**Karta pracy**

**Temat 1.1. Komputer w życiu człowieka**

1. **Dopasuj nazwę dziedziny** **życia do tego, jakie zastosowanie mają w niej komputery.**
2. **medycyna**
3. **edukacja**
4. **kinematografia**
5. **przemysł**
6. **nauka**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dziedzina** | **Do czego są wykorzystywane komputery** |
|  | Automatyzują czynności wykonywane przez człowieka, zastępują ludzi przy pracach trudnych, niebezpiecznych i monotonnych. |
|  | Wspomagają badania naukowe, pozwalają prowadzić symulacje różnych zjawisk przyrodniczych, wykonują złożone obliczenia. |
|  | Pomagają w diagnozie chorób. |
|  | Są wykorzystywane do tworzenia efektów specjalnych w filmach. |
|  | Pomagają w nauce, służą do wyszukiwania i gromadzenia informacji. |

1. **Wyjaśnij pojęcia.**

|  |  |
| --- | --- |
| Bit (b) |  |
| Bajt (B) |  |
| System dwójkowy |  |

1. **Korzystając z instrukcji w podręczniku (s. 10), oblicz wartość dziesiętną liczby zapisanej w systemie dwójkowym.**

10112 **…………………………………………………………..**

10102 **…………………………………………………………..**

00112 **…………………………………………………………..**

01012 **…………………………………………………………..**

1. **Zapoznaj się z instrukcją dotyczącą kart binarnych i wykonaj polecenia.**

**Wejdź na stronę:** [***http://csfieldguide.org.nz/en/interactives/binary-cards/***](http://csfieldguide.org.nz/en/interactives/binary-cards/)

**Zasady:**

* *Kliknij w kartę, by odwróciła się rewersem (czyli tyłem – czarny kolor).
Rewers oznacza cyfrę zero, natomiast karta z kropkami oznacza cyfrę 1. Zsumowane kropki na odkrytych kartach (awersie) dają liczbę w systemie dziesiętnym.*
* *Ustaw odpowiednio karty awersem lub rewersem i zapisz w postaci cyfr 0 lub 1 ich kody binarne*

*Przykład:*

**

*Liczba 8 w systemie binarnym to: 00001000*

**Odszukaj kody binarne podanych liczb dziesiętnych, następnie wpisz je do tabeli.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Liczba dziesiętna** | **Zapis binarny** |
| 11 |  |
| 15 |  |
| 17 |  |
| 31 |  |
| 35 |  |
| 84 |  |
| 176 |  |
| 255 |  |

1. **Połącz rodzaje licencji z ich opisami.**
	1. **Shareware**
	2. **Freeware**
	3. **Adware**
	4. **Public domain**
	5. **Powszechna Licencja GNU GPL**

|  |  |
| --- | --- |
| **Opis** | **Nazwa licencji** |
| Twórca programu zrzeka się majątkowych praw autorskich. |  |
| Oprogramowanie udostępnione jest nieodpłatnie, ale są w nim reklamy. |  |
| Pozwala na nieodpłatne używanie programu bez ograniczeń czasowych. Program można rozpowszechniać tylko nieodpłatnie w niezmienionej formie. W niektórych przypadkach dotyczy to tylko użytkowników indywidualnych, firmy i instytucje muszą opłacić licencję. |  |
| Umożliwia bezpłatne przetestowanie programu, ale z ograniczeniami, takimi jak np. określona liczba uruchomień lub czas korzystania. Po przetestowaniu program należy usunąć lub zakupić licencję. |  |
| Pozwala na nieodpłatne używanie programu bez ograniczeń, można zmieniać i udoskonalać kod źródłowy. Warunkiem jest dołączanie do własnego programu oryginalnego kodu źródłowego. |  |