

<<大学计算机应用基础>>

图书基本信息

书名：<<大学计算机应用基础>>

13位ISBN编号：9787040296310

10位ISBN编号：7040296314

出版时间：2010-7

出版时间：高等教育出版社

作者：叶惠文，杜炫杰 编

页数：335

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<大学计算机应用基础>>

前言

当前,社会信息化进程把高等学校计算机基础教学带入了一个新的发展阶段。对大学生进行“面向应用、突出实践”的信息素养的培养为高等学校计算机基础教学指出了新的目标。同时,“多元化、模块化、融合化、网络化”成为计算机基础教学的发展趋势。

为顺应这一发展趋势,在全国高等学校教学研究中心、广东省教育厅的共同推动下,由张景中院士牵头,组织十余所高校共同开展了“高等学校大学计算机公共课程教学改革”项目的建设。改革项目力图体现现代教育思想,恰当地运用现代教学技术、方法与手段,构建适合不同层次、不同类型高校和专业的计算机基础课程的多元教学体系。

多元教学体系的含义体现在四个方面。

一、教学理念的多元化。

针对计算机基础教学的目标和特征,引入了多种现代教学理论与学习理论指导教学改革实践,如布鲁纳教学理论中强调发现式、探究式学习方式对计算机基础教学目标的导向;布卢姆教学理论中教育目标分类理论在计算机基础教学分类、分层次教学中的应用;建构主义中强调以学生为中心、利用各种信息资源来设计多种学习情景进行“协作学习”对计算机基础教学在教学模式、教学手段和教学资源建设上的指导等。

二、教学模式的多元化。

由于不同专业对于信息素养和计算机基础知识的要求不同,因此在项目中采用了以目标为导向、与专业相融合的多元教学模式:自学-辅导型模式、讲授型模式、主题探究型模式、小组协作型模式、案例教学型模式、技能训练型模式等。

通过灵活运用多种恰当的教学模式,有效调动学生学习积极性,促进学生学习能力发展。

三、教学手段的多元化。

项目充分使用现代教育技术手段,构建了灵活、开放、共享的教与学的支持平台,包括:“师友”交互式教学系统软件、教师教学资源共享与教研活动平台、学生自主学习及综合技能实训平台等。

四、教学资源的多元化。

以参加项目的学校共同建设的方式,完成了计算机课程优质教学资源建设,最终形成了“纸质教材-网络学习资源-学习辅助光盘-实验(实训)资源”四位一体的立体化学习资源,各种教学资源形成一个有机的整体,为开展多元化的教与学环节提供了有力的支撑。

<<大学计算机应用基础>>

内容概要

《大学计算机应用基础（附光盘1张）》以教育部高等学校计算机基础课程教学指导委员会制订的《计算机基础课程教学基本要求（2009版）》中“大学计算机基础”课程教学要求为依据，结合自2007年起广东省计算机基础课程教学改革的经验，由长期工作在计算机基础教学及教学改革研究第一线的优秀教师编写而成。

《大学计算机应用基础（附光盘1张）》主要内容包括：计算机基础、windows XP操作系统、文字处理软件Word 2003、电子表格处理软件Excel 2003、演示文稿软件PowerPoint 2003和计算机网络与应用6个模块，并划分为通俗易懂、实用性强的知识单元。

各知识单元以“任务、问题”为核心，让学生经历“激活已有经验-展示知识技能-应用知识技能-整合并形成知识迁移”的学习过程，使其掌握计算机、网络及其他相关信息技术的基本知识，培养学生利用信息技术工具分析问题、解决问题的意识与能力，提高学生的信息素养。

《大学计算机应用基础（附光盘1张）》适合作为高等学校非计算机专业“大学计算机基础”课程的教材，也可作为各类培训班的计算机教材和计算机自学者的参考书。

书籍目录

第1章 计算机基础1.1 计算机系统概述1.1.1 任务和知识点1.1.2 计算机发展简史1.1.3 计算机系统——硬件与软件1.1.4 计算机工作原理1.1.5 任务总结1.2 数制和信息编码1.2.1 任务和知识点1.2.2 数制1.2.3 数制的转换1.2.4 信息存储单位1.2.5 常见的信息编码1.2.6 任务总结1.3 计算机技术基础1.3.1 任务和知识点1.3.2 多媒体技术基础1.3.3 数据库技术基础1.3.4 程序设计基础1.3.5 任务总结1.4 微型计算机1.4.1 任务和知识点1.4.2 微型计算机的硬件组成1.4.3 微型计算机的选购1.4.4 任务总结1.5 微型计算机组装与维护1.5.1 任务与知识点1.5.2 微型计算机的组装1.5.3 计算机常见故障处理办法1.5.4 任务总结第2章 Windows XP操作系统2.1 操作系统概述与Windows XP简介2.1.1 任务和知识点2.1.2 基础知识2.1.3 桌面图标自定义2.1.4 任务栏与“开始”菜单自定义2.1.5 桌面显示属性设置2.1.6 任务总结2.2 文件管理2.2.1 任务和知识点2.2.2 基础知识2.2.3 管理文件和文件夹操作2.2.4 高效地管理文件和文件夹2.2.5 使用同步软件备份文件和文件夹2.2.6 文件和文件夹误删除的恢复2.2.7 任务总结2.3 程序管理2.3.1 任务和知识点2.3.2 基础知识2.3.3 安装、删除应用程序2.3.4 管理应用程序快捷方式2.3.5 管理文件和应用程序的关联2.3.6 常用应用程序简介2.3.7 任务总结2.4 系统管理2.4.1 任务和知识点2.4.2 基础知识2.4.3 查看计算机系统信息2.4.4 管理系统用户2.4.5 安装与删除硬件设备2.4.6 更新与备份驱动程序2.4.7 任务总结2.5 系统安全、优化与备份2.5.1 任务和知识点2.5.2 基础知识2.5.3 计算机病毒和网络黑客的防范2.5.4 清理磁盘2.5.5 整理磁盘碎片2.5.6 优化注册表提升计算机运行效率2.5.7 备份与还原操作系统2.5.8 任务总结2.6 常用办公设备的使用2.6.1 任务和知识点2.6.2 打印机设备安装与管理2.6.3 刻录机的使用2.6.4 闪存盘的使用2.6.5 任务总结第3章 文字处理软件Word 20033.1 文档的编辑与格式化3.1.1 任务和知识点3.1.2 基础知识3.1.3 文档建立、输入文本与保存3.1.4 文本的选定、编辑3.1.5 字符格式化3.1.6 段落格式化3.1.7 任务总结3.2 图文混排编辑3.2.1 任务和知识点3.2.2 基础知识3.2.3 页面设置3.2.4 插入艺术字3.2.5 设置首字下沉3.2.6 插入图片3.2.7 插入绘图元素3.2.8 插入组织结构图3.2.9 插入文本框3.2.10 设置背景样式3.2.11 分栏3.2.12 扩展知识：页面横向设置应用3.2.13 任务总结3.3 表格与图表3.3.1 任务和知识点3.3.2 基础知识3.3.3 建立表格3.3.4 表格的编辑3.3.5 调整表格列宽与行高3.3.6 斜线表头的制作3.3.7 表格自动套用格式3.3.8 插入图表3.3.9 扩展知识：表格的计算3.3.10 任务总结3.4 长文档的编辑3.4.1 任务和知识点3.4.2 基础知识3.4.3 设置样式和格式3.4.4 在文档中使用多级编号3.4.5 在大纲视图中建立纲目结构3.4.6 长文档文本页面设置3.4.7 生成目录和索引3.4.8 封面页的制作3.4.9 扩展知识：制作长文档使用的其他技巧3.4.10 任务总结第4章 电子表格处理软件Excel 20034.1 工作表的建立、编辑、格式化与打印4.1.1 任务和知识点4.1.2 开始使用Microsoft Office Excel 20034.1.3 建立工作表4.1.4 编辑工作表4.1.5 美化工作表4.1.6 打印工作表4.1.7 任务总结4.2 透视表的应用4.2.1 任务和知识点4.2.2 数据透视表的组成4.2.3 创建数据透视表4.2.4 “数据透视表”工具栏4.2.5 添加或删除数据透视表字段4.2.6 更新数据透视表中的数据4.2.7 删除数据透视表4.2.8 任务总结4.3 函数的使用4.3.1 任务和知识点4.3.2 创建公式4.3.3 单元格的引用4.3.4 名称的应用4.3.5 常用函数的使用方法4.3.6 任务总结4.4 数据的排序、分类汇总与筛选4.4.1 任务和知识点4.4.2 使用记录单输入与浏览数据4.4.3 利用排序功能分析数据4.4.4 用分类汇总功能分析数据4.4.5 利用自动筛选功能分析数据4.4.6 利用高级筛选功能分析数据4.4.7 任务总结4.5 图表的应用4.5.1 任务和知识点4.5.2 图表的基本概念4.5.3 建立图表4.5.4 编辑图表4.5.5 任务总结第5章 演示文稿软件PowerPoint 20035.1 PowerPoint基础5.1.1 任务和知识点5.1.2 Word与PowerPoint的异同5.1.3 PowerPoint的工作界面5.1.4 PowerPoint的视图方式5.1.5 PowerPoint制作的基础概念5.1.6 任务总结5.2 创建演示文稿5.2.1 任务和知识点5.2.2 基础知识5.2.3 插入新幻灯片5.2.4 插入文字和图片5.2.5 插入表格和图表5.2.6 插入多媒体文件5.2.7 插入超链接5.2.8 任务总结5.3 美化演示文稿外观5.3.1 任务和知识点5.3.2 基础知识5.3.3 使用PowerPoint内置的模板5.3.4 自定义母版5.3.5 任务总结5.4 放映演示文稿5.4.1 任务和知识点5.4.2 基础知识5.4.3 设计动画方案5.4.4 演示文稿的放映5.4.5 演示文稿的发布5.4.6 任务总结第6章 计算机网络与应用6.1 计算机网络概述6.1.1 任务和知识点6.1.2 计算机网络简介6.1.3 计算机网络的组成与分类6.1.4 计算机网络的拓扑结构6.1.5 计算机网络体系结构6.1.6 任务总结6.2 认识与接入Internet6.2.1 任务和知识点6.2.2 Internet工作原理6.2.3 接入Internet6.2.4 ADSL宽带上网6.2.5 多用户共享宽带上网6.2.6 任务总结6.3 浏览器的使用6.3.1 任务和知识点6.3.2 基础知识6.3.3 网页信息的浏览6.3.4 浏览信息的保存6.3.5 浏览器的管理6.3.6 选择适合的浏览器6.3.7 使用“网博士”管理个人知识6.3.8 任务总结6.4 信息检索6.4.1 任务和知识点6.4.2 基础知识6.4.3 Internet信息检索6.4.4 维基百科

<<大学计算机应用基础>>

——自由的百科全书6.4.5 “ 百度知道 ” ——知识智慧的互联6.4.6 中文期刊检索工具——CNKI数字图书馆6.4.7 图书信息检索工具6.4.8 任务总结6.5 文件的下载与上传6.5.1 任务和知识点6.5.2 基础知识6.5.3 使用迅雷下载6.5.4 获取丰富的P2P资源6.5.5 使用FTP上传和下载文件6.5.6 使用HTTP上传文件6.5.7 任务总结6.6 即时通信与网络交流6.6.1 任务和知识点6.6.2 基础知识6.6.3 电子邮箱的使用6.6.4 使用客户端软件收发电子邮件6.6.5 即时通信软件——腾讯QQ6.6.6 BBS——网上讨论区6.6.7 博客6.6.8 任务总结6.7 web 2.0与人们的学习6.7.1 任务和知识点6.7.2 Web 2.0与Web 2.0学习6.7.3 触手可及的丰富学习资源6.7.4 使用QQ构建个人学习环境6.7.5 任务总结

<<大学计算机应用基础>>

章节摘录

确定数据结构和算法。

方案确定后,要考虑程序中要处理的数据的组织形式(即数据结构),并针对选定的数据结构简略地描述用计算机解决问题的基本过程,再设计相应的算法(即解题的步骤),然后根据已确定的算法,画出流程图。

这样能使程序设计思路更清晰,减少编写程序的错误。

编写程序。

编写程序就是把用流程图或其他描述方法描述的算法用计算机语言描述出来。

这一步应注意的是要选择一种合适的语言来适应实际算法和所处的计算机环境,并准确地描述算法。

调试程序。

将源程序送入计算机,通过执行所编写的程序找出程序中的错误。

通常情况下,程序不可能一次就写对,通过执行程序,找出程序中存在的语法及语义上的错误并进行修改,再次运行、查错、改错,重复这些步骤,直到程序的执行效果达到预期的目标。

整理文档,交付使用。

程序调试通过后,应将解决问题整个过程的有关文档进行整理,并编写程序使用说明书。

以上就是一个完整的程序设计的基本过程。

对于初学者而言,因为要解决的问题都比较简单,所以可以将上述前几步合并为一步,即分析问题,设计算法。

2.程序设计方法 如果程序只是为了解决比较简单的问题,那么通常不需要关心程序设计思想,但对于规模较大的应用开发,显然需要用工程的思想指导程序设计。

早期的程序设计语言主要面向科学计算,程序规模通常不大。

20世纪60年代以后,计算机硬件的发展非常迅速,但是程序员要解决的问题也变得更加复杂,程序的规模越来越大,出现了一些需要几十甚至上百人的工作量才能完成的大型软件,这类程序必须由多个程序员密切合作才能完成。

由于旧的程序设计方法很少考虑程序员之间交流协作的需要,所以不能适应新形势的发展,因此编出的软件中的错误随着软件规模的增大而迅速增加,甚至有些软件尚未正式发布便已因故障率太高而宣布报废,由此产生了“软件危机”。

结构化程序设计方法正是在这种背景下产生的,现今面向对象程序设计、第四代程序设计语言、计算机辅助软件工程等软件设计和生产技术都已日臻完善,计算机软件、硬件技术的发展交相辉映,使计算机的发展和應用达到了前所未有的高度和广度。

.....

<<大学计算机应用基础>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>