**Сабақ жоспары**

**Сынып 9**

**Пән:** Информатика

***Сабақтың тақырыбы:*** Визуальды бағдарламаның негіздері. IDE. Жобаны басқару.

***Сабақтың мақсаты:***

1. Білімділік мақсаты: Кіріктірілген орта бағдарламасының негізгі элементтерін білу, ортаны компоненттермен танысу.

2. Дамытушылық мақсаты: Құрылымдық, модульдік, объектілі-бағытталған, визуальдық әдістермен жұмыс істеу қабілетін дамыту.

3. Тәрбиелік мақсаты: Оқушыларды ұқыптылыққа,шапшаңдыққа,

адамгершілікке, тиянақтылыққа тәрбиелеу.

***Көрнекілік:*** ИТ, VStudio, жұмыс дәптері, презентация.

***Сабақтың типі:*** аралас

***Сабақ түрі:*** Жаңа тақырыпты түсіндіру

**Сабақтың жоспары:**

I. Ұйымдастыру кезеңі.

II. Үйдің тапсырмасын сұрау.

III. Жаңа сабақты түсіндіру

IV. Қорытындылау. Бекіту сұрақтары.

V. Үйге тапсырма беру.

**II. Үйдің тапсырмасын сұрау.**

1. Шаршаған жағдайда қандай жаттығулар қолданалады?
2. Академиялық шыңдық дегенді қалай түсінесіндер?
3. Виртуалды этиканы қолданасыз ба?
4. Бағдарламалу жүйесі дегенді қалай түсінесіндер?
5. Бағдарламалу жүйесінің құрамында не болуы керек?
6. Қандай бағдарламалау әдістерін қандай білесіндер?

**III. Жаңа материал түсіндіру**

3.1 Microsoft корпорациясы 1990 жылдың аяғында С# тілін құрастырды. 2000 жылдың ортасында бірінші рет шығарылды. Басты құрастырушы Андерс Хейльсберг болды — білгілі аумақта өзінің жетістіктерімен мақтана алатын дүниежүзіндегі бағдарламалау тілін жақсы білетіндердің біреуі.

Visual Studio - қосымшалардың өңдеуiн интегралдалған орта (Integrated Development Environment, IDE). Visual Studio қазіргі уақытта бағдарламалаудың ең танымал тілдерінің бірі болып саналады.

**Визуальды бағдарламаның негіздері.** Объекті-бағытталған бағдарламалаудың түсініктері:

* Объект;
* Объектінің қасиеті;
* Объектінің әдісі;
* Оқиға;
* Объектілер класы.

Объект – қасиеттер мен әдістер жиынтығы. Қасиет – объектінің сипаттамасы. Әдіс – объект орындай алатын әрекет.

Объекті-бағытталған бағдарламалауда объектімен жұмыс істеу үшін келесі жазу пішімі қолданылады.

Объект. әдіс

Объект. қасиет

Объект. қасиет. әдіс

Оқиға – объекті жағдайының қайсыбір әрекетке жауап ретінде өзгеруі. Объектілер кластарға бірге алады.

Класс – әдістер немесе қасиеттер ортақтығымен сипатталатын объектілер жиынтығы.

3.2 Visual Studio жүктеу үшін әмірлер бірізділігін орындаңыз: ПУСК – Все программы - Microsoft Visual Studio 2010 - Microsoft Visual C# (Си-шарп) 2010.

Пайда болған **Создать проект** - Қосымшалар түрлерінің тізімінде **Windows Form қосымшасын** таңдаймыз. Сіздің алдыңызда бос пішім пайда болды.

Келесi қосымшалардың түрлерiн экспресс-болжам құруға мүмкiндiк бередi.

**Windows Form қосымшасы –** графикалық қолданбалы интерфейсі бар қосымшаларды өңдеудің бұрыңғы технологиясын ұсынады.

**WPF** **(Windows Presentation Foundation) қосымшасы -** .NET. платформасында құрылған графикалық қолданбалы интерфейсі бар қосымшаларды өңдеудің жаңа технологясы.

**Консолды қосымша (Console Application)**

**WPF Шолушының қосымшасы**

**Кластардың қітапханасы (Class Libraries)**

**Бос жоба.**

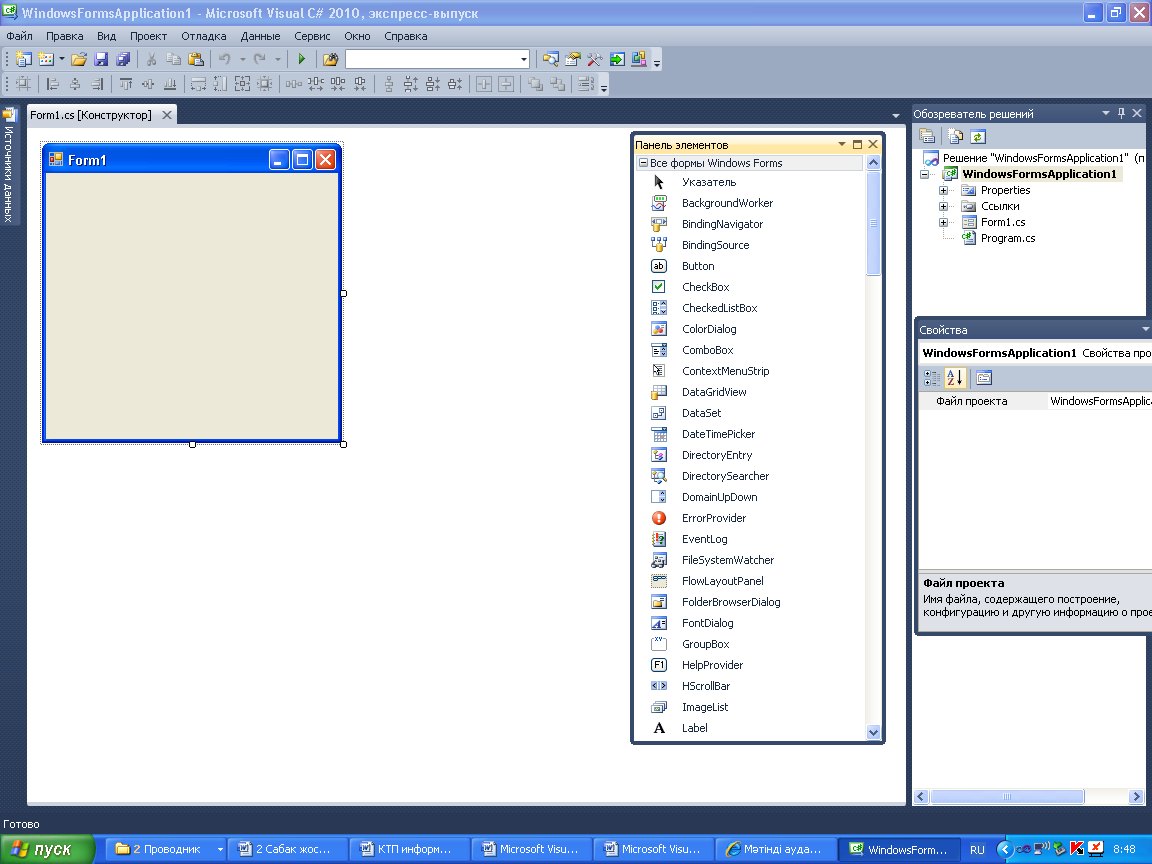
**3.3** Visual Studio-нің (IDE) жинақталған ортасы

шешiмдердiң шолушысы

пішіндер конструкторы

құрал-саймандар панелі

жол меню

****

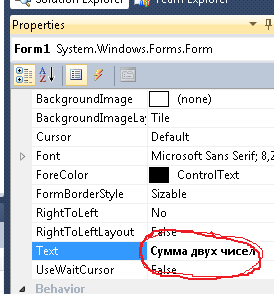
пішін

қасиеттер терезесі

элементтер панелі

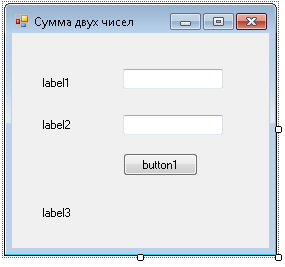
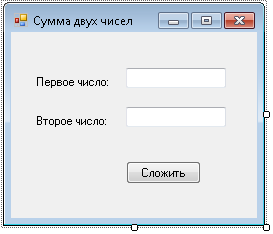
Қасиеттер терезесі (F4) ерекшеленген объектілерді бейнелейді. Әр элемент, пішін, батырма және т.б объект деп есептеледі және қасиеттері болады. Қасиеттер тізімі екі бағанаға бөлінген. Сол жақтағысында объектінің қасиеттері, ал оң жақтағысында қасиеттер мәндері бар.

Элементтер панелінде қолданбалың интерфейсі жинақталатын компоненттер болады. Әр элемент қарапайым тасымалдаумен немесе тінтуірмен екі шертуімен көшіріледі.

****

**Практикалық жұмыс.**

**Тапсырма 1 .**

1. Пішімнің тақырыбын өзгертеміз. Ол үшін Қасиеттер терезесіндегі Text қасиетін өзгертеміз: Қосынды.
2. Суретте көрсетілгендей ToolBox құралдар панелінен Labelдің 3 объектінің, TextBoxтің 2 объектінің, Button ауыстырыңыз және оларды орналастырыңыз.
3. суреттедігей сәйкес олардың Text қасиетін өзгертіңіз.
4. «Сложить» батырмасын басқан кезде орындалатын процедураны жазамыз. Ол үшін осы батырманы екі рет басамыз. Берілген оқиғаны өңдеу процедурасының қаңқасы бар орта автоматты түрде қажетті кодты келтіреді. Процедура тақырыптан басталады:

**private void button1\_Click(object sender, EventArgs e)**

Процедура денесінде, фигуралы жақшалардың арасында мына командаларды жазамыз:

**label3.Text = textBox1.Text + textBox2.Text;**

* батырмасын басып немесе F5 батырмасын басу арқылы бағдарламаны іске қосамыз және оның жұмысқа қабілеттілігін тексереміз.

Біздің бағдарлама сандарды арифметикалық ережелер бойынша реттемейді. Дұрыс қосу үшін жолдардың сандарға өрнектелу және керісінше нәтиженің өрнектелуінің функциясын қосу арқылы мәтінді өзгертеміз:

**label3.Text = Convert.ToString(Convert.ToInt16(textBox1.Text) + Convert.ToInt16(textBox2.Text));**

**4. Бекіту**

1. Объекті-бағытталған бағдарламаудың негізгі түсініктерін атаңыз. Олардың қызметін және жазу пішімдерін түсіңдіріңіз.
2. Microsoft Visual C# қалай іске қосылады?
3. Microsoft Visual C# меню пункттерінің, құрал-саймандар панелі элементтерінің және терезелердің қызметі.
4. Қасиеттер терезесі қалай пайдаланады?
5. **Үй тапсырмасы: конспект оқу**