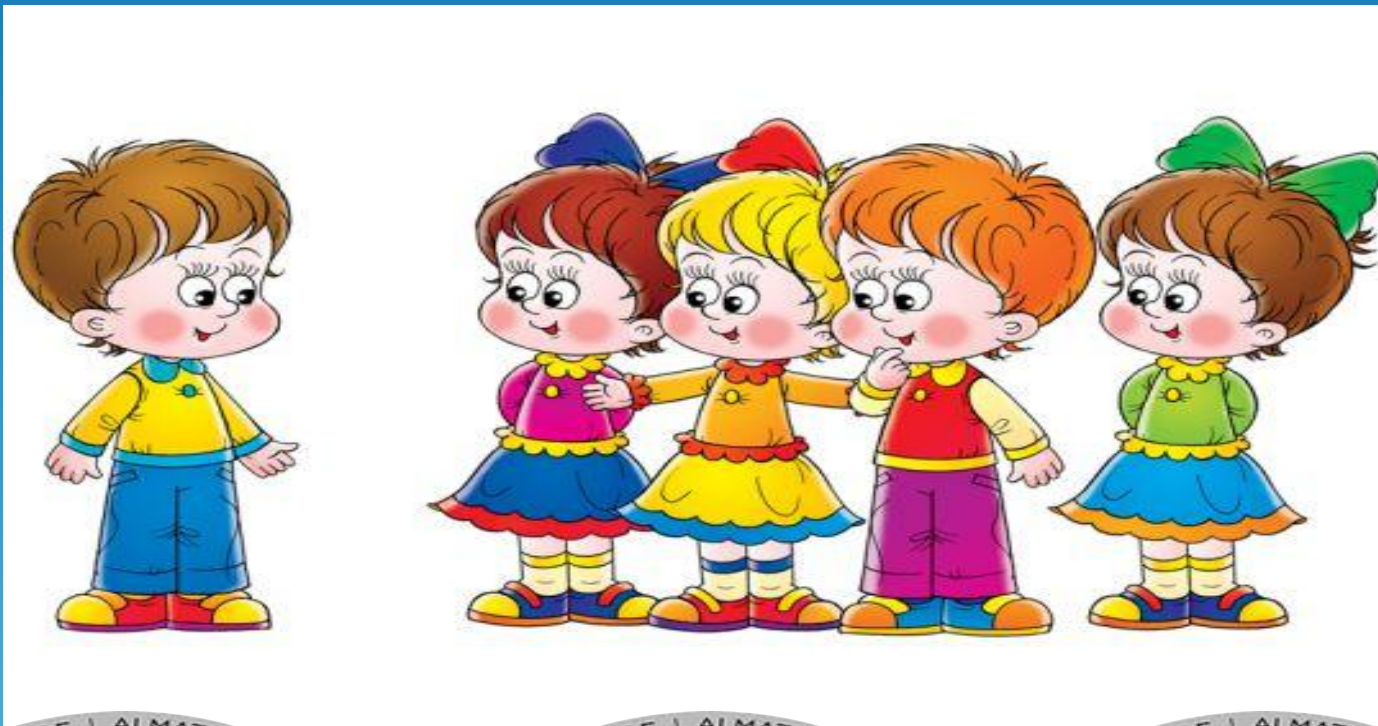


# Қош келдіңіздер!



## 10-сынып Информатика

# Ұйымдастыру кезеңі



## **Сабақтың өту барысы:**

**1 - кезең. Ұйымдастыру бөлімі**  
**“Универсиада 2017” туралы бас ақпарат**

**2 - кезең. «Мен нені білемін?»**  
**“Универсиада 2017” бағдарламасы**

**3 - кезең. «Білім шыңына өрлейік!»**  
**“Универсиада 2017” символикасы**

**4 - кезең. «Білгенімді зердеме тоқу»**  
**“Универсиада 2017” қалашығы**

**5 - кезең. «Білгенімді дамыту»**  
**“Универсиада 2017” бюджеті**

**6 - кезең. «Білгенімді көрсету»**  
**“Универсиада 2017” жаңалықтары**

**7 - кезең. «Үйге тапсырма беру»**

**8 - кезең. «Сабақты қорытындылау»**

# Сабақтың мақсаты

- а) білімділік: оқушыларға пішінге нысандарды кірістіру жолын түсіндіру; нысандарды кірістіріп, қасиеттерін беріп, қарапайым мысалдарды түсіндіру; Универсиада туралы ақпарат беру
- ә) дамытушылығы: оқушылардың компьютерлік сауаттылығын арттыру; Оқушылардың сабақта алған білімін дамыта отырып, олардың шығармашылық қабілетін, жадысы, ынтасы, қабылдауы танымдық қабілеттерін дамыту;
- б) тәрбиелік: Оқушылардың пәнге деген қызығушылығын арттыру; Оқушыларды сабақта алған білімін өзіндік жұмыстарына қолдана білуге үйрету;
- Компьютермен жұмыс істеу кезінде қауіпсіздік ережесін дұрыс сақтай білуге және ұқыптылыққа үйрету.



# “Универсиада 2017” туралы бас ақпарат

- Алматыдағы 2017 жылғы қысқы Универсиадаға 55 елден 2 мыңға жуық спортшы қатысады.
- Жарысты ұйымдастыруға 3 мың ерікті жұмылдырылады (шет ел мен Қазақстанның әр өңірлерінен).
- Жарыс уақытында 30 мыңға жуық шет елдік қонақ пен турист келеді деп күтілуде.
- Алматы – студенттер қаласы. Қазақстанның әрбір 4-ші студенті оңтүстік астанада білім алуда.
- Қысқы Универсиаданы 80 елден 1 млрд адам телеарналардан тамашалайды.





**Almaty 2017**  
28<sup>th</sup> WINTER UNIVERSIADE

**29 қаңтар** - **8 ақпан**  
**января** - **февраля**

2017 жылғы Қысқы Универсиаданың өтетін күндері  
Дата проведения Универсиады в 2017 году

**1 млрд.**  
**80**

80 елдегі  
болжалды телеаудитория  
Количество ожидаемой  
телеаудитории в 80 странах

[www.almaty2017.com](http://www.almaty2017.com)  
[#universiade2017](https://twitter.com/universiade2017)



**Almaty 2017**  
28<sup>th</sup> WINTER UNIVERSIADE

**2 000**  
спортшылар / спортсменов

**30 000**  
шетелдік туристер мен қонақтар  
иностранных гостей и туристов

**55**  
ел / стран

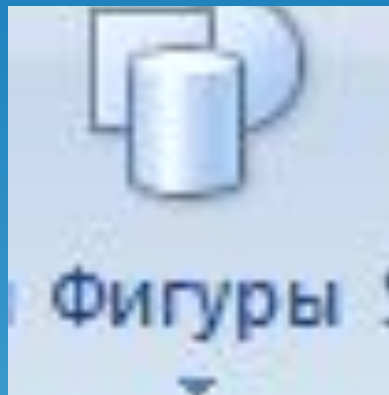
**17 - 28**  
Универсиада сайыстарына 17 мен 28 жас  
аралығындағы студенттер қатыса алады

**3 000**  
еріктілер / волонтерів

В соревнованиях Универсиады могут  
принимать участие студенты от 17 до 28 лет



# Топқа бөлу



“Line” тобы

“Shape” тобы



2 - кезең. «Мен нені білемін?»  
“Универсиада 2017” бағдарламасы



# Үй тапсырмасы

“Line” тобына: Scale, Pset әдістері

“Shape” тобы: Line, Circle әдістері



# СПОРТТЫҚ БАҒДАРЛАМА:



2017 жылдың 29 қаңтар мен 8 ақпан аралығында Алматы қаласында 28-ші Бүкіләлемдік қысқы Универсиада болады. 2017 жылғы қысқы Универсиада 12 спорт түрінен өтеді:

Жарыс 8 спорт нысанында өтеді: «Шымбұлақ» тау-шаңғы шипажайы, «Медеу» спорт кешені, «Сұңқар» шаңғы трамплиндер кешені, Б.Шолақ атындағы спорт және мәдениет сарайы, «Алатау» шаңғы-биатлон кешені, Мұз сарайы, Мұз аренасы және Алматының орталығындағы уақытша спорт кешені. Универсиада тарихында бірінші рет спортшылар жарыс уақытында тұратын Атлеттер қалашығы болмақ.





# • Универсиада

- биатлон
- Шаңғы спорты
- кёрлинг



• Мектеп

• Шаңғы

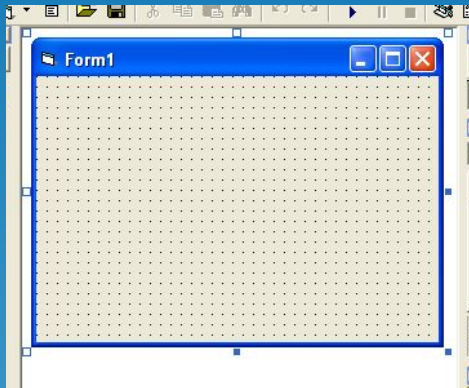
• Фигурное

• Шайбаны ойыны

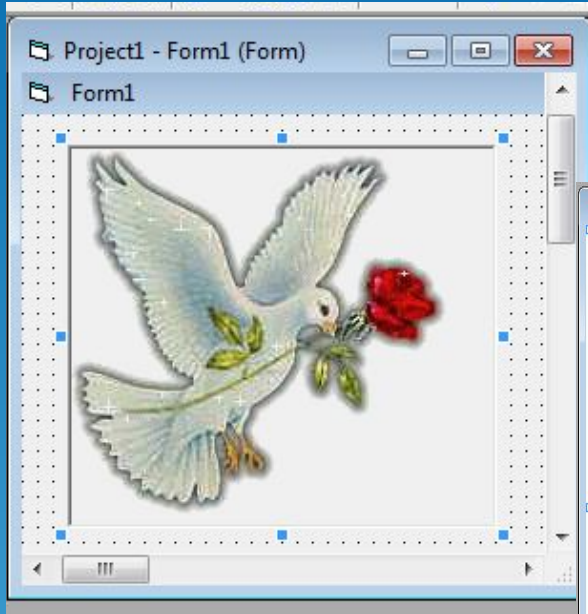
• Шорт-трек



# Visual Basic тілінде графикалық файлдарды қолданудың 3 тәсілі бар:



1. *Form* пішін терезесі мен *PictureBox*, *ImageBox* нысан терезесіне кез-келген графикалық редакторда салынған **суретті** және компьютер жадында сақталған **графикалық файлдарды** кірістіру;



**PictureB  
ox**



**Form1**



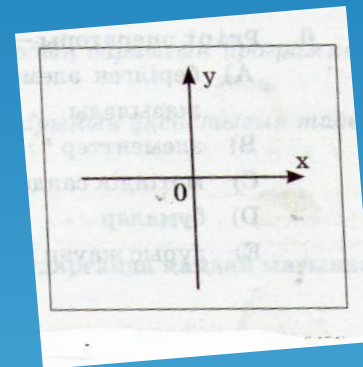
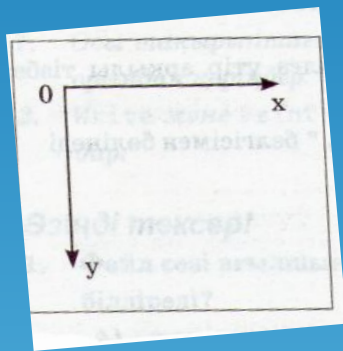
**ImageB  
ox**



# “Line” тобы

**Scale әдісі** жаңа координаталарды ұсынады. **Scale** әдісін қолданғанда **PictureBox** пен пішін абсолютті координатаға ие болады, олардың өлшемі (ені мен биіктігі) арнайы тип өлшем бірлігімен өлшенеді.

**Scale** әдісінің жазылуы *[нысанның аты] Scale (X1, Y1) – (X2, Y2)*



X1, Y1 – нысанның сол жақ жоғары

бұрышының координатасы,

X2, Y2 – нысанның оң жақ төменгі

бұрышының координатасы.

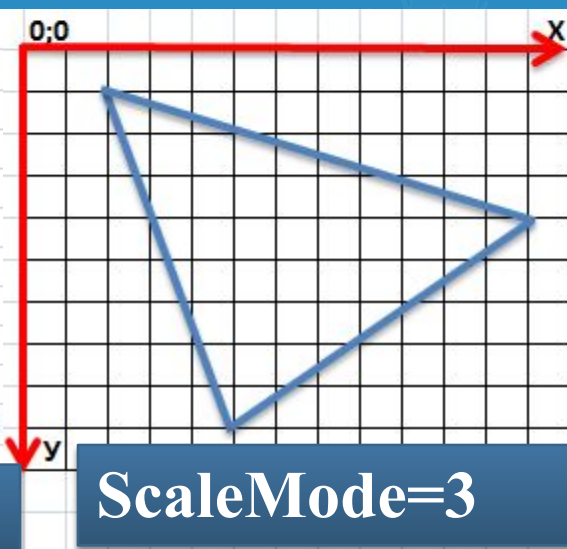
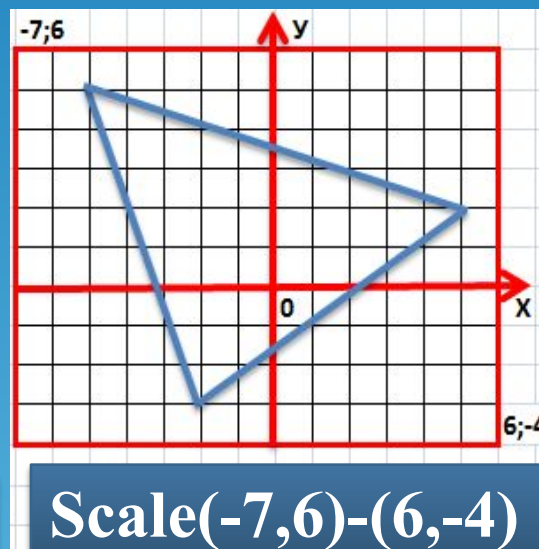
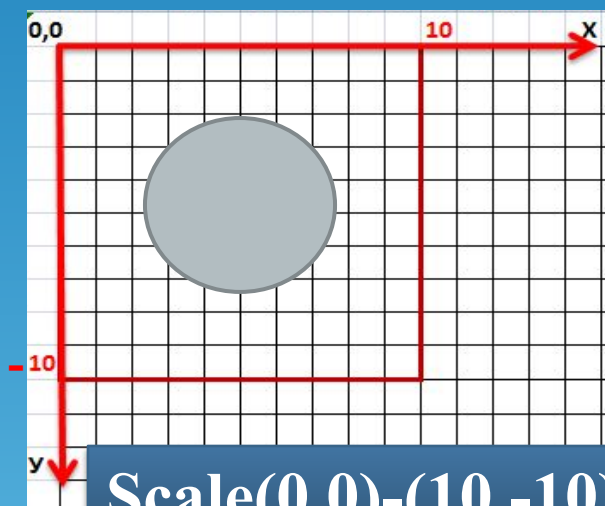
**Мысалы:** *Picture1.Scale(-10,5) – (10,5)*



**Scale**-пішінде, нысан терезеде жаңа координаталар жүйесін және масштабын ұсынады.

**Scale(x1,y1)-(x2,y2)**

**ScaleMode=n**



Өлшемі бірлігі **twip (twip)**.

Жоғарғы процедурада масштаб (*ScaleMode*) **пунктқа** ауыстырылды (оны пиксельге ауыстыру үшін масштабы 3-ке тең

# Scale-әдісі

*Form пішін терезесі:*

**Scale(x1,y1)-(x2,y2)**

*PictureBox нысан терезеде:*

**Picture1.Scale(x1,y1)-(x2,y2)**





**Pset әдісі** нысанға нүкте салуға мүмкіндік береді, **Pset әдісінің жазылуы**  
*[нысанның аты]. Pset(X, Y) [, түсі]*

Мұнда нысанның аты көрсетілмегендіктен **Pset** әдісі пішінге қолданылады, **(X, Y)** нысанға орналасатын

нүктелер координатасы, түсі **Long** типімен кодталады. Егер түс берілмесе, **ForeColor** қасиеттер мәнімен сәйкестендіріледі, нысанның **DrawWidth** қасиеті арқылы нүктенің өлшемін өзгертуге болады.

**DrawWidth** қасиетінің мәні бүтін сандар бола алады 1, 2, 3 үнсіз келісім бойынша 1 – ге тең. **Мысалы, Picture1. DrawWidth=2**

**Сығу коэффициенті дегеніміз – ол таңба.**

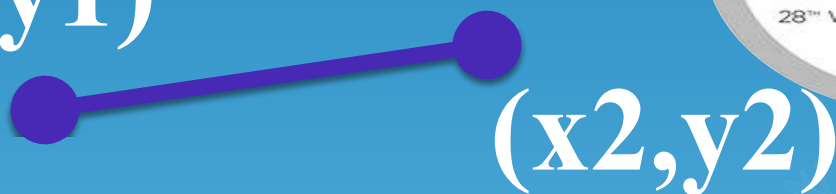
Егер берілген мән 1 – ден үлкен болса, онда вертикаль бойынша сызылған эллипс сызылады, берілген мән 1 – ден кіші болса, горизонталь созылған эллипс сызылады, яғни созу дәрежесі сығу коэффициентімен анықталады. Сығу коэффициенті болмаса, онда шеңбер сызылады



Нүкте:  $\bullet(x, y)$

$Pset(x, y)$ , түс

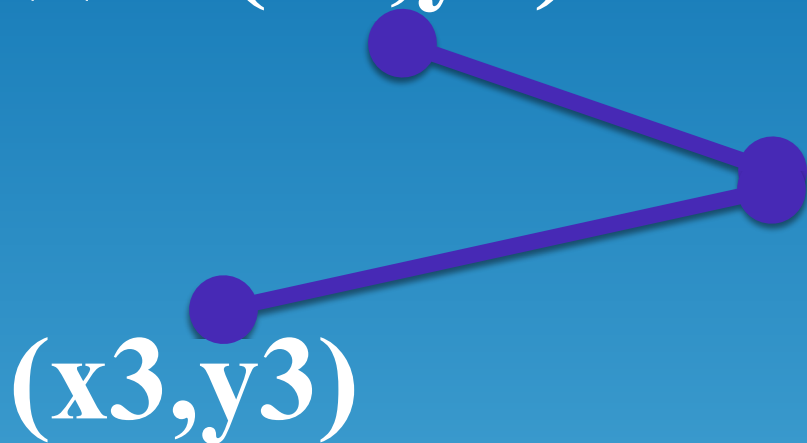
Кесінді:  $(x1, y1)$



$Line(X1, Y1)-(X2, Y2)$ , түс



Кесінді:  $(x_1, y_1)$



$(x_2, y_2)$

$(x_3, y_3)$

**Line( $X_1, Y_1$ )-( $X_2, Y_2$ ), түс**

**Line-( $X_3, Y_3$ ), түс**



# “Shape” тобы



**Line әдісі** нысанға түзу сызықтар және іші боялған немесе боялмаған төртбұрыштар салады.

**Line әдісінің жазылуы:**

*[нысанның аты] .Line (X1, Y1)-(X2, Y2) [ , түсі] [ , белгі]*

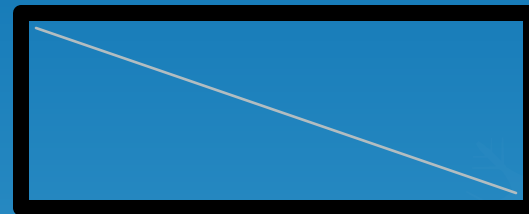
Мұнда бірінші төртбұрыш, екінші іші боялған төртбұрыш салынады. Егер В белгісі қолданса, төртбұрыштың іші боялмаған, қасиетті автоматты түрде **FillStyle=1 (transparent)** қабылдайды. Егер бұл қасиетті өзгертетін болсақ, онда төртбұрыштың іші боялады, қасиеті

**FillStyle=0** [ , ], белгі ], белгі болып түсі болмаса, үтірді алып тастауға болсайды, онда белгі түс ретінде қабылданады. Сызықтың немесе төртбұрыштың контурларының қалыңдығын **DrawWidth** қасиеті арқылы өзгертуге болады.

**Белгі дегеніміз – В немесе ВF символдары.**

$(x1, y1)$

Тіктөртбұрыш:



$(x2, y2)$

**Line(X1, Y1)-(X2, Y2), түс, B**



**Line(X1, Y1)-(X2, Y2), түс, BF**



**Circle әдісі** нысанға шеңбер, доға, эллипс, сектор салу үшін **Circle** әдісін қолданамыз.

**Circle әдісінің жазылуы:**

*[нысанның аты] Circle (X, Y), радиус [, түсі] [, 1 – ші бұрыш, 2 – ші бұрыш] [, сығу коэффициенті ]]*

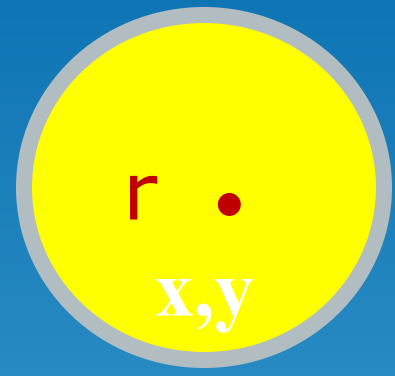
Мұнда нысанның аты көрсетілмегендіктен пішінге **Circle** әдісін қолданады., мұндағы (X, Y)- шеңбердің немесе эллипстің центрлік нүктесі, түсі Long саны бойынша кодталады, егер түс берілмесе **ForeColor** қасиетімен сәйкестендіріледі, 1 – ші бұрыш, 2 – ші бұрыш дегеніміз – доға мен шеңбердің бастапқы және соңғы бұрыштары, өлшем бірліктері 0 – ден 2 – ге дейінгі интервалда радианмен өлшенеді. Егер бұрыштың мәні 0 – ге тең емес және алодында минус таңбасы тұрса, онда доға емес сектор сызылады. Доға немесе сектор сызғанда қозғалыс сағат тіліне қарсы бағытта жүреді, сонымен бірге шеңбер немесе эллипс сызылғанда бұрыштар мәні жазылмайды.





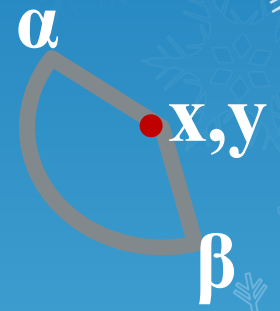
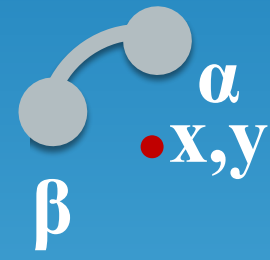
# 1) Шеңбер:

**Circle(x,y), r, түс**



# 2) Доға(сектор):

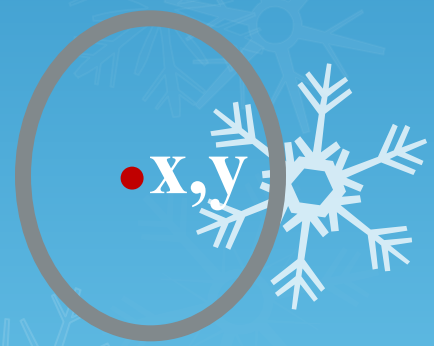
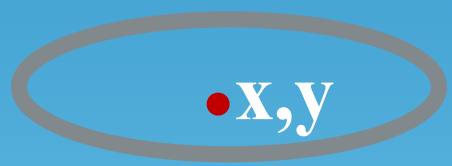
**Circle(x,y), r, түс,  $\alpha$ ,  $\beta$**



$\alpha, \beta$ -радианмен  
 $\alpha, \beta > 0$  доға  $\alpha, \beta < 0$  сектор

# 3) Эллипс:

**Circle(x,y), r, түс, , ,k**



К оң сан,  $k < 1$  көлденең созылған эллипс,  
 $k > 1$  тігінен созылған эллипс,



## Түс беру

### 1) Visual Basic программасында 8 тұрақты сан

	Түсі	Тұрақтылар	Сандық мәні
1	Қара	<code>vbBlack</code>	0
2	ҚЫЗЫЛ	<code>vbRed</code>	255
3	Жасыл	<code>vbGreen</code>	65280
4	Сары	<code>vbYellow</code>	65536
5	Көк	<code>vbBlue</code>	16611680
6	Көкшіл күлгін	<code>vbMagenta</code>	16611935
7	Ашық көк	<code>vbCyan</code>	16666960
8	Ақ	<code>vbWhite</code>	16666215

3 - кезең. «Білім шыңына өрлейік!»  
“ Универсиада 2017” символикасы



# Ойлан тап





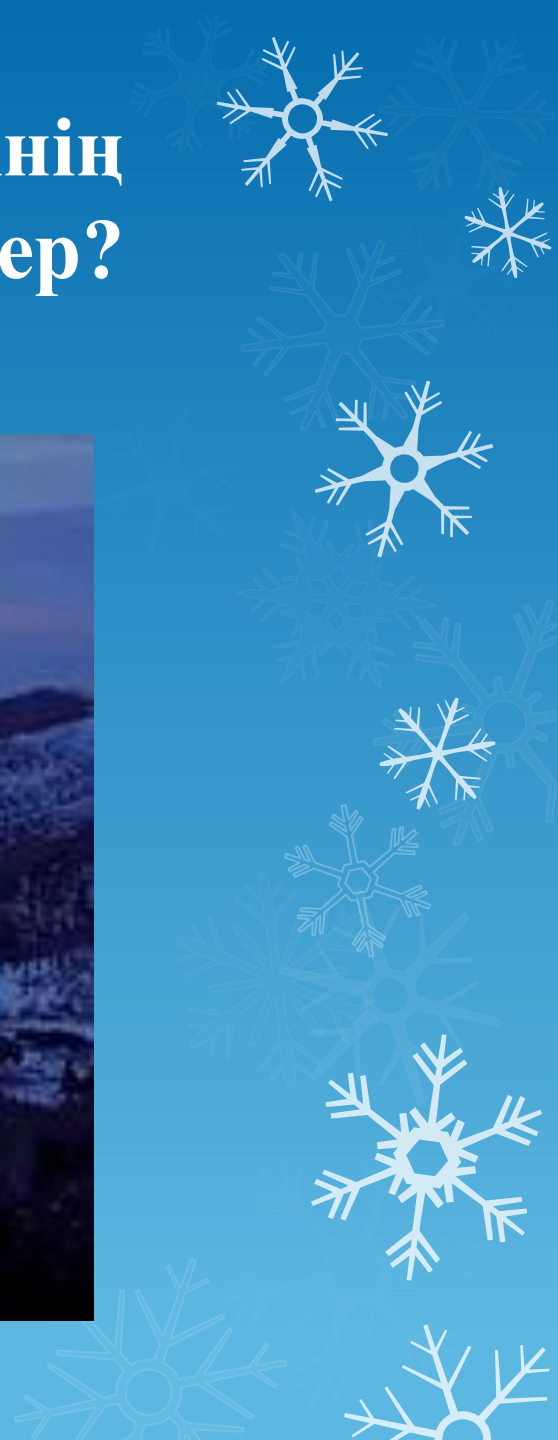
1 – сұрақ: Пішін , оқиға, әдіс  
дегеніміз не?



# 2- сұрақ: Пішіннің қасиеттерін топта.



**3 –сұрақ:** Мәтін қаріптерінің параметрлерін топтап бер?



# 4- сұрақ: Графикалық қасиеттерді ата?



**5- сұрақ:** Пішін оқиғаларын топтап бер?



# 6- сұрақ: Пішін әдістерін топта?



**7- сұрақ:** 1. Визуаль бейсик бағдарламасын іске қосқан кезде қандай терезе ашылады?  
2. New Project терезесінің қанша қосымшасы бар және қандай ?



**8- сұрақ:** Визуаль бейсиктің  
жинақталған ортасының терезе  
элементтерін ата?





# 1- жауап:

**Пішін дегеніміз** – әр түрлі басқару элементтері орналасатын қолданбаның болашақ терезесі.

**Оқиға дегеніміз** – объекті жағдайының қайсыбір әрекетке жауап ретінде өзгеруі.

**Әдіс дегеніміз** - объект орындай алатын әрекет.



## 2-жауап:

### Пішіннің қасиеттері

Кодты орындау кезінде пішіннің түрін орнатады

Шекара түрін орнатады

Пішін терезесін барынша кішірейтеді

Оқуға ғана мүмкіндік береді

Оқуға ғана мүмкіндік беретін логикалық қасиет

Фон түсі мен пішін мәтіннің орнатады



# 3- жауап:

Қаріпті орнатады  
немесе қайтарады

Қаріп аты мен  
өлшемін қайтарады  
немесе орнатады

Мәтін  
қаріптерінің  
параметрлері

Қара, көлбеу, асты  
сызылған және сызып  
тастаған қаріп  
түрлерін орнатады  
немесе қайтарады

Мәтін аймағының  
мөлдірлігін қайтарады  
немесе орнатады



## 4- жауап:

Графикалық  
қасиеттер

Пішіннің фоны ретінде бейнеленетін суретті белгілейді.

Логикалық қасиет, үнсіздік бойынша жалған мәнін қабылдайды

Логикалық қасиет, ол үнсіздік бойынша ақиқат мәнін қабылдайды



# 5- жауап:

## Пішін оқиғалары

Пішінді жүктегенге дейін, оны конфигурациялау кезінде болады.

Пішінді экранда бейнелеуге дейін, оны инициализациялаудан кейін болады

Пішінді жабу кезінде болады

Тышқан батырмасын басқанда және оны босатқанда болады

Пішінді активтеуде және деактивтеуде болады



## 6- жауап:

Пішінді экранда бейнелейді

Пішінді жабады

Пішіннің тұрған орнын және  
олшемін өзгертеді

Пішін кескінін басып шығарады

Пішін  
әдістері



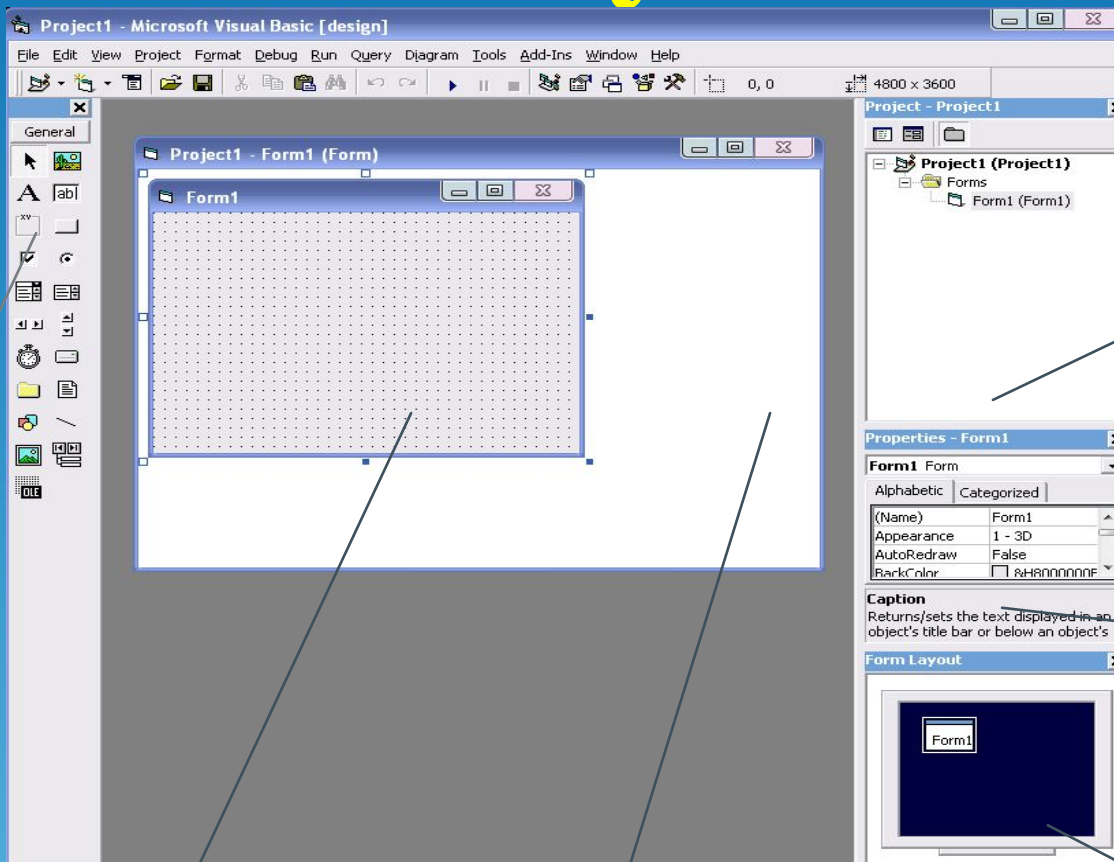
# 7-жауап:

Визуаль бейсик бағдарламасын іске қосқанда экранда Project Wizard жобаларының менеджері өзінің New Project терезесімен пайда болады.

Терезе 3 қосымша беттен тұрады:  
New / жаңа жобалар/  
Existing / қолданыстағы жобалар/  
Recent / жақында пайдаланылған жобалар/



# 8- жауап:



Басқару элементінің панелі

Пішін

Пішін конструкторы

Жоба терезесі

Қасиеттер терезесі

Пішін макетінің терезесі

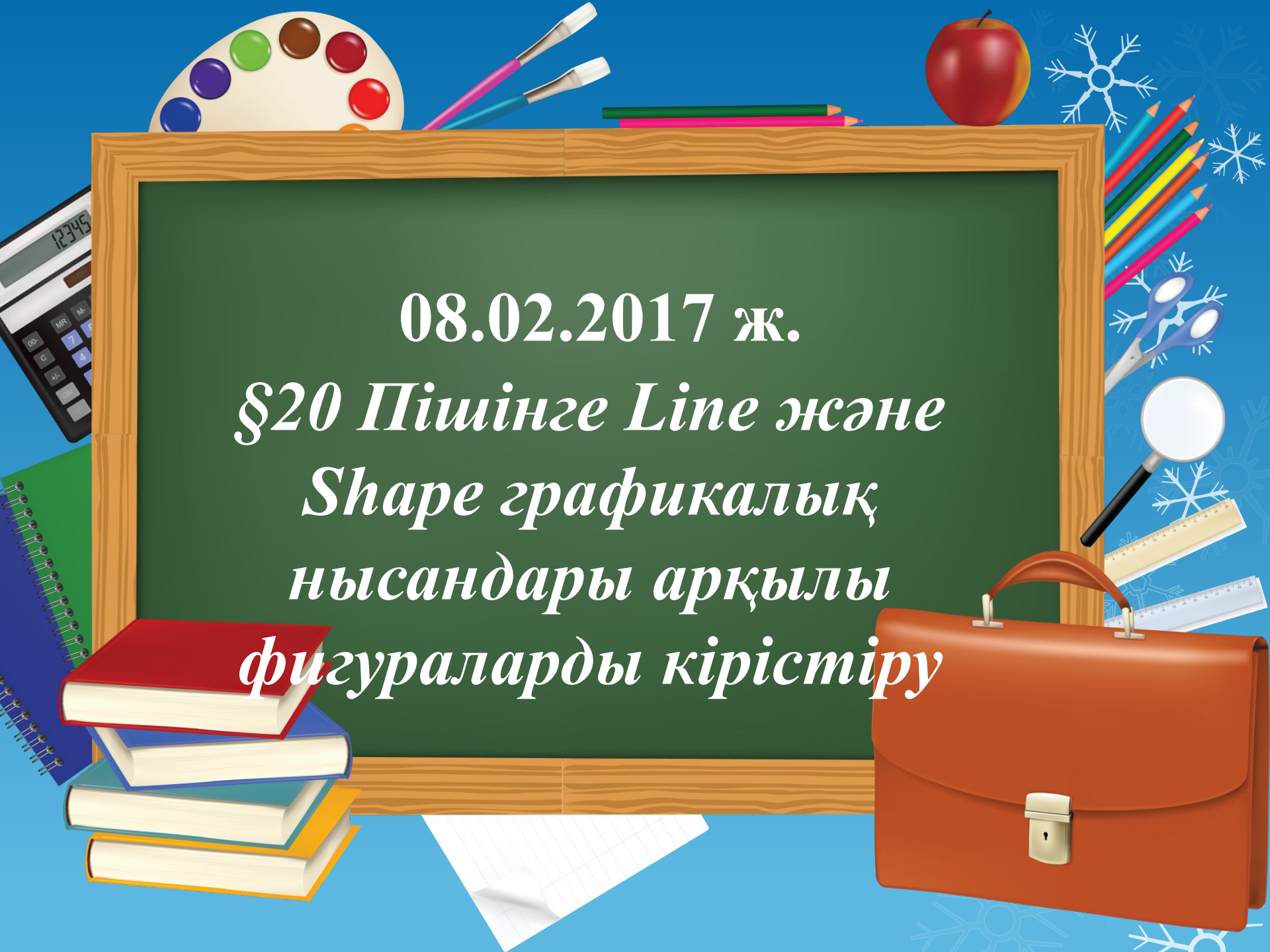




## УНИВЕРСИАДА СИМВОЛИКАСЫ:

- 2017 жылғы қысқы Универсиаданың ұраны – «Қанатыңды кең серпі!», жас спортшыларды спорттың биік шыңын бағындыр дегенді білдіреді.
- Универсиаданың кез-келген логотипінде FISU эгидасы бойынша жүргізіліп жатқан, міндетті элемент латын U әрпі болуы шарт.
- 2017 жылғы қысқы Универсиада логотипі жайылып тұрған құс қанаты бейнесінде: солдан жоғары көтеріліп тұрғаны биіктікті және шыңды бағындыру деген мағынаны білдіреді.
- 2017 жылғы қысқы Универсиада талисманы Сұңқар құсы. Қазақ даласындағы мықты, еркіндік сүйгіш, жылдамдық пен ұшудың, жылдамдық пен энергияның және жеңіске жетудегі зор талаптың белгісі. Яғни, жас спортшылардың бойындағы қасиеттердің барлығы.

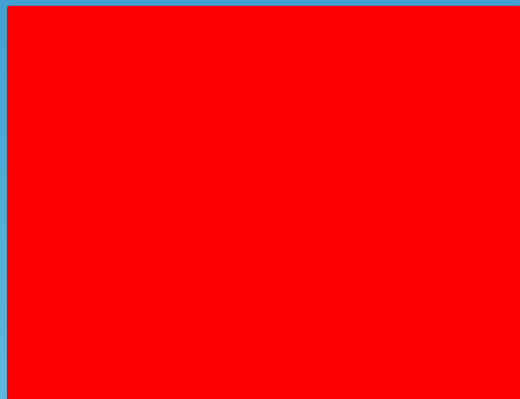
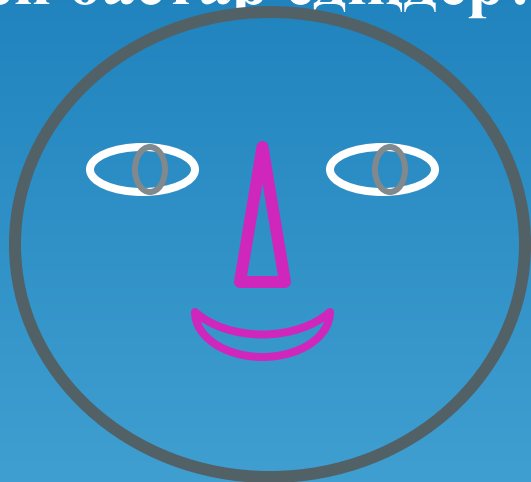




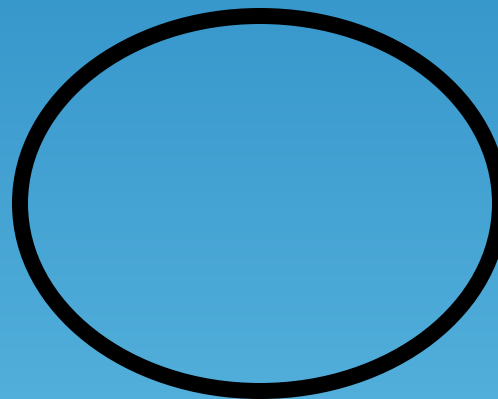
08.02.2017 ж.  
*§20 Пішінге Line және  
Share графикалық  
нысандары арқылы  
фигураларды кірістіру*

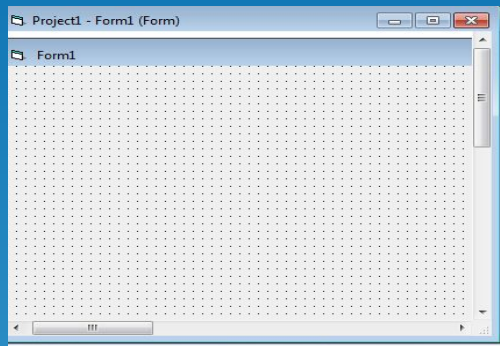
4 - кезең. «Білгенімді зердеме тоқу»  
“Универсиада қалашығы”

• **“Қызығушылықты ояту”**  
Осы суреттің программасын құру үшін алдымен  
неден бастар едіңдер?

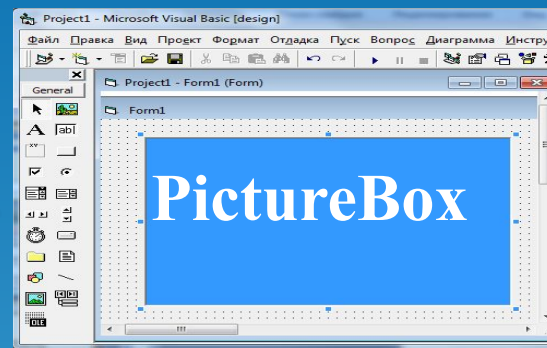


# Берілген фигураларды атаңдар





Графикалық әдістерді қолданып графикалық бейнелерді салу



## Графикалық әдістер:

Scale

шкала

Pset

нүкте

Line

СЫЗЫҚ

Circle

шеңбер

Cls

экран тазалау





Кез келген графикалық редакторда салынған суреттерді және компьютердің жадында сақталған графикалық файлдарды көшіріп немесе адресі бойынша сілтеме жасау арқылы пішінге немесе PictureBox графикалық терезесінде файлдарды кірістіруге болады. Ол үшін пішінге *Image* немесе PictureBox элементтерін орнатып, файлдар жинағының адрестік диалогтік терезесі пайда болады. Осы жерден файл адресін таңдап алып, **Ашу** батырмасын шертсек, автоматты түрде файл элементке орналасады, бірақ өлшемдері үлкен болуы мүмкін. Сондықтан биіктігі (**Height**) мен енін (**Width**) қасиеттер терезесі арқылы немесе кодтау арқылы өзгертеміз.



**PictureBox** (графикалық өріс)



**Shape** (фигура)

**Line** (СЫЗЫҚ)





Временное сооружение  
в центре города



Дворец им. Балуана Шолака

**4 825** вместимость



Лыжно-биатлонный  
стадион «Алатау»

**6 400** вместимость



## СПОРТ НЫСАНДАР ҚҰРЫЛЫСЫ:

Универсиада нысандарының ашылуы – 12 мың орынды Мұз аренасы, 3 мың орынды Мұз сарайы және Атлеттер қалашығы – Алматы қаласының 1000 жылдығын тойлауға арналған жылы, яғни 2016 жылдың тамыз айында өтеді.

Әлемдегі экономикалық тұрақсыздыққа қарамастан, құрылыс жұмыстары дәл уақытында аяқталады.

Алматы қаласында болатын Универсиада – ең біріншіден, қаладағы бұқаралық спорттың дамуына жаңа күш беретін және қала тұрғындарын жұмыспен қамтамасыз ететін әлеуметтік жоба. Универсиаданың 3 спорт нысанын қазақстандық құрылыс компаниялары жүргізуде.

Универсиаданың жаңадан бой көтеріп жатқан спорт нысандары 2016 жылдың 30 тамызында өткізіледі. Биылғы жылдың 28-ші наурызында Медеу ауданындағы сырғанау алаңы өткізілді, ал шілденің 6-сында бас аренаның, әкімшілік ғимараттың құрылысы және аймақтың абаттандыру жұмыстары аяқталады. Одан бөлек, әкімшілік ғимараттың, бассейннің, 12 мың орынды Мұз аренасының құрылыс-монтаж жұмыстары аяқталды, ал негізгі блок 2016 жылдың мамырдың 9-ында тапсырылады. Атлеттер қалашығы алаңының абаттандыру жұмыстары тамыздың 1-інде аяқталады.

Жарыс алдында барлық спорт нысандары халықаралық дәрежедегі жарыстарды өткізе алатындығын растайтын халықаралық сертификациядан өтеді. Қазіргі уақытта Алматыдағы «Сұңқар» халықаралық шаңғы трамплиндер кешені сертификациядан өтті. Универсиада алдында спорт нысандарында 2016 жылдың күзінен бастап тестік жарыстар болады.

Қазіргі таңда 5000 адамға арналған, жарыс уақытында спортшылар тұратын Атлеттер қалашығының құрылыс жұмыстары жүргізілуде. Атлеттер қалашығында әлеуметтік инфрақұрылым (кафе, ресторандар, емханалар, банк бөлімшелері және т.б.) жақсы дамып, көлік торабы кеңейтіледі. Бұл Алматы қаласы Алатау ауданының дамуына қосымша мультипликативті күш береді.

12 000 және 3 мың адамға арналған Мұз кешендері Универсиаданың ескерткіштері болып қалмақ. Болашақта жыл сайын 800 мың көрерменді қабылдай алатын Қазақстанның ірі спорт нысандарының бірі болады.





Ледовый дворец

**12 000**  
ВМЕСТИМОСТЬ



Кёрлинг



Фигурное катание



Ледовая арена

**3 000**  
ВМЕСТИМОСТЬ



Хоккей с шайбой



**I топ “Line”**



“Джиго”  
әдісі

**II топ “Shape”**



5 - кезең. «Білгенімді дамыту»  
“Универсиада 2017” бюджеті



## *Тәжірибелік тапсырмалар*

Білімге жетелейтін үш жол бар:  
Еліктеу жолы- ең жеңіл жол,  
Ойлау жолы- ең игілікті жол,  
Тәжірибе жолы-ең қиын да,ащы жол.



Конфуций



## 2017 ЖЫЛҒЫ ҚЫСҚЫ УНИВЕРСИАДАНЫҢ БЮДЖЕТІ:

- 2015 жылдың күзінде Универсиаданың бюджеті 2 есеге қысқарды – 32-ден 17 млрд теңгеге дейін. Универсиаданың ашылу және жабылу салтанаттары, «Мәдени Универсиада» жобасы, халықаралық PR және маркетинг, көлік шығыны (жалға алудан бас тарту), эстафета алауы, тестік жарыстар шығыны қысқарды.
- 17 млрд теңгенің 50%-ын қазақстандық тауарлар, жұмыстар және қызметтер құрайды.
- Универсиада бюджетінің басты бөлігі – халықаралық телетрансляция шығыны, хронометраж бен нәтиже көрсету. Бұл қызметтерді FISU-дың талабы бойынша ірі шетелдік компаниялар көрсетеді.

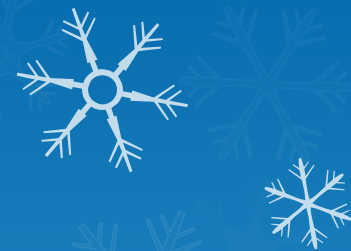


# Сергіту сәті

*Біздер тату баламыз,  
Гүл-гүл жайнап аламыз.  
Жаттығулар жасайық,  
Жақсы сергіп қаламыз.*



6 - кезең. «Білгенімді көрсету»  
“Универсиада 2017” жаңалықтары



***Өзіңді тексер!***



**Универсиада 2017**

**ЖАҢАЛЫҒЫ**




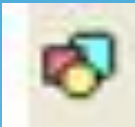




# Тест тапсыромасының жауабы

- |          |          |
|----------|----------|
| <b>1</b> | <b>A</b> |
| <b>2</b> | <b>D</b> |
| <b>3</b> | <b>A</b> |
| <b>4</b> | <b>B</b> |
| <b>5</b> | <b>C</b> |

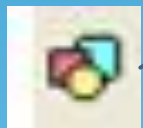
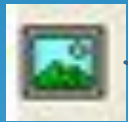
# Семантикалық карта

Pset		Line тік сызық
Scale		Shape
		Нүкте
		Picture Box
		Image
		Масштаб

# Басқару элементіндегі батырмаларды сәйкестендіру

Pset

Scale



LineТІК СЫЗЫҚ

Shape

Нүкте

Picture Box

Image

Масштаб





# *Рефлексия СМС*

Қағаздан жасалған ұялы

телефонға оқушылар сабақтың

қалай өткенін және қаншалықты

жемісті болғанын мұғалімге

СМС арқылы жібереді.



# Сабақты бағалау



# *Үйге тапсырма:*

§20 оқып келу,  
бақылау сұрақтарына  
жауап беру

A vibrant, cartoon-style illustration. In the center, a boy with blonde hair and a girl with red hair are holding oversized pencils. The boy is on the left, wearing a blue shirt and an orange vest, holding a large green pencil. The girl is on the right, wearing a white shirt and a red vest, holding a large blue pencil. They are standing on a green field with white daisies. In the background, there are two large rolls of paper, one on each side, with various school supplies like pencils and a ruler. The sky is filled with flying birds and butterflies. In the foreground, there are several large, pink roses with green leaves. The text "Назар қойып тыңдағандарыңызға рахмет!" is written in blue, bold letters across the center of the image.

**Назар қойып  
тыңдағандарыңызға  
рахмет!**