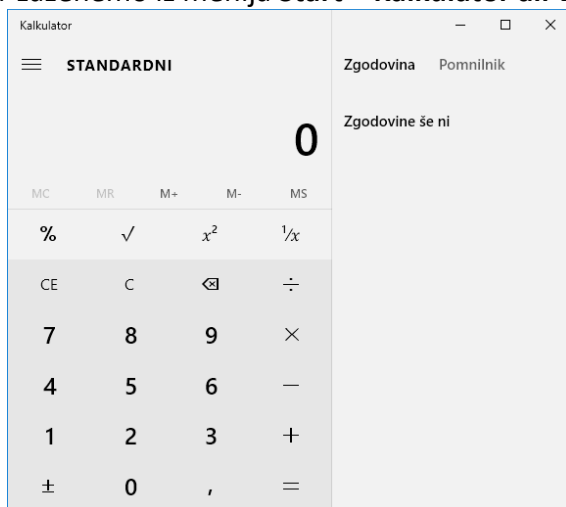


## KALKULATOR

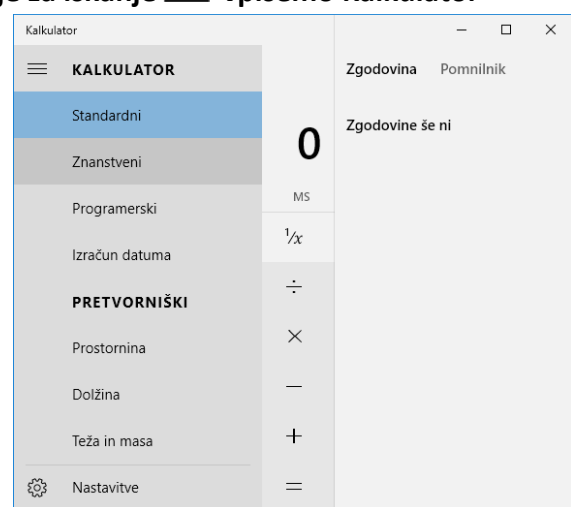
Okna nam nudijo uporabo standardnega in znanstvenega kalkulatorja (dodatno: programerski in statistični). Oba delujeta na podoben način, le da se njune funkcije razlikujejo. Omogočata: od preprostih izračunov, preko uporabe statističnega polja za statistične izračune, do pravih znanstvenih izračunov.

Kalkulator lahko uporabljamo z miško ali s tipkovnico. Pri delu z miško enostavno kliknemo na želeni gumb kalkulatorja. Če pa delamo s tipkovnico, moramo za aktiviranje določene tipke pritisniti pripadajočo tipko na tipkovnici.

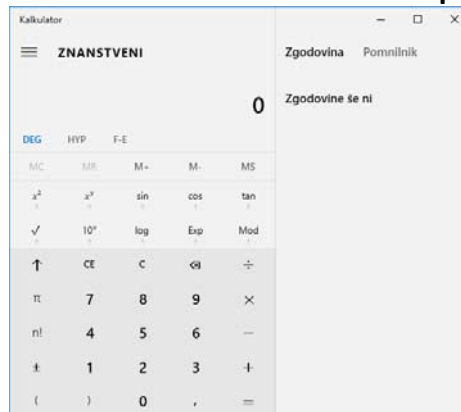
Kalkulator zaženemo iz menija **Start – Kalkulator** ali v polje za iskanje  vpišemo **Kalkulator**



standardno Kalkulator



spremenimo pogled in ...



... dobimo znanstveno Kalkulator

Kako uporabljamo kalkulator? – opiši postopek izračuna:  $4 * (3 + 6) =$

---

Kako zapišemo negativno število v kalkulatorju?

---

Opiši delovanje naslednjih tipk na znanstvenem kalkulatorju :

MC

MR

M+

M-

MS

S kalkulatorjem izračunaj in zapiši postopek:

### 1. Naloga:

a)  $486 : 26 =$

b)  $98 * 721 =$

c)  $\sqrt{6} + \sqrt{7} =$

### 2. Naloga

a)  $(-6) + 5 - (-1733) * 146 - 423 =$

b)  $3^5 - 7^3 + 8^4 =$

c)  $\frac{1}{1024} + \frac{1}{256} + \frac{1}{128} =$

### 3. Naloga

Znanstveni kalkulator med drugim omogoča tudi pretvarjanje števil med različnimi številskimi sestavi. Kalkulator preklopi na **programerski način**.

S pomočjo opomnika, informacijskega lista in vgrajene pomoči (HELP) pretvori naslednja števila:

$128_{(10)}$  pretvori v **šestnajstiški** zapis

\_\_\_\_\_

$11010101_{(2)}$  pretvori v **desetiški** zapis

\_\_\_\_\_

$1B_{(16)}$  pretvori v **dvojiški** zapis

\_\_\_\_\_

## SLIKAR

S programom Slikar lahko izdelujemo samostojne risbe ali pa jih vključujemo v druge programe (npr. urejevalnik besedil). Omogoča nam preprosto risanje, večanje ali manjšanje risbe, vključitev geometrijskih likov, barvanje, povečavo, zrcaljenje itd. Ob risbi imamo lahko tudi besedilo.

Kalkulator zaženemo iz menija **Start – Slikar** ali v polje za iskanje  vpišemo Slikar.

Na spodnji sliki opišite posamezne dele:



Napiši kaj pomeni katero orodje:



**Koraki pri nastajanju risbe – opiši sam:**

1. Določitev velikosti lista (namig: **Lastnosti**):

---

2. Določitev barve ospredja (npr. okvir pravokotnika) in barve ozadja (npr. zapolni pravokotnik z barvo):

---

3. Kako lahko uporabiš orodje **Izbiranje barve**?

---

4. Ali risalna površina sovпада z velikostjo lista na katerega bi želeli tiskati? Razloži!

---

---

5. V katerem meniju lahko **spremeniš nagib**? Naštej vse možnosti v tem meniju!

---

6. V meniju **Pogled** so naslednji ukazi:

---

7. Kako **označimo** (izberemo) element? Za katere operacije moraš označiti element?

---

**Naloge:**

1. Na svojem omrežnem disku naredi novo mapo **Slike**.
2. **Nariši hišo**. Nariši jo z uporabo geometrijskih likov. Na tak način nariši tudi sonce. Okrog hiše nariši z orodjem »svinčnik« nekaj dreves (nariši le eno drevo, ga označi in nato **kopiraj večkrat**). Ob hiši nariši avto. Uporabi geometrijske like. Avto **nagni za 20 % levo** (uporabi -20 za levo), odvečno barvo zbrisi z **Radirko**. Okrog hiše naj bo zelen travnik, nebo naj bo modro in sonce rumeno. Streha hiše naj bo rdeča. Zidovi naj bodo beli in vrata rdeča (uporabi **orodje Izbiranje barv** – enaka barva kot streha). V levi zgornji kot napiši z **orodjem Besedilo: Moja hiša**. V spodnjem desnem kotu **se podpiši** s čopičem »Razpršilec«.
3. Sliko shrani kot **hiša.jpg** in še enkrat kot **hiša.bmp** v mapo Slike na svojem omrežnem disku.
4. Primerjaj velikost datotek: hiša.jpg = \_\_\_\_\_ **KB** in hiša.bmp = \_\_\_\_\_ **KB**
5. V slikarju izdelaj **čestitko za rojstni dan**. Čestitko primerno likovno oblikuj. Nariši robove, besedilo naj bo primerno, čestitko primerno okraši. Na koncu shrani datoteko z imenom **čestitka.jpg** v mapo Slike.