



ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ



Студенттер мен жас ғалымдардың
«ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ БІЛІМ - 2014» атты
IX халықаралық ғылыми конференциясы

IX Международная научная конференция
студентов и молодых ученых
«НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ - 2014»

The IX International Scientific Conference for
students and young scholars
«SCIENCE AND EDUCATION-2014»

2014 жыл 11 сәуір
11 апреля 2014 года
April 11, 2014



**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ**

**Студенттер мен жас ғалымдардың
«Ғылым және білім - 2014»
атты IX Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
IX Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«Наука и образование - 2014»**

**PROCEEDINGS
of the IX International Scientific Conference
for students and young scholars
«Science and education - 2014»**

2014 жыл 11 сәуір

Астана

УДК 001(063)
ББК 72
Ғ 96

Ғ 96

«Ғылым және білім – 2014» атты студенттер мен жас ғалымдардың IX Халықаралық ғылыми конференциясы = IX Международная научная конференция студентов и молодых ученых «Наука и образование - 2014» = The IX International Scientific Conference for students and young scholars «Science and education - 2014».
– Астана: <http://www.eni.kz/ru/nauka/nauka-i-obrazovanie/>, 2014. – 5831 стр.
(қазақша, орысша, ағылшынша).

ISBN 978-9965-31-610-4

Жинаққа студенттердің, магистранттардың, докторанттардың және жас ғалымдардың жаратылыстану-техникалық және гуманитарлық ғылымдардың өзекті мәселелері бойынша баяндамалары енгізілген.

The proceedings are the papers of students, undergraduates, doctoral students and young researchers on topical issues of natural and technical sciences and humanities.

В сборник вошли доклады студентов, магистрантов, докторантов и молодых ученых по актуальным вопросам естественно-технических и гуманитарных наук.

УДК 001(063)
ББК 72

ISBN 978-9965-31-610-4

©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық
университеті, 2014

- Мобильділік – оқу материалдарын пайдаланудың жеделдетілуі (оларды жылдам іздеп табу, компьютер интерфейсіне ыңғайлы формада орналастыру және қажет болғанда жылдам көбейту);
- Гипермәтіндер – ақпаратты берудің иерархиялық құрылымы (көрнекі материалдың көлемі, жіктелген ақпараттың көлемін үлкейту);
- Интерактивтілік – оқу құралдарына оқушылардың әрекетімен ену және online режимінде ақпарат жіберу;
- Қашықтық – электронды кітапханаларға және мұғалімдерге, деректер қорына, оқу орталықтарына қашықтан байланыс жасау және қашықтан қатынау мүмкіндігі.

Кері қасиеттері:

- Физиологиялық – экранның кадрлық жиілігі, орындықта ұзақ отыру;
- Қайталанушылық – оқушының материалдармен өзіндік конструктивті жұмысы барысында, компьютерлік орта ақпараттарына кері әсер етуі;
- Машина сияқтылық – адами қарым-қатынастарды машинамен алмастыру.

Оқу үйрену мақсатында виртуалды технологияларды арнайы тренажерлардың көмегімен ұшқыштар ұшақтарды басқару мақсатында 1960 жылдан бастап қолданды. 1980 жылдардан бастап АҚШ-та әскери дайындықтарды жетілдіру мақсатында, сұхбаттық басқаруға генерацияланған виртуалды технологиялардың алғашқы сынақтары жасап шығарылды. Виртуалдылық ұғымы психология, физика, биотехнология, өнертану, эргономика және тағы басқа ғылым салаларында қолданылады. Мысалы, адам мен машинаның бірігуі виртуалды объект болып есептеледі. Бұл виртуалды объектінің функциясы, адамның функциясы немесе машинаның функциясы бола алмайды, виртуалды объект тек қана адам және машина нақты объектілерінің өзара әрекеттесуі нәтижесінде ғана орындалады.

Виртуалды білім беру қашықтан білім берумен тығыз байланысты, бірақ, оның шеңберінде ғана қалып қоймайды. Ол күндізгі оқуда оқытушылар, оқушылар және барлық білім алушы объектілер арасында өзара орындалуы мүмкін. Қашықтан оқу технологиясы күндізгі оқу мүмкіндіктерін кеңейтті, бір бірінен қашықтағы оқушыларға, мұғалімдерге, мамандарға сондай-ақ, ақпараттық алаптарға ақпараттық қолжетімділікті жасады. Виртуалды білім берудің негізгі мақсаты – бұл әр адам баласы үшін өзінің жеке және кәсіби тиімділігін арттыру құралы, ол адамның өзін өзі дамытуына бағытталады.

Қолданылған әдебиет

1. Государственная программа развития образования РК на 2011 – 2020 годы.
2. См.: Психология и педагогика. Учебный курс [Электронный ресурс] / И.В. Богданов, С.В. Лазарев, С.С. Ануфриенко и др.: <http://193.232.218.53/ffec/psych/psych.html>.
3. См.: Опыт организации образовательного пространства / Е.М. Аврамова и др. // Образовательные порталы России.- М.: Технопечать, 2004. - Вып. 1.
4. Керімбаев Н.Н. Оқу процесінде қашықтан білім беруді қолдау мәселелері // Хабаршы «Қайнар» -Алматы, 2009.№2/1 -С.117-120.

УДК 004.451

ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ

Оспанкулова Назгуль, Токсан Мейрхан

Евразийский национальный университет им Л.Н.Гумилева,
факультет Информационных технологий.

Научный руководитель: к.п.н., доцент Омарбеков Е.Е.

Android - устройства набирают популярность быстрее, чем любая другая мобильная платформа, что делает их отличным выбором для первого знакомства с разработкой мобильных приложений, особенно для Java-программистов. Обратная сторона массового

принятия Android - это фрагментация, которая создает значительные проблемы для тестирования приложений. Для большинства разработчиков реальность такова, что почти невозможно протестировать приложение для каждой комбинации Android - устройства и версии ОС.

Версии ОС Android нумеруются в возрастающем порядке: 1.6, 2.1, 4.2 и т.д. Когда речь заходит о поддержке разных версий Android, то большинству Java - разработчиков приходится оглядываться назад. Платформа Java завоевала популярность главным образом как серверная технология, обычно соприкасающаяся с пользователем через Web-страницу. Того, кто смотрит на Web-страницу, не волнует, на какой версии Java работает приложение. Однако в случае Android код приложения переносится из безопасной среды сервера на устройства, неподвластные администратору.

На сегодняшний день Android является самой популярной ОС для разработки приложений по нескольким причинам. Первая причина заключается в том, что это интуитивная ОС с открытым кодом. Вдобавок к этому для разработки используется язык Java, достаточно простой для освоения и программирования. У многих есть разные интересные идеи для Android-приложений или приложений вообще, но просто неоткуда начать их реализацию. Эта статья познакомит вас с основами программирования, которое станет лучшим помощником в разработке под Android.

Eclipse очень проста в установке и работе с Android SDK, нужно всего лишь загрузить установочный пакет для включения SDK в ассоциированные файлы. Для этого мы перейдем в меню Help и затем выберем Install New Software. Android SDK также очень прост в загрузке на любую систему, основными моментами является его обновление и интегрирование в Eclipse. После загрузки zip-файла, разархивируйте его на диск C в папку AndroidSDK. После этого двойным щелчком мыши кликните по иконке setup, вам будут показаны все обновления, доступные для загрузки. Загружаем последние обновления и перейдем на верхнюю опцию под названием Virtual Devices, где создадите ваш первый эмулятор.

Загрузив базовый SDK Android для своей операционной системы, перейдите в каталог инструментов SDK и запустите Android-сценарий: `~/Development/tools/android/android-sdk-mac_x86/tools$>./android`.

Главное правильно установить интегрированную среду программирования.

Экран состоит из ViewGroup и вложенных в них View, на пример, (Рисунок-1).

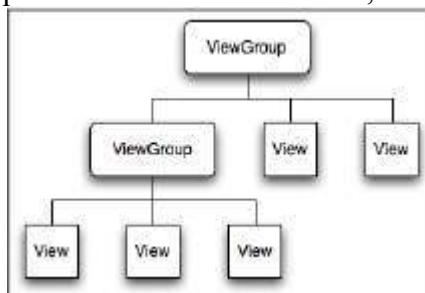


Рисунок-1

ViewGroup – это LinearLayout, TableLayout, RelativeLayout и т.д. Каждая из этих ViewGroup имеет вложенный класс LayoutParams. Базовым для этих LayoutParams является ViewGroup.LayoutParams.

ViewGroup.LayoutParams может иметь два атрибута: height и width. Его подкласс ViewGroup.MarginLayoutParams наследует два этих атрибута и имеет свои четыре: bottomMargin, leftMargin, rightMargin, topMargin. Класс LinearLayout.LayoutParams в свою очередь является подклассом ViewGroup.MarginLayoutParams, наследует от него уже 6 атрибутов и добавляет свои два: gravity и weight.

Т.е. объект LinearLayout имеет вложенный класс LinearLayout.LayoutParams с layout-аттрибутами. И эти атрибуты распространяются на все дочерние View и ViewGroup (Рисунок-2).

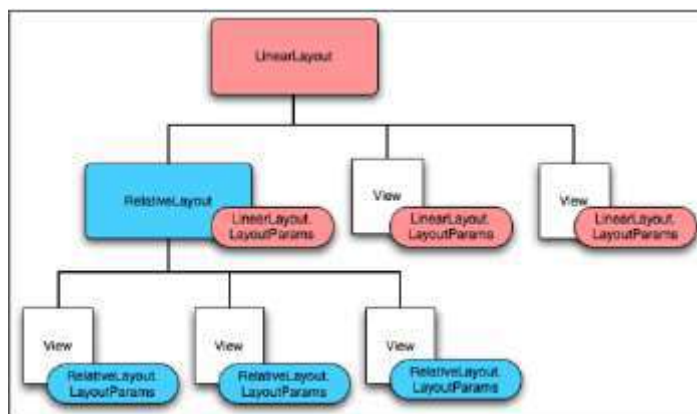


Рисунок-2

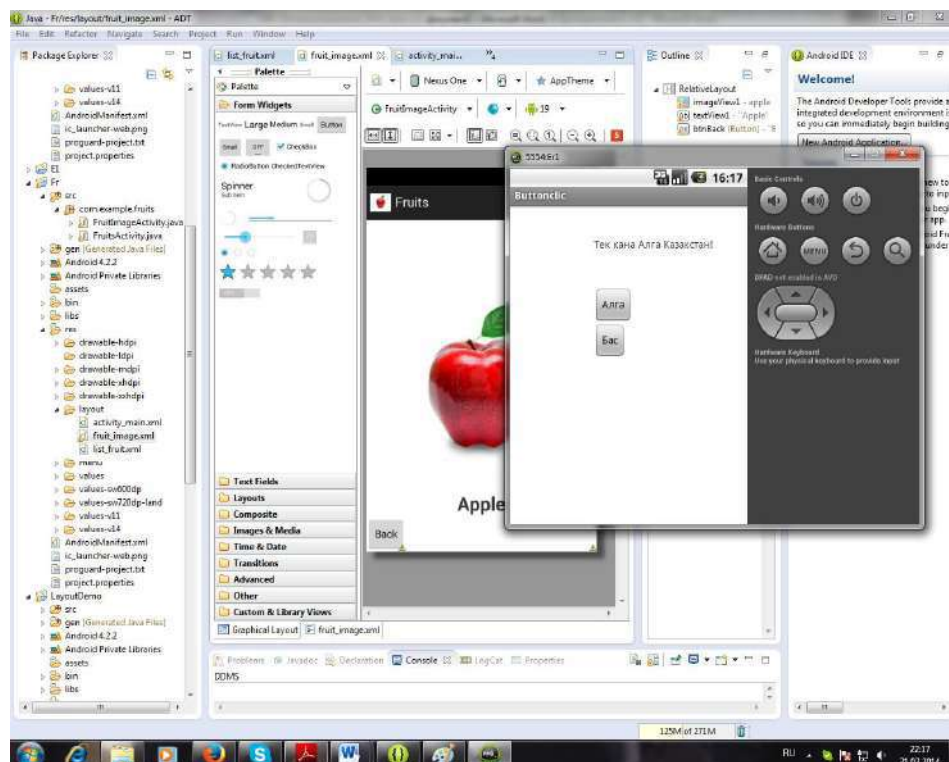
Для примера рассмотрим как работает обработчик событий. Пишем в /Buttoncllc/res/layout/activity_main.xml следующий xml код (здесь /Buttoncllc – это название проекта):

```
<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:paddingBottom="@dimen/activity_vertical_margin"
    android:paddingLeft="@dimen/activity_horizontal_margin"
    android:paddingRight="@dimen/activity_horizontal_margin"
    android:paddingTop="@dimen/activity_vertical_margin"
    tools:context=".MainActivity" >
    <TextView
        android:id="@+id/tvOut"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentLeft="true"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_marginLeft="97dp"
        android:layout_marginTop="27dp"
        android:text="TextView" />
    <Button
        android:id="@+id/btnOk"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignLeft="@+id/tvOut"
        android:layout_below="@+id/tvOut"
        android:layout_marginTop="50dp"
        android:text="Алга" />
    <Button
        android:id="@+id/btnCancel"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignLeft="@+id/btnOk"
        android:layout_below="@+id/btnOk"
        android:text="Бас" />
</RelativeLayout>
```

В Buttoncllc/src/com/example/buttoncllc/MainActivity.java прописываем следующий листинг программы на языке java:

```
package com.example.buttoncllc;
import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.widget.Button;
import android.widget.TextView;
public class MainActivity extends Activity {
    TextView tvOut;
    Button btnOk;
    Button btnCancel;
    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
        tvOut = (TextView) findViewById(R.id.tvOut);
        btnOk = (Button) findViewById(R.id.btnOk);
        btnCancel = (Button) findViewById(R.id.btnCancel);
        OnClickListener oclBtnOk=new OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                // TODO Auto-generated method stub
                tvOut.setText("Тек кана Алга Казакстан!");
            }
        };
        btnOk.setOnClickListener(oclBtnOk);
        btnCancel.setOnClickListener(oclBtnCancel);
    }
    OnClickListener oclBtnCancel = new OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View v) {
            // TODO Auto-generated method stub
            tvOut.setText("Оян Казак!");
        }
    };
}
```

Сохраняем, запускаем с помощью команды Run и при нажатий кнопки получаем нужный текст:



Таким образом, мы рассмотрели основы создания Android – приложение. В процессе создания мы рассмотрели в примере как построить дизайн и как обработать события.

Использованные литературы

1. Привет, Android! Разработка мобильных приложений. Э. Бурнет. – СПб.: Питер, 2012 – 256 стр.
2. Google Android – это не сложно... Сборник уроков. Часть 1. -2012 г.
3. <https://www.ibm.com>.

УДК 37.02:004.77

ВОЗМОЖНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ИНТЕРНЕТ- ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАНИИ

Ошаганов Рустем Койайдарович

metstur@bk.ru

Евразийский национальный университет им. Л.Н Гумилева – Астана
 Научный руководитель – кандидат педагогических наук **Альжанов А.К.**

Понятие «Интернет-образование» появилось для обозначения специфики образования, осуществляемого с использованием ресурсов и технологий глобальной сети Интернет. По отношению к понятию «дистанционное образование» оно является видовым отличием, более строго регламентирующим технико-технологическую специфику обучения – использование сети Интернет. Сегодня все больше учебных заведений подключается к сети Интернет в рамках различных государственных программ развития образования. С одной стороны учебные заведения удовлетворяют свою потребность приобщения к открытому информационному пространству с помощью сети Интернет, с другой стороны они начинают искать возможности для реализации образовательных целей и задач.

Основная же задача современной школы - это развитие личности учащегося, изменений и преобразование его качеств, создание условий для того, чтобы учащийся становился полноправным гражданином мирового информационного сообщества.