

Jak korzystać z podręcznika 6

A Własność intelektualna w internecie 9

1. W zgodzie z prawem autorskim 11
 - 1.1. Polskie prawo autorskie 12
 - 1.2. Licencje na oprogramowanie i zasoby internetowe 15
2. Dzielenie się wiedzą i zasobami sieciowymi 19
 - 2.1. Wikipedia 20
 - 2.2. Serwisy społecznościowe 22
 - 2.3. Chmura internetowa 24

B Bezpieczne posługiwanie się komputerem i oprogramowaniem. Korzystanie z sieci komputerowej 29

1. To, co już należy wiedzieć i umieć 31
2. Przegląd współczesnych urządzeń techniki komputerowej 32
3. Podstawowe wiadomości dotyczące sieci komputerowych 36
 - 3.1. Wprowadzenie 36
 - 3.2. Media sieciowe 37
 - 3.3. Topologia sieci i urządzenia sieciowe 37
 - 3.4. Protokoły sieciowe 39
 - 3.5. Rozwiązywanie prostych problemów z funkcjonowaniem sieci 40
 - 3.6. Organizacja sieci LAN w twojej szkole 41
4. Bezpieczeństwo w sieci komputerowej 44
 - 4.1. Profilaktyka antywirusowa 44

C Stosowanie podejścia algorytmicznego w rozwiązywaniu problemów 47

1. Od problemu do wyniku 49
2. Projektowanie rozwiązania problemu za pomocą umownego strukturalnego języka programowania 51
3. Projektowanie rozwiązania prostych problemów w języku C++ 58
 - 3.1. Ogólne uwagi o konstrukcji języka i budowie programu 59
 - 3.2. Środowisko programowania Dev-C++ 59
 - 3.3. Deklarowanie stałych i zmiennych, stosowanie operatorów w języku C++ 61

3.4. Wybrane instrukcje języka C++	63
3.5. Kodowanie prostych algorytmów w języku C++	65
3.6. Tablice przykładem strukturalnego typu danych	68

D Tworzenie projektów graficznych i prezentacji multimedialnych

1. To, co już należy wiedzieć i umieć	73
2. Budowa obrazu rastrowego i wektorowego	77
2.1. Grafika rastrowa – modele kolorów, podstawowe formaty graficzne	77
2.2. Grafika wektorowa – obiekty	82
3. Wykonywanie i przetwarzanie fotografii cyfrowych	88
3.1. Rozdzielczość obrazu i rozdzielczość wydruku	88
3.2. Przetwarzanie (obróbka) zdjęć	90
4. Tworzenie kolekcji zdjęć	97
4.1. Udostępnianie zdjęć za pomocą programu Picasa	98
5. Montaż filmów	101
5.1. Formaty plików dźwiękowych	101
5.2. Formaty plików multimedialnych	102
5.3. Montaż filmu w programie Windows Live Movie Maker	103

E Opracowywanie dokumentów o złożonej strukturze

1. To, co już należy wiedzieć i umieć	111
1.1. O czym należy pamiętać, wprowadzając tekst do komputera	112
2. Redagowanie wielostronicowego dokumentu na przykładzie broszury informacyjnej	115
2.1. Planowanie struktury dokumentu	115
2.2. Układ dokumentu	117
2.3. Posługiwanie się stylami, definiowanie stylów	119
2.4. Elementy uzupełniające dokument	120

F Projektowanie stron WWW z elementami baz danych

1. To, co już należy wiedzieć i umieć	127
2. Tworzenie stron XHTML	128

2.1. Tworzenie strony w edytorze wizualnym Nvu	128
2.2. Kaskadowe arkusze stylów CSS	133
2.3. Publikowanie strony w internecie	137
2.4. Tworzenie strony WWW za pomocą kreatorów	140
3. Ogólne zasady projektowania dynamicznych stron WWW	144
3.1. Kilka zdań na temat języka PHP	144
3.2. Kilka zdań na temat serwera MySQL	145
3.3. Zasady organizowania i wyszukiwania informacji w bazach danych ...	148

G Rozwiązywanie zadań w arkuszu kalkulacyjnym 153

1. To, co już należy wiedzieć i umieć	155
2. Kto otrzyma stypendium socjalne?	157
3. Tabela w arkuszu jako baza danych	162
3.1. Porządkowanie danych	162
3.2. Filtrowanie tabeli	163
3.3. Grupowanie i sumowanie danych	166
3.4. Tabele przestawne	168
4. Sporządzanie wykresu funkcji w arkuszu	171
5. Narzędzia warunkowej analizy danych	174
5.1. Szukanie wyniku	174
5.2. Co się stanie, jeśli...?	175

H Prawne i społeczne aspekty zastosowań technologii informacyjnej i komunikacyjnej 177

1. Wpływ technologii informacyjnej i komunikacyjnej na rozwój państwa i gospodarki	180
1.1. E-usługi w gospodarce opartej na wiedzy	181
2. E-zagrożenia konsekwencją stosowania technologii informacyjnej	187