

Таким образом, исследовательская деятельность студентов по фитохимии способствует активизации позиций студентов в образовательном процессе, развитию творческой активности, формированию экологической культуры и повышению профессиональной подготовки в целом.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1 Абдыкаликова К.А. Фитохимический анализ лекарственных растений. – Костанай: КГУ им. А. Байтурсынова, 2002. – 60 с.
- 2 Белихов В. Фармацевтическая химия. – М.: Медпресс Инфо, 2007.
- 3 http://www.tabex.ru/nicotine_dependence2.php.

DELPHI БАҒДАРЛАМАЛАУ ОРТАСЫНДА СӨЗЖҰМБАҚ ҚҰРАСТЫРУ

Нурмагамбетова А.Ж.

Ғылыми жетекшісі – Хасанова С.Б.

Аннотация. *Используя основные компоненты объектно-ориентированной программы Delphi 7, возможно составить проект кроссворда для использования на нетрадиционных уроках, в интеллектуальных играх.*

Abstract. *Using the basic components of an object – Delphi 7 program adapted to draft a crossword puzzle, which can be used on non-traditional classes, intellectual games.*

XXI ғасыр елімізде қоғамдық ақпараттандыру – мемлекеттік саясаттың негізгі элементтерінің біріне айналып отыр. Қоғамды ақпараттандыру – деп информатиканы елдің экономикалық нығаюын қамтамасыз ететін, ғылыми –техникалық прогресін жеделдетін қоғамдық байлық ретінде жаппай пайдалану және жылдам әрі нақты ақпараттар беруді айтамыз. Қазіргі таңда пайдалануға арналған арнайы бағдарламалар мен бағдарламалық жабдықтар өте көп. Компьютерлік бағдарламалау тілдерінің ішінде танымал, әрі жетілген түрі болып саналып жүрген Borland Delphi 7.0 бағдарламалау тілінің мүмкіндіктерін пайдалану арқылы: тест бағдарламалары, ойын түрлері, электронды оқулықтар және т.б. қосымшалар жасауға болады.

Delphi Windows жүйесінде бағдарламалаудың ыңғайлы құралы. Онда көптеген операторларды пайдаланып бағдарлама дайындауға, бағдарламаның мәзірін құруға, анимация, мультимедиа процестерін ұйымдастыруға, OLE технологиясын пайдаланып, басқа офистік қосымшаларды шақыру, олармен жұмыс жасауға болады.

Мен өзімнің мақаламда Delphi бағдарламалау ортасында сөзжұмбақ қосымшасын жасадым. Сөзжұмбақты дәстүрлі емес сабақтарда, сайыстарда, интеллектуалды ойындарда қолданылады. Сөзжұмбақ арқылы студенттердің ойлау қабілеттерін арттыруға, танымдылық қабілетін арттыруға, ізденіске жетелейді.

Сөзжұмбақ формасында келтірілген сұрақтарға жауап беруді ұсынады. Сонымен қатар, формада сұрақтың нумерациясымен бірге сөзжұмбақ сеткасы келтірілген. Дұрыс жауаптар бағдарламада константа ретінде жазылады. Егер сөз дұрыс табылса, онда tada.wav файлы ойналады, сонымен бірге сөз сөзжұмбақтың тор көздерінің ішіне жазылады және формада сұрақтың жауабына сәйкес сурет шығады. Егер қолданушы қате жауап берсе, онда notify.wav файлы ойналады, сөзжұмбақтың тор көздері сұр түске боялады және барлық дұрыс емес жауаптарға ортақ сурет шығады. Егер қолданушы жауап беруге тырысып, оның жауабы дұрыс болса, онда сөз сұр тор көздердің ішіндегі кішкентай ақ шаршылардың ішіне жазылады.

Ең алдымен Delphi 7 бағдарламасын ашу керек. Іске қосу (Пуск) – Бағдарламалар (Бағдарламалар) – Borland Delphi 7 → Delphi 7 командалары арқылы іске қосамыз. Бұл программаны іске қосқанда ең алдымен Delphi программасының негізгі үш терезесі экранда көрінеді. Бұл терезелердің 1-шісі Delphi ортасының негізгі терезесі болып саналады. Бұл терезеде стандартты батырмалар, аспаптар панелі бар және Delphi-дің барлық компоненттері орнатылған, ал 2-шісі Delphi ортасының негізгі формасы (Form1) деп аталады. Бұл формада барлық

компоненттер орналастырылады, ал 3-шісі Delphi ортасының объект инспектор терезесі (Object Inspector).

Формаға сөзжұмбақты жасауға арналған қажетті компоненттерді орнатамыз. Біріншіден, сөзжұмбақтың тор көздерін орнату үшін *Additional* ішкі бетіндегі *Shape* компонентін қолданамыз.

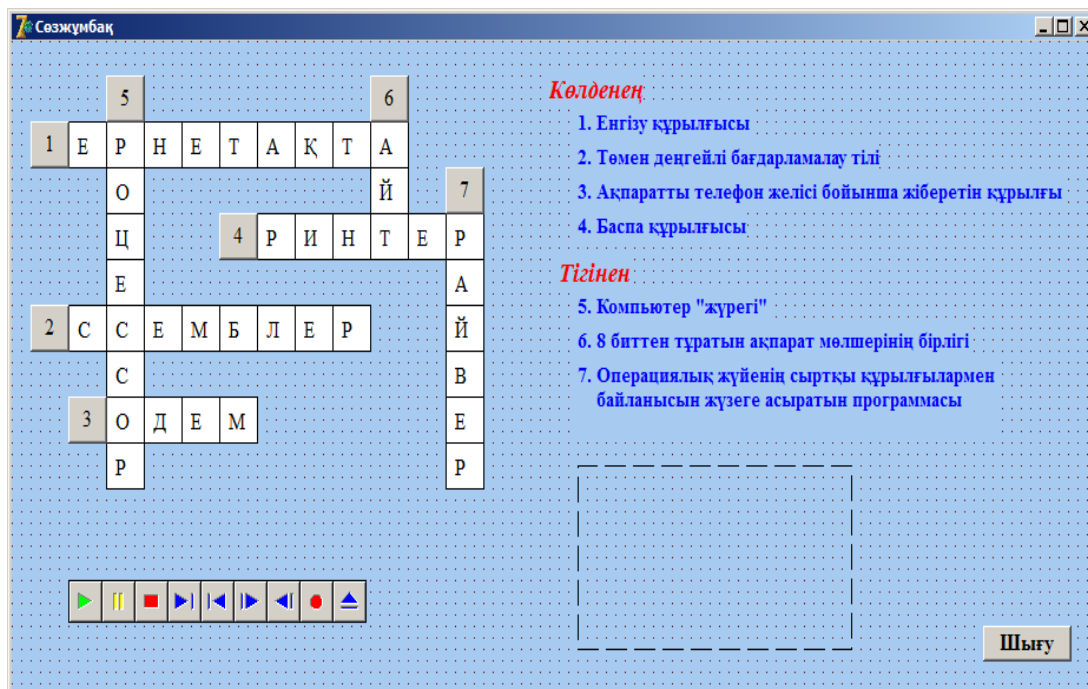
Содан кейін *Shape* компоненттерінің үстіне *Standard* бетіндегі *Label* компоненттерін орнатамыз. Әр *Label* компонентінің *Caption* қасиетіне тор көздердің орналасуына сәйкес сөздердің әріптерін бас әріппен жазамыз.

Енді әр сөздің бірінші тор көзіне сөзжұмбақ сеткасының тор көзінің өлшемімен тең *Standard* бетіндегі *Button* командалық батырмаларын орнатамыз. Тағы бір *Button* батырмасын бағдарламадан шығу үшін қолданамыз.

Сұрақтардың өздерін енгізу үшін тағы қосымша *Label* компоненттерін қолданамыз.

Енді форманың түсін өзгерту үшін форманың *Color* қасиетін, мәтінді пішімдеу үшін *Font* қасиеттерін қолданып, қажетті параметрлерді орнатамыз. Енді формаға бейне орнату үшін *Additional* ішкі бетінде орналасқан *Image* компонентін аламыз. Оны форманың үстіне орнатып, қажетіне қарай түзету енгіземіз.

Дыбысты ойнату үшін – *System* ішкі бетіндегі *MediaPlayer* компонентін орнатамыз.



1 сурет. Жоба формасы

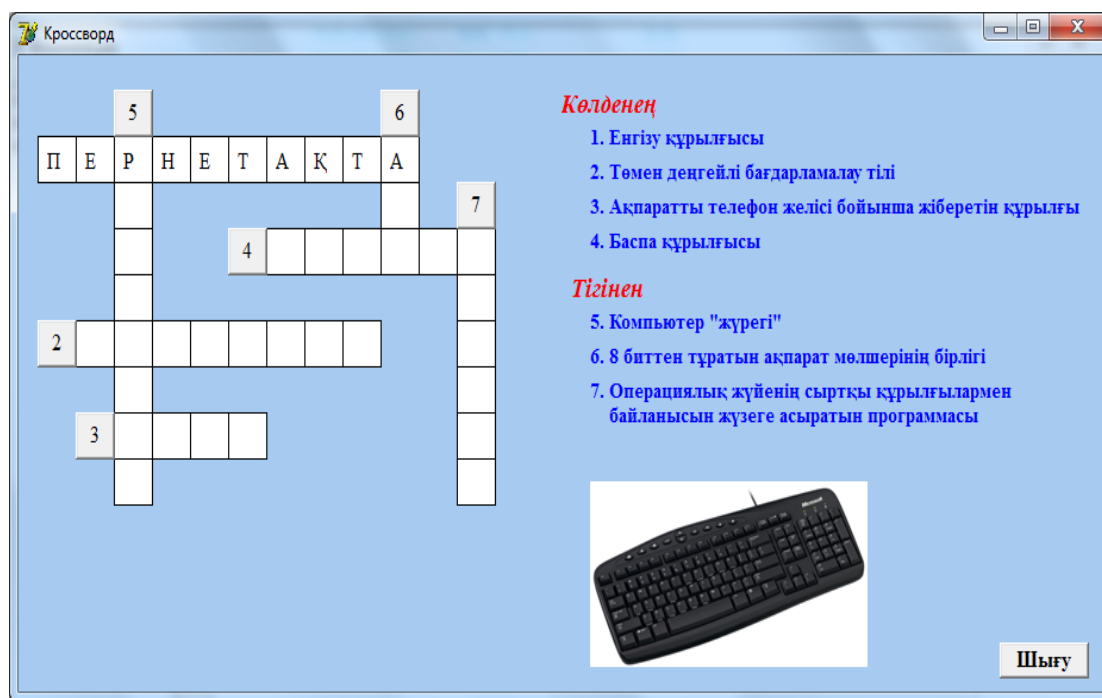
Ал енді осы қосымшаның бағдарламасын жазу үшін (Unit1) Код терезесін қолданамыз.

Әуелі ең басында айтып кеткендей дұрыс жауаптарды бағдарламада константа ретінде жазамыз. Мысалы, `v1='ПЕРНЕТАҚТА'`. Дәл солай қалған сөздерді жазамыз. Содан кейін бағдарламадан шығу үшін орнатылған *Button* батырмасының үстінен екі рет шертіп, оның ішіне `close` деп жазамыз.

Келесі *Object Inspector* терезесінен *Events*-ті ашамыз. Оның *OnCreate* қасиетінің қасына екі рет шертеміз. Енді оған бағдарлама кодын жазамыз. Сөзжұмбақтың тор көздерінің ішіне орнатылған *Label* компоненттері бағдарламаны іске қосқанда көрінбес үшін `Label1.Visible:=false` деп жазамыз, бұл команданы қалған *Label* компоненттері үшін де жазамыз.

Келесі қадам ол сөздердің бірінші әріптеріне орнатылған *Button* батырмаларына программа жазу. Ол үшін батырманың үстінен екі рет шертіп, бағдарлама кодын жазамыз. *InputBox* арқылы жауапты енгізетін терезені шақырамыз. Бұл жерде *Button* батырмасы көрінбеу керек, ал *Label* компоненттері көріну керек. Сонымен қатар *Shape* компонентінің *Brush*.

Color қасиетінің clSilver мәнін қабылдаймыз. Егер жауап дұрыс болса, онда tada.wav файлы ойналады, сонымен бірге сөз сөзжұмбақтың тор көздерінің ішіне жазылады және формада сұрақтың жауабына сәйкес сурет шығады. Егер қолданушы қате жауап берсе, онда notify.wav файлы ойналады, сөзжұмбақтың тор көздері сұр түске боялады және барлық дұрыс емес жауаптарға ортақ сурет шығады. Егер қолданушы жауап беруге тырысып, оның жауабы дұрыс болса, онда сөз сұр тор көздердің ішіндегі кішкентай ақ квадраттардың ішіне жазылады. Дәл солай қалған сұрақтар үшін бағдарламаны жазамыз. Нәтижесінде мынадай сөзжұмбақ аламыз.



2 сурет. Сөзжұмбақ формасы

ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ

- 1 Халықова К.З., Тұрғанбаева А.Р., Бостанов Б.Ғ. Программалау негіздерін оқыту. Delphi ортасы: оқу құралы. – Алматы: Print – S, 2005. – 250 б.
- 2 Хасанова С.Б. « Delphi» ортасында бағдарламалау: оқу құралы.– Қостанай: ҚМПИ, 2011. – 101 б.

MACROMEDIA FLASH БАҒДАРЛАМАСЫМЕН ЖҰМЫС ЖАСАУ ЖӘНЕ ОНЫҢ МҮМКІНДІКТЕРІ

Пердебаева Ұ.Б.

Ғылыми жетекшісі – Осанова Ш.Б

Аннотация. Работать с программой Macromedia flash очень удобно. Есть возможность создать электронные учебники, электронные поздравления, развивающие мультфильмы и Web-страницу.

Abstract. Work with program Macromedia flash is very convenient. There is a possibility of creation of electronic textbooks, electronic greetings, developing illustration and creation of Web pages.

Flash технологиясының негізі векторлық графикалық форматынан Shockwave Flash (SWF) құрылды. SWF қосымшасының артықшылығы оның жеңіл тасымалдауында, яғни бұл формат әртүрлі аппараттық – программалық платформада қолданылады (сонымен қатар, ОЖ – сі Mac OS Macintosh компьютерлер және Windows ОЖ – мен жабдықталған IBM компьютерлері).