарна порція певної фізичної величини.
21. Абстракція, що відображає рух даних, наприклад їх введення чи виведення.
25. Старт, запуск роботи, перший крок програми.
26. Точка, рівновіддалена від всіх точок поверхні об'єкта.
27. Файл, що містить в собі набір інших файлів, які можуть бути або стиснені, або мати початковий розмір та структуру.
28. Несправність, вихід з ладу роботи якогось компонента чи всієї системи.
31. Периферійний пристрій введення, що розпізнає символні та графічні дані.
32. Прилад, пристрій, устаткування, машина.
38. Спрощене подання чогось у вигляді, наприклад, креслення.
39. Графічний примітив.

ВІДПОВІДІ.

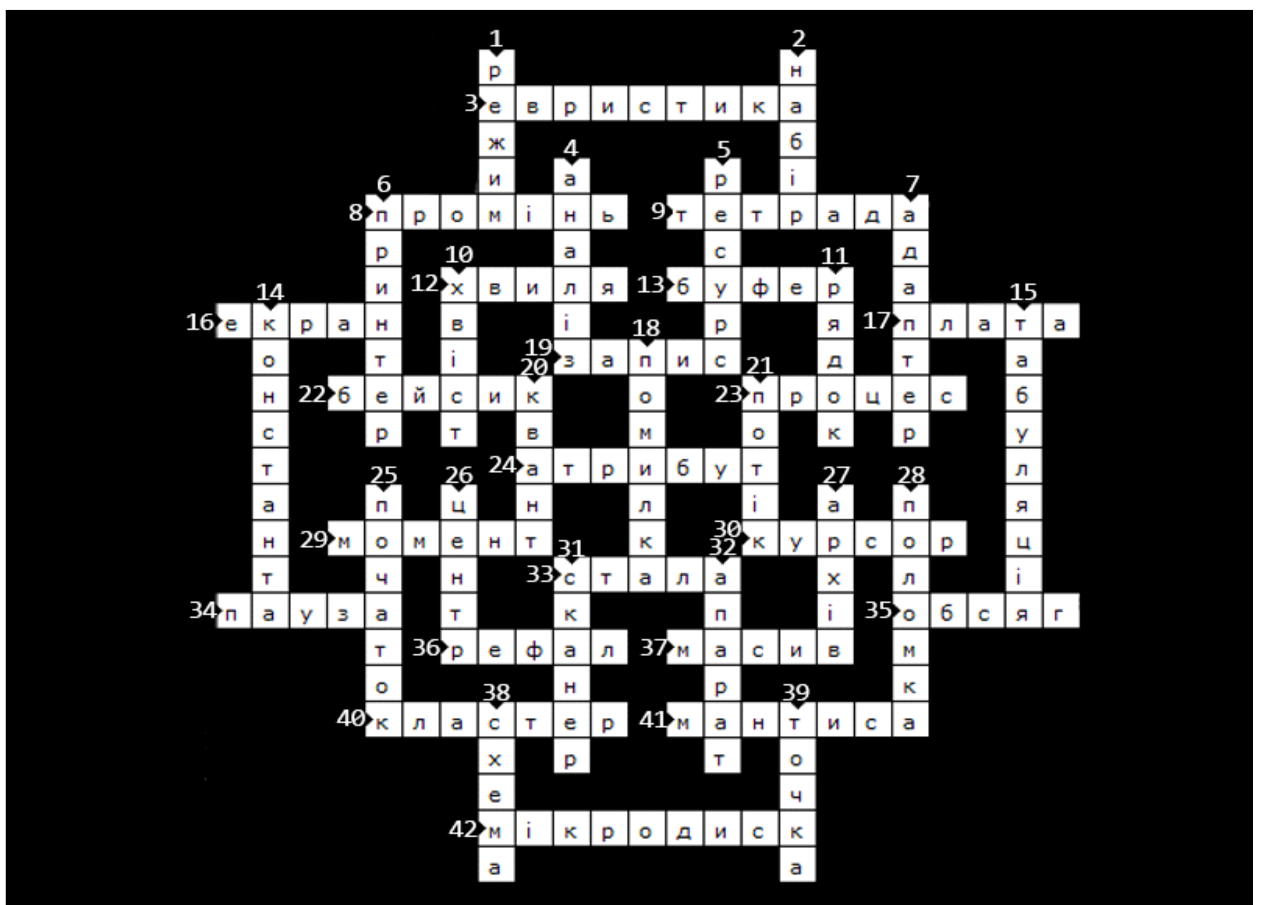
По горизонталі:

3. Евристика. 8. Промінь. 9. Тетрада. 12. Хвиля. 13. Буфер. 16. Екран. 17. Плата.
19. Запис. 22. Бейсик. 23. Процес. 24. Атрибут. 29. Момент. 30. Курсор. 33.

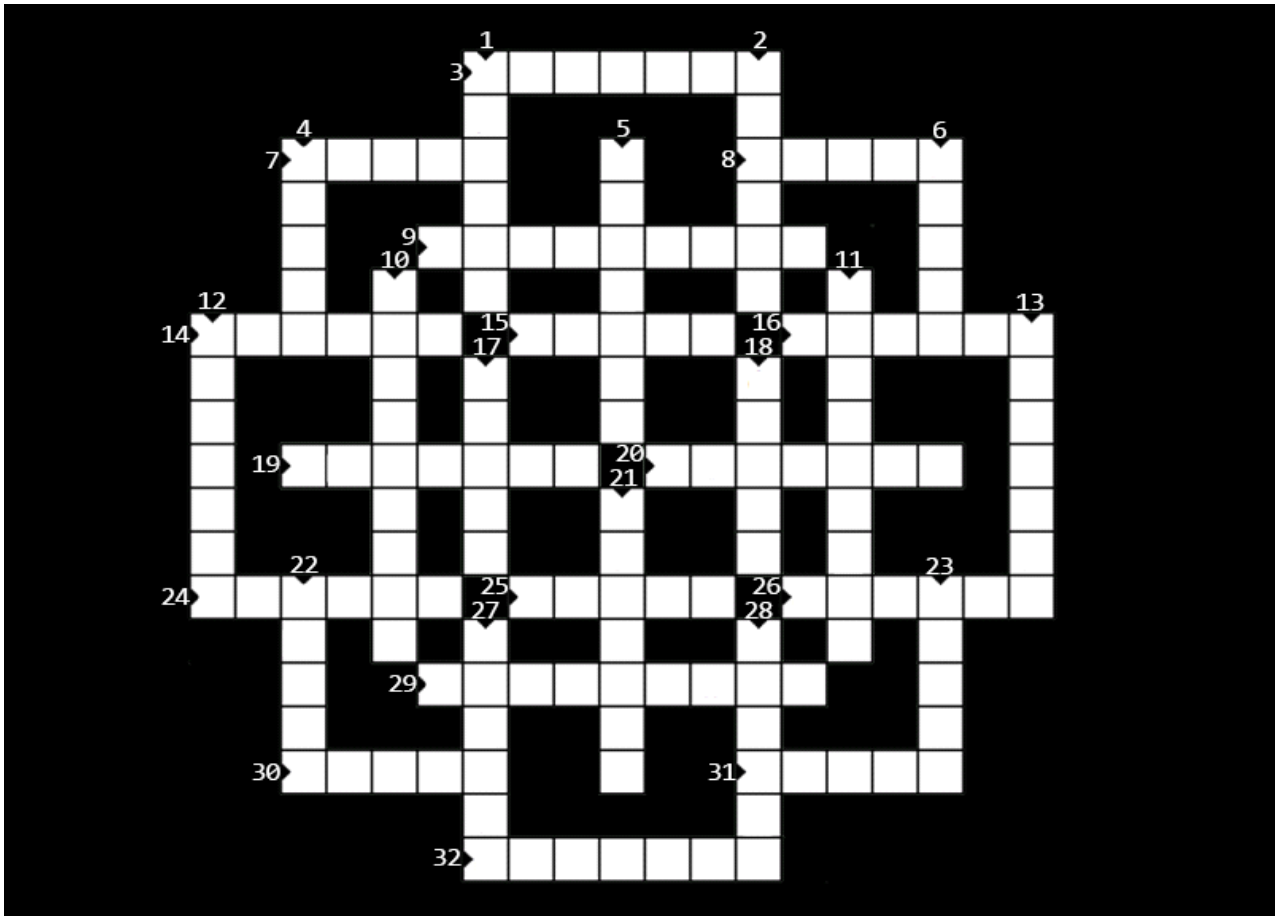
Стала. 34. Пауза. 35. Обсяг. 36. Рефал. 37. Масив. 40. Кластер. 41. Мантиса. 42. Мікродиск.

По вертикалі:

1. Режим. 2. Набір. 4. Аналіз. 5. Ресурс. 6. Принтер. 7. Адаптер. 10. Хвіст. 11. Рядок. 14. Константа. 15. Табуляція. 18. Помилка. 20. Квант. 21. Потік. 25. Початок. 26. Центр. 27. Архів. 28. Полонка. 31. Сканер. 32. Апарат. 38. Схема. 39. Точка.



КРОСВОРД 4



По горизонталі:

3. Загальні положення, яким повинні задовольняти наукові припущення, гіпотези або теорії.
7. Вказує на кількісні характеристики об'єкта, виражається за допомогою цифр.
8. Суб'єктивна якісна характеристика електромагнітного випромінювання оптичного діапазону.
9. Жорсткий магнітний диск.
14. Обмін інформацією між обчислювальною системою та користувачем, що виконується за певними правилами.
15. Основний елемент апаратного забезпечення, де містяться основні компоненти комп'ютера.

16. Візуальна позначка на екрані, яка вказує користувачу на поточну позицію на екрані.
19. Вихідний код, текст комп'ютерної програми, написаної на будь-якій мові програмування.
20. Назва імперативної мови програмування загального призначення, перекладається як «Система трансляції математичних формул від ІВМ».
24. Елемент клавіатури для тактильного впливу
25. Гранична норма.
26. Певна структура інформаційного об'єкта.
29. Стала величина.
30. Елементарна дискретна атомарна порція певної фізичної величини.
31. Файл, що містить в собі набір інших файлів, які можуть бути або стиснені, або мати початковий розмір та структуру.
32. Виникає при відхиленні від правильних дій користувача, супроводжується спливаючим повідомленням. (Помилка)

По вертикалі:

1. Пропуск між словами, рядками.
2. Найменша одиниця цифрового зображення.
4. Структура даних, що працює за принципом FIFO — «first in, first out».
5. Аргумент операції; значення, на яким ця операція виконується.
6. Операційна система реального часу.
10. Наука, що вивчає оптимальне керування матеріальними, інформаційними та фінансовими потоками.
11. Об'єкт, що використовується для перерахування певного набору імен, у мові програмування C# реалізується за допомогою інтерфейсів IEnumerator і IEnumerable.
12. Результат операції множення.

13. Перезапуск.
17. Стилiстична та композицiйна система символiв визначеного розмiру та рисунку.
18. Опис структури даних в комп'ютерному файлi.
21. Вузол ЕОМ, що виконує додавання двох операндiв.
22. Система збору, обробки, класифiкування, узагальнення та реєстрацiя певної iнформацiї чи даних, якi вiдображають кiлькiсну або якiсну характеристику процесiв, фактiв, об'єктiв.
23. Впорядкований набiр даних певного типу з фiксованою iх кiлькiстю.
27. Можливiсть отримання даних, iх аналізу, копiювання, модифiкацiї, роботи з ними чи системою.
28. Помилкове видалення, випадкове форматування, а також помилки в роботi програмного забезпечення, згубна дiя вiрусу.

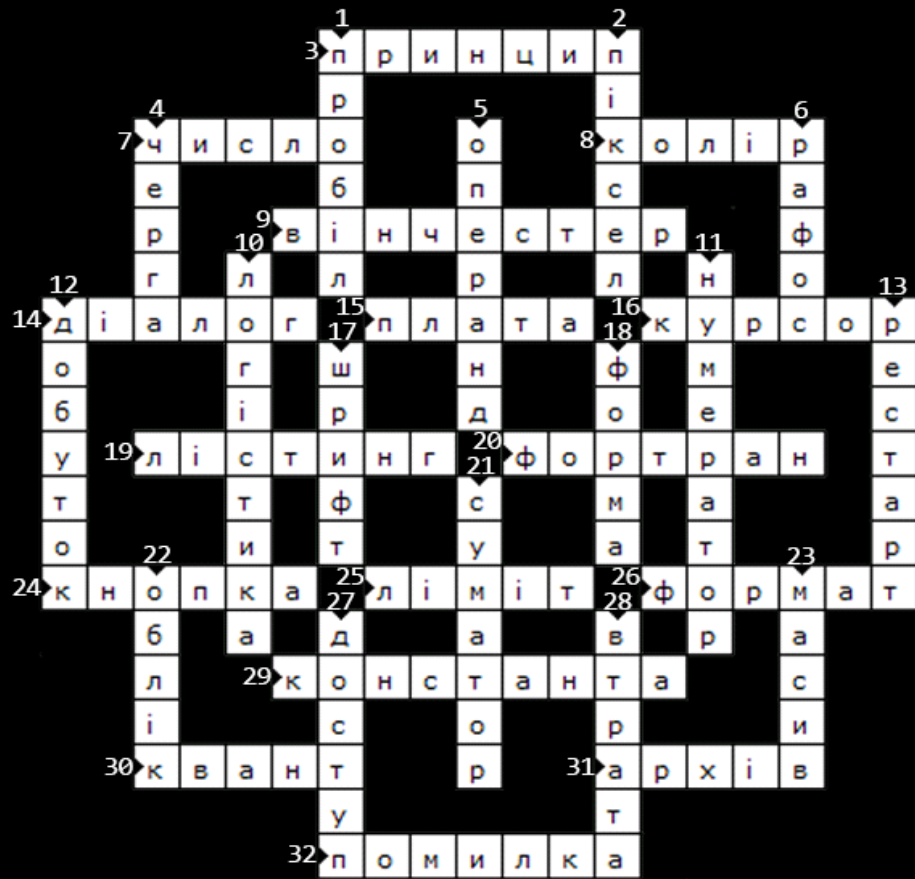
ВIДПОВIДI

По горизонталi:

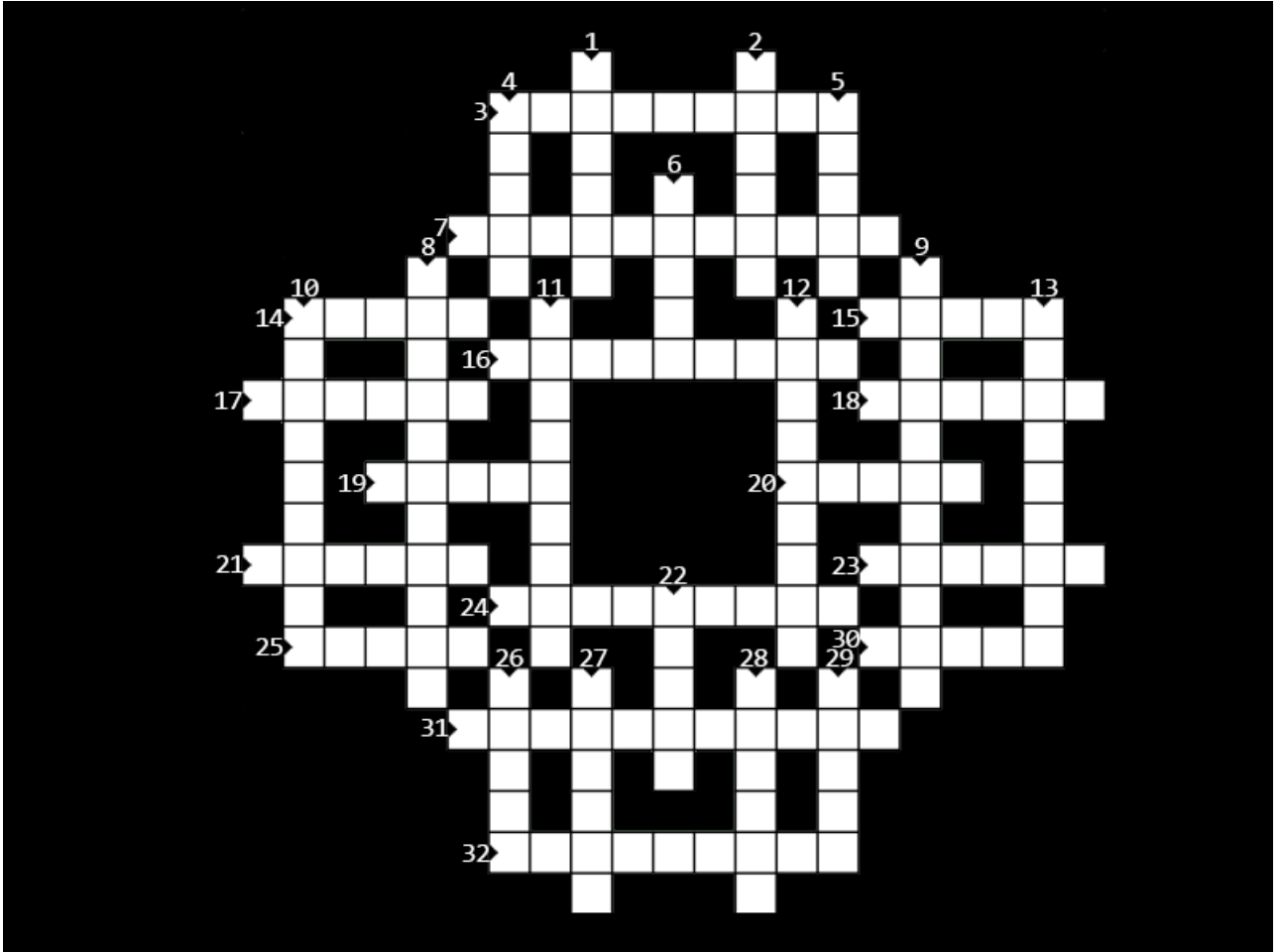
3. Принцип. 7. Число. 8. Колiр. 9. Вiнчестер. 14. Дiалог. 15. Плата. 16. Курсор.
19. Лiстинг. 20. Фортран. 24. Кнопка. 25. Лiмiт. 26. Формат. 29. Константа.
30. Квант. 31. Архiв. 32. Помилка.

По вертикалi:

1. Пробiл. 2. Пiксел. 4. Черга. 5. Операнд. 6. Рафос. 10. Логiстика. 11. Нумератор.
12. Добуток. 13. Рестарт. 17. Шриффт. 18. Формат. 21. Суматор. 22. Облiк. 23. Масив.
27. Доступ. 28. Втрата.



Кросворд 5



По горизонталі:

3. В теорії кілець полілінійне відображення, що вимірює ступінь «неасоціативності» кільця.
7. Процес довільного підбору значення шуканих змінних при умові, що з підібраними значення умова задачі виконуватиметься.
14. Фізична особа, якою було створено певний програмний продукт.
15. Верхня частина веб-сторінки.
16. Програма, що спеціалізована для знаходження небажаних програм, вірусів в комп'ютері.
17. Здійснюється з функцією шляхом написання назви існуючої функції та круглих дужок, в яких прописують необхідні аргументи цієї функції.
18. Пристрій для знімання чогось.
19. Позиція, куди можна помістити дані.

20. Точкова структура графічного зображення.
21. Специфікація структури файла.
23. Ранг в певній ієрархії.
24. Ім'я об'єкта, яке дозволяє звернутись до цього об'єкта.
25. Сімейство імперативних мов програмування.
30. Знакова система множини значень, що ставляться у відповідність із реальними об'єктами для оцінки їхніх кількісних та якісних характеристик.
31. У комп'ютерній графіці — процес поділення цифрового зображення на певну кількість тайлів.
32. Тип принтеру, що використовує для друку удари набору голок, що приводяться в дію електромагнітами.

По вертикалі:

1. У середовищі Photoshop задає ступінь наближеності пікселів, яка необхідна для їх додавання в ділянку виділення.
2. Один або комплекс технічних засобів, що забезпечує відтворення, зберігання і передачу розміру і властивостей одиниці фізичної величини.
4. Файл, що містить в собі набір інших файлів, які можуть бути або стиснені, або мати початковий розмір та структуру. (Архів)
5. Символ, що використовується для позначення інтервалів.
6. Впорядкований набір даних певного типу з фіксованою їх кількістю.
8. Пристрій, що змінює роботу машини.
9. Автоматизована бібліотека на магнітних носіях.
10. Пряма, до якої крива, віддаляючись в нескінченність, наближається як завгодно близько, але не перетинає її.
11. У мовах програмування родини C є операцією збільшення. Позначається двома плюсами одразу після змінної.

12. Об'єкт, що використовується для перерахування певного набору імен, у мові програмування C# реалізується за допомогою інтерфейсів IEnumerator та IEnumerable.
13. Комплекс функціонально різноманітних вимірювальних приладів, апаратів.
22. Елементарна дискретна атомарна порція певної фізичної величини.
26. Набір умов, існуючих або необхідних для забезпечення роботи, функціонування.
27. Об'єкти, які не використовуватимуться програмою в подальшому і прибираються формою автоматичного керування оперативною пам'яттю комп'ютера, яка називається garbage collection. .
28. Технічний об'єкт, який складається із взаємопов'язаних функціональних частин.
29. Тип даних, що вказує на величину, значущість чого-небудь.

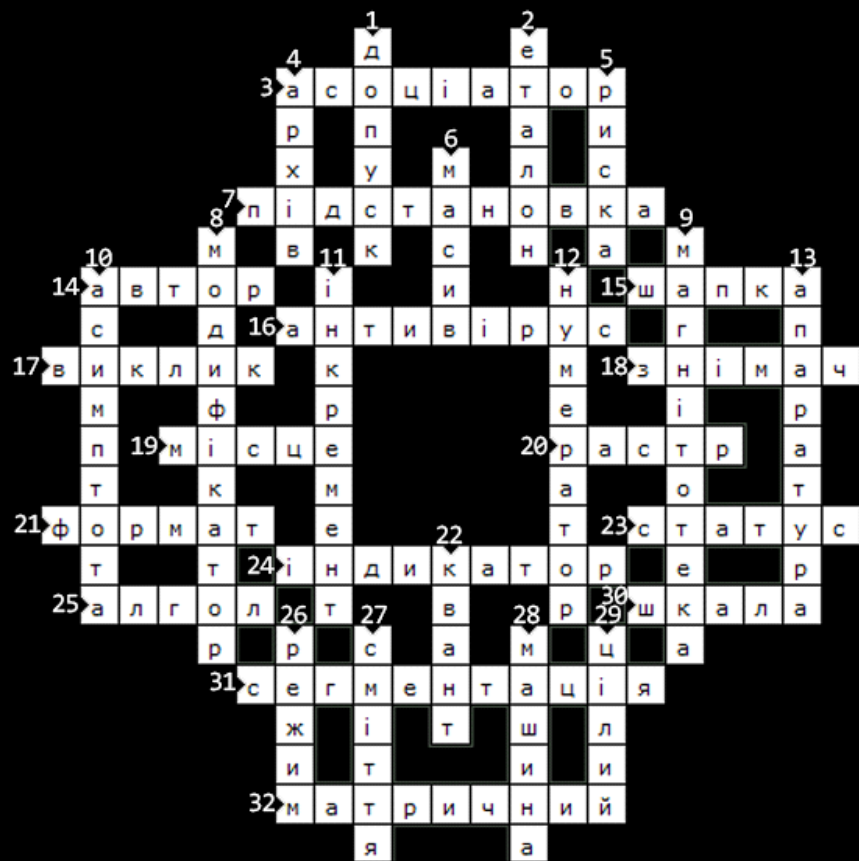
ВІДПОВІДІ

По горизонталі:

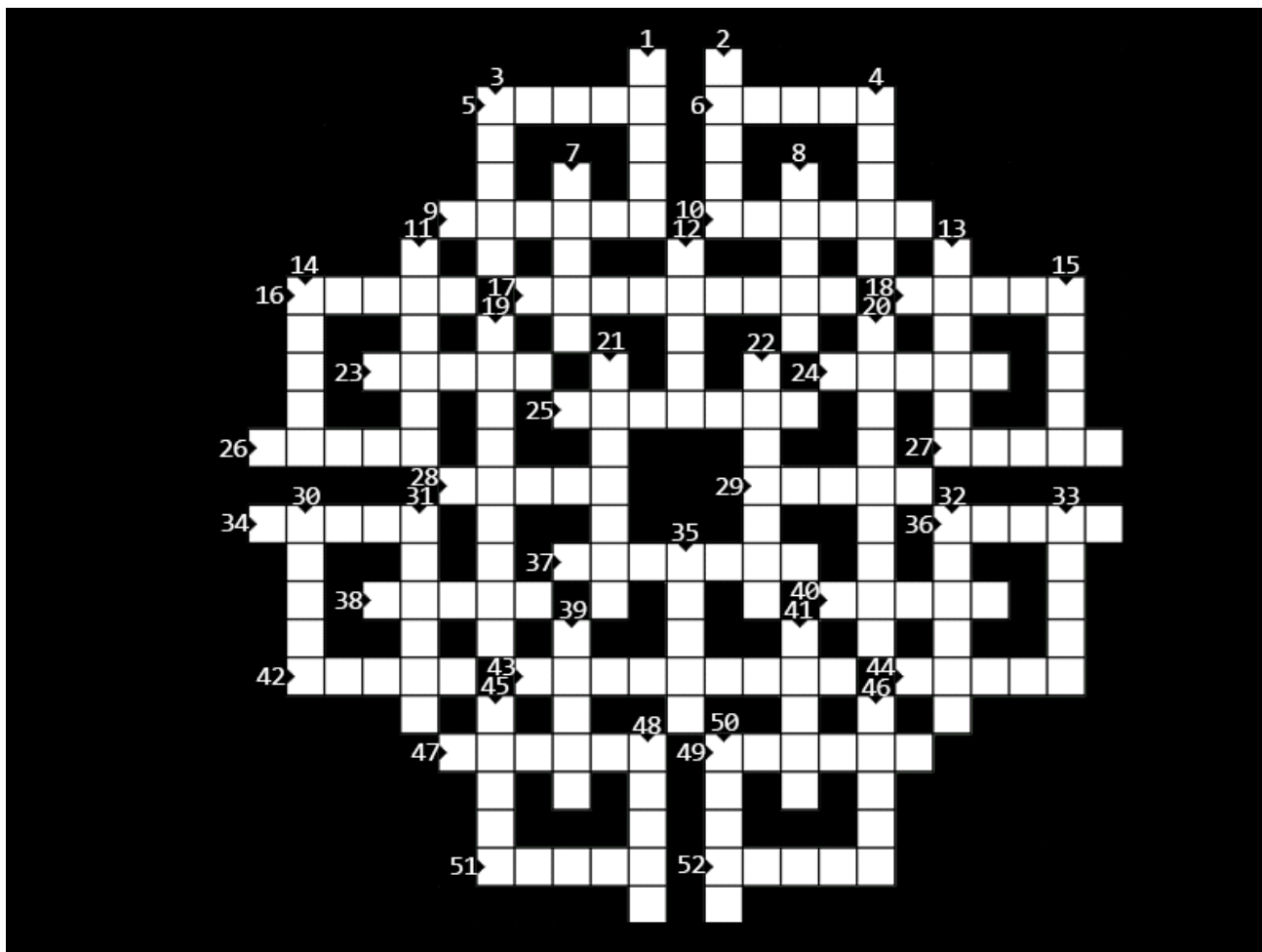
3. Асоціатор. 7. Підстановка. 14. Автор. 15. Шапка. 16. Антивірус. 17. Виклик. 18. Знімач. 19. Місце. 20. Растр. 21. Формат. 23. Статус. 24. Ідентифікатор. 25. Алгол. 30. Шкала. 31. Сегментація. 32. Матричний.

По вертикалі:

1. Допуск. 2. Еталон. 4. Архів. 5. Риска. 6. Масив. 8. Модифікатор. 9. Магнітотека. 10. Асимптота. 11. Інкремент. 12. Нумератор. 13. Апаратура. 22. Квант. 26. Режим. 27. Сміття. 28. Машина. 29. Цілий.



КРОСВОРД 6.



По горизонталі:

5. Окрема ділянка екрана з певним інтерфейсом користувача, зазвичай, прямокутної форми.
6. Характеристика стану певного питання для орієнтації окремої категорії науковців-споживачів інформації щодо цього питання.
9. Послідовна зміна предметів і явищ, що відбувається закономірним порядком.
10. В базах даних — рядок з усіма атрибутами.
16. Інформаційне наповнення.
17. Одиниця вимірювання швидкодії обчислювальних приладів, що дорівнює мільярду флопсів.
18. Частина оперативної пам'яті, яка призначена для тимчасового зберігання даних.

23. У програмуванні — мовна конструкція з певних сутностей, змінних, констант, операторів чи функцій для обчислення невідомої величини за допомогою одного або декількох операндів.
24. Фіксований набір певної кількості зв'язаних і послідовних символів.
25. Дробова частина числа з плаваючою комою.
26. Норма, доля або частина чогось, що допускається в рамках можливих погоджень і домовленостей.
27. Точкова структура графічного зображення.
28. Символ для позначення чисел.
29. Набір умов, існуючих або необхідних для забезпечення роботи, функціонування.
34. Стилістична та композиційна система символів визначеного розміру та рисунку.
36. Спрощене подання чогось у вигляді, наприклад, креслення.
37. З'єднання двох провідників, що доторкаються, для передачі електричного струму від одного провідника до іншого.
38. Впорядкований набір даних певного типу.
40. Пристрій зв'язку, призначений для перетворення сигналів шляхом процесів модуляції та демодуляції.
42. Суб'єктивна якісна характеристика електромагнітного випромінювання оптичного діапазону.
43. Подібно до класів, групує набори даних різного типу, має поля, методи, але, на відміну від класів, по замовчуванню елементи мають модифікатор доступу public.
44. Початкова вершина граф-схеми алгоритму.
47. Дія, яка визначає початок роботи.
49. Елементарна одиниця нейронної мережі.
51. Файл, що містить в собі набір інших файлів, які можуть бути або стиснені, або мати початковий розмір та структуру.
52. Селекція однієї з двох або більше альтернатив.

По вертикалі:

1. Частина Microsoft .NET Framework, інтерфейс програмування додатків, призначений для створення графічного інтерфейсу користувача.
2. Процес знаходження шуканого об'єкта.
3. Складова частина графу, що містить певне інформаційне навантаження.
4. У базах даних це обмежена підмножина значень даного типу.
7. Точне відтворення чогось.
8. Множина, сукупність, набір певних об'єктів.
11. В алгебрі логіки має позначення 1, а в мовах програмування — true.
12. Накладання на зображенні певних його властивостей (тінь, різкість, висвітлення тощо). (Ефект)
13. Візуальна позначка на екрані, яка вказує користувачу на поточну позицію на екрані.
14. Взаємодія між автоматичною системою і навколишнім середовищем; ефект.
15. Автоматичний пристрій, який призначений для вирішення виробничих завдань, операцій чи інших задач, що зазвичай виконувались людиною.
19. Тип принтеру, що використовує для друку удари набору голок, що приводяться в дію електромагнітами.
20. Кріогенний елемент з двома стійкими станами, що використовується в обчислювальних приладах в якості запам'ятовуючого елемента.
21. Елемент файлової системи.
22. Апарат для отримання друкованих копій зображень.
30. Ланцюг символів, який зазвичай представлений типом даних string.
31. Потік навантаження на комунікаційну систему (кількість переданих за одиницю часу пакетів або повідомлень).
32. Сукупність монохроматичних випромінювань, які входять до складного випромінювання. Зазвичай описується аналітичною, графічною чи табличною залежністю.
33. Масштабований модуль об'єкта з відсутністю його функціональності.
35. Елемент зображення.

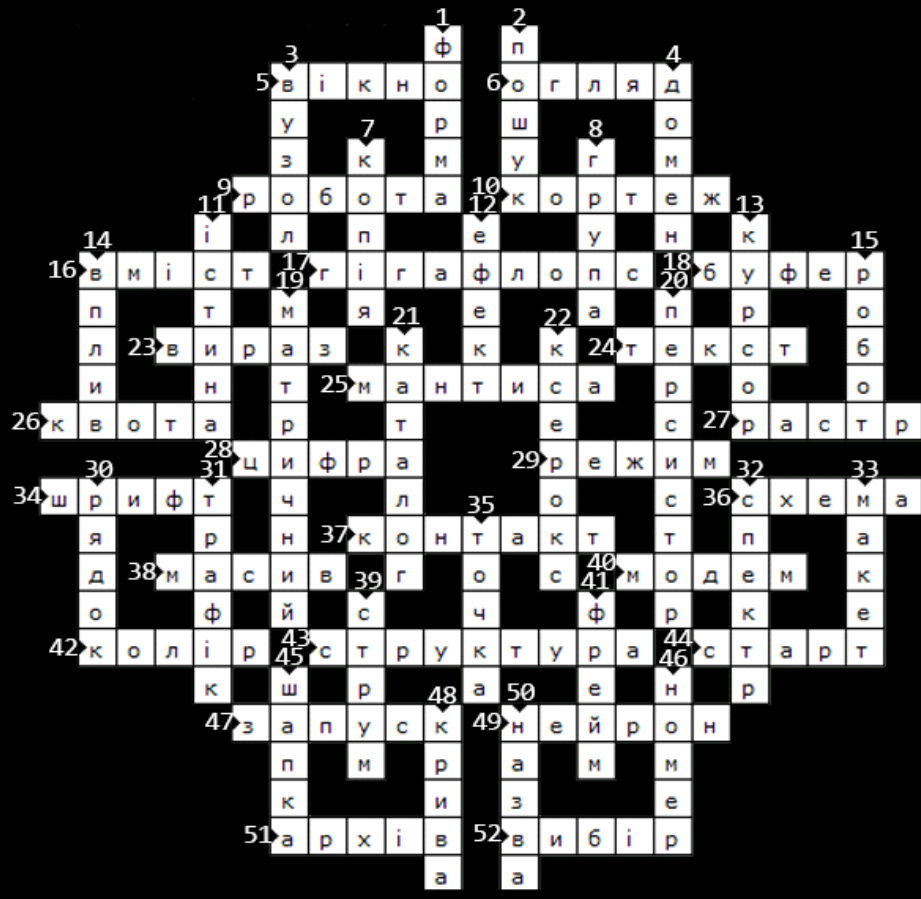
- 39. Спрямований потім електрично заряджених частинок.
- 41. В HTML — окремий документ, відображений у вікні веб-користувача.
- 45. Верхня частина веб-сторінки.
- 46. Послідовність цифр, які ідентифікують об'єкт.
- 48. Графічне відображення траєкторії руху в просторі.
- 50. Найменування, ім'я, ідентифікатор, заголовок.

По горизонталі:

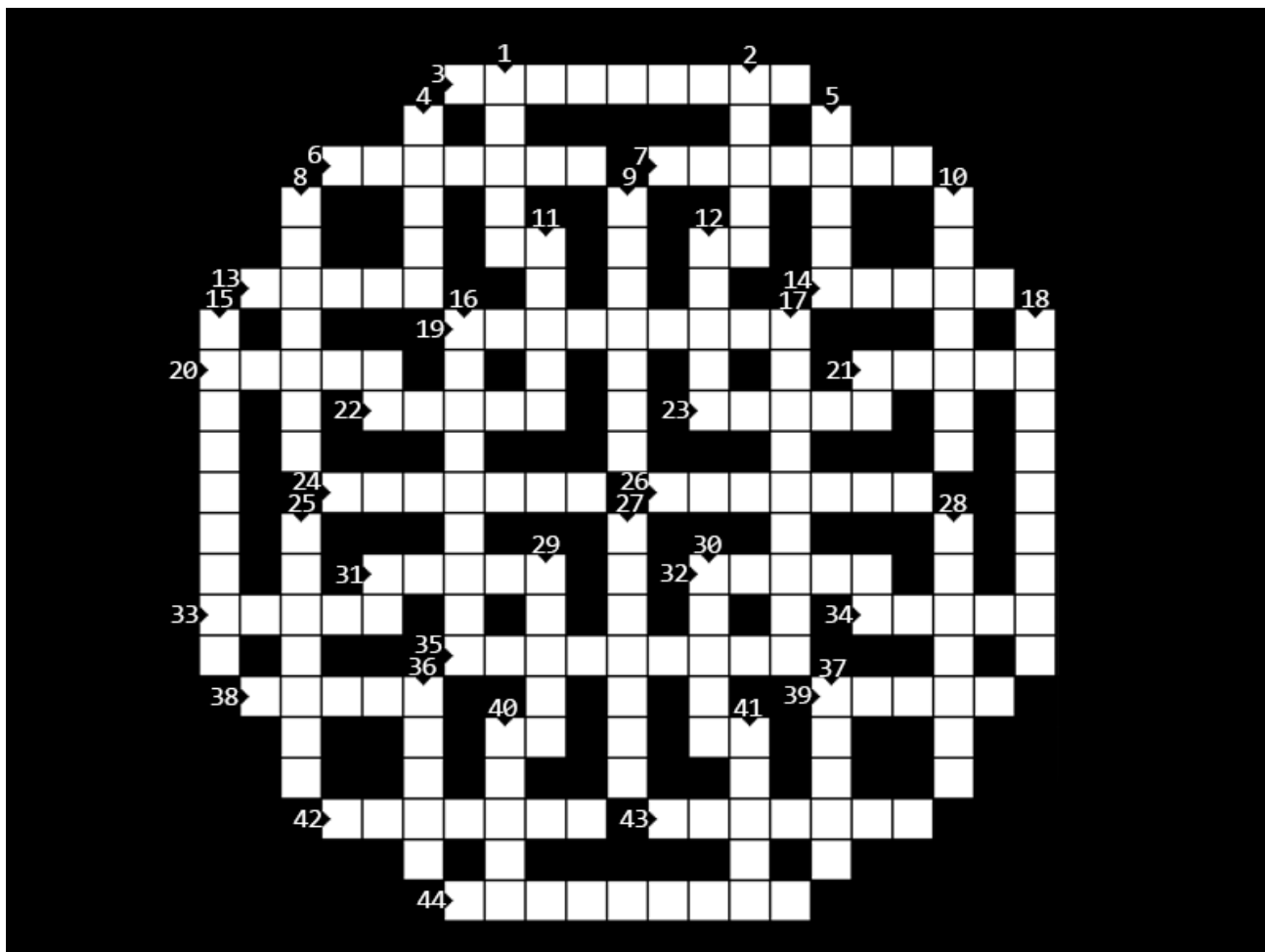
- 5. Вікно. 6. Огляд. 9. Робота. 10. Кортж. 16. Вміст. 17. Гігафлопс. 18. Буфер. 23. Вираз. 24. Текст. 25. Мантиса. 26. Квота. 27. Растр. 28. Цифра. 29. Режим. 34. Шрифт. 36. Схема. 37. Контакт. 38. Масив. 40. Модем. 42. Колір. 43. Структура. 44. Старт. 47. Вплив. 49. Нейрон. 51. Архів. 52. Вибір.

По вертикалі:

- 1. Форма. 2. Пошук. 3. Вузол. 4. Домен. 7. Копія. 8. Група. 11. Істина. 12. Ефект. 13. Курсор. 14. Вплив. 15. Робот. 19. Матричний. 20. Персистор. 21. Каталог. 22. Ксерокс. 30. Рядок. 31. Трафік. 32. Спектр. 33. Макет. 35. Точка. 39. Струм. 41. Фрейм. 45. Шапка. 46. Номер. 48. Крива. 50. Назва.



КРОСВОРД 7.



По горизонталі:

3. Програмний засіб, що дозволяє користувачеві задавати в тексті умовні еквіваленти певних його фрагментів.
6. Логічний оператор, який перетворює будь-який предикат на предикат менш загальний за допомогою зв'язування деяких змінних початкового предиката. Є двох видів: універсальний та екзистенціальний.
7. Короткий символічний запис інформації, що передає загальне відношення між певними величинами.
13. Файл, що містить в собі набір інших файлів, які можуть бути або стиснені, або мати початковий розмір та структуру.
14. Структура даних, що працює за принципом FIFO — «first in, first out».
19. Пристрій для регулювання роботи певної системи, приладу, апаратури тощо.

20. Графічний примітив.
21. Пункт, де що-небудь розміщене, відбувається тощо.
22. Складова частина графу, що містить певне інформаційне навантаження.
23. Сукупність ймовірності та наслідків настання певної несприятливої події.
24. Гіпотеза Луї де Бройля, згідно з якою частинка має хвильові властивості, а будь-яка хвиля має властивості, характерні для частинки.
26. Набір можливих кольорів для використання в графічних редакторах.
31. Абстракція, що відображає рух даних, наприклад, їх введення чи виведення.
32. Складова процесу чи структури, поданих у вигляді ланцюга.
33. Ланцюг символів, який зазвичай представлений типом даних string.
34. Комбінація математичних векторів, за допомогою якої можна представити інший вектор.
35. Процес накладання тіней.
38. Межа, обмеження, граничне значення.
39. Датчик, сенсор, вимірювальний пристрій, що виробляє вихідний сигнал з метою відображення, видачі певних даних.
42. У комп'ютерних мережах — засоби різного типу (програмні, технічні, інформаційні), що можуть бути виділені процесу для розв'язання різних задач користувачів.
43. Сукупність пов'язаних між собою елементів, що існують як єдине ціле і взаємодіють як із навколишнім середовищем, так і між собою.
44. Набір різних елементів управління, засобів і правил, призначених для забезпечення якісної взаємодії пристроїв, програм та користувачів.

По вертикалі:

1. Ціла частина дробового числа.
2. Шкідлива комп'ютерна програма.
4. Структура даних, що зберігає набір значень, ідентифікованих за індексом або набору індексів, які приймають цілі значення з деякого заданого безперервного діапазону.
5. Програма, яка призначена для здійснення пошуку.

8. Символ, знак, що використовується у мові програмування C++ для завдання змінних типу вказівник.
9. Сервісна програма, що допомагає керувати файлами, отримувати інформацію про комп'ютер, діагностувати й усувати проблеми, забезпечувати ефективну роботу системи.
10. Верхня чи нижня розкладка клавіатури
11. Перша мова програмування, в якій для розмежування в операторних дужках, застосувалася пара begin і end..
12. Фізична особа, якою було створено певний програмний продукт.
15. Подібно до класів, групує набори даних різного типу, має поля, методи, але, на відміну від класів, по замовчуванню елементи мають модифікатор доступу public.
16. Кінцевий результат роботи програми.
17. Дисперсія, недзеркальне відображення світлових променів.
18. Сервіс телевізійного каналу, призначений для передачі інформації в текстовому вигляді і передається разом із сигналом телеканалу.
25. Зазвичай позначається кнопкою cancel або червоним хрестиком в вікні процесу.
27. Набір термінів і їх визначень.
28. Дати чи змінити назву файлу, папки, каталогу, об'єкта.
29. Частина комунікаційної системи, яка пов'язує джерело та приймача інформації.
30. У мові програмування C++ створюється шляхом виклику функції line(x1, y1, x2, y2), де аргументами виступають координати двох точок, якщо програма працює в графічному режимі.
36. Фіксований набір певної кількості зв'язаних і послідовних символів.
37. У реляційних базах назва стовпця таблиці.
40. Частина монітору.
41. Матеріальний об'єкт, призначений для зберігання, зчитування та передачі даних, інформації.

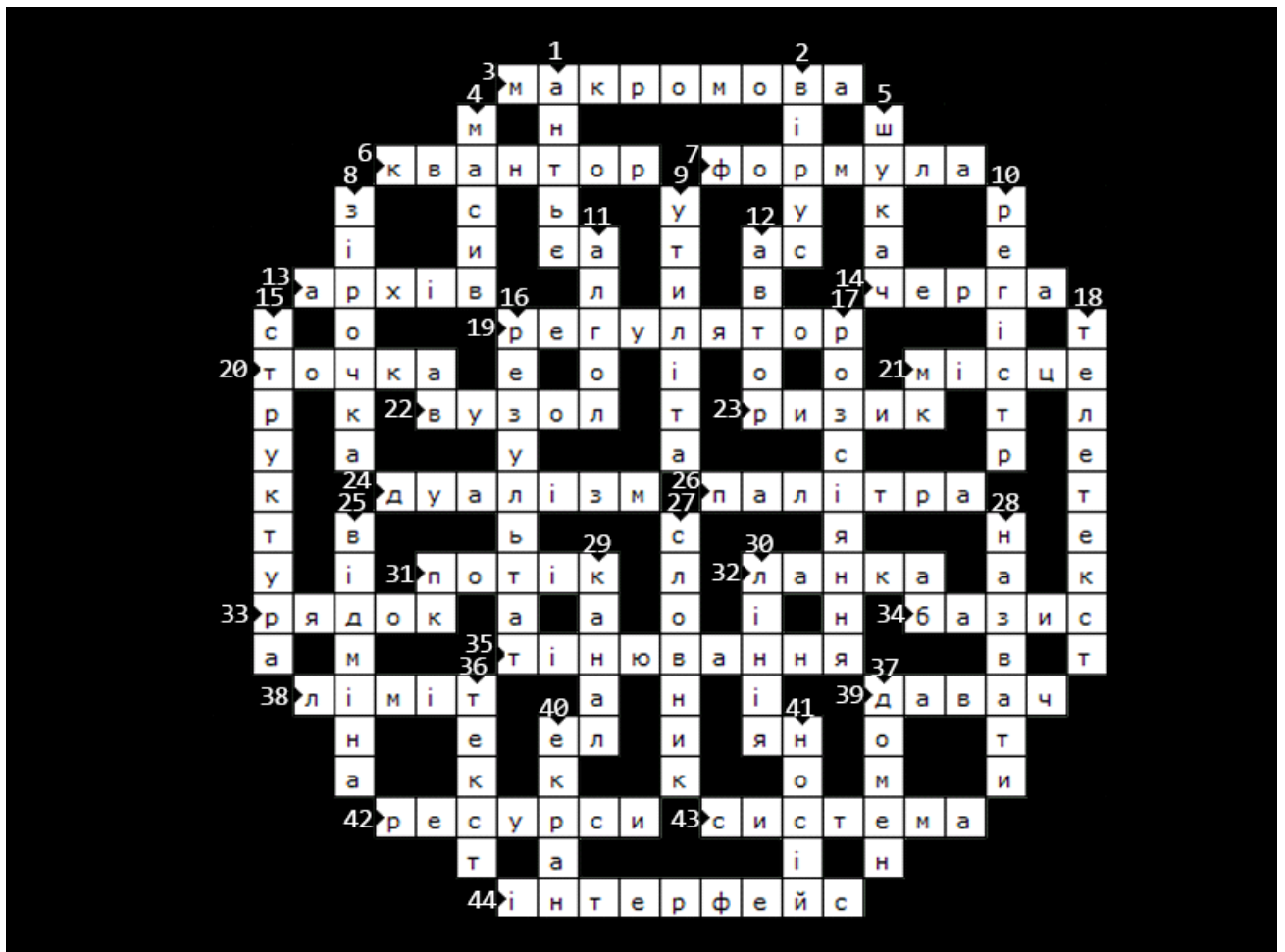
ВІДПОВІДІ

По горизонталі:

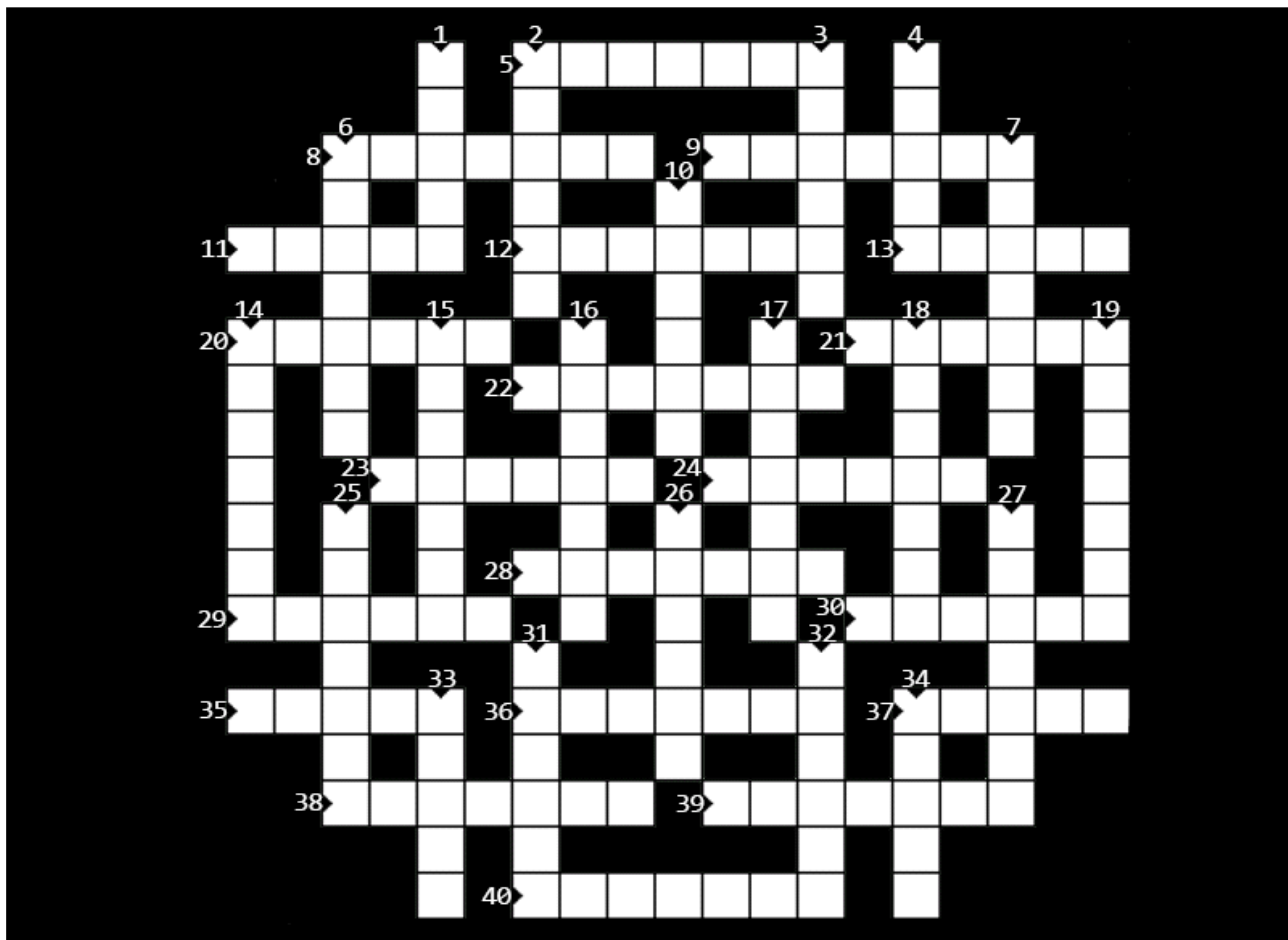
3. Макромова. 6. Квантор. 7. Формула. 13. Архів. 14. Черга. 19. Регулятор.
20. Точка. 21. Місце. 22. Вузол. 23. Ризик. 24. Дуалізм. 26. Палітра. 31. Потік.
32. Ланка. 33. Рядок. 34. Базис. 35. Тінювання. 38. Ліміт. 39. Давач. 42. Ресурс.
43. Система. 44. Інтерфейс.

По вертикалі:

1. Антьє. 2. Вірус. 4. Масив. 5. Шукач. 8. Зірочка. 9. Утиліта. 10. Регістр.
11. Алгол. 12. Автор. 15. Структура. 16. Результат. 17. Розсіяння. 18. Телетекст.
25. Відміна. 27. Словник. 28. Назвати. 29. Канал. 30. Лінія. 36. Текст. 37. Домен.
40. Екран. 41. Носій.



КРОСВОРД 8.



По горизонталі:

5. Назва стохастичного процесу з неперервним часом,.
8. Горизонтальна вісь декартової системи координат.
9. Напрявлений потік послідовних кроків.
11. Динамічна Структура даних, що працює за принципом FIFO.
12. В реляційних базах даних є елементом даних у кортежі.
13. Елементарна дискретна атомарна порція певної фізичної величини.
20. Електромеханічний комутаційний апарат.
21. Фундаментальна основа інформатики як науки.
22. Елемент файлової системи.
23. Частина інформації, до якої може бути здійснений віддалений доступ з іншого комп'ютера, зазвичай через локальну комп'ютерну мережу.

24. Обмін інформацією між обчислювальною системою та користувачем, що виконується за певними правилами.
28. Матриця, що використовується в обробці зображень як фільтр для розмиття, підвищення різкості, виділення границь тощо. Обробка зображення полягає у обчисленні нового значення обраного пікселя з врахуванням значення оточуючих його пікселів.
29. Пристрій для реєстрації параметрів фізичних процесів, здійснення технічних вимірів тощо.
30. Пристрій, призначений для відрахування інтервалів часу.
35. Частина параболи, гіперболи.
36. Сигнал із різким наростанням інтенсивності й наступним різким поверненням до базової величини.
37. Взаємодія між автоматичною системою і навколишнім середовищем.
38. Цифровий вузол, побудований на тригерах.
39. Сервісна програма, що розширює можливості операційних систем і створена для керування файлами, діагностики.
40. В програмі Word засіб для вирівнювання вмісту документа.

По вертикалі:

1. Символ для зображення від'ємної величини.
2. Пристрій, що використовується для вмикання приладів.
3. Згубна дія вірусу.
4. Ланцюг символів, який зазвичай представлений типом даних string.
6. Об'єкт, що виступає одержувачем в процесі передачі інформації.
7. Елементарна частинка клавіатури.
10. Зміна певної фізичної величини (наприклад, сили струму), що використовується для пересилання даних.
14. Загальні положення, яким повинні задовольняти наукові припущення, гіпотези або теорії.

15. Розділ математики, що вивчає математичні операції і відношення, та утворення, що базуються на них.
16. Різниця потенціалів між двома точками електричного поля.
17. Елемент лазерного диску.
18. Для своїх дотичних це будь-яка гладка крива, що не має в собі прямолінійних ділянок.
19. Пристрій для реалізації можливості обміну даними за певною технологією.
25. Периферійний пристрій виведення, що слугує для виведення текстових і графічних даних у вигляді друку.
26. Одиниця вимірювання плоского кута.
27. Невідповідність між двома групами об'єктів, один з яких є еталоном
31. Найменша одиниця цифрового зображення.
32. Одне з двох логічних значень, яке приписують судженням.
33. Сімейство імперативних мов програмування, що виникло в 1958 р.
34. Інформаційне наповнення.

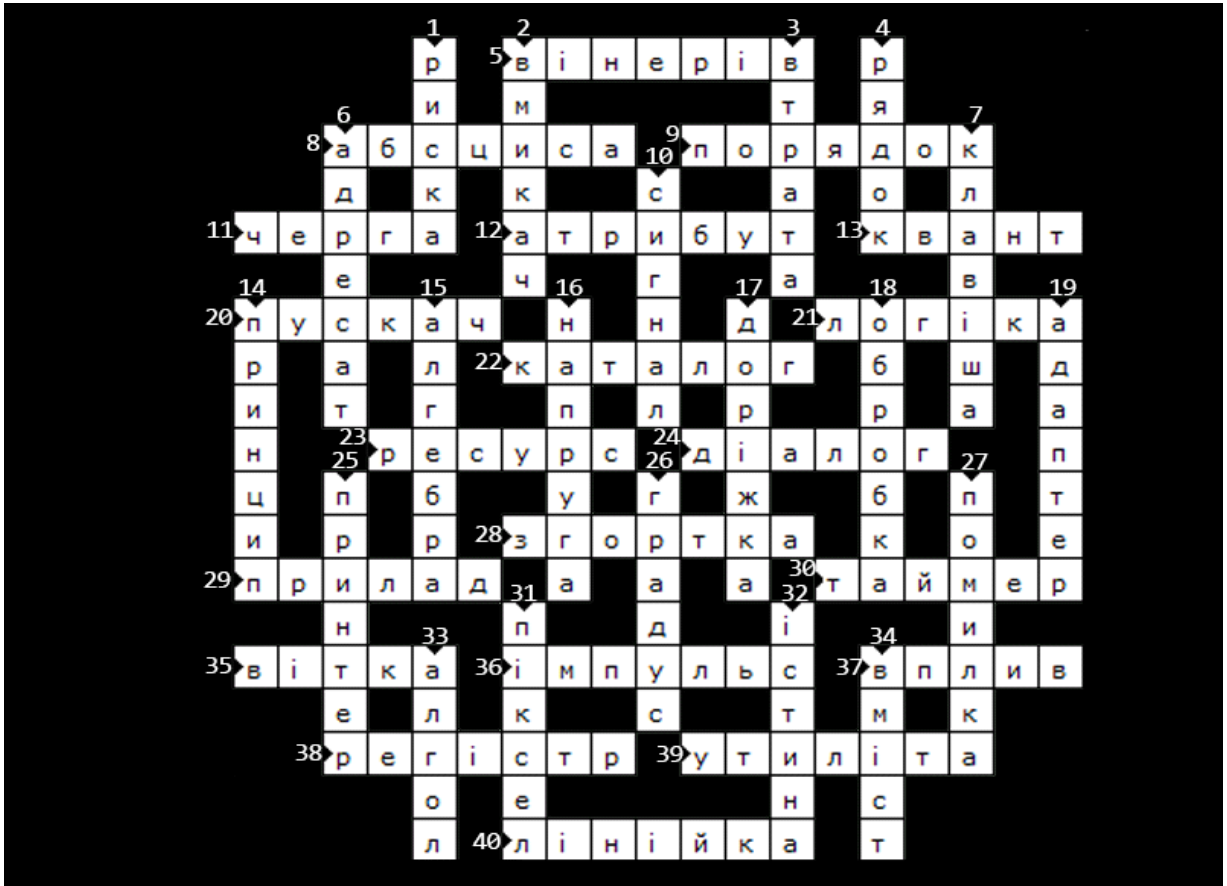
ВІДПОВІДІ

По горизонталі:

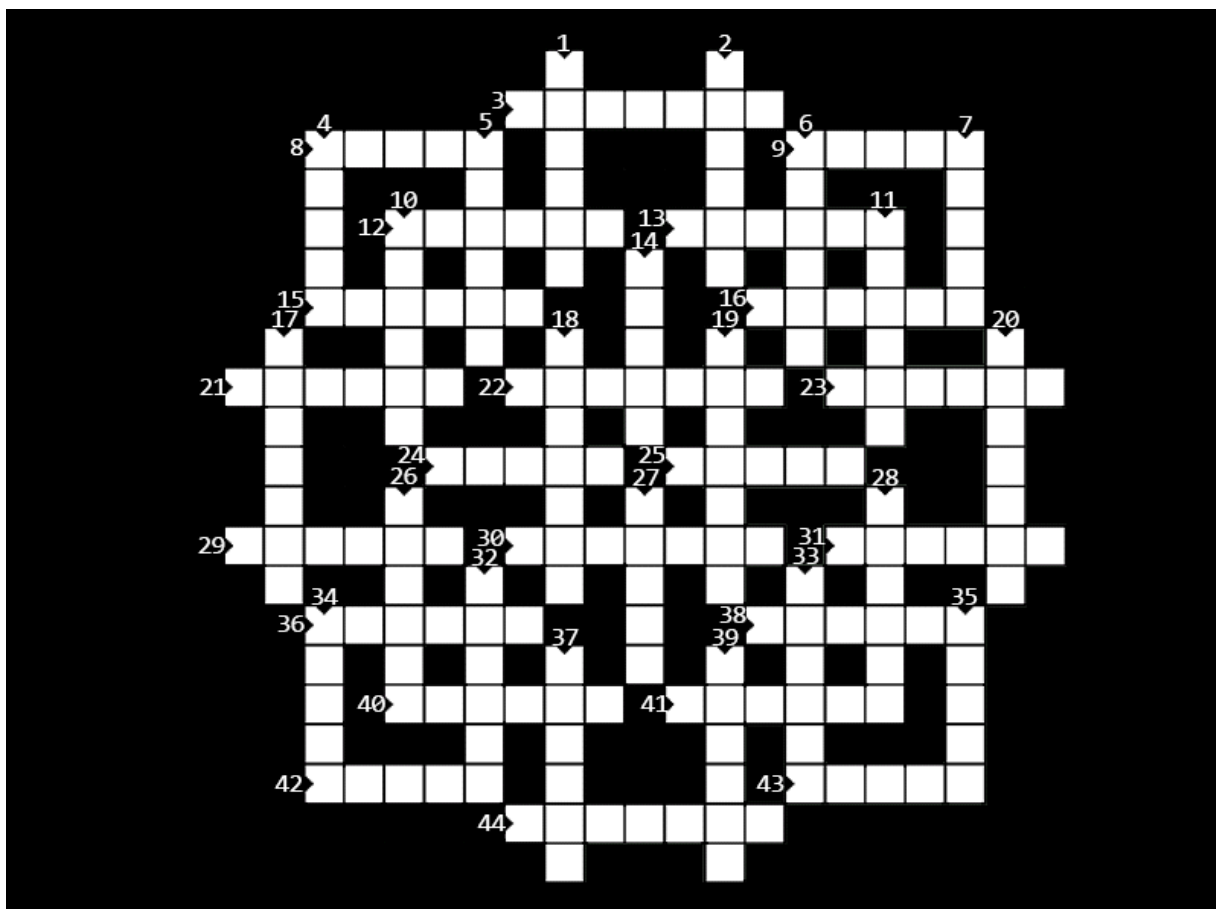
5. Вінерів. 8. Абсциса. 9. Порядок. 11. Черга. 12. Атрибут. 13. Квант. 20. Пускач.
21. Логіка. 22. Каталог. 23. Ресурс. 24. Діалог. 28. Згортка. 29. Прилад.
30. Таймер. 35. Вітка. 36. Імпульс. 37. Вплив. 38. Регістр. 39. Утиліта. 40. Лінійка.

По вертикалі:

1. Риска. 2. Вмикач. 3. Втрата. 4. Рядок. 6. Адресат. 7. Клавіша. 10. Сигнал.
14. Принцип. 15. Алгебра. 16. Напруга. 17. Доріжка. 18. Обгортка. 19. Адаптер.
25. Принтер. 26. Градус. 27. Помилка. 31. Піксел. 32. Істина. 33. Алгол. 34. Вміст.



КРОСВОРД 9.



По горизонталі:

3. В мовах програмування — два оголошення однакових імен.
8. Комбінація математичних векторів, за допомогою якої можна представити інший вектор.
9. Граничне значення.
12. Короткий проміжок часу.
13. Мова програмування високого рівня, що була розроблена в 1963 році з метою отримання простої і зрозумілої для початківців мови.
15. Шаблон проектування у розробці програмування.
16. Одиниця ємності пам'яті або кількості інформації.
21. Елементарна складова приладу.

22. Компонент цифрових пристроїв.
23. Об'єкт, що зберігає інформацію, яка є необхідною для відновлення бази даних до попереднього узгодженого стану в разі певних логічних чи фізичних відмов.
24. Частина оперативної пам'яті, яка призначена для тимчасового зберігання даних.
25. Набір умов, існуючих або необхідних для забезпечення роботи, функціонування.
29. Об'єднання окремих частин у єдине ціле за певними планами чи кресленнями.
30. Периферійний пристрій, що слугує для виведення текстових і графічних даних у вигляді друку.
31. У операційних системах Windows — база даних, де містяться налаштування та параметри.
36. Пристрій для подачі струму.
38. Можливість отримання даних, їх аналізу, копіювання, модифікації, роботи з ними чи системою.
40. Потік навантаження на комунікаційну систему (звернення, кількість переданих за одиницю часу пакетів або повідомлень).
41. Пристрій, призначений для відрахування інтервалів часу.
42. Система чисел, прийнятих для виміру, оцінки чи визначення певних величин; шкала.
43. Геометричний об'єкт, що визначає положення в просторі.
44. Командний рядок операційної системи Microsoft Windows, який дозволяє нею керувати та вносити зміни в її налаштування.

По вертикалі:

1. Об'єкт програми, який має унікальне ім'я в межах свого типу та певне значення.
2. В текстовому процесорі Word — булліт, знак виділення елементів списку.
4. Двочлен, сума або різниця двох алгебраїчних виразів.
5. Спільна назва двох мов програмування, розроблених в 1960-ті роки. З точки зору синтаксису, є розширенням мови Алгол 60.
6. Елемент дерева рішень, що містить цільове значення функції.
7. Триелектродна електронно-керована лампа.
10. Відтворення об'єкту, конструкції, розрахунків, що відображає основні принципи функціонування, властивості, характеристики об'єкта.
11. Частина комп'ютера.
14. Спрощене подання чогось у вигляді, наприклад, креслення.
17. Пристрій для розпізнавання мовних сигналів методом спектрального аналізу.
18. Розділ математики.
19. Фахівець з вищою технічною освітою,
20. Фізична величина, що дорівнює кількості однакових подій за одиницю часу.
26. Набір засобів для забезпечення цілісності, конфіденційності і доступності інформації за наявності загроз завдання шкоди власникам чи користувачам інформації.
27. Ціла частина дробового числа.
28. Математичний об'єкт, що характеризується не лише числом, а й напрямком.
32. Другий етап алгоритму системно-організаційної діяльності.
33. Певна структура інформаційного об'єкта.
34. Шкідлива комп'ютерна програма.

35. Коротка перерва.

37. Обмін інформацією між обчислювальною системою та користувачем, що виконується за певними правилами.

39. Таємне слово чи набір символів, що слугує для підтвердження особи і обмежує небажаний доступ до інформації.

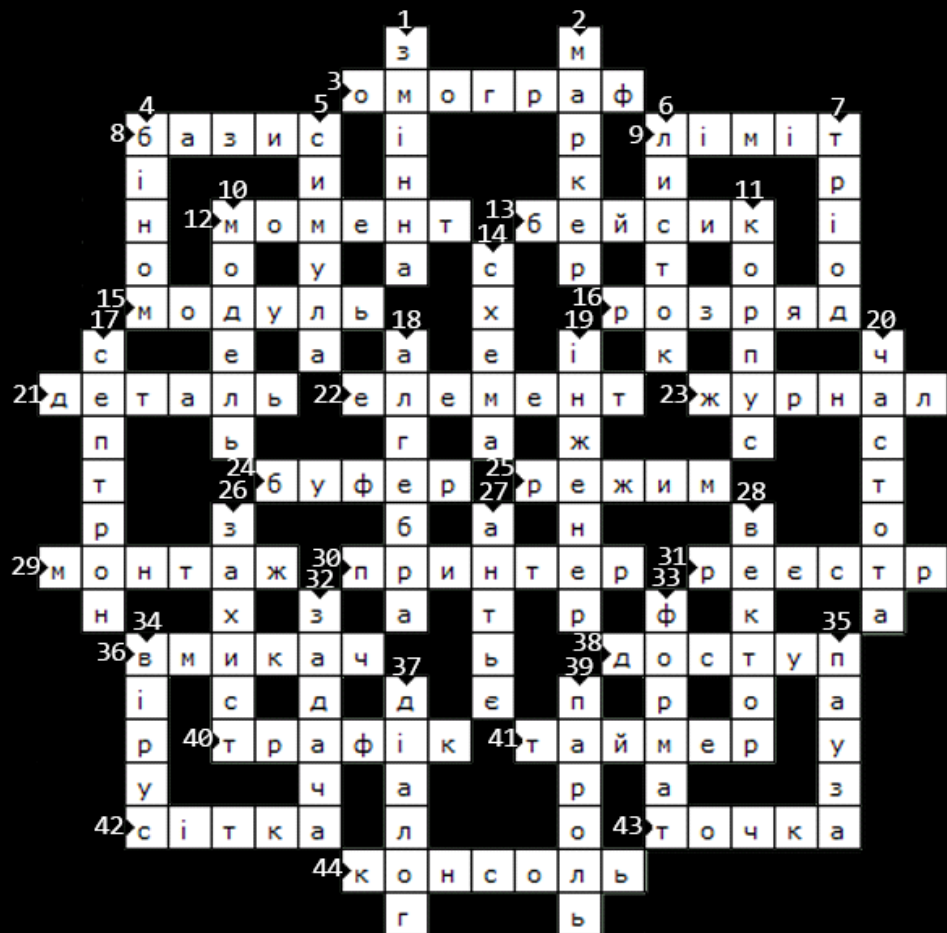
ВІДПОВІДІ

По горизонталі:

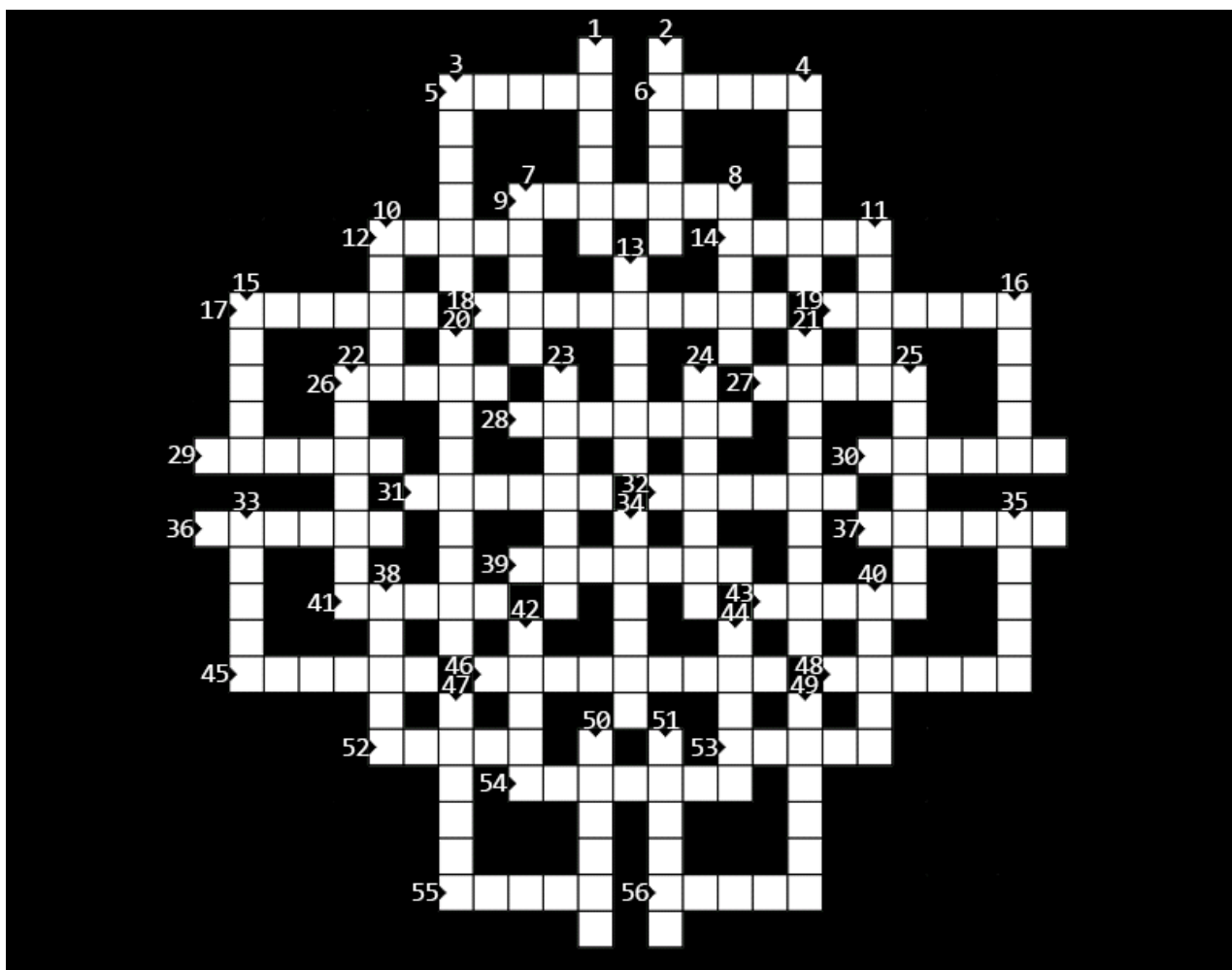
3. Омограф. 8. Базис. 9. Ліміт. 12. Момент. 13. Бейсик. 15. Модуль. 16. Розряд.
21. Деталь. 22. Елемент. 23. Журнал. 24. Буфер. 25. Режим. 29. Монтаж.
30. Принтер. 31. Реєстр. 36. Вмикач. 38. Доступ. 40. Трафік. 41. Таймер.
42. Сітка. 43. Точка. 44. Консоль.

По вертикалі:

1. Змінна. 2. Маркер. 4. Біном. 5. Симула. 6. Листок. 7. Тріод. 10. Модель
11. Корпус. 14. Схема. 17. Септрон. 18. Алгебра. 19. Інженер. 20. Частота
26. Захист. 27. Антьє. 28. Вектор. 32. Задача. 33. Формат. 34. Вірус. 35. Пауза.
37. Діалог. 39. Пароль.



КРОСВОРД 10



По горизонталі:

5. Позиція, а також частина простору (пам'яті, наприклад), куди можна помістити дані, інформацію, тощо.
6. Назва логічного типу даних,
9. Периферійний пристрій комп'ютера (Принтер)
12. Значення, яке не змінюється в процесі виконання програми.
14. Одна із перших мов програмування високого рівня.
17. В реляційних базах даних - рядок з усіма атрибутами.
18. Пристрій, який, як правило, визначає темп виконання операцій апарат.
19. Абстрактний тип даних, що складається із впорядкованих значень, серед яких одне і те ж може зустрічатися більше одного разу.

26. Впорядкований набір даних певного типу з фіксованою їх кількістю.
27. Взаємодія між автоматичною системою і навколишнім середовищем..
28. Проста символічна мова програмування, система команд деякої умовної машини.
29. Сукупність інформації, фактів, даних про щось, розуміння, обізнаність у певній сфері.
30. Технічна конструкція, що уможлиблює виконання певного процесу та служить для визначених цілей.
31. Технічний об'єкт, який складається із взаємопов'язаних функціональних частин.
32. Зміна певної фізичної величини (наприклад, сили струму), що використовується для пересилання даних.
36. Слово, що визначає 25%.
37. Елемент графічного інтерфейсу користувача, призначений для розміщення на ньому кількох інших елементів.
39. Мінімальний адресований елемент запам'ятовуючого пристрою ЕОМ.
41. Набір умов, існуючих або необхідних для забезпечення роботи, функціонування.
43. Стилiстична та композиційна система символів визначеного розміру і рисунку.
45. У мові програмування C# - символ, що розпізнається за допомогою структурного методу Char.IsLetter().
46. Явище частішої різкої зміни яскравості екрану монітора за короткий проміжок часу.
48. Створюється у середовищі Visual Studio і містить об'єкти, які є необхідними для створення програмного додатку. Включає в себе файли вихідного коду, растрові зображення, значки, посилання на компоненти та служби тощо.
52. Числовий знак, число, рахункова цифра.

- 53. Множина, сукупність, набір певних об'єктів.
- 54. Горизонтальна вісь декартової системи координат. (Абсциса)
- 55. Файл, що містить рівно один стиснутий файл.
- 56. Перешкода при трасуванні плати.

По вертикалі:

- 1. Мова програмування, яку створено у 1963 професорами Дартмутського коледжу Джоном Кемені і Томасом Курцом.
- 2. Дія, яку має здійснити користувач для активації однієї з багатьох функцій, бажаної для користувача.
- 3. Добір і об'єднання окремих частин (елементів) у єдине ціле.
- 4. Набір правил і настанов відносно майбутнього програмного продукту, які задає замовник або які отримуються шляхом аналізу потреб користувачів.
- 7. Відформатований блок даних який передається за допомогою комутації в комп'ютерній мережі.
- 8. Операційна система реального часу.
- 10. Сукупність елементів та ланок зв'язку, які виконують основні або допоміжні функції..
- 11. Парний символ, що слугує для виділення даних типу string від тексту самої програми при оперуванні цими даними.
- 13. Взірець, еталон.
- 15. Елементарна частинка коду.
- 16. Графічне відображення залежності, траєкторії руху в просторі.
- 20. Набір правил, що описує комбінації символів, які вважаються правильно структурованою програмою або її фрагментом.
- 21. Комплекс функціонально різноманітних вимірювальних приладів, апаратів.
- 22. Пристрій, призначений для відображення інформації.

23. Логічний оператор, що перетворює всякий предикат на предикат меншої розмірності, зв'язуючи деякі змінні початкового предиката.
24. Різниця між результатом виміру й дійсним значенням вимірюваної фізичної величини.
25. Різновид чогось.
33. Складова частина графу, що містить певне інформаційне навантаження.
34. Набір умов для вибирання множини записів або для сортування записі.
35. Граничне значення.
38. Частина монітору.
40. Частина Microsoft .NET Framework, інтерфейс програмування додатків, призначений для створення графічного інтерфейсу користувача.
42. Символ для запису чисел.
44. Згрупована інформація, яка подає літературний(науковий) твір у цифровому форматі.
47. Об'єкт програми, який має унікальне ім'я в межах свого типу.
49. Візуальна позначка на екрані, яка вказує користувачу на поточну позицію на екрані.
50. Головна складова системи, на якій базується решта елементів. (Основа)
51. Умовне позначення якої-небудь величини.

ВІДПОВІДІ

По горизонталі:

5. Місце. 6. Булів. 9. Принтер. 12. Стала. 14. Алгол. 17. КORTEЖ. 18. Генератор
19. Список. 26. Масив. 27. Вплив. 28. Автокод. 29. Знання. 30. Прилад.
31. Машина. 32. Сигнал. 36. Чверть. 37. Панель. 39. Комірка. 41. Режим.
43. Шрифт. 45. Літера. 46. Миготіння. 48. Проект. 52. Номер. 53. Група.
54. Абсциса. 55. Архів. 56. Отвір.

По вертикалі:

1. Бейсик. 2. Обрати. 3. Монтаж. 4. Вимоги. 7. Пакет. 8. Рафос. 10. Схема.
11. Лапки. 13. Зразок. 15. Кодон. 16. Крива. 20. Синтаксис. 21. Апаратура.
22. Монітор. 23. Квантор. 24. Помилка. 25. Варіант. 33. Вузол. 34. Фільтр.
35. Ліміт. 38. Екран. 40. Форма. 42. Цифра. 44. Книга. 47. Змінна. 49. Курсор.
50. Основа. 51. Символ.

