



**ПРОФЕСИОНАЛНА ГИМНАЗИЯ ПО ИКОНОМИКА „ИВАН ИЛИЕВ“ –
БЛАГОЕВГРАД**

**ДЪРЖАВЕН ИЗПИТ ПО ТЕОРИЯ НА ПРОФЕСИЯТА /СПЕЦИАЛНОСТТА/
ЗА ПРИДОБИВАНЕ НА ТРЕТА СТЕПЕН НА ПРОФЕСИОНАЛНА КВАЛИФИКАЦИЯ
ПО ПРОФЕСИЯТА/СПЕЦИАЛНОСТТА**

Професионално направление	482	Използване на компютри
Професия	482010	Икономист-информатик
Специалност	4820101	Икономическа информатика

КОНСПЕКТ

1. Мрежови технологии в бизнеса.

Компютърни мрежи – условия за работа на компютрите в мрежа, видове мрежи. Мрежови топологии – шинна, кръгова, звездна. Мрежов хардуер – мрежова карта, повторител (repeater), Хъб (Hub), Мост (Bridge), Комутатор (Switch), Маршрутизатор, (Router), кабел и кабелни конектори.

2. Мрежови протоколи.

Същността на OSI модела. Предназначение на отделните слоеве в OSI модела. Основни мрежови протоколи и тяхното приложение: TCP/IP, IPX/SPX, NetBEUI.

3. Мрежови операционни системи.

Конфигуриране на протокола TCP/IP, което включва: IP-адрес, маска на подмрежа (Subnet mask) и шлюз по подразбиране (Default gateway). Дефиниция на системата за именуване на области DNS (Domain Name System). Етапи на изграждане на компютърна мрежа: планиране, изграждане, експлоатация и поддръжка на мрежата.

4. Бизнес комуникации в WEB.

Същност на най-популярната достъпна услуга в Интернет WWW (наричана накратко Web). Описание на елементите на технологията WWW: Уеб-сървър и клиент. Дефиниране на отделните елементи на Уеб-технологията: URL, HTTP и HTML. Анализирание на различните възможности на WEB-браузери като средство за навигация в уеб-пространството и за презентация на уеб-страници. WEB сървър и WEB клиент.

5. Използване на електронна поща. Търсене на информация в Интернет.

Откриване на e-mail адрес. Работа с електронна поща. Изпращане и отваряне на електронна поща. Същност на тематични указатели, директории, портали и виртуални библиотеки. Запознаване с 3-те компонента на търсещите машини: “Робот” или “спайдер”; Индекс или базаданни, съдържаща копие от всяка страница обходена от робота; Механизъм за търсене, който позволява на потребителя да въведе интересуващите го понятия и да получи списък от адреси на сайтове по интересуващата го тема.

6. Електронно банкиране.

Същност на електронното банкиране. Необходими условия за ползване на услугата електронното банкиране. Банкова сметка и карта (дебитна или кредитна), издадена от банка, регистрирана за електронно банкиране. Различни услуги на електронното банкиране.

7. Интернет-технологиите в банковата система.

Анализ и възможностите на системата ePay – достъп до системата и ниво на сигурност за парите на клиентите; услуги, които системата предлага: микросметка, преводи, пощенски запис с кредитна карта от ePay, банкови карти. Национален картов оператор БОРИКА – услуги. Система за брутен сетълмент в реално време RINGS.

8. WEB-приложения и WEB-сървъри.

WEB – същност и приложение, осъществяващо електронна търговия. WEB-сървъри: IIS на Microsoft и Apache. Технология Middleware – основни функции.

9. Проектиране на уеб-страница с помощта на таблици.

Създаване на таблици в Microsoft Expression Web 4. Редактиране и форматиране на таблици. Влагане на таблици. Създаване на дизайн за различни компютърни екрани.

10. Разработване на набори от стилове.

Начини за създаване на вътрешни и външни стилове. Редактиране на съществуващ стил. Конвентиране на вътрешни стилове в външни.

11. Работа с графика.

Позициониране на изображение и разполагане на текст около изображение. Добавяне на флеш анимация. Добавяне и редакция на флеш бутони. Създаване на уеб-фотоалбум.

12. Използване на библиотеки.

Създаване на библиотечен елемент. Модифициране и актуализиране на библиотечен елемент. Поставяне на библиотечен елемент в страница.

13. Добавяне на потребителска интерактивност.

Вмъкване на роловър изображения. Добавяне на поведения. Добавяне на поведения към изображения-карти. Технология на създаване на падащи менюта.

14. Създаване на графични обекти.

Избор на средства за редактиране на изображения. Създаване и обработка на векторни изображения с Inkscape. Създаване и обработка на растерни изображения с Paint.Net.

