

Phần : Các Phần Mềm Ứng Dụng

I. Microsoft office.

Trong phần mềm này gồm có: Microsoft office Word (soạn thảo văn bản), Microsoft office Excel, Microsoft office Access, Microsoft office Power point,...

Phần mềm này thường được dùng trong văn phòng.
Chúng ta tìm hiểu sâu về Microsoft office Word.

Microsoft office Word

Microsoft office Word là một chương trình xử lý văn bản được ứng dụng rộng rãi hiện nay. Với chương trình này bạn có thể soạn thảo và trình bày một bức thư, lá đơn, giấy mời, công văn, hợp đồng, tiểu luận, đồ án, luận án tốt nghiệp và chuyên nghiệp hơn bạn có thể làm sách, báo, tạp chí,... Với Microsoft office Word bạn có thể trình bày phần nội dung của văn bản rất đa dạng nhờ các lệnh về phong chữ, định dạng đoạn văn bản, cột chữ, tạo bảng biểu. Ngoài ra, có thể minh họa cho văn bản bằng các hình vẽ có sẵn rất phong phú và tiêu đề của văn bản trở nên đẹp hơn nhờ WordArt, Picture,..

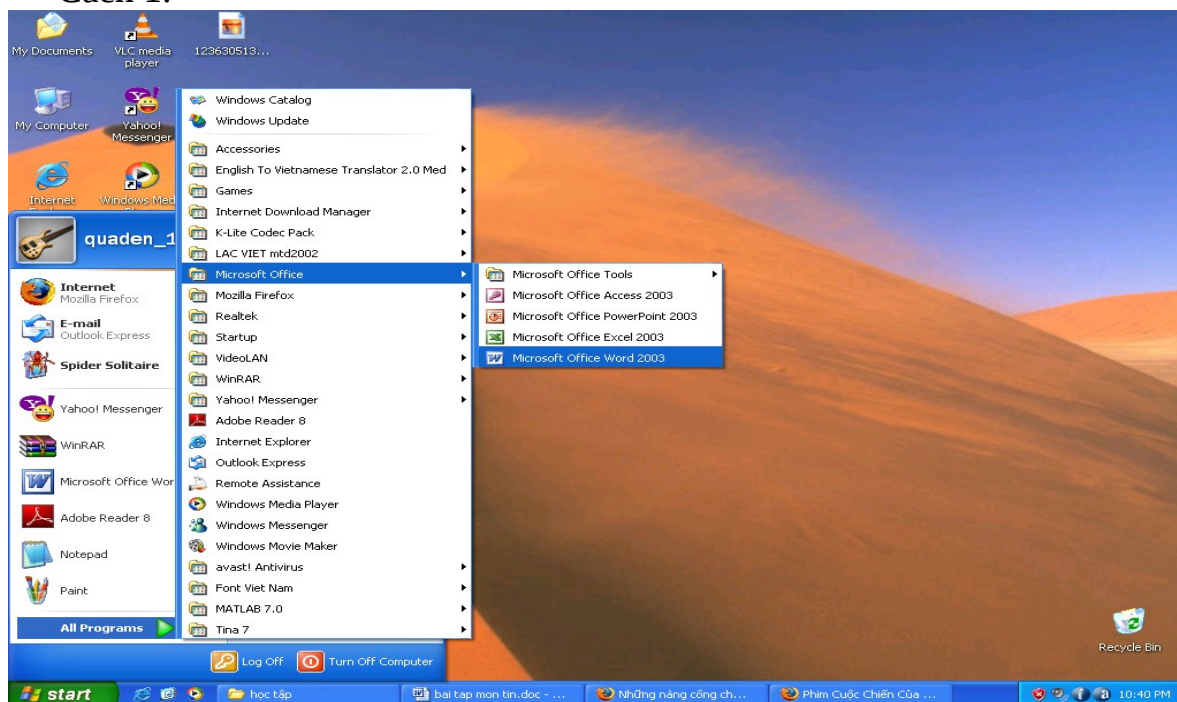
I. Mở chương trình Microsoft office word 2003.

Trong windows, Microsoft office word 2003 có thể được khởi động theo hai cách:

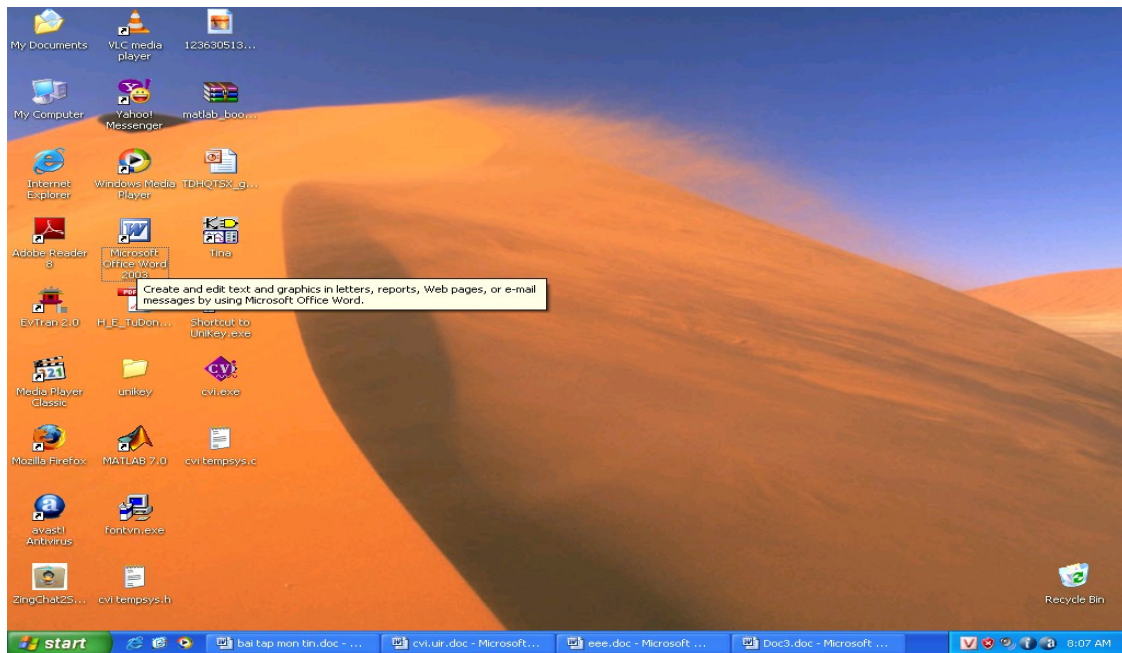
Cách 1: Nhấn vào start ->programs -> Microsoft office -> Microsoft word 2003.

Cách 2: Nhấn vào biểu tượng Microsoft Word 2003 trên màn hình (biểu tượng chữ)

Cách 1:

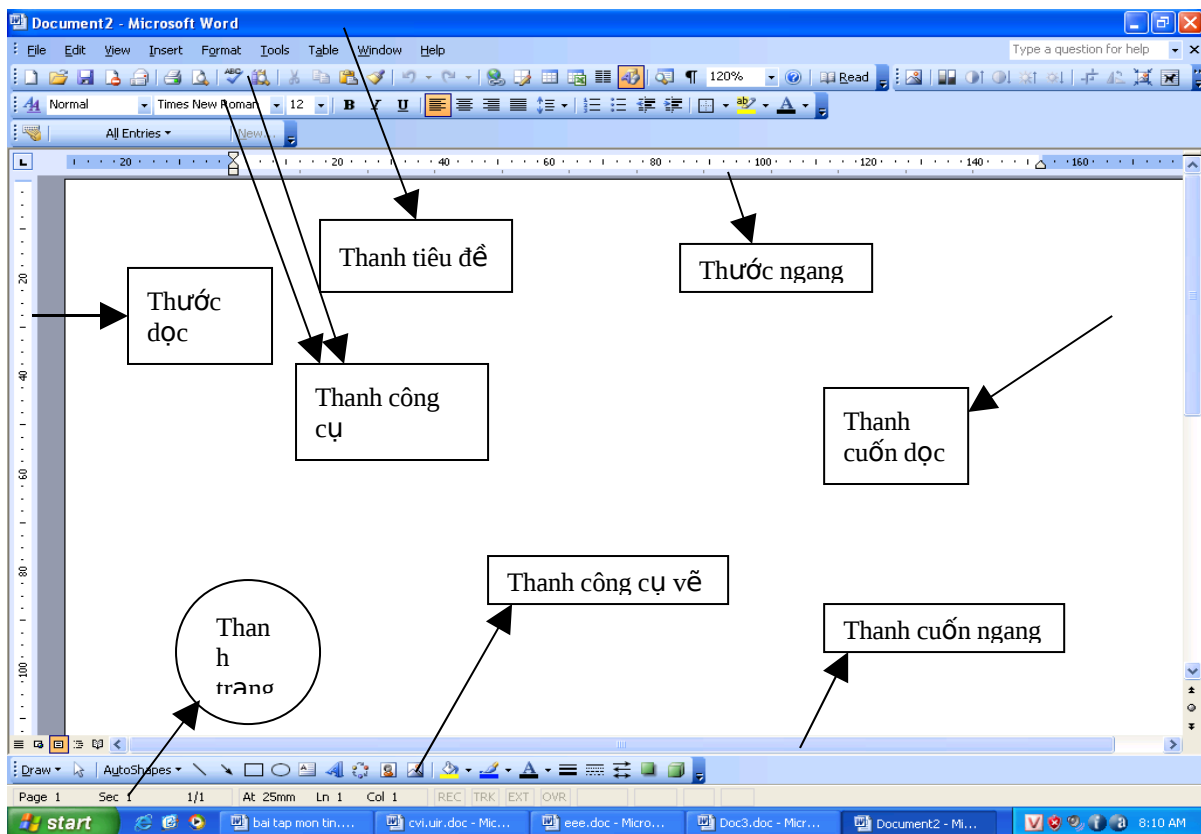


Cách 2:



2. Cửa sổ màn hình.

Sau khi vào chương trình Word 2003, màn hình sau sẽ hiện ra:



1. Thanh tiêu đề.

Thanh nằm ngang trên đỉnh của cửa sổ, trên thanh này bạn sẽ thấy tên của file văn bản là document 2 và tên của cửa sổ chương trình là Microsoft word.

2. Thanh trạng thái (status bar).

Thanh trạng thái nằm ở dưới đáy của cửa sổ, nhìn vào thanh này bạn sẽ biết được vị trí của con trỏ và trạng thái của văn bản.

3. Thước đo (ruler).

Thể hiện độ chính xác của văn bản. Thước đo mặc định của chương trình hay dùng đơn vị là Inches. Bạn có thể đổi đơn vị của thước đo về hệ centimeters bằng cách vào thực đơn Tool → Options, nhấp mục General, trong khung Measurement Units chọn Centimeters.

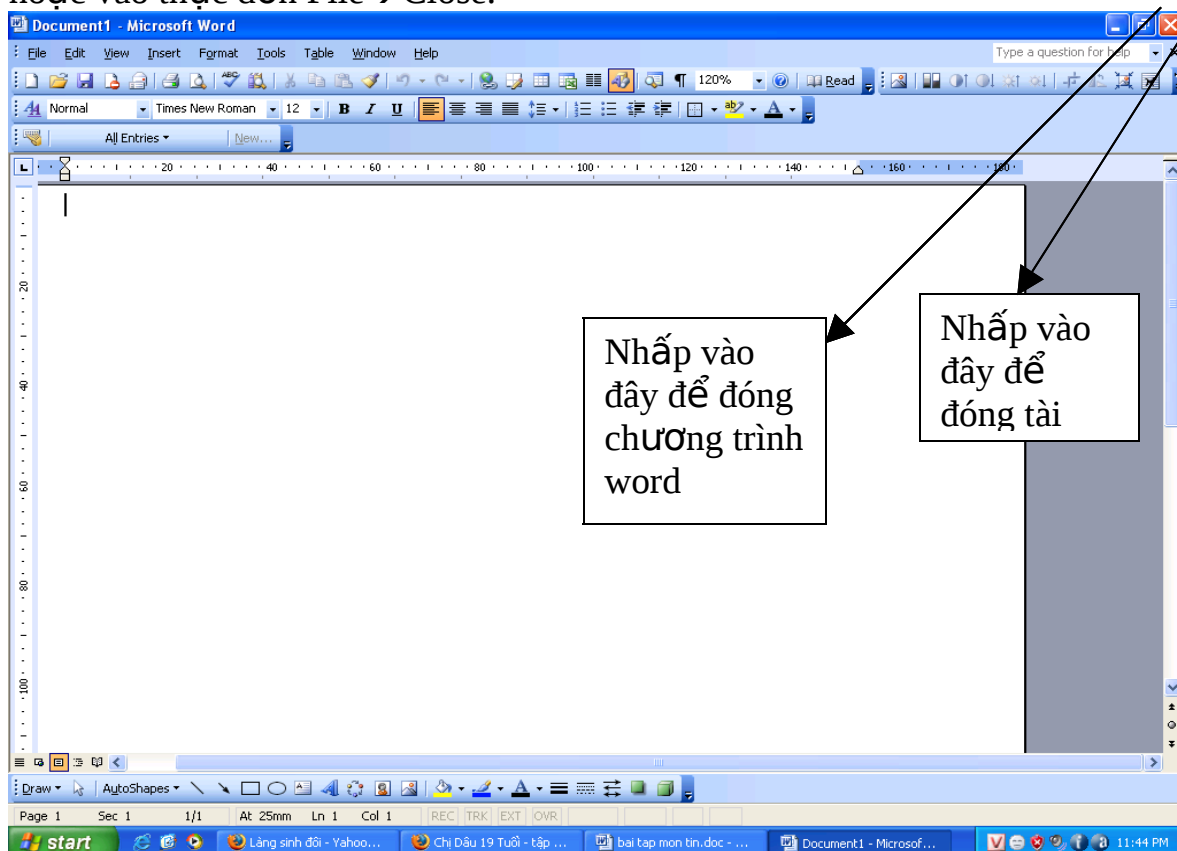
Bạn có thể cho thước đo hiện ra hoặc đo bằng cách vào thực đơn View → Ruler.

4. Thanh trượt (scroll Bar).

Cửa sổ văn bản có hai thanh trượt gồm thanh trượt ngang và thanh trượt dọc dùng để xem văn bản trong cửa sổ. Nếu một văn bản có nhiều trang, dùng chuột nhấp kéo trượt thanh trượt dọc, số trang sẽ lần lượt hiện ra giúp chúng ta có thể dừng lại đúng ở trang muốn chuyển tới.

II. Đóng chương trình Word.

Sau khi lưu tài liệu vào máy, bạn đóng tài liệu bằng cách nhấp vào dấu nhân của cửa sổ Word nằm ở góc phải phía trên của màn hình hoặc vào thực đơn File → Close.



Để thoát khỏi (đóng) chương trình Word bạn nhấp vào dấu nhân góc phải phía trên cùng của cửa sổ hoặc vào thực đơn File → Exit.

TaiLieu.vn

THỰC HÀNH PHẦN MỀM MICROSOFT WORD

Trang văn bản

Người Bạn

Dan Clark

Người chủ tiệm treo tấm bảng "Bán Chó Con" lên cánh cửa. Những tấm biển kiểu như vậy luôn hấp dẫn các khách hàng nhỏ tuổi. Ngay sau đó, có một cậu bé xuất hiện. "Chú bán mấy con chó này với giá bao nhiêu vậy?" cậu bé hỏi.

- Ông chủ trả lời "Khoảng từ \$30 cho tới \$50."
 - Cậu bé móc trong túi ra một ít tiền lẻ. "Cháu có \$2.37," cậu nói, "cháu có thể coi chúng được không?"

~~Người chủ tiệm mỉm cười và huýt sáo. Từ trong cũi chạy ra chó mẹ Lady cùng với năm cái
nấm lông be bé xinh xinh chạy theo. Một con chó con chạy cà nhắc lết theo sau. Ngay lập tức,
cậu bé chỉ vào con chó nhỏ bị liệt chân đó "Con chó con này bị làm sao vậy?"~~

Người chủ giải thích rằng bác sĩ thú y đã coi và nói rằng con chó con bị tật ở phần hông. Nó sẽ bị đi khắp khiêng mãi mãi. Nó sẽ bị què mãi mãi. Đứa bé rất xúc động. "Cháu muốn mua con chó con đó."

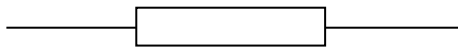
Người chủ nói rằng "Chắc là cháu không muốn mua con chó đó đâu, còn nếu cháu muốn nó thì chú sẽ cho cháu luôn."

Cậu bé nổi giận. Cậu nhìn thẳng vào mắt của người chủ, và nói rằng "Cháu không	muốn chú cho cháu con chó con đó. Nó xứng đáng như bất kỳ con nào khác và cháu	sẽ trả cho chú đủ giá tiền cho nó. Thật ra, cháu sẽ đưa cho chú \$2.37 bây giờ và	50cent mỗi tháng cho đến khi cháu trả đủ số tiền."
--	--	---	--

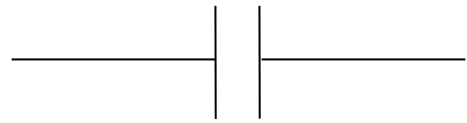
Người chủ phản đối "Cháu đâu có muốn mua con chó đó. Nó sẽ chẳng bao giờ có thể chạy được và chơi với cháu như những con chó con khác."

Nghe vậy, cậu bé cúi xuống và kéo ống quần lên để lộ ra một chân bị vặn vẹo, teo quắt và phải có hệ thống thanh giằng chống đỡ. Cậu nhìn lên người chủ và nói rất khẽ "Vâng, cháu cũng không có chạy được, và con chó nhỏ đó cần một người có thể hiểu được nó!"

TRANG BẢN VẼ KỸ THUẬT



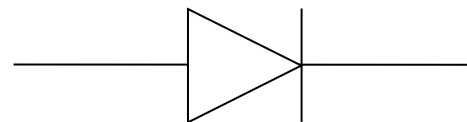
Điện trở



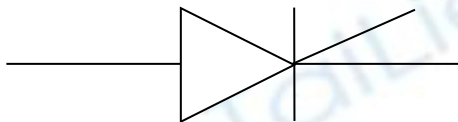
Tụ điện



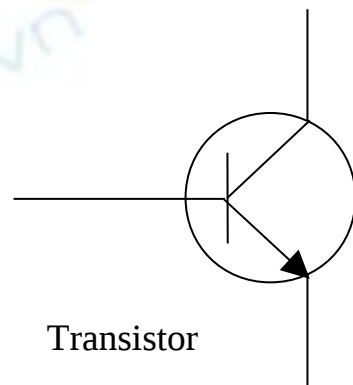
Cuộn cảm



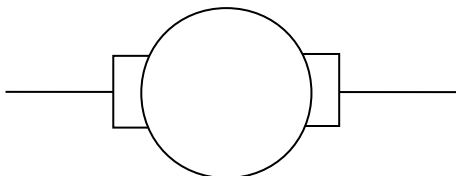
Điốt



Thyristor

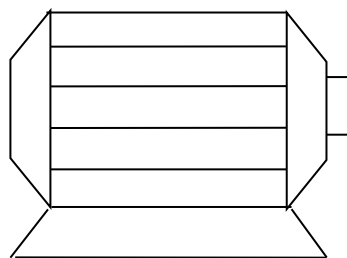
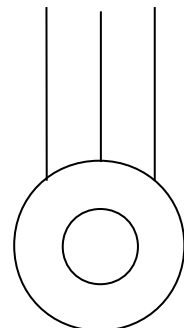


Transistor



Động cơ điện một

Động cơ dây quấn



Động Cơ

THỰC HÀNH PHẦN MỀM

MATLAB- SIMULINK

I. Giới thiệu phần mềm:

Matlap:

- Là phần mềm giải các bài toán kỹ thuật
- Giải ma trận
- Giải hệ phương trình vi phân
- Mô phỏng, mô hình hoá

Simulink:

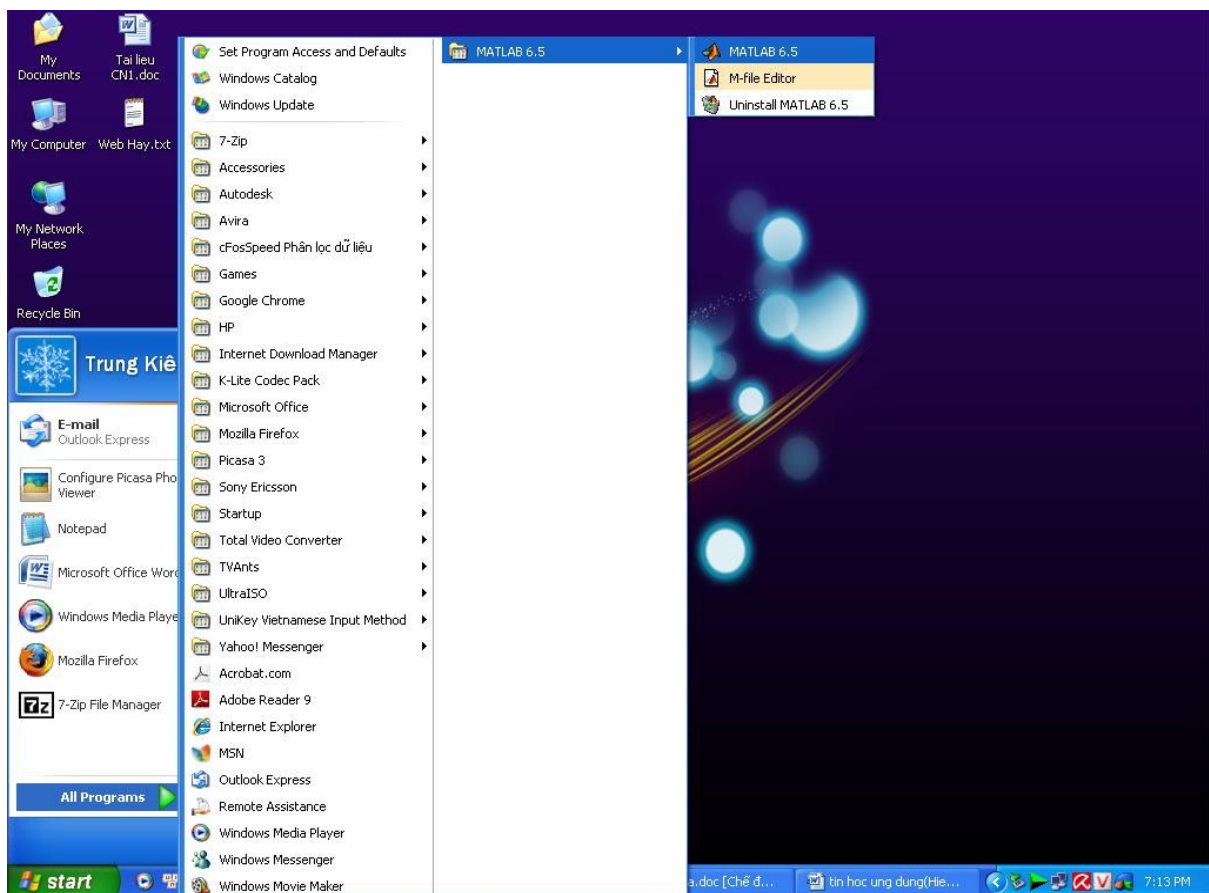
- Là một phần của phần mềm Matlab
- Dùng mô phỏng các hệ thống
- Điều khiển tự động

II. Hệ điều khiển tự động:

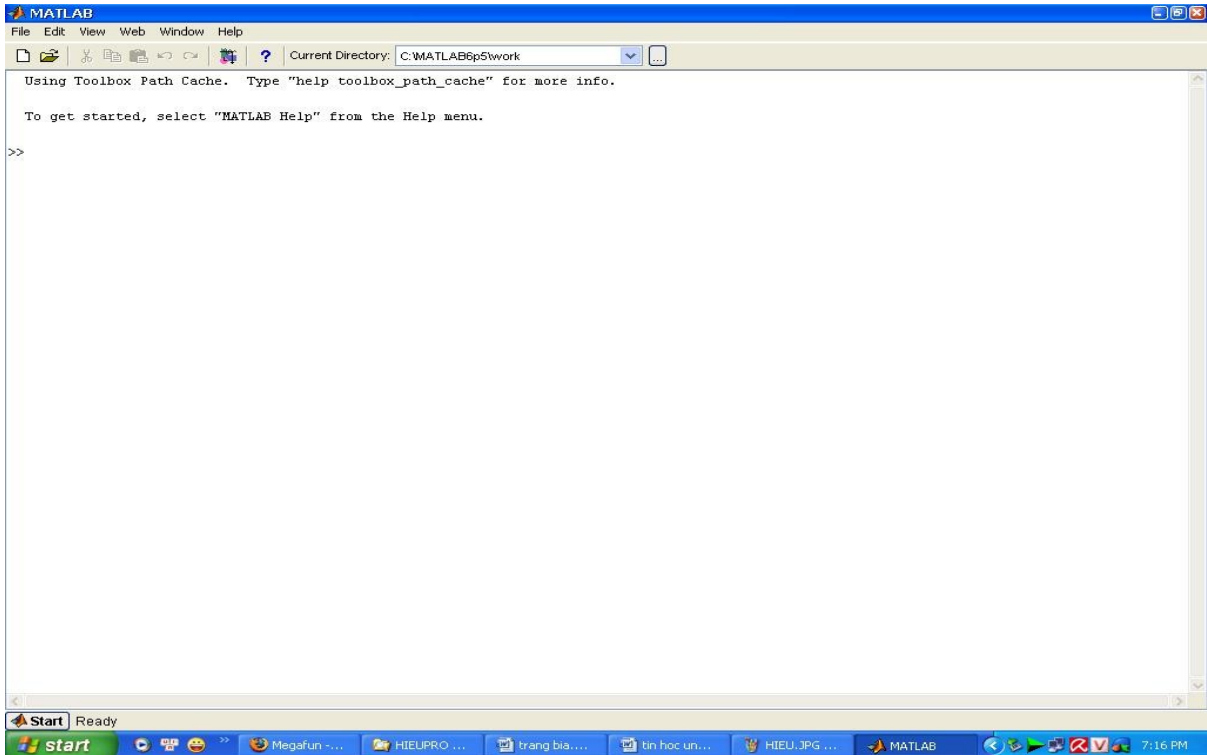
1. Hướng dẫn sử dụng Matlab – Simulink


a. Vào chương trình:

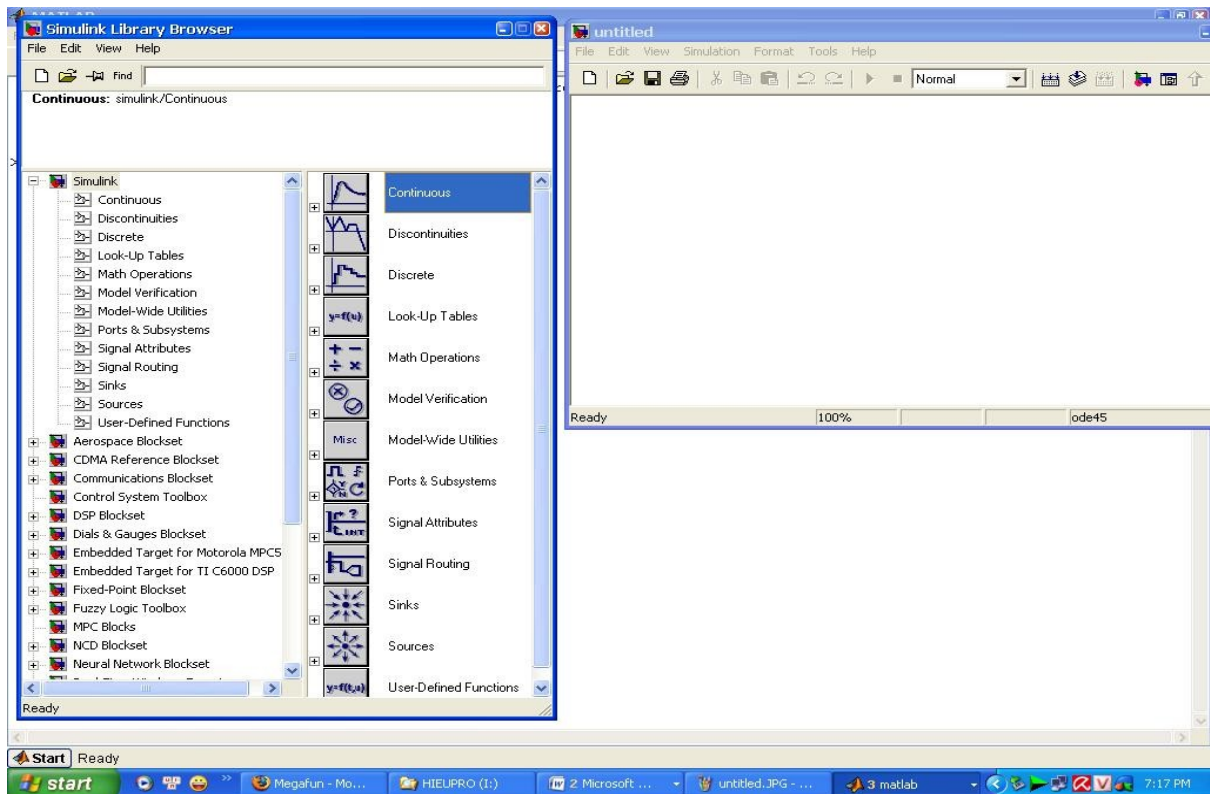
Nhấp chuột vào biểu tượng: Start→AllProgram→Matlab7.0
→Matlab 6.5



Cửa sổ Matlab hiện ra như sau :



Nhấp chuột vào biểu tượng  sẽ mở ra Simulink Library Browser. Sau đó chọn File → New → Model mở ra cửa sổ Untitled :



b: Xây dựng sơ đồ:

Nhấn Simulink chọn các khối kéo thả sang cửa sổ Untitled .Nếu các phần tử trên sơ đồ ngược ta có thể dùng lệnh quay :Ctrl- R

b.1: Đặt lại thông số :

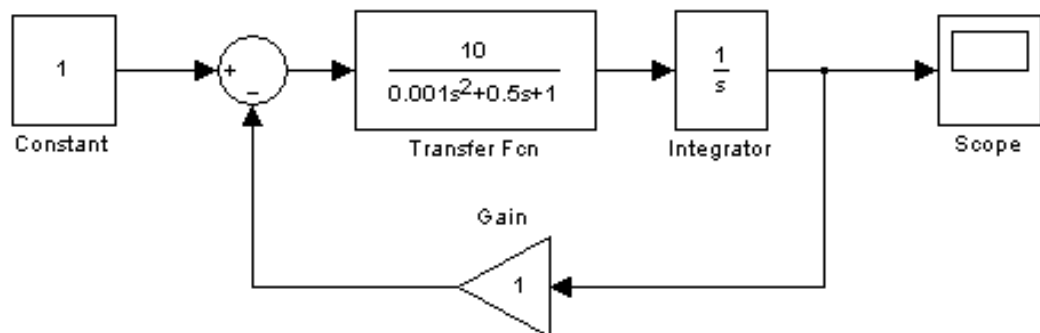
Nhấp đúp vào các khối muốn thay đổi thông số một tùy chọn hiện ra và a có thể thay đổi rồi nhấn OK

b.2:Chạy mô phỏng xem kết quả:

Nhấp đúp vào Scope để mở ra màn hình Scope. Nhấn Simulation → Start và xem kết quả trên màn hình. Chỉnh định các thông số để đạt được tối ưu.

2. Bài tập ứng dụng:

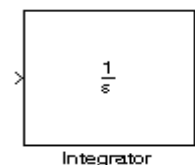
Chọn tham số cho bộ điều chỉnh sau:



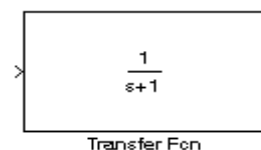
Vào cửa sổ Untitled của Matlab – Simulink như trên và chọn các linh kiện trong Simulink Library Browser:

Cụ thể như sau:

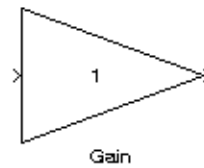
+ Simulink/ continous/ integrator



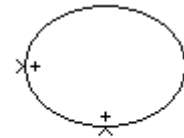
+ Simulink/ continous/ transfer Fcn



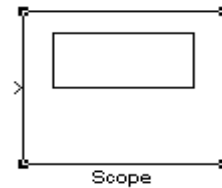
+ Simulink/ math operations/ gain



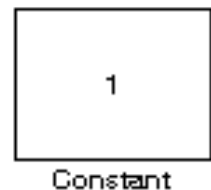
+ Simulink/ math operations/ sum



+ Simulink/ Sinks/ Scope



Simulink/ Sources/ constant



Sau khi xây dựng được sơ đồ hệ thống ta nhập thông số cho các phần tử, bằng cách nhấp đúp chuột vào các phần khối, cụ thể như sau:

Khối constant: constant value: 1

Khối so sánh: List of sings: +-

Khối điều khiển: Numerator: [10]; Denominator: [0.001 0.5 1];

Khối đối tượng: initial condison: 0

Khối khuếch đại: gain: 1