

План **першого заняття** в другому семестрі (2016 р.) вивчення курсу «Інформатика з основами геоінформатики» (*частково* – повторення останнього заняття із весняного семестру)

Переважно повторення!

1. Нагадати про ДЗ № 11 – із останнього заняття минулого семестру (**графіка в Бейсику**) – **Перевірка за тиждень!**
2. **Переглянути окремі слайди другої частини лекційної теми № 4**
3. **Нагадати про домовленість – улітку самостійно вивчати Візуальне Програмування** – Нагадати про розповсюджені у минулому семестрі методички із програмування. **Попередити про перше домашнє завдання із візуального програмування наступного разу = пп. 1-2 - 10 хвилин**

Повторення і новий матеріал по роботі із засобами ГІС

4. *Повторення і новий матеріал* щодо пакету гідролого-геоморфологічного моделювання *Рельєф - Процесор*. Послідовно перевірити як студенти пам'ятають:
 - 1) Роботу з підсистемою Аналіз Просторових Даних – робочий файл *seis.dat*,
 - 2) Побудову мережі долин-вододілів – робочий файл *blackrv2.net*;
 - 3) **новий матеріал** - *морфометричний аналіз рельєфу* на будь-якому обраному субводозборі в межах вказаних басейнів – **30 хвилин**.

5. **Повторення роботи з повноформатною ГІС MapInfo Professional** із допомогою мультимедійного підручника – **переглянути по підручнику та в робочій версії MapInfo зробити третій Putting Your Data on the Map (Геокодування) урок із допомогою мультимедійного підручника із MapInfo - 20 хвилин**.

6.

6.1. Новий матеріал із платформи ArcView 3.x:

Getting to Know ArcView GIS =>ArcView GIS Tutorial = > File => Open Exercise+> ex9A =>Help=>Show Me Ex 9A – Класифікація об'єктів, базуючись на їхніх атрибутах – Classifying features based on their attributes. Треба переглянути мультимедійний файл із змістом вправи 9А, законспектувати методичку із вправи (будуть надані у *.pdf* форматі) і виконати вправу самостійно = **15 хвилин**

6.2. Робота із розділом 9 – виконати вправу 9В - Редагування Легенд та законспектувати відповідну методичку (українською) = 15 хвилин.

- 1. Попередити студентів про колоквиум із теоретичного матеріалу на наступному занятті – розповсюдити питання, студенти мають їх коротко переглянути; пояснити деякі питання, якщо потрібно.** Декілька питань – із методичок по *Visual Basic*, що роздавалися ще минулого семестру. Окремо всіх попередити – до іспиту будуть допущені лише ті, хто успішно склав: 1) тест із програмування, 2) колоквиум з теоретичного матеріалу.
- 2. Коротко передивитися новий набір слайдів із лекційної теми № 5 = 10 хвилин.**
- 3. Розповсюдження слайдів деяких слайдів СЬОМОЇ ТЕМИ. Студенти мають коротко їх переглянути = 10 хвилин.**
- 4. Перевірка домашнього завдання №19 із *MS QBasic* – графічні побудови через оператори *DATA* і *READ*. Студенти мають завантажити свої рішення, потім лише продемонструвати їм наше авторське у вигляді програмного коду – завантажити його = 10 хвилин.**
- 5. Перевірка домашнього завдання № 20 на візуальне програмування – Студенти мають продемонструвати власний варіант проекту програми, яка обчислює опір електричного струму; тільки потім надати рішення – графічний файл DZ 20 Solution; студенти мають написати цей код із коментарями в середовищі *Visual Basic*, тільки після цього продемонструвати наш авторський проект = 20 хвилин**
- 6. Задати наступне домашнє завдання із Візуального програмування – № 21 – створити Проект, який на підставі базового компоненту *Timer*, створює програмний продукт *Секундомір* – законспектувати умови. В якості шаблону треба використовувати програму *Годинник*, яку розглядали на лекції. Студенти мають законспектувати таблицю із завдання = 10 хвилин.**
- 7. Закінчити роботу і отримати оцінки із *Практикуму із Word* по підручнику Галигіних = 10 хвилин.**
- 8. Почати роботу із *Практикумом № 2* із ГІС *MapInfo Professional* – Створення і Редагування об’єктів; діалог *Управління* шарами; текст і дані надаються. Виконати завдання на всіх 14 сторінках. По закінченні сьогоднішнього заняття зберегти Робочі Місця *MapInfo* для продовження роботи наступного разу. Серед студентів розповсюдити паперові підручники = 20 хвилин.**

1. Перевірити домашнє завдання № 26: Програму, яка дозволяє зірки двох кольорів (ліва кнопка миша – червоний колір, права – чорний); Студенти мають завантажити свої проекти, потім запропонувати їм наше авторське у вигляді програмного коду – завантажити текст коду. Тільки потім надати рішення – графічний файл DZ 27 Solution; студенти мають написати цей код із коментарями в середовищі *Visual Basic*, поставити оцінки за проект, який працює = 15 хвилин.
2. Задати наступні два завдання із візуального програмування - № 28 - Скласти програму *Обчислювач* – ознайомитися, законспектувати умови та форму; ця програма разом з іншими візуальними проектами буде на іспиті; № 29 – Скласти наступну програму *щодо графіки у VB* – програма *Тир – Мішень*; студенти можуть один раз погратися з відповідним *.exe* файлом – знаходиться у теці уроку; ці візуальні проекти будуть на іспиті, коротко переглянути умови зараз = 15 хвилин.
3. Закінчити виконання *Практикуму № 4* із *MapInfo Professional* – Вибірки та Запити. Законспектувати теоретичну частину. Теоретичний зміст всіх Практикумів – це матеріал іспиту! Практикум виконувати по завданнях (1-7), по результатах кожного завдання робити *screenshot*. Кінець кінцем, виконати три самостійні завдання, що в кінці *Практикуму*, відповісти на питання для самоконтролю, за що викладач має поставити окремі оцінки = 25 хвилин.
4. Виконати в аудиторії *Практикум № 5* із *MapInfo Professional* – Тематичні карти *MapInfo*. Цей практикум має бути закінчений як домашнє завдання до наступного заняття. Законспектувати теоретичну частину. Теоретичний зміст всіх Практикумів – це матеріал іспиту! Практикум виконувати по завданнях (1-5), по результатах кожного завдання робити *screenshot*. Кінець кінцем, виконати три самостійні завдання, що в кінці *Практикуму*, за що викладач має поставити окремі оцінки. Студенти мають відповісти на питання для самоконтролю = 35 хвилин.