



ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ
БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН
MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE
OF THE REPUBLIC OF KAZAKHSTAN



Л. Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ
ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ
ЕВРАЗИЙСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ ИМ. Л. Н. ГУМИЛЕВА
GUMILYOV EURASIAN
NATIONAL UNIVERSITY



Студенттер мен жас ғалымдардың
«Ғылым және білім - 2015»
атты X Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
X Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«Наука и образование - 2015»

PROCEEDINGS
of the X International Scientific Conference
for students and young scholars
«Science and education - 2015»

УДК 001:37.0
ББК72+74.04
Ғ 96

Ғ96

«Ғылым және білім – 2015» атты студенттер мен жас ғалымдардың X Халық. ғыл. конф. = X Межд. науч. конф. студентов и молодых ученых «Наука и образование - 2015» = The X International Scientific Conference for students and young scholars «Science and education - 2015». – Астана: <http://www.eni.kz/ru/nauka/nauka-i-obrazovanie-2015/>, 2015. – 7419 стр. қазақша, орысша, ағылшынша.

ISBN 978-9965-31-695-1

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 001:37.0
ББК 72+74.04

ISBN 978-9965-31-695-1

©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия
ұлттық университеті, 2015

work) архитектурасының көмегімен қол жеткізіледі.

PHP құрамында оның көмегімен деректер базасын жасап, жөндеуге, сонымен қатар SQL-сұрау салуға болатын утилиталар болады.

Әзірлеу сатылары мен кезеңдері:

- Міндеттің қойылуы;
- Пәндік облысты талдау;
- Шешу әдісін таңдау;
- Құрылымын әзірлеу;
- Дизайнды әзірлеу;
- Кодтау;
- Тестілеу;
- Қолданушының құжаттамасын құру.
- PHP тілі
- PHP – бұл динамикалық web-парақшаларды жылдам құруға арналған тіл. Тіл

синтаксисі C, Java және Perl ұқсайды, алайда тек өзіне ғана қатысты ерекшеліктерге ие болады. Ресми құжаттамада PHP server-side HTML-embedded scripting language (HTML –ға енгізілетін серверде өңделетін скриптті тіл) ретінде анықталады. Осы анықтамадан екі негізгі ерекшелікті көрсетіп кету қажет:

- 1. PHP кодын өңдеу JavaScript секілді клиент браузерінде емес, серверде жүргізіледі.

- 2. PHP коды HTML парақшаның денесіне тікелей ендірілуі мүмкін, бұл Perl-дан ерекшелейді.

- MySQL кішкентай және орта қосымшалар үшін шешім болып табылады. Ол WAMP, AppServ, LAMP серверлерінің құрамына және Денвер, XAMPP серверлерінің портативті құрылымдарына кіреді. Әдетте MySQL локальды және өшірілген клиенттер өтініш беретін сервер ретінде пайдаланылады, алайда дистрибутивке MySQL –ті автономды бағдарламаларға қосуға мүмкіндік беретін ішкі сервер кітапханасы кіреді.

Қорытындылай келе, болашақ ертеңгі жастардың қолында, ал жастардың білімді болуына педагогтардың ықпалы өте зор. Мұғалім педагогикалық **«Ғылыми-әдістемелік өнімдер» мәліметтер қорын** қолдану арқылы өзінің ісқағаздармен жұмысын тиімді ұйымдастыра алады.

Қолданылған әдебиет

1. Асқаров Е.С., Балапанов Е.Қ., Қойшыбаев Б.А. Ғылыми зерттеулердің негіздері. оқу-әдістемелік құрал Алматы 2005ж. (5-15 бет).

2. Қасқабаева Ф. Ғылыми жұмыстарды жазуға жаднама. Қазақстан тарихы. -2007. - № 2

3. Өмірова С. Педагогикалық зерттеулер тақырыбы. - Қазақстан мектебі. 2009. -№12. (61-64 бет).

4. http://opk.kazmkpu.kz/images/faculty/phiziko-matematika/Issabayeva_Sulu_Nagashybayevna/1.pdf.

ӨОЖ 004.415.53

XCODE – MAC OSX-ТЕ ҚОСЫМШАЛАРДЫ ҚҰРУҒА АРНАЛҒАН ҚҰРАЛДАР ПАКЕТІ

Альжанов Ильяс Айтуганович

ilyas_alzhanov@mail.ru

Л.Н. Гумилев атындағы ЕҰУ 1-ші курс магистранты

Астана, Қазақстан

Ғылыми жетекшісі – А.М.Мубаракوف

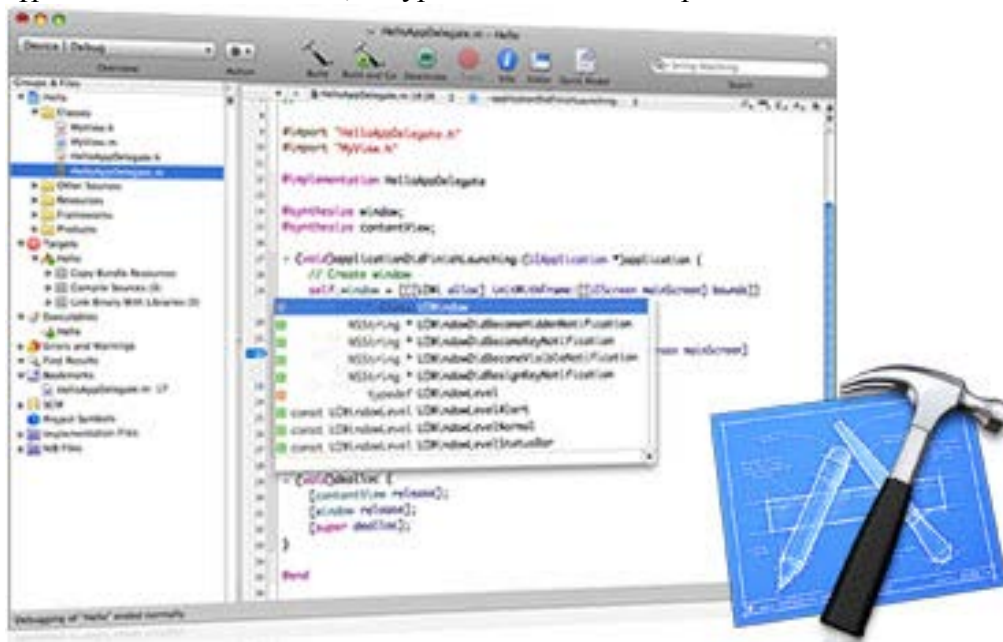
Objective-C бағдарламалау тілінде қосымшаларды құруға арналған, OS X үшін қосымша құру, сонымен қатар iOS платформасында мобильдік қосымшалар құру сұрақтары қарастырылады. Бағдарлама құру үшін кем дегенде екі нәрсе қажет: бағдарламалық код редакторы және компилятор. Редактордың көмегімен біз Objective-C бағдарламалау тілінде нұсқағыш жазамыз, олардан қосымша дайын құралады. Компилятор осы нұсқағыштарды компьютердің орталық процессоріне түсінікті машиналық кодқа айналдырады. Және соңында, біз бағдарламаны орындауға жіберген кезде, машиналық код процессорға орындалуға жіберіледі. Егер сіз Mac үшін бағдарлама жазбақ болсаңыз, сіз екі құрылғыны жиі қолданасыз, олар бағдарламалаушылар үшін Apple компаниясымен тегін берілетін - Xcode және InterfaceBuilder. Xcode өзіне компилятор мен код редакторының мүмкіншіліктерін біріктіреді, оның көмегімен сіз қосымшаны Objective-C бағдарламалау тілінде құрып, редакторлеп және компиляция жасай аласыз. InterfaceBuilder болашақ қосымшаның қолданушы интерфейсін визуалды түрде құруға көмектеседі. Екі құралды - Xcode және InterfaceBuilder бірге қолдана отырып, сіз өзіңіздің болашақ қосымшаңыздың қолданушы интерфейсін құрай аласыз, және оларға қажет функционалдылықты бере аласыз, Objective-C тілінде әр түрлі алгоритмдерді орындай отырып [1].

Xcode – Apple-мен құрастырылған, Mac OS X және iPhone OS-та қосымша құруға арналған құралдар пакеті.

Xcode Cocoa фреймворкімен тығыз интегралданған. Қолдануда өнімді және қарапайым орта құрылады. Оны Apple Mac OS X-тің өзін құруда да қолданады. Бұл құралдар жиыны өзіне мыналарды қосады:

- Xcode IDE (кодтау, қосымша құру және оны тексеру үшін)
- InterfaceBuilder (қолданушылық интерфейс құру үшін)
- Әрекеттерді анализдеу мен өнімділік құралдары
- Он шақты қосымша құралдар [2].

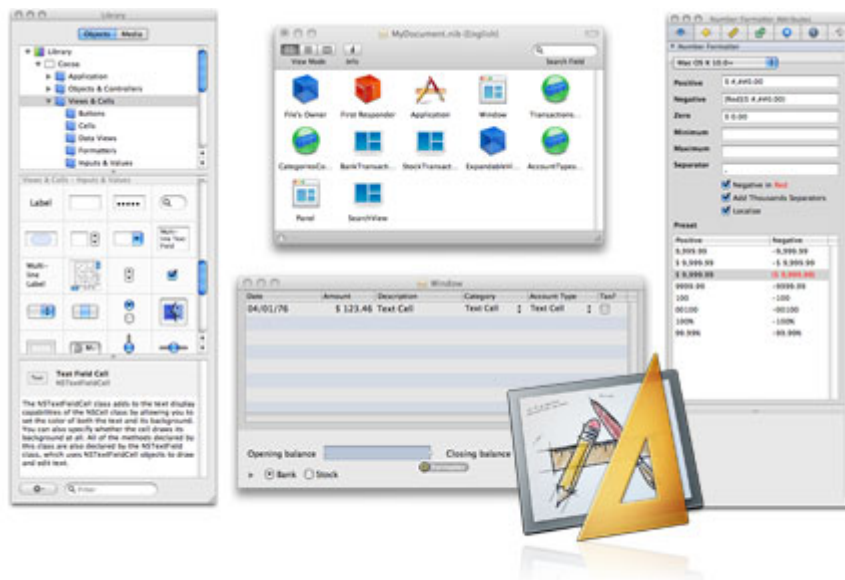
Әрбір құралға жеке тоқталайық, 1-суретте Xcode IDE берілген.



1-сурет. Xcode IDE.

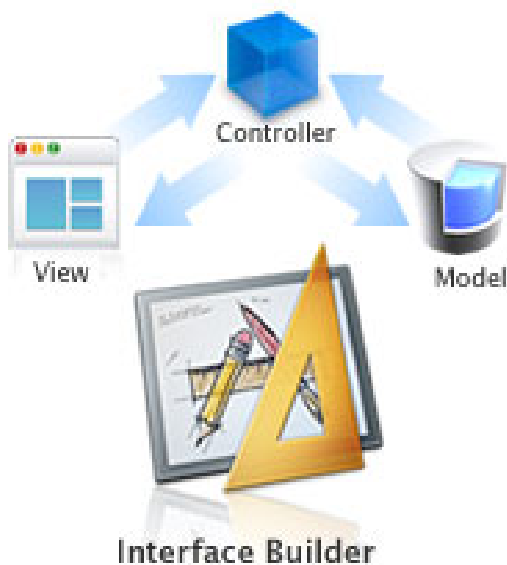
Xcode IDE бізге керектің бәрін береді: профессионалды редакторлерден бастап, авто тоқтатылу функциясы және Cocoa редакторы бар, компиляторларды open-source баптауына дейін. Xcode IDE жаңадан құрылған, ол сіздің Cocoa барлық мүмкіндіктерін пайдалануға және Apple жаңа технологияларын қолдана алуыңызға мүмкіндік береді.

Xcode құрастырушы құраудың өзіне бағытталған. Өзіңіздің қосымшаңызды құру үшін жай ғана жасыл пернеге басыңыз *Build and Go*. Егер сіздің кодыңызда қандай да бір қате табылған болса, онда сізге хабарлама көпіршік түрінде беріледі. Сіздің жобаңыз құрылғаннан кейін редактор терезесінде тексеру панелі пайда болады, тышқанның көмегімен айнымалы мәндерін көре аласыз. Егер сіз iPhone, Xcode үшін қосымша құрған болсаңыз, онда оны автоматты түрде құрылғыға орнатады (2-сурет).



2-сурет. InterfaceBuilder

InterfaceBuilder қолданушылық интерфейсті құруды оңайлатады (UI). Оның көмегімен код жазбай ақ терезелерден қабат, әртүрлі батырмалар, жылжытқыштар және басқа да басқару элементтерін оңай құруға болады. Содан кейін барып сіз бұл UI прототипін шынайы қосымшада тексере аласыз, оған жаңа мүмкіндіктерді қоса отырып. Xcode InterfaceBuilder пен жұмысты шынайы уақыт режимінде жүргізеді, сондықтан сіз 3-суретте Xcode сіз жазған InterfaceBuilder графикалық интерфейсін көріп тұрсыз.



3-сурет. Графикалық интерфейс

Сіз қолданушылық интерфейстерді оңай құрай аласыз, себебі Cocoa Model-View-Controller (MVC) шаблонын қолдана отырып құралған. Шын мәнінде, UI Сосоаның архивті

объектісі болып табылады, олар кодтарды генерациялануын талап етпейді. Интерфейстегі қолданушының (UI) өзгеруі қайта компиляциялауды талап етпейді, ал кодтағы өзгертулер UI да қайта компиляциялауды талап етпейді.

Мас және iPhone қосымшаларының үлкен әлемі қолданушыға үлкен тәжірибе береді, ол өзіндік бағдарлама құрған кезде қажет болады. Қосымша өзінде сырбаз қолданушылық интерфейс және тиімді өнімділікті құрау керек. DeveloperTools өзіне күшті оңтайландыру және анализдеу құралдарын құрайды (Instruments and Shark), олар сіздің Mac және iPhone қосымшаларында «проблемалық салаларды» табуға көмектеседі.

Сосоа үлкен бөлігі Objective-C да орындалады. Objective-C – бұл Apple корпорациясының C тілі негізінде және Smalltalk парадигмасында құрылған компиляцияланатын объектілі бағытталған бағдарламалау тілі. Objective-C қосылған қосымшасы интерфейсін жүктей алады (InterfaceBuilder автоматты түрде nib файлын құрайды), сіздің қосымшаңыздың Сосоа объектісінің интерфейсін қосыла алады, содан кейін барып UI құруды орындайды. Қайта компиляциялау қажеттілігі жоқ. Себебі, Objective-C C тілінің кеңейтілген түрі болып табылады, Сосоа қосымшасында C мен C++ оңай «араластыруға» болады [3].

Жоғарыда атап өтілгендей, Mac платформасына арнап қосымша құру үшін Xcode қажет. Оны қайдан алуға болады? Xcode тегін түрде Apple Developer Center (<http://developer.apple.com>) атауына ие веб ресурстарынан жүктеп алуға болады. Алғашқы кезде, Xcode өзінің функционалдылығымен сізді шошытуы мүмкін, ал оның интерфейсі тым толып кеткендей көрінер. Бірақ, уақыт өте сіз үйреніп аласыз, және оның қаншалықты ыңғайлы екендігін түсінесіз. Ал алғашқы кезде Xcode-нің тек үш негізгі функциясымен шектелсеңіз болғаны:

- Objective-C тілінде бағдарламалық код құру және оны редакторлеу
- Графикалық қолданушылық интерфейсін құру және оны өзгерту
- Орындауға жіберу және қайта тексеру

Өзіңіздің Killer-апп-ңызды құрмас бұрын Xcode-ні қолданудағы маңыздырақ аспектілерімен танысып алған жөн. Бұл мәселені шартты түрде екі бөлімге бөліп алуға болады:

1. Xcode интерфейсін танысу;
2. Xcode-нің қандай да бір мүмкіндіктерін қай жерде қолдана білу керектігін білу.

Xcode: жан жағынан қарастыру

Көптеген қосымшаларға қарағанда Xcode интерфейсін әжептәуір иілмелі. Xcode интерфейсін негізгі компоненттерінің бірі болып ашылмалы мәзір панелі болып табылады, ол өзіне келесі тармақтарды қосады:

- *File*: сіздің бағдарламаңызды листингін құруға, ашуға, сақтауға және листингін баспаға жіберуге арналған командалар.
- *Edit*: Objective-C де немесе қолданушылық интерфейсін элементтерінде кодтардың үзінділерін көшіруге, жоюға және орнын ауыстыруға арналған командалар.
- *View*: құралдар панелін ашуға немесе жасырып қоюға арналған командалар.
- *Product*: қосымшаны компиляциялауға және тестілеуге арналған командалар.
- *Build*: дайын бағдарламалық өнімді құруға арналған командалар.
- *Run*: қосымшаны тестілеуге және қайта тексеруге арналған командалар.
- *Window*: Xcode терезесін басқару командалары, олар қосымша ақпаратқа ие.
- *Help*: Xcode және Objective-C бойынша сілтеме.

Xcode: бірінші іске қосу

OS X-те көптеген бағдарламаларды орнатқаннан кейін, олар қолданушыға Applications каталогында қолжетімді болады. Алайда сіз өзіңіздің компьютеріңізге әдеттегідей Xcode-ні орнатқан кезде ол арнайы каталог-Developer-қа орнатылады. Өзіңіздің компьютеріңізде орнатылған Xcode табу үшін келесі әрекеттерді орындау қажет:

- Finder терезесін ашу
- DEVICES категориясында орналасқан қатқыл дискінің белгішесіне басу (әдетте ол, Macintosh HD).
- View ->asList таңдау. Finder терезесінің оң жақ панелінде каталогтар тізімі шығады.
- Developer каталогына қарсы пайда болатын сұр нұсқағышқа басу. Берілген каталогтағы файлдар тізімі пайда болады.
- Applications каталогына қарсы сұр нұсқағышты басу. Берілген каталогтың әр түрлі файлдарының ішінен Xcode белгішесін байқауға болады, оны басу Xcode-нің жүктелуіне әкеледі.

Xcode іздеу және іске қосуды жылдамдату үшін, тышқанның көмегімен Xcode белгішесін Dock панеліне тасып алуға болады. Ол Xcode-нің іске қосылуын тышқанды бір шерткенде орындауға мүмкіндік береді.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі

1. Bert Altenberg, Alex Clarke, Philippe Mouglin. Become an Xcoder «Начни программировать под Mac OS X используя Objective-C» Copyright © 2008г. - 85 с.
2. Joshua Nozzi. Mastering Xcode 4: Develop and Design. Peachpit Press, 2011г. - 400 с.
3. МаркДалримпл, СкоттКнастер. Objective-C 2.0 ипрограммированиедля Mac. 2010. - 320 с.

УДК 004.51

ИНТЕРАКТИВНЫЙ МЕТОД ОЦЕНКИ ЗНАНИИ НА ОСНОВЕ ПРИМЕНЕНИИ CASESTUDY

Аманбай Арайлым Әмірханқызы

aray93-93@mail.ru

студент кафедры информатики ЕНУ им. Л.Н.Гумилева, Астана, Казахстан

Научный руководитель – Г.М. Абильдинова

Способ case-study в образовании возникло в 20-х годах прошедшего века. Сущность способа достаточно элементарна: для организации изучения употребляются описания определенных обстановок (от британского «case» - случай, вариант). Студентам дают осознать настоящую жизненную обстановку, описание которой сразу отображает фактическую делему, однако и актуализирует установленный комплекс знаний, которой нужно изучить при разрешении предоставленной трудности. При этом сама проблема не имеет однозначных решений.

Будучи интерактивным способом изучения, он покоряет положительное отношение со стороны учащихся, которые наблюдают в нем вероятность выразить инициативу, ощутить независимость в освоении теоретических положений и овладении практическими умениями. Не менее важно и то, что анализ ситуаций довольно сильно воздействует на профессионализацию учащихся, содействует их взрослению, сформировывает энтузиазм и положительную мотивировку к учебе.

Способ-кейс выступает как образ мышления педагога, его особенная парадигма, позволяющая мыслить и делать по-иному, развить созидательный потенциал. Данному содействует и широкая демократизация и модернизация учебного процесса, освобождение педагогов, создание у их современного манеры мышления, этики и мотивировки педагогической деловитости.

Действия в case или предоставляются в описании, и тогда потребуется их осознать (результаты, отдача, эффективность), или они обязаны существовать предложены в качестве метода разрешения трудности. Однако в всяком случае выработка модели практичного