

Министерство образования и науки Российской Федерации  
Университетский колледж  
федерального государственного бюджетного образовательного учреждения  
высшего образования  
«Оренбургский государственный университет»

Л.Ф. Хрипченко, Л.А. Дель

# ОСНОВЫ ЛИНГВИСТИЧЕСКОЙ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ

Рекомендовано к изданию Редакционно-издательским советом  
федерального государственного бюджетного образовательного  
учреждения высшего образования «Оренбургский государственный  
университет» в качестве методических указаний для студентов,  
обучающихся по программе среднего профессионального образования по  
специальностям: 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы  
09.02.03 Программирование в компьютерных системах  
09.02.04 Информационные системы (по отраслям)

Оренбург  
2016

УДК 802.0  
ББК 81.2(Англ) я 73  
Х 93

Рецензент - преподаватель предметно-цикловой комиссия социально – гуманитарных и общественных дисциплин Ю.В. Чаплыгина

**Хрипченко, Л.Ф.**  
Х 93 Основы лингвистической и компьютерной грамотности: методические указания для студентов отделения информационных технологий, ранее не изучавших английский язык./Л.Ф.Хрипченко, Л.А. Дель. - Оренбург: УК ОГУ, 2016. -34с.

Методические указания предназначены для студентов 1 и 2 курса отделения информационных технологий Университетского колледжа ОГУ, изучающих программирование на алгоритмическом языке Турбо Паскаль, и не знакомых с английским языком.

Методические указания составлены с учетом Федерального Государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальностям:09.02.03 Программирование в компьютерных системах, 09.02.04 Информационные системы (по отраслям), 09.02.01Компьютерные системы и комплексы. Утвержденного Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 14.05.2014 № 525

УДК 802.0  
ББК 81.2 (Англ) я 73

© Хрипченко Л. Ф.,  
© УК ОГУ, 2016

## Содержание

	Введение.....	4
1	Вводный курс.....	5
1.1	Английский алфавит (с транскрипцией и транслитерацией).....	5
1.2	Звуки и звукосочетания.....	6
1.2.1	Гласные звуки (простые и сложные), их артикуляция.....	6
1.2.2	Простые гласные звуки.....	7
1.2.3	Дифтонги.....	9
1.2.4	Согласные (consonants), звонкие и глухие артикуляция парных согласных.....	10
1.2.5	Правила чтения. Основные типы слогов.....	13
2	Основной курс. Интегрированная среда программирования Турбо Паскаль Integrated / Development Environment ( IDE ) Turbo Pascal.....	14
2.1	Меню интегрированной среды программирования Турбо Паскаль.....	14
2.2	Структура программы.....	20
2.3	Типы скалярных данных.....	20
2.3.1	Целочисленный тип.....	21
2.3.2	Логический тип (булевый тип).....	21
3	Ключевые слова.....	21
4	Тексты из оригинальной литературы и задания к ним.....	23
4.1	Текст 1 Компьютерная грамотность.....	23
4.2	Текст 2 Что такое компьютер?.....	26
4.3	Текст3 Применение компьютеров.....	30
5	Список использованных источников.....	34

## Введение

Методические указания выполнены на 34 страницах и предлагают студентам I, II курса специальностей 09.02.03 Программирование в компьютерных сетях, 09.02.04 Информационные системы (по отраслям), 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы познакомиться и изучить материал по специальности: лингвистические термины, отражающие состояние современной компьютерной техники по отношению к уровню технического познания иностранного языка; новую лексику и словосочетания из аутентичных текстов о строении, создании и использовании компьютеров в современной жизни.

В данных методических указаниях приведены правила чтения для студентов ранее не изучавших английский язык, дается понятие о транскрипции, об артикуляции звуков, представлены основные меню интегрированной среды Турбо Паскаль (Turbo Pascal).

Эти слова не могут быть использованы в качестве меток, имён переменных, констант, или процедур. Список включает ключевые слова языка, а также служебные инструкции, которые обрабатываются средой Турбо Паскаля (Turbo Pascal) и компилятором Вычислительной системы.

В таблице приводится фонетическая транскрипция фразы или ключевого слова, приведена краткая расшифровка - наименование ключевого слова и дается приблизительный (технический) перевод.

Студентам предоставляется возможность изучить главное меню Турбо среды. Научиться писать и редактировать программы, сохранять программы на диск, выводить на печать, работать с окнами в Турбо Паскале

В методических указаниях представлен широкий круг вопросов по специальности в сжатой форме. Методические указания также могут быть использованы студентами для самостоятельного изучения при подготовке к зачету как по дисциплине Иностранный язык (английский), так и по своей специальности.

# 1 Вводный курс

## 1.1 Английский алфавит (The English Alphabet) с транскрипцией и транслитерацией

Печатные буквы	Название буквы	Чтение буквы
A a	[ei]	[эй]
B b	[bi:]	[би:]
C c	[si:]	[си:]
D d	[di:]	[ди:]
E e	[i:]	[и:]
F f	[ef]	[эф]
G g	[dʒi:]	[джи:]
H h	[eitʃ]	[эйч]
I i	[ai]	[ай]
J j	[dʒei]	[джей]
K k	[kei]	[кей]
L l	[el]	[эл]
M m	[em]	[эм]
N n	[en]	[эн]
O o	[ou]	[оу]
P p	[pi:]	[пи:]
Q q	[kju:]	[кйю:]
R r	[a:]	[а:]
S s	[es]	[эс]
T t	[ti:]	[ти:]
U u	[ju:]	[йу:]
V v	[vi:]	[ви:]
W w	[ˈdʌblju:]	[ˈдаблйу:]
X x	[eks]	[экс]
Y y	[wai]	[уай]
Z z	[zed]	[зэд]

## 1.2 Звуки и звукосочетания (Sounds and Combinations of sounds)

В любом языке слова состоят из звуков и букв. Звуки произносятся в речи, а буквы служат для изображения звуков на письме. Английский алфавит состоит из 26 букв, которые передают 44 звука, т.е. одна и та же буква в различных положениях может обозначать различные звуки. Поэтому в английских словарях используются особая система звуков – фонетическая транскрипция, где каждому конкретному звуку соответствует один определенный знак. Чтобы не смешивать слова со знаками транскрипции, последние берутся в квадратные скобки.

Например: read [ˈri:d], двоеточие после гласного указывает на его долготу, а знак [ˈ] в транскрипции является обозначением словесного ударения и ставится перед ударным слогом.

В английском существует 44 звука 20 гласных (Vowels) и 24 согласных.

### 1.2.1 Гласные звуки (простые и сложные), их артикуляция

Гласные звуки бывают простыми и сложными. Сложные звуки, состоящие из двух гласных звуков, называются дифтонгами. Всего в английском языке 12 простых и 8 сложных гласных звуков (дифтонгов).

#### Простые гласные

[i:] – [u] - в слове «ива»	[e] – [e] – в слове «жесть»
[ʌ]- [a] – в слове «как»	[ɔ] – [o] – в слове «мост»
[ɔ:]- [o] – в слове «порт»	[u] – [y] – в слове «тук»
[u:] – [y] – в слове «уголь»	[ə] – [o] – в слове «почет»
[ə:]- [ë] - в слове Гёте	[ɑ:] - [ɑ] - в слове «бумага»
[j] – [и] – в слове «игра»	[ɑ] – [ɑ] – в слове «сады»
[æ] - в русском языке нет похожего.	

При произнесении данного звука рот широко открыт, губы растянуты.

## Сложные (дифтонги) гласные

[iə] – [иэ] – в слове «иероглиф»

[ai] – [ай] – в слове «дай»

[ɔi] – [ой] – в слове «бой»

[uə] – [уэ] – в слове «дуэлянт»

[əu] – [оу] – в слове «клоун»

[au] – [ау] – в слове «пауза»

[ei] – [ей] – в слове «лей»

[ɛə] – [] – в русском языке нет данного эквивалента

### 1.2.2 Простые гласные звуки

[i:] – долгий звук. Кончик языка касается нижних зубов. Губы растянуты. Звук [i] краткий гласный. При произнесении звука [i] масса языка находится в передней части ротовой полости. Кончик языка у основания нижних зубов, средняя часть языка продвинута вперёд и поднята, но не так высоко, как при [i:].

Например: sit [sit] – seat [si:t]

rid [rid] – read [ri:d]

Помните, что долготы и краткости звуков в английском языке имеет смысловое значение.

Lid [lid] – крышка; lead [li:d] – вести за собой, лидировать.

[a:] – долгий открытый звук. При произнесении данного звука, кончик языка оттянут от нижних зубов, губы нейтральны, т.е. не растянуты и не выдвинуты вперёд.

[ʌ] – краткий полуоткрытый звук. При произнесении данного звука язык несколько отодвинут назад, задняя спинка языка приподнята, губы слегка растянуты. Расстояние между челюстями довольно большое.

Например: part [pa:t] cut [kʌt]

ask [ask] love [lʌv]

[ɔ:] - [ɒ] - звук [ɔ:] долгий, открытый звук, для его правильного произнесения следует придать органам речи положение как при произнесении звука [a:], затем значительно округлить губы и несколько выдвинуть их вперед.

Звук [ɒ] краткий, открытый звук, для его правильного произнесения следует исходить из положения органов речи при произнесении звука [a:], затем слегка округлить губы и произнести краткий звук [ɒ].

Например: core [kɔ:] clock [klɒk]

saw [sɔ:] cot [kɒt]

Звук [u] – закрытый краткий звук, похожий на русский звук [y] со слабым округлением губ в слове «тук». Но в отличие от русского звука [y] губы почти не выдвигаются вперед, однако они заметно округлены. Язык оттянут назад, задняя часть приподнята.

Например: moon [mu:n] pull [pul]

[ə:] - [ə] - долгий звук [ə:], произносится с полужакрытым нейтральным ртом, как бы изнутри, что-то среднее между русскими [э] и [ё]. Отличие от русского звука [ё] – в слове «ёлка», где губы находятся в положении «трубочка», английский звук произносится с растянутыми губами.

Звук [ə] – краткий полуоткрытый неясный звук. Всегда неударный звук [ə] называют нейтральным, он представляет собой результат ослабления гласных в безударном положении

Например: her [hə:] farmer [ˈfɑ:mə]

burn [bɜ:n] doctor [ˈdɒktə]

[æ] – [e]

[æ] – подобного звука в русском языке нет. Лингвисты называют звук «лягушкой» за его широту.

[e] – полуоткрытый краткий. При его произнесении звук кончик языка находится у нижних зубов, губы слегка растянуты. Нижнюю челюсть опускать не следует.



[æ]	bad [bæd] – плохой	bed [bed] – кровать
	pan [pæn] – сковородка	pen [pen] – ручка

### 1.2.3 Дифтонги

Дифтонгом или двугласным называется звук, при произнесении которого язык сначала занимает положение для одного гласного, а затем продвигается в направлении положения для другого гласного, причём это продвижение происходит в пределах одного слога.

Более сильный, напряжённый элемент дифтонга называется ядром, а слабый, напряжений называется скольжением.

Ядро дифтонга [ai] – гласный звук, похожий на русский звук [ai] в слове «чай». Скольжение происходит в направлении звука [i], однако его образование полностью не достигается, в результате чего слышится лишь начало звука [i].

Следует избегать замены второго элемента дифтонга [ai] русским звуком [й]

pie [paɪ]                      kite ['kɑɪt]

[ou] – он начинается с гласного звука, представляющего собой нечто среднее между русскими звуками [o] и [э]. Губы при произнесении начала этого дифтонга слегка округлены и растянуты. Скольжение происходит в направлении гласного [u].

go [gou]                      note [nout]                      hope [houp]

[au] – дифтонг, ядром которого является звук [a], как в дифтонге

[ai], а скольжение происходит в направлении гласного звука [u], который однако, отчётливо не произносится.

[ɔi] – дифтонг, ядром которого является звук [ɔ], а скольжение происходит в направлении гласного звука [i].

boy [bɔɪ]                      point [pɔɪnt]                      toy [tɔɪ]

[ɔi] – дифтонг. Ядро дифтонга – гласный [i], а скольжение происходит в направлении нейтрального гласного, имеющего оттенок звука [i]

[iə] - дифтонг. Ядро дифтонга гласный, похожий на русский звук [э] в слове «это». Скольжение происходит в направлении нейтрального гласного, имеющего оттенок звука [ʌ]

Hear ['hiə]                      mere ['miə]

[uə] - дифтонг. Ядро дифтонга – гласный [u], а скольжение происходит в направлении гласного, имеющего оттенок [ʌ]

sure ['ʃuə]    poor['puə]

[ei] - дифтонг, ядром которого является гласный [e], а скольжение происходит в направлении гласного [i]. Произнося дифтонг [ei], необходимо следить за тем, чтобы ядро не было таким широким как русский звук [э], а второй элемент не превращался в русский звук [й].

fate [ feit ]    place [ pleis ]    face [ feis ]

#### 1.2.4 Согласные (consonants) звонкие и глухие, артикуляция парных согласных

В английском языке 24 согласных звука. Все они произносятся более энергично, чем соответствующие звуки русского языка. Некоторые из них произносятся с придыханием [p] [t] [k] [h]

Все согласные звуки делятся на звонкие и глухие, многие имеют соответствующие парные. Вот они:

[ b ] – [ p ]	[ ʒ ] – [ʃ]	[ v ] – [ f ]
[ g ] – [ k ]	[ dʒ ] – [ tʃ]	[ ð ] – [ θ ]
[ d ] – [ t ]	[ z ] – [ s ]	[ n ] – [ ŋ ]

##### 1) [ **b** ] – [ **p** ]

Звук [ b ] - звонкий, примерно соответствует русскому [б].

Звук [ p ] - глухой, произносится с придыханием, соответствует русскому звуку [п]. При произнесении этих звуков губы сначала смыкаются, а затем мгновенно размыкаются.

be [ bi: ]    boy [ bɔi ]    pen [ pen ]    pay [ pei ]

## 2) [g] – [k]

Звук [g] - звонкий, примерно соответствует русскому звуку [г], но произносится менее напряжённо и на конце слов не оглушается.

Звук [k] - глухой, примерно соответствует русскому звуку [к], произносится с придыханием, на конце слов звучит более отчётливо.

[g] gold [gould] back [bæk] dog [dɒg] car [ˈka:]

## 3) [d] – [t]

Звук [d] – звонкий, примерно соответствует русскому звуку [д].

Звук [t] – глухой, примерно соответствует русскому звуку [т]. Перед гласными произносится с придыханием, при произнесении данного звука кончик языка находится на альвеолах (бугорки за верхними зубами). При задержке t превращается в [tʃ].

[d] dance [da:ns] – tea [ti:]

## 4) [ʒ] – [ʃ]

Звук [ʒ] – звонкий, примерно соответствует русскому звуку [ж], произносится с большей мягкостью. Обычно встречается в словах французского происхождения.

Garage [gəˈra:ʒ] prestige [preˈsti:ʒ]

Звук [ʃ] – глухой, примерно соответствует русскому звуку [ш], но произносится более мягко.

Ship [ʃɪp] sheep [ʃi:p] finish [ˈfɪnɪʃ] English [ˈɪŋɡlɪʃ].

## 5) [dʒ] – [tʃ]

Звук [dʒ] – звонкий, примерно соответствует русскому звуку [дж] в слове «джигит».

Звук [tʃ] – глухой, примерно соответствует русскому звуку [ч], но произносится твёрже.

Chess [tʃes] jam [dʒæm] culture [ˈkʌltʃə] language [ˈlæŋɡwɪdʒ]

## 6) [v] – [f]

При произнесении этих звуков нижняя губа слегка прижимается к верхним зубам, и в щель между ними проходит струя выдыхаемого воздуха. Английский звук [ f ] произносится более энергично, чем соответствующий русский звук [ ф ].

Звонкий звук [ v ] в конце слова не оглушается. Необходимо следить за тем, чтобы не произносить этих звуков обеими губами.

Very [ veri ] fine [ fain ] drive [ draiv ] safe [ seif ]

#### 7) [ z ] – [ s ]

Звук [ s ] – глухой, [ z ] – звонкий. При произнесении [ z ] и [ s ] кончик языка находится против альвеол. Струя воздуха с трением проходит через желобок, образующийся между передней стенкой языка и альвеолами.

Согласный [ z ] в конечно счете оглушается.

Comes [ ˈkɒmz ] – sin [ sin ] Zone [ zoun ] – cinema [ ˈsɪnɪmə ]

#### 8) [ n ] – [ ŋ ]

Звук [ n ] – положение языка при произнесении [ n ], также как и при произнесении звуков [ t ] и [ d ], но мягкое небо опущено и воздух проходит через полость носа.

Звук [ ŋ ] – звонкий носовой. При произнесении этого звука воздух должен проходить через носовую полость.

Name – long

Nature – hungry

#### 9) [ ð ] – [ θ ]

Звука [ θ ] в русском языке нет. Звук [ θ ] – глухой. При его произнесении язык распластан и не напряжён, кончик языка образует узкую плоскую щель со всем краем верхних зубов, неплотно прижимаясь к нему. В эту щель с силой проходит струя воздуха. Кончик языка не должен прижиматься к зубам (иначе получится звук [ r ] ). Зубы должны быть обнажены, особенно нижние, так чтобы нижняя губа не касалась верхних зубов и не приближалась к ним.

[ð ] Органы речи находятся в таком же положении, как при произнесении звука [θ]. Звук [ð ] отличается только звонкостью.

### 1.2.5 Правила чтения. Основные типы слогов

Различают 4 типа слога:

1 тип. В открытом слоге гласная читается также, как она называется в алфавите: my [mai], tea [ti:], home [houm], rose [rouz], stupid [ˈstju:pid].

2 типа. Закрытый слог оканчивается на согласную:

plan [ plæn ], tall [tɔ:l], fog [fɔg].

3 тип. Слог, где за ударной гласной следует «r»:

turn [ tɜ:n ], car [ ka: ], sport [spɔ:t].

4 тип. Слог, где за ударной гласной следует буквосочетание «re»:

here [hiə], five [faiv], pure [ˈpju:ə].

## **2 Основной курс. Интегрированная среда программирования Турбо Паскаль. Integrated / Development Environment ( IDE ) Turbo Pascal**

### **2.1 Меню интегрированной среды программирования Турбо Паскаль**

После запуска среды программирования Турбо Паскаля в верхней части экрана выводится меню состоящее из 10 пунктов подменю:

File [ˈfaɪl]	- режим работы с файлами
Edit [ˈedit]	-редактирование файла
Search [ˈsɜ:tʃ]	- поиск файла
Run [rʌn]	-запуск программы на выполнение
Compile [kəmˈpaɪl]	– режим компиляции

Debug [di:'bʌg]	– режим отладки
Tools ['tu:lz]	– инструментальные средства
Options ['ɒpʃnz]	- параметры (опции)
Window ['windəʊ]	- окна
Help [help]	- помощь

### Меню работы с файлами (File)

New [nju:]	– создать новый файл
Open ['oupeɪn]	– открыть существующий файл
Replace [ri'pleɪs]	– найти в тексте фрагмент указанный в диалоговом окне
Save ['seɪv]	– сохранить файл
Save as ['seɪv əz]	– сохранить файл с указанием маршрута файла
Change dir ['tʃeɪndʒ dɪr]	– изменение текущего каталога
Print ['prɪnt]	– распечатать файл
Print setup ['prɪnt 'setʌp]	– установить параметры принтера
Dos shell [dɒs ʃel]	– выход в операционную среду (временный)
Exit ['eksɪt]	- выход

### Меню редактирования (Edit)

Undo [ʌn'du:]	– отменить последнее действие редактирования
Redo [ri'du:]	– повторить последнее действие редактирования
Cut [kʌt]	– удалить выделенный фрагмент программы в буфер
Copy ['kɒpi]	– копировать выделенный фрагмент программы в буфер
Paste [ˈpeɪst]	-вставляет выделенный фрагмент

Clear [ˈkliə]	-удаляет выделенный объект
Slow clipboard [ˈslou ˈklipbɔ:d]	- выводит на экран окно буфера

## Меню поиск (Search)

Find [ˈfaɪnd]	- найти в тексте фрагмент, указанный в диалоговом окне Find.
Replace [riˈpleɪs]	- найти в тексте фрагмент, указанный в диалоговом окне Replace и заменить его новым
Search again [ˈsə:tʃ əˈgeɪn]	- повторить предыдущую команду поиска Find или замены Replace.
Go to line number [ˈgəʊtə laɪnˈnʌmbə]	- переход к строке программы с номером...
Show last compiler error [ˈʃəʊ lɑ:st kəmˈpaɪləɹə]	- сообщение о предыдущей ошибке компиляции
Find error [ˈfaɪnd ˈerə]	- поиск в тексте программы место нахождения процедуры
Find procedure... [faɪnd prəˈsi:dʒə]	- поиск в тексте программы местонахождения процедуры
Previous browser [ˈprɪviəs ˈbraʊzə]	- вывести информацию предыдущего окна.
Browse [ˈbraʊz]	- иерархию всех текущих программ в виде дерева
Objects [ˈɒbdʒekts]	- показывает в окне
Units [ˈju:nɪts]	- информация о модулях текущей программы
Globals [ˈgləʊbəlz]	- показывает в окне Browse все глобальные переменные
Symbol... [ˈsɪmbl]	- задает идентификатор текущей программы и номера строк где он используется

## Меню выполнения (Run)

Step over [step`ouvə]	– пошаговое выполнение программы (без захода в подпрограммы).
Trace into [ `treis intə]	– пошаговое выполнение программы ( с заходом в подпрограммы)
Go to cursor [ gou tə `kə:sə]	– выполнение до строки, помеченной курсором
Program reset [ `prəgrəm ri`zet]	– прекратить выполнение программы
Parameters [ pə`ræmitəz]	– параметры для выполненной программы

## Меню компиляции ( Compile )

Compile [kəm`pail]	– компиляция файла, находящегося в активном окне
Make [ `meik]	– собрать программу (перекомпилируются только измененные модули)
Build [ `bild]	– безусловная компиляция
Target [ `ta:git]	– целевая платформа для приложения
Real mode [ `riəlmoud]	– приложение реального режима
Application [ə`pli`keifn]	
Protected mod Application [prə'tektid moud ə'plikeifn]	- приложение защищенного режима
Windows Application [windouz ə'pli'keifn ]	- Windows приложение
Primary file [ 'praimeəri 'fail ]	- основной файл (главный).
Clear primary file [ 'kliə 'praimeəri 'fail ]	- отмена указания главного компилируемого файла
Information [infə:'meifn ]	- информация о скомпилированном файле
Unit [ 'ju:nit ]	- начало модуля



## Меню управления отладочной информацией (Debug)

Breakpoints [ 'breik'pɔɪnts ]	- управление словными и безусловными точками прерывания работы
Call stack [ 'kɔ:l 'stæk ]	- последовательность имен процедур программирования
Register [ 'redʒɪstə ]	- информация о регистре процессора
Watch [ 'wɔ:tʃ ]	- информация о значениях переменных и выражений программы для отладки
Output [ 'aʊtput ]	- вывод результатов работы программы (исключая графику)
User screen [ 'ju:zə 'skri:n ]	- просмотр результатов работы программы, включая графику, в полноэкранном режиме
Evaluate/modify... [ ɪveɪljʊ:eɪt ] / [ 'mɒdɪfai ]	- просмотр значений переменных и элементов данных программ и изменить их
Add watch [ 'æd 'wɔ:tʃ ]	- указывается выражение или имя переменной, значение которых интересует его при отладке
Add breakpoints [ 'æd 'breik'pɔɪnts ]	- устанавливаются условные и безусловные точки прерывания

## Меню инструментальные средства (Tools)

Messages [ 'mesɪdʒɪz ]	- отображаются сообщения программ через фильтр
Go to next [ 'gou tə 'nekst ]	- переход к следующему элементу окна Messages или Browser
Go to previous [ 'gou tə 'prɪvɪəs ]	- переход к предыдущему элементу окна
Grep [ grep ]	- вызов программы Grep
Turbo Assembler [ 'tə:bou ə'semblə ]	- вызов программы
Turbo Debugger [ 'tə:bou di: 'bʌgə ]	- вызов программы

Turbo Proxiler [ 'tə:bou  
prə'ksailə ]

- вызов программы

### **Меню установки опций интегрированной среды (Options)**

Compiler [ kəm'pailə ]

- выбор опции, управляющей генерацией  
выходного кода обнаружением ошибок на  
этапе выполнения

Memory sizes [ 'meməri 'saiziz ]

- установка размера оперативной памяти по  
стек

Cascade [ 'kæ'skeid ]

- расположить все открытые окна редак-  
тирования в каскадном виде

Linker [ 'liŋkə ]

– выполняются установки управления  
работой редактора связи

Debugger [ di: `bʌgə ]

– выполняются установки, управления  
работой интегрированного отладчика

Directories [ di'rektɔriz ]

- указываются каталоги где находятся для  
различные группы файлов необходимые  
компиляции

Browser [ `brauzə ]

– установка опций, управляющие работой  
браузера

Tools [ `tu:lz ]

– добавить или удалить из меню Tools  
команды запуска

Environment [ in`vairənmənt ]

– открываются шесть команд управления  
внешним видом интегрированной Среды

Open [ `oupən ]

– восстановить установки интегрированной  
Среды в файле с расширением TP

Save [ `seiv ]

– сохраняет все установки, сделанные в  
меню

Save as [ `seiv əz ]

– указывается имя каталога и файла, где  
сохраняются установки интегрированной  
среды

### **Меню управления окнами интегрированной среды (Windows)**

Tile [ `tail ]

–расположить на экране все окна редак-  
тирования выделив им равные участки экрана

Cascade [ kæ'skeid ]

-расположить все открытые окна редак-  
тирования в каскадном виде

Close all [ˈklouz ə:l]	-заккрыть все окна
Refresh display [riˈfref disˈplei]	-восстанавливает на экране изображение интегрированной среды
Size/Move [ˈsaiz/mu:v]	-изменение размера активного окна/ или его позиции на экране
Zoom [zu:m]	-раскрывается активное окно до полноэкранного размера
Next [ˈnekst]	-смена активности открытых окон
Previous [ˈpri:viəs]	-переключение активных окон в обратной последовательности
Close [ˈklouz]	-заккрыть активное окно
List [list]	-перечисляются все открытые с момента запуска ИИО окна

#### Меню справочной информации по работе ИИО (Help)

Contents [ˈkɒntents]	-оглавление справочной системы
Index [ˈindeks]	-алфавитный перечень терминов
Topic search [ˈtɒpik ˈsə:tʃ]	- информация о термине на котором установлен курсор
Previous topic [ˈpri:viəs ˈtɒpik]	-возврат к предыдущему окну
Using help [ˈju:ziŋ ˈhelp]	-инструкция по использованию справочной системы

## 2.2 Структура программы

Program [ˈprɒgrəm]	-заголовок программы
Uses [ˈjusiz]	-подключение библиотеки
Label [ˈleibl]	- метка
Const [ˈkɒnst]	- константа
Type [ˈtaip]	- тип

Var [ va:r ] – **объявление переменных**

Procedure [ prə`si:dʒə]– **процедуры**

Function [ˈfʌŋkʃn] -**функции**

Begin [bi`gi:n] -**начало блока программы**

End [end] -**конец блока программы**

### 2.3 Типы скалярных данных

Integen [ˈintədʒən] -**целый тип**

Real [ˈriəl] –**действительный тип (вещественный)**

Boolean [ˈbu:ˈli:n] -**логический тип**

Char [ˈkærəktə –**литерный тип**

#### 2.3.1 Целочисленный тип

Short [ˈʃɔ:t]–**короткое целое**

Long Int [ˈlɔŋ int] -**длинное целое**

Byte [ˈbait] - **длинной в байт**

Word [ˈwɜ:d] - **длинной в слово**

#### 2.3.2. Логический тип (булевой тип)

Byte Bool [ˈbait ˈbu:l] - **занимает 1 байт памяти.**

Word Boll [ˈwɜ:d ˈbu:l]- **слово занимает 2 байта.**

Long Boll [ˈlɔŋ ˈbu:l] - **2 слова (4 байта).**

True [tru:] - **истина.**

False [ˈfɔls] - **ложь.**

And [ænd] - **логическое И.**

OR [ɔ:] - **логическое ИЛИ.**

NOT [nɒt] - **не (отрицание).**

Abs[æbs] - **абсолютное значение.**

Div [div] - **деление целых чисел.**

Odd [ɒd] - **нечётный.**

SQR [ˈskwɛə] - **квадрат числа.**

### **3 Ключевые слова**

Go to [ˈɡou tə] - **идти к**

Break [ˈbreik] - **досрочное окончание цикла**

Continue [kənˈtinju:] - **начать новую итерацию**

Exit [ˈeksit] - **завершить работу**

If [if] - **если**

Else [els] - **то**

Case [ˈkeis] – **иначе**

Of [ɒv] - **из**

Instruction [intrɒˈdʌkʃn] - **инструкция**

Sum [sʌm] - **сумма**

For [fɔ:] - **для**

To [tə] - **к**

Down to [ˈdaun tə] - **вниз**

Do [du:] - **выполнять**

Repeat [riˈpi:t] - **повторять**

Until [ʌnˈtil] - **до**

While [ˈwail] - **пока**

Array [əˈrei] - **массив**

External [iksˈtɜ:nl] - **директива внешней подпрограммы**

Forward [ˈfɔ:wəd] - **директива подпрограммы, описанной дальше по тексту программы**

Implementation [ˈimplemenˈteɪʃn] - **исполнительская часть модуля**

In [in] - **проверка наличия элемента в множестве**

Inline [in`lain] - директива, позволяющая включить в программную часть, написанную на Ассемблере.

Input [ˈinput] - ввод

Interface [intə: `feis] - интерфейс модуля

Interrupt [intə`rɪpt] - директива процедуры обработки прерывания

Nil [nil] - пустая ссылка

Packed [pækt] - признак массива

Record [ˈrekɔ:d] - начало типа Запись

Set [set] - тип-множество

String [striŋ] - тип-строка

Output [aut`put] - вывод

#### 4 Тексты из оригинальной литературы и задания к ним

Текст 1 Компьютерная грамотность.

Выучите слова для текста 1 Computer literacy

computer literacy [kəm'pjʊ:tə 'lɪtərəsi] — компьютерная грамотность

problem-solving device — устройство, обеспечивающее решение задачи

be aware of [bi ə'weər əv] — понимать, сознавать

opportunity [ɒpə'tju:niti] — возможность

basics ['beisiks] — основы

application [æpli'keɪʃn] — применение; использование

to restate [ri'steɪt] — пересмотреть, переосмыслить

significant [sig'nɪfɪkənt] — значительный

achievements [ə'tʃi:vmənts] — достижения

computing [kəm'pjʊ:tɪŋ] — вычисление; счет; работа на компьютере

to embrace [ɪmb'reɪs] — охватывать

dimension [di'menʃn] — измерение

instruction [in'strʌkʃn] — команда, инструкция, указание

to direct the operation — направлять работу

to process [prou'ses] — обрабатывать

subscription magazine [səb'skripʃn məgə'zi:n] — журнал по подписке

data processing system ['deɪtə prə'sesiŋ 'sɪstəm] — система обработки данных

store manager ['stɔ: 'mænədʒə] — директор магазина

to have much in common — иметь много общего

Прочитайте текст 1 «Компьютерная грамотность» и объясните как вы понимаете термины «информационно-зависимое общество» и «компьютерная грамотность».

## Text 1. Computer literacy

Informed citizens of our information-dependent society should be computer-literate, which means that they should be able to use computers as everyday problem-solving devices. They should be aware of the potential of computers to influence the quality of life.

There was a time when only privileged people had an opportunity to learn the basics, called the three R's: reading, writing, and arithmetics. Now, as we are quickly becoming an information-becoming society, it is time to restate this right as the right to learn reading, writing and computing. There is little doubt that computers and their many applications are among the most significant technical achievements of the century. They bring with them both economic and social changes. "Computing" is a concept that embraces not only the old third R, arithmetics, but also a new idea — computer literacy.

In an information society a person who is computer-literate need not be an expert on the design of computers. He needn't even know much about how to prepare programs which are the instructions that direct the operations of computers. All of us are already on the way to becoming computer-literate. Just think of your everyday life. If you receive a subscription magazine in the post-office, it is probably addressed to you by a computer.

If you buy something with a bank credit card or pay a bill by check, computers help you process the information. When you check out at the counter of your store, a computer assists the checkout clerk and the store manager. When you visit your doctor, your schedules and bills and special services, such as laboratory tests, are prepared by computer. Many actions that you have taken or observed have much in common. Each relates to some aspect of a data processing system.

Просмотрите текст еще раз. Ответьте на вопросы используя информацию из текста

1. What does "a computer-literate person" mean?
2. Are you aware of the potential of computers to influence your life?
3. What do the people mean by "the basics"?
4. What is the role of computers in our society?
5. What is "computing"?
6. What is a program?
7. Prove that we all are on the way to becoming computer-literate.
8. Give examples of using computers in everyday life.

Прочитайте, переведите и постарайтесь запомнить следующие словосочетания:

- An information-dependent society;
- a computer-literate citizen;
- an everyday problem-solving device;
- to be aware of;
- to influence the quality of life;
- to have an opportunity;
- to learn the basics;
- to learn computing;



the most significant technical achievements;  
to embrace computer literacy;  
to prepare programs;  
to direct the operations of a computer;  
to be on the way of becoming computer-literate;  
to process information; to have much in common;  
a data processing system.

## Текст 2 Что такое компьютер?

Выучите слова для текста 2 «Что такое компьютер?»

intricate ['intrikit] — сложный, запутанный.

electronic circuit [ələkt'rɒnik 'sə:kit] — электронная цепь, схема

to operate switches [ɔpə'reit 'switʃiz] — приводить в действие переключатели

to store numbers ['stɔ: 'nʌmbəz] — запоминать числа

to manipulate [mə'nɪpjuleit] — управлять; обращаться; преобразовывать

to input / to feed in — вводить (информацию)

to turn on = to switch on — включать

to turn off = to switch off — выключать

to process data [prou'ses 'deitə] — обрабатывать данные

to supply [sə'plai] — подавать, вводить, снабжать, обеспечивать

addition [ə'diʃn] — сложение

subtraction [sʌb'trækʃn] — вычитание

division [di'viʒn] — деление

multiplication ['mʌltipli'kei ʃn] — умножение

exponentiation [eksprə'nenʃi'eɪʃn] — возведение в степень

user ['ju:zə] — пользователь

input device ['input di'vaɪs] — устройство ввода

disk drive ['disk 'draiv] — дисковое запоминающее устройство, дисковод  
tape drive ['teip 'draiv] — запоминающее устройство на магнитной ленте  
cathode-ray tube ['kæθəd rei 'tju:b] — электроннолучевая трубка  
to make decisions — принимать решения  
instantaneously ['instən'tenjəsli] — мгновенно, немедленно

Прочитайте текст 2 и опишите главные функции компьютера.

Text 2. What is a computer?

A computer is a machine with an intricate network of electronic circuits that operate switches or magnetize tiny metal cores. The switches, like the cores, are capable of being in one or two possible states, that is, on or off; magnetized or demagnetized. The machine is capable of storing and manipulating numbers, letters, and characters (symbols). The basic idea of a computer is that we can make the machine do what we want by inputting signals that turn certain switches on and turn others off, or magnetize or do not magnetize the cores.

The basic job of computers is processing of information. For this reason computers can be defined as devices which accept information in the form of instructions, called a program, and characters, called data, perform mathematical and / or logical operations on the information, and then supply results of these operations. The program, or part of it, which tells the computers what to do and the data, which provide the information needed to solve the problem, are kept inside the computer in a place called memory.

It is considered that computers have many remarkable powers. However most computers, whether large or small, have three basic capabilities.

First, computers have circuits for performing arithmetic operations, such as: addition, subtraction, division, multiplication and exponentiation.

Second, computers have a means of communicating with the user. After all, if we couldn't feed information in and get results back, these machines wouldn't be of much use. Some of the most common methods of inputting information are to use terminals, diskettes, disks and magnetic tapes. The computer's input device (a disk drive or tape drive) reads the information into the computer. For outputting information two common devices are used: a-printer, printing the new information on paper, and a cathode-ray-tube display, which shows the results on a TV-like screen.

Third, computers have circuits which can make decisions. The kinds of decisions which computer circuits can make are not of the type: "Who would win the war between two countries?" or "Who is the richest person in the world?" Unfortunately, the computer can only decide three things, namely: Is one number less than another? Are two numbers equal? And, is one number greater than another?

A computer can solve a series of problems and make thousands of logical decisions without becoming tired. It can find the solution to a problem in a fraction of the time it takes a human being to do the job.

A computer can replace people in dull, routine tasks, but it works according to the instructions given to it. There are times when a computer seems to operate like a mechanical "brain", but its achievements are limited by the minds of human beings. A computer cannot do anything unless a person tells it what to do and gives it the necessary information; but because electric pulses can move at the speed of light, a computer can carry out great numbers of arithmetic-logical operations almost instantaneously. A person can do the same, but in many cases that person would be dead long before the job was finished.

Отвeтьте на вопросы используя информацию из текста .

1. What is a computer?
2. What are the two possible states of the switches?
3. What are the main functions of a computer?
4. In what way can we make the computer do what we want?

5. What is the basic task of a computer?
6. In what form does a computer accept information?
7. What is a program?
8. What are data?
9. What is memory?
10. What three basic capabilities have computers?
11. What are the ways of inputting information into the computer?
12. What is the function of an input device?
13. What devices are used for outputting information?
14. What decisions can the computer make?
15. What are the computer's achievements limited by?

Найдите в тексте следующие английские эквиваленты:

Сложная сеть электронных цепей; управлять (приводить в действие) переключателями; возможные состояния; хранить (запоминать) числа; обрабатывать символы; посредством ввода сигналов; включать; выключать; размагничивать сердечники; обработка информации; информация в виде команд; символы, называемые данными; выполнять математические операции; выдавать результаты; обеспечивать необходимую информацию; иметь замечательные возможности; основные свойства; сложение, вычитание, деление, умножение; возведение в степень; средства для общения с пользователем; устройство ввода; дисковод; считывать информацию; вывод информации; катоднолучевая трубка; принимать решения; выполнять тысячи логических операций; без усталости; находить решение задачи; значительно меньший промежуток времени; человек; нудная рутинная работа; в соответствии с введенной программой; вырабатывать свои суждения; возможности ограничены программой, заложенной в него человеком; дать требуемую информацию; электрические импульсы; со скоростью света; мгновенно производить огромное количество математических операций; человеку может не хватить всей жизни, чтобы закончить работу.

Подберите синонимы.

Например: *A.* to perform, to exercise, to carry out; *B.* a man, a person, a human being;

**Глаголы:** to turn on, to provide, to type, to accept, to help, to learn, to observe, to call, to tell, to keep, to feed, to solve, to relate, to switch off, to communicate, to receive, to supply, to switch on, to assist, to print, to study, to input, to turn off, to decide, to store, to say, to name, to watch.

**Существительные:** work, machine, fundamentals, display, application, capabilities, job, storage, screen, state, basics, use, concept, specialist, journal, character, memory, idea, expert, magazine, position, symbol, command, data, solution, device, instruction, powers, information, decision.

**Прилагательные:** basic, tiny, common, small, main, significant, routine, general, remarkable, uninterested, intricate, important, wonderful, complex, little.

**Наречия:** rapidly, probably, instantaneously, in a moment, quickly, perhaps.

### Текст 3 «Применение компьютеров»

Прочитайте и переведите текст «Application of computers», используя следующую лексику:

to maintain records — вести учет;

deposits and withdrawal — вклады и изъятие (выемка);

guidance — наведение (на цель); управление; руководство;

on-board environment — бортовое окружение;

pattern recognition — распознавание образов.

At present a great deal of the work force of most countries is engaged in creating, processing, storing, communicating and just working with information. Computers have become commonplace in homes, offices, stores, schools, research institutes, plants.

The use of computers in business, industry and communication services is widespread today. Computer-controlled robots are able to improve the quality of manufactured products and to increase the productivity of industry. Computers can control the work of power stations, plants and docks. They help in making different decisions and in management of economy.

The work of banks depends upon computer terminals for millions of daily operations. Without these terminals, records of deposits and withdrawals would be difficult to maintain, and it would be impossible to make inquiries about the current status of customer accounts.

Computers form a part of many military systems including communication and fire control. They are applied for automatic piloting and automatic navigation. Space exploration depends on computers for guidance, on-board environment and research.

Computers find application in astronomy and upper atmosphere research. Weather forecasting, library information services can benefit from computers too.

It is interesting to note that computers are widely used in medicine. They became valuable medical diagnostic tools. Computers are used for optical scanning and image processing, ranging from pattern recognition to image processing. Technicians can operate computer tomography scanners which combine x-rays with computer technology to give sectional views of the body of patients. The views then can be combined into a single image shown on the screen.

It should be noticed that learning on a computer can be fun. Students spend more time with computer-aided instruction performing the assigned task, as compared with conventional class-room.

At last air traffic control is impossible without computer application. It fully depends upon computer-generated information.

Many other uses of computers that we cannot imagine at present will become

commonplace in the transition from an industrial to post industrial, or information society.

Выберите предложение, которое лучше всего выражает содержание текста.

- a) Computers are devices that accept information in the form of instructions;
- b) The switches are usually in one of two states: magnetized or demagnetized;
- c) Computers are remarkable devices serving for processing and storage the information and for solving problems;

Закончите предложения, используя нужную лексику.

- 1) Information is given into the computer in the form of \_\_\_\_\_  
a) ideas; b) data; c) report.
- 2) The basic function of a computer is \_\_\_\_\_ information.  
a) to switch; b) to keep; c) to process.
- 3) The data needed for solving problems are kept in the \_\_\_\_\_  
a) memory; b) input device; c) output device.
- 4) Inputting information into the computer is realized by means of \_\_\_\_\_  
a) a printer; b) letters; c) diskettes.
- 5) A computer can carry out arithmetic-logical operations \_\_\_\_\_  
a) quickly; b) instantaneously; c) during some minutes.
- 6) Computers have become \_\_\_\_\_ in homes, offices, research institutes.  
a) commonwealth; b) commonplace; c) common room.
- 7) \_\_\_\_\_ Space uses computers widely.  
a) information; b) production; c) exploration.
- 8) \_\_\_\_\_ Computers are used for image \_\_\_\_\_  
a) processing; b) operating; c) producing.
- 9) \_\_\_\_\_ Computers help in \_\_\_\_\_ of economy.  
a) environment; b) management; c) government.

10) Air traffic control depends on computer-information

a) generated; b) instructed; c) combined.

### Соотнесите термины и их интерпретацию

- |                  |   |
|------------------|---|
| 1) Computer      | a) a machine by which information is received from the computer;                    |
| 2) Data          | b) a device capable of storing and manipulating numbers, letters and characters;    |
| 3) Input device  | c) an electronic machine that processes data under the control of a stored program; |
| 4) Memory        | d) a disk drive reading the information into the computer;                          |
| 5) Output device | e) information given in the form of characters.                                     |

Обсудите достоинства и недостатки компьютеров, используя лексику и суждения из таблицы

Computers are one of the greatest inventions	Computers are one of the most dangerous inventions
1.They save a lot of time.	1. They are dangerous for your health.
2. They can do calculations and other things which are not interesting for people to do.	2 People waste a lot of time playing computer games.
3.They help you to process information.	You can lose the results of your work if something goes wrong with the computer



4. You can learn many things using a computer as a tutor.	4. Some people live in a virtual reality not in the real world.
5. You can relax playing computer games.	5. Children cannot do the simplest arithmetic sums because they rely on computers.

## Список использованных источников

- 1 Агабекян, И.П. Английский язык / И.П. Агабекян – Ростов н/Д. : Феникс, 2014. – 318 с.
- 2 Радовель, В.А. Английский язык. Основы компьютерной грамотности / В. А. Радовель - Ростов н/Д: Феникс, 2012.-219 с.
- 3 Бонк, Н.А. Учебник английского языка, / Н.А. Бонк, Р.А.Котий, Н.А. Лукьянова - Москва, 2013.-312 с.
- 4 Панова, И.И. Английский для начинающих / И.И.Панова - Минск: Высшая школа, 2014.-109 с.
- 5 Мкртчян, И.Г. Пособие по технике чтения на английском языке / И.Г Мкртчян. – М: Изд-во «Международные отношения» 2012.-150 с.
- 6 Драгунова, Е.И. К вопросу о фонетико географическом вводимом курсе / Е.И Драгунова; НЯШ №16 - Москва,. 2012.-209 с.
- 7 Епашников, А.М. Программирование в среде TURBO PASCAL 7.0 / А.М. Епашников, В.А.Епашников, 2012. -200 с.
- 8 Марченко, А.И., Программирование в среде TURBO PASCAL/ А.И Марченко, Л.А.Марченко, 2015.-123 с.