

MO`MINOV B.B.

INFORMATIKA

Toshkent – 2014

32.8
2199

O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI
OLIV VA O'RTA MAXSUS TA'LIM VAZIRLIGI

B.B. MO'MINOV

INFORMATIKA

*O'zbekiston Respublikasi Oliy va o'rta maxsus ta'lim vazirligi
tomonidan oliy o'quv yurtlari uchun o'quv qo'llanma sifatida
tavsiya etilgan*

NDKI Axborot-resurs markazi
Zarafshon umumtexnika
685.9
fakulteti bo'limi

NDKI Axborot-resurs markazi
INV No 48693/7

«TAFAKKUR-BO'STONI»

TOSHKENT – 2014

UO'K: 004(075)

KBK 32.81

M99

Taqrizchilar: **Q.T.Olimov**, pedagogika fanlari doktori, professor;
I.G'. Rasulov, texnika fanlari nomzodi, dotsent;
Sh. Yo'ldoshev, fizika-matematika fanlari nomzodi.

M99 Mo'minov B.

Informatika: o'quv qo'llanma / B.B.Mo'minov. O'zbekiston Respublikasi Oliy va o'rta maxsus ta'lim vazirligi. – T.: «Tafakkur Bo'stoni», 2014. –344 b.

KBK 32.81

ISBN 978-9943-4239-0-9

Ushu o'quv qo'llanma O'zbekiston Respublikasi Davlat ta'lim standartlari, 5130100 – «Matematika» ta'lim yo'nalishi bo'yicha tahsil olayotan bakalavriyat talabalarining tayyorgarlik darajasi va zaruriy bilimlari mazmuniga qo'yiladigan talablar hamda 5130100 – «Matematika» ta'lim yo'nalishi «Informatika» fani namunaviy dasturi asosida tayyorlangan.

O'zbekiston Respublikasi Oliy va o'rta maxsus ta'lim vazirligi tasarrufidagi oliy ta'lim muassasalarining 100000, 130000 – «Matematika», 5130100 – «Matematika» ta'lim yo'nalishlari bo'yicha tahsil olayotan talabalar uchun mo'ljallangan.

UO'K: 004(075)

KBK 32.81

ISBN 978-9943-4239-0-9

© B.B.Mo'minov, 2014.

© «Tafakkur Bo'stoni», 2014.

KIRISH

O'zbekiston Respublikasi o'z mustaqilligiga erishgach, u jahon hamjamiyatida va rivojlanishi taraqqiyotida o'zining munosib o'rnini mustahkam egallab oldi, shuningdek, XXI asr – axborot asri va axborotlashgan jamiyat sari ildam qadamlar bilan kirib keldi. Respublikamizda qabul qilingan «Axborotlashtirish to'g'risida»gi (1993-yil), «EHM va ma'lumotlar bazasi uchun dasturlarni huquqiy muhofaza qilish haqida»gi (1994-yil) qonunlar va ularning bajarilishi maqsadida Vazirlar Mahkamasi-ning O'zbekiston Respublikasi axborotlashtirish konsepsiyasining (1994-yil) ishlab chiqilishi fikrimizning yorqin dalilidir. Chunki hozirgi kunda insoniyat, shuningdek, informatika fani muqarrar haqiqat bilan yuzma-yuz kelmoqda. Uning asosiy masalasi, muammosi insoniyat faoliyatining boshqa biror sohasida bo'lmagan-uchramagan axborot inqirozini (behisob ko'payib ketishini) yengib o'tishdir. Ammo qo'yilgan masalani yechishni zamonaviy axborot texnologiyalari majmuyi bo'lgan kompyuter texnikasi va axborot tizimlari, mahalliy va global tarmoqlar, Internet umumjahon tarmog'idan unumli foydalangan holda amalga oshirish mumkin.

O'z navbatida, yangi ming yillikda istalgan sohaning zamonaviy mutaxassislari, jumladan, muhandislar, iqtisodchilar, moliyachilar, bank va soliq tizimi xodimlari, marketologlar, ilmiy tadqiqotchilar, pedagog-o'qituvchilar va boshqalar tegishli sohaning axborot resurslaridan erkin va samarali foydalanishi (axborot olish, to'plash, yaratish, qayta ishlash, saqlash, uzatish, ...) uchun kompyuter – axborot-telekommunikatsiya vositalari bo'yicha tegishli bilimlarga, axborotdan foydalanish madaniyatiga ega bo'lishlari kerak bo'ladi. Axborot madaniyatining zaminini yaratish esa «Informatika» fani predmetini tashkil etadi va uni o'rganish maktabdan boshlanib, oliy o'quv yurtlarida davom ettiriladi. Mazkur fanning asosiy maqsadi talabalarga informatikaning texnik, dasturiy (tizimli va amaliy, uskunaviy) va algoritmlash vositalarining imkoniyatlarini o'rganish bo'yicha nazariy bilimlar hamda tegishli soha masalalarini yechish bo'yicha amaliy foydalanish ko'nikmalarini mukammal shakllantirishdan iboratdir. Ushbu o'quv qo'llanma respublikamiz oliy ta'lim muassasalarida hamda turli tashkilot va korxonalarda mavjud bo'lgan Pentium rusumli va unga o'rindosh bo'lgan kompyuterlardan foydalanishga mo'ljallangan mavzularni o'z ichiga oladi.

Informatikani o'rganishda asosiy e'tibor quyidagilarga qaratilishi lozim:

- * shaxsiy kompyuterda erkin ishlash ko'nikmalarini shakllantirish;
- * tegishli sohalarga doir masalalarni kompyuterlarda yechish texnologiyasini o'rganish va qo'llash;
- * C++ dasturlash tilida dasturlash asoslari;
- * Borland C++ Builder muhitida ishlash;

- * Microsoft Windows va Microsoft Office amaliy dasturlarida ishlash asoslarini o‘rganish va qo‘llash;
- * Internet tarmog‘idan foydalanish asoslari;
- * ilmiy hujjatlarni tayyorlovchi Latex matn muharririda ishlash;
- * matematik paketlar bilan ishlash (Mathcad va MAPLE 8 tizimlari misolida).

Informatika fanini o‘rganish jarayonida tegishli mavzular bo‘yicha nazariy va amaliy bilimlarni o‘zlashtirish ko‘zda tutiladi.

Bugungi zamonaviy kompyuterlar bilan ishlash usullarini o‘rganish jarayonida talabaning dastlabki tasavvuriga kelmagan imkoniyatlar ochiladi. Zamonaviy kompyuterlar amalda hamma narsani bajarishi mumkin, lekin buning uchun foydalanuvchining o‘zi nimani istayotganligini aniq bilishi va eng muhimi kompyuterga buni qanday bajarish kerakligini tushuntirib bera olishi shart. O‘z navbatida, kompyuterga nimanidir tushuntirish uchun esa unga axborotni kiritish zarurdir. Chunki axborot – informatika va axborot texnologiyasi sohasining asosiy resursidir. *Axborot* – bu o‘zgarishlarga olib kelishi mumkin bo‘lgan ixtiyoriy ajratuvchi, farqlovchi, tabaqalashtiruvchi belgidir. Yoki boshqacha qilib, umumlashtirib aytganda, axborot – bu biror faoliyat to‘g‘risidagi qandaydir voqea haqidagi xabarlar, bilimlar deb qaralishi mumkin. Axborot – bu atrof-muhit obyektlari va hodisalari, ularning o‘lchamlari, xususiyatlari va holatlari to‘g‘risidagi ma‘lumotlardir, deb aytish ham mumkin. Keng ma‘noda axborot odamlar o‘rtasida ma‘lumotlarni, odamlar va qurilmalar o‘rtasidagi signallarni ayirboshlashni ifoda etadigan umumiy tushunchalar deyilishi ham mumkin.

O‘z navbatida, informatikada axborot bilan bir qatorda ma‘lumot tushunchasi ham keng qo‘llaniladi. Ma‘lumotlarga u yoki bu sabablarga ko‘ra foydalanilmaydigan, balki faqat saqlanadigan belgilar yoki yozib olingan kuzatuvlar sifatida qarash mumkin. Agar bu ma‘lumotlarda biror narsa to‘g‘risidagi mavhumlikni (noaniqlikni) kamaytirish uchun foydalanish imkoniyati tug‘ilsa, u holda ma‘lumotlar axborotga aylanadi. Shuning uchun foydalaniladigan axborotni ma‘lumotlar deb atasa ham bo‘ladi. Masalan, qog‘ozga telefon raqamini ma‘lum tartibda yozib, biror kishiga ko‘rsatsangiz, u buni biror axborot bermaydigan ma‘lumot sifatida qabul qiladi. Biroq, telefon raqamining oldida tegishli korxonaga yoki tashkilotning nomi, uning faoliyati turi yozib qo‘yilsa, avvalgi ma‘lumot axborotga aylanadi. Umumlashtirib aytadigan bo‘lsak, bizni o‘rab turadigan borliq haqidagi bilimlar yoki har qanday ma‘lumotlar axborot deb ataladi.

Qo‘llanma bo‘yicha takliflar, undagi aniqlagan kamchiliklar bo‘yicha fikr-mulohazalaringizni mbbahodir@umail.uz elektron pochta sifatida yuborishingizni so‘raymiz. Sizning bu bildirgan fikr-mulohazalaringiz qo‘llanmaning keyingi nashrlarida uni yanada mazmunliroq va kamchiliklardan xoli tarzda chop etishimizga albatta asqotadi.

Muallif.

I BOB. INFORMATIKA VA AXBOROT TEXNOLOGIYALARINING MAZMUNI, VAZIFALARI, RIVOJLANISH TARIXI

1.1. Informatika va axborot texnologiyalarining jamiyatdagi o'rni va rivojlanishi

📁 Muhim so'zlar: kompyuter, axborot texnologiyalari, axborotlashgan jamiyat, informatika, axborot, informatika va axborot texnologiyalari fani.

🔍 Bilib olasiz: Hukumatimiz tomonidan chiqarilgan kompyuter va axborot texnologiyalarni qo'llash bo'yicha farmon va qarorlar, kompyuterning vazifalari, kompyuter va axborot texnologiyalarining jamiyatdagi o'rni, informatika so'zining tarixi va ma'nosi, axborotning jamiyatdagi o'rni, informatika va axborot texnologiyalari fanining oldida turgan vazifalar va asosiy omillar.

Insoniyat harakat va raqobat orqali turmush tarzini rivojlantiradi va yangi-yangi kashfiyotlarning yaratilishiga sabab bo'ladi. Bu kashfiyotlardan biri – kompyuter texnikasidir. Azaldan insoniyat o'z ishini osonlashtirish va vaqtni tejash muammolari bilan shug'ullangan. So'zsiz aytish mumkinki, kompyuter XX asrning buyuk kashfiyotlaridan biri bo'ldi. Davr talabiga ko'ra bugunga kelib kompyuter texnikasi juda rivojlanib ketdi. Ma'lumotlarni yig'ish, boshqarish, qayta ishlash va uzatish ayniqsa hozirgi kunda muhim ahamiyat kasb etmoqda. Rivojlangan va rivojlanayotgan davlatlarning hozirgi kunda eng zamonaviy va ixcham texnologiyalardan foydalanishga bo'lgan talabi kun sayin ortib bormoqda. Chunki butun dunyoda XXI asr – axborot asri deb tan olingan. Axborot asrida katta hajmdagi ma'lumotlar ombori va axborotlar ustida ishlashga to'g'ri kelinmoqda. Jamiyat taraqqiyotining rivojlanishiga, kunlik ehtiyojga kerakli vositalar (masalan, uyali telefon, Dvd-player, flash xotira, ...), yuz berayotgan jadal o'zgarishlar ularning bir qismi bo'lgan «Informatika» va «Axborot texnologiyalari» fanlariga ham o'z ta'sirini ko'rsatmoqda. Axborot texnologiyalarining rivojlanishi dasturiy va texnik ta'minotga ham o'z ta'sirini ko'rsatmoqda. Bu ta'sirlar shunchalik kuchliki, yillar ichida emas, balki oylar ichida o'zgarib va boyib bormoqda. Axborot texnologiyalari va uning texnik, dasturiy ta'minoti yangi variantlarining paydo bo'lishi bu sohadagi xizmat qilish usulini tubdan o'zgartirishni talab etadi.

Eslab ko'ring¹, kerakli ma'lumotni tahrirlash, xotiraga yozish, qayta ishlash usullarni amalga oshirish yoki bir masalani kompyuterda yechib,

¹ Maktabdagi «Informatika va hisoblash texnikasi asoslari» predmetining darslari.

natija olish uchun algoritmlarini, dasturlash tillari va ishlash muhitini bilishni talab qilar edi. Bunday ma'lumotga ishlov berish usullarini faqat mutaxassislarigina amalga oshirishni bilardilar. Ammo hozirgi jamiyatni axborot texnologiyalarisiz tasavvur qilish qiyin. Hozirda istalgan har qanday sohada kompyuter texnikasining imkoniyatidan foydalanib kelinmoqda. Kompyuterlardan foydalanuvchilar sonining kundan-kunga ko'payishi jamiyat oldida ma'lum qiyinchiliklarni tug'dirmoqda. Respublikamizda kompyuter savodxonligini oshirish, jamiyatda kompyuter texnologiyalaridan samarali foydalanish jarayonining samarali kechishi uchun hukumatimiz tomonidan bir qator chora-tadbirlar ishlab chiqilgan. O'zbekiston Respublikasi Prezidenti Islom Karimovning 2001-yil Oliy Majlisning V sessiyasida so'zlagan nutqida axborot texnologiyalari va kompyuterlarni jamiyat hayotiga, kishilarning turmush tarziga, umumiy o'rta ta'lim maktablari, o'rta maxsus, kasb-hunar va oliy ta'lim muassasalari o'quv jarayoniga jadallik bilan olib kirish g'oyasi ilgari surilgan².

O'zbekiston Respublikasi Vazirlar Mahkamasining 2001-yil 23-maydagi «2001–2005-yillarda kompyuter va axborot texnologiyalarini rivojlantirish, «Internet»ning xalqaro axborot tizimlariga keng kirib borishini ta'minlash dasturini ishlab chiqishni tashkil etish chora-tadbirlari to'g'risida»gi 230-sonli³, 2002-yil 30-maydagi «Kompyuterlashtirishni yanada rivojlantirish va axborot-kommunikatsiya texnologiyalarini joriy etish to'g'risida»gi Prezident Farmoni, mazkur farmonni amalga oshirish yuzasidan O'zbekiston Respublikasi Vazirlar Mahkamasining 2002-yil 6-iyundagi «2002–2010-yillarda kompyuterlashtirish va axborot-telekommunikatsiya texnologiyalarini rivojlantirish dasturi» to'g'risidagi qarori e'lon qilindi⁴. Ta'lim tizimida amalga oshirilayotgan islohotlarni chuqurlashtirish maqsadida «2008–2012-yillarda uzluksiz ta'lim tizimini mazmunan modernizatsiyalash va ta'lim-tarbiya samaradorligini yangi sifat darajasiga ko'tarish dasturi»ning 1.7-bandida «Uzluksiz ta'lim tizimi o'quv-laboratoriya va informatika xonalaridan samarali foydalanishni baholash mezonlarini ishlab chiqish va amaliyotga joriy etish», 2.9-bandida «Axborot texnologiyalari va kompyuterlar asosida ta'lim olishning o'quv-metodik majmualarini yaratish va amalga tadbqiq qilish», 3.4-bandida «Fanlar bo'yicha virtual laboratoriyalar tashkil etish» hamda 6.14-bandida «Ta'lim sifati ko'rsatkichlari va mezonlarini takomillashtirish, ta'lim sifatini hamda o'quvchi-talabalar bilimni baholashning avtomatlashtirilgan nazorat va boshqaruv tizimini yaratish» kabi ta'lim-tarbiya samaradorligini yangi sifat darajasiga ko'tarish vazifalari qo'yilgan. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2005-yil

² «Xalq so'zi» gazetasi, 2001-yil, 15-may, 94 (2656)-son.

³ «Xalq so'zi» gazetasi, 2001-yil, 24-may, 101 (2663)-son.

⁴ «Xalq so'zi» gazetasi, 2002-yil, 1-iyun, 116 (2944)-son.

2-iyundagi «Axborot-kommunikatsiya texnologiyalari sohasida kadrlar tayyorlash tizimini takomillashtirish to'g'risida»gi PQ-91-sonli, 2005-yil 8-iyuldagi «Axborot kommunikatsiya texnologiyalarini yanada rivojlantirishning qo'shimcha chora-tadbirlari to'g'risida»gi PQ-117-sonli, 2005-yil 28-sentabrdagi «O'zbekiston Respublikasi jamoat ta'lim axborot tarmog'ini yaratish to'g'risida»gi PQ-191-sonli qarorlaridan ko'zda tutilgan asosiy vazifa aholining kompyuter savodxonligini oshirish hisoblanadi. Ushbu masalani hal etish uchun maktab, litsey, kasb-hunar kollejlari hamda oliy o'quv yurtlarida kompyuter va axborot texnologiyalari bilan ishlashga o'rgatish keng ko'lamda yo'lga qo'yilmoqda. Buning uchun, avvalo, bilim dargohlari zamonaviy kompyuter texnikalarga ega maxsus xonalar bilan ta'minlangan bo'lishi darkor.

Axborot texnologiyasi – bu aniq texnik va dasturiy vositalarning majmuyi bo'lib, ular yordamida ma'lumotlarni qayta ishlash bilan bog'liq bo'lgan turli xildagi masalalarni hal etamiz. Informatika keng ma'noda fan, texnika va ishlab chiqarish, ya'ni inson faoliyatining barcha sohalarida axborotni kompyuter va telekommunikatsiya yordamida qayta ishlash, saqlash, uzatish va boshqarish bilan bog'liq bo'lgan yagona sohadir.

«Informatika» so'zi lotincha axborotlarni tushuntirish va tahlil qilish degan ma'noni bildiradi, bu fan axborotlarni jamlash va qayta ishlash usullarini, axborotlash jarayonining qonuniyatlarini o'rganadi. Informatika atamasi XX asrning 60-yillarida paydo bo'lib⁵, keng ishlatila boshlandi. Informatika fanining yuzaga kelishi va rivojlanishida elektron hisoblash mashinalari (EHM), «Dasturlash asoslari» fani va boshqa texnik vositalarning o'rni beqiyosdir, chunki axborotlar bevosita EHMLar yordamida qayta ishlanadi va bu fan o'zining yangi uslub va usullariga egadir. Demak, informatika bu inson faoliyatining turli jabhalaridagi axborotlarni izlash, to'plash, saqlash, qayta ishlash va undan foydalanish masalalari bilan shug'ullanuvchi fandır.

XXI asrning boshlariga kelib, «Axborot texnologiyalari» fani vujudga keldi. Bunga sabab, axborotni qayta ishlash, boshqarish usullari, texnik va dasturiy ta'minotlarining rivojlanishi, Internet tizimining paydo bo'lishi, hujjatlar va tarixiy ma'lumotlar, jamiyat ehtiyoj sezgan barcha axborotlarning elektron ko'rinishiga o'tishi va undan keng ommaning foydalanish imkoniyatlarining kirib kelganligidir.

Informatika atamasi XX asrning 60-yillarida birinchi marta Fransiyada qo'llanilgan bo'lib, u «information» so'zidan kelib chiqqan. Bu atama *information* (informatsiya) va *automation* (avtomatika) so'zlarining qo'shilmasidan hosil bo'lgan va axborotni avtomatik ravishda qayta ishlash

⁵ Kibernetikadan ajralib chiqqan va alohida mustaqil sohaga aylangan.

fani degan ma'noni ham anglatadi. G'arbiy Yevropaning ko'pchilik mam-lakatlarida hamda AQSHda informatika atamasidan tashqari ko'pincha uning sinonimi, ya'ni *Computer Science* (Hisoblash texnikasi vositalari to'g'risidagi fan) tushunchasi qo'llaniladi.

Informatika fani ko'p qirrali funksiyalarga ega bo'lgani uchun unga turli ta'rif berilgan. Ularni tahlil qilib, ma'no chiqarish maqsadida informatika atamasiga quyidagicha ta'rif beramiz.

Informatika – ma'lumotlarni hosil qilish, saqlash, uzatish va qayta ishlash usullarini hisoblash texnikasi vositalari yordamida tizimlashtiruvchi, aloqadorligini o'rnatuvchi va ularni boshqaruvchi inson faoliyatining aniq sohasidir.

Bu ta'rifdan ko'rinib turibdiki, informatika sohasi texnologiya sohasiga juda yaqin bo'lgani bois, bu fan ba'zi hollarda axborot texnologiyalari deb ataladi.

«Informatika va axborot texnologiyalari» fani uchun asosiy ashyo – axborotdir. U informatika fanining asosiy tushunchasi sifatida qabul qilingan. Axborot o'zi nima? Axborot bu barcha sezgi organlarimiz orqali qabul qila oladigan ma'lumotlar majmuyi va ularning o'zaro bog'lanish darajasidir. Axborotlar xabar ko'rinishda bo'ladi. Xabar – bu axborotning so'zlashuv, matn, tasvir, jadval, sonli ma'lumotlar va boshqa ko'rinishdagi turidir. Inson tashqi ta'sirlar natijasida sezgi organlar orqali axborotlarga ega bo'ladi. Axborotlarni to'plash, qayta ishlash va uzatish vositalariga bo'lgan ehtiyoj juda kattadir. Uzatish vositalariga televizor, radio, magnitofon, video, telefonlar kiradi. To'plash va tashuvchi vositalar deganda kitob, gazeta, kasseta va dikslarni tushunishimiz mumkin. Axborotlarning ustidan har xil amallarni bajarish jarayoni – axborot texnologiyasining vazifasidir. Axborot texnologiyasining asosiy texnik vositasi bu kompyuter hisoblanadi.

Hozirgi kunda ko'pgina mutaxassislarning fikricha, yirik ishlab chiqarish korxonalarini yoki muassasalarning faoliyati ko'p jihatdan ularning qay darajada zaruriy ma'lumot va axborotlar bilan to'la ta'minlanganligiga, hamda ushbu ma'lumotlardan qay darajada samarali foydalana olayotganliklariga bog'liq bo'lib qolmoqda.

Avvalo, bir yechimga kelishdan, qaror qilishdan oldin ushbu masalaga (sohaga) aloqador bo'lgan juda ko'plab ma'lumotlarni to'plash, ularni qayta ishlash va tahlil qilish zarur bo'ladi. Ba'zan bunday ma'lumotlar to'plami shu qadar ko'payib ketadiki, ularni qayta ishlash va tahlil qilishni maxsus texnik tizimlar yordamisiz amalga oshirib bo'lmay qoladi. Bundan tashqari, kundalik hayotda qabul qilish va qayta ishlash zarur bo'lgan axborotlar hajmi nihoyatda ortib borayotganligi sababli, ularni qabul qilishga ham ulgurilmayapti.

1985-yillarda EHMLarni jamiyatda qo'llash bo'yicha biz yetakchi davlatlardan, masalan, AQSHdan 20 yil orqada qolgan edik. Mustaqillikga

erishganimizdan so'ng respublikamizda EHMLarni xalq xo'jaligi, umuman, jamiyatda qo'llanilishga katta ahamiyat berila boshlandi.

Mutaxassislarning fikricha, hozir har bir yilda mavjud ma'lumot taxminan ikki marotaba ortib bormoqda. Har bir soha mutaxassisi o'z sohasi bo'yicha mavjud ma'lumotlarga ma'lum darajalarda ega bo'lmasa, u hozirgi jamiyat talablariga javob bera olmaydi. Demak, u o'z sohasida faoliyat ko'rsatishi uchun mavjud ma'lumotlarni o'zlashtirib borishi, tez sur'atlar bilan ortib borayotgan ma'lumotlarni o'z vaqtida o'zlashtirib borish texnologiyasiga ega bo'lishi kerak.

Axborot texnologiyalari deyilganda ma'lumot oqimlarini qabul qilish, qayta ishlash, uzatish texnologiyasini o'rganuvchi fan tushuniladi. Bu fan «Informatika» fanining mantiqiy davomi hisoblanib, undagi bilimlarga tayanadi.

Informatika va axborot texnologiyalari keng ma'noda insoniyat faoliyatining barcha sohalarida asosan kompyuterlar va telekommunikatsiya aloqa vositalari yordamida axborotni qayta ishlash bilan bog'liq fan, texnika va ishlab chiqarishning xilma-xil tarmoqlar birligini o'zida namoyon etadi.

Informatika va axborot texnologiyalarini tor ma'noda uch o'zaro aloqador qismlar – *texnik vositalar (hardware)*, *dasturiy vositalar (software)* va *algoritmik vositalar (brainware)* sifatida tasavvur etish mumkin.

Informatika va axborot texnologiyalari *amaliy fan* sohasi sifatida quyidagilar bilan shug'ullanadi:

1) axborot jarayonlaridagi qonuniyatlarni o'rganish (axborotlarni yig'ish, qayta ishlash, tarqatish);

2) inson faoliyatining turli sohalarida kommunikatsion-axborot modellarini yaratish va boshqalar.

1994-yilning dekabrda O'zbekiston Respublikasi Vazirlar Mahkamasi O'zbekiston Respublikasining axborotlashtirish konsepsiyasini qabul qildi. Konsepsiyaning asosiy maqsadi va unda qo'yilgan masalalar quyidagilardan iboratdir:


- milliy axborot-hisoblash turini yaratish;
- axborotlarga tovar sifatida yondashishning iqtisodiy, huquqiy va me'yoriy hujjatlarini yuritish;
- axborotlarni qayta ishlashning reglamentlashtiruvchi jahon standartlariga rioya qilish;
- informatika industriyasini mujassamlashtirish va rivojlantirish;
- axborotlar texnologiyasi sohasidagi fundamental tadqiqotlarni rag'batlantirish va qo'llab-quvvatlash;
- informatika vositalaridan foydalanuvchilarni tayyorlash tizimini muvofiqlashtirish.


Umuman olganda, informatika va axborot texnologiyalarining jamiyatda qo'llash dolzarb va zamonaviy omildir.

Mustahkamlash uchun savollar

1. Komyuterning vazifalarini sanab bering.
2. Jamiyat taraqqiyotining rivojlanishiga kunlik ehtiyoj uchun zarur bo'lgan vositalarni ayting.
3. 2002-yil 30-mayda e'lon qilingan farmonning mazmunini ayting.
4. Axborot texnologiyalari sohasi bo'yicha yana qanday farmon va qarorlarni bilasiz?
5. Axborot texnologiyasi qanday soha?
6. Informatika qaysi sohadan ajralib chiqqan?
7. Informatika qanday soha?
8. Axborotlarni yig'ish, tarqatish vositalarini sanab bering.
9. Informatika va axborot texnologiyalarini nimalar uzviy bog'lab turadi?
10. O'zbekiston Respublikasining axborotlashtirish konsepsiyasi qanday masalalar bilan bog'liq?

1.2. Komyuterning rivojlanish bosqichlari

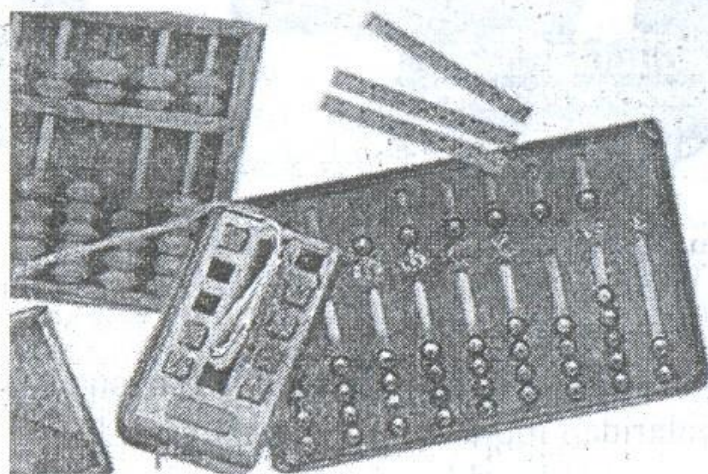
 **Muhim so'zlar:** *sun'iy hisoblash vositalari, birka, cho't, logarifmik chizg'ich, arifmometr, EHM asoschilari, mexanik hisoblash mashinalari, MARK-1, ENIAK EHMLari, APPLE komyuteri, super, katta, mini, PC va Notebook komyuter turlari.*

 **Bilib olasiz:** *birinchi hisoblash vositalari, hisoblash texnikasini yaratishda o'z hissalarini qo'shgan buyuk olimlar, birinchi klaviaturali mashina, komyuterlarning yaratilish bosqichlari, komyuter turlari, komyuterlarni ishlab chiqargan ilk firmalar.*

Hozirgi kunlarda kishilik jamiyatiga komyuter texnikasi jadallik bilan kirib keldi va kelmoqda. Komyuter texnikasi ish yuritish, yangi hujjatlar va turli matnlarni tez va sifatli tayyorlash va tahlil qilish, axborot almashish, murakkab hisob-kitoblarni tez bajarish, ishlab chiqarish jarayonining ba'zi bir qismlarini avtomatlashtirishni osonlashtiradi. Yaqin kelajakda komyutersiz hayotni tasavvur qilib bo'lmaydi. Shuning uchun har bir kishiga tushunarli bo'lgan komyuter savodxonligi bo'yicha bilimlar juda kerak bo'ladi.

Insoniyat hisoblay boshlagandagi dastlabki hisoblash vositasi bo'lib odamlarning barmoqlari xizmat qilgan. Ammo ular yordamida faqat sanash ishlari bajarilgan (sababi barmoqlar soni cheklangan). Shuning uchun asta-sekin sun'iy hisoblash vositalari vujudga kela boshlagan. Ulardan birinchilari bo'lib toshlar va tayoqchalar bo'lgan. So'ngra arab (grek, misr, rim, xitoy suanpani va yapon sorobani), Neper tayoqchalari, rus cho'tlari vujudga kelgan. Dastlabki va eng sodda sun'iy hisoblash asboblaridan biri «Birka»

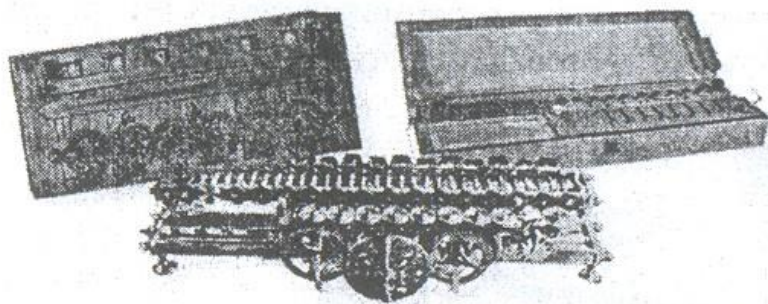
bo'lgan. Hisoblash ishlarining murakkablashuvi yangi hisoblash asboblari va usullarini izlashni taqozo etgan. Natijada hozirgi «cho't»ni eslatuvchi asbob yaratilgan. Shotlandiyalik matematik Jon Neper raqamlar yozilgan bir qancha tayoqchalarni joriy qilgan va nihoyat logarifmik chizg'ich yaratilgan.



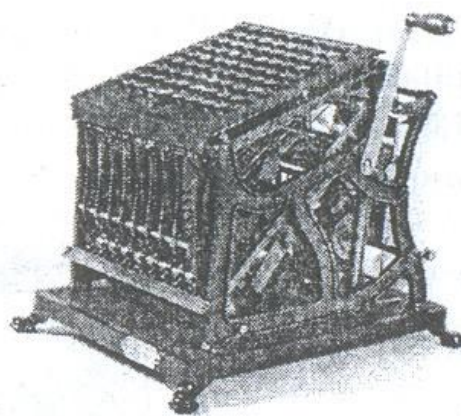
1.1-rasm. Hisoblash vositalari.

Ammo odamzod o'ziga o'xshash mexanik mashinani – yordamchini (robotni) yaratish orzusi bilan yashab kelgan. Birinchi mexanik moslamalardan biri nemis olimi Vilgelm Shikard tomonidan ixtiro qilingan. 1645-yil fransuz matematigi Blez Paskal arifmometr yasagan. Nemis matematigi, mexanigi va faylasufi Gotfrid Leybnis 1673-yil faqat qo'shish va ayirishni emas, balki to'rttala arifmetik amalni bajara oladigan mashina yaratadi. 1623-yilda nemis olimi Vilgelm Shikard (1592–1636) tomonidan ixtiro qilingan mexanik moslama mexanik hisoblash mashinalar davrini boshlab berdi. Ammo Shikard mashinasi ham aslida birinchi bo'lmagan, chunki buyuk italiyalik rassom, olim va matematik Leonardo da Vinchining nashr etilmagan qo'lyozmasida 13 ta raqamli sonlarni qo'shish va ayirish amallarni bajaruvchi mexanik moslamaning chizmasi topilgan. Shuni aytish lozimki, Leonardo da Vinchi hamda Vilgelm Shikard moslamalari hayotda qo'llanilmay qolgan. Mexanik hisoblash mashinalarni yaratilish tarixining dastlabki sahifalaridan biri fransuz faylasufi, yozuvchisi, matematiki va fiziki Blez Paskal (1623–1662) nomi bilan bog'liq. U 1642-yilda birinchi jamlovchi (qo'shish va ayirish) mashinani yaratdi. 1673-yilda esa boshqa olim nemis Gotfrid Vilgelm Leybnis (1646–1716) 4 ta arifmetik amalni bajaruvchi mashinani yaratdi. XIX asrdan boshlab bu mashinalarga o'xshash mashinalar juda ko'p qo'llanilar edi. 1820-yilda Sharl de Kolmar tomonidan birinchi kalkulyator – arifmometr yaratildi.

Mexanik hisoblash mashinalarining yaratilishida rus olimlari Z.Slonimskiy (1845-yil), V.Bunyakovskiy (1867-yil), P.L.Chebishev (1880-yil), V.Odner (1889-yil) va boshqalarning hissalarini kattadir.



1.2-rasm. Mexanik hisoblash mashinalari.



1.3-rasm. Uillyam Barrouz arifmometrining chizmasi.

1885-yilda amerikalik ixtirochi Uillyam Barrouz klaviatura va qog'ozga chop etish uskunalaridan iborat arifmometrni yaratdi.

Universal avtomatik hisoblash mashinasini yaratish g'oyasi va loyihasi Kembrij universitetining professori Charlz Beybijga (1792–1871) tegishli. Uning loyihasi bo'yicha bu mashina xotira qismi, hisoblash qismi, boshqarish qismi va chiqarish qismiga ega bo'lishi shart edi.



V. Shikard.



V. Leybnis



Ch. Beybij

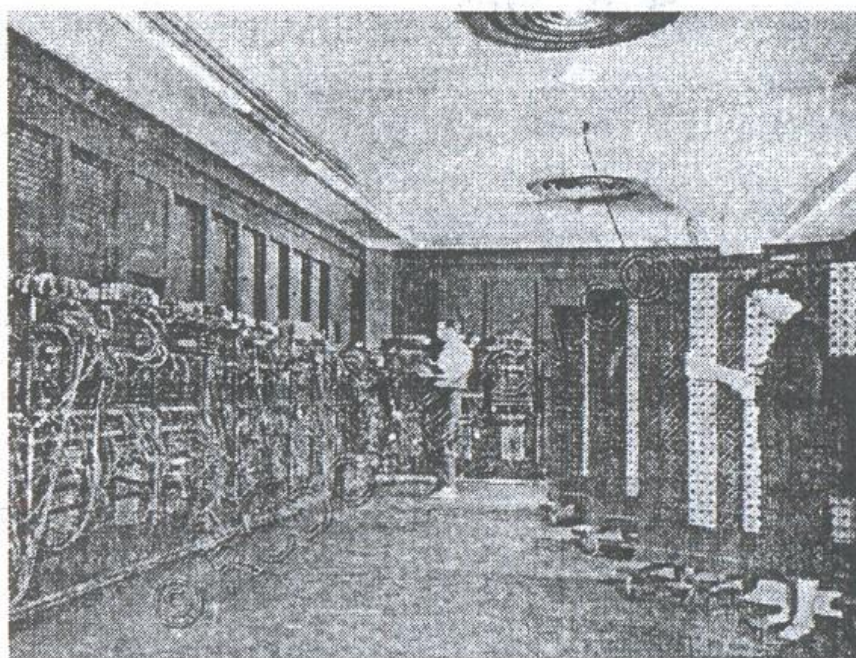


U. Barrouz

1.4-rasm. Hisoblash texnikasining asoschilari.

XIX asrning oxiri va XX asrning o'rtalarida fan va texnikaning barcha sohalarida juda ko'plab kashfiyotlar va ixtirolar qilindi. Bu ko'p mehnat talab qiladigan mashinalarni yaratishga zarurat paydo qildi. Beybijning loyihasi asosida ko'p olimlar mashinalar yaratishga harakat qilganlar. 1888-yilda amerikalik injener German Xollerit birinchi elektromexanik hisoblash mashinasini – *tabulyatorni* yaratdi. Ushbu mashina rele asosida ishlagan bo'lib, perfokartalarda yozilgan ma'lumotlar bilan ishlay olar edi. 43 ta Xollerit tabulyatorlari 1890-yilda bo'lib o'tgan 11-chi Amerika aholini ro'yxatdan o'tkazish jarayonida ishlatilgan.

1930-yilda amerikalik olim Vannevar Bush tomonidan kompyuterning katta elektromexanik analogi – *differential analizator* yaratildi. Ushbu mashinada ma'lumotlarni saqlash uchun elektron lampalar qo'llanilgan. 1941-yilda nemis injeneri Z3 nomli birinchi dasturlarda ishlovchi hisoblash mashinasini yaratdi. 1943-yilda Buyuk Britaniya maxfiy laboratoriyalarida Alan Tyuring boshchiligida elektron lampalarda ishlovchi «Koloss» nomli birinchi EHM yaratildi. 1944-yilda AQSH harbiylari uchun amerikalik injener Govard Eyken elektromexanik rele asosida og'irligi 35 tonnali EHM yaratdi. Bu mashina «**MARK-1**» deb nomlangan edi. Lekin uning tezligi zamon talablariga javob bermas edi. 1946-yilda amerikalik olimlar Djon Mochli va Prespera Ekerta birinchi universal to'liq elektron hisoblash mashinasini yaratdilar. Ushbu mashina elektron lampalarda ishlardi va u «**ENIAC**» deb nomlangan.



1.5-rasm. ENIAC elektron hisoblash mashinasi.

U «**MARK-1**» dan ming marta tezkor bo'lgan, lekin uning ham kamchiliklari bor edi: og'irligi – 30 tonna, 170 kvadrat metr xonani egallardi, tarkibida 18000 elektrolampalar mavjud bo'lib, ishlash jarayoni juda murakkab va bu mashina juda sekin ishlardi (sekundiga 300 ko'paytirish yoki 5000 qo'shish amallarini bajarishi mumkin bo'lgan). Bu kamchiliklarni bartaraf etish uchun olimlar juda ko'p mehnat qildilar. Birinchi EHMLar avlodi lampali mashinalar deb nomlanadi. 1947-yilda BELL laboratoriya xodimlari V.Shokli, J.Bardini va V.Berteyn tomonidan birinchi tranzistor kashf etildi. 1948-yildan esa elektron lampalar o'rniga kashf etilgan tranzistorlar qo'llana boshlandi va shuning uchun 2-avlod EHMLari tranzistorli mashinalar deb nomlangan. 1949-yilda Djey Forrester tomonidan

magnitli xotira uskunalari yaratildi va shu yili Kembrij universitetida birinchi xotiraga ega EHM – «EDSAC» nomli EHM yaratildi. 1959-yilda Robert Noys (INTEL firmasining asoschisi) bitta plastinada bir nechta tranzistorlarni joylashtirib, integral sxemalarni yaratdi. 1968-yilda Burroughs firmasi integral sxemalarda ishlaydigan birinchi kompyuterni ishlab chiqardi va shuning uchun uchinchi EHMLar avlodi katta integral sxemali mashinalar deb nomlanadi. Shu yili amerikalik muhandis Duglas Enjelbart hozirgi sichqoncha qurilmasi vazifasini bajaruvchi uskunani yaratdi. 1970-yildan boshlab INTEL firmasi integral xotira sxemalarini chiqara boshladi. Shu firma xodimi Marshian Edvard Xoff shu yili ilk mikroprotsessorni kashf qildi (bitta kremniy chipda bir nechta integral sxemalarni joylashtirdi). Shu yildan boshlab mikroprotsessordlarda ishlovchi to'rtinchi EHMLar avlodi davri boshlandi, ular kichik integral sxemali mashina avlodlari deb nomlandi.

1973-yildan boshlab EHM tarixining yangi avlodlari – shaxsiy kompyuterlar yaratila boshlandi. Shu yilda Fransiyadagi TRUONG TRONG TI firmasi tomonidan birinchi shaxsiy kompyuter (SHK) yaratildi. Shu bilan birga 1973-yilda dunyoga taniqli XEROX firmasi tomonidan Alto nomli SHK yaratilgan. Ushbu kompyuterda birinchi bo'lib fayllar va dasturlarni oynalar ko'rinishida ochish tamoyili qo'llanilgan.

1977-yilda Apple Computer firmasi tomonidan Apple-II nomli SHKlar ommaviy ravishda chiqarila boshlangan. Ushbu kompyuterlar plastmassa korpus, klaviatura va displeyga ega bo'lgan.



1.6-rasm. Apple-II kompyuteri.



1.7-rasm. Portativ kompyuter.

1980-yilda Osborne Computer firmasi birinchi portativ kompyuterlarni chiqara boshladi. Ushbu kompyuterning og'irligi 11 kg, juda kichkina hajmga ega bo'lgan va narxi 1795 dollar bo'lgan.

1981-yildan boshlab IBM (International Business Machines) firmasi tomonidan SHKlar seriyalab chiqara boshlandi va butun dunyo bo'yicha sotila boshladi. Shundan beri kompyuter hayotimizdan mustahkam o'rin olib, axborotni qayta ishlashning eng zamonaviy vositasiga aylandi va butun dunyo bo'yicha ommaviylashdi. Shuning uchun SHKlar standarti ushbu kompyuter nomi bilan nomlanadi – IBM PC (Personal computer).

Kompyuterlarni xotirasining hajmi, amallarni bajarish tezligi va boshqa xususiyatlarini inobatga olgan holda 5 guruhga bo'lish mumkin.

Super kompyuterlar. Juda katta tezlik bilan ishlovchi va katta hajmdagi masalalarni yechish uchun mo'ljallangan kompyuterlar. Ular yordamida ob-havoning global prognozi, uch o'lchovli fazoda turli oqimlarning kechishi, global axborot tizimlari va hokazolarni boshqarish masalalari bajariladi. Hozirda jahon bo'yicha bunday kompyuterlarning soni 500 ta ga yetadi.

Katta kompyuterlar. Fan va texnikaning turli sohalariga oid masalalarni yechishga mo'ljallangan kompyuterlar.

Mini kompyuterlar. Katta kompyuterlardan bir pog'ona past turuvchi kompyuterlar.

PC – shaxsiy kompyuterlar. Hozirgi kunda deyarli barcha sohalarda faoliyat yurituvchi tashkilotlar, korxonalar, o'quv yurtlari, turli muassasalarda keng tarqalgan kompyuterlar.

Notebook – bloknot kompyuterlar. Hajmi ixcham va elektr energiyasi ichiga o'rnatilgan batareya (akkumlyator) orqali ta'minlanadigan SHKlar.

Kompyuter eng oddiy sondagi elektron qismlardan tashkil topgan bo'lib, bu qismlarga nisbatan bajariladigan eng oddiy vazifalarning turi esa juda ham oz.

Kompyuterlarning bunday elementlari va vazifalari o'tgan 45–50 yil ichida deyarli o'zgarimadi, ammo bu elementlarning fizik tuzilishida muhim o'zgarishlar yuz berdi. Kompyuterlarning har bir rivojlanish bosqichi kompyuterlarning elementlar majmuyi bilan, ya'ni elementlar *bazasi* orqali belgilanadi. EHMning elementlar bazasi o'zgarishi bilan uning xususiyatlari, tashqi ko'rinishi va imkoniyatlari ham o'zgarib boradi. Inson tomonidan shu paytgacha ixtiro qilingan hech bir texnik qurilma EHMLar kabi jadal rivojlanmagan. Har 10–12 yilda EHMning tuzilishi va ishlab chiqarilishida katta o'zgarishlar yuz beradi. Bunday keskin o'zgarishlar natijasida eski EHMLar o'rniga yangi modellarning qo'llanilish sohalari tobora kengaytirilib borildi va natijada ular eski EHMLarni siqib chiqara boshladi.

Hisoblash texnikasining rivojlanish davrida birining o'rniga boshqasi vujudga keladigan EHM avlodlari haqida gapirish o'rinlidir.


Shunday qilib, hisoblash texnikasi avlodlarining almashishi EHM elementlar bazasining yangilanishiga asoslanadi. Ya'ngi elementlar bazasining vujudga kelishi EHM qismlari, ishlashining yangi tamoyillari, materiallarning yangi xossalari va ishlab chiqarishning yangi usullarini ochishga olib keladigan fundamental va amaliy fan sohalarining rivojlanishiga bog'liqdir.


Elementlar bazasining yangilanishi hisoblash texnikasini ishlab chiqaradigan zavodlarni to'la qayta qurishni, yangi texnologik jarayonlar, jihozlar va boshqa uskunalarni ishlab chiqarishni taqozo etadi. Shuning uchun bunday almashish hisoblash texnikasining xususiyatlarini tubdan yaxshilay olgandagina o'zini oqlaydi, xolos.

Mustahkamlash uchun savollar

1. Ilk hisoblash vositalarini ayting.
2. Kimlar to'rt amalni bajaruvchi mashinani yaratgan?
3. Birinchi kalkulyatorni kim yaratgan?
4. Hisoblash mashinalarining yaratilishga o'z hissasini qo'shgan rus olimlaridan kimlarni bilasiz?
5. Charlz Beybij nima yaratgan?
6. Tabulyatorni kim yaratgan va undan qayerda foydalanilgan?
7. MARK-1 mashinasini kim, qachon yaratgan?
8. ENIAC nima asosida ishlagan?
9. Birinchi shaxsiy kompyuter qaysi firma tomonidan yaratilgan?
10. Kompyuter turlari va vazifalarini sanab bering.

1.3. Kompyuter avlodlari

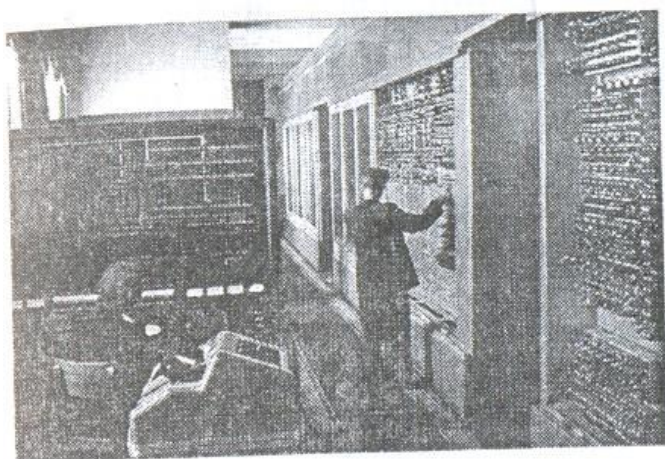
 *Muhim so'zlar:* EHM, EHM avlodlari, vakuumli lampa, transiztor, plata, integral sxema, katta integral sxema, mikroprotsessor, sun'iy intellekt.

 *Bilib olasiz:* EHM avlodlari, ularning yaratilgan yili, asoslari, nomlari, ko'rinishi va imkoniyatlari.

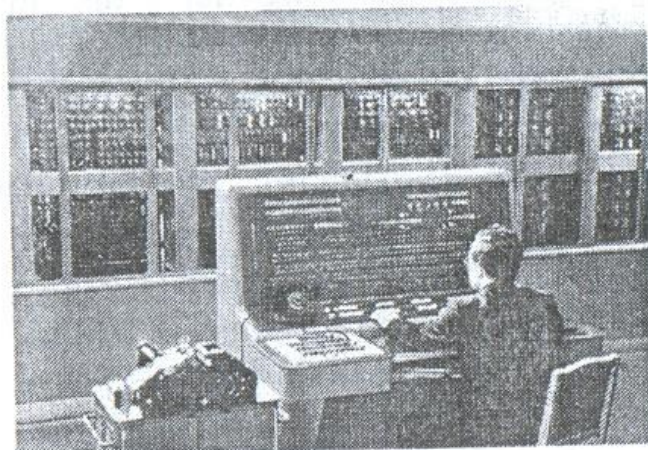
Tabiiyki, hisoblash texnikasining avlodlar almashinishi elementlar bazasining yangilanishidagina iborat bo'lmasdan, balki har bir yangi avlod bilan EHMdan amaliy foydalanishda masalalarni yangicha yechish usullari va dasturli ta'minotning yangi tashkil qiluvchilari ham vujudga keldi. O'zining taraqqiyot darajasi, elementlar bazasi, xotirasi va tezligiga ko'ra EHMlar, asosan, besh avlod turlariga bo'linadi. Hozirgi vaqtda hisoblash texnikasining asosini to'rtinchi avlod mashinalari tashkil etadi.

Birinchi avlod (1946–1955-yillarni o'z ichiga oladi va Mustaqil Davlatlar Hamdo'stligi (MDH) olimlari tomonidan yaratilgan) EHMlarida elektron sxemalarning barcha elementlari alohida qismlar ko'rinishida tayyorlanar edi. Ularning ichidan eng muhimlari hozirgi paytda eski radio va televizorlarda uchratish mumkin bo'lgan vakuumli elektron lampalar edi. Bunday lampalarning bir nechtasi metall panel shassi ustiga o'rnatilar, o'z navbatida shassi esa EHM korpusi ichiga joylashtirilardi. Shu shassining o'ziga sxemaning boshqa elementlari ham mustahkamlab qo'yilardi. EHMning o'zi esa elektron lampali shassilar bilan to'ldirilgan ko'p sondagi metall shkaf-lardan iborat ko'rinishga ega bo'lgan. Birinchi avlod mashinalari katta zallarni egallagan holda, yuzlab tonna og'irlikka ega bo'lib, yuzlab kVt elektr energiyasi hisobiga ishlagan va ularning tezligi sekundiga 10–20 ming arifmetik amalni tashkil qilgan. Bunday EHMlar qatoriga MESM, BESM, Strela, Ural, Minsk-1 kabi EHMlar kiradi. Misol uchun, 1953-yilda yaratilgan

BESM-1 kompyuterida 4000 dona lampa ishlatilgan, u 3x5 metr hajmdagi maydonni egallagan, tezligi sekundiga 7000–8000 amalni tashkil etgan bo‘lib, xotirasi 4096 bayt ma’lumotni qabul qila olgan.



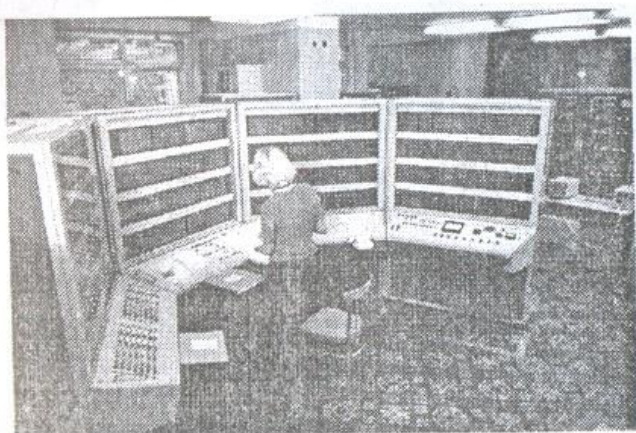
1.8-rasm. BESM-1.



1.9-rasm. BESM-2.

Ikkinchi avlod (1955–1965-yillar o‘rtalarini o‘z ichiga oladi) EHMlari tranzistorlarning ixtiro qilinishi bilan paydo bo‘ldi. Tranzistorlar o‘lchamlarining radiolampalarnikiga nisbatan ancha kichikligi EHM bloklarini bosma platalar deb ataluvchi ko‘rinishda tayyorlash imkonini berdi. Bunday plata bir tomondan tranzistorlar va boshqa elementlar joylashtirib yelimgangan, ikkinchi tomondan sirtida sxema elementlarini bog‘lovchi yupqa ko‘rinishdagi metall o‘tkazgichlar joylashgan plastmassa plastinkadan iborat bo‘lgan.

Tranzistor va platalardan foydalanish radiolampalarga nisbatan kamroq joy egallab, kamroq energiya sarflar va ishonchliroq ishlardi. Bu hol EHMni ixchamroq, arzonroq va tejamliroq qilishga imkon berdi.



1.10-rasm. BESM-6.



1.11-rasm. Ural-16.

Ularning tezligi sekundiga 10 mingdan 100ming arifmetik amal gacha bo‘lib, bunday EHMlarga hozir ishlab chiqarilmayotgan, lekin foydalanib ke-
linayotgan SA-501 modeli (AQSH, 1959), Stretch (Angliya), Minsk-2, BESM-6, POP-8, POP-11, SM-3, SM-4, SM-420, Ural-1, Ural-16 kabilar kiradi.

Uchinchi avlod (1960-yillarning oʻrtasi va 1970-yillar) EHMlarining asosini **integral sxemalar** tashkil qiladi (bunday sxemalar birinchi marta AQSHdagi Kaliforniya shtatidagi Santa-Klara shahrida yaratilgan). Fizika va kimyo sohasidagi tadqiqotlar sxemalarni kremniyning sof kristallidan yasalgan plastinkaning kichik qismida, bu qismga turli moddalarning kerakli aralashmasining yupqa qatlamini surtib qoʻygan holda tuzish mumkinligini koʻrsatdi. Elementlarni birdagina plastinkaning koʻpgina qismlarida ham tashkil qilish mumkin boʻlgan.

Kremniy kristallari ustiga surtilgan koʻp qatlamli moddalar koʻrinishidagi bunday sxema **integral sxema** nomini olgan. Bitta kristallda joylashgan dastlabki integral sxemalarda yuzga yaqin elementlar joylashgan edi. Integral sxemalarning ixtiro qilinishi EHM elementlar bazasining keyingi rivoji uchun keng istiqbollarni ochib berdi, bu imkoniyatlardan hozircha toʻla foydalanib boʻlingani yoʻq. Elektron sxemalarning ishonchlilik darajasi, narxlarining arzonlashishi, oʻlchamlarning ixchamligi ishlab chiqarishni avtomatlash-tirishga keng imkoniyat yaratdi. Bu avlod EHMlaridagi bir kristallda mingdan ortiq elementlarni saqlovchi integral sxemalar qoʻllanilgan. Ularning tezligi 100 mingdan 1 mln. arifmetik amalga boʻlib, bunday EHMlarga IBM-360 (AQSH, 1965) va ES (Единия система) oilasiga mansub boʻlgan ES-1022, ES-1035, ES-1055, ES-1060 kabilar kiradi.



1.12 -rasm. IBM-360.



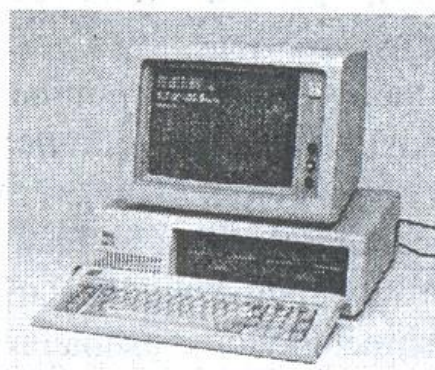
1.13 -rasm. EC- 1060.

Toʻrtinchi avlod (1970–1980-yillar) EHMlarida bir kremniy kristallida oʻn minglab oʻtkazgich elementlar boʻlgan **katta integral sxemalar** (BIS – большая интегральная схема) qoʻllaniladi. Bir kremniy kristallida butunlay joylashadigan EHM protsessorining yaratilishi XX asrning ajoyib yutugʻi boʻldi. Bunday bir kristalli protsessorlar **mikroprotsessorlar** degan nomni oldi. Natijada bitta platada EHM hamma qurilmalarining elektron sxemalarini joylashtirish mumkin boʻlib, oʻttiz yil ilgari katta zalni egallagan EHMning oʻzi hajmi va narxi boʻyicha foydalanuvchining ish joyida yakka tartibda qoʻllashga imkon yaratib berdi. Natijada shaxsiy EHMlar, choʻntak va stol mikrokalkulyatori paydo boʻldi.

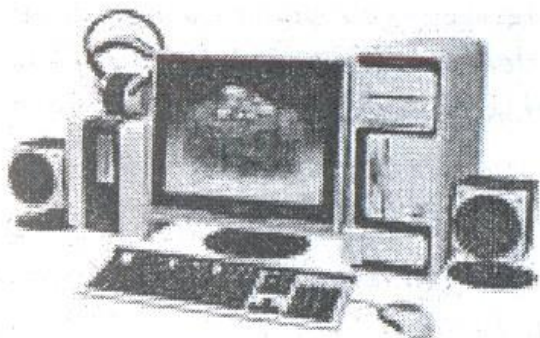
Hozirgi paytda ishlash tezligi, xotira sig'imi va boshqa xususiyatlari bo'yicha eng yuqori bo'lgan super-EHM mashinalarini tayyorlash imkoniyati paydo bo'ldi. Bunday EHMLar eng zamonaviy elementlar bazasida tayyorlanib, juda qimmatbaho, lekin bu mashinalar fan va texnikaning turli sohalarida tengi yo'qdir. Ularning tezligi sekundiga 100 mingdan bir necha million arifmetik amalga bo'lib, bunday EHMLar jumlasiga hozirgi paytda ishlab chiqarishda keng qo'llanilayotgan IBM, DX2-66, Power Macintosh, Pentium rusumli SHKlar va respublikamizda ishlab chiqarilgan Toshkent, ta'lim muassasalarida keng foydalanilgan Agat, Praves kabi kompyuterlar ham kiradi.



1.14-rasm. Agat.



1.15-rasm. IBM-86.



1.16-rasm. Pentium rusumidagi SHKlar.




Beshinchi avlod kompyuterlari optik elementlar asosida yaratilishi rejalashtirilayotgan bo'lib, ular kelajak mahsuli hisoblanadi. Bunda elektr toki lazer nurlari bilan almashtiriladi. Natijada kompyuterning tuzilishi ham tubdan o'zgaradi. Uning asosiy xususiyatlaridan biri faqat sonli hisoblashlarni emas, balki axborotni kiritishda analiz qilish usuli bilan fikrlaydigan axborotlarni ham bajarish imkoniyatiga ega, ya'ni kompyuter bilan muloqot uchun tabiiy maxsus bilimga ega bo'lmoq kerak bo'ladi. Xulosa qilib aytganda, beshinchi avlod kompyuterlarining ishlash tamoyili inson tafakkurining faoliyatiga iloji boricha yaqinlashishi bilan tavsiflanadi. Demak, ushbu avlod kompyuterlarining operativ (tezkor) xotirasi sun'iy


intellektda tasvirlanishi kerak. Bundan ko‘rinadiki, beshinchi avlod EHMlarini faqatgina bizga ma‘lum bo‘lgan hisoblash jarayonlari uchun emas, balki inson faoliyatining turli sohalarida keng ko‘lamda qo‘llash mumkin bo‘ladi. Ularning tezligi insonning intellektual tezligiga yaqin bo‘lib, bunday kompyuterlar loyihasi ichida yaponiyalik olimlarning loyihalari birinchi o‘rinni egallab kelmoqda.

Mustahkamlash uchun savollar

1. EHM avlodlarini sanab bering.
2. Birinchi avlod kompyuterlari kimlar tomonidan yaratilgan?
3. Ikkinchi avlod mashinalari qachon yaratigan?
4. BESM, MESM kompyuterlari nechanchi avlod kompyuterlariga mansub?
5. Ikkinchi avlod EHM nomlarini bilasizmi?
6. Uchinchi avlod EHMLari nimaga asoslangan?
7. To‘rtinchi avlod EHMLari nimaga asoslangan?
8. ES qanday mashina bo‘lgan?
9. To‘rtinchi avlod mashinalarini tasvirlab bering.
10. Beshinchi avlod mashinalari haqida fikringizni bildiring.

1.4. Axborot texnologiyalari bosqichlari va qo‘llanish sohalari

 **Muhim so‘zlar:** axborot, texnologiya, axborot texnologiya, ichki va tashqi omil, mexanik, elektromexanik, elektron tizim, ma‘lumotlar ombori, elektron pochta, robot, robototexnika, biznes, bank, tibbiyot, ta‘lim, san‘at, marketing.

 **Bilib olasiz:** texnologiya tushunchasi, axborot texnologiyasi (AT) ta‘rifi, axborot texnologiyalarining paydo bo‘lishdagi ichki va tashqi omillar, AT bosqichlari, qo‘llanish sohalari, AT turlari.

«Axborot texnologiyalari» iborasidagi «texnologiya» so‘zi lotincha «thexnos» – san‘at, hunar, ustalik, soha va «logos» – fan ma‘nosini bildiruvchi so‘zlardan tuzilgan. Texnikada yoki ishlab chiqarishda «texnologiya» deganda ma‘lum xomashyodan tayyor mahsulotni hosil qilish uchun usullar, metodlar va vositalar yig‘indisidan foydalanadigan jarayon tushuniladi. Texnologiya obyektining dastlabki, boshlang‘ich holatini o‘zgartirib, yangi, oldindan belgilangan talabga javob beradigan holatga keltiradi. Misol uchun undan turli texnologiyalar orqali non, bo‘g‘irsoq, tort va boshqa unli mahsulotlarini olish mumkin. Agar boshlang‘ich xomashyo sifatida axborot olinsa, ushbu axborotga ishlov berish natijasida axborot mahsulotinigina olish mumkin bo‘ladi. Ushbu holda ham «texnologiya» tushunchasining ma‘nosi saqlanib qoladi. Faqat unga «axborot» so‘zini

qo'shish mumkin. Bu narsa axborotni qayta ishlash natijasida moddiy mahsulotni emas, balki axborotnigina olish mumkinligini ko'rsatib turadi.

Texnologiya – bu sun'iy obyektlarni yaratishga yo'naltirilgan jarayonlarni boshqarishdir. Kerakli jarayonlarni kerakli yo'nalishda borishini ta'minlash uchun yaratilgan shart-sharoitlar qanchalik yaxshi tashkil etilganligi texnologiyaning samaradorligini bildiradi. Bu esa tabiiy jarayonlar nafaqat moddaning tarkibi, tuzilishi va shaklini o'zgartirish maqsadida, balki axborotni qayta ishlash va yangi axborot hosil qilish maqsadida ham boshqariladi. Shuning uchun axborot texnologiyasini quyidagicha ta'riflash mumkin.

Axborot texnologiyasi – bu axborotni bir ko'rinishdan ikkinchi, sifat jihatidan yangi ko'rinishga keltirish, axborotni yig'ish, qayta ishlash va uzatishning usul va vositalari majmuasidan foydalanish jarayonidir.

Moddiy ishlab chiqarish texnologiyasining maqsadi insonning talabini qondiradigan yangi mahsulot ishlab chiqarishdan iborat. Axborot texnologiyasining maqsadi esa insonning biror-bir ishni bajarishi uchun zarur bo'lgan, uni tahlil etish va u asosida qaror qabul qilishi kerak bo'lgan yangi axborotni ishlab chiqarishdan iborat. Turli texnologiyalarni qo'llab, bitta moddiy resurslardan turli mahsulotlar olish mumkin. Xuddi shu narsani axborot texnologiyalariga nisbatan ham aytish mumkin. Masalan, matematikadan nazorat ishini bajarganda har bir o'quvchi boshlang'ich axborotni qayta ishlash uchun o'zining bilimini qo'llaydi. Masalaning yechimi bo'lgan yangi axborot mahsuloti, o'quvchi tanlay olgan masalani yechish texnologiyasi usuliga bog'liq.

Ishlab chiqarishda turli maxsus jihozlar, uskunalar va boshqalar ishlatiladi. Axborot texnologiyalari uchun ham o'zining uskunalari, vositalari mavjud. Bular kseroks, faks, skaner va boshqa dasturiy vositalardir. Bu vositalar orqali axborotga ishlov berilib, o'zgartiriladi. Hozirgi paytda axborotga ishlov berish uchun kompyuterlar va kompyuter tarmoqlari keng qo'llanilmoqda. Axborot texnologiyasida kompyuterlar va kompyuter tarmoqlarining qo'llanishiga urg'u berish maqsadida ko'pincha kompyuter va kommunikatsion texnologiya haqida gapiriladi.

Axborot texnologiyasi o'zi uchun asosiy muhit bo'lgan axborot tizimlari bilan bevosita bog'liqdir. Chunki axborot texnologiyasi axborot tizimlarida mavjud bo'lgan ma'lumotlar ustida bajariladigan turli xil murakkablikdagi amallar va algoritmlarni bajarishdan iborat bo'lgan tartiblashtirilgan jarayondir.

Axborot texnologiyasining vujudga kelishi va rivojlanishini belgilovchi ichki va tashqi omillar mavjud.

Ichki omillar – bu axborotning paydo bo'lishi (yaratilishi), turlari, xossalari, axborotlar bilan turli amallarni bajarish, ularni jamlash, uzatish, saqlash va boshqalar.

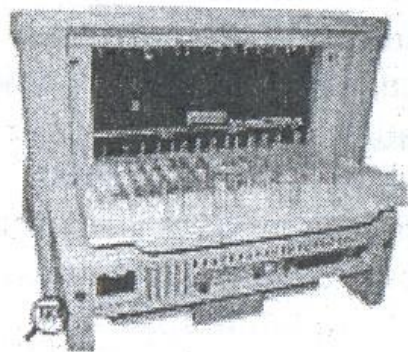
Tashqi omillar – bu axborot texnologiyasining texnik-uskunaviy vositalar orqali axborotlar bilan turli vazifalarni amalga oshirish vositalari.

Axborot texnologiyalari jamiyat axborot resurslaridan oqilona foydalanishning eng muhim usullaridan biri bo'lib, hozirgi vaqtga qadar bir necha evolyutsion bosqichlarni bosib o'tdi. Ana shu bosqichlarga qisqacha to'xtalib o'tamiz.

Birinchi bosqich. XIX asrning ikkinchi yarmigacha davom etgan. Bu bosqichda «qo'lli» axborot texnologiyasi taraqqiy etgan. Uning vositalari: pero, siyohdon, kitob. Kommunikatsiya, ya'ni aloqa odamdan odamga yoki pochta orqali xat vositasida amalga oshirilgan.



1.17-rasm. Qo'lli axborot texnologiyalari.

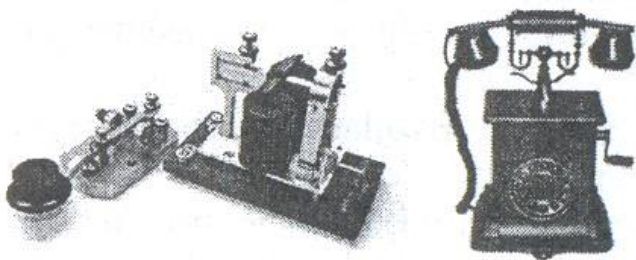


1.18-rasm. Mexanik axborot texnologiyalari namunasi.

Ikkinchi bosqich. XIX asrning oxiri to'g'ri kelib, unda mexanik texnologiya rivoj topgan. Uning asosiy vositalari yozuv mashinkasi, arifmometr kabilardan iborat bo'lgan.

Uchinchi bosqich. XX asr boshlariga mansub bo'lib, elektromexanik texnologiyalar bilan farq qiladi. Uning asosiy vositalari sifatida telegraf va telefonlardan foydalanilgan. Bu bosqichda axborot texnologiyasining maqsadi ham o'zgardi. Unda asosiy urg'u axborotni tasvirlash shaklidan, uning mazmunini shakllantirishga ko'chirildi.

To'rtinchi bosqich. XX asr o'rtalariga to'g'ri kelib, elektron texnologiyalar qo'llanilishi bilan belgilanadi. Bu texnologiyalarning asosiy vositasi EHMLar va ular asosida tashkil etiladigan avtomatlashtirilgan boshqarish tizimlari va axborot izlash tizimlari hisoblanadi.



1.19-rasm. Elektromexanik axborot texnologiyalari namunalari.



1.20-rasm. Elektron axborot texnologiyalari namunasi.

Beshinchi bosqich. XX asr oxiriga to'g'ri keladi. Bu bosqichda kompyuter texnologiyalari taraqqiy etdi. Ularning asosiy vositasi turli maqsadlarga mo'ljallangan dasturiy vositalarga ega bo'lgan shaxsiy kompyuterlardir. Bu bosqichda kundalik turmush, madaniyat va boshqa sohalarga mo'ljallangan texnik vositalarning o'zgarishi ro'y berdi. Lokal va global kompyuter tarmoqlari ishlatila boshlandi.

Axborot texnologiyalarining uzoq yillik evolutsion rivojlanishi uning bir necha turlarga bo'linib ketishiga sabab bo'ldi.

Axborot texnologiyalari bir necha turlarga bo'linadi:

1. Ma'lumotlarga ishlov beruvchi axborot texnologiyalari. Ular ma'lum aniq algoritmlar bo'yicha boshlang'ich ma'lumotlarga ishlov beruvchi masalalarni yechishga mo'ljallangan; masalan, har bir tashkilotda o'zining xodimlari haqidagi axborotga ishlov beruvchi.

2. Boshqarishning axborot texnologiyalari. Ularning maqsadi ish faoliyatida qaror qabul qilish bilan bog'liq bo'lgan insonlarning axborotga bo'lgan talabini qondirishdan iborat; masalan, tashkilotning o'tmishi, hozirgi holati va kelajagi haqidagi axborotni beruvchi.

3. Tashkilot axborot texnologiyalari. Avtomatlashtirilgan tashkilot zamonaviy axborot texnologiyalari tashkilot ichidagi va tashqi muhit bilan kommunikatsion jarayonlarni kompyuter tarmoqlari va axborotlar bilan ishlovchi boshqa zamonaviy vositalar asosida tashkil etish va qo'llab-quvvatlashdan iborat. Buning uchun maxsus dasturiy vositalar ham ishlab chiqilgan. Ulardan biri Microsoft Office dasturiy majmuasidir. Uning tarkibiga matn muharriri, elektron jadval, taqdimot muharriri, ma'lumotlar omborini boshqarish tizimlari kiradi.

Hozirgi paytdagi kompyuterlar uchun ko'plab dasturiy vositalar mavjudki, ular barcha turdagi axborot texnologiyalarini ta'minlay oladi. Ularning ayrimlari bilan keyinchalik qisqacha tanishib chiqamiz.

4. Ma'lumotlar ombori. Har qanday axborot texnologiyasining majburiy elementi ma'lumotlar omboridir (MO). Avtomatlashtirilgan tashkilotda MO firmaning ishlab chiqarish tizimi haqidagi barcha ma'lumotlarni o'zida saqlaydi.

5. Elektron pochta (E-mail) kompyuterlardan tarmoqda foydalanishga asoslangan bo'lib, hamkorlarga ma'lumotlar jo'natish yoki ulardan ma'lumot olish imkoniyatini yaratadi. **Audiopochta** – bu ma'lumotlarni klaviatura yordamida emas, balki tovush orqali uzatuvchi elektron pochta.

Axborot texnologiyalari faqat fan va texnika hodisasi bo'lmasdan, iqtisodiy rivojlanishning muhim omiliga aylanmoqda. Hozirda axborot bilan qamrab olinmagan biror muhim xo'jalik sohasining (masalan, ta'lim, ishlab



1.20-rasm. Kompyuter-axborot texnologiyalari.

chiqarish, transport, kredit-moliya, savdo, qishloq xo'jalik) deyarli o'zi yo'q. Ayni paytda kompyuterlar va aloqa vositalari asosida axborotni to'plash, saqlash va taqdim etishning zamonaviy usullari, yangi axborot texnologiyalari va xizmatlarni sotish (tarqatish) maqsadlarida ishlab chiqarish mustaqil tarmoq sifatida shakllandi va ajralib chiqdi. Shunday qilib, xalq xo'jaligini axborotlashtirish kelgusiga axborot texnologiyasining inqilobiga o'tish demakdir.

Axborot texnologiyalari, shu jumladan, kompyuterlar keng qo'llanilib kelinayotgan ayrim sohalarni sanab o'tamiz.

Biznes sohasi. Axborot texnologiyalari yangi korxonalar yoki firmaning muvaffaqiyat bilan faoliyat ko'rsatishida katta rol o'ynaydi. Masalan:

- biznes reja tuzishda va kutilayotgan daromad va chiqimlarni hisoblashda;

- tashkilot yoki firmaning yorlig'ini va tegishli hujjatlarini tartibga keltirishda;

- tashkilot yoki firmaning taqdimot marosimini o'tkazishda;

- reklamalarning loyihasini tuzish va reklama materiallarini tayyorlash, hisobotlar, shartnomalarni tayyorlashda;

- mijozlar haqidagi ma'lumotlar ro'yxatini saqlash va u bilan ishlashda;

- boshqa firmalar, potensial ta'minotchi, ulgurji xaridorlar bilan boglanishda;

- mijozlar va ta'minotchilar bilan muzokara olib borish va hokazolarda.

Shunday qilib, tashkilot yoki firmaning taraqqiy etishida albatta axborot texnologiyasi, ya'ni kompyuterlarning imkoniyati va o'rni katta.

Bank sohasi. Bank tizimi o'zining ish faoliyatida axborot texnologiyalaridan keng foydalanish imkoniyatiga ega bo'lgan tashkilot hisoblanadi. Masalan:

- yil davomida bir sutkasiga 24 soat mijozlarga aloqa uchun va tegishli ma'lumotlarni olish, ma'lumotnomani tekshirish, hisobni to'lash imkoniyatini yaratish;

- mijozlarga xizmat ko'rsatish madaniyatini oshirish;

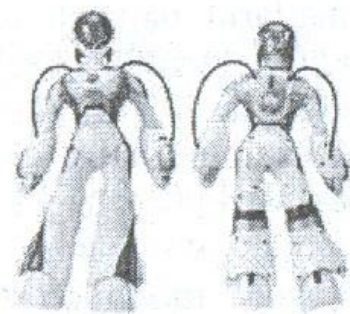
- kredit kartochkalari yordamida telefon yoki Internet orqali xizmatni yo'lga qo'yish;

- mijozlar haqidagi ma'lumotlarni saqlash;

- bankning hisob raqamlari haqidagi ma'lumotlar va boshqalar.

Robototexnika sohasi. Ma'lumki, «robot» so'zi bizning tilimizga ilmiy fantastikadan kirib kelgan bo'lib, «qul» degan ma'noni bildiradi. Birinchi bor bu so'zni oltmish yil oldin taniqli chex fantast yozuvchisi Karl Chepek ishlatgan. Ammo «mexanik odamlar» undan oldinroq ham ma'lum edi. O'rta asrlarda inson iste'dodlariga ega bo'lgan musiqachi qo'g'irchoq yoki rassom-qo'g'irchoqlar paydo bo'lganligi ma'lum. Kompyuter asri boshlanishi bilan insonni og'ir va zararli mehnatdan ozod etadigan robotlar paydo bo'ldi. Robotlarni yaratish bilan shug'ullanadigan texnikaning maxsus shoxobchasi

robototexnika deb nomlanadi. Ular garchi odam qiyofasida bo'lmasa-da, ko'plab funksiyalarni bajara oladilar. Masalan, UzDAEWOOavto qo'shma korxonasida turli ishlarni bajaradigan robotlar keng qo'llanilmoqda. Bugungi kunda robotlar mashinasozlik zavodlarida, po'lat quyish sexlarida, kimyoviy laboratoriyalarda, qurilishda keng qo'llanilmoqda. Robotlar orasida keng tarqalgani bu robot manipulyatorlardir. Manipulyatorlar – o'ta sezgir va kuchli mexanik qo'l sifatida bajarilgan. Robotlarni kompyuter boshqarib turadi, ya'ni kompyuter robotning «miyasi»dir, ular telekameralar orqali «ko'rib», mikrofonlar yordamida «eshitadilar», ya'ni axborot qabul qiladilar. Maxsus vositalar «sezgi» organi vazifasini o'taydi.



1.22-rasm.
Robototexnika sohasi.

Marketing sohasi. Marketing inglizcha «market» (bozor) so'zidan olingan bo'lib, bozor, savdo sohasidagi faoliyatni anglatadi. Marketingda eng asosiysi, bozorni, xaridorlar talab va ehtiyojlarini chuqur va har taraflama o'rganish va ishlab chiqarishni shuning asosiga qurish, bozorga, mavjud talab va ehtiyojga faol ta'sir ko'rsatish, xaridorlarning muayyan mollarga bo'lgan talablarini shakllantirish, boshqa viloyat (tuman, shahar)dagi bozorni narxlarini o'rganishdan iborat. Marketing sohasini kompyuter va axborot texnologiyalarisiz ayniqsa, qimmatli qog'ozlar bozorini.



1.23-rasm. Marketing sohasi.

tasavvur etish qiyin,

Ta'lim-tarbiya sohasi. Ta'lim sohasida asosiy vositalardan biri bu didaktik ta'minotlardir. Didaktik ta'minotga o'quv materialining o'zgargan shakllari – slayd, diagramma, ja'val, test, virtual laboratoriya va boshqalar kiradi. Bunday ta'minotlarni yaratishda kompyuterdan foydalanishning imkoniyati keng va kelgusida bu ta'minotni o'zgartirib, takomillashtirib borish ham mumkin. Bundan tashqari, masofadan ta'lim olish, mustaqil o'rganish kabi imkoniyatlarni ham yaratib beradi.



1.24-rasm. Ta'lim-tarbiya sohasi.

Ishlab chiqarish sohasi. Ishlab chiqarishning deyarli barcha sohalarida kompyuterlar qo'llanilib kelmoqda. Kompyuterlar yordamida texnologik jarayonlarni boshqarish, ular yordamida yangi mahsulotning chizmasini yaratishdan toki tayyor mahsulot bo'lib chiqquniga qadar bo'lgan barcha jarayonlarni avtomatlashtirish, mahsulot shaklini konstruktor kompyuter ekranida chizib, tegishli o'zgartirishlar kiritib, qog'ozga chop etish va boshqa



1.25-rasm.
Ishlab chiqarish sohasi.

amallarni bajarish mumkin. Bundan tashqari, mahsulotni ishlab chiqarish uchun kerakli barcha qurilmaning imkoniyatlari, unga ketadigan sarfxarajatlarni hisob-kitob qilishda ham kompyuter eng yaxshi yordamchidir. Mahsulotni ishlab chiqarishda axborot asosiy kompyuterdan ishlab chiqarish liniyalariga yetkaziladi. U yerda axborotni qabul qilishga tayyor turgan robotlar kompyuter uzatgan dastur asosida mahsulotni yig'a boshlaydi. Tayyor mahsulotlar esa robotlar yordamida tekshirilib, omborlarga jo'natiladi.

Tibbiyot sohasi. Kompyuterlarning shifoxonalarda paydo bo'lishi ko'p narsalarni, jumladan, yuqoridagi muammolarni ham tubdan o'zgartirib yuboradi. Siz to'g'ridan-to'g'ri shifokor huzuriga yo'l olasiz. Uning ish stolida odatdagi tibbiyot ish qurollaridan tashqari kompyuter ham joy olgan: uning xotirasida barcha bemorlarning kasallik tarixi yozib qo'yilgan. Agar siz oldin ham murojaat etgan bo'lsangiz, siz haqingizdagi ma'lumot ham bo'ladi. Birinchi bor murojaat etayotgan bo'lsangiz siz haqingizdagi barcha axborotni shu yerning o'zida shifokor kompyuterga kiritib qo'yadi. Kasalligingiz haqidagi barcha ma'lumotlar kompyuterga kiritilgach, sizning kasalligingiz bo'yicha tez va aniq tashxis kompyuter tomonidan qo'yiladi va chop etish qurilmasi yordamida dorilar uchun ro'yxat ham chop etib beriladi. Dorilar ro'yxatini olib, boshqa kompyuter yordamida ushbu dorilarni eng yaqin bo'lgan qaysi dorixonalardan topish mumkinligini ham bilib olish mumkin. Kompyuter tibbiyotda boshqa ishlarga ham qodir. Masalan, tomograf, ya'ni siljib harakatlanadigan rentgen apparati insonning ixtiyoriy organi haqida to'liq ma'lumot olish, ulardagi mikroskopik defektlar, yot jinlar (masalan, buyrakdagi tosh) haqida ma'lumot berishi mumkin va ularning harakatli ko'rinishini saqlash, tomograf uzatgan axborotni tezda qayta ishlash va ekranda ko'rsatish qulayliklari ham mavjud.



1.26-rasm.
Tibbiyot sohasi.

Kompyuter va san'at. Kompozitor musiqa yaratishda kompyuterdan unumli foydalanishi mumkin. Buning uchun kichik real yoki elektr asbob yordamida kompyuterga ulanib yozayotgan musiqa notalarini ekranda ko'rib turgan holda yangi asar yaratishi va shu yerning o'zida, shu onda eshitib ko'rishi ham mumkin. Kompyuterlar rassomlarga ham ko'p qo'l keladi. Kompyuter grafikasi bo'yicha birinchi ko'rgazma 1956-yili o'tkazilgan. Hozirda turli eskizlar, chizmalar va rasmlar chizishda rassomlar kompyuterdan foydalanib kelmoqdalar. Bundan tashqari, kino va televideniyaning ham kompyuterlarsiz tasavvur



1.27-rasm. San'at sohasi.

etish qiyin. Hozirgi davrda turli joylarda, mintaqalarda, hatto qit'alarda yashaydigan insonlar ishtirokida telekonferensiyalar o'tkazish an'anaga aylanib qolmoqda.


Mustahkamlash uchun savollar

1. Axborot texnologiya so'zining ma'nosini tushuntirib bering.
2. Texnologiya deganda nimani tushunasiz?
3. AT larining ichki va tashqi omillarini sanab bering.
4. AT necha bosqichdan iborat?
5. Har bir bosqichning vositalarini sanab bering.
6. AT turlarini ayting.
7. Robototexnika sohasi haqida nimalarni bilasiz?
8. Ta'lim-tarbiya sohasida AT qo'llanishi bo'yicha ma'lumot bering.
9. Kompyuter va san'at haqida nima bilasiz?

II BOB. SHAXSIY KOMPYUTER, TEXNIK VA DASTURIY TA'MINOT

2.1. Shaxsiy kompyuter tarixi

 **Muhim so'zlar:** EHM, SHEHM, shaxsiy kompyuter (SHK), mikroprotessor, IBM, PC, laptop, notebook.

 **Bilib olasiz:** kompyuter so'zining tarixi va ma'nosi, SHK yaratilishi, SHK yaratuvchilari, ilk marta SHKni ishlab chiqargan firmalar, SHK ta'rifi, SHK nomlari, SHK xususiyatlari, SHK turlari va foydalanish imkoniyatlari.

Tarixdan ma'lumki, har bir asrda katta-katta voqealar, yangiliklar, ixtirolar bo'lgan va bu asrlar yodga olinganda mazkur sifatlar bilan aytilgan.

Mazmunan XX asrni atom, molekulyar kimyo yoki xalq xo'jaligiga shiddat bilan kirib kelgan kibernetika va kompyuterlar asri deb eslash mumkin. Aslida «kompyuter» so'zi «hisoblovchi qurilma» ma'nosini anglatadi. Hozirgi vaqtgacha EHM, SHEHM, shaxsiy kompyuter (SHK) tushunchalari keng ommaga, hayotimizga kirib kelgan. Biroq so'nggi paytda ko'proq, shaxsiy kompyuter so'zi ishlatiladi. Uni EHM, SHEHMLardan qanday farqi bor degan savolga quyidagini aytsa bo'ladi. SHEHM va SHK tushunchalari bitta narsani ifodalaydi. EHM va SHK o'rtasidagi farqni esa keyinroq tushuntirib o'tamiz.

Keyingi matnlarda ularni alohida ta'kidlamasdan kompyuter atamasidan foydalanamiz. Umuman dunyoda ham shunday atama qabul qilingan.

Kompyuterlar paydo bo'lish tarixiga ahamiyat bersak, XIX asrning boshlaridayoq, ingliz matematigi Ch.Bebbij analitik mashina deb atalgan mexanik kompyuter yaratmoqchi bo'lgan. Boshqaruvni esa perfokartada (qattiq, karton qog'oz) beriladigan dastur orqali amalga oshirish rejasini tuzgan edi, afsuski bu rejani ro'yobga chiqara olmagan. 1945-yilda mashhur matematik Djon Fon Neyman kompyuter yaratish uchun hamkorlikka chaqiriladi va shundan keyin u kompyuter tuzilishining umumiy tamoyillari qanday bo'lishini e'lon qiladi.

Mazkur tamoyil asosida kompyuter quyidagi qurilmalardan iborat bo'lishi lozim:

- arifmetik-mantiqiy qurilma – arifmetik-mantiqiy amallarni bajarish uchun;
- boshqaruv qurilmasi – dastur bajarish jarayonini boshqaradi;
- xotiralovchi qurilma yoki xotira – dastur va ma'lumotlarni saqlaydi;
- tashqi qurilma – ma'lumotlarni kiritadi va chiqaradi.

Shuni ta'kidlash kerakki, o'sha vaqtdan hozirgi kungacha yaratilayotgan kompyuterlarning aksariyati Fon Neyman tamoyili asosida yaratilmoqda.

Shunday qilib, 1949-yilda Fon Neyman tamoyiliga asoslangan birinchi kompyuterni ingliz olimi Moris Uilki yaratdi va shu davrdav kompyuterlar erasi boshlandi. Kompyuterlarning rivojlanishida uning elementlar bazasi

o'zgarishi lozim edi. Chunki 1940–1950-yillarda yaratilgan kompyuterlar tarkibini elektron lampalar tashkil etardi. Shu sababdan bu kompyuterlar katta hajmda bo'lib, ularni joylashtirish uchun katta zallar kerak bo'lardi.

Insoniyatda rivojlanishga intilish bo'lgani uchun fan va texnika sohasida 1948-yilda tranzistorlar paydo bo'ldi. Tranzistorlarni elektron lampalar o'rniga ishlatish mumkinligi aniqlangach, undan kompyuter qurilmalarida ham foydalanila boshlandi. 1959-yilda Robert Noys kremniyning kichkina plastinasida tranzistorlar bog'lash usulini ixtiro qilib, integral sxemalar asrini boshlab berdi,. Shunday chiplarga asoslanib, keyin yaratilgan kompyuterlar, shartli ravishda uchinchi bosqich kompyuterlari deb atala boshlandi.

Integral sxemalarga asoslangan birinchi kompyuter 1968-yilda yaratildi. O'z navbatida mikroprotessorlar yaratilishi, taraqqiyoti, rivojlanish tarixini ko'rib chiqishga fursat yetdi. 1970-yilda INTEL firmasida integral sxema asosida birinchi mikroprotessor yaratildiki, u o'zining 3 smli hajmi bilan ENIAC gigant mashinasidan ishchanroq va tezkorroq edi. Avvaliga Intel-4004 (4 razryadli) mikroprotessori, so'ng 1974-yildagi Intel-8080 mikroprotessori yaratildi, u hozirgi kunda ham SHK industriyasining standarti hisoblanadi.

Mikroprotessorlar avvaliga kalkulyatorlar va maxsus qurilmalarda ishlatila boshlandi. So'ngra esa kompyuterlar tarkibiga kiritildi va 1973-yilda Fransiyada Troung Trong Ti tomonidan yaratilib, jamoa tomonidan ekzotik o'yinchoq sifatida qabul qilindi. 1975-yilda keng ommaga mo'ljallangan birinchi «Altair-8800» SHK yaratildi.

Inson tafakkurini har tomonlama mantiqiy fikrlashga jalb qiladigan SHKlar muallifi **Stiv Jobs**dir.

«Apple Computer» firmasi 1977-yildan boshlab ko'p seriyali shunday SHKlarni ishlab chiqara boshladi.

Pol Allen va Bill Geyts «Altair» uchun **Basic** tili interpretatorini yaratdilar. Bu dasturdan yozish, muloqot qilish osonligini ko'rgan iste'molchilarda SHKlarga qiziqish ortdi.

Shu o'rinda respublikamiz maktablaridagi mavjud «Praves» turidagi sodda kompyuterlar 8-baytli SHKlar safiga kirishini aytish mumkin.

Faqat ulkan EHMLar chiqarish bilan mashg'ul bo'lgan IBM (International Business Machines) firmasi, SHKlar bozoriga keyinroq e'tibor berdi. 1981-yildan boshlab, IBM firmasi ham SHK ishlab chiqarishni yo'lga qo'ydi. IBM firmasi Intel-8088 nomli 16 razryadli mikroprotessor bazasida IBM PC (Ay-Bi-Em Pi-Si deb o'qiladi) SHKini yaratdi. Bu kompyuterning dasturiy ta'minotini yaratish Microsoft firmasiga topshirildi, natijada bir-ikki yilda IBM PC boshqa firma SHKlarini bozordan siqib chiqardi.



2.1 - rasm.
Shaxsiy kompyuter.

«Shaxsiy» atamasi hisoblash texnikasidan foydalanuvchining alohida foydalanishi mumkinligini bildiradi. Shaxsiy kompyuterlar asosan klaviatura, displey, protsessor, printer va boshqa qurilmalardan tashkil topgan bo'lib, uni bunday ko'rinishda yozuv stolidagi asboblardan biri deb hisoblashimiz mumkin.

Hozirgi vaqtda eng ko'p ishlatiladigan SHKlar IBM PClardir. SHKlar o'zining hisoblash imkoniyatiga qarab asosan uchta sinfga bo'linadi: cho'ntak, uy-ro'zgor yoki kasbiy.

Cho'ntak kompyuterlari (pocket computers sinfiga mansub) bitta yoki bir necha katta integral sxemalardan tuzilgan bo'lib, hisoblash jihatidan murakkab, lekin nisbatan axboroti jihatidan oddiy bo'lgan masalalarni yechishga mo'ljallangan. Odatda, ular bir yoki bir necha qatorda matnli va sonli ma'lumotlarni ko'rsatish uchun mo'ljallangan suyuq kristallar bilan ishlaydigan mozaikali indikatorlar bilan ta'minlangan bo'ladi. Bunday kompyuterlar jumlasiga Yaponiyaning Sharp va Casio firmalari tomonidan yaratilgan PC-1210, PC-1500, FX-702R va AQSHning Hewlett Packard firmasi tomonidan yaratilgan NR-71 kompyuterlari va boshqalar kiradi.

Uy-ro'zgor kompyuterlari (home computers sinfiga mansub) hisoblash va axboroti jihatidan o'rtacha tartibdagi masalalarni yechishga mo'ljallangan. Bu sinfga mansub bo'lgan kompyuterlarga oddiy magnitofon va televizor ulash mumkin (ya'ni o'zaro axborot almashinish mumkin). Ular yozuv mashinasidek unchalik katta bo'lmagan klavishalar yordamida boshqariladi. Odatda, bu SHKlar uy-ro'zgor ishlariga tegishli hisoblashlarni va ma'lumotlarni bajarishda, ya'ni oilaviy budjetni hisoblashda, bolalarning ongini murakkab va intellektual mashqlar (o'yinlar) yordamida o'stirishda, kompyuterli slaydlardan foydalanishda, o'qish jarayonida o'quvchilarning olgan bilimni tekshirishda va boshqalarda ishlatiladi. Bunday kompyuterlar jumlasiga Angliyaning Sinclair Radians Ltd firmasi tomonidan yaratilgan ZX-80, ZX-81, Yaponiyaning Casio firmasi tomonidan yaratilgan RV-700 va AQSHning Hewlett Packard firmasi tomonidan yaratilgan NR-75 kompyuterlari va boshqalar kiradi.

SHKlarning arxitekturasi ularning barcha ko'rinishlarini, tasnifini va o'zaro bog'lanishlarini ifodalaydi. EHMLarning asosiy funksional vazifalariga: ma'lumotlarni qayta ishlash va xotirada saqlash, tashqi obyekt bilan o'zaro ma'lumot ayirboshlash kiradi. EHMLarning qo'shimcha vazifalariga esa asosiy funksional vazifalarning samaradorligini oshirish, ish rejimlarining effektivligini ta'minlash, foydalanuvchi bilan muloqot rejimini hosil qilish, ishonchlilikni oshirish kiradi.

Kompyuterlarning tuzilishi – bu model bo'lib, unda barcha tashkil etuvchilar ma'lum qonun va qoidalar hamda tamoyillar asosida o'zaro bog'langanligini ifodalaydi.

Shaxsiy kompyuter – bu stolda joylashadigan va bir joydan ikkinchi joyga tez o'rnatish imkoniyatiga ega bo'lgan EHMdir.

SHKlarning ustuvorligi quyidagilar bilan belgilanadi:

- individual foydalanuvchilar uchun narxining arzonligi;
- foydalanish jarayonida tashqi olam ta'siriga nisbatan avtonomligi;
- arxitekturasi moslashuvchanligi, har xil boshqarish sohalarida uning adaptiv boshqaruvchanligi;
- katta aniqlikda ishlay olishi.

Hisoblash texnikalarining rivojlanishida EHMLarning beshta bo'g'inini ko'rsatish mumkin. Bu bo'g'inlar elementlar bazasi, konstruktiv texnologik xususiyatlari, mantiqiy tuzilishi, dasturiy ta'minoti, texnik tavsiflari, EHMLardan foydalanishning qulaylik darajasi bilan bir-biridan farq qiladi.

IBM firmasi ishlab chiqqan SHKlar modulli tarkibiga ega bo'lib, bunday kompyuterlarning ishdan chiqqan qurilmalarini tezda almashtirib ishlatish yoki uning o'rniga imkoniyati kengroq bo'lgan shunday qurilma yoki blokni ulash imkoniyati mavjud. Bundan tashqari, IBM firmasi ishlab chiqargan kompyuterlarning tarkibiga yangi hamkor texnik vositalarni ulash va ishlatish imkoniyatlari ko'zda tutilgan. Bunday konstruktiv yondashish IBM firmasiga katta daromad keltirib, u yaratgan kompyuterlar ochiq arxitekturali SHKlar sifatida shuhrat qozondi.

Hozirgi paytda IBM firmasidan tashqari AQSHning Compaq, Apple, Hewlett Packard, Dell firmalari, Buyuk Britaniyaning Spectrum, Amstrad va Italiyaning Olivetty firmalari ham kompyuterlar ishlab chiqarishlari dunoga mashhurdir. Bu firmalar ishlab chiqarayotgan SHKlar inson aql-zakovatining yuqori mahsuli hisoblanadi. Bunday mashinalar inson bilan ta'sir xarakterida bo'lib, interaktiv («inson-mashina») muloqotning takomillashgan tizimining majmuasidir.

SHK – hammaboplik va qo'llashda universallik talablarini qoniqtiruvchi, bir kishi foydalanadigan mikro EHMdir.

Shaxsiy kompyuterlar hammaboplik va universallik talablarini qondirishi uchun quyidagi xususiyatlarga ega bo'lishi lozim:

- individual xaridor uchun mos keladigan narxlarda;
- atrof-muhit sharoitlariga maxsus talablarsiz foydalanish avtonomligi;
- tuzilishini boshqarish, fan, ta'lim, turmush sohalarida turli ko'rinishda qo'llanishlarga moslashuvchanligi;
- foydalanuvchining maxsus, kasbiy tayyorgarliksiz ishlash imkoniyatini beruvchi operatsion tizimlar va boshqa «do'stona» dasturiy ta'minotlar;
- ishlashning yuqori darajada ishonchliligi (buzilmasdan 5000 soatdan ortiq ishlashi).

Ma'lumotlarni qayta ishlash bilan bog'liq biror masalani yangi axborot texnologiyasi doirasida samarali bajarish uchun qo'llaniladigan kompyuter-ning imkoniyatlarini bilish lozim. Ushbu imkoniyat haqidagi bilimlar kompyuter-ning konfiguratsiyasi tushunchasini tashkil etadi.

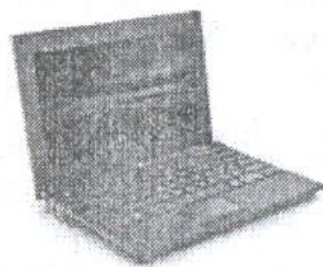
SHKlarni konstruktiv (tuzilmaviy) xususiyatlariga ko'ra quyidagicha tasniflash mumkin.

Ko'chma kompyuterlar shaxsiy kompyuterlarning tez rivojlanayotgan kenja sinfidir. Mutaxassislar fikricha, 1998-yilda foydalanuvchilarning 40% dan ko'prog'i aynan ko'chma kompyuterlardan foydalangan bo'lsa, 2002-yilga kelib bu ko'rsatkich 81% dan oshdi.

Ko'chma kompyuterlarning ko'pchiligi akkumlyatorlar bilan ta'minlanadi. Ular tarmoqqa ulanishi ham mumkin. Videomonitor sifatida ularda yassi videoproektorli suyuq kristalli displeylar qo'llaniladi. *Suyuq kristalli displeylar (LCD – Liquid Crystal Display)* faol va sust matritsali bo'ladi. Sust matritsada ekranning har bir elementi (pikseli) koordinatali boshqaruvchi shaffof simlar kesishgan joyga yetib keladi. Faol matritsali displey ancha murakkab va qimmat, biroq yaxshi sifat – barqaror kontrast va tiniq tasvir berilishni ta'minlaydi. Ko'chma kompyuterlar turli-tuman: ulkan va og'ir (15 kg gacha), portativ ishchi stansiyalaridan to 100 gramm keladigan elektron yozuv daftarchasigacha bo'lgan ko'chma kompyuterlar mavjud. Portativ ishchi stansiyalar eng qudratli va yirik ko'chma SHKlardir. Ular ko'pincha chemodan shaklida tayyorlanadi va og'zaki tilda «ko'chmanchi» deb ataladi. Ularning konfiguratsiyasi ko'chmas SHKlar ishchi stansiyalari konfiguratsiyasiga o'xshash bo'lib, 800 MGs dan yuqori bo'lgan chastotali, kuchli mikroprotsessorga, 128 Mbaytdan yuqori sig'imdagi tezkor xotirali, 10 Gbayt disk jamlagichlarga ega, 8 Mbaytdan yuqori videoxotirali interfeys va qudratli videoadapterlari bo'lgan kompyuterlardir. Mohiyatiga ko'ra ular tarmoqdan ta'minlanuvchi oddiy ishchi stansiyalardir, biroq tashqi qobig'i (korpusi) ko'tarib yurish uchun qulay qilib tayyorlangan va yassi suyuq kristalli videomonitorga ega. Ular odatda modem va CD-ROMlarga ega bo'lib, lokal hamda Internet tarmoqlariga ulanishi mumkin.

Laptop turidagi portativ kompyuterlar «diplomat» hajmidagi kichik chemodanchalar ko'rinishida tayyorlanadi. Ularning og'irligi odatda 5-10 kg atrofida bo'ladi. Apparat va dasturiy ta'minot ularning eng yaxshi ko'chmas SHKlar bilan muvaffaqiyatli raqobatlashishiga imkon beradi.

Kompyuter-bloknotlar (*notebook* va *sub notebook*, shuningdek, ularni omnibook – «har yerda hozir» deb ham atashadi) stolda foydalaniladigan SHKlarning barcha vazifalarini bajaradi. Ular uncha katta bo'lmagan kitob hajmidagi mo'jaz chemodancha (ba'zan olinadigan qopqoqli holda) ko'rinishida tayyorlanadi. O'z xususiyatlariga ko'ra ko'p jihatdan laptopga mos keladi, faqat o'lchami va bir qator kichik hajmdagi operativ va diskli xotirasi bilan farqlanadi. Kompyuter-bloknotlarning ko'pgina modellari



2.2-рasm. Laptop turidagi shaxsiy kompyuteri.



2.3-rasm. Notebook.

aloqa kanaliga va shunga muvofiq hisoblash tarmog'iga ulanish uchun modemlarga ega aloqani ta'minlaydi. Ular uncha katta bo'lmagan hajmdagi suyuq kristalli monoxrom va rangli displeylarga ega. Klaviaturasi har doim qisqa, Tpack Point va Tpack Pad turidagi manipulyatorlarga ega.

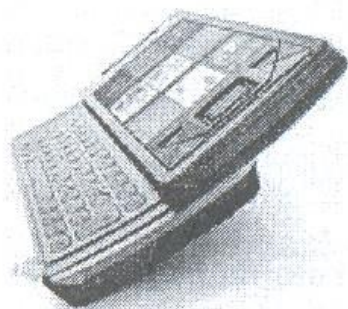
Cho'ntak kompyuterlari (*palmtop*, bu «kaftdagi» degan ma'noni bildiradi) 300 gramm atrofida og'irlikka ega bo'lib, tipik o'lchamlari yig'ilgan holatda 150, 80, 25 mm keladi. Ular to'laqonli SHKlar bo'lib, mikroprotssessor, operativ va doimiy xotira, odatda monoxrom suyuq kristalli displey, ixcham klaviatura, ko'chmas SHK bilan axborot almashish maqsadlarida ulanish uchun port bo'limlariga ega.

Elektron kotiblar (*PDA-Personal Digital Assistent*, ularni ba'zan *Hand Help* – qo'l yordamchisi deb ham atashadi) cho'ntak kompyuteri shakliga ega (og'irligi 0,5 kgdan ortiq emas), biroq palmtop ga nisbatan keng funksional imkoniyatlarga ega (xususan, nomlar, manzilgohlar va telefon raqamlarini saqlovchi elektron ma'lumotnomalar, kun tartibi va uchrashuvlar, joriy ishlar ro'yxatlari, xarajatlar yozuvlari va boshqalar haqidagi axborotni tashkil qilishga yo'naltirilgan apparat va maxsus dasturiy ta'minot), maxsus matnli, ba'zan esa grafik fayllar, elektron jadvallar tayyorlaydi. Ko'pgina elektron kotiblar modemlarga ega va boshqa SHKlar bilan axborot almashishi mumkin. Hisoblash tarmog'iga ulanganda esa elektron pochta va fakslarni olish hamda jo'natish mumkin. Ulardan ba'zilari hatto avtomatik raqam teruvchilarga ega. Elektron kotiblarning yangi modemlari boshqa kompyuter qurilmalari bilan masofadan simsiz axborot almashish uchun radiomodem va infraqizil portlar bilan jihozlangan.

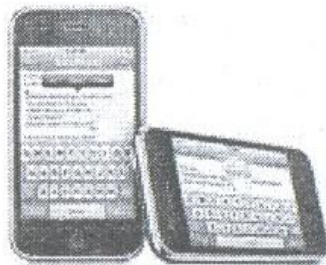
Elektron yozuv daftarchalari (*organizer* – organayzerlar) ixcham kompyuterlarning «eng yengil sinfi»ga kiradi (bu sinfga ulardan tashqari kalkulyatorlar, elektron tarjimonlar va boshqalar kiradi); ularning og'irligi 200 grammdan oshmaydi. Organayzerlar foydalanuvchi tomonidan dasturlashtirilmaydi, biroq sig'imli xotiraga ega. Unga zarur axborotni yozish va uning yordamida maxsus matnni tahrir qilish, ish xatlari, bitim, shartnomalar matnlari, kun tartibi va ish uchrashuvlariga tegishli matnlar saqlanishi mumkin.

SHK o'zida quyidagi qurilmalarni mujassamlashtiradi:

- kompyuter qurilmalarini va hisoblashlarni boshqaruvchi protssessor;
- kompyuterga axborotlarni kiritish uchun tugmachalar majmuasi;



2.4-rasm. Cho'ntak kompyuteri.



2.5-rasm. Elektron kotiblar.



2.6-rasm. Elektron yozuv daftarchalari.

- matnli yoki chizmalı axborotlarni tasvirlash uchun display;
- disklarni o'qish va unga yozish uchun magnitli disk to'plagich;
- qattiq magnitli disk to'plagich.

SHKning qo'shimcha qurilmalari. Kompyuter imkoniyatlarini oshirish maqsadida unga turli qo'shimcha qurilmalar ulanishi mumkin. Bularga sichqoncha, modem, skaner, printer va boshqalar kiradi. Har bir qurilma protsessorda joylashgan mos ulagichga ulanadi yoki o'rnatiladi. Qo'shimcha qurilmani ulashdan avval kompyuterni o'chirish zarur, aks holda kompyuter ishdan chiqishi mumkin.

SHKni ishga tayyorlash va o'chirish tartiblari mavjud. Avvalambor, kompyuterning tarmoq kuchlanishiga mosligini tekshirish kerak. SHKlar 220 kuchlanishli elektr tarmoqlarida ishlashi mumkin. SHKlar uchun kuchlanishning o'zgarishi, ayniqsa keskin o'zgarishlar xavfli bo'lishi mumkin. Shuning uchun maxsus stabilizatorlardan yoki elektr quvvati uzluksizligini ta'minlovchi – UPS qurilmasidan foydalanish tavsiya etiladi. Maxsus UPS qurilmasi elektr quvvatini bir maromda ushlab turadi hamda elektr manbayi o'chirilgandan keyin muayyan vaqt davomida kompyuter ishlashini ta'minlab turadi. Bu vaqt kompyuterda bajarilayotgan ishlarni tugatish uchun yetarlidir. Masalan, kerakli ma'lumotlarni diskka yozib qo'yish yoki dasturlar ishini tugatish va boshqa ishlar.

SHKni ishga tayyorlash tartibi: stabilizator yoqiladi, protsessor yoqiladi, monitor yoqiladi, printer kerak bo'lsa, u ham yoqiladi. Har bir qurilmani 0,5 minutlik interval bilan yoqish maqsadga muvofiq. Shundan keyin ekranda tekshiruvchi maxsus dastur hamda operatsion tizimni ishga tushiruvchi dasturlar haqida ma'lumotlar chiqadi. Operatsion tizim ishga tushgach, u buyruqlar berishni taklif qiladi.

Kompyuterdan to'liq foydalanish to'g'ri o'chirishga ham bog'liq. Buning uchun quyidagilar bajariladi: ishlayotgan dasturlar tugatiladi, prosessor o'chiriladi, monitor o'chiriladi, stabilizator o'chiriladi.

Mustahkamlash uchun savollar

1. EHM atamasi nima sababdan SHK atamasiga almashtirildi?
2. Djon Fon Neyman fikricha SHK qanday qurilmalardan iborat bo'lishi mumkin ?
3. Qaysi firma nechanchi yildan boshlab SHKlarni seriayalab ishlab chiqargan?
4. IBM firmasining Intel-8088 nomli SHK lari necha razryadli bo'lgan?
5. SHK ta'rifini ayting.
6. SHK ning ustuvorligi nimada?
7. Ko'chma kompyuterlar haqida nimalarni bilasiz?
8. Laptop kompyuterlarining og'irligi qancha?
9. Notebook va cho'ntak kompyuterlarining vazifalarini sanang.
10. SHK ni qanday qurilmalar mujassamlashtiriladi?

2.2. Shaxsiy kompyuterning asosiy qurilmalari

📁 Muhim soʻzlar: hardware, protsessor, mikroprotsessor, Pentium, monitor, klaviatura, sichqoncha, xotira, qattiq disk, adapter, port, BIOS.

🔍 Bilib olasiz: SHKning asosiy qurilmalari va keng tarqalgan turlari, protsessor va mikroprotsessor turlari, xotira turlari, adapter va disk yurituvchi qurilmalar, BIOS ning vazifasi, monitor va uning videoadapterlari (MDA, CGA, EGA, VGA, SVGA), ishlash rejimlari, turlari, klaviatura va uning turlari, klaviatura tugmalarining guruhlari va vazifalari, sichqoncha va uning ishlash tamoyili, turlari.

Hozirgi vaqtda SHKlar zamonaviy fanlar va barcha xalq xoʻjaligi sohalarining rivojlanishida katta rol oʻynab kelmoqda. Insoniyat shuguʻllanayotgan har bir sohadada SHKning qoʻllanilayotgani yaqqol koʻzga tashlanadi. Shu sababli SHKdan foydalanish uchun koʻpchilik foydalanuvchilar dasturlashtirish algoritmik tillarni tezroq oʻzlashtirishga harakat qiladilar.

SHKning dunyoga kelishiga, avvalambor, muhandislar va fiziklar tomonidan talab juda katta boʻlgan. Juda tez rivojlanib borayotgan fan va texnikaning oldida turgan masalalar juda katta hisoblashlarga olib keldi va bularni faqat SHK yordamida hisoblash mumkinligini foydalanuvchilar tushunib yetdilar.

Boshlangʻich axborotlar mashinaga uzluksiz chiziqlar, yaʼni tenglamalar yordamida berilishi mumkin boʻlsa va bunda mashinalarning oʻzi hisoblashlarni davom ettirib chizmani ekranga chiqarsa, bunday mashinalar **avtomatik hisoblash mashinalari (AHM)** deyiladi. Bularning boshqacha turi raqamli hisoblash mashinalari (RHM) deyiladi.

Ular uzluksiz boʻlmay, diskret boʻladilar. Bunday turdagi mashinalarda barcha axborotlar raqamli kodlar koʻrinishida boʻladi.

Shaxsiy kompyuterlar (SHK) asosan quyidagi asosiy qurilmalardan tashkil topadi:

- tizimli blok (protsessor; unda xotira, mikroprotsessor, adapterlar joylashgan boʻladi).
- chiqarish qurilmasi (monitor);
- kiritish qurilmasi (klaviatura, sichqoncha);

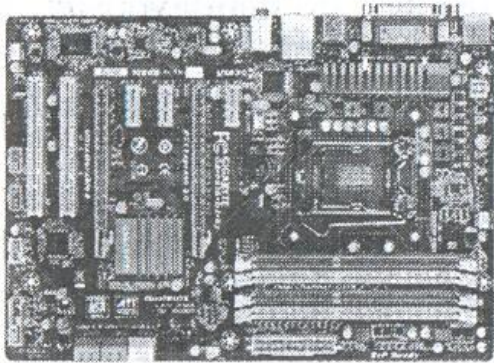
Avvallari IBM PC kompyuterlarining AT 386, 486SX, 486DX, 586 turlari ishlab chiqarilgan. Hozirda esa Pentium turi keng tarqalgan.

Shaxsiy kompyuter quyidagi asosiy qurilmalardan tashkil topadi: **tizim platasi, protsessor, monitor, klaviatura va sichqoncha.**



2.7-rasm. Pentium IV rusumidagi shaxsiy kompyuterga misol.

Tizim platasi (motherboard) – qurilmalarni va hisoblashlarni boshqaruvchi asosiy qurilma bo‘lib, unga mikroprotssessor, tezkor va kesh xotira, mikroshemalari, kontroller va turli adapter, elektrosxemalar o‘rnatiladi.



2.8-rasm. Protssessor.



2.9-rasm. Mikroprotssessor.

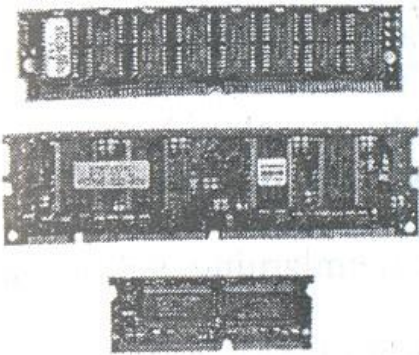
Tizim platasi asosan quyidagi qurilmalardan tashkil topadi.

Mikroprotssessor – kompyuterni boshqarish va barcha hisob ishlari, buyruqlarni bajarilishini ta‘minlaydi. Mikroprotssessor turli amallarni tez bajarish qobiliyatiga ega. Uning tezligi sekundiga 100 million amalga va undan ortiq bo‘lishi mumkin. Uning tezligi megagerslarda hisoblanadi va protssessor nomidan keyin yoziladi. Masalan, Pentium 700.

Tezkor xotira – protssessor uchun zarur bo‘lgan dasturlar va ma‘lumotlarni saqlaydi. Kompyuter o‘chirilishi bilan tezkor xotiradagi ma‘lumotlar o‘chiriladi.

Qattiq disk (doimiy xotira – hard disk drive) – dastur va ma‘lumotlarni doimo saqlaydi. U ba‘zan «vinchester» deb ham nomlanadi. Vinchester nomi birinchi yaratilgan qattiq disk nomidan kelib chiqqan (1973-yilda IBM firmasi tomonidan yaratilgan qattiq disk nomi «30/30» bo‘lgan va bu mashhur Winchester miltig‘ining kalibrga o‘xshar edi). Ular hajm va ishlash tezligi bilan farqlanadi. Qattiq diskdagi dastur va ma‘lumotlar esa o‘chirilmaydi.

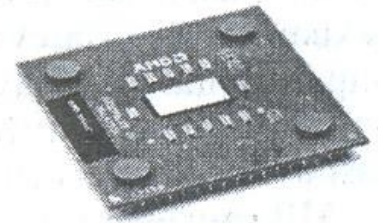
Kesh xotira – kompyuter tomonidan dasturlar ishlash jarayonida ko‘p ishlatilgan ma’lumotlarni saqlash uchun foydalaniladi. Bu xotira tezkor va doimiy xotira o‘rtasida joylashadi.



2.10-rasm. Tezkor xotira.

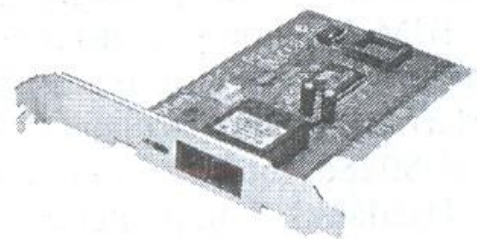
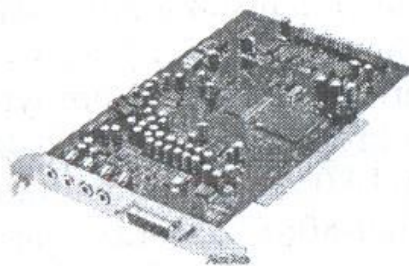
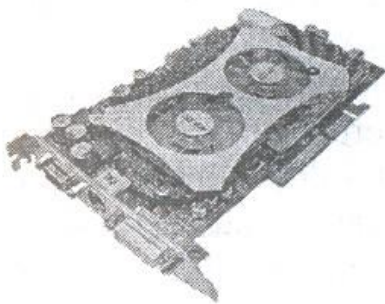


2.11-rasm. Qattiq disk

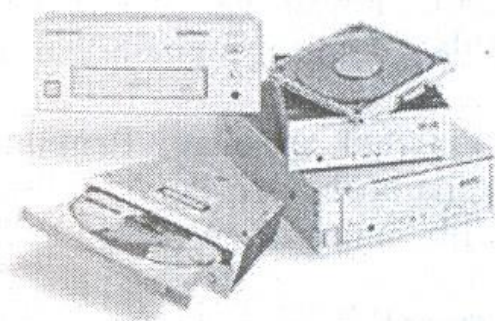


2.12-rasm. Kesh xotira.

Kontroller (adapterlar) – ular har xil tashqi qurilmalar ishini ta’minlaydi. Ishlash holatlari bilan farqlanadi (video platasi, tovush platasi, tarmoq platasi va ...).



2.13-rasm. Adapterlar.



2.14-rasm. Disk yurituvchilar.



2.15-rasm. Kiritish-chiqarish portlari.

Disk yurituvchilar – bu egiluvchan va kompakt disklardagi ma’lumotlarni o‘qish va yozish ishlarni bajaradigan qurilma.

Kiritish-chiqarish porti orqali mikroprotessor bilan ma’lumot almashinadi. Ichki qurilmalar bilan ma’lumot almashinuv uchun maxsus portlar hamda umumiy portlar mavjud. Umumiy portlar 2 xil bo‘ladi: parallel

(LPT1, ..., LPT4) va ketma-ket (COM1, ..., COM3). Parallel portlar kiritish-chiqarishni ketma-ket portga nisbatan tezroq bajaradi. Har bir port o'zining shaxsiy manziliga va raqamiga ega bo'lib, ularning umumiy soni 65536 taga yetadi.

BIOS (Basic input output system) – o'z tarkibidagi bir marta yozib qoldirilgan ma'lumotlar majmuasini saqlab turuvchi va alohida mikrosxema hisoblangan xotira turi hisoblanadi. Odatda, bu xotiradagi ma'lumotlarni uni ishlab chiquvchi korxonalar (firma) yozib qoldiradi. Bu ma'lumotlar kompyuter elektr manbadan o'chirilgan holda ham saqlanadi va alohida mikroakkumulyatorli batareyalardan oziqlanadi. Bu xotira turi faqat ma'lumotlarni o'qish rejimida ishlaydi. Shuning uchun bunday xotirada kompyuterning qurilmalarini tekshiruvchi test dasturlar, operatsion tizimlarning yuklovchi dastur modullari saqlanadi.

Mikroprotssessor. Mikroprotssessor dasturlarning ishlashini ta'minlaydi va kompyuter qurilmalari ishini bajaradi. U kompyuterning tezligini ta'minlaydi. Zamonaviy mikroprotssessorlar uch guruhga bo'linadi:

- to'la buyruqlar bilan ishlaydigan CISC (Complex Instruction Set Computing) mikroprotssessorlari;
- qisqartirilgan buyruqlar bilan ishlaydigan RISC (Reduced Instruction Set Computing) guruhiga mansub mikroprotssessorlar;
- minimal buyruqlar bilan ishlaydigan o'ta tezkor MISC (Minimum Instruction Set Computing) guruhiga mansub mikroprotssessorlar.

IBM PC kompyuterlarida odatda Intel firmasi va unga muvofiq boshqa firmalarning mikroprotssessorlari o'rnatiladi. Kompyuterlar mikroprotssessor turlari bilan ham farqlanadi. Mikroprotssessorlarning Intel-8088, Intel-80386, Intel-80286, Intel-80386 Sx, Intel-80486, Intel Pentium kabi turlari mavjud.

Dastlabki kompyuterlar Intel-8088 asosida qurilgan bo'lib, ularning ishlash tezligi juda sekin edi. Intel-80286, Intel-80386 mikroprotssessorlari ham keyingi turlarga nisbatan tezligi sustligi sababli hozirgi kunda ishlab chiqarilmayapti.

1991-yildan boshlab IBM, Motorola, Fire, Power va boshqa firmalar birgalikda Power PC mikroprotssessorini ishlab chiqishga kirishdilar va bu borada muvaffaqiyatga erishdilar.

1993-yildan boshlab Intel firmasining Pentium asosidagi Pentium Pro mikroprotssessori o'rnatilgan kompyuterlar sotila boshlandi. Pentium Pro ning amallarni bajarish chastotasi 150 MGs bo'lib, uning Pentium ga nisbatan ishlash tezligi 40 martaga ko'proq bo'lgan.

Shunday bo'lsada, Pentium narxining arzonligi va imkoniyatlari bilan foydalanuvchilarni o'ziga ko'proq jalb qilmoqda.



2.16-rasm. Mikroprotssessorlar.

Tezkor xotira (operativ xotira). Tezkor xotira o'zida kompyuterda ishlayotgan dastur va ma'lumotlarni saqlaydi. Ma'lumotlar doimiy xotiradan tezkor xotiraga ko'chiriladi, olingan natijalar zarur holda diskka qayta yoziladi. Odatda Intel-8088 protsessorli shaxsiy kompyuter 1 Mbayt hajmdagi tezkor xotiraga ega bo'lgan. Hozirgi SHKlarining tezkor xotirasi 1–2 Gegabaytdan ko'proq hajmga ega bo'lib, bu xotira ikki qismdan iboratdir:

1) 640 Mbaytli qismiga amallar tizimi hamda amaliy dasturlar majmuasi joylashtiriladi;

2) qolgan qismiga xizmatchi maqsadlar uchun ishlatiladigan dasturlar joylashtiriladi (test dasturlari, dastavval kompyuterni ishga tayyorlash dasturi va boshqalar).

Monitor (display, ekran) – foydalanuvchiga matnli va grafikli ma'lumotlarni chiqarish uchun xizmat qiladi. Kompyuter bilan bo'ladigan bevosita muloqotni ekranda ko'rish uchun monitor xizmat qiladi. Monitorning ikki: monoxrom va rangli turlari mavjud bo'lib, ular video adapter qurilmasi boshqaruvida ikki xil rejimda, matn yoki grafika holatlaridan birida ishlaydilar.

Monitorlar televizorlarga o'xshash, u ham tasvirlarni kineskop (elektron-nur trubkasi) yordamida hosil qiladi. Monitorlar har qanday televizorlardan farqli o'laroq, yaqqol va aniq tasvirlarni ko'rsatadi. Ular bir-biridan o'lchamlari (14 duymdan 24 duymgacha) bilan farqlanadi.

Matnli rejimda monitor ekran shartli ravishda 80 ta ustun, 25 satrga bo'linadi. Shu maydonning ixtiyoriy joyida belgilar tasvirlanadi. Bu belgilar katta va kichik lotin harflari, sonlar va yordamchi belgilar bo'lishi mumkin.

Grafik rejimda ekranga matnli ma'lumotlardan tashqari rasm va grafik tasvirlar ham chiqariladi. Bunda belgi ixtiyoriy shrift va o'lchamga ega bo'ladi. Bu rejimda ekran nuqtalar (piksel) to'plamidan iborat. Masalan, 640x400 imkoniyatli monitor ekranda gorizontalligiga 640 va vertikaliga 400 nuqtani tasvirlaydi. Nuqtalar soni oshishi bilan tasvir sifati oshadi. Quyida monitorlarning ba'zi bir turlari keltirilgan.

2.1-jadval

Monitorlar haqida ma'lumot

Adapter	Rangi	Matnli	Grafikli
MDA	Oq-qora	80x20, 2 ta rang	640x200, 2 ta rang
CGA	Rangli	80x25, 16 ta rang 320x200, 4 ta rang	640x200, 2 ta rang
Hercules	Oq-qora	80x25, 2 ta rang	720x348, 2 ta rang
EGA	Rangli	80x25, 16 ta rang 80x43, 16 ta rang	640x350, 16 ta rang
VGA	Rangli	80x25, 16 ta rang	640x480, 16 ta rang
SVGA	Rangli	80x25, 16 ta rang	800x600, 256 ta rang

Kompyuterga monitor ulash uchun maxsus videoadapter zarur.

Videoadapter – tasvir to‘g‘risidagi ma‘lumotlar saqlanadigan xotiraning muayyan qismini monitorda aks ettiruvchi signalni, hamda sinxronizatsiya signallarini gorizontal (satrl) va vertikal (ustun bo‘yicha) taqsimlab, shakllantiradi.

Eng birinchi SHKlarda monitor vazifasida maishiy televizordan foydalanilgan bo‘lsa, hozir esa kompyuterni juda quvvatli, kuchli grafik stansiyaga aylantiruvchilarga yetib kelindi. Bu vaqt ichida platalar va standartlarning bir necha avlodi almashdi. Avvaliga MDA (Monochrome Display Adapter – displeyning monoxrom adapteri) standarti paydo bo‘ldi. MDA platasi ekranga faqat alfavit-raqamli axborotni chiqarishga qodir bo‘lib, hech qanday grafika va ranglarni ta‘minlay olmasdi.

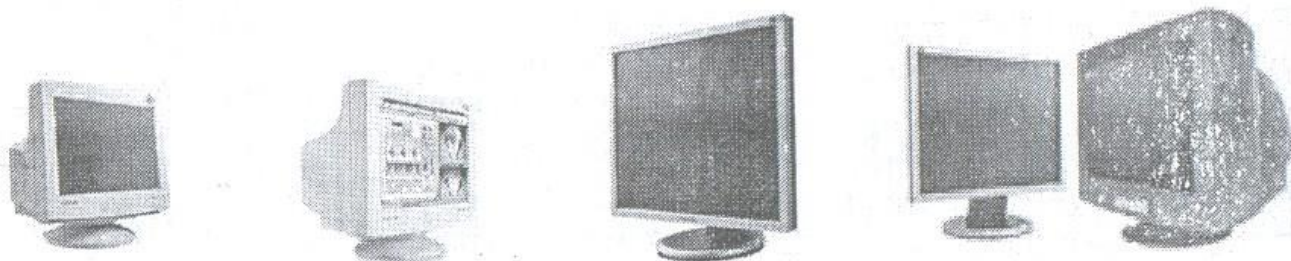
MDA o‘rniga kelgan CGA (Color Graphics Adapter – rangli grafika adapteri) nafaqat matnli, balki grafik rejimlarda ham ishlar va mavjud bo‘lgan o‘n olti rangning to‘rttasini ko‘rsata olardi.

Keyingi bosqichda EGA (Enhanced Graphics Adapter – yaxshilangan grafika adapteri) ekranda ko‘rinadigan ranglarning sonini 16 rangli palitradan 64 ranggacha yetkazdi va ekranga chiqariladigan grafika sifatini ancha yaxshiladi. EGA standarti paydo bo‘lishi grafik dasturlar, jumladan Microsoft Windows operatsion tizimi imkoniyatlarini kengaytirishga omil bo‘ldi.

Bugun ham foydalanib kelinayotgan VGA (Video Graphics Array) eng muvaffaqiyatli videostandart hisoblanadi, biroq hozirgi kunda u ham takomillashib, SVGA (Super Video Graphics Array) standartiga o‘tildi.

Agar CGA ning birinchi variantlarida ranglar palitrasi 262144 dan 256 xil rang chiqarishni ta‘minlagan bo‘lsa, keyinroq VGA bilan to‘g‘ri keladigan platalar paydo bo‘ldiki, ularda ranglar bo‘yicha farq 16,8 mlnni tashkil qildi.

Monitorlarning o‘lchamiga qarab uning bahosi o‘sib boradi. Masalan, 17 duymli monitorlar 14 duymli monitorga nisbatan uch barobar qimmat turadi. Monitorlar sifati bo‘yicha ekrandagi kadrlar chastotasi – 75 Gzni tashkil etishi lozim. Bu holda monitor sekundiga 80, yaxshi monitorlar (qimmatroq bo‘ladi) 100 kadrni o‘tkazishi mumkin. Ekrandan zararli nurlanish olmaslik, ular ta‘sirini kamaytirish uchun ekranni LR (Low Radiation) deb yuritiluvchi maxsus qoplamalar bilan ta‘minlanganiga e‘tibor bering. Monitor sotib olayotganingizda kompyuter MPR II yoki TSO 95 standartiga mos kelsagina zararli nurlanishlar minimumga keltirilgan deb aytish kerak. Shu bilan birga monitor spesifikatsiyasida NI (Non Interiaced), ya‘ni ekran qatorlarini barobariga ko‘rsatish rejimi berilgan bo‘lsa maqsadga muvofiq bo‘ladi.



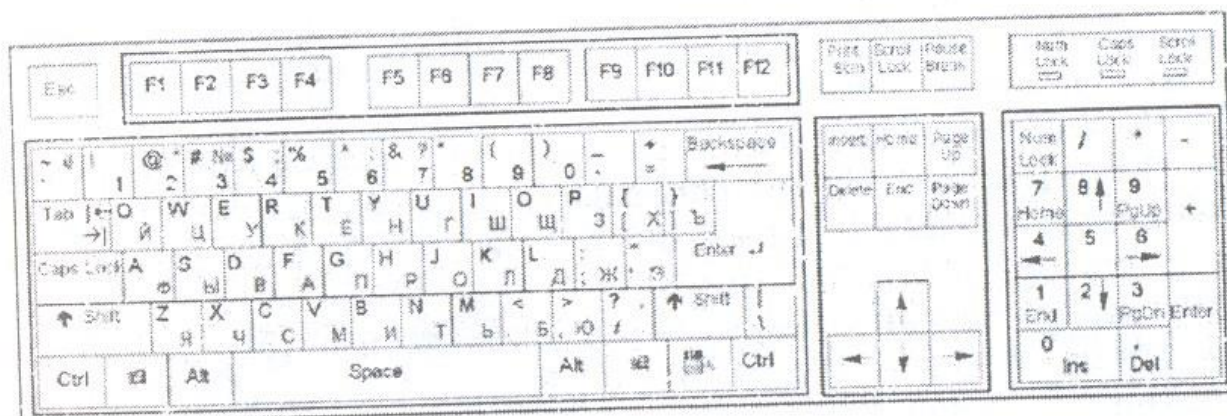
2.17-rasm. Monitorlar.

Klaviatura – foydalanuvchi tomonidan ma’lumotlarni kompyuterga kiritishga mo’ljallangan qurilmadir. Tugmachalar soni va joylashishi turli xil kompyuterlarda turli bo’lishi mumkin, lekin ularning vazifasi o’zgarmaydi.

IBM PC SHK klaviaturalari 2 xilda ishlab chiqariladi. Kichik – 83 ta va katta – 101 ta tugmachaga ega bo’lgan klaviaturalar. Katta klaviatura ishlashga juda qulay. Klaviatura harflar joylashishi bo’yicha ingliz (QWERTY) va fransuz (AZERTY) standartlariga bo’linadi.

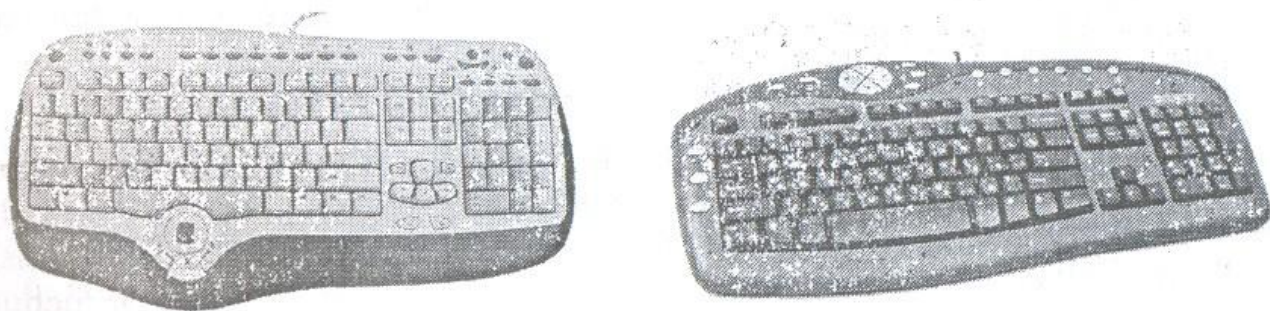


2.18-rasm. Kichik klaviatura.



2.19-rasm. Katta klaviatura.

Ba’zi hollarda kichik klaviatura – kichik razryadli klaviatura, katta klaviatura esa katta razryadli klaviatura deb ham yuritiladi. SHKning imkoniyatiga qarab kichik klaviaturaning 83, 89 tugmali variantlari respublikamizda keng tarqalgan. Katta klaviaturalarning 101, 104, 107 tugmali standart variantlari bor. Katta klaviaturalarning multimediali variantlari ham bo’lib, ularda 108–124 tagacha tugmachalar bor.



2.20-rasm. Multimediali zamnaviy klaviaturalar.

Klaviaturaning asosiy yoki alfavit tugmalari 57 ta tugmadan iborat bo'lib, 37 tasi lotin harflari va belgilar, 10 tasi raqam va 10 tasi maxsus tugmalarsan iborat. Ko'p tugmalarda bir nechta belgilar yozilgan. Har xil rangda yozilgan harflar, belgilar har xil til standartiga to'g'ri keladi. Til standartini o'zgartirish klaviaturalarda turli (o'ng [Alt] + [Shift], ikkita [Shift], o'ng [Ctrl] + [Shift]) tugmalarni birga bosish orqali) bajariladi.

Maxsus tugma [Shift]ni bosib, qo'yvormasdan biror harfga tegishli tugmani bossangiz, u holda katta harf kiritiladi (masalan, [Shift] + [a] bosilsa, ekranda «A» hosil bo'ladi). Agar bitta rang bilan bir nechta belgilar yozilgan bo'lsa, u holda ulardan pastkidagisi asosiy, yuqoridagi passiv deb nomlanadi. Tugma bosilganda asosiy belgi kiritiladi. Agar sizga passiv belgi kerak bo'lsa, u holda siz maxsus tugmani bosib, qo'yvormasdan belgi tugmasini bosishingiz kerak (masalan, [Shift] + [1] bosilsa ekranda «!» hosil bo'ladi). [Ctrl] va [Alt] tugmalarini bosib turib, boshqa tugmani bosganimizda har xil amallar bajariladi. [Caps Lock] tugmasi yordamida [Shift] bosilib turgan holatni (faqat harflar uchun) yoqamiz yoki o'chiramiz. [Tab]dan keyingi bo'limga yoki qismga o'tish, [Backspace] oldin (chapda) joylashgan bitta belgini o'chirish uchun foydalaniladi. [Enter] yangi satrga o'tish yoki ma'lumotlarni kiritish (ba'zi bir klaviaturalarda (**Return**) yoki (**SR**)). [Esc] tugmasi bilan oxirgi harakatdan voz kechish mumkin.

Funksional tugmalar. Maxsus buyruqlar va amallarni bajarish tugmalari [F1] – [F12]. Har xil dasturlar bu tugmalarga har xil amallarni o'rnatadi.

Yo'nalish tugmalari. Kursor o'rnini o'zgartiradi. Kursorni bitta belgi chapga, yuqoriga, o'ngga va pastga siljitish imkoniyatini beradi.

Yordamchi tugmalar. [Home] – satr boshiga o'tish; [End] – satr oxiriga o'tish; [PageUp] – bir sahifa yuqoriga o'tish; [PageDown] – bir sahifa pastga o'tish; [Insert] – belgilarni o'chirib, ustiga yozish yoki ularni siljitib o'rtasiga yozish holatini o'rnatish; [Delete] – keyin (o'ngda) joylashgan bitta belgini o'chirish.

Raqam tugmalari. Raqamlarni kiritish uchun klaviaturada [0], ..., [9] gacha raqamlar va [/],[*],[-],[+] belgilari mavjud.

Tugmachalarning maxsus majmualari.

- [Ctrl] + [Break] – ishlayotgan dastur yoki buyruqni tugatilishini ta'minlaydi;
- [Ctrl] + [Alt] + [Del] – masalalar dispetcherini chaqiradi yoki operatsion tizimni xotiraga qayta yuklaydi;
- [Shift] + [RrintScreen] – ekran nusxasini printeriga chiqarish rejimini yoqish va o'chirishni ta'minlaydi;
- [Ctrl] + [Numlock] – dastur ishini to'xtatib turadi va davom ettiradi.

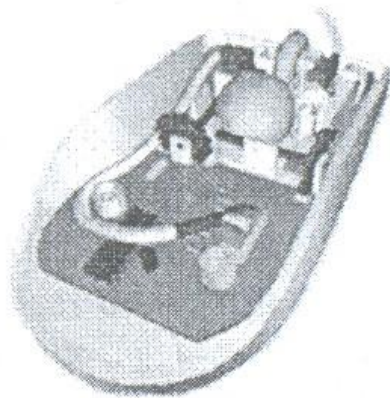
Sichqoncha – ma'lumot kiritilishini yengillashtiruvchi manipulyator. SHKning asosiy qurilmalaridan biri hisoblanadi. Uning 3 xil turi bo'ladi: standart, trekbol va sensor paneli. Standart sichqonchalar stol ustida ishlatish uchun mo'ljallangan, sensor paneli bilan trekbollar esa noutbuklar uchun yaratilgan va ular pastki panel ichiga o'rnatilgan bo'ladi.

Sichqoncha ichida rezina ichiga joylashgan sharik bor, u stol bo'yicha harakat qilganda maxsus roliklar va indikatorlar orqali ushbu harakat kompyuterga jo'natiladi va ekrandagi sichqoncha ko'rsatkichi (strelkasi) belgilagan yo'nalishda harakatlanadi.

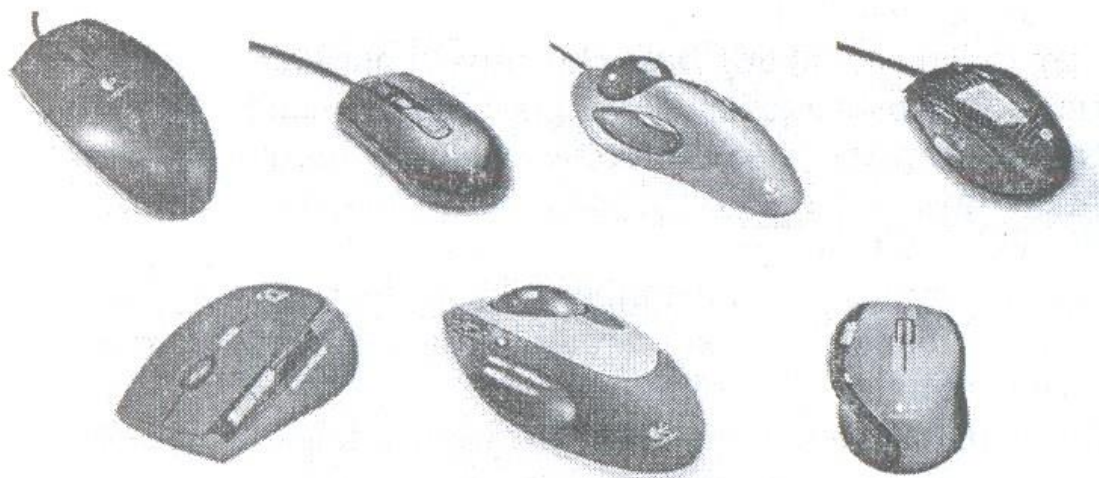
Sichqoncha qo'lga bermalol joylashuvchi bir necha tugmachali bo'ladi. Sichqoncha stol yoki maxsus yuzada (gilamchalar) harakati natijasida ekrandagi kursorni mos ravishda harakatlantiradi. Menyuning birortasini bajarish uchun sichqoncha mos tugmachasi bosiladi. Ba'zi amaliy dasturlar faqatgina sichqoncha bilan ishlashga moslashgan.

Axborot texnologiyalarning rivojlanishi sichqonchalarning bir necha xil ko'rinishlarini yaratishga sabab bo'ldi:

- sharikli, ikki tugmali;
- sharikli, uch tugmali;
- nurli, uch tugmali;
- nurli, multimediali;
- masofali, nurli, uch tugmali;
- masofali, multimediali.



2.21-rasm. IBM PC tipidagi SHK sichqonchasi.



2.22-rasm. SHKning sichqonchasining zamonaviy turlari.

📖 Mustahkamlash uchun savollar

1. SHKning asosiy qurilmalarini sanab bering.
2. AHM va RHM ning farqi nimada ?
3. Protssorning asosiy vazifasi nimadan iborat?
4. Xotira turlari va vazifalarini sanang.
5. Adapterlar deganda nimani tushunasiz?
6. BIOS nima?
7. Monitor qanday rejimlarda ishlaydi?

8. Katta razryadli klaviaturaning standart nechta turi bor?
9. Klaviatura tugmalari necha guruhga bo'linadi va ular qaysilar?
10. Sichqonchanning qanday turlarini bilasiz?

2.3. Shaxsiy kompyuter qo'shimcha qurilmalari

📁 Muhim so'zlar: printer, disk, plotter, skaner, tarmoq va audio-video adapter, modem, multimedia, strimer, duym, NDD, CD, DVD, ZIP, USB, modulatsiya.

🔍 Bilib olasiz: SHK qurilmalari; printerning turlari, ishlash tamoyili, tezligi, sifati va uni ishlab chiqaruvchi firmalar, disk turlari, o'lchamlari, vazifalari va ishlatish tamoyillari; plotter turlari, vazifalari, ishlash tamoyili; skaner turlari, ranglarni aniqlash bosqichi va ishlash tamoyili; adapterlar turlari va imkoniyatlari; modem turlari, vazifalari, axborotni uzatish va qabul qilish usullari, multimedia vazifasi; strimer haqida ma'lumot.

SHKning imkoniyatini oshirish maqsadida turli qurilmalar ishlab chiqarildi va ular SHKning qo'shimcha qurilmalari deb nomlandi. Ular qatoriga:

Printer – kompyuterdagi ma'lumotlarni qog'ozga chop qilish qurilmasi.

Disk (axborot tashuvchi qurilma) – axborotlarni ko'chirish, saqlash, tarqatish va tashish uchun ishlatiladigan qurilma.

Plotter – chizmalarni qog'ozga chiqaruvchi qurilma.

Skaner – kompyuterga matnli yoki tasvirli ma'lumotni kirituvchi qurilma.

Tarmoq adapteri – kompyuterni mahalliy tarmoqqa ulash imkonini beruvchi qurilma.

Audio-video adapter – kompyuter yordamida musiqa ijro etilishini va turli video roliklarni ko'rishni ta'minlovchi qurilma.

Modem – telefon tarmog'i orqali boshqa kompyuter bilan ma'lumot almashuvini ta'minlovchi qurilma.

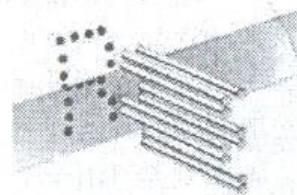
Multimedia qurilmalari – kompyuter yordamida tovushli va video-tasvirlarni ko'rish imkoniyatini yaratib beruvchi qurilmalar.

Strimer – kompyuter vinchesteridagi ma'lumotlar nusxasini zaxiraga olish uchun mo'ljallangan qurilma.

Printer. Kompyuter xotirasidagi axborotlarni (matnli va rasmlı) qog'ozga bosish uchun foydalaniladi. Printerlar ishlash tamoyillariga ko'ra matritsali, siyohli va purkagichli, lazerli turlarga bo'linadi.

Matritsali (ignali) printerlar avvallari keng tarqalgan printer turi bo'lib, hozirgi kunda deyarli ishlatilmaydi. Respublikamizda ularni faqat temiryo'l, avia va bank kassalarida uchratish mumkin.

Bu printerning ishlash qoidasi quyidagicha: printerning yozish boshchasida vertikal tartibda ignalar joylashgan. Boshqacha yozuv satri bo'ylab harakatlanadi



2.23-rasm.
Ignaning harakati.

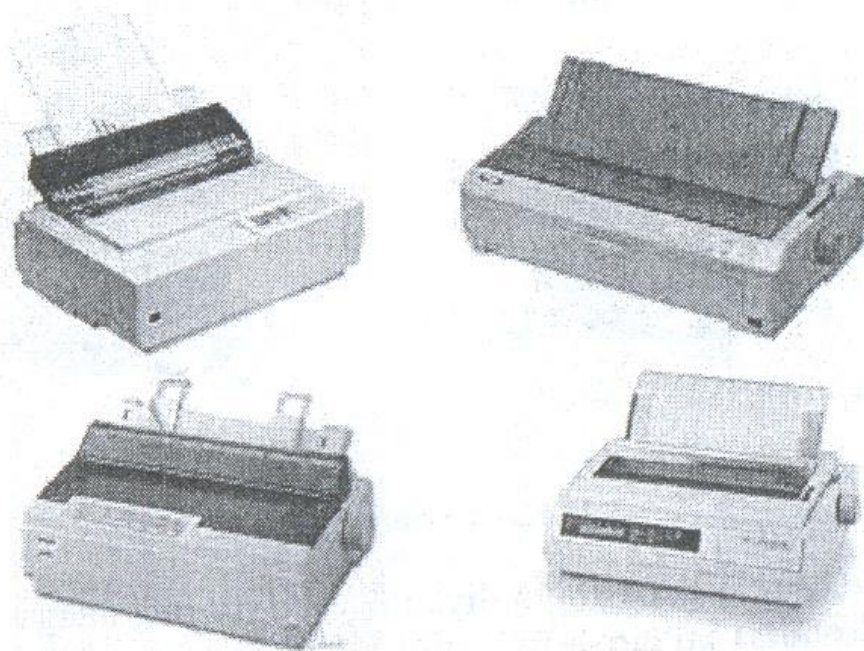
va ignalar kerakli joyda bo'yalgan lenta orqali qog'ozga uriladi va natijada qog'ozda belgi yoki tasvir hosil bo'ladi.

Ignalar soniga qarab bu printerlar bir-necha turlarga bo'linadi: 9 ignali, 24 ignali, 48 ignali.

- 9 ignali printerda yozuv sifati pastroq bo'ladi. Sifatni oshirish uchun chop etishni 2 yoki 4 yurishda bajarish kerak bo'ladi;

- 24 ignali printer sifatli va tezroq ishlaydi;

- 48 ignali printer yozuvni juda sifatli chiqaradi.

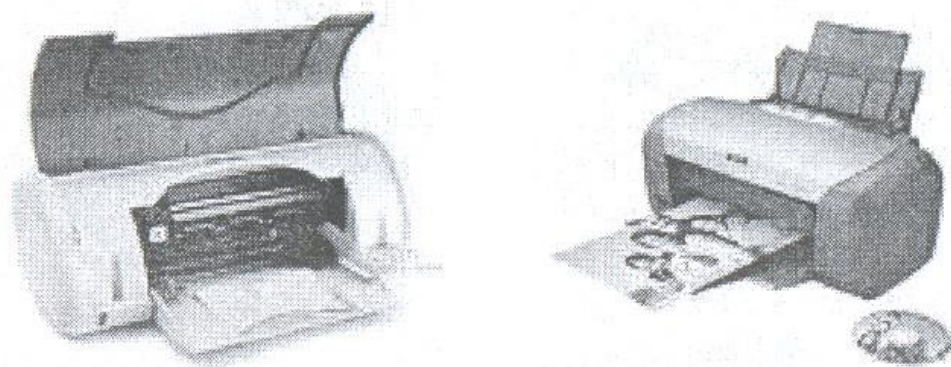


2.24-rasm. Ignali printerlar.

Ignali printerlarda bir betni chiqarish uchun 10 sekunddan 60 sekundgacha vaqt ketadi. Ular ba'zan zarbli printerlar ham deyiladi. Ignali matritsali printerlardan tashqari matritsali termoprinterlar guruhi ham bor, ular bosuvchi ignali kallak o'rniga termomatritsali kallak bilan jihozlangan va bosishda termoqog'oz ishlatiladi.

Siyohli printerlarda tasvir qog'ozga maxsus qurilma orqali purkaladigan siyoh tomchilari yordamida yuzaga keladi. Siyohli printer sifati purkagichli printernikiga yaqin, narxi ham arzon. Siyohli printer shovqinsiz ishlaydi. Shuning uchun hozirgi kunda undan keng fodalanilmoqda. Tezligi bir bet uchun 15 sekunddan 100 sekundgacha. Siyohli printerda bosuvchi kallakda ignalar o'rniga ingichka naychalar – soplolar (konus naychalarga) ishlatiladi, u orqali qog'ozga bo'yoq rangining (siyohning) mayda tomchilari purkaladi. Bu zarbsiz bosuvchi qurilmadir. Bosuvchi kallakning matritsasi odatda 12 tadan 64 tagacha soploga ega. Keyingi yillarda ularning mukammallashishida jiddiy rivojlanishga erishildi. Bunda tasvirni shakllantirishda bosuvchi kallakning juda mayda soplolari yordamida qog'ozga siyoh tomchilarini yo'naltirilgan portlatishga o'xshash purkash – purkagichli bosishning «pufakli» texnologiyasi deb ataluvchi usuli ishlatiladi.

Purkagichli printerlarda purkash jarayoni texnikasi quyidagicha bo‘ladi: soploda devoriga elektrik qizdiruvchi element o‘rnatilgan bo‘lib, uning harorati elektr impulsi berilganda 5–10 ms ichida keskin ortadi. Qizdiruvchi element bilan kontaktda joylashgan siyohning hammasi bir zumda bug‘lanadi, bu bosimning keskin oshishiga olib keladi, buning oqibatida siyoh soplodan qog‘ozga otilib chiqadi. «Otilgandan» keyin siyohlari kondensatsiyalanadi, soploda pasaygan bosim maydoni hosil bo‘ladi va unga siyohning yangi porsiyasi (ulushi) so‘riladi. Bu yangi texnologiya purkagichli printerlar va plotterlar olamida burilish yasadi.



2.25-rasm. Siyohli printerlar.

Bu esa ularning o‘tkazish qobiliyatini yana bir pog‘onaga (duymda 600–1440 tagacha nuqta) ko‘tarish imkonini berdi. Shunday qilib, hozirgi vaqtda purkagichli printerlar millimetrga 50 tagacha nuqtali o‘tkazish qobiliyatini va sekundiga 500 tagacha belgini bosish tezligini ta‘minlaydi va bunda bosish sifati o‘ta yuqori bo‘ladi.

Purkagichli printerlar yozuvchi kallakda katta miqdordagi soplolarni ishlatib, rangli bosishni ham bajaradi, lekin bunda o‘tkazish qobiliyati oq-qoranikiga nisbatan taxminan ikki marta kamayadi (lekin Epson firmasi o‘tkazish qobiliyati 400 dpi bo‘lgan, rangli bosish tezligi minutiga A4 o‘lchamli 4 betni tashkil etgan noyob rangli purkagichli Stylus 600 printerini yaratgan). Rangli tasvirni yaratish uchun, odatda, poligrafiyada qabul qilingan CMYK rang sxemasidan foydalaniladi. U o‘z ichiga to‘rtta bazaviy (asosiy) rangni oladi: Cyan – havorang, Magenta – to‘q qizil rang, Yellow – sariq rang, Key – yetakchi (qora rang). Murakkab ranglar bazaviy ranglarni aralashtirib hosil qilinadi. Bu turdagi printerlarda bosish sifati juda yuqori bo‘lib, to‘liq rangli plakat deyarli bosmaxonanikidan farq qilmaydi.

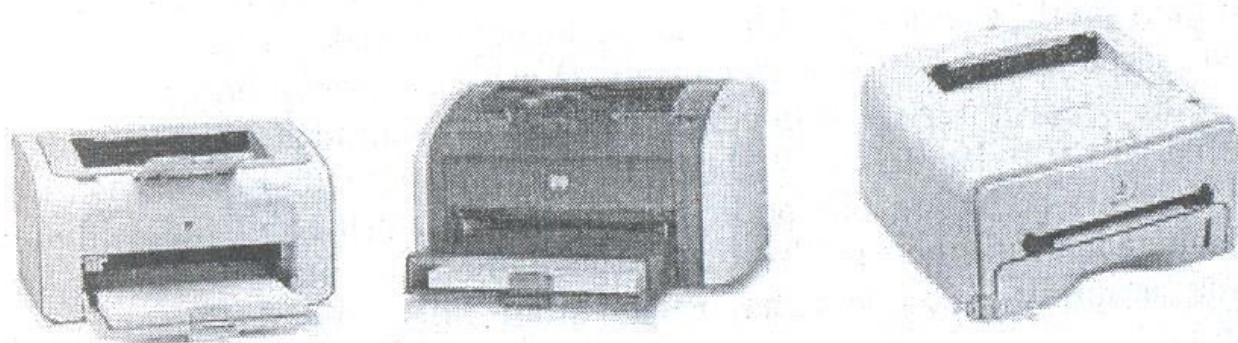
Purkagichli printerlarning asosiy afzalliklari:

- yuqori bosish sifati, katta miqdordagi soploli printerlar uchun bosish sifati deyarli lazerli printerlarnikiga yaqin bo‘ladi;
- xomaki bosish rejimida yuqori tezlikka ega;
- oddiy, albatta, yaxshi zichlikdagi qog‘ozni ishlatish lozim, siyoh yoyilib ketmasligi uchun;
- shovqinsiz ishlaydi.

Purkagichli printerlarning asosiy kamchiliklari:

- soplo ichida siyohning qurib qolish xavfi mavjud, bu ba'zida bosuvchi kallakni almashtirishga olib keladi;
- sarflanadigan materiallarning nisbatan yuqori narxdaligi, xususan, siyoh uchun balonchani, ayniqsa, agar u bosuvchi kallak bilan birlashtirilgan va birgalikda almashtirilsa (bunday tuzilish keng tarqalgan).

Lazerli printerlar bosmaxona sifat darajasiga yaqin sifatli yozuvni ta'minlaydi. U ishlash nuqtayi nazaridan nusxa ko'chiruvchi kseroksga yaqin, bunda faqat bosuvchi baraban kompyuter komandasi yordamida elektrlanadi. Bo'yoq donachalari zarblanib barabanga yopishadi va tasvir hosil bo'ladi. Tezligi bir bet matn uchun 3 sekunddan 15 sekundgachani tashkil qiladi. Rasm uchun ko'proq, katta rasmlar uchun 3 minutgacha vaqt talab qiladi. Hozirgi kunda minutiga 15–40 tagacha bet chop etadigan lazerli printerlar bor.



2.26-rasm. Lazerli printerlar.

Lazerli printerlarda tasvirni shakllantirishning elektrografik usuli ishlatilib, bu usul shu nomdagi nusxa ko'chiruvchi apparatlarda ham ishlatiladi. Lazerli printer o'ta ingichka yorug'lik nurini yaratish uchun xizmat qiladi, bu nur oldindan tayyorlab qo'yilgan yorug'likka sezgir baraban sirtida ko'rinmaydigan nuqtali elektron tasvir konturini chizadi. Elektr zaryad lazer nuri bilan yoritilgan nuqtalardan baraban sirtiga o'tadi. Elektron tasvir o'tgandan keyin razryadlangan maydonlarga yopishib qolgan bo'yoq (toner) kukuni bilan bosish bajariladi. Toner barabandan qog'ozga olib o'tiladi va tasvirni qog'ozda tonerni qizdirib, u erib ketguncha qotiriladi.

Millimetrda 50 tagacha nuqtalarni va sekundiga 1000 tagacha belgilarni bosuvchi tezlikni ta'minlaydigan o'tkazish qobililiyatiga ega lazerli printerlar eng yuqori sifatli bosishni ta'minlaydi. Rangli lazerli printerlar ham ko'p ishlatiladi. Masalan, Tektonik firmasining (AQSH) Phaser 550 lazerli printeri gorizontal bo'yicha ham, vertikal bo'yicha ham millimetrda 48 nuqtali o'tkazish qobiliyatiga ega. Rangli bosish tezligi minutiga A4 o'lchamli 5 bet, monoxromli bosish tezligi – minutiga 14 betni tashkil etadi.

Printerlarning 1000 taga yaqin turli xil modifikatsiyalari bor. Printerlar o'zaro quyidagi tavsiflar bo'yicha farqlanadi:

- rangliligi (oq-qora va rangli);
- belgilarni shakllantirish usuli (belgilarni bosuvchi va belgilarni sintezlovchi);
- ish tamoyili (matritsali, siyohli va purkagichli, lazerli);
- bosish (zarbli va zarbsiz) va satrlarni shakllantirish (ketma-ket va parallel) usullari;
- karetk kengligi (375–450 mml keng va 250 mml tor karetkali);
- bosish satri uzunligi (80 ta va 132–136 ta belgi);
- belgilarni terish (ASCII belgilarini to‘liq terishgacha);
- bosish tezligi;
- o‘tkazish qobiliyati.

Printerlarni bir nechta turlarga ajratish mumkin: SHKda keng ishlatiladigan belgilarni sintezlovchi matritsali printerlar ish tamoyili bo‘yicha zarbli, termografikli, elektrografikli, elektrostatik, magnetografikli bo‘lishi mumkin.

Zarbli printerlar orasida ignali (matritsali)lar eng ko‘p tarqalgan, lekin hali ham literli, shar ko‘rinishli, gulbargli (moychechak) turlari uchrab turadi. Printerlarda bosish belgi bo‘yicha, satr va sahifa bo‘yicha bo‘lishi bajarilishi mumkin. Bosish tezligi sekundiga 10–300 ta ishoradan (zarbli printerlar) sekundiga 500–1000 tagacha va hattoki sekundiga bir necha o‘nlab (20 tagacha) sahifalargacha oraliqda bo‘ladi; o‘tkazish qobiliyati millimetrda 3–5 nuqtadan millimetrda 30–40 nuqttagacha bo‘lishi mumkin. Matnli bosish uchun umumiy holda turlicha bosish sifati bilan tavsiflanuvchi quyidagi rejimlar bor:

- xomaki bosish rejimi (Draft);
- bosmaxonanikiga yaqin bosish rejimi (NLQ – Near Letter Quality);
- bosmaxonaniki kabi bosish rejimi (LQ – Letter Quality);
- yuqori sifatli bosish rejimi (ALQ – Super Letter Quality).

Printerlar, odatda, ikki rejimda – matnli va grafikli rejimlarda ishlashi mumkin.

Matnli rejimda printeriga bosilishi kerak bo‘lgan belgilar kodda yuboriladi, shu bilan birga belgilar konturi printerning ishora generatoridan tanlab olinadi.

Grafikli rejimda printeriga tasvir nuqtalarining ketma-ketligi va joylashgan joyini aniqlovchi kodlar yuboriladi. Matnli rejimda printerlar, odatda, bir nechta shriftlarni va ularning turli ko‘rinishlarini qo‘llaydi, ularning ichida roman (yozuv mashinakasining mayda shrifti), italic (kursiv), boldfase (yarim qora), expanded (cho‘zilgan), elite (yarim siqilgan), condensed (siqilgan), pica (to‘g‘ri shrift – sisero), courier (kuryer), san serif (san serif), serif, prestige elite va proporsionalli shrift (belgi uchun ajratiladigan maydon kengligi belgining kengligiga bog‘liq bo‘ladi) keng tarqalgandir.

Printerning ruslashtirilgani (milliylashtirilishi) maqsadga muvofiqdir – o‘zining vositalari bilan rus harflarini kirillcha bosishni ta‘minlaydi; aks holda SHKga maxsus drayverlarni qo‘shish talab etiladi.

Ko'pgina printerlar grafikli ma'lumotlarni samarali chiqarishni amalga oshirish imkonini beradi; bosishning servis rejimlari: qalin bosish, ikkilangan kenglikdagi bosish, ostiga chizib bosish, yuqorigi va pastki indekslar bilan ajratilgan bosish (har bir belgi ikki marta bosiladi) va ikki marta o'tib bosish (ikkinchi marta belgi o'zgina surilib bosiladi); ko'p rangli bosish (100 tagacha turli xil rang va tuslar).

SHKlarga printerlar ham parallel, ham ketma-ket portlar orqali ulanishi mumkin.

Parallel portlar centronics tipidagi adapterlar orqali parallel ishlovchi (ma'lumotni birdaniga baytlab qabul qiladigan) printerlarni ulash uchun (odatda bir vaqtning o'zida 3 tagacha printerni ulash mumkin) ishlatiladi.

Ketma-ket portlar (2 dona) RS 232S (S2 birikish joyi) tipidagi adapterlar orqali ketma-ket ishlaydigan (ma'lumotni ketma-ket 1 bitdan qabul qiladigan) printerlarni ulash uchun xizmat qiladi. Ko'pchilik tez ishlovchi printerlar parallel portlarni ishlatadi.

Tezkor printerlar shaxsiy *buferli xotiraga* ega bo'ladi, ular SHK bilan ma'lumotlarni almashishda ham, yuklanadigan shriftlarni saqlash uchun ham ishlatiladi. Matritsali printerlarning xotirasi katta emas – bir necha yuzlab kilobaytlargacha, purkagichli printerlarda bir necha megabaytlargacha va lazerli printerlarda bir necha o'nlab megabaytlargacha xotira bo'ladi. Xulosa qilib shuni ta'kidlash kerakki, SHKlarning eng ommaviy printerlarini Seiko Epson (Yaponiya) firmasi (uning ulushi kamida 30% ni tashkil etadi) ishlab chiqaradi. Hattoki, IBM PC printerlarining Epson standarti mavjud. Star, Mannesmann, Citizen, Panasonic, Canon, HP kompaniyalari ishlab chiqargan printerlarning boshqa turlari ham keng ishlatiladi.

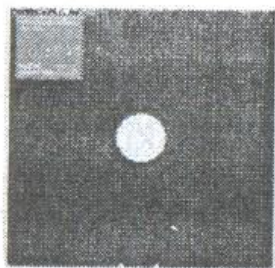
Printerni tanlashda quyidagi omillarni hisobga olish kerak deb o'ylamiz:

- funksional imkoniyatlar to'plami, ular bo'yicha printerning aniq masalani yechish uchun qo'llanishini baholash mumkin (bosilgan hujjatlar o'lchamlari, bajariladigan ishlar hajmi, ruslashtirilganligi, kerakli shriftlarning borligi va boshqalar);
- rangli tasvirni shakllantirish imkoniyati;
- tasvir sifati (o'tkazish qobiliyati);
- ishlash ishonchliligi va qulayligi, servis;
- tashuvchi, sarflanadigan materiallar, qurilmaga xizmat ko'rsatish, elektroenergiyani iste'mol qilish narxlarini o'z ichiga olgan eksplatasiya xarajatlari;
- printer narxi.

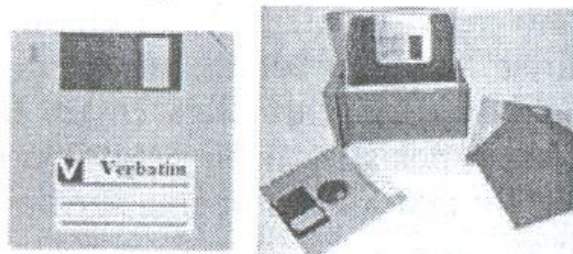
Disk – axborotlarni ko'chirish, saqlash, tarqatish va tashish uchun ishlatiladigan qurilma. Disklarning ikki turi keng tarqalgan.

- egiluvchan magnitli disklar (yumshoq disk – Floppy Disk Drive);
- qattiq magnitli disk (Hard Disk Drive).

Yumshoq disklar (Floppy Disk Drive) birinchi variant SHKlar uchun ishlatilgan va hozirgi kunda ularni deyarli uchratish qiyin. Yumshoq disklar disketa deb ham yuritiladi. U asosan 5,25 va 3,5 duymli o'lchamdagi disketalarga bo'linadi.



2.27-rasm. 5,25 duymli disketa.



2.28-rasm. 3,5 duymli disketalar.

5,25 duymli⁶ disketalar hajmiga ko'ra 180, 360 Kbayt va 1,2, 2 Mbaytli hamda ishlatilish turiga ko'ra DS/DD (Double Side/Double Density) kabi bo'ladi. Bu disketani qo'l yordamida bema'lol egisa bo'ladi. Unda 133 mm aylanasimon disk bo'lib, to'rtburchak ko'rinishdagi palstmassa himoyalagich bilan qoplangan. Bu himoyalagichning uch tirqishi bo'lib, aylana shaklidagi tirqish disk yurituvchiga moslashadi, yoy burchakli tirqishda esa ma'lumot o'quvchi pero joylashadi, kichkina to'rtburchakli tirqish ma'lumotni yozish va o'qish uchun ruxsat berish vazifasini bajaradi. Agar kichik tirqish qora rangli qog'oz bilan berkitilsa, diskdan faqat ma'lumotlarni o'qish mumkin bo'ladi.

Bu disketalarning hajmiga ko'ra har birining o'ziga mos o'qish qurilmasi bo'ladi. 3,5 duymli disketalar hajmiga ko'ra 0,72, 1,44, 2, 2,88 Mbaytli bo'ladi. Bu disketalar qattiq plastmassa qobiq ichida joylashgan. Bunday disklar diskining diametri 89 mm ga teng.

Disketalar ehtiyotlik bilan foydalanishni talab etadi. Ularning asosiy dushmanlari magnit maydondir.

Qattiq disklar (Hard Disk Drive) – ko'p hajmli axborotlarni saqlash, tashish uchun foydalaniladi. Hozirgi kunda ularning turli hajmli turlari yaratilgan va ulardan keng foydalanib kelinmoqda.

Qattiq disklardan biri SHKning doimiy xotirasi – «vinchester» hisoblanadi. NDD (Hard Disk Drive) – qattiq disk yoki «vinchester» o'zida kompyuterdagi operatsion tizim, dasturlash translyatorlari va tillari, matn va grafik muharrirlar, drayverlar, dasturiy ta'minotlar, dasturlar, fayllar va boshqalarni doimiy saqlaydi. IBM PC turidagi barcha kompyuterlarda «vinchester» mavjud bo'ladi. «Vinchester» kompyuterdagi qurilmalar (operativ xotiradan tashqari) ichida ma'lumotni eng tez qo'zgalish (7–20 millisekund) va o'qish-yozishni 5 Mbaytgacha tezlik bilan bajarishni ta'minlaydi.

Kompyuterdan foydalanuvchisi «vinchester»ni asosan uch parametriga qarab aniqlab oladi, bular: sig'im, tezlik, interfeys. «Vinchester» sig'imini unga joylashtirish mumkin bo'lgan ma'lumot miqdori belgilaydi. Eng birinchi IBM PC kompyuterlarida qattiq disk sig'imi atigi 5 Mbayt bo'lgan

⁶ Ushbu diskning diametri 133 mm, ya'ni 5,25 duymga teng, shuning uchun bu turdagi disklar 5,25 duymli disklar deyiladi.

bo'lsa, hozirda esa 100 Gbaytdan 200 Gbaytgacha, hattoki 500–1000 Gbaytga va undan ziyodroq sig'imga ega qattiq disklar mavjud. 1–2 Gbaytli qattiq xotira eskirgan hisoblanib, umuman ishlab chiqarishdan olingan. Hozirgi vaqtda ishlab chiqariladigan qattiq diskning minimal miqdori 40 Gbaytga teng. «Vinchester» tezligi qo'zg'alish va ma'lumotlarni o'qish-yozish bilan tavsiflanadi. Bu xarakteristikalarni avtomobilning qo'zg'alish va eng yuqori tezlanishiga qiyoslash mumkin. Ko'p kompyuterlarda diskdagi qo'zgalish 1–12 ms yoki undan ham tez, yangi disklarda 7–8 ms ga teng. Diskda o'qish-yozish tezligi faqat diskka emas, kontroller, shina turi, protsessor tezligiga ham bog'liq bo'ladi. Hozirgi zamon kompyuterlarining arzon variantlari uchun tezlik 256–512 Mbaytni, qimmatroqlarida tezlik 2–4 Gbaytni tashkil etadi. «Vinchester»lar asosan IEDE turidagi interfeys bilan kontrollerga ulangan (kontrollerning markasi ham IEDEdir). Amalda ishlab chiqarilayotgan barcha kompyuterlar ona platasida (материнская плата) IEDE kontrolleriga ega. Aytish lozimki, IEDE kontrolleri to'rtta qurilma – qattiq disk, egiluvchi disketani o'qish-yozish qurilmasi, strimer, kompakt diskarni o'qish-yozish qurilmasi va boshqalarni boshqarishga xizmat qiladi. Eski kompyuterlarda IDE kontrolleri (IEDEning avvalgi varianti) bo'lgan. Nisbatan ancha sekin ishlaydi va 528 Mbaytdan ortiq hajmdagi qattiq diskni qabul qila olmaydi. Lokal tarmoqlarning serverlarida va boshqa unumdorligi yuqori, narxi qimmat kompyuterlarda esa diskarni boshqarish uchun SCSI interfeysi ishlatiladi. Bu holda SCSI kontrolleri ona platada bo'lishi ham zarur. Mazkur kontroller IEDE ga nisbatan bir necha marta qimmatdir, tezligi yuqori, 4 ta emas, 7 qurilmaga (hattoki, 15 yoki 31 donagacha bo'lishi mumkin) xizmat qiladi.



2.29-rasm. «Vinchester»lar.

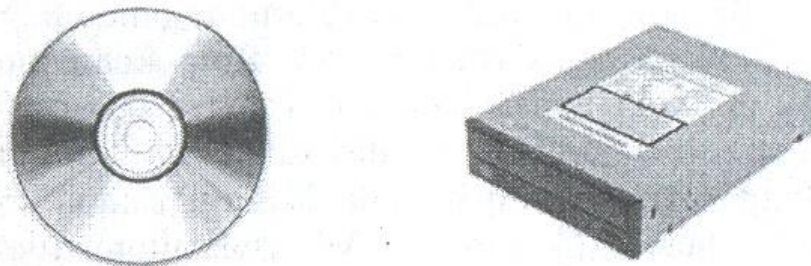
Compact Disk (CD) – qattiq diskarning keyingi avlodi bo'lib, ma'lumotlarni tashish, saqlash uchun foydalaniladi va keng tarqalgan. Ularning 350 Mbayt va 700 Mbayt hajmga ega turlari mavjud. Ular ikki turda bo'ladi: CD-R va CD-RW.

CD-R (Compact Disc – Read) – o'qish uchun ishlatiladigan kompakt disk. Unga faqat bir marta ma'lumot yoziladi va uni o'chirib bo'lmaydi.

CD-RW (Compact Disc – Read-Write) – o'qish va yozish uchun ishlatiladigan kompakt disk. Unga ko'p martalab ma'lumotni yozish-o'chirish mumkin.

CD larni o'qish uchun CD-ROM (Compact Disc Read-Only Memory) disk o'quvchi qurilmasidan foydalaniladi.

CD larga yozish va o'qish uchun CD-RWOM (Compact Disc Read Write-Only Memory) disk o'quvchi qurilmasidan foydalaniladi.



2.30-rasm. CD disk va CD-ROM qurilmasi.

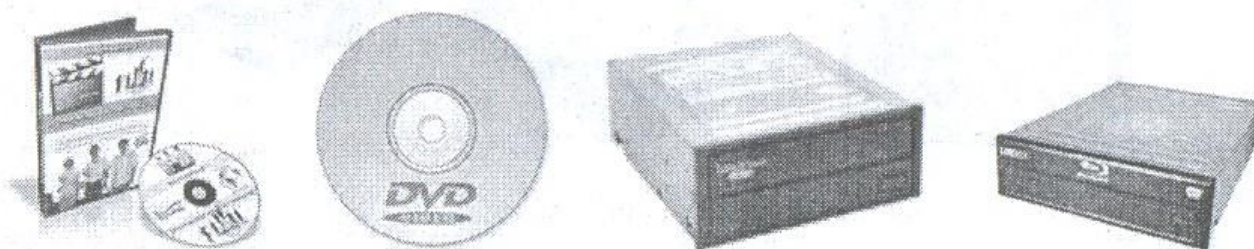
Digital Video Disk (DVD) – qattiq disklarning keyingi yangi avlodi bo'lib, asosan videoli ma'lumotlarni tashish, saqlash uchun foydalaniladi va hozirda keng tarqalgan. Ularning 3 Gbayt va 4,7 Gbaytlilari mavjud. Ularning ikki turi: DVD-R va DVD-RW turlari bor.

DVD-R (Digital Video Disc – Read) – o'qish uchun ishlatiladigan raqamli video disk. Unga faqat bir marta ma'lumot yoziladi va uni o'chirib bo'lmaydi.

DVD-RW (Digital Video Disc – Read-Write) – o'qish va yozish uchun ishlatiladigan raqamli video disk. Unga bir necha martalab ma'lumot yozish-o'chirish mumkin.

DVD larni o'qish uchun DVD-ROM (Digital Video Disc Read-Only Memory) disk o'quvchi qurilmasidan foydalaniladi.

DVD larga yozish va o'qish uchun DVD-RWOM (Digital Video Disc Read Write-Only Memory) disk o'quvchi qurilmasidan foydalaniladi.



2.31-rasm. DVD disk va DVD RW/ROM lar.

ZIP disk – qattiq disklarning keyingi yangi avlodi bo'lib, katta hajmli ma'lumotlarni tashish, saqlash uchun foydalaniladi. Ularning 100 Mbaytdan 1.3 Gbayt gacha bo'lgan turlari mavjud. ZIP disklarni o'quvchi qurilmani kerakli joyda ixtiyoriy SHKga ulash va foydalanish imkoniyati mavjud. IOMEGA firmasi tomonidan ishlab chiqilgan bo'lib, SHKning parallel protlari bilan ishlaydi, CD va DVD ga nisbatan axborotni ko'chirish tezligi 5–10 martaga katta.



2.32-rasm. ZIP disk va diskovodlar.

USB Flash drive (flesh disk) – hozirda foydalanuvchilar orasida ommaviylashgan qattiq disk turi. Undan ixtiyoriy ma'lumotni saqlash, qayta ishlash, tarqatish maqsadida foydalanish mumkin. Ularning hajmi 32 Mbaytdan 32 Gbaytgacha bo'lgan turlari mavjus. Flesh disk kichkina ko'rinishga ega bo'lib, olib yurish uchun qulay, o'zida ko'p ma'lumot saqlaydi. Bular uchun maxsus disk yurituvchilar kerak emas. Ular kompyuterning USB porti orqali boshqariladi.



2.33-rasm. Flesh disklar.

Plotter – chizmalarni qog'ozga chiqaruvchi qurilma. Plotterlar (grafik quruvchilar) grafik axborotni (chizmalar, sxemalar, rasmlar, diagrammalar va b.) EHM dan qog'ozli yoki boshqacha ko'rinishdagi tashuvchiga chiqarish qurilmasidir.

Plotterlar tasvirni shakllantirish tamoyillari bo'yicha ikki sinfga bo'linadi:

- **vektorli tipdagi** plotterlar, ularda yozuvchi uzal qog'ozga nisbatan birdaniga ikkita koordinata bo'yicha siljishi mumkin va tasvir qog'ozda kerakli to'g'ri va egri chiziqlarni istalgan yo'nalishda bevosita chizib chiqish bilan yaratiladi;

- **rastrli tipdagi** plotterlar, ularda yozuvchi uzal qog'ozga nisbatan faqat bir yo'nalishda bir vaqtning o'zida siljishi mumkin va tasvir qog'ozda satrmasatr ketma-ket tushiriladigan nuqtalardan shakllanadi.

Ish tamoyili bo'yicha plotterlar *peroli*, *purkagichli*, *lazerli*, *termografik*, *elektrostatik* bo'ladi. Vektorli plotterlar faqat peroli bo'ladi, plotterlarning qolgan tiplari rastrlidir.

Peroli plotterlar (Pen Plotter) — bu vektorli tipdagi elektromexanik qurilma bo'lib, ularda tasvir umumiy holda pero deb atalgan yozuvchi element yordamida chiziqlar chizib chiqish yo'li bilan yaratiladi. Perolar sifatida plotterlarning turli modellarida perolar, fibrali (juda pishiq qog'ozli) va plastik sterjenlar (flomasterlar bo'yog'i ichidan chizib keladigan yozish quroli), bir marta va ko'p marta ishlatiladigan sharikli uzellar, qalamli grifellar (toshqalam) va bo'rchalar ishlatiladi.

Peroli plotterlar rulonli (o'ramli) va planshetli bo'lishi mumkin. Rulonli plotterlar ixchamroq, ishlatishga qulay va aniqdir, ular ko'proq A1, A0 yirik formatli chizmalarni yaratish uchun ishlatiladi, shu bilan birga rulonli qog'ozdan varaqni o'rab chiqarish va kesish avtomatik bajariladi.

Planshetli plotterlar, odatda, A3 va undan kichik formatli chizmalarni yaratish uchun ishlatiladi. Siyohda ishlovchi bu plotterlar ham bir tusli, ham rangli tasvirlarning yuqori sifatda chiqarish imkonini beradi, lekin past chizib chiqish tezligiga ega, chunki bo'yoqning perodan chiqishi va uning qurishiga vaqt kerak bo'ladi. Bundan tashqari, suyuq bo'yoqli yozuvchi uzellar bo'yoqni uzatish kanalining tez-tez, shu jumladan, qotib qolgan bo'yoq zarralari bilan tiqilib qolishi sababli doimiy ravishda xizmat ko'rsatish va tozalashni talab etadi. Qalamli grifellarni ishlatishda sifat pastroq bo'ladi, lekin chizish tezligi yuqori va asosiysi yozuvchi uzalga xizmat ko'rsatish ancha oddiy va arzonidir.

Flomasterli va sharikli peroli plotterlar o'zlarining tavsiflari bo'yicha yuqorida ko'rib o'tilganlar orasidagi holatni egallaydi. Peroli plotterlarni tayyorlovchi yetakchi firmalar: SalSomp (1959-yilda jahonda ilk yaratilgan plotterlar modeli SalSomp 565), Hewlett Packard, Summagraphics, Mutoh (xususan, Mutoh XP 620 qalamli modeli). Aytish kerakki, peroli plotterlar doimo va jadallik bilan, xususan, purkagichli plotterlar tomonidan siqib chiqarilmoqda.

Purkagichli plotterlar (INK-Jet Plotter) tasvirlarni shakllantirishda qog'ozga bosuvchi kallakning mayda soplolari yordamida siyoh tomchilarini yo'naltirilgan purkash usuli – purkagichli bosishning «pufakchali» texnologiyasidan foydalaniladi. Purkagichli plotterlar bilan bajarilgan chizmalar sifati juda yuqori bo'ladi. Purkagichli plotterlarning uch turi mavjud: *monoxromli, rangli va rangli bosish imkoniyatiga ega.*

Termografik plotterlar (ularni ko'pincha tasvirni bevosita chiqarish lazerlari deb atashadi – Direct Imaging Plotter)da issiqlik ta'siri ostida qorayuvchi maxsus termoreaktiv qog'oz ishlatiladi. Tasvir faqat monoxrom tusda bo'lib, u qog'ozga «taroq» ko'rinishda bajarilgan maxsus miniatyurali qizdirgichlar bilan tushiriladi. O'tkazish qobiliyati (800 dpi gacha) va chizish tezligi (50 mm/s gacha) juda yuqoridir. Termogog'oz narxi qimmat emas, qurilmalarning o'zi esa oddiy va doimiy xizmat ko'rsatishni talab etmaydi. Shuning uchun termografik plotterlar ommalashgan, xususan, katta hajmdagi chizma ishlari bajariladigan loyiha tashkilotlarida keng tarqalgan. Termografik plotterlarga misollar: SalSomp Drawing Master 600, SalSomp Drawing Master 800, OSE G9050-S.

Hozirda termoreaktiv ko'chirg'ich qog'ozni ishlatuvchi termografik plotterlar ham ishlab chiqarilmoqda, bunda turli rangdagi ko'chirg'ich qog'ozlarda to'rt marta o'tishlarni bajarish yo'li bilan rangli bosishni olish mumkin, lekin ular keng tarqalmagan.

Lazerli plotterlar (Lazer Plotter)da oraliq tashuvchi sifatida yarim o'tkazgich qatlami bilan qoplangan aylanadigan baraban ishlatiladi. Lazerli nur bilan zaryadlangan yarimo'tkazgich sohalarni o'ziga tortadi, keyin uni baraban ostidan o'tayotgan qog'ozga ko'chiradi. Bundan keyin toner tushirilgan qog'oz qizdirgich orqali o'tadi, issiqlik ta'siri ostida toner qizib yaxlitlanadi va qog'ozda qotiriladi (tipik elektrografik texnologiya). Lazerli plotterlarning afzalligi yaqqoldir: oddiy qog'ozni ishlatishi, tasvirning yuqori sifati (o'tkazish qobiliyati 800 dpi gacha) va tezkorligi (50 mm/s gacha), shovqinsiz ishlaydi va to'liq avtomatlashtirilgan. Lekin ular ancha qimmatdir.



2.34-rasm. Plotterlar.

Skaner – matnli yoki tasvirli ma'lumotlarni qog'ozli hujjatdan bevosita SHKga kiritish qurilmasidir. U yordamida SHKning xotirasiga (qayta ishlash uchun) matnlar, sxemalar, rasmlar, grafiklar, fotosuratlar va boshqa grafikli axborotni kiritish mumkin. Skaner nusxa ko'chirish apparatiga o'xshab qog'ozli hujjatning tasvir nusxasini qog'ozda emas, balki elektron ko'rinishda yaratadi, ya'ni tasvirning elektron nusxasi yaratiladi.

Skanerlar hujjatlarni qayta ishlovchi elektron tizimning muhim bo'g'ini va istalgan «elektron stol»ning kerakli elementidir. O'z faoliyatining natijalarini fayllarga yozib va ma'lumotni qog'ozli hujjatlardan SHKga obrazlarni avtomatik anglash tizimi orqali skaner yordamida kiritib, qog'ozsiz ish yuritish tizimini yaratishga amaliy qadam qo'yish mumkin.

Skanerlar juda xilma-xildir va ularni bir qator belgilari bo'yicha tasniflash mumkin. Skanerlar oq-qora va rangli bo'ladi.

Oq-qora skanerlar shtrixli va nimrangli tasvirlarni o'qish uchun mo'ljallangan. Shtrixli tasvirlar nimranglarni, yoki boshqacha aytganda, kulrang tuslari darajalarini uzatmaydi. Nimrangli tasvirlar kulrangning 16, 64 yoki 256 darajalarini anglash va uzatish imkonini beradi.

Rangli skanerlar oq-qora va rangli asl nusxalar (originallar) bilan ishlaydi. Birinchi holatda ular ham shtrixli, ham nimrangli tasvirlarni o'qish uchun ishlatilishi mumkin.

Rangli skanerlarda rangli RGB (Red-Green-Blue) modeli ishlatiladi. Skanerlanadigan tasvir aylanadigan RGB yorug'lik filtri yoki ketma-ket yondiriladigan uchta rangli chiroqlar orqali yoritiladi. Har bir asosiy rangga mos signal alohida qayta ishlanadi. Uzatiladigan ranglar soni 256 tadan

65536 tagacha (High Color standarti) va hatto 16,8 milliontagacha (True Color standarti) tebranishi mumkin. Skanerlarning o'tkazish qobiliyati tasvirning bir duymdagi ajratiladigan nuqtalar miqdori bilan o'lchanadi va 75 dan 1600 dpi gacha (dot per inch) bo'ladi. Konstruktiv jihatdan skanerlar *dastakli* va *stolli* bo'ladi. Stolli skanerlarning, o'z navbatida, *planshetli*, *rolikli* va *proyeksion* turlari bo'ladi. Shaffof tashuvchilardan tasvirni o'qiydigan *slayd-skanerlar* alohida ajralib turadi.

Dastakli skanerlarning tuzilishi juda oddiydir. Ular qo'l bilan tasvir bo'ylab siljiriladi. Ular yordamida bir marta o'tishda tasvir satrlarining o'zgina miqdori kiritiladi (ularning qamrab olishi odatda 105 mm dan oshmaydi). Dastakli skanerlarda qayd qiluvchi chiroq bo'lib, u skanerlashning ruxsat etiladigan tezligi oshganligini operatorga bildirib turadi. Bu skanerlar kichik o'lchamli va narxi past. Skanerlash tezligi 5–50 mm/s (o'tkazish qobiliyatiga bog'liq). Masalan, Mustek GS-400L – oq-qora nimrangli, CG-8400T – rangli skanerlar mavjud.

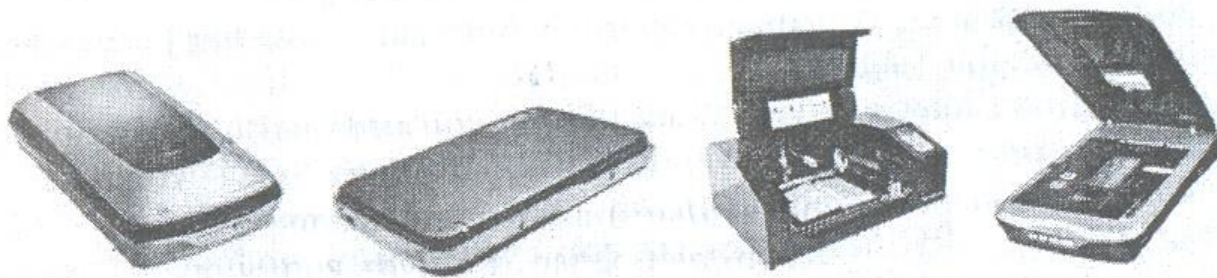
Planshetli skanerlar eng ko'p tarqalgan. Ularda skanerlovchi kallak asl nusxaga nisbatan avtomatik siljiydi. Ular ham varaqli, ham risolalangan hujjatlarni (kitoblarni) skanerlash imkonini beradi. Skanerlash tezligi bir betga (A4 o'lchamli) 2–10 sekundni tashkil qiladi. Masalan, rangli skanerlar: Mustek Paragon 1200, Epson EC 1200, HP ScanJet 5S, HP ScanJet 11CX. Katta formatdagi hujjatlar bilan ishlaydigan skanerlar orasida Agfa firmasining ommaviylashgan skanerlarini, masalan, Agfa Argus II ni ko'rsatib o'tish lozim, u 600x1200 dpi fizik o'tkazish qobiliyatiga (Ultra View 2400x2400 dpi interpolatsiyalovchi texnologiyani ishlatishdagi mantiqiy o'tkazish) ega, 4096 rang tuslarini uzatadi, tasvirni 7–9 marta masshtablash imkonini beradi.

Rolikli skanerlar eng avtomatlashtirilgan skanerlar hisoblanadi. Ularda asl nusxa skanerlovchi kallakka nisbatan avtomatik siljiydi, ko'pincha hujjatlar avtomatik ravishda beriladi, lekin skanerlanadigan hujjatlar faqat varaqli bo'lishi mumkin. Masalan, Mustek SF-63 skaneri, tezligi bir betga 10 sekundni tashkil qiladi.

Proyeksion skanerlar tashqi ko'rinishidan fotokattalashtirgichni eslatadi, lekin pastida skanerlanadigan hujjat yotadi, yuqorida esa skanerlovchi kallak joylashadi. Skaner ma'lumotli hujjatni optik yo'l bilan skanerlaydi va olingan ma'lumotni fayl ko'rinishida kompyuter xotirasiga kiritadi.

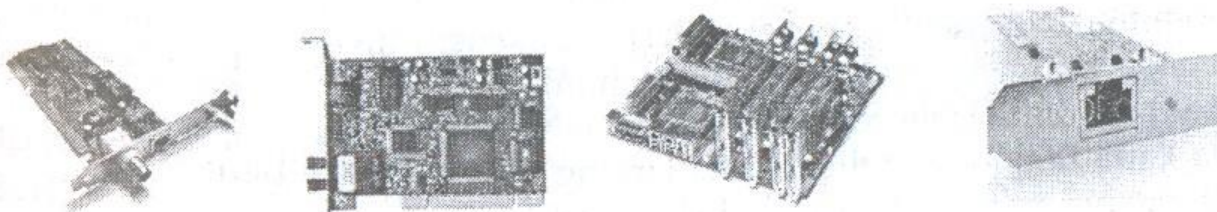
Slayd-skanerlar ham tuzilish jihatdan turlicha bo'ladi: planshetli, barabanli, proyeksion va boshqalar. Shaffof asl nusxa 35 mm dan 300 mm gacha chiziqli o'lchamli to'g'ri to'rtburchak ko'rinishiga ega. Tavsiflari bo'yicha slayd-skanerlar eng yuqori sifatli hisoblanadi. Ularning o'tkazish qobiliyati odatda 2000 dan 5000 dpi gacha oraliqda yotadi. Masalan, barabanli skanerlar, ularda taxminan 200x300 mm li shaffof asl nusxa (slayd) aylanadigan barabanga mahkamlanadi. Howtek Scan Master skanerida o'tkazish qobiliyati 4000 dpi, Scan View, Scan Mate Magic skanerida 4096 ta tusni uzatishda o'tkazish qobiliyati 2000 dpi ni tashkil qiladi. Eng katta

o'tkazish qobiliyatiga kichik o'lchamli slaydlar (tomoni 120 mmgacha) bilan ishlaydigan skanerlar ega. Scitex Leaf Scan 45 skanerida 64500 ta tusni uzatishda o'tkazish qobiliyati 5080 dpi ga teng.



2.35-rasm. Skanerlar.

Tarmoq adapteri kompyuterni lokal tarmoqqa ulash imkonini beradi. Bunda foydalanuvchi tarmoqdagi boshqa kompyuter ma'lumotlaridan foydalanish imkoniyatiga ega bo'ladi. Tarmoq adapterlarining ko'p xil turlari mavjud bo'lib, axborotni uzatish va qabul qilish tezligi bilan farqlanadi. Unda axborot tezligi bit/sek bilan o'lchanadi. Tarmoq texnologiyasining rivojlanishi bu adapterlarning keng tarqalishiga va qo'llanishiga olib keldi. Hozirgi kunda SHKlarni bu adaptersiz tasavvur qilish mushkul, albatta. Shuning uchun Pentium IV rusumli SHKlarda bu adapterlarning protsessorlarga biriktirilgan ko'rinishlari bor. Ularning tezligi 100 Mbit/sek.



2.36-rasm. Tarmoq adapterlari.

Audio-video adapter kompyuter yordamida musiqa ijro etish va videoli axborot bilan ishlashni ta'minlovchi qurilma. Tovushli adapterlar (Sound Blaster) SHK yordamida turli xil tovushli axborotlarni: musiqa, nutq, shovqinli effektlarni yaratish, yozish va eshitish uchun ishlatiladi. Tovushni yaratish rejimida adapter xuddi musiqa asbobi kabi harakat qiladi. Tovushli adapter yordamida yaratiladigan musiqa sintezlangan musiqa deyiladi. Tovushni eshitish rejimida adapter raqamli audio pleyerga o'xshash ishlaydi, u xotiradan o'qilgan raqamli signallarni analogli tovushli signallarga o'zgartiradi. Tovushni yozish rejimida adapter tovushli signallarni keyinchalik ularni kompyuter xotirasiga yozish uchun raqamlashni amalga oshiradi.

- Vazifasi jihatdan adapter bir nechta modullarni o'z ichiga oladi:
- tovushni yozish va eshitish moduli;
 - tovushni sintezlovchi modul;
 - interfeyslar moduli.

Tovushni yozish va eshitish moduli tovushli raqamlash uchun analog-raqamli o'zgartirgichni (ARO'), teskari o'zgartirish uchun esa raqamli-analog o'zgartirgichni (RAO') ishlatadi. Ikkala holda ham tovush sifatiga o'zgartirgichlarning razryadlilik sezilarli ta'sir etadi.

«Raqamlash qanday amalga oshiriladi?» degan savol tug'iladi. ARO'da analogli tovushli signal qat'iy aniqlangan ketma-ket vaqt oraliqlari (diskretlash oraliqlari) orqali o'lchanadi, uning amplitudasining o'lchangan qiymatlari daraja bo'yicha kvantlanadi (signalning yaqin yotgan diskret qiymatlari bilan almashtiriladi) va mos ikkilik kodlari bilan identifikatsiyalanadi. ARO'ning o'tkazish qobiliyati raqamli kodning o'zgarishiga olib keladigan analog (uzluksiz) signalning eng kichik o'zgarishiga teng bo'ladi, ya'ni u o'zgartirgichning razryadlilik bilan aniqlanadi, negaki kodning razryadlilik qanchalik yuqori bo'lsa, signalning turli diskret qiymatlari shunchalik ko'p bo'ladi va mos ravishda uzluksiz signal amplitudasining kichik oraliqlarini ana shu kod bilan aks ettirish mumkin bo'ladi. Shunday qilib, raqamlash sifati va mos ravishda raqamlangan audio axborotning keyinchalik eshinishi boshqa sharoitlar bir xil bo'lganda o'zgartirish razryadlilikiga va diskretlash chastotasiga bog'liqdir. Raqamlangan tovushni eshinishda RAO' ikkilik kodlar ularning mos signallarining diskret qiymatlari bilan, keyin ularni kuchaytirish va akustik tizim orqali eshinish uchun almashtiriladi. O'zgartirgichlarning razryadlilik (mos ravishda, tovushli adapterlarning ham) turli xil bo'ladi, eng ko'p tarqalgani 8 va 16 razryadlisi. hisoblanadi. 8 razryadli adapterlar o'rtacha kassetali magnitofonlar uchun, 16 razryadlilari esa ixcham disklardagi audio tizimlar uchun xos bo'lgan eshinish sifatini ta'minlaydi.

Video adapter videotexnologiyani ta'minlovchi kompyuter vositasidir. Unda katta miqdordagi video amallarning bajarilishini tezlashtiruvchi grafik akseleratsiya mikrosxemasi bo'lishi kerak (umuman olganda mikrosxema-akselerator alohida adapterda ham joylashishi mumkin. SHKda MMX tipidagi mikroprosessorlarni ishlatganda bu mikroprosessorlar video amallarni tezlashtirishni o'ziga oladi, lekin akselerator video adapterda ham xalaqit bermaydi). Video adapterni (video nazoratchini) video axborot bilan ishlash uchun tanlashda birinchi navbatda quyidagilar talab qilinadi: o'tkazish qobiliyati, ranglar soni va akseleratsiyaning zarurligini hisobga olish.

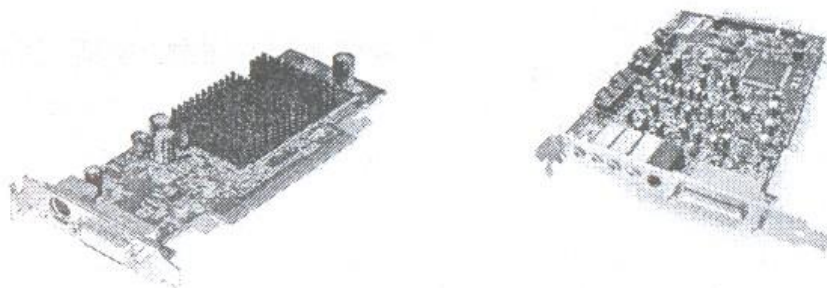
Video raqamlash adapteri (Video grabber) video kadrlarni ushlab, ularni o'zgartirish (shu jumladan raqamlashni ham) va kompyuter xotirasiga yozishni bajaradi. Video raqamlash adapterlari ikki xil bo'ladi:

birinchi tur adapterlar – *kadr grabberlari* (frame grabber) qo'zg'almas tasvirlarni ushlab uchun mo'ljallangan;

ikkinchi tur adapterlar – *ushlab adapteri* (capture board) bir butun video filmlarni qamrab olishi mumkin. Ular kompyuterda videokameradan yoki videomagnitofondan, tuner bor bo'lganda esa antennadan ham alohida televizion kadrlarni olish va ularning bog'langan ketma-ketliklarini kelgusida qayta ishlash va printeriga yoki videoga qayta chiqarishga imkon beradi. Video signalni raqamlashda axborotning katta to'plamlari (massivlari)

shakllanadi. Shuning uchun jarayon dinamikasi bilan jiddiy muammolar paydo bo'ladi, negaki o'tkazish qobiliyati 1024x750 piksellar bo'lgan bitta 256 ta rangli to'liq ekranli tasvirni jo'natish uchun 1 Mbaytdan ortiqroq qiymatlarni uzatish kerak bo'ladi, 10 va undan oshiqroq sekund talab etilishi mumkin. Hatto 640x480 piksellar bo'lgan kuchsiz o'tkazishda qiymatlar sig'imi baribir katta — 0,5 Mbaytdan sal kamroq. Shuning uchun kadrlar o'lchamlari video raqamlash adapterlari bilan kichraytiriladi, masalan, butun ekranning o'tkazish qobiliyati 640x480 bo'lganda kadr 80x60, 160x120 (odatda, video uchun Windows 95 muhitida ishlatiladigan ekranning o'n oltidan bir qismi), 240x180 yoki 320x240 o'lchamga ega bo'ladi (piksellarda). Yuqori sifatli adapterlar (masalan, Creativ Lab Video Blaster) mavjuddir, ular video kadrlarni to'liq ekranga chiqarib berishi mumkin, lekin ular ham, odatda, to'liq ekranli qamrashni amalga oshira olmaydi.

Video fayllarning sig'imi katta bo'lganligi sababli ular uzatishda va xotiraga yozishda siqiladi (video ma'lumotlarni kompressiya qilish bajariladi) rasmni qayta tiklashda teskari jarayon dekompressiya bajariladi. Hozirgi vaqtda ma'lumotlarni siqishning ham dasturli, ham apparat yo'li bilan amalga oshiriladigan bir nechta usullari mavjud. Qiymatlarni siqish vositalari odatda kodek deb ataladi (Codec – Comprosser-Decompressor). Masalan, Motion JPEG, INDEO, Sinepak va boshqa kodeklar keng tarqalgandir.



2.37-rasm. Audio-video adapterlar.

Modem – telefon tarmog'i orqali boshqa kompyuter bilan ma'lumot almashinuvini ta'minlaydigan qurilma. Modem (*modulyator-demodulyator*) aniq bir aloqa kanalida ishlatish uchun qabul qilingan signallarni to'g'ri (modulyator) va teskari (demodulyator) o'zgartirish qurilmasidir.

Modemlar quyidagi vazifalarni bajarish uchun mo'ljallangan:

- uzatishda, keng polosali impulslarni (raqamli kodni) tor polosaliga (analog signallarga) o'zgartirish;
- qabul qilishda, qabul qilingan signalni xalaqitlardan filtrlash va detektorlash uchun, ya'ni tor polosali analogli signalni raqamli kodga teskari o'zgartirish.

Ma'lumotlarni uzatishda bajariladigan o'zgartirish odatda ularning modulyatsiyasi bilan bog'langan. **Modulyatsiya** – bu signalning biror parametrini aloqa kanalida (modulyatsiya qilinadigan signalni) uzatilayotgan

ma'lumotlarning joriy qiymatlariga mos ravishda (modulyatsiya qiladigan signalni) o'zgartirishdir. **Demodulyatsiya** – bu modulyatsiya qilingan signalni (balki aloqa kanalidan o'tish paytida xalaqitlar bilan buzilgan signalni) modulyatsiya qiladigan signalga teskari o'zgartirishdir.

Zamonaviy modemlarda ko'pincha modulyatsiyaning uchta turi ishlatiladi:

- chastotali – FSK (Frequency Shift Keying);
- fazali – PSK (Phase Shift Keying);
- kvadraturali-amplitudali – QAM (Quadrature Amplitude Modulation).

Chastotali modulyatsiyada modulyatsiya qilinadigan signalning (uzatila-yotgan ma'lumotlarning) joriy qiymatlariga mos ravishda fizik signalning chastotasi o'zgaradi, bunda uning amplitudasi o'zgarmaydi. Eng sodda holda ma'lumotlardan bitining 1 va 0 qiymatlariga, ma'lumotlarni uzatishning birinchi bayonnomalari V.21da qabul qilingani kabi, chastotaning ikkita qiymati mos keladi, masalan, 980 Gs va 1180 Gs chastotali modulyatsiya xalaqitlarga juda turg'undir, uzatishda signalning faqat amplitudasi buziladi.

Fazali modulyatsiyada signal fazasi modulyatsiya qilinadigan kattalik hisoblanadi, bunda uning chastotasi va amplitudasi o'zgarmaydi. Faza-modulyatsiya qilingan signalning xalaqitlarga chidamliligi ham yuqoridir.

Signalning *sof amplitudali modulyatsiyasida* uning xalaqitlardan himoyalanganligi juda pastdir, shuning uchun xalaqitlarga chidamliroq, lekin yanada murakkabroq kvadraturali amplitudali modulyatsiya qo'llaniladi, bunda uzatila-yotgan ma'lumotlar vaqtida bir vaqtning o'zida signalning ham fazasi, ham amplitudasi o'zgaradi.

Ko'pgina modemlar ma'lumotlarni uzatish jarayonini ta'minlashdan tashqari, telekommunikatsiya tizimlarida bir qator boshqa foydali vazifalarni ham bajaradi, jumladan:

- tovushni raqamlash va raqamlangan tovushni qayta tiklash amallari;
- faksemil axborotlarni qabul qilish va uzatish;
- chiqarayotgan abonentning nomerini avtomatik aniqlash (NAA);
- avtojavob beruvchi va elektron kotib vazifalari hamda boshqalar.

Shuning uchun zamonaviy modem modulyatsiya va demodulyatsiya qurilmalaridan tashqari (ba'zida esa ular bilan birga) modem ishini boshqaruvchi maxsus mikroprotsessor, tezkor va doimiy xotira, modemning ishlash rejimlari va ishlatila-yotgan aloqa kanalining tavsiflari to'g'risidagi tovushli va yorug'likli xabarlash elementlariga egadir. Doimiy xotira ta'minot (tok manbai) uzilganda modem konfiguratsiyasini saqlash uchun ishlatiladi va ko'pincha qayta dasturlanishi mumkin.

Sanoatda ishlab chiqarila-yotgan modemlar quyidagicha farqlanadi:

- konstruksiyasi bilan – avtonom va apparatura ichiga qurilgan;
- aloqa kanalli interfeys bilan – kontaktli va kontaktsiz (audio);
- vazifasi bilan – turli xil aloqa kanallari va tizimlari uchun, masalan, faqat ma'lumotlarni uzatish tizimi uchun – modemlar, ma'lumotlarni va fakslarni uzatish tizimi uchun – faks-modemlar (haqiqatan ham, bugunda

ko'plab firmalar faks-modemlarni ishlab chiqarmoqda, faks vazifasi bo'lmagan «toza» modemlar amalda ishlab chiqarilmayapti);

- uzatish tezligi bilan – telefon aloqa kanallari uchun TTXMK bayonnomalari standartiga mos keluvchi ma'lumotlarni uzatish tezliklari standarti (shkalasi) mavjuddir; u quyidagi tezliklarni o'z ichiga oladi (bit/s da): 300, 600, 1200, 2400, 4800, 9600, 12000, 14400, 16800, 19200, 28800, 33600, 56000.

Oldin modemlarning har biri alohida tezlikda ishlash uchun ishlab chiqarilgan. Zamonaviy modemlar universaldir. Ularning ba'zilari (masalan, MT1932, MT2834 va b.) ham kommutasiya qilinadigan, ham kommutasiya qilinmaydigan aloqa kanallari bilan ishlashi mumkin. Aytilgan tezliklar shkalasining deyarli hammasini o'z ichiga oladi. Modem va faks-modem rejimlariga ega.

Modemlarning konstruktiv turlari, ya'ni avtonom va apparatura ichiga qurilgan turlariga birmuncha batafsilroq to'xtalamiz. Avtonom modemlar ko'pincha tashqi modem, apparatura ichiga qurilgani esa ichki modem deb ataladi.

Ichki modem qurilma ichki platasining razyomiga qo'yiladigan adapter ko'rinishga ega, masalan, kompyuter tizimi platasi ISA interfeysining slotiga va telefon aloqa liniyasiga ulash uchun RJ-11 tipidagi yevrorazyomga ham ega.

Tashqi modem – bu odatda katta bo'lmagan quticha ko'rinishdagi mustaqil konstruksiya bo'lib, u manba-bloki, apparaturaga (kompyuterning ketma-ket portiga RS-232) va telefon kanaliga (RJ-11 razyomi) ulash uchun razyomlar va indikatorli panel bilan jihozlangan. Indikatorlar modemning ish rejimlari to'g'risida ma'lumot beradi.

2.2-jadval

Faks-modem modellarining tavsiflari

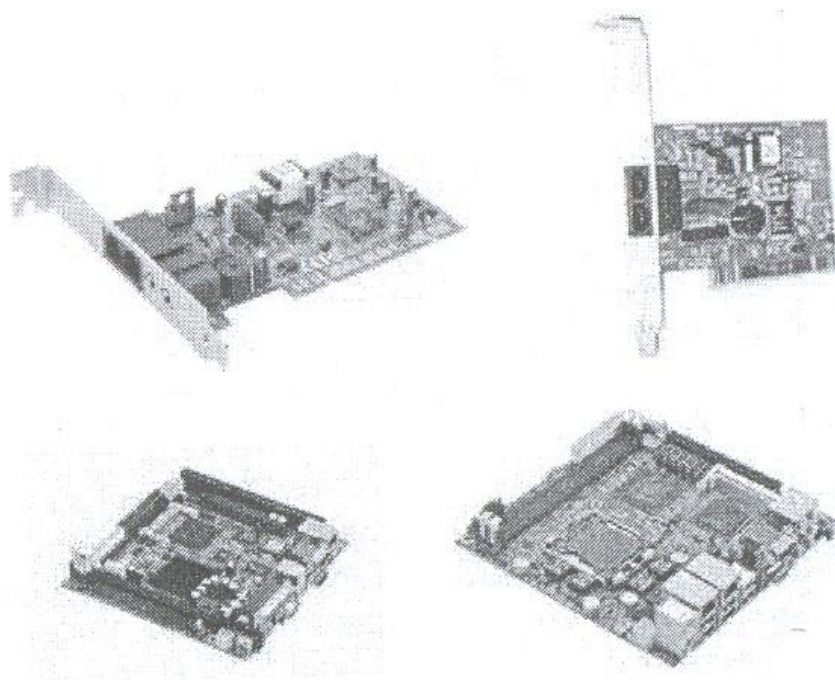
Model	Yasalishi	Ishlash tezligi	Qo'shimcha vazifalari
Zyxel U- 1496 V	Ichki	14400,16800 faks 14400	NAA, avtojavob beruvchining 4 ta rejimi
Zyxel U-1496 E	Tashqi	14400,16800 faks 14400	NAA, avtojavob beruvchining 5 ta rejimi
Zyxel Omni 288S	Tashqi	28800, faks 14400	NAA, avtojavob beruvchining 7 ta rejimi, ISDN interfeysi
Zynel Elite 2864	Tashqi	28800, faks 14400	NAA, avtojavob beruvchining 7 ta rejimi, ISDN interfeysi
Zyxel U -1496 P	Pocket	14400,16800 faks 14400	NAA, avtojavob beruvchining 4 ta rejimi
Sportser 28800	Ichki	28800, faks 14400	NAA, ovozli vazifalar
Courier DC 28800	Ichki	28800, faks 14400	NAA, ovozli vazifalar
Sportster 14400	Tashqi	14400, faks 14400	NAA, ovozli vazifalar
Sportser 14400	Tashqi	28800, faks 14400	NAA, ovozli vazifalar

Model	Yasalishi	Ishlash tezligi	Qo'shimcha vazifalari
Sourier DS 28800	Tashqi	28800, faks 14400	NAA, ovozli vazifalar
GVSF-1128V	Ichki	14400, faks 14400	NAA, ovozli vazifalar
GVSF – 1128HV	Tashqi	28800, faks 14400	NAA, ovozli vazifalar
1DC- 14496 9600	Tashqi	14400, faks 9600	NAA, ovozli vazifalar

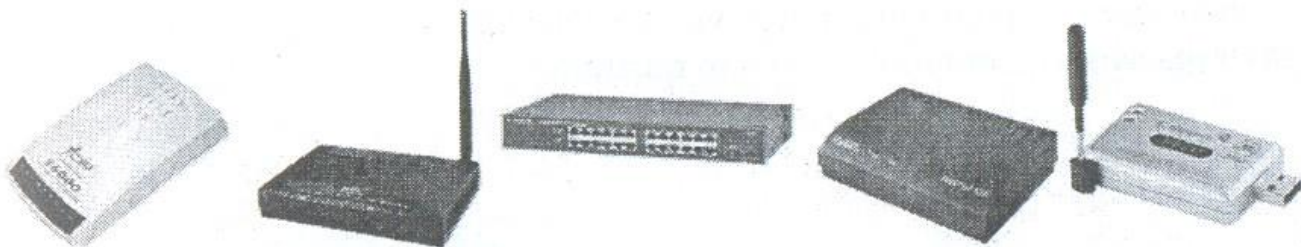
2.3-jadval

Ma'lumotlarni uzatish tezligi

Taxminiy obyekt	Fayl sig'imi	Ma'lumotlarni uzatish tezligi, kbit/s					
		96	14,4	28,8	33,6	64	2000
Matnning bir sahifasi	5 Kbayt/s	7,5s	5s	2,5s	2s	1,1s	0,04s
Grafikli lavha	30 Kbayt	45s	30s	15s	12s	7s	0,22s
Raqamli fototasvir	150 Kbayt	225s	150s	75s	60 s	35s	1,1 s
6 sahifali gazeta	1 Mbayt	25 min	17 min	8,5 min	7 min	4 min	7,5 s
Qisqa multfilm	5 Mbayt	120 min	80 min	40 min	35 min	20 min	38 s
To'liq ekranli video	20 Mbayt	8 soat	5,5 soat	2,75 soat	2,2 soat	1,3 soat	150 s



2.38-rasm. Ichki modemlar.



2.39-rasm. Tashqi modemlar.

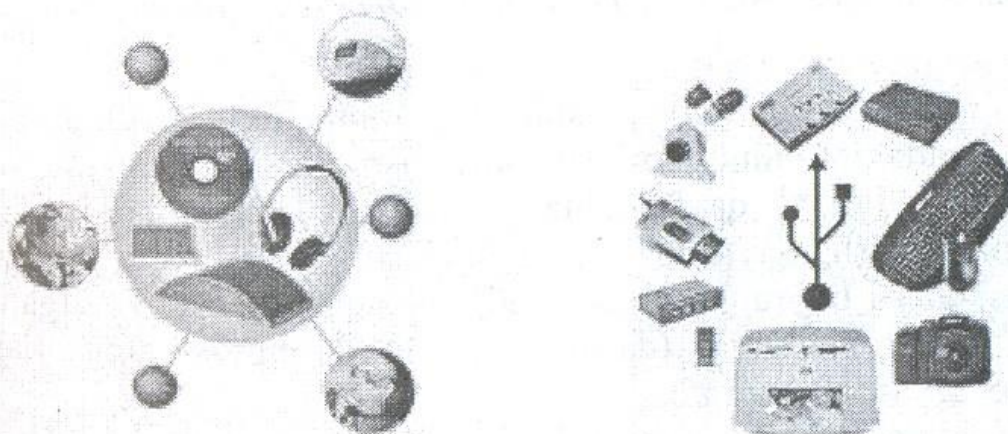
Multimedia – bu kompyuter texnologiyasining turli xil fizik ko‘rinishga ega bo‘lgan (matn, grafik, rasm, tovush, animatsiya, video va boshqalar) va turli xil tashuvchilarda mavjud bo‘lgan (magnit va optik disklar, audio- va videolentalar va boshqalar) axborotdan foydalanish bilan bog‘liq sohasidir.

Multimedia (multimedia – ko‘p muhitlilik) **vositalari** – bu apparat va dasturlar to‘plami bo‘lib, u insonga o‘zi uchun tabiiy bo‘lgan juda turli-tuman muhitlarni: tovush, video, grafika, matnlar, animatsiya va boshqalarni ishlatgan holda kompyuter bilan muloqot qilish imkonini beradi.

Multimedia foydalanuvchiga fantastik dunyoni (virtual) yaratishda juda ajoyib imkoniyatlarni yaratib beradi, bunda foydalanuvchi chekkadagi sust kuzatuvchi rolini bajarmasdan, balki u yerda avj olayotgan hodisalarda faol ishtirok etadi. Shu bilan birga muloqot foydalanuvchi uchun odatlangan tilda – birinchi navbatda, tovushli va video obrazlar tilida bo‘lib o‘tadi.

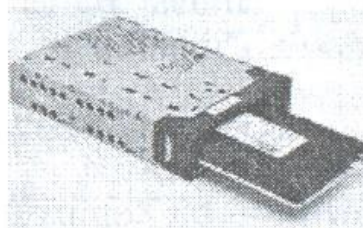
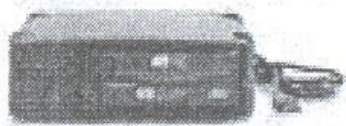
Multimedia vositalariga quyidagilar kiradi: audio- (nutqli) va video ma‘lumotlarni kiritish va chiqarish qurilmalari; yuqori sifatli tovushli (sound) va videoadapterlar (video), video raqamlash adapterlari, ular video magnitofondan yoki video kameradan tasvirni oladi va uni SHKga kiritadi; yuqori sifatli kuchaytirgichli, tovush kolonkali, katta video ekranli akustik va video qabul qiladigan tizimlar, keng tarqalgan skanerlar (chunki ular kompyuterga bosma matnlarni va rasmlarni avtomatik kiritish imkonini beradi); yuqori sifatli printerlar va plotterlar.

Multimedia vositalariga yuqori ishonch bilan ko‘pincha tovushli va video ma‘lumotlarni yozish uchun ishlatiladigan optik va raqamli video disklardagi katta sig‘imli tashqi eslab qolish qurilmalarini ham kiritish mumkin.



2.40-rasm. Multimedia vositalari.

Strimer – kompyuterning vinchesteridagi ma'lumotlarning nusxasini zaxiraga olish uchun mo'ljallangan qurilma.



2.41-rasm. Strimerlar.

SHKning qurilmalari uning texnik ta'minotini tashkil etadi.

📖 Mustahkamlash uchun savollar

1. SHKning qo'shimcha qurilmalari nima uchun ishlab chiqariladi?
2. SHKning qo'shimcha qurilmalarini sanab bering.
3. Necha xil printer bor, ularning vazifalarini bilasizmi?
4. Ignali printerlar haqida nimalarni bilasiz?
5. Disklar necha xil bo'ladi?
6. CD-RW nima?
7. DVD-RW nima?
8. ZIP va USB diskarning boshqa diskardan ajralib turadigan juhatlarini bilasizmi?
9. Skaner turlarini sanab bering.
10. Qanday adapterlarni bilasiz va ularning vazifalarini ayting.

2.4. Shaxsiy kompyuterning dasturiy ta'minoti

📁 Muhim so'zlar: hardware, software, dasturiy ta'minot, dasturiy interfeys, foydalanuvchi interfeys, TDT, ADT, DTADT, drayver.

🔍 Bilib olasiz: dasturiy ta'minot (DT) turlari, DT ta'rifi, SHK ta'minoti, interfeys turlari, TDT, ADT va DTADT turlari va vazifalari, OT va drayver vazifalari.

SHK ma'lumotlarni qayta ishlovchi ommabop qurilma hisoblanib, ixtiyoriy hajmda ma'lumotlarni (mantli, rasm, grafik, raqamli va boshqa ko'rinishdagi) yig'ish, qayta ishlash, uzatish kabi imkoniyatlarga ega. Ma'lumotni saqlash, qayta ishlash (tahrirlash, o'zgartirish), uzatish uchun aniq va tushunarli buyruqlar ketma-ketligini tuzish kerak. Tuzilgan aniq bir buyruqlar ketma-ketligiga (dastur) asosan kompyuterning bajaradigan vazifasini o'zgartirish mumkin.

SHKlar ikkita tashkiliy qismlardan iborat bo'lib, ularga **texnik ta'minot (hardware)** va **dasturiy ta'minot (software)**lar kiradi.

Texnik ta'minoti — bu, birinchi navbatda, kompyuterning asosiy texnik qismlari va qo'shimcha (atrof) qurilmalaridir.

Dasturiy ta'minot – kompyuterning ikkinchi muhim qismi bo'lib, u ma'lumotlarga ishlov beruvchi dasturlar majmuasini va kompyuterni ishlatish uchun zarur bo'lgan hujjatlarni o'z ichiga oladi. Dasturiy ta'minotsiz har qanday kompyuter bamisoli bir parcha temirga aylanib qoladi.

Dasturiy ta'minot (software – DT) deb, SHK tomonidan bajariladigan aniq bir buyruqlar ketma-ketligining majmuasiga aytiladi.

Dasturiy ta'minot, shuningdek, DTni loyihalashtirish va yaratish bilan bog'liq quyidagi masalalar bilan shug'ullanadi:

- dasturlarni sinash va to'g'riligini isbotlash usullari;
- dasturlarning ishlashi sifatini tahlillash va hujjatlashtirish;
- dasturlarni loyihalash texnologiyalari;
- dasturlarni loyihalash jarayonlarini yengillashtiruvchi dasturiy vositalarni yaratish va ulardan foydalanish.

Dasturiy ta'minot – kompyuter tizimining ajralmas tarkibiy qismidir. DT texnik vositalarning mantiqiy davomidir. Muayyan kompyuterlarning qo'llanish sohasi uning uchun yaratilgan DT bilan aniqlanadi.

Zamonaviy kompyuterlarning dasturiy ta'minoti o'yin dasturlaridan tortib ta'limiy dasturlargacha bo'lgan millionlab DTlarni o'z ichiga oladi.

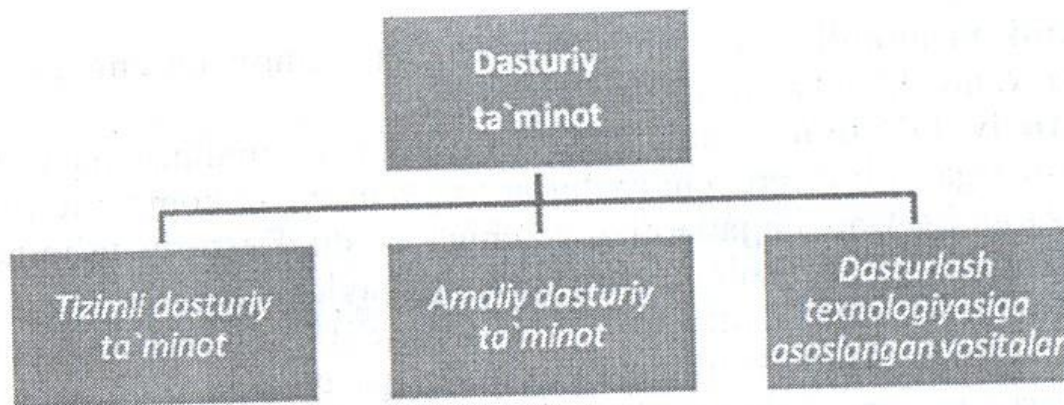
Zamonaviy axborot texnologiyalarining gurkirab rivojlanishi va uni qo'llash sohasining kengayishi DTlarning jadal rivojlanishiga olib keldi. Shuni ta'kidlash kerakki, 1990-yilda jahon jamiyatida DTga 100 mln. AQSH dollaridan ziyod mablag' sarflangan. Bunda DT rivojlanishi yo'nalishi shuni ko'rsatadiki, harakatlar tendensiyasi yiliga 20%ga o'sib bormoqda. Hozirgi ko'pchilik DTlar dunyodagi yetakchi kompaniya Microsoft tomonidan yaratilmoqda.

Axborot tizimlarining DTi deganda, hisoblash texnikasi vositalari bilan ma'lumotlarni qayta ishlash tizimini yaratish va ulardan foydalanish uchun dasturiy va hujjatli vositalarni jamlash tushuniladi.

Kompyuterning texnik va dasturiy ta'minoti orasida bog'lanish qanday amalga oshiriladi? Avvalo ular orasidagi bog'lanish *interfeys* deb atalishini bilib olishimiz lozim. Kompyuterning turli texnik qismlari orasidagi o'zaro bog'lanish – bu *texnik interfeys*, dasturlar orasidagi o'zaro bog'lanish esa *dasturiy interfeys*, texnik qismlari va dasturlar orasidagi o'zaro bog'lanish *texnik-dasturiy interfeys* deyiladi.

SHKlar haqida gap ketganda kompyuter tizimi bilan ishlashda uchinchi ishtirokchini, ya'ni insonni (foydalanuvchini) ham nazarda tutish lozim. Inson kompyuterning texnik, ham dasturiy ta'minotlari bilan muloqotda bo'ladi. Insonning dastur bilan va dasturning inson bilan o'zaro muloqoti *foydalanuvchi interfeysi* deyiladi.

SHKning DTini uch toifa bo'yicha tasniflash mumkin.



2.42-rasm. Dasturiy ta'minotning toifalari.

Tizimli dasturiy ta'minot (System software) – kompyuterning va kompyuter tarmoqlarining ishini ta'minlovchi dasturlar majmuasidir.

Amaliy dasturiy ta'minot (Application program package) – bu aniq bir soha bo'yicha ma'lum bir masalalar sinfini yechishga mo'ljallangan dasturlar majmuasidir.

Dasturlash texnologiyasining uskunaviy vositalari – yangi dasturlarni ishlab chiqish jarayonida qo'llaniladigan maxsus dasturlar majmuasidan iborat vositalardir. Bu vositalar dasturchining uskunaviy vositalari bo'lib xizmat qiladi, ya'ni ular dasturlarni ishlab chiqish (shu jumladan, avtomatik ravishda), saqlash va joriy etishga mo'ljallangan.

Tizimli dasturiy ta'minot (TDT) quyidagilarni bajarishga qaratilgan:

- kompyuterning va kompyuterlar tarmog'ining ishonchli va samarali ishlashini ta'minlash;
- kompyuter va kompyuterlar tarmog'i texnik qismining ishini tashkil qilish va profilaktika ishlarini bajarish.

Tizimli dasturiy ta'minot ikkita tarkibiy qismdan – *asosiy (bazaviy) dasturiy ta'minot* va *yordamchi (xizmat ko'rsatuvchi) dasturiy ta'minot*dan iborat. Asosiy DT kompyuter bilan birgalikda yetkazib berilsa, xizmat ko'rsatuvchi DT alohida, qo'shimcha tarzda olinishi mumkin.

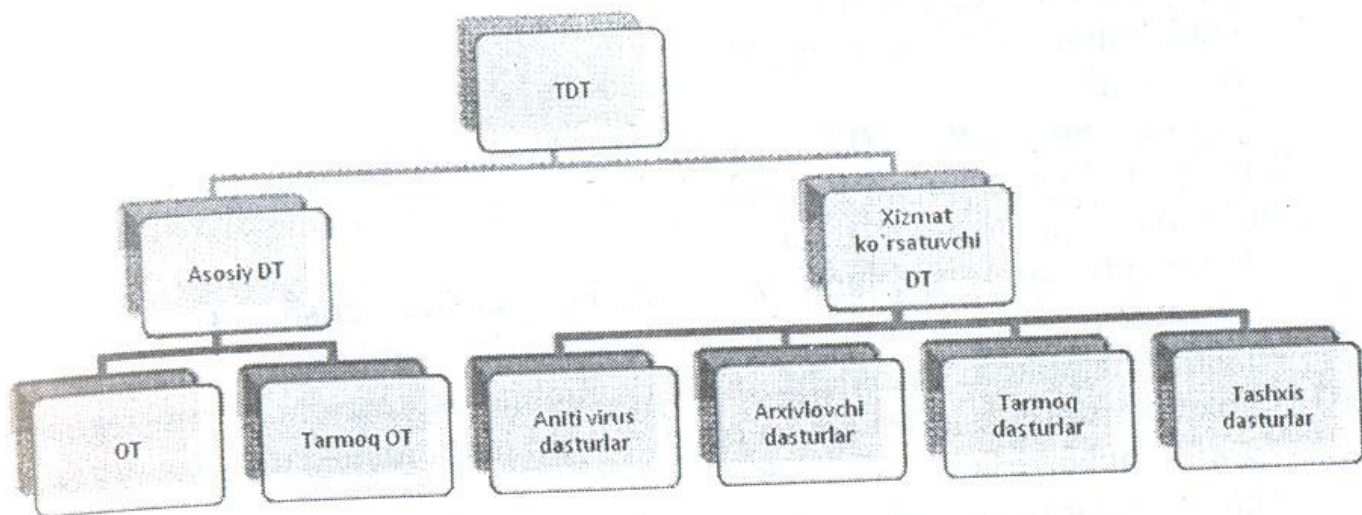
Asosiy dasturiy ta'minot (base software) kompyuter ishini ta'minlovchi dasturlarining minimal to'plamidan iborat.

Ularga quyidagilar kiradi:

- *operatsion tizim (OT)*;
- *tarmoq operatsion tizimi*.

Yordamchi (xizmat ko'rsatuvchi) dasturiy ta'minotga asosiy dasturiy ta'minot imkoniyatlarini kengaytiruvchi va foydalanuvchining ish muhitini (interfeysni) qulayroq tashkil etuvchi dasturlar kiradi. Bular tashxis qiluvchi, kompyuterning ishchanligini oshiruvchi, antivirus, tarmoq ishini ta'minlovchi va boshqa dasturlardir.

Shunday qilib, tizimli dasturiy ta'minotni sxematik ravishda quyidagicha tasvirlash mumkin.



2.43-rasm. Dasturiy ta'minotning sxematik ko'rinishi.

Operatsion tizim (OT). Kompyuterning yoqilishi bilan ishga tushuvchi ushbu dastur kompyuterni va uning resurslarini (tezkor xotira, diskdagi o'rinlar) boshqaradi, foydalanuvchi bilan muloqotni tashkil etadi, bajarish uchun boshqa dasturlarni (amaliy dasturlarni) ishga tushiradi.

OT foydalanuvchi va amaliy dasturlar uchun kompyuter qurilmalari bilan qulay muloqotni (interfeysni) ta'minlaydi.

Drayverlar. Ular OT imkoniyatlarini kengaytiradi. Jumladan, kompyuter-ning kiritish-chiqarish qurilmalari (klaviatura, sichqoncha, printerlar va boshqalar)ni boshqarishda yordam beradi. Drayverlar yordamida kompyuterga yangi qurilmalarni ulash yoki mavjud qurilmalardan nostandart ravishda foydalanish mumkin.

Birinchi SHKlar OTga ega emas edi. Kompyuter tarmoqqa ulanishi bilan protsessor doimiy xotiraga murojaat etardi. Ularda murakkab bo'lmagan dasturlash tili, masalan, Beysik yoki shunga o'xshash tilni qo'llovchi, ya'ni uni tushunib, unda yozilgan dastur bilan ishlay oluvchi maxsus dastur yozilgan bo'lar edi. Ushbu til buyruqlarini o'rganish uchun bir necha soat kifoya qilar, so'ngra kompyuterga uncha murakkab bo'lmagan dasturlarni kiritish va ular bilan ishlash mumkin edi. Kompyuterga magnitofon ulangach, chet dasturni ham yuklash imkoniyati yaratildi. Buning uchun bitta LOAD buyrug'i kifoya edi.

Kompyuterga disk yurituvchilar ulanishi bilan OTga bo'lgan zaruriyat paydo bo'ldi. Disk yurituvchi magnitofondan shunisi bilan farq qiladiki, bu qurilmaga erkin murojaat etish mumkin.

Kompyuterlarning dasturiy ta'minoti orasida eng ko'p qo'llaniladigani *amaliy dasturiy ta'minotdir* (ADT). Bunga asosiy sabab – kompyuterlardan inson faoliyatining barcha sohalarda keng foydalanish, turli sohalarda avtomatlashtirilgan tizimlarning yaratilishi va qo'llanishidir. Amaliy dasturiy ta'minotni quyidagicha tasniflash mumkin.

*Muammoga yo'naltirilgan ADT*ga quyidagilarni kiritish mumkin:

- hisob-kitob uchun DT;
- ofisni boshqarish va avtomatlashtirish DT;

- jarayonlarni boshqarish DT;
- bank axborot tizimlarining DT;
- pedagogik DT.

Umumiy maqsadli ADT – soha mutaxassisi bo‘lgan foydalanuvchi axborot texnologiyasini qo‘llaganda uning ishiga yordam beruvchi ko‘plab dasturlarni o‘z ichiga oladi. Bular:

- kompyuterlarda ma‘lumotlar bazasini tashkil etish va saqlashni ta‘minlovchi ma‘lumotlar bazasini boshqarish tizimlari (MBBT);
- matnli hujjatlarni avtomatik ravishda bichimlashtiruvchi, ularni tegishli holatda rasmiylashtiruvchi va chop etuvchi matn muharrirlari;
- grafik muharrirlar;
- hisoblashlar uchun qulay muhitni ta‘minlovchi elektron jadvallar;
- taqdimot qilish vositalari, ya‘ni tasvirlar hosil qilish, ularni ekranda namoyish etish, slaydlar, animatsiya, filmlar tayyorlashga mo‘ljallangan maxsus dasturlar.

Ofis ADT idora faoliyatini tashkiliy boshqarishni ta‘minlovchi dasturlarni o‘z ichiga oladi. Ularga quyidagilarni kiritish mumkin:

- rejalovchi yoki organayzerlar, ya‘ni ish vaqtini rejalashtiruvchi, uchra-shuvlar bayonnomalarini, jadvallarni tuzuvchi, telefon va yozuv kitoblarini olib boruvchi dasturlar;
- tarjimon dasturlar, ya‘ni berilgan boshlang‘ich matn ko‘rsatilgan tilga tarjima qilishga mo‘ljallangan dasturlar.

Kichik nashriyot tizimlari «kompyuterli nashriyot faoliyati» axborot texnologiyasini ta‘minlaydi, matnni bichimlash va tahrirlash, avtomatik ravishda betlarga ajratish, xat boshlarini yaratish, rangli grafikani matn orasiga qo‘yish va hokazolarni bajaradi.

Multimedia dasturiy vositalari dasturiy mahsulotlarning nisbatan yangi sinfi hisoblanadi. U ma‘lumotlarni qayta ishlash muhitining o‘zgarishi, kompakt disklarning paydo bo‘lishi, ma‘lumotlarning tarmoqli texnologiyasining rivojlanishi natijasida shakllandi.

Sun‘iy intellekt tizimlari. Bu sohadagi izlanishlarni to‘rt yo‘nalishga bo‘lish mumkin:

1. Ijodiy jarayonlarni imitatsiya qiluvchi tizimlar. Ushbu yo‘nalish kompyuterda o‘yinlarni (shaxmat, shashka) avtomatik tarjima qilishni va boshqalarni amalga oshiradigan dasturiy ta‘minotni yaratish bilan shug‘ullanadi.

2. Bilimlarga asoslangan intellektual tizimlar. Ushbu yo‘nalishdagi muhim natijalardan biri ekspert tizimlarning yaratilishi hisoblanadi. Shu tufayli sun‘iy intellekt tizimlarini ma‘lum va kichik sohalarning eksperti sifatida tan olinishi va qo‘llanishi mumkin.

3. EHMLarning yangi arxitekturasini yaratish. Bu yo‘nalish sun‘iy tafakkur mashinalari (beshinchi avlod EHMLari)ni yaratish muammolarini o‘rganadi.

4. Intellektual robotlar. Bu yo'nalish oldindan qo'yilgan manzil va maqsadga erisha oladigan intellektual robotlar avlodini yaratish muammolari bilan shug'ullanadi.

Kompyuterlar uchun yangi dasturlarni yaratishni osonlashtiruvchi **dasturlash texnologiyasining uskunaviy vositalari (DTADT)**. Dasturlash texnologiyasining uskunaviy vositalari – boshqa amaliy va tizimli dasturlarni yaratish, to'g'rilash va rivojlantirish jarayonida foydalanuvchi dasturlar.

Bajarishi lozim bo'lgan vazifalariga ko'ra ular TDTga yaqinroq turadilar. Dasturlash texnologiyasining uskunaviy vositalarga quyidagilarni kiritish mumkin:

- muharrir dasturlar;
- dasturlarni yig'uvchi vositalar;
- dasturlardagi xatolarni topishga va ularni bartaraf etishga yordam beruvchi – sozlovchi (otladka) dasturlar;
- ko'p ishlatiladigan tizimiy harakatlarni amalga oshiruvchi yordamchi dasturlar;
- grafik dasturlar paketlari;
- dasturlash muhitlari va boshqalar.

Yaratuvchi dasturlar dasturiy ta'minotni yaratish jarayonining ixtiyoriy bosqichlarida yordam berishlari mumkin.


Mustahkamlash uchun savollar

1. SHK ta'minoti necha guruhga bo'linadi?
2. SHKning texnik ta'minoti deganda nimani tushunasiz?
3. SHKning DT deganda-chi?
4. SHKning DTlarini sanab bering.
5. TDT ning vazifasini ayting.
6. ADT turlarini bilasizmi?
7. MS Office qanday DT?
8. DTADT larga qanday DT kiradi?
9. OT deganda nimani tushunasiz?
10. Muammoga yonaltirilgan ADT ga qaysi DTlar kiradi?

III BOB. MS DOS OPERATSION TIZIMI

3.1. MS DOS OT va uning tashkil etuvchilari

 *Muhim so'zlar:* MS DOS, DOT, PC DOS, EGA, VGA, IBM PC, sys.com, msdos.sys, config.sys, command.com, autoexec.bat.

 *Bilib olasiz:* MS DOS tarixi, MS DOS variantlari to'g'risida to'liq ma'lumot, MS DOS ning asosiy tashkil etuvchilari va vazifalari, mazmuni.

1980-yil oktabrda IBM firmasi menejerlari o'zlari ishlab chiqarayotgan 16 razryadli SHK uchun OTni qidirish bilan mashg'ul edilar. U vaqtlarda SHKlarda Digital Research firmasining CP/M (Control Program for MicroComputers) OT keng ishlatilgan. Digital Research firmasi bilan kelisha olmagan IBM firmasi Microsoft firmasiga murojaat qildi. O'sha vaqtda Microsoft da mos keladigan OT yo'q edi, lekin u mos keladigan OT ga ega bo'lgan, uncha katta bo'lmagan Seattle Computer Products firmasidan xabardor edi. 50000\$ evaziga Microsoft firmasi asoschisi va egasi Bill Geyts shu OT ustidan huquqqa ega bo'ldi. Keyinchalik bu OT **MS DOS (Microsoft Disk Operating System)** OTga asos bo'lib xizmat qildi. 1980-yilning noyabrda IBM firmasi IBM PC uchun OT yaratish borasida Microsoft firmasi bilan shartnoma tuzdi. 1981-yil fevralda IBM PC da ishlaydigan PC/MS DOS ning birinchi versiyasi chiqarildi. 1981-yilning avgustida esa PC DOS 1.0 ishlab chiqarildi. Bu variant IBM PC da ishlatish uchun tasdiqlangan edi.

Diskdagi dasturlarni faqat nomi orqali yuklash imkonini beruvchi OT ishlab chiqildi va u *disk operatsion tizimi (DOT)* deb nom oldi.

DOT nafaqat diskdagi fayllarni yuklash, balki xotiradagi fayllarni diskka yozish, ikkita faylning bitta sektorga tushishining oldini olish, kerak bo'lgan paytda fayllarni o'chirib tashlash, fayllarni bir diskdan ikkinchisiga ko'chirish (nusxa olish) kabi ishlarni ham bajara olardi. Umuman olganda, DOT foydalanuvchini alohida qog'ozlarda ko'plab yozuvlarni saqlashdan xalos etdi, disk yurituvchilar bilan ishlashni soddalashtirdi va xatolar sonini sezilarli darajada kamaytirdi. OTlarning keyingi rivojlanishi texnik ta'minotining rivojlanishi bilan parallel bordi. Egiluvchan disklar uchun yangi disk yurituvchilar paydo bo'lishi bilan OTlar ham o'zgardi. Qattiq diskarning yaratilishi bilan ularda o'nlab emas, balki yuzlab, hatto minglab fayllarni saqlash imkoniyati yaratildi. Shu sababli, fayllar nomida ham anglashilmovchiliklar paydo bo'la boshladi. Ana shunda DOTlar ham ancha murakkablashdi. Ularga diskarni kataloglarga bo'luvchi va ushbu kataloglarga xizmat ko'rsatuvchi vositalar (kataloglar orasida fayllarni ko'chirish va nusxa olish, fayllarni saralash va boshqalar) kiritildi. Shunday qilib, disklarda faylli struktura paydo bo'ldi. Uni tashkil etish va unga xizmat

ko'rsatish vazifasi esa OTga yuklanadi. Qattiq disklar yanada katta o'lchamlarga ega bo'lishi bilan OT ularni bir nechta mantiqiy diskarga bo'lishni ham «o'rganib» oldi.

Har bir yangi paydo bo'layotgan OT kompyuterning tezkor xotirasidan yanada yaxshi, unumliroq foydalana oladi va yanada quvvatli protsessorlar bilan ishlay oladi.

1981-yildan 1995-yilgacha IBM PC kompyuterlarning asosiy operatsion tizimi MS DOS edi. Shu yillar ichida u MS DOS 22 variantigacha bo'lgan rivojlanish bosqichlarini bosib o'tdi.

MS DOS 1.x variantlar:

OS CP/M ga juda o'xshash (o'sha davrda standart sanalgan). Faqat bir tomonli, xotirasi 160 Kb (8 sektor, 40 qator, sektor o'lchami 512 bayt) disketa formatlarini ishlata olgan. 1982-yil mayda chiqqan 1.25 (PC DOS 1.0) versiyasidan boshlab esa ikki tomonli 320 Kb xotirali formatdagi disketalar bilan ishlash imkoniyati kiritilgan.

MS DOS 2.x variantlar:

2.0 variant – 1983-yil martda ishlab chiqilgan.

Qo'shimcha imkoniyatlari:

- qattiq disklar (HDD) bilan ishlash;
- fayl tizimining ierarxik strukturasi;
- tom metkalari (ma'lumot tashuvchilar);
- fayl atributlari;
- printer spuleri (ishchi rejimda ma'lumotni bosmadan chiqarish) – PRINT.com;
- 360 Kb li disketani formatlash (9 sektor, 40 qator, sektor o'lchami 512 bayt).

MS DOS 3.x variantlar:

3.05 variant – 1984-yil avgustda ishlab chiqilgan.

Qo'shimcha imkoniyatlari:

- 1.2 Mb disketa formatlari;
- 3.5 dmlni disketalar (format 720 Kb) (3.2 versiyadan boshlab);
- 32 Mb hajmdan kattaroq HDD lardan foydalanish imkoniyatini beruvchi HDDni mantiqiy diskarga ajratish (32 Mb o'lchamgacha);
- belgilar jadvalining yaxshilangan varianti;
- kopyuter tarmoqlaridan foydalanish imkoniyati (sust, 3.1 versiyadan boshlab);
- buyruqlar (dasturlar) LABEL, ATTRIB;
- buyruqlar (dasturlar): XCOPY, REPLACE (3.3 versiyadan boshlab);

MS DOS 4.x variantlar:

4.0 variant – 1988-yil noyabrda ishlab chiqilgan.

Qo'shimcha imkoniyatlari:

- EGA,VGA – grafik videoadapteridan foydalanish imkoniyati;
- 32 Mb dan kattaroq hajmdagi mantiqiy disklar;

- MS DOS alohida qismlarini qo‘shimcha xotiraga yuklash imkoniyatini beruvchi LIM/EMS standarti (EMM386.sys drayveri, IBM PC AT-386 va undan yuqori kompyuterlarda tezkor xotiradan qo‘shimcha joy);
- Dos-Shell qobiq dasturi.

Yuqoridagi imkoniyatlarga qaramasdan MS DOSning 4.x versiyalaridan keng foydalanilmagan.

MS DOS 5.x variantlar:

5.0 variant – 1991-yil iyulda ishlab chiqilgan.

Qo‘shimcha imkoniyatlari:

- operativ xotiradan samarali foydalanish;
- qo‘shimcha xizmat ko‘rsatish dasturlari;
- IBM PC AT-286 va undan yuqori kompyuterlarda HMA (High Memory Area) xotiraga MS DOS yadrosini yuklash imkoniyati;
- IBM PC AT-386 va undan yuqori kompyuterlarda UMB xotiraga periferik qurilma drayverini yuklash imkoniyati;
- amaliy dasturlar uchun operativ xotiradan 620 Kb (0-640 Kb) hajmga ega adresli sath yaratish imkoniyati;
- 2 Gb gacha hajmdagi HDDni yuritish imkoniyati;
- 3.5 dmlli disketlar uchun 2.88 Mbli format va boshqa imkoniyatlar.

MS DOS 6.x variantlar:

6.0 varianti – 1993-yil martda ishlab chiqilgan.

Qo‘shimcha imkoniyatlari:

- tezkor xotiradan unumli foydalanish;
- qo‘shimcha xizmat ko‘rsatish dasturlari;
- mantiqiy disklar faylli tizimlarini mukammallashtirish uchun dastur vositalari (DEFRAG);
- MEMMAKER maxsus dasturi – tezkor xotiradagi rezident dasturlarni mukammallashtiruvchi dastur;
- CONFIG.sys multi konfiguratsiyali fayllari (menyudan konfiguratsiyani tanlash imkoniyati);
- viruslardan himoyalash tizimi (sust);
- disk sathidagi foydalaniladigan fayllarni kengaytirish imkoniyati (Double Space);
- SHK energiya sarfi nazorati (laptop, notebook).

MS DOS 6.2 variantlar:

6.2 variant – 1993-yil oktabrda ishlab chiqilgan. Faylli tizim darajasidagi ma’lumotlar bilan ishlashda ishonchlilikni ko‘tarish sohasida barcha yangiliklar kiritilgan.

Qo‘shimcha imkoniyatlari:

- mavjud buyruqlarning natijaviyligining yuqoriligi (dasturlar);
- CD ROM ni keshlash (SMARTDRV dasturi);
- ma’lumotlarni yo‘qotmasdan DoubleSpacedan voz kechish (mantiqiy diskni boshlang‘ich holiga qaytarish);

- HDD va FDD dagi fizik nuqsonlarni aniqlash va chetlab o'tish (SCANDISK);
- faylli tizimdagi fizik nuqsonlarni aniqlash va tuzatish (SCANDISK), shu jumladan «siqilgan» DoubleSpacelarni ham;
- ixtiyoriy *.bat faylni qadam-baqadam bajarish, shu jumladan AutoExec.batni ham;

Moslik – dasturiy ta'minot yoki texnik vositalarning birgalikda ishlashi.

Agar M variant OTlari N variant OTlari bilan mos bo'lsa, u holda N variantida ishlayotgan barcha dasturlar OTlaridagi barcha dasturlar M variant OTlarida ham ishlaydi. Masalan, MS DOS 5.0 va MS DOS 3.3 bilan mos, MS DOS 6.0 va MS DOS 5.0, MS DOS 3.3 bilan mos, MS DOS 6.2 va MS DOS 6.0, MS DOS 5.0, MS DOS 3.3 bilan mos.

MS DOSning asosiy tashkil etuvchilari quyidagi elementlardan tashkil topgan:

- boshlang'ich yuklanish bo'limi (tizimli disketada 1-sektor 0-qator 0-tomonida joylashadi);
- BIOS bilan hamohanglik moduli (IO.sys 5.0 va undan yuqori variantlar uchun);
- uzilishlarni qayta ishlash moduli (MSDOS.sys 5.0 va undan yuqori variantlar uchun);
- buyruqlar protsessori (COMMAND.com);
- MS DOS tashqi buyruqlari (dasturlar);
- qurilma drayverlari;
- Config.sys fayli;
- Autoexec.bat fayli;
- IO.sys + MSDOS.sys – MS DOS yadrosi.

Boshlang'ich yuklanish bloki quyidagicha joylashadi: tizimli disketaning 1-sektor 0-qator 0-tomonida, HDD disk 1-sektorida. Tizimli diskning boshlang'ich katalogini ko'rib chiqadi. Katalogdagi birinchi ikki faylning **IO.sys** va **MSDOS.sys** ekanligini tekshiradi. Agar **HA** bo'lsa, ularni tezkor xotiraga yuklaydi va boshqaruvni MS DOSga uzatadi. Agar **YO'Q** bo'lsa, ekranda xabar chiqadi va foydalanuvchi tomonidan ixtiyoriy tugmaning bosilishini kutadi:

Non-System disk or disk error

Replace and press any key when ready

Ma'nosi:

Sistemali disk emas yoki diskda xatolik

Almashtiring va tayyor bo'lganda ixtiyoriy tugmani bosing

Shuning uchun ham tizimli disketa «tayyorlash»da **IO.sys** va **MSDOS.sys** faylini **SYS.com** maxsus dasturi yordamida disketaga ko'chirish lozim.

IO.sys – bu *rezident modul* (SHK ishlash davomida tezkor xotirada mavjud bo'ladi). **BIOS** bilan hamohang. Qo'shimcha drayverlar yordamida **BIOS** imkoniyatlarini kengaytiradi yoki uning xossalarini o'zgartiradi (kerakli joyda).

MSDOS.sys – bu *rezident modul*. Amaliy dasturlar uchun yuqori darajadagi interfeysni ta'minlaydi, fayllarni, kiritish-chiqarish qurilmalarini boshqaradigan, kutilmagan vaziyatlarni (xatolarni) qayta ishlaydigan va boshqa dasturiy vositalarga ega.

Buyruqlar protsessori (COMMAND.com) – MS DOSning alohida moduli. Bu modul boshqa qulayrog'iga almashtirilishi mumkin. Vazifalari:

- klaviaturadan yoki *.bat fayldan buyruq qabul qilish va uni amalga oshirish;

- Autoexec.bat fayl buyruqlarini MS DOS yuklanganda amalga oshirish;

- MS DOS amaliy dasturlarini tezkor xotiraga yuklash va amalga oshirilishini ta'minlash.

Tashqi buyruqlar (dasturlar) – MS DOS tarkibiga kiradigan alohida funksiyalarni bajaradigan qo'shimcha dasturlar.

Qurilma drayverlari – tashqi qurilmalarni boshqaradigan maxsus rezident dasturlar. Drayverlar **CONFIG.sys** faylida ko'rsatilgan tartibda operativ xotiraga yuklanadi.

CONFIG.sys – amaliy dasturlar tomonidan bajariladigan, MS DOS ga bevosita aloqador va qo'shimcha yuklanadigan drayverlar haqida ma'lumotni o'zida mujassamlagan maxsus matnli fayl.

COMMAND.com fayli yuklangandan keyin MS DOS ushbu faylni avtomatik tarzda amalga oshiradi.

AUTOEXEC.bat – qo'shimcha sozlash ma'lumotlari joylashgan maxsus matn fayli. **CONFIG.sys** fayli yuklangandan keyin MS DOS ushbu faylni avtomatik tarzda amalga oshiradi.

MS DOS OTda ishlatiladigan atamalar izohi:

MS DOS ichki buyruqlari – MS DOS buyruqlar protsessori tomonidan bajariladigan buyruqlar.

MS DOS tashqi buyruqlari – bajarish uchun MS DOS buyruqlar protsessori tomonidan TX (tezkor xotira)ga yuklanadigan alohida dasturlar.

Rezident dastur – TX ga yuklangandan so'ng unga boshqarish beriladi, TXda doimiy joylashadi va boshqa dasturlar bilan parallel ravishda ishlaydi.

CPU (Central Processing unit – protsessor) registrlari – axborot saqlash uchun mo'ljallangan CPU ning maxsus ichki qurilmalari.


***.bat – fayl (Batch-fayl)** – tartibli yoki murakkab tartibli MS DOS buyruqlari yoki buyruqlar guruhlarini tashkil etuvchi maxsus matnli fayl.


Mustahkamlash uchun savollar

1. DOT nima?
2. MS DOS deganda nimani tushunasiz?
3. MS DOS 1.x varianti haqida nimalarni bilasiz?
4. MS DOS 2.x variantining qo'shimcha imkoniyatlarini sanab bering.
5. MS DOS variantlari nechanchi yillarda yaratilgan?
6. MS DOS ning asosiy tashkil etuvchilariga nimalar kiradi?

7. MSDOS.sys qanday modul?
8. Buyruqlar protsessori deganda nimani tushunasiz?
9. IO.sys qanday modul?
10. Qurilma drayverlari deganda nimani tushunasiz?

3.2. DOS OTning ichki va tashqi buyruqlari

 **Muhim so'zlar:** DOS, fayl, katalog, fayl kengaytma, disk, kutubxona, REM, FORMAT.

 **Bilib olasiz:** MS DOSni yuklash algoritmi, fayl va catalog tushunchasi, kataloglarning daraxt ko'rinishi, COMMAND.com uchun foydalaniladigan buyruqlar, AUTOEXEC.bat faylini ishlatish, sozlash va tahrirlash.

DOS OTning ichki va tashqi buyruqlarini o'rganib chiqishdan oldin uning yuklanish algoritmini bilish zarur. Shu maqsadda DOS OT yuklanishining algoritmini o'rganamiz. Bu algoritm quyidagicha:

1. SHK elektr tarmog'iga ulanishi bilan BIOS kompyuter xotirasi va qurilmalarining ishga yaroqli yoki yaroqsizligini maxsus test yordamida tekshirib chiqadi. Qurilmalarda biror nosozlik mavjud bo'lsa, ana shu nosozlikni chetlab o'tish mumkin bo'lsagina, DOSni yuklash davom ettiriladi yoki shu nosozlikka oid xabar ekranga chiqariladi.

2. Mazkur test muvaffaqiyatli yakunlashish bilan BIOS «A:» nomli disk yurituvda egiluvchan magnitli disk (EMD) bor yoki yo'qligini tekshiradi. Agar disk mavjud bo'lsa, DOS egiluvchan magnitli diskdan yuklanadi, aks holda qattiq magnitli diskdan (QMD) yuklanadi.

3. BIOS boshqaruvni DOSni yuklovchi IPLga uzatadi va IPL o'z navbatida SHKni sozlab tezkor xotiraga IO.SYS va MSDOS.SYS disk fayllarini yuklaydi.

4. Boshqaruv buyruq fayli COMMAND.COM ga beriladi. DOS yuklanib bo'lgach, DOS olingan EMD yoki QMD da fayllarning avvaldan matn muharrirlari yordamida tayyorlangan AUTOEXEC.BAT mavjud bo'lsa, avval CONFIG.SYS ni, so'ngra AUTOEXEC.BAT ni ishga tushiradi. Ya'ni bu ikki fayl yordamida foydalanuvchi ba'zi drayver va dasturlarni avtomatik ishga tushirish imkoniyatiga ega bo'ladi.

MS DOS OT bilan birinchi muloqot. SHK ishga tayyor bo'lgach, MS DOS OT ekranga quyidagi axborotni chiqaradi:

A:/> yoki C:/>

Bu bilan MS DOS foydalanuvchining buyrug'ini amalga oshirishga tayyor ekanligini bildiradi va u MS DOS OT ning taklifnomasi deyiladi.

DOS ni yuklash jarayonida chetlab o'tish mumkin bo'lgan xatolik haqidagi axborot va F1 tugmasini bosish kerak ekanligini ifodalovchi yozuv chiqariladi. Xatoni chetlab o'tish mumkin bo'lsa, DOSni yuklashni takrorlash, aks holda boshqa diskdan foydalanish maqsadga muvofiq bo'ladi.

Foydalanuvchi va SHKning muloqoti foydalanuvchining MS DOS ga ketma-ket beriladigan buyruqlari asosida tashkil etiladi. Buyruq nomini klaviatura yordamida ekranga yozib, [Enter] tugmasini bosish bilan buyruqni kiritish ishi tugallanadi. SHKlar asosan ma'lumotlarni saqlash va ular bilan ishlash uchun kerak bo'ladi. Shu amallarni bajarish uchun biz kutubxonalardan foydalanamiz. Kutubxonalarda ham ma'lumotlar saqlanadi va ularni biz xohlagan vaqtda ishlatishimiz mumkin.

Kutubxonada ma'lumotlar kitoblarda saqlansa, kompyuterlarda esa fayllarda saqlanadi.

Fayl – bu nomlangan, diskda joylashgan ma'lumotlar qismi (harflar, raqamlar va belgilar mantiqiy ketma-ketligi).

Kitobning nomi ikkita qismdan iborat bo'lsa (kitob nomi va avtor nomi), fayl nomi ham ikkita qismdan iborat (fayl nomi va turi). Shu ikkita qismi faylning to'liq nomi deb nomlanadi. Fayl nomining uzunligi – 8 belgigacha, kengaytmasi – 3 belgigacha bo'lishi mumkin. Fayl nomi va kengaytmasi o'rtasida nuqta belgisi qo'yilishi shart. Fayl nomi kitob nomiga o'xshab ichida saqlanib turgan ma'lumotlar mavzusiga qarab qo'yiladi. Fayl turi (kengaytmasi) shu ma'lumotlar turiga qarab qo'yiladi. Fayl nomiga qarab biz shu fayldagi ma'lumotlar nima haqidaligini yoki kimga tegishliligini aniqlashimiz mumkin. Fayl turiga (kengaytmasiga) qarab kompyuter ma'lumotlarni qanaqa ko'rishda bizga ko'rsatishni aniqlaydi. Shuning uchun asosiy, ko'p qo'llanadigan, kengaytmalar quyidagilardan iborat.

Asosiy kengaytmalar:

- *.exe, *.com, *.bat – turli dasturlarni ishga tushiradigan fayllar;
- *.bmp, *.jpg, *.gif – rasm va tasvir fayllari;
- *.txt, *.doc, *.wri, *.rtf – matn fayllari;
- *.wav, *.mid, *.mp3 – audio fayllar;
- *.mov, *.avi – video fayllar;
- *.sys – tizim fayllari.

Fayl (File) – Matnlar oynasidagi turli belgilar, sonlar va harflarning mantiqiy ketma-ketligidir. Fayl nom va kengaytmadan iborat bo'lib, nomi 8 tagacha (MS DOS OTda) va kengaytmasi esa 3 tagacha lotin harfidan yoki belgidan iborat bo'ladi. Ammo WINDOWS OTda fayl nomi ham katalog nomi singari 256 tagacha bo'lgan ixtiyoriy harf yoki belgidan iborat bo'lishi mumkin. Nom va kengaytma orasida nuqta qo'yiladi. Fayl nomi ushbu faylning nima ekanligini bildirsa, kengaytmasi uni qanday tipdagi fayl ekanligini belgilab beradi. Shuni ta'kidlab o'tish kerakki, bitta joyda bir xil nomli va bir xil kengaytmali fayl bo'lishi mumkin emas. Hech bo'lmaganda bitta belgiga farq qilishi kerak. Fayl nomi uning mazmuniga mos qo'yilishi ma'qul bo'ladi. Uning kengaytmasiga qarab fayl turi va vazifasini aniqlash mumkin. Masalan, Far.exe. – FAR Manager dasturining ishga tushiruvchi fayl. *.exe – bajariluvchi fayl. Faylga kengaytma qo'yish majbur emas. Dasturlar dastur nomiga mos kengaytmali fayl yaratadi. Fayl turli belgilar, sonlar va harflarning mantiqiy ketma-ketligidir. Agar shunday ketma-ketlik

oddiy matnni ifoda etsa, bunday fayl matn fayli deyiladi. Matn fayllari turli-tuman hujjatlar, maktublar, asarlar yoki dastur satrlaridan tashkil topgan bo‘lib, har bir satr ikki ko‘rinmas belgilar – «qaytarish» (CR) hamda «yangi satr» (LF) bilan tugallanadi.

Odatda matn fayli bo‘lmagan barcha fayllar ikkilik fayllari deb nomlanadi.

Katalog (ruscha – «direktoriya», inglizcha – «directory») – diskdagi fayllar haqidagi axborotlar (fayl nomi, kengaytmasi, uzunligi, so‘nggi tahrir vaqti, holati va boshqalar) yoziladigan maxsus diskdagi joydir. Diskda bir necha katalog mavjud bo‘lishi va hatto biror katalogning ichida boshqa bir katalog yoki kataloglar joylashishi mumkin. Kataloglarni nomlashda ham lotin harflari, raqamlar va fayl nomi uchun qayd etilgan belgilardan foydalanish mumkin. O‘zak katalogning nomi hamisha teskari yotiq chiziq (\) belgisi bilan ifodalanadi.

Kataloglarda (direktoriya yoki papkalarda) asosan fayl va kataloglar joylashadi. Bitta katalogda bir nechta boshqa katalog bo‘lishi mumkin. Agar siz katalogdan chiqib ketsangiz, u holda siz yuqori joylashgan katalogga chiqasiz. Eng yuqori katalog asosiy deb nomlanadi. Kataloglar nomi uzunligi sakkizta belgidan oshmasligi kerak. Katalog nomi ichida saqlanib turgan fayllarga mos holda qo‘yiladi.

Diskning (xotiraning) ma‘lum qismini egallab turuvchi bo‘lak ham **katalog** deyiladi. MS DOS OTda kataloglar 8 tadan ko‘p bo‘lmagan katta lotin harflarda yoki belgilar bilan nomlanadi. Ammo hozirgi kunda WINDOWS OTda katalog nomini nomlashda 256 tagacha bo‘lgan harf yoki belgilardan foydalanish mumkin. Masalan, DOCS, INSTALL, O‘YIN, PROGRAM, KITOB, WINDOWS va boshqalar.

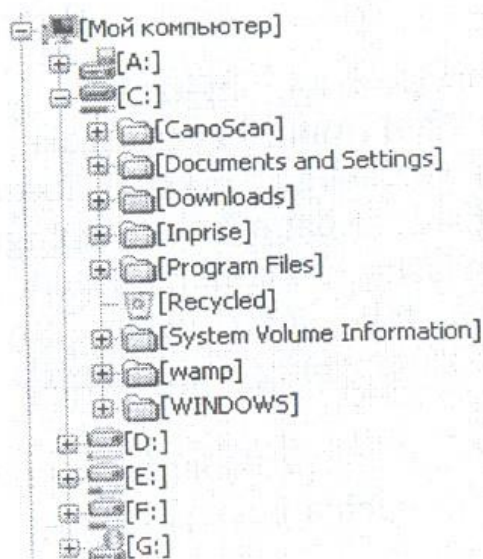
Hamma xonalar va kitoblar kutubxona qavatlarida joylashadi, kompyuterda esa kataloglar va fayllar disklarda joylashadi. Disklar 3 xilda bo‘ladi: qattiq, yumshoq va kompakt. Qavatlar nomi tartiblanib sonlar bilan berilsa, disklar nomi ham lotin harflari bilan tartiblanib beriladi (A, B, C, D, E...). Bulardan A va B yumshoq (floppy) disklarga beriladi. Qolgan harflar C, D, E ... qattiq disklarga beriladi. Agar sizning kompyuteringizda (kompakt disk yurituvchisi) bo‘lsa u holda oxirgi harf unga beriladi.

3.1- jadval

Kompyuter va kutubxona o‘rtasidagi bog‘liqlik

Kutubxonada	Kompyuterda
Ma‘lumotlar kitoblarda saqlanadi. Kitobning to‘liq nomi ikkita qismdan iborat: o‘z nomi va muallif nomi.	Ma‘lumotlar fayllarda saqlanadi. Fayl to‘liq nomi ikkita qismdan iborat: o‘z nomi va kengaytmasi.
Kitoblar xonalarda mavzusi yoki muallif bo‘yicha saralanib saqlanadi.	Fayllar kataloglarda mavzusi yoki turi bo‘yicha saralanib saqlanadi.
Kitoblar va xonalar qavatlarda joylashadi.	Fayl va kataloglar disklarda joylashadi.

Foydalanuvchi ish olib borayotgan katalog **ishchi** yoki **joriy katalog** deb nomlanadi. Maxsus buyruq bo'lmasa, MS DOS joriy katalog fayllari bilangina ish olib boradi. Buyruqlar satridan katalog nomini kiritish bilan joriy katalogni o'zgartirish mumkin.



3.1-rasm. Kompyuterdagi disk va kataloglar.

MS DOS OT ichki buyruqlari maxsus buyruqlar bo'lib, ular disk, katalog, fayllar bilan ishlash va boshqa tizimli amallarni bajarish uchun mo'ljallangan. Ularga quyidagilarni kiritish mumkin:

- Ver – MS DOS variantini ko'rsatuvchi, mazkur buyruq kiritilgach, ekranda kerakli axborotni o'qish mumkin bo'ladi;

Command.com fayli uchun foydalaniladigan ichki buyruqlar:

- Break – to'xtatish;
- CD () – joriy katalogni o'zgartirish;
- CLS – ekranni tozalash;
- COPY – fayllardan nuxsa ko'chirish;
- DATE – joriy kunni aniqlash yoki o'zgartirish;
- DIR – fayllar ro'yxatini ekranga chiqarish;
- EXIT – Command.com faylining ishini tugatish;
- REN – fayl nomini o'zgartirish;
- RD – katalogni o'chirish;

MS DOS tashqi buyruqlari OT bilan birgalikda tavsiya etiladigan, alohida-alohida fayl ko'rinishidagi dasturlar bo'lib, ular quyidagilardan iborat:

- APPEND – berilganlarni izlash uchun qo'shimcha kataloglarni belgilash;
- DISKCOMP – disklarni solishtirish;
- DISKCOPY – diskdan nuxsa olish;
- EDLIN – sodda matn muharriri;
- FC – fayllarni solishtirish;
- DISK – qattiq diskni formatlash;

- **FORMAT** – diskni formatlash;
- **HELP** – DOS buyruqlari haqida ma'lumot berish;
- **SYS** – tizim fayllarini diskka ko'chirish;
- **XCOPY** – fayllardan nuxsa olish.

Juda ko'p vaziyatlarda biz bir nechta buyruqlarni yoki ular ketma-ketligini takrorlashimiz zarur bo'ladi, shu amallarni bajarish uchun MS DOSda buyruqlar faylini yaratishimiz mumkin. Buyruqlar fayli bu BAT kengaytmaga ega bo'lgan DOS buyruqlari va ko'rsatmalari ketma-ketligidir. Buyruqlar faylini bajarish uchun u joylashgan katalogga kirib uning nomini (kengaytma yozilishi shart emas) taklifnoma yoki buyruqlar satrida yozishimiz mumkin, agar buyruqlar fayli siz joylashgan katalogda bo'lmasa u holda uning bajarilishi uchun u joylashgan katalog nomi **AUTOEXEC.BAT** faylida ko'rsatilishi shart. Buyruqlar fayli bajarilish jarayonida biz [CTRL]+[C] yoki [CTRL]+[BREAK] tugmalar yordamida bajarish jarayonini to'xtatishimiz mumkin.

Endi buyruqlar faylida ishlatiladigan buyruqlar bilan tanishamiz. Hamma asosiy ichki buyruqlar tizim, disk, katalog va fayllar bilan ishlaydigan buyruqlardir. Diskda joylashgan tashqi buyruqlar yoki dasturlar nomlari to'liq yo'l bilan yozilishi kerak.

CALL «buyruqlar fayl nomi» – boshqa buyruqlar faylini bajarishga o'tish.

ECHO OFF va **ECHO ON** bajarilish jarayonining ekranda ko'rsatilishi yoki ko'rsatilmasligini o'rnatuvchi buyruqlar. **ECHO OFF** buyrug'i o'rniga «@» belgi ishlatilishi mumkin, lekin bu belgi faqat bitta satrga ta'sir qiladi.

REM – shu satrda joylashgan barcha yozuvlar izohligini va bajarmasligini ko'rsatadi.

PAUSE – buyruqlar faylini bajarilishini to'xtatib turish.

PROMPT (matn) – DOS taklifnomasining tashqi ko'rinishini aniqlovchi buyruq. Matnda ko'rinish parametrlari ko'rsatiladi:

\$p – joriy disk va katalog;

\$n – joriy disk;

\$d – joriy kun;

\$t – joriy vaqt;

\$v – DOS versiyasi;

\$_ – keyingi satrga o'tish belgisi;

\$s – bo'sh joy belgisi;

\$g – «>» belgisi;

\$b – «|» belgisi.

BREAK ON va **BREAK OFF** – buyruq faylni bajarishni to'xtatuvchi tugmalarni ([CTRL]+[C] yoki [CTRL]+[BREAK]) yoqish yoki o'chirish.

PATH (kataloglar manzili) – buyruqlar fayllari va tashqi buyruqlar, fayllar joylashgan kataloglarni kompyuterga tanishtirish. Katalog nomlari o'rtasida »;» belgisi qo'yiladi.

Buyruqlar faylida har bitta satrda bitta buyruq berilishi shart. Masalan:

```
@ECHO OFF
BREAK ON
REM bu mening birinchi buyruqlar faylim;
REM bu fayl yordamida biz disketalarni formatlaymiz.
REM formatlashdan keyin shu diskga asosiy tashqi buyruqlarni
ko'chiramiz;
REM bu buyruqlar COMMAND katalogida joylashgan;
FORMAT A: /Q/S/U
COPY C:\DOS\COMMAND A:\
```

Buyruq fayllarining asosiylaridan biri bu **autoexec.bat** faylidir. Bu fayl DOS yuklanganda o'qiladi va tizimning yuklanish jarayonlarini va ishlash holatlarini o'rnatadi. Shuning uchun bu faylni tahrirlashda va yaratishga alohida e'tibor berishimiz shart. Ikkinchi asosiy fayllardan biri bu **config.sys** faylidir. Bu fayl DOS ning konfiguratsiyasini va ishlash holatlarini o'rnatadi. Bu fayl bilan ishlashda ham e'tibor berishimiz shart.


Endi AUTOEXEC.BAT fayliga bir misolni ko'rib chiqamiz:


```
@ECHO OFF
BREAK ON
PATH C:\; C:\DOS\; C:\WINDOWS\; C:\NC\; C:\VIRUS\;
C:\ARHIV\ {kataloglar bilan tanishtirish}
PROMPT $P$G
REM {dasturlarni xotiraga yuklash}
C:\UTIL\KEYRUS.COM {rus yozuvini o'rnatish}
C:\UTIL\MOUSE.COM {sichqonchani o'rnatish}
C:\NC5\NC.EXE {qobiq dastur Norton Commander dasturini ishga
tushirish}
```

Mustahkamlash uchun savollar

1. MS DOSni ishga tushirish algoritmini ayting.
2. Fayl deganda nimani tushunasiz?
3. Katalog deganda nimani tushunasiz?
4. Qanday asosiy fayl kengaytmalarni bilasiz?
5. Fayl qayerda saqlanadi? Katalog-chi?
6. Katalog ichida katalog bo'lishi mumkinmi?
7. Command.com fayli uchun ishlatiladigan buyruqlarni sanab o'ting.
8. Diskdan nusxa olish uchun qaysi buyruqdan foydalanamiz?
9. ECHO nima vazifani bajaradi?
10. \$s belgisi nimani anglatadi?

3.3. Disk, katalog va fayllar ustida amallar

 **Muhim soʻzlar:** disk, katalog, fayl, ver, cls, time, date, exit, format, label, dir, cd, rd, md, copy, copy con, type, del, deltree, ren, move.

 **Bilib olasiz:** tizim, disk, katalog, fayllar bilan ishlash buyruqlari, buyruqlarni ishlatish, kompyuter bilan ilk muloqot, buyruqlarni parametrli ishlatish, buyruq boʻyicha yordam olish, MS DOSning buyruqlari.

Oʻtgan mavzulardan biz buyruqlar tashqi va ichki buyruqlarga boʻlinishini oʻrganganmiz. Ichki buyruqlar yordamida biz tizim, disk, katalog va fayllar ustidan har xil asosiy amallarni bajarishimiz mumkin. Bu buyruqlar DOSning buyruqlar muharriri COMMAND.COM faylida joylashgan. Hamma buyruqlarni 4 guruhga boʻlishimiz mumkin: tizim, disk, katalog va fayllar bilan ishlash buyruqlari. Endi har bir asosiy ichki buyruq bilan tanishamiz.

Tizim bilan ishlovchi buyruqlar:

- **VER** – DOS variantini koʻrish buyrugʻi.

```
C:\ver
MS-DOS 6.22
C:\_
```

```
C:\ver
Microsoft Windows XP [Versiya 5.1.2600]
C:\_
```

- **CLS** – ekranni tozalash buyrugʻi.

```
C:\cls
C:\_
```

- **TIME** – joriy vaqtni koʻrish va oʻzgartirish buyrugʻi (yangi vaqt «:» belgi bilan yoziladi).

```
C:\time
Текущее время 21:40:10.20
Введите новое время: _
```

```
C:\time
Текущее время 21:40:10.20
Введите новое время: 21:45
C:\_
```

Yangi vaqtni joriy vaqtni koʻrmasdan oʻzgartirish.

```
C:\time 8:30:15
C:\_
```

• **DATE** – joriy kunni ko‘rish va kerak bo‘lsa o‘zgartirish buyrug‘i (yangi kun «-» belgisi yordamida yoziladi).

C:\date

Текущая дата: Пн. 27.01.2010

Введите новую дату (mm-dd-gg):_

C:\date

Текущая дата: 27.01.2010

Введите новую дату (mm-dd-gg): 28-01-2010

C:_

Yangi kunni joriy kunni ko‘rmasdan o‘zgartirish.

C:\date 27-01-2010

C:_

• **EXIT** – MS DOS dan chiqib ketish

C:\exit

Disklar bilan ishlovchi buyruqlar:

Disklar ustidan asosiy amallarni bajaruvchi buyruqlar bilan tanishasiz.

• «**disk nomi**»: – shu nomli diskga o‘tish buyrug‘i.

C:\D:

D:_

• **Format «disk nomi»: /parametrlar** – shu nomli diskni tozalash buyrug‘i.

Parametrlar:

q – tezkor tozalash;

s – tozalab tizimli fayllarning nusxasini ko‘chirish;

u – albatta tozalash.

C:\ Format a: /q/s

Insert new diskette to drive and strike ENTER when ready (Вставьте дискету и нажмите ENTER)

Format complete

Volume label (11 characters, ENTER for none)?

Format another (Y/N)?

• **Label** – disklarda metka (belgi, nom) qo‘yish va o‘zgartirish.

C:\ Label

Том в устройстве C: не имеет метку

Серийный номер тома: 2S62-F8C2
Метка тома (11 символов, ENTER – метка не нужна): System
C:_

C:\ Label
Том в устройстве C: имеет метку SYSTEM
Серийный номер тома: 2S62-F8C2
Метка тома (11 символов, ENTER – метка не нужна): System
Удалит текущий метку тома [Y(да)/N(нет)]? y
C:_

Disk belgisini ko'rmasdan o'zgartirish.

C:\ Label C disk
C:_

Каталоглар билан ishlovchi buyruqlar:

- **DIR** – joriy katalogdagi katalog ostilari va fayllarini jadvalli ko'rishi.

```
C:\>dir
Том в устройстве C имеет метку System
Серийный номер тома: B47B-D625
Содержимое папки C:\
19.11.2011 15:28 24 AUTOEXEC.BAT
27.01.2010 00:13 <DIR> Borland
11.06.2009 02:42 10 config.sys
14.03.2012 17:15 40 503 debug1214.txt
19.12.2011 20:52 <DIR> Dev-Cpp
26.12.2011 13:12 <DIR> Inprise
21.10.2011 00:16 <DIR> Intel
19.04.2010 14:11 624 NetworkCfg.xml
02.12.2011 20:52 13 030 PDOXUSRS.NET
14.03.2012 17:15 <DIR> Program Files
08.03.2012 11:22 <DIR> Temp
06.03.2012 18:45 <DIR> UPDATE
21.10.2011 00:12 <DIR> Users
12.03.2008 18:56 <DIR> WebServers
08.03.2012 19:49 <DIR> Windows
5 файлов 54 191 байт
10 папок 49 024 679 936 байт свободно
```

C:\>

Bu buyruqning bir nechta parametri bo'lib, ular **dir** dan so'ng [/] (slesh) belgisi va harf yozilishi bilan beriladi:

- **Dir /p** – katalog ro'yxatini navbat bilan ko'rishni ta'minlaydi, agar ekranga sig'masa;
- **Dir /w** – katalogni ro'yxat ko'rinishni beradi;
- **Dir /on** – katalogni alfavit bo'yicha tartiblab ko'rsatadi;
- **Dir /oe** – katalogni fayl kengaytmasi bo'yicha tartiblab ko'rsatadi;
- **Dir /os** – katalogni fayl hajmlari bo'yicha tartiblab ko'rsatadi.
- **Dir /od** – katalogni fayl (katalog) yozilgan vaqti bo'yicha tartiblab ko'rsatadi.
- **CD** – joriy katalogni o'zgartirish (boshqasiga kirish yoki joriydan chiqib ketish). **CD «katalog nomi»** – joriy katalog ichida joylashgan shu nomli katalog ichiga kirish.

```
C:\CD DOS
~ C:\DOS\
```

CD .. – bitta katalog yuqoriga o'tish (bu katalogdan chiqib, bir bosqich yuqoriga o'tishdir).

**CD ** – bosh katalogga o'tish.

- **MD «katalog nomi»** – joriy katalogda yangi katalog yaratish (**MD – Make Directory**). Bir katalogda ikkita bir xil nomli katalog joylashtirish mumkin emas.

```
C:\md BILIM
C:\
```

- **RD «katalog nomi»** – joriy katalogda bo'sh katalogni o'chirish (**RD ReMove Directory**).

```
C:\rd BILIM
C:\
```

- **DELTREE «katalog nomi»** – joriy katalogdagi katalog (bo'sh bo'lishi shart emas) yoki faylni o'chirish. Agar katalog bo'sh bo'lmasa, u holda tasdiqlash so'raladi.

```
C:\DELTREE DIRECT
удалит DIRECT со всем содержимым да (Y) нет(N): Y
C:\
```

Fayllar bilan ishlovchi buyruqlar:

- **COPY CON «yangi fayl to'liq nomi»** – joriy katalogda yangi matnli faylni yaratish. [ENTER] tugmasi yordamida pastga tushish mumkin,

yo'zishni tugatish va faylni saqlab qo'yish uchun [CTRL]+[Z] tugmalari ([F6]) bir vaqtda bosiladi.

```
C:\>copy con matnfayl.txt
Mening ismim Bekzod. Ukamning ismi Boburbek.
Men 6 yoshda, ukam esa 4 yoshda. Men 1 – sinfda a'lo bahoda o'qiyman.
^Z
Скопированы файлов: 1.
C:\>
```

▪ **TYPE «fayl nomi»** – joriy katalogdagi matn faylining mazmunini ko'rishni ta'minlaydi.

```
C:\>type matnfayl.txt
Mening ismim Bekzod. Ukamning ismi Boburbek.
Men 6 yoshda, ukam esa 4 yoshda. Men 1-sinfda a'lo baholarga o'qiyman.
C:\>
```

▪ **DEL «fayl nomi»** – joriy katalogdagi faylni o'chiradi.

```
C:\del bir.txt
C:\_
```

▪ **REN «fayl eski nomi» «fayl yangi nomi»** – joriy katalogdagi faylni qayta nomlash (yangi nom berish).

```
C:\bir.txt ikki.txt
C:\_
```

▪ **COPY «nima» «qayerga»** – joriy katalogdagi faylning nusxasini boshqa katalogga nusxalash. «Qayerga» bo'limida to'liq yo'l (disk nomi:\kataloglar\) ko'rsatiladi.

```
C:\copy mytext.txt C:\DOS\
1 файл(ов) скопировано
C:\_
```

▪ **MOVE «nima» «qayerga»** – joriy katalogdagi faylni boshqa katalogga nusxalash (olib o'tish).

```
C:\move mytext.txt C:\DOS\
1 файл (ов) скопировано
C:\_
```

MS DOS OTda yordam olish uchun «help» buyrug'ini kiritish lozim. Har bir buyruq bo'yicha yordam kerak bo'lsa, «help buyruq nomi» buyrug'ini kiritish lozim.

C:\dir>help rd

Удаление каталога.

RMDIR [/S] [/Q] [диск:]путь

RD [/S] [/Q] [диск:]путь

/S Удаление дерева каталогов, т. е. не только указанного каталога, но и всех содержащихся в нем файлов и подкаталогов.

/Q Отключение запроса подтверждения при удалении дерева каталогов с помощью ключа /S.

C:\dir>_

3.2-jadval

Ichki buyruqlar

MS DOS OTning Microsoft Windows XP [Versiya 5.1.2600] variantidagi buyruqlar		
T.r.	Buyruq	Vazifasi
1	ASSOC	Fayl kengaytmasini taqqoslash
2	AT	Jadval bo'yicha buyruq (dastur)larni ishga tushirish
3	ATTRIB	Fayl atributini ko'rsatish va o'zgartirish
4	BREAK	[CTRL]+[C] tugmachalar kombinatsiyasini ishlashini yoqish/o'chirish
5	CACLS	Fayllarga (ACL) ruxsat boshqaruv ro'yxatini ko'rsatish va tahrirlash
6	CALL	Paketli fayllarni chaqirish
7	CD	Joriy katalogni o'zgartirish
8	CHCP	Aktiv kodli matnni chiqarish
9	CHDIR	Katalogni chaqirish yoki joriy katalogni o'zgartirish
10	CHKDSK	Diskni testlash va statistikasi chiqarish
11	CHKNTFS	Yuklanish vaqtida diskni testlash jarayonini ko'rsatish yoki o'zgartirish
12	CLS	Ekranni tozalash
13	CMD	Windowsning qatorli buyruq sharhlovchisini ishga tushirish (Windows da turib MS DOS OTni ishga tushirish buyrug'i)
14	COLOR	MS DOS OTning buyruq qatori va fonini o'zgartirish
15	COMP	Ikki fayl (ikki fayllar to'plami)ni ichidagi bor ma'lumotlar bilan solishtirish
16	COMPACT	NTFS qismda fayllarning arxivlangan holatini ko'rsatish va o'zgartirish

MS DOS OTning Microsoft Windows XP [Versiya 5.1.2600] variantidagi buyruqlar

T.r.	Buyruq	Vazifasi
17	CONVERT	Diskni FAT formatdan NTFS formatga almashtirish. Joriy diskni almashtirish mumkin emas
18	COPY	Bir yoki bir nechta fayllar guruhini nusxalash
19	DATE	Joriy vaqtni ko'rish va o'zgartirish
20	DEL	Faylni o'chirish
21	DIR	Joriy katalogda fayl va katalog ostilarni jadval ko'rinishida chiqarish
22	DISKCOMP	Ikki yumshoq diskni ichidagi bor ma'lumotlar bilan solishtirish
23	DISKCOPY	Yumshoq diskni ichidagi bor ma'lumotlarni boshqa bir diskka nusxalash
24	DOSKEY	Buyruqlar qatorini takror chaqirish va tahrirlash. Makroslar yaratish
25	ECHO	Ekranda buyruqlarni ko'rsatish rejimiga o'tish va xabar chiqarish
26	ENDLOCAL	Paketli faylda lokal o'zgartirishni tugatish
27	ERASE	Bir yoki bir nechta fayllar guruhini o'chirish
28	EXIT	Chiqish
29	FC	Ikki fayl (ikki fayllar to'plami)ni ichidagi bor ma'lumotlar bilan solishtirish va farqini chiqarish
30	FIND	Bir yoki bir nechta fayllar guruhidan matnli qatorni qidirish
31	FINDSTR	Faylda matnli qatorni qidirish
32	FOR	Fayllar guruhining har biri uchun ko'rsatilgan buyruqni ishga tushirish
33	FORMAT	Diskni formatlash
34	FTYPE	Fayl kengaytmasini o'zgartirish va taqqoslashda fayllar kengaytmasidan foydalanish
35	GOTO	Boshqarishni belgilangan paketli fayl qatoriga o'tkazish
36	GRAFTABL	Simvollar guruhi va grafik rejimga o'tkazish
37	HELP	Yordamchi axborotni chaqirish
38	IF	Paketli faylda buyruqlarni shart operatori yordamida boshqarish

MS DOS OTning Microsoft Windows XP [Versiya 5.1.2600] variantidagi buyruqlar

T.r.	Buyruq	Vazifasi
39	LABEL	Disklar bo'limlari uchun metka yaratish, o'zgartirish va o'chirish
40	MD	Katalog yaratish
41	MKDIR	Katalog yaratish
42	MODE	Tizimli qurilmalarning ko'rinishi
43	MORE	Ekran o'lchami bo'yicha ma'lumotlarni qism-qism chiqarish
44	MOVE	Bir yoki bir nechta fayllarni boshqa katalogga o'tkazish
45	PATH	Foydalanilgan fayllarning yo'lini chiqarish yoki o'rnatish
46	PAUSE	Vaqtinchalik to'xtatish
47	POPD	PUSHD buyrug'i bilan xotiraga olingan joriy katalog xususiyatini qayta tiklash
48	PRINT	Matnli faylni chop qilish
49	PROMPT	Taklifnomani o'zgartirish
50	PUSHD	Joriy katalog xususiyatini xotiraga olish va boshqa katalogga o'tish
51	RD	Katalogni o'chirish
52	RECOVER	Ma'lumotlarni faqat o'qish uchun tiklash
53	REM	CONFIG.SYS (paketli fayl)ga sharhlarni joylashtirish
54	REN	Katalog va fayllarni qayta nomlash
55	RENAME	Katalog va fayllarni qayta nomlash
56	REPLACE	Bo'sh fayllar ro'yxati
57	RMDIR	Katalogni o'chirish
58	SET	O'zgarishlarni chiqarish, kiritish va o'chirish
59	SETLOCAL	Paketli fayllarda lokal o'zgarishlar
60	SHIFT	Paketli fayllarda parametrlarni o'zgartirish
61	SORT	Ma'lumot kiritishni saralash
62	START	Dastur va buyruqlarni alohida oynada ishga tushirish
64	TIME	Vaqtni kiritish va o'zgartirish
65	TREE	Fayl va kataloglar shajarasini ko'rish

MS DOS OTning Microsoft Windows XP [Versiya 5.1.2600] variantidagi buyruqlar

T.r.	Buyruq	Vazifasi
66	TYPE	Mantli faylni o'qish
67	VER	Variantni chiqarish
68	VERIFY	Diskda fayllarning yozilishini tekshirish rejimini o'rnatish
69	VOL	Disk bo'limining metkasi seriya raqamini chiqarish
70	XCOPY	Kataloglar shajarasini va fayllarni nusxalash


📖 Mustahkamlash uchun savollar

1. Tizim bilan ishlovchi buyruqlarni sanab bering.
2. Date buyrug'i qanday ishlaydi?
3. Format buyrug'i nima vazifani bajaradi?
4. Label qanday buyruq?
5. Dir /w nimani amalga oshiradi?
6. Fayllari bo'lgan katalogni ochirish uchun qaysi buyruqdan foydalanasiz?
7. Yangi fayl yaratish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?
8. Move va Copy buyruqlarining farqi nimada?
9. Dir buyrug'i haqida to'liq ma'lumot olish uchun nima ish amalga oshiriladi?
10. Sort buyrug'i qanday vazifani bajaradi?

IV BOB. WINDOWS OPERATSION TIZIMI

4.1. Windows OT tarixi, imkoniyatlari va variantlari

 **Muhim so'zlar:** Windows OT, MS DOS, Microsoft, razrayd, oddiyluk, quvvatlash, moslashuvchanlik.

 **Bilib olasiz:** Windows tarixi, Windows muhitining imkoniyatlari, asosiy afzalliklari, Microsoft kompaniyasi haqida, Windows bilan ishlashning asosiy tushunchalari, Windowsning ishlash rejimlari, Windowsni SHK da o'rnatish shartlari.

SHKlarning texnik va dasturiy ta'minotlari rivojlanib, dasturiy ta'minotlarni ishlab chiqarish bo'yicha Microsoft korporatsiyasi dunyoda ilgarilab ketgan edi. U 1981-yilda MS DOS OTni yaratib mashhurlikka erishdi. SHKlar foydalanish uchun UNIX (oilalar ma'nosini beradi), OS/2 (OT nomer 2)lar yaratildi. Bu OTlarning maxsus vazifalarni bajarishga mo'ljallanganligi uchun ulardan faqat maxsus tashkilot (ko'pgina davlat idora)lari foydalanar edi. MS DOS OT ommalashib, keng tarqaldi, ammo u bir masalali OT edi. SHKdan foydalanuvchilarga katalog va fayllarni yaratish, tahrirlash, o'chirish, tizimga xizmat ko'rsatish, matnli fayllarni chop etish imkoniyatlarini berardi. Microsoft korporatsiya yangi bir ko'p masalali OT ustida ishlab, uni 1983-yilning mayida «Windows» (oynalar, darchalar kabi ma'nolarni beradi) OTni yaratganini e'lon qildi. Windows OT foydalanuvchi uchun qulay bo'lgan ko'pgina imkoniyatlarga ega edi. U MS DOS OT imkoniyatlarini sezilarli darajada kengaytirdi.

MS DOS OTda ishlash uchun buyruqlarni bilish, to'g'ri yozish talab qilinadi, chunki buyruqlarsiz MS DOS OTda ishlab bo'lmaydi. Bu esa ko'p foydalanuvchilarni MS DOS OT bilan ishlashni o'rganishga chaqirar edi. Windows OT esa grafik interfeysga ega bo'lib, barcha buyruqlar darchalarga menyu ko'rinishida yozib qo'yilgan. Windows muhitida ishlash natijasida foydalanuvchi ko'pgina qulayliklarga ega bo'ldi. Bunda fayl va papkalarning⁷ nusxasini olish, ko'chirish, qayta nomlash, o'chirish va boshqa amallar tezda va yaqqol bajariladi. Shu bilan birga, bir paytning o'zida bir necha kataloglar va buyruqlar bilan ishlash imkoniyatiga ega. Ya'ni bu OT bir paytning o'zida bir necha masalalarni yechish, ixtiyoriy printer va ekran (adapter) bilan ishlash, MS DOS dasturlari bilan ishlash imkoniyatiga ega.

Yagona interfeys, ya'ni Windows turli variantdagi dastur ilovalari bilan ishlashning o'zgarimas qoidalariga egaligidir.

Hozirgi kunda Windows milliardlab foydalanuvchilar e'tiborini o'ziga jalb etmoqda. Microsoft firmasi Windowsni takomillashtirish borasida doimiy ravishda isholib bormoqda. Shu bilan birga turli dastur ilovalarining yaratilishi Windowsning imkoniyatlarini yanada oshirmoqda.

⁷ Katalogning Windowsdagi nomlanishi.

Windows operatsion muhiti quyidagi imkoniyatlarga ega:

- Umumiy grafik rejim – Windows dasturlarining texnik va dastur ta'minotga bog'liqsizligini ta'minlaydi.

- Yagona interfeys⁸ – Windowsda foydalanuvchining muloqoti yagona, ya'ni turli amaliy dasturlar bilan ishlashning asosiy qoidalari umumiydir.

- Dastur ta'minotlar bilan moslashuvchanligi (muvofiqligi) – Windows MS DOS OTning barcha amaliy ilovalari, tahrirlagichlari, elektron jadvallari va boshqalarni ishini to'la ta'minlaydi.

- Ko'p masalaligi – Windows bir paytning o'zida bir necha masalani hisoblaydi (amalni bajaradi), bir dasturdan boshqasiga o'tishni ta'minlaydi.

- Mavjud tezkor xotiradan to'liq foydalanish imkoniyati – Windows mavjud tezkor xotiradan to'la foydalana oladi. Qurilma resurslaridan ham to'liq foydalanadi. Bu qurilmalar bilan muloqotni o'zi avtomatik ta'minlaydi.

- Ma'lumotlar almashuvi – Windows dasturlararo ma'lumotlar almashish imkoniyatlariga egadir. Bu maxsus Clipboard (ma'lumotlar buferi), yoki DDE (ma'lumotlarning dinamik almashuvi, ya'ni boshqa dastur natijalaridan foydalanish), yoki OLE (ma'lumotlardan ularni tahrirlagan holda foydalanish) yordamida amalga oshiriladi.

- Amallarning tezligi va tasvirligi – fayl va papkalar ustida nusxa olish, ko'chirish, qayta nomlash, o'chirish va boshqa turli amallar tez va tasvirli ko'rinishda bajarilishi.

- Ko'p masalali OT – bir paytning o'zida bir necha oynalar bilan ishlash, bir necha masalalarni yechish imkoniyatiga ega. Shuning uchun Windows ko'p masalali tasvirli (grafikli) OT deyiladi.

Windows OTning birinchi varianti birinchi bor 1985-yilning noyabrida sotila boshlangan. Windows OT MS DOS OTning ko'plab vazifalarini bajara oladi, ya'ni Windows OT o'rnatilgan kompyuter MS DOS OT orqali ham ishlay oladi. Bu OT yaratilgunicha MS DOS muhitida ishlaydigan grafik qobiqlar: WINDOWS 3.0, WINDOWS 3.1 va WINDOWS 3.11 yaratildi va IBM PS turidagi kompyuterlarda keng foydalanildi. Nihoyat 1995-yilda Microsoft WINDOWS 95 OT yaratildi va foydalana boshlandi. Hozirgi kunda ancha takomillashtirilgan WINDOWS 98, WINDOWS NT, WINDOWS ME, WINDOWS 2000, WINDOWS 2001, WINDOWS XP, WINDOWS XP Professional, WINDOWS XP Professional Service Pack 1,2,3 hamda WINDOWS Vista, WINDOWS 2007 kabi OTlar yaratilib, keng omma tomonidan foydalanilmoqda.

Nima uchun WINDOWS XX⁹ grafik OT deyiladi, uni nografik OT dan farqi, qulay va noqulay tomonlari nimalardan iborat? Bu muhitning grafik OT deyilishiga sabab foydalanuvchi interfeysi, dastur va ma'lumotlar fayllari monitor oynasida belgilar ko'rinishida akslantiriladi. Fayllar bilan ishlash «sichqoncha» yordamida amalga oshiriladi.

⁸ Grafik rejimli oyna.

⁹ WINDOWS XX – WINDOWS OTning 95 oxirgi variantigacha.

WINDOWS OT ni MS DOS OT dan asosiy afzalliklari quyidagilardan iborat:

1. Ko'p masalaligi. Bir paytning o'zida bir necha dasturni ishga tushirish imkoniyati.

2. Yagona dastur interfeysi. WINDOWSda bir dasturda tayyorlangan ma'lumotlarni boshqa dasturlarga olib o'tishning mumkinligi.

3. Yagona foydalanuvchi interfeysi. WINDOWSda yozilgan bir dasturni o'zlashtirib olgandan keyin boshqasini o'rganish oson. Biz qancha ko'p dasturda ishlashni o'rgansak, keyingi dasturlarni o'rganishimiz shunchalik osonlashadi.

4. Yagona qurilma-dastur interfeysi. WINDOWS muhiti turli qurilma va dasturlarning bir-biriga mosligini ta'minlaydi. Bularidan tashqari, WINDOWS muhiti boshqa, masalan, MS DOS, operatsion tizimlarida yaratilgan dasturlardan ham foydalanish imkoniyatini beradi.

Agar Windows 3.x ning ilgari variantlari MS-DOSni asos sifatida olgan bo'lsa, WINDOWS XX esa kompyuterda biror-bir boshqa OT ishtirokini talab etmaydi. Siz SHKga bittagina mahsulotni o'rnatasiz va darhol WINDOWS muhitida ishlaysiz. Bundan tashqari, WINDOWS XX** shunchaki operatsion tizimgina emas. Bu ko'plab yangi, foydali va qiziqarli narsalarni o'zida saqlaydigan dasturiy mahsulotlarga ega. Oddiy va tushunarli hujjatlarga yo'naltirilgan interfeys, yordamchi (kontekst) menyu, qurilma va dasturlarni sozlashning oddiyligi, DOS ilovalar va WINDOWSning oldingi versiyalari bilan to'liq moslashuvchanligi, shuningdek, umuman butun tizimning birligi. Endi hatto yangi foydalanuvchi ham mazkur yangi OT bilan ishlashda o'zini ishonchsiz his etmaydi. Foydalanuvchi qanday vaziyatda qolmasin, qulay va tushunarli interfeysda adashib qolmaydi va OT tomonidan yordamni ixtiyoriy vaqtda olishi mumkin ([F1] tugmasi orqali). Ish jaryonida istalgan joyda «aytib beradigan» va kompyuter texnikasi sohasidan uzoq bo'lgan kishiga mo'ljallangan interfeys bu mahsulotlarni ommaviy iste'molchiga qulay qildi.

Microsoft korporatsiyasining boshqa istalgan mahsuloti kabi WINDOWS XX ni ham uchta oddiy so'z bilan izohlash mumkin: **oddiylik, quvvatlash, moslashuvchalik.**

Birinchi, o'zlashtirishda juda oddiy va foydalanishda qulay, hatto yangi foydalanuvchi ham yarim soat ishlagandan so'ng, o'zini odatiy sharoitga tushgandek his qiladi, tajribali foydalanuvchi esa WINDOWS bilan tanishganidan so'ng WINDOWSning avvalgi variantida ishlashni xohlamaydi.

Ikkinchi, u yuqori samaradorlikka ega, mazkur xususiyati bilan WINDOWSning istalgan avvalgi variantlaridan kuchli farqlanadi. Microsoft yangi 32 razryadli yadroning tadbiq etishi tufayli samaradorlik va ishonchlilikni keskin oshirishga erishdi: WINDOWS – bu, MS-DOS va WINDOWS ilovalari bilan to'liq moslikka ega bo'lgan haqiqiy ko'p vazifali va ko'p oqimli OTdir.

Uchinchidan, siz bitta dasturiy mahsulotda eng yaxshi va ixcham tarmoqli vositalar bilan ishlashga universal tarmoqli mijoz, taqsimlovchi tarmoqlar, maxsus elektron pochta, ko'chma kompyuterlar, multimedia vositalarini, maxsus qo'llab-quvvatlash va boshqalarni qo'lga kiritasiz.

WINDOWS ning tugal foydalanuvchilari ko'plab xilma-xil yangi xususiyatlarni qo'lga kiritishdi. Yuqori tez harakatchanlik va tizim barqarorligi darhol seziladi. Foydalanuvchi ixtiyorida zaxira tarmoqlariga tez va qulay kirish, texnik vositalarni sozlash va konfiguratsiyasini almash-tirishning oddiy va aqliy tadbirlari imkoniyatlari mavjud. Plug and Play texnologiyasi qayta ulanadigan qurilmalar uchun drayverlarni sozlash muammolari haqida foydalanuvchilarning boshqa tashvish chekmasliklariga imkon beradi.

Dasturiy ta'minot ishlanmalarini tayyorlovchilar endilikda qudratli 32 (64) razryadli tizimga ega bo'ldilar. 16 razryadli segmentlashgan xotira modeli bilan ishlashga qaraganda 32 razryadli dasturlarni yaratish ancha mushkul. Bundan tashqari, 32 razryadli API (Application Programming Interface) – amaliy dasturlash interfeysi WINDOWS NT quvvatlaydigan API bilan muvofiq bo'lib, uning natijasida ikkala muhit uchun ilovalarni ishlab chiqish imkoniyati yuzaga keladi va ancha oddiy tarzda amalga oshiriladi.

WINDOWSga o'tish SHKni ta'min etish xarajatlarini qisqartirishga, stolda ishlovchi tizimlar ustidan nazorat darajasini ko'paytirishga haqiqiy yordam beradi. Ko'p sonli tadqiqotlarning ko'rsatishicha, SHKga uzoq muddatli davr xarajatlarining 80%ini kompyuterlarni o'rnatish, sozlash va boshqarish, shuningdek foydalanuvchilar ta'limi sarf-xarajatlarini o'z ichiga olgan ta'minlashga ketadigan xarajatlar tashkil etgan. WINDOWS MS DOS va WINDOWS 3.1ga qiyosan xizmat ko'rsatishning umumiy xarajatlarini ancha qisqartiradi. Uning bahosiga ko'ra, ularning modeli uchun ta'minlashdan yiliga har bir foydalanuvchi 1180 dollar tejaydi. Tizimdan foydalanish ko'zda tutilgan 5 yil ichida har bir foydalanuvchi qarib 6 ming dollarni tejaydi.

WINDOWS OT bilan ishlaganda quyidagi tushunchalardan foydalaniladi.

1. Znachok (belgicha) – obyektning aniqlovchi tasviri. Uning yordamida obyektlar bilan ishlanadi (obyektlarga murojaat qilinadi).

2. Yarliq (yorliq) – belgicha turi. Ularni istalgan yerga joylashtirish mumkin. Yorliqlar biror obyektning ishga tushirmaydi, balki faqat qanday obyekt ekanligini ko'rsatadi.

3. Papka – WINDOWS obyektlarini birlashtiruvchi element (MS DOS dagi katalogdek). Papkada fayllar va yana ichki joylashtirilgan papkalar bo'lishi mumkin.

4. Papka oynasi – papkaning ochiq holda tasvirlanishi.

5. Мой компьютер (Mening kompyuterim) – hamma obyektlarni ochuvchi papka.

6. Корзина (savatcha) – vaqtincha keraksiz obyektlar saqlanadigan maxsus papka. Unda vaqtincha foydalanilmaydigan papka va fayllarni saqlab turish mumkin.

7. Мышь (Sichqoncha) – grafik OTdagi obyektlarni boshqarish qurilmasi. U chap va o'ng kнопка (tugmacha)lar va kichik sharchadan iborat. Sichqonni maxsus gilamchada harakatlantirilsa, elektr signallari monitor oynasidagi sichqoncha ko'rsatgichini harakatga keltiradi. Natijada bir obyektдан boshqasiga o'tish imkoniyati yaratiladi. Sichqoncha ko'rsatgichi ham obyekt bo'lib, u shakli bilan aniqlanadi. Ko'rsatgich shakli qanday obyektда turganligiga qarab o'zgaradi. Uning bu xususiyatiga kontekstli sezuvchanlik deyiladi. Biror-bir obyekt yoki OT elementidan foydalanish uchun ko'rsatgichni shu obyektga olib borib, sichqoncha tugmachasi (odatda chap – asosiy tugmachani) bir yoki ikki marta (tez-tez ikki marta) bosiladi. Natijada obyekt ishga tushiriladi. Ko'rsatgich obyektga keltirilib oz-moz to'xtab turilsa, ko'rsatilgan obyekt xususiyati haqida qisqa xabar paydo bo'ladi.

8. «Проводник» (boshlovchi) – OT ning fayl tuzilishini ko'rib chiqish, fayllar, disklar va tarmoqlar ulanishini boshqarish vositasi.

9. WINDOWSda fayllar nomi (MS DOS) dagidek 8 ta belgidan emas, 256 tagacha belgilardan tuzilishi mumkin. Natijada fayl nomidan uni qanday ma'lumot ekanligini oson bilish mumkin bo'ladi.

10. Drag and Drop (joyidan ko'chirish va qoldirish) ish usuli. Ajratilgan axborot bo'lagini (fayl, belgicha, rasm bo'lagi va boshqalar). bir joydan ikkinchi joyga ko'chirish usuli. Sichqoncha ko'rsatgichini ajratilgan ma'lumotga olib kelib, uni o'ng yoki chap tugmasini bosib qo'yib yubormasdan kerakli joygacha keltiriladi, keyin qo'yib yuboriladi. Ajratilgan bo'lak yangi joyda hosil bo'ladi.

11. WYSIWYG (nimani ko'rsangiz, o'shani olasiz) ish usuli. Matnli ma'lumotlar bosmadan chiqarilganda chop etilgan narsaning shakli monitor oynasida qanday ko'rinsa shunday bo'ladi.

12. Object Linking and Embedding – OLE obyektlarni bog'lash va tirkash usuli. WINDOWS ning bir ilovasida tayyorlangan ma'lumotni boshqa ilovadagi ma'lumotga qo'shish va tahrir qilish usuli.

Yuqoridagi tushuncha va usullar WINDOWS OTning eng ko'p foydalaniladigan imkoniyatlaridandir.

Windows 2 xil ishlash rejimiga ega:

- o'zgarmas (Standart);
- o'zgaruvchan (kengaytirilgan).

Rejimning tanlanishi qurilma turiga bog'liq. Windows standart rejimda protsessorning himoyalangan rejimida ishlaydi. Kengaytirilgan rejimda ishlash uchun kuchli protsessor va ma'lum miqdordagi Mbayt tezkor xotira zarur.

Shaxsiy kompyuterda Windows o'rtanilish shartlari:

- Windows ning install shell paketi;

- bo'sh joyga ega qattiq disk – HDD (Windows kerakli Mbayt joyni egallaydi) va disketani (disk) o'qish uchun qurilma (diskovod, CD-ROM, DVD-ROM).

- videoadapter (EGA, VGA, Curillic VGA, ma'quli SVGA yoki TVGA va shunga o'xshash modeldagi adapterlar);

- sichqoncha (Mouse);

- kerakli o'lchamdagi tezkor xotira Windows uchun yetarli.

WINDOWS OTning yana bir imkoniyatlaridan biri tayyor tarmoqli mijozni o'zida namoyon etadi. Siz bundan buyon tarmoqli parametrlarning murakkab sozlanishini bajarish zarurati haqida tashvish chekmasangiz ham bo'ladi. Chunki endilikda kompyuteringiz Windows boshqaruvchisi ostida ishlaydi. Kompyuterga o'rnatilganda u tarmoqli apparat ta'minoti turini avtomatik ravishda aniqlab beradi va sizning kompyuteringiz uchun tarmoq muhiti parametrlarini qanday qilib konfiguratsiyalashni hal etadi. Buning ustiga Windows bir necha tarmoqlarni maxsus qo'llab-quvvatlashga ega va endilikda tuzilmasidan qat'iy nazar, turli xil tarmoqlar tarkibida ishlaysiz. WINDOWS ga Microsoft Network (MSN) utilitasi kiritilgan, u WINDOWS ning istalgan foydalanuvchisiga Microsoft Network yalpi tarmog'ining turli tuman «on-line» servisiga kirish imkonini beradi.

Microsoft Network quyidagi tur xizmatlarni ta'minlaydi:

- elektron pochta (MNS) boshqa foydalanuvchilari, boshqa pochta tarmoqlari yoki INTERNET foydalanuvchilari bilan xabar almashish;

- turli mavzularda, shu jumladan kompyuter kompaniyalarining o'z foydalanuvchilarni qo'llab-quvvatlash muammolari bo'yicha elektron «e'lonlar taxtasi» va konferensiyalar;

- interaktiv muloqot orqali bir vaqtda ikki va undan ortiq foydalanuvchilar o'rtasidagi «on-line» aloqa;

- erkin foydalanish maqsadida turli matnlar, bezaklar yoki dasturlarga kirish uchun faylli kutubxonalar;

- Internet konferensiyalariga qatnashish;

- firmalar namoyish etishni mo'ljallayotgan turli servislar.

MSN xizmatlaridan foydalanish uchun telefon tarmog'i, modem va MSN xizmat haqini to'lash uchun zarur bo'lgan shaxsiy kredit kartochka mavjud bo'lishi lozim.

Mustahkamlash uchun savollar

1. Windows qaysi kompaniyaning mahsuloti?
2. Windowsning birinchi varianti qachon yaratilgan?
3. Windowsning qaysi variantlarini bilasiz?
4. Windows qanday imkoniyatlarga ega?
5. Windowsning asosiy afzalliklarini bilasizmi?
6. Windowsning oddiylik xossasini ayting.
7. Windowsning quvvatlash xossasini ayting.

8. Windowsning moslashuvchanlik xossasini biasizmi?
9. Windowsda foydalaniladigan asosiy tushunchalarni sanab bering?
10. Windows qanday rejimlarda ishlaydi?

4.2. Windowsning ishchi stoli, boshqaruv paneli

Muhim soʻzlar: Windows, interfeys, dastur, yorliq, belgi, mening kompyuterim, Pusk, tugma, boʻlim, sichqoncha, milliy tizim.

Bilib olasiz: ishchi stol, mening kompyuterim, yorliqlar, Windowsning asosiy tushunchalari, oyna turlari, ishchi stolni sozlash, Pusk menyusini moslashtirish, monitorni avtomatik oʻchirishni sozlashni.

Windows OTda asosiy amallarni bilish, u bilan erkin muloqot qilish uchun ishchi stol va boshqaruv paneli bilan ishlashni toʻliq oʻrganish maqsadga muvofiq. Windows OTning ishchi stoli u ishga tayyor boʻlganida hosil boʻladi.

Windows OTni ishga tayyorlash uchun elektr manbayiga ulangan protsessorning «Power» tugmasi bosiladi va 20–30 soniyadan soʻng monitoring xuddi shu tugmasi bosiladi. Ekranda Windows OT yuklanishini tasvirlovchi lavhalar tasvirlanadi. Bu 1–2 daqiqagacha davom etishi mumkin. Soʻng esa Windows OTning ishchi stoli hosil boʻladi (4.1-rasmga qarang). Windows OTni ishga tayyorlashni va tugatishni bilish muhimdir.



4.1-rasm. Windows OT ishchi stoli.

Windows OTning interfeysli ekrani ikki qismdan – ishchi stol va boshqaruv panelidan iborat. Windows OTda hamma ishni boshqaruv paneli yordamida bajarish mumkin.

Windowsda ekran «Desktop» deb ham ataladi. Windowsga kirganda dasturlar darchalarda bajariladi. Darchalarning joyini va o'lchamlarini o'zgartirish mumkin. Agar bir nechta dastur bajarilayotgan bo'lsa, darchalarni piktogrammalarga kichraytirish mumkin. Bu esa ekrandan umumli foydalanish imkonini beradi. Darchalar asosan uch xil bo'ladi:

- dasturlar darchasi – dasturlar darchasida bajarilayotgan dasturlar joylashadi. Darchaning yuqori qismida dastur nomi va menyu ko'rsatiladi. Dastur darchasi ekranning ixtiyoriy qismida bo'lishi mumkin;
- hujjatlar darchasi – hujjat darchalari dasturlarni ochadi;
- muloqotlar darchasi – muloqot darchalari foydalanuvchining ayrim buyruqlariga javoban savollarni chiqarishda foydalaniladi.

Windows OT muhiti ishchi stolida asosan quyidagi yorliqlar bo'ladi:

«**Mening kompyuterim**» (**Мой компьютер**) – bu yorliqda kompyuterdagi disklar, ularning hajmi, fayllar va papkalar soni va ular haqidagi ma'lumotlarni olish, printerlarni o'rnatish va sozlash, dasturlarni o'rnatish va boshqa ishlarni bajarish mumkin;

«**Mening hujjatlarim**» (**Мои документы**) – bu yorliqda foydalanuvchi tomonidan tayyorlangan fayllar joylashgan bo'ladi;

«**Internet Explorer**» – Web brauzer yorlig'i, ya'ni Internet tarmog'i bilan ishlovchi dastur. Internetdan foydalanish, saytlar bilan ishlash imkonini beradi;

«**Tarmoqli muhit**» (**сетевое окружение**) – bu yorlig'da lokal kompyuter tarmog'iga ulangan kompyuterlar ro'yxati, nomi, tarmoqdagi o'rni va umuman lokal kompyuter tarmog'idan foydalanish imkonini beruvchi bo'limlar mavjud;

«**Korзина**» yorlig'ida foydalanuvchi tomonidan bexosdan yoki ataylab diskdan o'chirilgan fayllar va papkalar yig'iladi. Kerak bo'lganda bu ma'lumotlarni tiklash imkoni mavjud. Korzinadan ham o'chirish imkoni mavjud.

Windows OTda foydalanuvchilar 4 turdagi menyu bilan ishlashi mumkin:

- OT ning asosiy menyusi;
- barcha obyektlarning lokal menyulari;
- dastur menyulari;
- dastur va hujjat oynalarining, shuningdek, muloqot oynalarining boshqaruvchi menyusi.

Menyu – bu biror amalni (buyruqni) bajarish imkonini beruvchi buyruqlar majmuyidir. Menyu bandlari orasida buyruqlardan tashqari qism menyuga kirish imkonini beruvchi bandlar ham bo'lishi mumkin. Bunday holat ierarxik (ichma-ich joylashgan, shajarali) menyu ham deyiladi. Buni dasturlarni ishga tushirish menyusi misolida ko'rishimiz mumkin. Menyular ekranida joylashishiga ko'ra, vertikal va gorizontal menyularga bo'linadi. Dastur oynalarining menyusi gorizontal bo'lib, u sarlavha satrining tagida

joylashgan. Vertikal menyu – yuqoridan pastga qarab ochiluvchi menyudir. Windowsda vertikal menyuning boshqa ko‘rinishi lokal menyu deb nomlangan va pastdan yuqoriga qarab ochiluvchi ko‘rinishi ishlatilgan. Tizimning asosiy menyusi ana shunday menyudir. Lokal menyuning yana bir turi suzib chiquvchi menyu deb atalib, u oynaning ixtiyoriy joyida sichqonchanning o‘ng tugmachasini bosganda paydo bo‘luvchi menyudir.

Menyular tizimida ishlatiladigan shartli belgilashlar:

- menyu bandi davomida ko‘p nuqta (...) berilsa, shu band bajarilganda muloqot oynasi ochiladi;
- menyu bandi davomida uchburchak (▶) berilsa, shu band bajarilganda qism menyu ochiladi;
- menyu bandi harflari rangsiz bo‘lsa, menyuning shu bandi ayni vaqtda faol emasligini bildiradi;
- menyu bandi davomida tugma yoki tugmalar kombinatsiyasi ko‘rsatilgan bo‘lsa, u holda menyuning shu bandini menyuga kirmasdan turib klaviatura yordamida ko‘rsatilgan tugmalarni bosib bajarish mumkin. Bu tugmalar akselerator tugmalar (shortcut keys) deyiladi;
- menyu bandidagi tagiga chizilgan harf qaynoq tugma (hot key) deb nomlanadi. Menyu faol vaqtda klaviaturadan shu harfni bosib tegishli buyruqni bajarish mumkin;
- menyu bandi oldida qalin nuqta (●) yoki (√) belgisi bor bo‘lsa, alternativ variantlardan birortasi tanlanganini bildiradi.

Windowsning Pusk menyusi (Start) odatda boshqaruv panelining chap burchagida joylashgan. Pusk (Start) tugmachasi bosilganda, ekranda Windowsning ish boshlashi uchun kerak bo‘ladigan asosiy menyusi ochiladi. Unda dasturni ishga tushirish, hujjatni ochish, tizim parametrlarini sozlash, kerakli faylni topish, zaruriy ma’lumotlarni olish va dasturlarni ishga tushirish hamda boshqa amallarni bajarish mumkin.



4.2-rasm. PUSK tugmasi.

Пуск menyusi uch bo'limdan iborat.

Birinchi bo'lim – OTning foydalanuvchisini o'zgartirish va ishini tugallash kabi amallarni bajarish uchun. «Tizimdan chiqish» tugmasi bosilganda Windows OT tizimdan chiqish yoki foydalanuvchining ishini tugatish haqidagi muloqot oynasini beradi. «O'chirish» tugmasi bosilganda Windows OT ishni yakunlovchi muloqot oynani taklif etadi.



4.3-rasm. SHKni o'chirish muloqot oynasi.

Пускning chap tomondagi «Все программы» bo'limi SHKdagi barcha amaliy va yordamchi tizimli, xizmatchi dasturlarni ishga tushirish uchun xizmat qiladi. Bu bo'limning yuqori qismidagi ro'yxatda oxirgi marta SHKda foydalanilgan dasturlar ro'yxati keltirilgan. Uni foydalanuvchining o'zi sozlashi mumkin. Пускning o'ng tomonidagi panel SHKda yaratilgan fayl va papkalar, disklar ro'yxati va sozlash, qidirish tizimi, Windows da ishlash bo'yicha ma'lumot, biror bir dasturni yoki ichki buyruqni bajarish buyruqlari joylashgan.

Menyuning **Все программы/ All Programs** dasturlar bandi yordamida tizimda o'rnatilgan barcha dasturlarni ishga tushirish imkonini beruvchi ierarxik qism menyuga kiriladi. Sichqoncha ko'rsatkichini **Все программы** punktiga o'rnatiladi. Ochilgan qism menyudan dastur nomi tanlanib, sichqoncha tugmachasi 2 marta bosiladi.

Стандарты/Accessories punktiga yangi dasturlarni ham qo'shish mumkin. Standart dasturlar qatoriga Windowsni yuklashda tanlab olingan amaliy dasturlar kiradi. Agar Windowsni o'rnatish jarayonida kommunikatsion dasturlar kiritilgan bo'lsa, u holda dasturlar menyusida Microsoft Exchange menyusi bo'ladi.

Документы/Documents – Windowsda tahrirlanayotgan hujjatlar ro'yxatini (oxirgi 15 ta) ko'rsatuvchi menyuni yuklab beradi. Windows dastlab o'rnatilgan bo'lsa, bu bandda faqat «Прочти меня» (ReadMe) punkti bo'ladi, xolos.

Настройка/Settings – sozlash punkti tizimidagi hamma elementlar ro‘yxatini va kerak bo‘lganda ularni qayta sozlash imkoniyatini beradi. Uning qism menyusida quyidagi bandlar mavjud:

- Панел управления (boshqarish paneli);
- Принтеры и факсы (printer va fakslar);
- Панел задач (masalalar paneli).

Поиск/Find – **qidirish** punkti papka, fayllarni, server kompyuterlarini yoki E-Mail ma’lumotlarini qidirish imkonini beradi.

Справка/Help – **ma’lumot** – OTda ishlash bo‘yicha yordamchi ma’lumotlar tizimini chaqirishni amalga oshiradi. Axborot olish uchun ma’lumot tizimining bayonidan (Содержание) yoki mavzular (Предмет) ko‘rsatkichidan foydalanish mumkin. Bu tizim Windowsning imkoniyatlari va unda ishlash bo‘yicha to‘liq axborot beradi. Ixtiyoriy dastur uchun ma’lumot mavjud.

Выполнить/Run – **bajarmoq** buyrug‘i dasturlarni ishga tushiradi va papkalarni ochadi, MS DOS buyruqlarining bajarilishini ta’minlaydi. Bu buyruqning muloqot oynasida **Obzor...** tugmachasi bor bo‘lib, uning yordamida dasturlar tanlanib, buyruqlar qatorida dasturning to‘liq nomi hosil qilinadi. Buyruqni ishga tushurish uchun **OK** tugmachasi, bekor qilish uchun esa **Otmena** tugmachalari bosiladi.

Ishchi stolning ixtiyoriy joyida sichqonchaning o‘ng tugmachasini bosish yordamida lokal menyusning oynasi ochiladi. Bu menyu bandlari qaysi element ajratilgani, qanday amal bajarilayotgani va shu kabi holatlarga bog‘liq holda o‘zgaradi. Sichqonchaning o‘ng tugmachasini bosgach, siz o‘sha onda ajratilgan element bilan bo‘ladigan ehtimoli ko‘proq amallar nomlarini o‘z ichiga olgan menyuga kirishingiz mumkin. Odatda, Windowsning an’anaviy tizimli menyusidan foydalanishga qaraganda, lokal menyu yordami bilan buyruqlarni bajarish qulayroqdir.

Windows ishchi stolida yorliqlarni hosil qilish imkoniyati ham mavjud. Yorliq (**shortcut**) maxsus fayl bo‘lib, o‘zida boshqa fayl, papka yoki tashqi qurilmaga yo‘l (yo‘nalish) haqidagi ma’lumotlarni saqlaydi. Ko‘p ishlatiladigan dasturlarga murojaat qilishni yorliqlar orqali amalga oshirish mumkin. Ko‘p hollarda murojaat qilishga to‘g‘ri keladigan hujjat, tashqi qurilma (masalan, printer) uchun ham yorliq tashkil qilish maqsadga muvofiq. Shundan so‘ng, bu hujjatni o‘chish uchun uning yorlig‘ida sichqoncha chap tugmasini 2 marta bosilsa kifoya. Yorliq faqat hujjatlar uchungina emas, balki ixtiyoriy obyektlar, xususan papkalar, disklar boshqa kompyuter va printerlar uchun ham tashkil qilinishi mumkin. Yorliqni faqat ish stoliga emas, balki ixtiyoriy papka ichiga joylashtirish foydalanuvchi ixtiyorida bo‘ladi. Yorliq hosil qilish hujjatning nusxasini olish degani emas. Ixtiyoriy yorliq ko‘pi bilan 374 bayt joy egallashi mumkin. Shuning uchun ham bitta obyekt uchun xohlaganicha yorliq hosil qilish mumkin. Yorliqlar fayllar kabi nomlanadi va LNK (Link/связь/aloqa so‘zidan olingan)

kengaytmasiga ega bo'ladi. Yorliqni o'chirish – bu hujjatni yo'qotish degani emas. Yorliq uchun yorliq hosil qilish man qilinmaydi, lekin bu holda ikkilamchi yorliq ham birlamchi yorliq kabi asosiy obyektga yo'l haqidagi ma'lumotlarni saqlab, birlamchi yorliqning nusxasi vazifasini bajaradi. Yorliqlar piktogrammasi asosiy obyekt piktogrammasi bilan bir xil bo'lib, faqat piktogrammaning quyi burchagidagi egri strelka mavjudligi bilan farqlanadi. Ish stolida yorliq tashkil qilish uchun **Мой компьютер** yoki **Проводник** yordamida kerakli obyektlar tanlab olinadi. Sichqonchaning o'ng tugmachasi bilan shu obyektни belgilab, uni qo'yib yubormagan holda ish stoliga sudrab o'tkaziladi. So'ng tugmacha qo'yib yuboriladi. Ekranda ochilgan lokal menyudan Создание ярлыка (Yorliq tashkil qilish) buyrug'i ishga tushiriladi va shunda ish stolining chap tomonida yangi yorliq paydo bo'ladi.

Biror-bir dastur yoki hujjatning ishlashini tezlashtirish uchun uning yorlig'ini **Автозагрузка** papkasiga joylab, keyin Windowsni ishga tushirish kerak. Agar siz dasturni Проводник orqali ishga tushirishni xohlasangiz, kerakli dasturni toping va o'ng tugmacha bilan uni faollashtiring. Windowsni yuklash paytida uning oynasida shu dastur avtomatik paydo bo'ladi. Bu dasturlar tez-tez ishlatilib turiladigan bo'lsa, shu usul bilan uni ishlatishga qulaylik yaratiladi.

Ish stoli holatini o'zgartirishda ranglar va rasmlardan foydalanish. Ish stoli holatini o'zgartirishda ranglardan foydalanish mumkin. Buning uchun siz ish stolida sichqonchaning o'ng tugmasini bosasiz va hosil bo'lgan oynadan «Свойства» (holat) bandiga sichqonchani keltirib, chap tugmasini bosasiz. Ekrandagi oynadan «Рабочий стол» bo'limiga o'tib, quyida keltirilgan ranglar ro'yxatidan o'zingizga yoqqan rangni tanlashingiz mumkin. Bundan tashqari, ekrandagi ranglardan boshqa ranglarni ham tanlashingiz mumkin. Buning uchun ranglar ro'yxati ustida sichqonchaning chap tugmasini bosasiz va ekrandagi oynaning o'ng tomonidagi ranglar spektridan kerakli rangni tanlaysiz. Keyin esa bu rangning tarkibiy qismlarini o'zgartirishingiz mumkin. Rangni yaratib bo'lganizdan keyin uni saqlab qo'yasiz. Buning uchun «Добавить в набор» tugmasini tanlaysiz. Shunda bu rang «дополнительные цвета» bo'limiga qo'shiladi. OK tugmasini bosib, bu oynadan chiqasiz.

Ish stoli uchun fon sifatida faqat ranglardan emas, balki rasmlardan ham foydalanish mumkin. Buning uchun siz ish stolida sichqonchaning o'ng tugmasini bosib, hosil bo'lgan oynadan «Свойства» bandini sichqonchaning chap tugmasi yordamida tanlaysiz. Ekrandagi hosil bo'lgan oynadan «Рабочий стол» bo'limiga o'tib, фоновый рисунок yozilgan oyna ustiga sichqonchani keltirib chap tugmasini bosasiz va keltirilgan rasmlar ro'yxatidan o'zingizga yoqqan rasmni tanlashingiz mumkin. Bu rasmlarni siz yuqoridagi oynadan ko'rasiz. Agar bu rasmlar sizga yoqmasa, kompyuterda mavjud boshqa rasmni tanlash mumkin. Buning uchun, «Обзор...» tugmasini

tanlab, hosil bo'lgan oynadan kerakli papkaga o'tasiz, o'zingiz xohlagan rasmni tanlaysiz va «Открыть» tugmasini bosasiz. Natijada, siz tanlagan rasm ro'yxatga qo'shiladi, shuningdek namuna ekranida ham rasmning ko'rinishi paydo bo'ladi. Rasmning ekrandagi holatini o'zgartirmoqchi bo'lsangiz, oynaning chap tomonidagi «Расположение» bo'limida keltirilgan 3 xil holatdan birini tanlashingiz mumkin:

«Центр» – bu holatda rasm ekranning markaziga joylashtiriladi; «Замостить» – bunda rasmni ekranning yuqori chap burchagiga joylashtiriladi va qolgan joylarni shu rasmning bo'laklari bilan to'ldiriladi; «Растянуть» – rasmning o'lchamidan qat'iy nazar ekranni to'ldirib joylashtiriladi.

O'zingizga ma'qul holatni tanlaganingizdan so'ng «Применить» tugmasini, so'ngra «ОК» tugmasini bosasiz va siz tanlagan rasm ish stolida paydo bo'ladi.

Ish stoli shrifti o'lchamini o'zgartirish. Ish stoli shrifti o'lchamini o'zgartirish uchun ish stolida sichqonchanning o'ng tugmasini bosib, hosil bo'lgan oynadan holat bandini tanlaysiz. Ochilgan oynaning «Оформление» bandiga o'tib, «Размер шрифта» bo'limidan o'zingizga yoqqan shrift o'lchamini tanlaysiz. Tanlash natijasini shu oynadagi namuna ekranida ko'rishingiz mumkin. Kerakli shrift o'lchami tanlangandan so'ng, «Применить» tugmasini bosasiz, so'ngra «ОК» tugmasini bosib ishni davom ettirishingiz mumkin.

Monitorni avtomatik ravishda o'chirish. Windows XP OTga monitorni avtomatik o'chirish buyrug'ini berish uchun ish stolida sichqonchanning o'ng tugmasini bosasiz. Ekrandagi oynadan holat bandini tanlaysiz va «Заставка» bandiga o'tib, «Питание» tugmasini bosasiz. Hosil bo'lgan oynadagi «Отключение дисплея» bo'limida keltirilgan qiymatlardan keragini tanlashingiz mumkin. Bu yerda 1 min. dan 5 soatgacha va «Никогда» qiymatlari mavjud. Siz tanlagan vaqt oralig'ida kompyuterga hech qanday topshiriq yuklanmasa, monitor avtomatik ravishda o'chadi. Shuningdek, qattiq diskka ham avtomatik o'chish vaqtini berishingiz mumkin. Sizga maslahat, siz, bu maydonga «никогда» qiymatini berib qo'ying. Kerakli qiymatlarni bergandan so'ng «ОК» tugmasini bosib, ishni tugatishingiz mumkin.

Zastavkani tanlash va almashtirish. Kompyuter kutuvchi rejimga o'tganda ekranda paydo bo'luvchi jarayon (zastavka)ni tanlash uchun ish stolida sichqonchanning o'ng tugmasini bosib, ochilgan oynadan holat bandini tanlaysiz. Hosil bo'lgan oynadan Zastavka bandiga o'tasiz va mavjud jarayonlar ro'yxatidan keraklisini tanlashingiz mumkin. Shuningdek, bu yerda kutuvchi rejimga o'tish vaqtini va Windowsga qaytish uchun tugmachani belgilash mumkin. Hamma bandlar o'rnatilgandan so'ng «Применить» tugmasini bosasiz. «ОК» tugmasini bosish bilan o'zgarishlar o'rnatiladi.

Ish stoli mavzusini o'zgartirish. Ish stoli mavzusini tanlash uchun sichqonchanning o'ng tugmasini ishchi stolning bo'sh joyida bosasiz, hosil bo'lgan oynadan «Свойства» (Xususiyatlar) bo'limiga kirasiz hamda oynada «Тема» (Mavzu) bandiga o'tasiz, mavzular ro'yxatidan kerakli mavzuni tanlaysiz. Bu yerda «Измененная тема», «Моя текущая тема», «Windows XP», «Классическая» mavzulari va «другие темы в интернете», «обзор» bandlari mavjud. «Другие темы в интернете» bandi yordamida Internetdan mavzu o'lishingiz mumkin. «обзор» bandi yordamida esa diskda mavjud mavzuni o'rnatishingiz mumkin. Mavzuni saqlab qo'yish uchun «сохранить как» tugmasini bosasiz va yangi hosil bo'lgan oynada mavzuga nom berib, «сохранить» tugmasini bosasiz. Amalni yakunlash uchun «Применить» tugmasini va «ОК» tugmasini bosasiz.

Ish stoli «znachogini» qayta nomlash. Windows OTda belgilarning nomini o'zgartirish uchun belgi ustiga sichqonchani olib borib sichqonchanning o'ng tugmasini bosasiz va ochilgan oynadan qayta nomlash funksiyasini tanlaysiz. Klaviatura yordamida yangi nomni kiritasiz. Masalan, «Меню компьютер». So'ngra, «Enter» klavishasi bosiladi va shu bilan yorliqqa yangi nom o'rnatiladi.

Windows XP interfeysiga klassik ko'rinish berish. Windows XP OTga klassik ko'rinish berish uchun ish stolida sichqonchanning o'ng tugmasini bosasiz va hosil bo'lgan oynadan holat bo'limiga kirasiz. Ochilgan oynada «оформление» bandiga o'tasiz va bu yerda «окно и кнопки», ya'ni «oynalar va tugmalar» bo'limida «классическая Windows» bo'limini tanlaysiz va «Применить» tugmasini, so'ngra, «ОК» tugmasini bosasiz.

«Pusk» menyusiga elementlar qo'shish. Windows OTda Pusk menyusiga yangi elementlar qo'shish va olib tashlash mumkin. Buning uchun Pusk menyusida ustida sichqonchanning o'ng tugmasini bosasiz va hosil bo'lgan oynadan holat bandiga o'tasiz. Ochilgan oynadan «Настроить...» (ya'ni foydalanuvchining xohishiga ko'ra) tugmasini tanlaysiz va yangi oynaga o'tasiz. Bu oynada «Дополнительно» bandiga o'tiladi. Oynadagi «Элементы в меню «Пуск» qismida barcha qo'shish yoki olib tashlash mumkin bo'lgan elementlar keltirilgan. Bu yerda keraklilarini qo'shasiz, keraksizlarini olib tashlaysiz. O'zgartirishlarni tugatgach «ОК» tugmasini bosasiz, so'ngra «Применить» va «ОК» tugmalarini bosib amalni tugatasiz. Endi, «Pusk» menyusiga kirib, «Мой компьютер», «Мои документы», «Мои музыка» bo'limlarini menyu sifatida ochilganini ko'rishingiz mumkin.

«Pusk» menyusida dasturni ko'rish. Windows OTda «Pusk» menyusining tez chaqirish bo'limiga dasturlarni qo'shib qo'yish mumkin. Buning uchun kerakli dasturni topasiz va dastur nomi ustida sichqonchanning o'ng tugmasini bosasiz, ochilgan oynadan «Закрепит в меню Пуск» funksiyasini tanlaysiz. Shu yo'l bilan barcha kerakli bo'lgan dasturlaringizni «Pusk» menyusiga qo'shishingiz mumkin. «Pusk» menyusini ochadigan bo'lsangiz, bu dasturning yuqori qismida joylashganini ko'rishingiz mumkin.

Shuni aytib o'tish kerakki, mana shu chiziqning tepasidagi dasturlar hech qachon o'chib ketmaydi. Pasdagilari esa tez-tez foydalanish natijasida paydo bo'ladi va ular foydalanilmasa o'chadi hamda o'rniga yangilari paydo bo'ladi.

[Pusk] menyusida [Barcha dasturlar] menyusining ochilish usulini o'zgartirish. Windows OTda [Pusk] menyusiga kirib, [Barcha dasturlar] bandida sichqonchanning o'ng tugmasini bosib menyu ochiladi. Buni avtomatik ochiladigan qilish mumkin. Buning uchun [Pusk] menyusida sichqonchanning o'ng tugmasini bosasiz, hosil bo'lgan oynadan holat bandini tanlaysiz. Ochilgan oynadan «настроить...» (ya'ni foydalanuvchining xohishiga ko'ra) tugmasini tanlaysiz va yangi oynaga o'tasiz. Bu oynadan [qo'shimcha] bandiga o'tiladi. Oynadagi [Ko'rsatkichni olib borganda menyusini avtomatik ochish] bandiga belgi qo'yib qo'yasiz va [OK] tugmasini bosasiz, so'ngra [OK] tugmalarini bosib amalni tugatasiz. Endi [Pusk] menyusiga kirib, ko'rsatkichni [Barcha dasturlar] bandiga olib borsangiz, menyu avtomatik ravishda ochiladi.

[Pusk] menyusini ko'rinishini o'zgartirish. Windows XP OTda [Pusk] menyusini milliy ko'rinishga o'tkazish mumkin. Buning uchun [Pusk] menyusida sichqonchanning o'ng tugmasini bosasiz va holat bandini tanlaysiz. Hosil bo'lgan oynaning [milliy menyuga o'tish] bandini belgilaysiz. Bu yerda siz [Pusk] menyusini qanday ko'rinishga o'tishini ko'rib turasiz. Shundan so'ng [Применит] tugmasini va [OK] tugmasini bosasiz. Endi, [Pusk] menyusiga kiradigan bo'lsak, menyu milliy ko'rinishga o'tgan bo'ladi.


[Pusk] menyusida oxirgi ishlatilgan hujjatlarni ko'rish. Windows OTda [Pusk] menyusiga yaqinda tahrirlangan hujjatlarni ko'rish imkoniyatini qo'shish mumkin. Buning uchun [Pusk] menyusida sichqonchanning o'ng tugmasini bosasiz va hosil bo'lgan oynadan holat bandini tanlaysiz. Ochilgan oynadan [Настроить] (ya'ni foydalanuvchiing xohishiga ko'ra) tugmasini tanlaysiz va yangi oynaga o'tasiz. Bu oynadan [Qo'shimchalar] bandiga o'tiladi. Bu yerda [Mening yaqinda tahrirlangan hujjatlarim] bandiga belgi qo'yasiz va [OK] tugmasini bosasiz. So'ngra [Применит] va [OK] tugmalarini bosib amalni tugatasiz. Endi [Pusk] menyusiga kirib ko'rsak, [Yaqinda ishlatilgan hujjatlar] paydo bo'lganini ko'ramiz.


📖 Mustahkamlash uchun savollar

1. Windowsda qanday asosiy yorliqlar bor?
2. SHK dagi Power tugmasining vazifasini bilasizmi?
3. «Mening kompyuterim» yorlig'ining vazifasini aytib bering.
4. Windowsda necha xil oyna mavjud?
5. Menyu deganda nimani tushunasiz?
6. Windowsning Pusk tugmasi vazifasini ayting.
7. Pusk tugmasidagi buyruqlarning vazifalarini ayting.

8. Yorliqlarning asosiy vazifasi nimada?
9. Pusk menyusiga elementlarni qo‘shishni bilasizmi?
10. Windowsni milliy ko‘rinishga keltirish algoritmini ayting.

4.3. Boshlovchi, fayl va papkalar ustida amallar

 **Muhim so‘zlar:** *Boshlovchi (Проводник), Windows explorer, Pusk, dastur, Winkey, shajara, oyna, tartiblash, fayl, papka, nusxalash, joylashtirish, shotkey.*

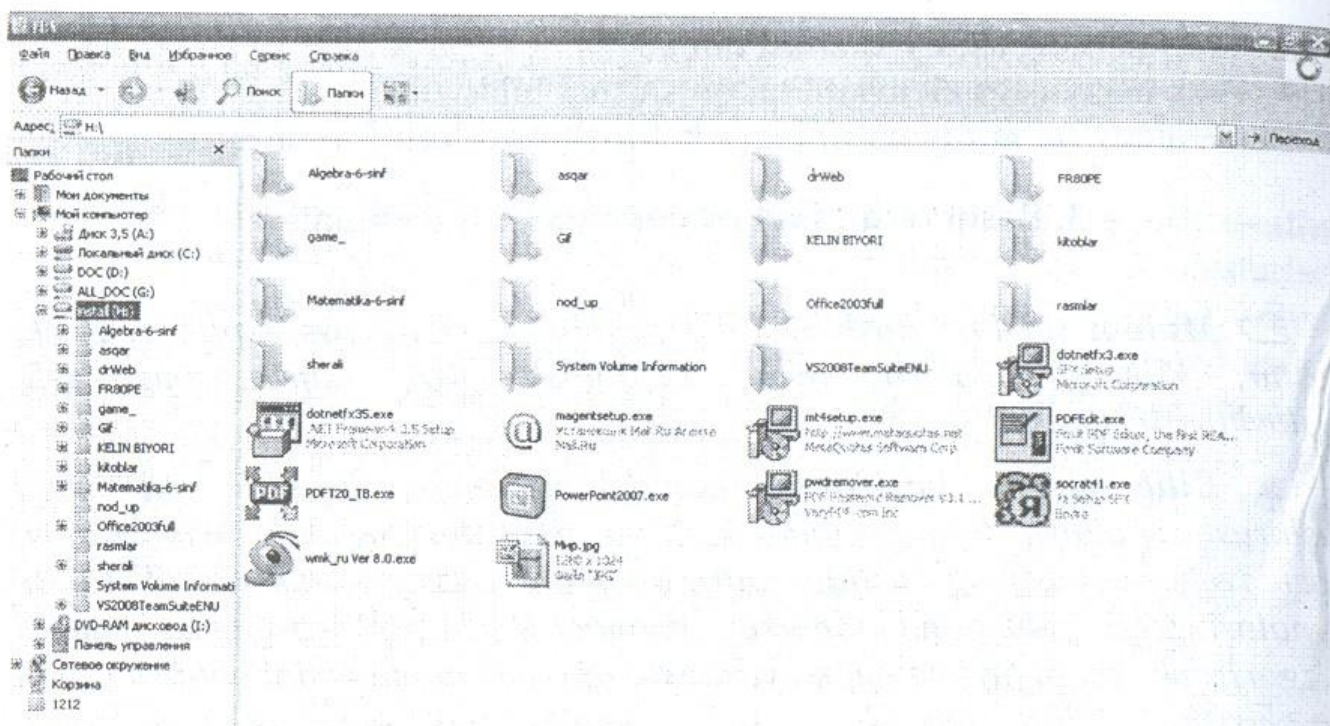
 **Bilib olasiz:** *Boshlovchi haqida ma‘lumot, Boshlovchini ishga tushirish usullari, boshlovchida fayl va papkalarning ko‘rinish turlari, boshlovchi oynasining ustida bajariladigan asosiy amallar, Windows oynalari bilan ishlaganda shotkey tugmachalari, fayl va papka nomini o‘zgartirish, yangi fayl va papka yaratish, nusxalash, nusxasini qoldirmasdan ko‘chirish, diskka nusxalash kabi amallarning bir necha usullari, Windowsdagi shotkey tugmalar, odatiy oynalar, muloqot oynalari, Winkey tugmasi, maxsus amallarni bajaruvchilari.*

Boshlovchi (inglizcha – Windows explorer, ruscha – Проводник deb ayadi) Mening kompyuterim yorlig‘i negizi asosida ishlaydi¹⁰ hamda disk, papka va fayllar mundarijasini, ierarxik ko‘rinishini ko‘rib chiqish uchun ishlatiladi. Shuningdek, papka va fayllardan nusxa olish, ko‘chirish, disklarni formatlash, papka va fayllarni boshqarishning boshqa masalalari bilan ham shug‘ullanadi. Boshlovchi quyidagi usullardan biri bilan ishga tushirilishi mumkin:

- 1) [Pusk] menyusidan dasturlar (Программы), boshlovchi (Проводник)ni tanlash orqali;
- 2) xohlagan papka (disk)ni tanlab, «sichqoncha»ning o‘ng tugmasini bosib [Проводник]ni tanlash orqali;
- 3) boshlovchini tez ochish uchun xohlagan disk yoki papkani tanlang va obyekt ustida [Shift] tugmasini bosgan holda «sichqoncha» tugmasini ikki marta bosish orqali;
- 4) xohlagan papka (disk)ni tanlab, Windows oynasining «fayl» bo‘limidan «provodnik»ni tanlash orqali;
- 5) [WinKey] + [e] tugmachalar majmuasini bosish orqali;
- 6) Windows oynasining «Папки» uskunasi orqali.

Yuqorida keltirilgan boshlovchini ishga tushirish usullaridan biri bajarilsa, ekranda quyidagicha oyna hosil bo‘ladi.

¹⁰ Windowsdagi barcha oynalar Mening kompyuterim negizida ishlaydi.



4.4-rasm. Boshlovchi oynasi.

Boshlovchining oynasi ikki qismdan iborat:

✓ shajara (ba'zida daraxt, inglizcha [tree], ruscha [дерево] deb yuritiladi) qismi oynaning chap tomonida kompyuter diskleri va papkalarini ko'rsatib turuvchi ierarxiya tizimini aks ettiradi.

✓ mundarija qismi oynaning (inglizcha – contents, ruscha – содержание) o'ng tomonida disk yoki papkaning mundarijasini ko'rsatib turadi.

Boshlovchidan disk yoki papka chap tomondagi tizimdan tanlanadi. Boshqa disk yoki papka mundarijasini ko'rib chiqish uchun uni tizimdan tanlash kerak. Mundarija o'ng tomonda ko'rinib turadi. Oynaning shajara qismidagi ayrim papka (disk)lar oldida «+» belgisi bo'ladi. Bu ularning ichida ham papkalar bor ekanligini bildiradi. Papkalarni ekranda ko'rsatish uchun «+» belgi ustida «sichqoncha»ning chap tugmasini bir marta bosish kerak. [+] belgi [-] belgiga o'zgaradi va joriy papkaning hamma papkalar shajara oynasida ko'rsatiladi. Joriy papka mundarijasini shajaradagi ko'rinishini bekor qilish uchun «-» belgisini bosish kerak. Obyektlarni kengaytirish va kichraytirish uchun shajara qism oynasida shu obyekt ustida «sichqoncha» tugmasini ikki marta bosish kerak. Boshlovchi oynasining mundarija qismida obyektни ochish uchun uning ustida «sichqoncha» tugmasini ikki marta bosish kerak.

Boshlovchining mundarijasida ishlash bilan bog'liq ayrim kichik vaziyatlar:

1) mundarijadan tanlanganda obyekt papka bo'lsa, papkaning mundarijasi chiqadi;

2) mundarijadan tanlanganda obyekt ilova bo'lsa, u ishga tushadi;

3) mundarijadan tanlanganda obyekt hujjat bo'lsa, kerakli ilovadagi matn ochiladi.

Boshlovchining mundarijasidagi papka va fayllar ko'rinishining quyidagi turlari mavjud:

4.1-jadval

Papka va fayllar ko'rinishining turlari

T.r.	Nomlanishi	Ruscha nomlanishi
1	Rasmli bet ko'rinishi	Эскизы страниц
2	Kichik shakldagi ko'rinish	Плитка
3	Belgili ko'rinish	Значки
4	Ro'yxat ko'rinish	Список
5	Jadval ko'rinish	Таблица

Papka va fayllarning ko'rinishini o'zgartirishning uch usuli mavjud:

1- usul. Oynaning «Вид» bo'limidan tanlash;

2- usul. Uskunalar panelidan «Вид»  uskunasidan tanlash;

3- usul. Oynaning ochiq qismiga «sichqoncha»ning o'ng tugmasini bosib, lokal menyuning «Вид» bo'limidan tanlash.

Boshlovchining mundarija qismida papka va fayllarni tartiblash imkoniyati ham bor. Ularga quyidagilarni kiritish mumkin:

- ✓ nomi bo'yicha tartiblash (имя);
- ✓ hajmi bo'yicha tartiblash (размер);
- ✓ turi bo'yicha tartiblash (тип);
- ✓ o'zgartirilgan sanasi bo'yicha tartiblash (изменен);
- ✓ guruh bo'yicha tartiblash (по группам);

Papka va fayllar guruhini tartiblashning ikki usuli mavjud:

- oynaning «Вид» bo'limidan «Упорядочить значки» bo'limidan;
- lokal menyudan «Упорядочить значки» bo'limidan.

Foydalanuvchilar bilan muloqot qilishga mo'ljallangan bir qancha oynalar turi mavjud (hammasi boshlovchining mundarija qismiga o'xshash). Bularga:

- dasturlar oynasi;
- hujjatlar oynasi (ikkilamchi oyna);
- muloqot oynasi;
- ma'lumotnomalar oynasi.

Umuman oyna quyidagi elementlardan tashkil topgan:

- oyna sarlavhasi (tizimli menyu, oynani boshqarish tugmalari);
- menyu;
- uskunalar paneli;
- obyektlar sohasi;
- holat satri.

Muloqot va xabar oynasida menyu, uskunalar paneli, holat satri mavjud emas.

Boshlovchi oynasining ustida bajariladigan asosiy amallar:

- ochish (dasturni ishga tushirish yoki ochish, papkani ochish);
- o'lchamlarni o'zgartirish (kattalashtirish, kichiklashtirish, qayta tiklash);
- yopish (dasturni tugallash, papkani yopish);
- nusxalash (disk, papka va fayllarni);
- o'chirish (disk, papka va fayllarni).

Oynalarni boshqarishda oyna sarlavhasidagi oyna nomidan chap tomonda tizimli menyular, boshqarish tugmalari oyna sarlavhasining o'ng tomonida joylashgan. Bir qancha amallarni tugmalar yordamida ham bajarish mumkin:

- oynani kattalashtirish [Alt]+[SpaceBar] +[H];
- oynani qayta tiklash [Alt]+[SpaceBar]+[R];
- oynani kichiklashtirish [Alt]+[SpaceBar]+[N];
- oynani yig'ishtirish [Alt]+[SpaceBar] +[S].

Tugmalarni ketma-ket bosish: birinchi [Alt], keyin [SpaceBar] bosib turilgan holda tugma ([X], [R], [S] yoki [N]) bosiladi. Klaviatura orqali amal bajarganda klaviatura lotin harflariga o'tkazilgan bo'lishi kerak.

Hujjatlarning oynasi bilan ishlashda:

- oynani kattalashtirish [Alt]+[Hyphen]+[X];
- oynani qayta tiklash [Alt]+[Hyphen]+[N];
- oynani kichiklashtirish [Alt]+[Hyphen]+[H];
- oynani siljitish [Alt]+[Hyphen]+[M] keyin kursorni boshqarish tugmalari yordamida (yuqoriga, pastga, o'ngga, chapga) harakatlantirish va [Enter] tugmasini bosish.

Oynalarni boshqarishning eng maqbul usuli bu sichqoncha yordamida boshqarishdir. Oyna ustida bajariladigan amallarni sichqoncha yordamida amalga oshirish:

- ochish – sichqonchani chap tugmasini ikki marta bosish;
- o'lchamini o'zgartirish – oynaning chetiga sichqoncha ko'rsatkichini olib kelib, chap tugmasini bosib turgan holda sichqonni harakatlantirish va xohlaganicha o'zgartirib sichqoncha tugmasini bosish;
- oynani kattalashtirish;
- oynani qayta tiklash;
- oynani kichiklashtirish;
- joylashishini o'zgartirish – oyna sarlavhasiga kursorni olib borib, chap tugmasini bosib turgan holda harakatlantirish va tugmani bo'shatish;
- yopish.

Agar ma'lumotlar oynada ko'rinmayotgan bo'lsa, pastda va o'ng tomonda joylashgan gorizontaal va vertikal siljitgichlardan foydalanishimiz mumkin. Agar ma'lumot gorizontaal bo'yicha ko'rinmasa gorizontaal, vertikal bo'yicha ko'rinmasa vertikal chiziq o'tkazgichlardan (Scroll Bar) foydalanamiz. Yo'nalishni yangi qator tomon harakatlantirsak yangi qator (ustun) paydo bo'lib, qarshi tomonidagi joylashgan ma'lumot ko'rinmaydi.

Windowsda ma'lumotlar papkada saqlanadi. Kompyuterda mavjud papkalarni ko'rish uchun boshlovchi yoki «Mening kompyuterim» piktogrammasidan foydalanish kerak. Ulardan birida nima borligini ko'rmoqchi bo'lsak sichqonchanning tugmasini ikki marta bosish kerak. Xohlagan diskda fayl va papka saqlanadi. Papkada fayl, dastur va boshqa papkalar saqlanishi mumkin.

Fayl yoki papkani nomini o'zgartirish uchun:

a. Mening kompyuterim papkasini tanlang yoki Boshlovchi dasturidan kerakli fayl yoki papkani tanlang (papkani ochish kerak emas).

b. Fayl menyusining «Qayta nomlash» (Переименовать) buyrug'ini tanlang.

c. Yangi nom kiriting va [Enter] tugmasini bosing.

*Maslahat: Fayl nominimn chegaraviy uzunligi 255 belgidan iborat bo'lishi mumkin, probelni hisobga olgan holda. Fayl nomida quyidagi belgilardan foydalanish mumkin emas: \, /, ?, :, *, ?, ", <, >, |*

Yangi papka yaratish uchun:

a. Boshlovchi darchasida yangi papka yaratish kerak bo'lgan papkani oching.

b. Fayl menyusining yaratish buyrug'ini va papka buyrug'ini tanlang. Oynada yangi papka o'zining xos ismi bilan hosil bo'ladi (Новая папка ko'rinishda).

c. Kerak bo'lgan nomni kiriting va [Enter] tugmasini bosing.

Yangi fayl yaratish fayllar redaktorlari yordamida yaratiladi. Masalan, matnli fayllar matnli redaktor yordamida, grafik – grafik tahrirlagich yordamida, tovush – tovush tahrirlagichi yoki tovush sintezatorlari yordamida yaratiladi. Mening kompyuterim dasturi grafik va matnli hujjatlar yaratish imkoniyatiga ega. Bunda mavjud tahrirlagich chaqiriladi. Quyida shunga o'xshash hujjatlarni yaratishga misol keltiramiz.

Yangi matnli hujjat yaratish uchun:

a. Boshlovchida yangi fayl yaratmoqchi bo'lgan papkani oching.

b. Fayl menyusining yaratish buyrug'ini tanlang va keyin «matnli hujjat» buyrug'ini tanlang. Darchada yangi fayl matnli «dokument.txt» nomi bilan paydo bo'ladi.

c. Hujjatning kerakli nomini kiriting va [Enter] tugmasini bosing.

Yangi grafikli hujjat yaratish uchun:

a. Boshlovchida yangi fayl yaratmoqchi bo'lgan papkani oching.

b. Fayl menyusining Yaratish buyrug'ini tanlang va keyin «Nuqtali rasm BMP» buyrug'ini tanlang. Darchada yangi fayl «Nuqtali rasm BMP.bmp» nomi bilan paydo bo'ladi.

c. Hujjatni kerakli nomini kiriting va [Enter] tugmasini bosing.

Fayl yoki papkadan nusxa olish uchun:

1-usul:

1. Boshlovchining darchasida kerakli fayl yoki papkani ajrating.

2. Pravka menyusining «Nusxa olish» (Копировать) buyrug'ini tanlang.
3. Nusxani ko'chirish kerak bo'lgan papka yoki diskni oching.
4. Pravka menyusining «Joylashtirish» (Вставить) buyrug'ini tanlang.

2- *usul*:

1. Boshlovchining darchasida kerakli fayl yoki papkani ajrating.
2. [Ctrl]+[C] tugmasini bosing.
3. Nusxani ko'chirish kerak bo'lgan papka yoki diskni oching.
4. [Ctrl]+[V] tugmasini bosing.

3- *usul*:

1. Boshlovchining darchasida kerakli fayl yoki papkani ajrating.
2. Sichqonchanning o'ng tugmasini bosib, nusxani ko'chirish kerak bo'lgan papka yoki diskka o'tkazing va sichqonchanning tugmasini bo'shating.
3. Lokal menyudan «nusxa olish» (Копировать)ni tanglang.

4- *usul*:

1. Boshlovchining darchasida kerakli fayl yoki papkani ajrating.
2. Sichqonchanning o'ng tugmasini bosing.
3. Lokal menyuning «Nusxa olish» (Копировать) buyrug'ini tanlang.
4. Nusxani ko'chirish kerak bo'lgan papka yoki diskni oching.
5. Sichqonchanning o'ng tugmasini bosing.
6. Lokal menyuning «Joylashtirish (вставить)» buyrug'ini tanlang.

Fayl yoki papkani o'z joyida nusxasini qoldirmasdan ko'chirish uchun:

1- *usul*:

1. Boshlovchining darchasida kerakli fayl yoki papkani ajrating.
2. Pravka menyusining «Kesib olish» (Вырезать) buyrug'ini tanlang.
3. Nusxani ko'chirish kerak bo'lgan papka yoki diskni oching.
4. Pravka menyusining «Joylashtirish» (Вставить) buyrug'ini tanlang.

2- *usul*:

1. Boshlovchining darchasida kerakli fayl yoki papkani ajrating.
2. [Ctrl]+[X] tugmasini bosing.
3. Nusxani ko'chirish kerak bo'lgan papka yoki diskni oching.
4. [Ctrl]+[V] tugmasini bosing.

3- *usul*:

1. Boshlovchining darchasida kerakli fayl yoki papkani ajrating.
2. Sichqonchanning o'ng tugmasini bosib, nusxani ko'chirish kerak bo'lgan papka yoki diskka o'tkazing va sichqonchanning tugmasini bo'shating.
3. Lokal menyudan «Ko'chirib joylashtirmoq» (Переместить)ni tanglang.

4- *usul*:

1. Boshlovchining darchasida kerakli fayl yoki papkani ajrating.
2. Sichqonchanning o'ng tugmasini bosing.
3. Lokal menyuning «Kesib olish» (Вырезать) buyrug'ini tanlang.
4. Nusxani ko'chirish kerak bo'lgan papka yoki diskni oching.
5. Sichqonchanning o'ng tugmasini bosing.
6. Lokal menyuning «Joylashtirish (вставить)» buyrug'ini tanlang.

Fayl yoki papkani diskarga nusxasini olish uchun:

1-usul:

1. Disk yurituvchiga diskni (USB portga flash-disk) joylashtiring.
2. Boshlovchining darchasida kerakli fayl yoki papkani ajrating.
3. Fayl menyusining «Jo‘natish» (Отправить) buyrug‘ini tanlang va nusxani ko‘chirish kerak bo‘lgan diskni ko‘rsating.

2-usul:

1. Disk yurituvchiga diskni (USB portga flash-diskni) joylashtiring.
2. Boshlovchining darchasida kerakli fayl yoki papkani ajrating.
3. Sichqonchanning o‘ng tugmasini bosing.
4. Lokal menyusning «Jo‘natish» (Отправить) buyrug‘ini tanlang va nusxani ko‘chirish kerak bo‘lgan diskni ko‘rsating.

WINDOWS tugmachalarining kombinatsiyalari haqida.

WINDOWS tugmachalarining quyidagi kombinatsiyalarini bilish foydadan xoli bo‘lmaydi.

4.2-jadval

Qaynoq tugmalar (shortkeys)

Tugma	Vazifasi
[CTRL] + [C]	Nusxa olish
[CTRL] + [X]	Qirib olish
[CTRL] + [V]	Joylashtirish
[CTRL] + [Z]	Bekor qilish
[DELETE]	O‘chirish
[SHIFT] + [DELETE]	O‘chirish (korzinaga tushirmasdan o‘chirish)
[CTRL] bosib turib sichqoncha yordamida tanlash	Tanlangan elementni belgilash
[CTRL] + [SHIFT] larni bosib turib, elementni ko‘chirish	Tanlangan elementning yorlig‘ini yaratish
[F2]	Tanlangan elementni qayta nomlash
[CTRL] + o‘ngga harakat tugmasi	Kursorni keyingi so‘zga o‘tkazish
[CTRL] + chapga harakat tugmasi	Kursorni oldingi so‘zga o‘tkazish
[CTRL] + pastga harakat tugmasi	Kursorni keyingi so‘z boshiga o‘tkazish
[CTRL] + yuqoriga harakat tugmasi	Kursorni oldingi so‘z boshiga o‘tkazish
[CTRL] + [SHIFT] + ixtiyoriy harakat tugmasi	So‘z boshidan oxirigacha belgilash
[SHIFT] + ixtiyoriy harakat tugmasi	Bir nechta elementlarni belgilash
[CTRL] + [A]	Barchasini belgilash
[F3]	Fayl yoki papkani qidirish

Tugma	Vazifasi
[ALT]+[ENTER]	Tanlangan elementning xususiyatini ko'rish
[ALT]+[F4]	Joriy elementni yoki faol dasturni yopish
[ALT] +[PROBEL]	Faol oynaning sistemali menyusi
[CTRL]+[F4]	Dasturdagi faol hujjatlarni yopish (bir vaqtda bir nechta hujjat bilan ishlay oladigan dasturlarda)
[ALT]+[TAB]	Bir elementdan ikkinchisiga o'tish
[ALT]+[ESC]	Ishga tushirilgani bo'yicha elementlararo bog'lanish
[F6]	Ekran elementlararo bog'lanish
[F4]	Boshlovchining manzil ro'xat qatorini chiqarish
[SHIFT]+[F10]	Tanlangan element uchun lokal menyuni ochish
[CTRL]+[ESC]	Pusk tugmasini ochish
[ALT] + menyudagi tagi chizilgan harf	Tegishli menyuni ochish (buyruqni bajarish)
Menyuning buyruqlaridagi ostiga chizilgan harf	Joriy buyruqni amlga oshiradi
[F10]	Joriy dasturning menyusini faollashtirish
O'ngga yo'nalish tugmasi	Menyuda o'ngga harakatlanish
Chapga yo'nalish tugmasi	Menyuda chapga harakatlanish
[F5]	Joriy oynani yangilash
[BACKSPACE]	Windows boshlovchisida papkaning usti (ota) papkaga o'tish
[ESC]	Joriy vazifani bekor qilish
kompakt-diskni diskovodga qo'yganda [SHIFT]	Kompakt-diskni avtomatik o'qish holatini yaratadi

4.3-jadval

Muloqot oynalarida ishlatiladigan tugmalar

Tugma	Vazifasi
[TAB]	Turli parametrlarga o'tish
[SHIFT] +[TAB]	Turli parametrlarga qaytish
[ALT] + tagiga chizilgan harf	Joriy buyruqni bajarish yoki mavjud prametрни o'rnatish
[ENTER]	Joriy buyruq yoki tugmaning vazifasini bajaradi
[PROBEL]	Kursorni o'rnatish yoki olish tashlash
Strelkali tugmalar	Agar tugmalar guruhi faol bo'lsa, tugmani tanlash
[F1]	Yordam chaqirish
[F4]	Faol elementning ro'yxatini ko'rsatish

Winkey tugmasining amallari

Tugma	Vazifasi
Winkey	Pusk tugmasini ochish yoki yopish
Winkey+[BREAK]	Tizimning xususiyatlari uchun muloqot oynasini ochish
Winkey+[D]	Barcha oynalarni yig'ib qo'yish yoki ochish
Winkey + [M]	Barcha oynalarni yig'ib qo'yish
Winkey+[SHIFT]+[M]	Yig'ilgan oynalarni qayta ochish
Winkey + [E]	«Moy kompyuter» yorlig'ini ochish
Winkey + [F]	Fayl yoki papkani qidirish
[CTRL][+Winkey + [F]	Kompyuterlarni qidirish
Winkey +[F1]	Windows bo'yicha yordam chaqirish
Winkey +[L]	Domenda ulanishni blokirovka qilish yoki agar kompyuterda domenda ulanish bo'lmasa, foydalanuvchining ishchi stolini blokirovka qilish
Winkey +[R]	[ВЫПОЛНИТЬ] muloqot oynasini ochish
Winkey +[U]	Dispecher xizmatidagi dasturlar ro'yxatini ochish

4.5-jadval

Maxsus amallarni bajarish tugmalari

Tugma	Vazifasi
O'ng [SHIFT] tugmasini yetti sekund bosib turish	Kiritishni o'chirish yoki yoqish
Chap [ALT] va [SHIFT] + [PRINTSCREEN]	Yuqori ekran tiniqligini yoqish yoki o'chirish
Chap [ALT] va [SHIFT] + [NUM LOCK]	Boshqaruv tugmalarni yoqish yoki o'chirish
[SHIFT] tugmasini besh marta bosish	Maxsus tugmalarni yoqish yoki o'chirish
[NUM LOCK] tugmasini besh sekund bosib turish	Ovozni o'chirish yoki yoqish

4.6-jadval

Windows boshlovchisining maxsus tugmalari

Tugma	Vazifasi
[END]	Faol oynaning pastki pozitsiyasiga o'tish
[HOME]	Faol oynaning yuqorgi pozitsiyasiga o'tish
[NUM LOCK] + [*]	Tanlangan papkaning barcha fayllarini ko'rsatish
[NUM LOCK] + [+]	Tanlangan papka tarkibini ko'rsatish
[NUM LOCK] + [-]	Tanlangan papkani yopish

📖 Mustahkamlash uchun savollar

1. Boshlovchi genda nimani tushunasiz?
2. Boshlovchini necha xil ishga tushirish mumkin?
3. Boshlovchida fayl va papkalar qanday ko‘rinishda bo‘ladi?
4. Boshlovchida fayl va papkalarining qanday ko‘rinish turlari bor?
5. Yangi papka yaratish usullarini sanab bering.
6. Yangi fayl qanday yaratiladi?
7. Fayl va papkalarni nusxalashning necha xil usulini bilasiz?
8. [Ctrl]+[C] nima ishni amalga oshiradi?
9. [Ctrl]+[X] nima ishni amalga oshiradi?
10. Windowsda [Tab] tugmasining vazifasini ayting.

V BOB. DASTURLASH ASOSLARI

5.1. Kompyuterda masalalarni yechish bosqichlari

📁 Muhim soʻzlar: matematik ifodalash, kompyuter, masalaning qoʻyilishi, usul, algoritm, maʼlumot, dasturlash, natija, tahlil, yoʻriqmona.

🔍 Bilib olasiz: Kompyuterda masala yechish bosqichlari: masalaning qoʻyilishi va maqsadni aniqlash, matematik ifodalash, usul ishlab chiqish, sonli usul tanlash, algoritmni yaratish, maʼlumotlarni tayyorlash va tarkibini aniqlash, dasturlash, dastur matni va maʼlumotlarni axborot tashuvchilarga oʻtkazish, dastur xatosini tuzatish, dastur bajarilishini tekshirish, izohlash, tahlil qilish, yoʻriqmona tayyorlash.

Kompyuterdan foydalanib «ilmiy-texnik masalani yechish» tushunchasi keng maʼnodagi soʻz boʻlib, avvallambor shuni taʼkidlash kerakki, masala bosqichlarning qaysi birlarini mutaxassis kompyuterdan foydalanmasdan va qaysi bosqichlarini kompyuterdan foydalanib bajarishini aniqlash hamda bosqichlarni toʻla oʻrganib chiqishdan iborat.

Ilmiy-texnik masalalarni (ITM) kompyuterdan foydalanib yechish bosqichlari quyidagicha:

1. Masalaning qoʻyilishi va maqsadning aniqlanishi.
2. Masalani matematik ifodalash.
3. Masalani yechish uslubini ishlab chiqish, sonli usullarni tanlash.
4. Masalani yechish algoritmini ishlab chiqish.
5. Maʼlumotlarni tayyorlash va tarkibini aniqlash (tanlash).
6. Dasturlash.
7. Dastur matnini va maʼlumotlarni axborot tashuvchiga oʻtkazish.
8. Dastur xatolarini tuzatish.
9. Dasturning avtomatik tarzda kompyuterda bajarilishi;
10. Olingan natijalarni izohlash, tahlil qilish va dasturdan foydalanish uchun koʻrsatma yozish.

«Informatika» kursida yuqorida keltirilgan 1–4-bosqichlar qisqa maʼnoda, xususiy holatlar, koʻp uchraydigan murakkab boʻlmagan muammolar uchun tushuntiriladi.

Bu bosqichlar tom maʼnoda toʻlaligicha mutaxassislikni egallash davomida maxsus kurslar vositasida oʻrgatiladi.

8- va 9-bosqichlarni bajarishda mutaxassis kompyuterdan foydalanadi.

7-bosqichda kompyuterdan foydalanish ham, foydalanmaslik ham mumkin.

ITM ni kompyuterda yechish bosqichlarini alohida koʻrib chiqamiz.

1-bosqich. Masalaning qoʻyilishi va maqsadni aniqlash.

Xalq xoʻjaligining muayyan sohasi (texnika, iqtisod, lingvistika, taʼlim va b.) boʻyicha ishlayotgan (ishlagan) malakali va yetakchi mutaxassis

tomonidan bajariladigan ish, masalani qo'yish va maqsadni aniqlash uchun malakali mutaxassis bir necha kun, oy, hattoki yillab izlanishi mumkin.

Qo'yilgan maqsadni amalga oshirish uchun kerakli ma'lumotlar tarkibi (strukturasi), tuzilishi, ifodalanishi aniqlangan bo'lib, ular orasidagi bog'lanishlar aniq ifodalangan bo'lsa, «masala qo'yilgan» deb aytiladi.

2-bosqich. Masalani matematik ifodalash.

Bu bosqichda masalani yechish uchun kerakli va yetarli bo'lgan dastlabki ma'lumotlarning tarkibi, tavsifi, turi, tuzilishi hisobga olingan holda matematik atamalarda ifodalanadi hamda masalani yechishning matematik modeli yaratiladi.

Buning uchun har xil (sohasiga qarab) matematik apparat ishlatilishi mumkin.

Masalan iqtisod sohasidagi mutaxassislar – chiziqli dasturlash, dinamik dasturlash, bashorat (prognoz) qilish bilan bog'liq masalalarni yechish matematik apparatini bilishlari kerak; texnika sohasidagi mutaxassislar oddiy differensial tenglamalar va ularning tizimlari, mexanikaning chetki masalalarini, gaz dinamikasiga oid masalalarni, integral ko'rinishdagi masalalarni ifodalash va yechish uchun ishlatiladigan matematik apparatni to'liq tushunib yetgan bo'lishi kerak.

Mutaxassis o'z sohasini har tomonlama yaxshi o'rgangan va amaliy jihatdan puxta o'zlashtirgan va qo'llaniladigan har xil matematik apparatning barcha imkoniyatlarini to'liq tushunib yetgan va amaliyotga qo'llay oladigan bo'lishi kerak.

Bu bosqichda 2 ta asosiy savolga javob topish kerak bo'ladi:

1. Masalani ifodalash uchun qanday matematik tuzilish (formula)lar maqsadga muvofiq keladi?

2. Yechilgan o'xshash masalalar bormi?

Tanlangan matematik struktura (apparat)da masalaning elementida obyektlari to'la ifodalanishi zarur.

3-bosqich. Masalani yechish usulini ishlab chiqish, sonli usulni tanlash.

Agar dastlabki ma'lumotlar bilan izlanayotgan natijalar (miqdorlar, ma'lumotlar) o'rtasida aniq bog'liqlik (qonuniyat) o'rnatilgan bo'lib va masalani yechish uslubi ishlab chiqilgan bo'lsa yoki o'sha bog'lanishni amalga oshirish uchun tayyor sonli usullar tanlab olinib (masala uchun, masalaning bir qismi uchun) masalaning yechish uslubi yaratilgan bo'lsa, «masalani yechish uslubi ishlab chiqilgan» deyiladi.

Bunda: X – dastlabki ma'lumotlar; Y – natija, maqsad funksiyasi, izlanayotgan miqdor (lar) bo'lsa, ular orasidagi bog'lanish $Y=f(X)$ kabi olinishi mumkin.

f – dastlabki ma'lumotlar bilan natijani bog'lovchi qonuniyat, qoidalar majmuasi, ya'ni X ma'lumotlar ustida bajariladigan amallar ketma-ketligi yoki tanlab olingan usul.

Masalani yechishning ishlab chiqilgan uslubi yoki tanlab olingan usulning to'g'riligi, samaradorligi keyingi bosqichlarda tekshirib aniqlanadi.

4-bosqich. Masalani yechish algoritmini yaratish.

Bu bosqichda asosan masalani yechish algoritmi yaratiladi. Masalani yechish algoritmi kompyuterning imkoniyatlarini, yechish aniqligini hamda masalani kompyuterda yechish vaqtini va qiymatini hisobga olgan holda yaratilsa maqsadga muvofiq kelgan bo'lar edi.

Masalaning algoritmini yaratishda oraliq ma'lumotlarni iloji boricha kamaytirish, tashqi qurilmalar bilan bo'ladigan aloqalarni minimumga keltirish kerak.

Dasturning samaradorligi va unumdorligi masalani yechish algoritmining qanchalik puxta tashkil qilinganligiga bog'liq.

3-4-bosqichlar bir-biri bilan jips, mustahkam bog'langan. Ya'ni yaratilgan uslubni har xil usullar bilan amalga oshirish mumkin, shu sababdan masalani yechish uslubi va algoritmining bir nechta variantlari bo'lishi mumkin va keraklisi tanlab olinadi.

Murakkab masalaning algoritmini yaratishda qadamma-qadam oydinlashtirish uslubidan foydalangan ma'qul, har bir qadamda algoritmnining tarkibi sodda va tushunarli bo'lib qolishiga erishmoq kerak.

Masalani algoritmlash jarayonida algoritmnining ba'zi bo'laklarini, lavhalarini, mantiqan alohida qismlarini ifodalashda tipik algoritmlar va amaliyotda tekshirilgan algoritmlardan iloji boricha ko'p foydalangan ma'qul.

Algoritmlashda modullik tamoyilidan foydalanish algoritmni o'qishda va dasturlashda qulayliklar yaratadi. Oxir-oqibatda masalani yechish algoritmi ishchi holatga keltiriladi, ya'ni algoritm grafik ko'rinishda biror algoritmik til vositasida ifodalash darajasiga keltiriladi.

Masalani algoritmlash – masalani kompyuterdan foydalanib yechish algoritmini yaratish jarayonidir.

Algoritmlash – masalani yechish bosqichi bo'lib, masalaga qo'yilgan shart va talablar asosida oxirgi natijani, masalaning yechimini olish uchun ishlab chiqilgan algoritmlarni yaratish bilan shug'ullanadigan informatikaning bo'limidir.

5-bosqich. Ma'lumotlarni tayyorlash va tarkibini aniqlash.

Ma'lumotlarni tasvirlash usulini tanlash algoritmnining bajarilishi bilan chambarchas bog'langan. Shu sababdan ma'lumotni tasvirlashning shunday turini, usulini tanlash kerakki, masalani yechish jarayoni sodda va tushunarli bo'lsin.

Ma'lumotlar oddiy o'zgaruvchilar ko'rinishida (bu hol juda kam uchraydi), massiv ko'rinishida, alohida ma'lumot fayllari (ketma-ket o'qiladigan yoki bevosita o'qiladigan) ko'rinishida axborot tashuvchida joylashgan bo'lishi mumkin.

6-bosqich. Dasturlash.

Masalani ishchi holatga keltirilgan yechish algoritmini tanlangan algoritmik til vositasida ifodalash (tavsiflash, tasvirlash) «dasturlash» deyiladi.

Algoritmning har bir mayda bo'lagi algoritmik tilning operatorlari yordamida, tilning sintaksis va semantika qoidalari asosida yozib chiqiladi. Algoritm mukammal tuzilgan bo'lsa dasturlashda qiyinchilik tug'ilmaydi. Dasturlash jarayonida quyidagi takliflar inobatga olinsa xatolarni tuzatish jarayoni yengillashadi.

1. Dastur umumiy bo'lishi kerak, ya'ni ma'lumotlarning aniq biror turiga bog'liq bo'lmasligi kerak, massivning chegara parametrlarini tekshirish lozim. Massiv elementlarining soni 0 yoki 1 bo'lib qolishi, yoki yuqori chegarasidan oshib ketish holati.

2. O'zgarmas kattalik hamda o'zgaruvchi kattalik ko'rinishida ishlatish. (Biror o'zgarmas kattalikni boshqasi bilan almashtirish zarurati bo'lib qolsa, dastur matnini chaqirib o'zgartirish kerak – bu noqulay holat EXE, COM fayllarida aslo mumkin emas). Dasturda kiritiladigan ma'lumotlarni nazorat qilish qismi bo'lishi kerak.

3. Dasturdagi arifmetik amallarni kamaytirish va dasturning ishlashini tezlatish uchun:

- darajaga oshirish amallari ko'paytirish amali bilan almashtirilgani ma'qul;

- bir xil ma'lumot bilan hisoblanayotgan arifmetik (algebraik) ifodalarni bir marta hisoblab qiymatini biror o'zgaruvchida saqlab ishlatish;

- takrorlashlarni tashkil qilishda takrorlanishning chegarasini tekshirish uchun ifodalardan emas, balki oddiy o'zgaruvchilardan foydalanish;

- takroriy hisoblashlar tarkibida uchraydigan va takrorlanish davomida qiymatini o'zgartirmaydigan ifodalarni takrorlanishdan tashqarida hisoblash.

4. Dasturning har bir bo'lagi, moduli qismiga tushuntirishlar yozilgan bo'lishi kerak. Dasturdagi tushuntirishlar masalani yechish ketma-ketligini ifodalovchi mantiqiy ketma-ketlikdan iborat bo'lmog'i kerak.

Dasturdagi modullar, qismlar aniq ko'rsatilgan bo'lishi kerak. Takrorlanish boshi va takrorlanish oxiri alohida qatorda turgani ma'qul.

7-bosqich. Dastur matnini va ma'lumotlarni axborot tashuvchiga o'tkazish.

Kompyuter uchun axborot tashuvchi vositalar bo'lib: perfokarta, perfolenta, magnitli tasma, magnitli disk (egiluvchi magnitli disk, magnitli karta), fleshkalar xizmat qilishi mumkin.

Dastur matni alohida maxsus qurilmalar yordamida yoki kompyuterdan foydalanib axborot tashuvchiga o'tkaziladi.

8-bosqich. Dasturning xatosini tuzatish.

Bu bosqich masalani kompyuterda yechish bosqichlari ichidagi ko'p vaqt talab qiladigan, mutaxassisdan sabr-qanoat, chidam, aql-zakovat, mantiqiy tez fikrlash, algoritmik tilning barcha imkoniyatlarini, tuzatish (otladka) qilish uslubini, yo'llarini, masalaning mag'zini ikir-chikirlarigacha mukammal bilishni talab qiladigan murakkab izlanuvchan jarayondir.

Bu bosqich «dasturni ma'lum bir test bo'yicha tekshirish» deb ham yuritiladi. Dasturning to'g'ri ishlashi va yo'l qo'yilgan xatoliklarni aniqlab

tuzatish algoritmini yaratishda yo‘l qo‘yilgan kamchiliklarni bartaraf qilish hamda tanlangan usulning yaroqli yoki yaroqsiz ekanligini aniqlab beruvchi jarayondir.

Test – maxsus tayyorlangan dastlabki ma’lumotlar bo‘lib, ular ustida amallar bajarish bilan masalaning yechimi (natija) olinadi. Test tayyorlash juda murakkab ish bo‘lib, qo‘lda hisob-kitob ishlarini bajarishni talab qiladi hamda dasturning hamma qismlarini, bo‘laklarini, modullarini tekshirish shart.

Dasturning xatosini tuzatish bo‘yicha yo‘l-yo‘riqlar:

1. Maxsus tayyorlangan ma’lumotlar asosida dasturni qo‘lda yechib chiqish (imkoni bo‘lsa) yoki mantiqan alohida bo‘lgan bo‘laklarini, modullarini qo‘lda hisoblash.

2. Dasturni va uning bo‘laklarini, modullarini test yordamida tekshirish.

3. Dasturning kerakli joylariga bosib chiqarish buyrug‘ini qo‘yish (tuzatishlardan keyin olib tashlanadi).

4. Dasturning xatolarini tuzatishda, muloqot rejimida bajarilganda (STOP) to‘xtash buyrug‘idan foydalanish.

5. Dasturlash tilini va amal bajaruvchi tizimi (AT)ning maxsus xatolarni tuzatish imkoniyatlaridan foydalanish.

6. Xatolarni tuzatish jarayonida kam hajmdagi ma’lumotlar bilan ishlashni tashkil qilish.

9-bosqich. Dasturning avtomatik tarzda kompyuterda bajarilishi.

Kompyuter xatolari tuzatilib tayyorlangan dastlabki ma’lumotlardan foydalangan holda masalaning yechimini (yechimlarini) avtomatik tarzda hisoblaydi.

Agar natijalar masalaning yechimi uchun yaroqli deb topilsa masalani yechish tugallangan hisoblanadi, aks holda yuqoridagi bosqichlar qaytadan ko‘rib chiqiladi.

10-bosqich. Olingan ma’lumotlarni izohlash, tahlil qilish va dasturdan foydalanish uchun yo‘riqnoma yozish.

Masalani yechish natijasida olingan sonlar yoki sonlar massivi, matnlar yoki matn ko‘rinishidagi massivlar har taraflama izohlanib, tushuntiriladi. Dasturdan foydalanish uchun ko‘rgazma yozish quyidagilarni o‘z ichiga oladi:

- dastur ishlashi uchun ma’lumotlarni tayyorlash usuli, tuzilishi aniq belgilangan;
- dasturning ishlashi uchun kompyuterni sozlash yo‘llari;
- dasturni ishga tushirish va ishlash paytida bo‘ladigan savol-javoblar;
- dasturni ishlash jarayonida kelib chiqadigan har xil holatlarni bartaraf qilish yo‘llari aniq va puxta tushunarli qilib yozilgan bo‘lishi kerak.

Mustahkamlash uchun savollar

1. ITMni kompyuterda yechish necha bosqichdan iborat?

2. Masalaning qo‘yilishi deganda nimani tushunasiz?

3. ITM ni kompyuterda yechishning 2-bosqichi vazifasi nimadan iborat?
4. Usul ishlab chiqishni tushunturib bering.
5. Masalani algoritmlash deganda nimani tushunasiz?
6. Dasturlash bosqichining vazifasini ayting.
7. Dastur xatosini tuzatish bo'yicha qanday fikrlarni bilasiz?
8. ITM ni kompyuterda yechishning 9- va 10-bosqichlarni tushunturib bering.
9. ITM ni kompyuterda yechishning 3-bosqichiga misol keltiring.
10. Biror bir masalani olib, ITM ni kompyuterda yechishning 9 ta bosqichga qo'llang.

5.2. Algoritm va uning xossalari

📁 Muhim so'zlar: Xorazm, Al-Xorazmiy, algoritm, logarifm, hisoblash nazariyasi, xossa, uzluqlilik, aniqlik, natijaviylik, diskretlilik, ommaviylik.

🔍 Bilib olasiz: algoritm tushunchasi, Xorazmdagi simpozium, Yershov va Knutlarning fikrlari, algoritm va hisoblash nazariyasi, algoritm xossalari.

«Algoritm» tushunchasi nafaqat matematiklar uchun xos bo'lib, balki har qanday axborotni qayta ishlash jarayonlarining asosi bo'lib hisoblanadi. Mos algoritmlarning mavjudligi jarayonlarning avtomatlashtirish imkonini beradi. Algoritmlar nazariyasi matematik mantiq bilan birgalikda zamonaviy informatika fanining nazariy asosini hosil qiladi.

Algoritm so'zi o'z tarkibida geografik nomning, ya'ni Xorazm so'zidan kelib chiqqanligi doim ham aniq anglab bo'lmaydi. «Algoritm» atamasi Sharqning o'rta asrda yashagan buyuk olimi Muhammad ibn Muso al-Xorazmiy so'zidan kelib chiqqan. («Al-Xorazmiy» so'zi xorazmlik ma'nosini beradi). U 783–850-yillarda yashagan. X asrda tuzilgan uning qisqa biografiyasi shunday boshlanadi: «Al-Xorazmiy, uning ismi Muhammad ibn Muso (kelib chiqishi Xorazmdan)». Al-Xorazmiyning arab tilida yozilgan arifmetik asaridan O'rta asr Yevropasi hind pozitsion sanoq sistemasi va bu sistema 80 hisob san'ati bilan tanishdi. Al-Xorazmiy ishlarining XII asrda tuzilgan lotincha bayonida uning nomi «Achorismi» yoki «Algorismi» deb yozilgan. Shu asrda yozilgan arifmetik asarining lotincha tarjimasi «Dixit Algorizmi», ya'ni «Al-Xorazmiy dediki» deb boshlanadi. «Algoritm» so'zi mana shunday kelib chiqqan, avval o'nli pozitsion arifmetika va algoritmlarni, sonli hisoblashlarni belgilash uchun, keyin esa ixtiyoriy algoritmlarni belgilash uchun ishlatilgan. Mashhur amerikalik dasturlash bo'yicha mutaxassis D.E.Knut o'zining ko'p tomli «The art of computer programming» nomli monografiyasining birinchi bobida shunday deydi (Knut, 1968, 25-b.):

«EHM uchun dastur tuzishning asosi algoritm tuzishdir, shuning uchun bu tushunchani sinchkovlik bilan o'rganamiz. «Algoritm» (algorithm) so'zining

o'zi qiziqarli: bir qarashda kimdir «logarifm» (logarithm) so'zini yozmoqchi bo'lganu, lekin birinchi to'rtta harfni o'rnini adashtirgan. Bu so'z mashhur matematika darsligining muallifi nomidan kelib chiqqan, ya'ni Abu Ja'far Muhammad ibn Muso al-Xovarizmiy («Jafarning otasi Magomet, Moiseyning o'g'li, kelib chiqishi Xovarizmlik» degan ma'noni beradi). Hozirgi vaqtda Xorazm shahri Xivadir». Keltirilgan fikrga 2 ta qo'shimcha qilish mumkin:

1) Qabul qilingan ruscha «Xovarizm» nomi – Xorazm;

2) Xiva – bu Xorazm (Xovarizm) emas, balki Xorazm vohasida joylashgan shahar.

O'zbekistonning zamonaviy Xorazm viloyati (viloyat markazi – Urganch shahri) qadimiy Xorazmning tabiiy merosi, algoritm tushunchasining kelib chiqish joyidir.

Algoritm bilan bog'liq turli xil muammolarning muhokamasi aynan shu yerda o'tkazilishi tabiiy hol hisoblanadi.

Bu masalani hal qilishni Donald Ervin Knut va Andrey Petrovich Yershov o'z zimmasiga oldi. 1978-yilning kuzida ular dunyoning 11 davlatidagi o'z hamkasblariga xat yuboradilar, bunda quyidagilar bayon qilingan: «Ayrim matematiklar va dasturchilar orasida o'z nomini «algoritm» so'ziga bergan o'rta asr matematigi Al-Xorazmiyning yoshligi va tug'ilgan yeri haqida turli fikrlar mavjud edi. Al-Xorazmiy olim va shoirlar, ajoyib faylasuflari bo'lgan sivilizatsiyaning mashur o'chog'i Xorazm vohasida yetishib chiqqan.

Agar biz Al-Xorazmiyning yanada mashhur bo'lgan ishlarini eslasak, ular nafaqat algoritm so'ziga, yana algebra so'zining ham kelib chiqishi jihatidan, shu nomga aloqadorligidan xohlagan matematikning bu yerlarga tashrifi uni alohida tuyg'ularga chulg'aydi».

A.P.Yershov va D.E.Knutning g'oyasi sobiq ittifoq Fanlar Akademiyasi va O'zbekiston Fanlar Akademiyasi tomonidan quvvatlandi. Natijada 1979-yil 16–22-oktabr kunlari Urganch shahrida «Algoritmlar zamonaviy matematikada» mavzusida simpozium o'tkazildi. Unda 26 ta sovet va 13 ta chet ellik olimlar qatnashdi. Simpoziumning ochilish kunida Al-Xorazmiy haykalining ochilishi taqdimot marosimi bo'lib o'tdi. 17, 18, 21 va 22-sentabr kunlari ishchi majlislar bo'lib o'tdi. Simpozium algoritmik kecha bilan yakunlandi. Bu kecha hisoblash funksiyalari nazariyasi asoschilaridan biri bo'lgan S.K.Klinning «Hisoblash tushunchasining rivojlanish tarixidan» mavzusidagi fikrlari bilan tugallandi. Simpoziumga tayyorlanish jarayonida uni tashkilotchilaridan biri bo'lgan A.P.Yershov 1979-yil may oyida mualliflardan biriga yozganidek: «Algoritm tushunchasi bilan bog'liq buyuk matematik kashfiyotlar» mavzusida qarshi ma'ruza bo'lishi kerak». Bu ma'ruza shu kitobning mualliflariga topshirildi. Ma'ruza 1979-yil 17-sentabrda «Algoritmlar nazariyasi nima beradi» mavzusida o'qildi.

G'aroyib algoritmlar nazariyasi qancha ko'p narsalarni beradi. Uning yordamida isbotlash, tasodif kabi fundamental tushunchalar ochib beriladi. Umuman, algoritmlar nazariyasining yutug'i nafaqat yangi natija olishdan, balki yangi tushuncha topish va eskilarini aniqlab olishdan iborat.

Algoritmlar va hisoblash nazariyasi 2 qismga bo'linishi mumkin:

1-qism – algoritmlarni tuzish va hisoblashga doir umumiy nazariya.

2-qism – matematikaning turli sohalarida hosil bo'ladigan muammolar bilan bog'liq algoritmlar va hisoblash nazariyasi.

Algoritm deganda, berilgan masalani yechish uchun ma'lum tartib bilan bajarilishi kerak bo'lgan chekli sondagi buyruqlar ketma-ketligi tushuniladi.

Biror masalani kompyuterda yechishda eng muhim va ma'suliyatli ishlardan biri qo'yilgan masalani yechish algoritmini yaratish bo'lib, bu jarayonda bajarilishi kerak bo'lgan hamma bo'lajak buyruqlar ketma-ketligi aniqlanadi. Ma'lumki, kompyuterning o'zi hech qanday masalani yechmaydi, balki dastur ko'rinishida yozilgan algoritmi bajaruvchi hisoblanadi, xolos. Shuning uchun, algoritmda yo'l qo'yilgan xato hisoblash jarayonining noto'g'ri bajarilishiga olib keladi, bu esa o'z navbatida yechilayotgan masalaning xato natijasiga olib keladi.

Biror sohaga tegishli masalani yechish algoritmini yaratish, algoritm tuzuvchidan shu sohani mukammal bilgan holda, qo'yilgan masalani chuqur tahlil qilishni talab qiladi. Bunda masalani yechish uchun kerak bo'lgan ishlarning rejasini tuza bilish muhim ahamiyatga ega. Shuningdek, masalani yechishda ishtirok etadigan obyektlarning qaysilari boshlang'ich ma'lumot (masalani yechish uchun zarur bo'lgan ma'lumotlar) va qaysilari natijaligini aniqlash, ular o'rtasidagi o'zaro bog'lanishni aniq va to'la ko'rsata bilish lozim.

1. Algoritmning asosiy xossalari. Algoritm quyidagi asosiy xossalarga ega: uzluklilik, aniqlik, natijaviylik va ommaviylik.

Uzluklilik. Dastlabki berilgan ma'lumotlarni natijaga aylantirish jarayoni uzlukli ravishda amalga oshiriladiki, bunda vaqtning har bir keyingi keladigan daqiqasidagi miqdor (kattalik)larning qiymati vaqtning shundan oldingi daqiqasida bo'lgan miqdorlar qiymatidan ma'lum bir qoidalar bo'yicha olinadi.

Aniqlik. Algoritmning har bir qoidasi aniq va bir qiymatli bo'lishi zarurki, bunda vaqtning biror daqiqasida olingan miqdorlar qiymati vaqtning shundan oldingi daqiqasida olingan miqdorlar qiymati bilan bir qiymatli aniqlangan bo'ladi.

Cheklilik. Bu xossaning mazmuni algoritmlarni doimo chekli qadamlardan iborat qilib bo'laklash imkoniyati mavjudligida. Ya'ni uni chekli sondagi oddiy ko'rsatmalar ketma-ketligi shaklida ifodalash mumkin. Agar kuzatilayotgan jarayonni chekli qadamlardan iborat qilib qo'llay olmasak, uning algoritmi tuzib bo'lmaydi.

Natijaviylik. Algoritm masalaning yechimiga chekli sondagi qadamlar ichida olib kelishi yoki masalani «yechib bo'lmaydi» degan xabar bilan tugashi kerak.

Ommaviylik. Masalaning yechish algoritmi shunday yaratilishi kerakki, uni faqat boshlang'ich malumotlar bilan farqlanadigan masalalarni yechish uchun ham qo'llanilishi kerak. Bunda boshlang'ich malumotlar «algoritmi qo'llash sohasi» deb ataladigan birorta sohadan olinadi.

📖 Mustahkamlash uchun savollar

1. Algoritm soʻzi qanday soʻzlar bilan bogʻliq?
2. D.Knut oʻzining qaysi asarida Al-Xorazmiyni tilga olgan?
3. Al-Xorazmiyga bagʻishlangan simpozium qachon Xorazmda oʻtkazilgan?
4. Hisoblash nazariyasi deganda nimani tushunasiz?
5. Algoritm va hisoblash nazariyasi necha qismdan iborat?
6. Algoritmning asosiy xossalari nechta?
7. Uzluklilik xossasini tushuntirib bering.
8. Aniqlik xossasiga misol keltiring.
9. Natijaviylik deganda nimani tushunasiz?
10. Algoritmga ommaviylik xossasi kerakmi?

5.3. Algoritmni ifodalash usullari

📁 Muhim soʻzlar: *algoritm, odatiy til, blok-sxema, maxsus algoritmik til, dasturlash tillari, chiziqli, tarmoqlanuvchi, takrorlanuvchi algoritmlar.*

🔍 Bilib olasiz: *algoritmni ifodalash usullari, oddiy tilda ifodalash, blok-sxemada ifodalash, maxsus algoritmik tilda ifodalash, algoritmik dasturlash tillari, algoritm turlari, chiziqli, tarmoqlanuvchi, takrorlanuvchi algoritmlar.*

Algoritmni ishlab chiqishda uni bir necha xil usul bilan ifodalab bersa boʻladi. Shulardan uchtasi keng tarqalgan. Bular:

1. Algoritmni oddiy tilda ifodalash.
2. Algoritmni blok-sxema koʻrinishida ifodalash.
3. Algoritmni maxsus (algoritmik) tilda yozish.

1. Algoritmni oddiy tilda ifodalash.

Algoritmni ifodalashning eng keng tarqalgan shakli – oddiy tilda soʻzlar bilan bayon qilishdir. Bu nafaqat hisoblash algoritmlarida, balki hayotiy, turmushdagi «algoritm»larga ham tegishlidir.

Masalan, biror bir taom yoki qandolat mahsulotini tayyorlashning retsepti ham oddiy tilda tavsiflangan algoritmdir. Shaharlararo telefon-avtomat orqali aloqa oʻrnatishning oʻziga xos algoritmida foydalanasiz. Doʻkondan yangi kir yuvish mashinasi yoki magnitofon sotib olinsa, ishni foydalanishning algoritmi bilan tanishishdan boshlaymiz.

Masalani kompyuterda yechishda ham, koʻpincha matematika tilini ham oʻz ichiga olgan tabiiy tildan foydalanish mumkin. Algoritmning bunday tildagi yozuvi izlanayotgan natijaga olib keladigan amallar ketma-ketligi koʻrinishida boʻlib, odam tomonidan bir maʼnoli idrok etilishi kerak. Soʻzlar bilan ifodalangan har bir amal «algoritmning qadami» deb ataladi. Qadamlar tartib nomeriga ega boʻladi.

Algoritm ketma-ket, qadamma-qadam bajarilishi kerak. Agar algoritm matnida «N sonli qadamga oʻtilsin» deb yozilgan boʻlsa, bu algoritmning bajarilishi koʻrsatilgan N-qadamdan davom etishini bildiradi.

Ko'rinib turibdiki, yuqoridagi uchala misol algoritmi ham oddiy tilda yozilgan ekan.

Algoritmni oddiy tilda ifodalash kompyuterga kiritish uchun yaramaydi. Buning uchun algoritmi kompyuter tilida shunday bayon qilish kerakki, kompyuterda yechish jarayonida bu algoritm ishini avtomatik boshqarib turadigan bo'lsin.

Kompyuter tushunadigan shaklda yozilgan algoritm masalani yechish dasturidir.

Algoritmni oddiy tilda yozishda to'rt xil amaldan: hisoblash, N- qadamga o'tish, shartni tekshirish, hisoblashning oxiri, shuningdek kiritish va chiqarish amallaridan foydalanilgan ma'qul. Bular ichida eng ko'p foydalaniladigani hisoblash amalidir.

2. Algoritmni blok-sxema ko'rinishida ifodalash.

Nisbatan murakkab masalalarni yechishda algoritmdan muayyan kompyuter tilidagi dasturga o'tish juda qiyin. Bunday bevosita o'tishda algoritmning alohida qismlari orasidagi bog'lanish yo'qoladi, algoritm tarkibining asosiy va muhim bo'lmagan qismlarini farqlash qiyin bo'lib qoladi.

Bunday sharoitda keyinchalik aniqlash va to'g'rilash ancha vaqt talab qiladigan xatolarga osongina yo'l qo'yish mumkin.

Odatda algoritm bir necha marta ishlab chiqiladi, ba'zan xatolarni to'g'rilash, algoritm tarkibini aniqlashtirish va tekshirish uchun bir necha marta orqaga qaytishga to'g'ri keladi.

Algoritm ishlab chiqishning birinchi bosqichida algoritmni yozishning eng qulay usuli – algoritmni tizim ko'rinishida ifodalashdir.

Algoritm tizimi – berilgan algoritmni amalga oshirishdagi amallar ketma-ketligining oddiy tildagi tasvirlash elementlari bilan to'ldirilgan grafik tasviridir. Algoritmning har bir qadami tuzimda biror bir geometrik shakl – blok (blok simvoli) bilan aks ettiriladi.

Bunda bajariladigan amallar turiga ko'ra turlicha bo'lgan bloklarga GOST bo'yicha tasvirlanadigan turli xil geometrik shakllar – to'g'ri to'rtburchak, romb, parallelogramm, ellips, oval va hokazolar mos keladi.

Algoritm tizimlarini qurish qoidalari GOST 19.002-80 da (xalqaro standart ISO 2636-73 ga mos keladi) qat'iy belgilab berilgan. GOST 19.003-80 (ISO 1028-73ga mos) algoritm va dasturlar tizimlarida qo'llaniladigan simvollar ro'yxati, bu simvollarining shakli va o'lchamlari, shuningdek, ular bilan tasvirlanadigan funksiyalar (amallar) belgilanadi.

Tizim blok (simvol)lari ichida hisoblashlarning tegishli bosqichlari ko'rsatiladi. Shu yerda har bir simvol batafsil tushuntiriladi.

Har bir simvol (blok) o'z raqamiga ega bo'ladi. U tepadagi chap burchakka chiziqni uzib yozib qo'yiladi. Tizimdagi grafik simvollar hisoblash jarayonining rivojlanish yo'nalishini ko'rsatuvchi chiziqlar bilan birlashtiriladi.

Ba'zan chiziqlar oldida ushbu yo'nalish qanday sharoitda tanlanganligi yozib qo'yiladi. Axborot oqimining asosiy yo'nalishi tepadan pastga va chapdan o'ngga ketadi. Bu hollarda chiziqlarni ko'rsatmasa ham bo'ladi, boshqa hollarda albatta chiziqlarni qo'llash majburiydir. Blokka nisbatan oqim chizig'i (potok linii) kiruvchi yoki chiquvchi bo'lishi mumkin. Blok uchun kiruvchi chiziqlar soni chegaralanmagan.

Chiquvchi chiziq esa mantiqiy bloklardan boshqa hollarda faqat bitta bo'ladi. Mantiqiy bloklar ikki va o'ndan ortiq oqim chizig'iga ega bo'ladi.

Ulardan har biri mantiqiy shart tekshirishining mumkin bo'lgan natijalarga mos keladi.

O'zaro kesiladigan chiziqlar soni ko'p bo'lganda, chiziqlar soni haddan tashqari ko'p bo'lsa va yo'nalishlari ko'p o'zgaraversa tizimdagi ko'rgazmalik yo'qoladi. Bunday hollarda axborot oqimi chizig'ini uzishga yo'l qo'yiladi, uzilgan chiziq uchlariga «birlashtiruvchi» belgisi qo'yiladi.

Agar uzilish bitta sahifa ichida bo'lsa, O belgisi ishlatilib, ichiga ikki tarafga ham bir xil harf-raqam belgisi qo'yiladi.

Agar tizim bir necha sahifaga joylansa, bir sahifadan boshqasiga o'tish «sahifalararo bog'lanish» belgisi ishlatiladi.

Bunda axborot uzatilayotgan blokli sahifaga qaysi sahifa va blokka borishi yoziladi, qabul qilinayotgan sahifada esa qaysi sahifa va blokdan kelishi yoziladi.

Algoritm tizimlarini qurishda quyidagi qoidalarga rioya qilish kerak.

Parallel chiziqlar orasidagi masofa 3 mm dan kam bo'lmasligi, boshqa simvollar orasidagi masofa 5 mmdan kam bo'lmasligi kerak. Bloklarda quyidagi o'lchamlar qabul qilingan: $a=10, 15, 20$; $b=1,5a$.

Agar tizim kattalashtiriladigan bo'lsa, a ni 5 ga karrali qilib oshiriladi. Bu talablar asosan 10-bosqichda, dasturga yo'riqnoma yozishda rioya qilinadi. Algoritmni mayda-mayda bo'laklarga ajratishda hech qanday chegaralanishlar qo'yilmagan, bu dastur tuzuvchining o'ziga bog'liq.






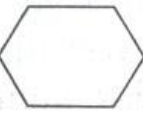
Lekin, juda ham umumiy tuzilgan tizim kam axborot berib, noqulaylik tug'dirsa, juda ham maydalashtirib yuborilgani ko'rgazmalilikka putur yetkazadi.

Shuning uchun murakkab va katta algoritmarda har xil darajadagi bir nechta tizim ishlab chiqiladi.

Algoritmning tizim tarzidagi ifodasining yana bir afzalligi undan uchinchi ko'rinish, ya'ni algoritmik tildagi ifodasi (dastur)ga o'tish ham juda oson bo'ladi. Chunki bunda har bir blok algoritmik tilning ma'lum bir operatori bilan almashtiriladi xolos.

5.1-jadvalda asosiy bloklar uchun foydalaniladigan shakllar keltirilgan.

Blok sxemalar

Shakl	Qaysi holda ishlatiladi	Shakl	Qaysi holda ishlatiladi
	Boshlanish va oxirida		Axborotni kiritish va chiqarish
	Hisoblashlar uchun		Natijani chop etish uchun
	Tarmoqlanish shartini tekshirishda		Takrorlanish boshlanishida

3. Algoritmni maxsus tilda ifodalash. Bu usulda algoritmni ifodalash uchun «dasturlash tillari» deb ataluvchi sun'iy tillar qo'llaniladi. Buning uchun ishlab chiqilgan algoritm shu tillar yordamida bir ma'noli va kompyuter tushuna oladigan ko'rinishda tavsiflanishi zarur.

Uning tarkibida cheklangan sondagi sintaksis konstruksiyalar to'plami bor bo'lib, u bilan algoritm yaratuvchi tanish bo'lishi kerak. Ana shu konstruksiyalardan foydalanib buyruq va ko'rsatmalar formal ifodalarga o'tkaziladi.

Zamonaviy dasturlash tillari kompyuterning ichki kompyuter tilidan keskin farq qiladi va kompyuter bevosita ana shu tilda ishlay olmaydi. Buning uchun dasturlash tilidan mashina tushunadigan tilga tarjima qiluvchi maxsus dastur – translyatordan foydalaniladi.

Dasturni translyatsiya qilish va bajarish jarayonlari vaqtlarga ajraladi.

Avval barcha dastur translyatsiya qilinib, so'ngra bajarish uslubida ishlaydigan translyatorlar «kompilyatorlar» deb ataladi. Dastlabki tilning har bir operatorini o'zgartirish va bajarishni ketma-ket amalga oshiriladigan translyatorlar «interpretatorlar» deb ataladi.

Dasturlashning ixtiyoriy tili belgilar majmuini va algoritmlarni yozish uchun ushbu belgilarni qo'llash qoidalarini o'z ichiga oladi.

Dasturlash tillari bir biridan alifbosi, sintaksisi va semantikasi bilan ajralib turadi.

Alifbo – tilda qo'llaniladigan ko'plab turli ramziy belgilar (harflar, raqamlar, maxsus belgilar) to'plamidir.

Tilning sintaksisi jumlar tuzishda belgilarning bog'lanish qoidalarini belgilaydi, semantikasi esa ushbu jumlarning mazmuniy izohini belgilaydi.

Dasturlash tillari va ularni tasniflash. Hozirgi kunda dasturlash tillarini u yoki bu belgisi bo'yicha tasniflash mumkin. Dasturlash tilining kompyuterga bog'liqlik darajasi bo'yicha tasniflash eng umumiy hisoblanadi.

Yuqorida aytilgan belgiga qarab, dasturlash tillari kompyuterga bog'liq va kompyuterga bog'liq bo'lmagan tillarga bo'linadi.

Kompyuterga bog'liq tillar, o'z navbatida, kompyuter tillari va kompyuterga mo'ljallangan tillarga ajratiladi. Dasturlash tilining kompyuter tiliga yaqinligi darajasini tariflash uchun til darajasi tushunchasi qo'llaniladi. Kompyuter tili 0 daraja deb qabul qilingan bo'lib, sanoq boshi hisoblanadi. Odamning tabiiy tili «eng yuqori darajadagi til» deb qaraladi. Kompyuterga bog'liq bo'lmagan tillar ham ikkita turga bo'linadi: birinchisi protseduraga mo'ljallangan tillar, ikkinchisiga – muammoga mo'ljallangan tillar.

Protseduraga mo'ljallangan tillar turli masalalarni yechish algoritmlarini (protseduralarni) tavsiflashga mo'ljallangan. Shuning uchun ular ko'pincha oddiy qilib «algoritmik tillar» deb ataladi. Ushbu tillar yechilayotgan masalalar xususiyatlarini to'la hisobga oladi va kompyuterning turiga deyarli bog'liq emas. Bu xildagi tillar tarkibi kompyuter tiliga qaraganda tabiiy tilga, masalan, ingliz tiliga yaqinroq.

Hozirgi kunda hisoblash, muhandis-texnik, iqtisodiy, matnli va sonli axborotlarni tahlil qilish va boshqa masalalarni yechish tillari ma'lum.

Masalan: FORTRAN tili 1954-yili ishlab chiqilgan bo'lib, formulalar translyatori degan ma'noni anglatadi va ilmiy va muhandis-texnik masalalarni hisoblashlarda qo'llaniladi.

ALGOL tili 1960-yili yaratilgan bo'lib, Algorithmic Language – algoritmik til degan ma'noni anglatadi va ilmiy-texnik masalalarni hisoblashlarda qo'llaniladi.

KOBOL tili 1959-yili yaratilgan bo'lib, Common Business Oriented Language – «savdo-sotiq masalalariga mo'ljallangan til» degan ma'noni anglatadi. Korxonalar va tarmoqning moddiy boyligini, moliyasini, ishlab chiqargan mahsulotini hisobga olish bilan bog'liq iqtisodiy masalalarni yechish uchun qo'llaniladi.

PASKAL tili 1971-yilda e'lon qilingan bo'lib, fransuz olimi Blez Paskal sharafiga qo'yilgan. Turli xildagi masalalar yechimini olishda tartiblangan (strukturaviy) dasturlar tuzishda qo'llaniladi.

PL/1 tili 1964-yilda yaratilgan bo'lib, Programming Language/1 – 1-tartibli dasturlash tili ma'nosini anglatadi. Ushbu til universal tillar turkumiga kiradi. Bu tilda ishlab chiqilgan dasturlar kompyuterni yangisi bilan almashtirilganda qaytadan tuzib chiqilishi zarur emas.

BEYSIK (BASIC – Beginner's All Purpose Symbolic Instruction Code – boshlovchilar uchun ko'p maqsadli dasturlash tili) hisoblash algoritmlarini yozish uchun qo'llaniladigan algoritmik tildir. Bu til 1965-yilda Dartmut kolleji xodimlari Kemini va Kurtlar tomonidan ishlab chiqilgan.

Protseduraga mo'ljallangan tillardan masalalarning matematik ifodalari, algoritmlar va dasturlash usullari bilan tanish bo'lgan mutaxassislar foydalaniladilar. Bunda ulardan kompyuterning tuzilishini mukammal bilish

talab qilinmaydi. Muammoga mo'ljallangan tillar kompyuterda masala yechish usullari va dasturlash usullari bilan tanish bo'lmagan foydalanuvchilar uchun yaratilgandir.

Foydalanuvchi masalani ta'riflashi, boshlang'ich malumotlarni berishi va natijani chiqarishning talab qilingan ko'rinishini aytishi kifoya.

Algoritmning asosiy turlari. Masala yechimining algoritmi ishlab chiqilayotgan davrda asosan uch xil turdagi algoritmlardan foydalanib, murakkab ko'rinishdagi algoritmlar yaratiladi.

Algoritmning asosiy turlariga chiziqli, tarmoqlanadigan va takrorlanadigan ko'rinishlari kiradi.

Murakkab masalalarning yechimini olish algoritmlari yuqoridagi turlarining barchasini o'z ichiga olishi mumkin.

Chiziqli turdagi algoritmlarda bloklar birining ketidan boshqasi joylashgan bo'lib, berilgan tartibda bajariladi. Bunday bajarilish tartibi «ketma-ket» deb ham yuritiladi.

Yuqorida ko'rib o'tilgan birinchi misol chiziqli turdagi algoritmgaga misol bo'ladi. Amalda hamma masalalarni ham chiziqli turdagi algoritmgaga keltirib yechib bo'lmaydi.

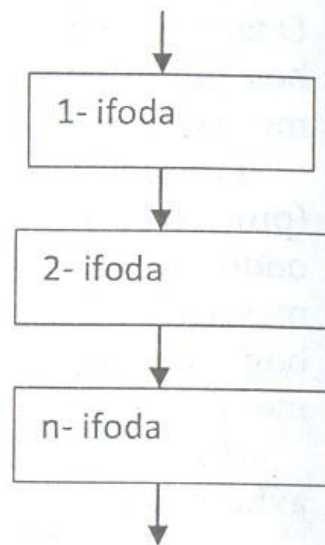
Chiziqli hisoblash jarayonining tizimi quyidagicha ko'rinishda ifodalanadi.

Ko'p hollarda biron-bir oraliq natijaga bog'liq ravishda hisoblashlar yoki u yoki boshqa ifodaga ko'ra amalga oshirilishi mumkin ya'ni birorta mantiqiy shartni bajarilishiga bog'liq holda hisoblash jarayoni u yoki bu tarmoq bo'yicha amalga oshirilishi mumkin. Bunday tuzilishdagi hisoblash jarayonining algoritmi «tarmoqlanuvchi turdagi algoritm» deb ataladi.

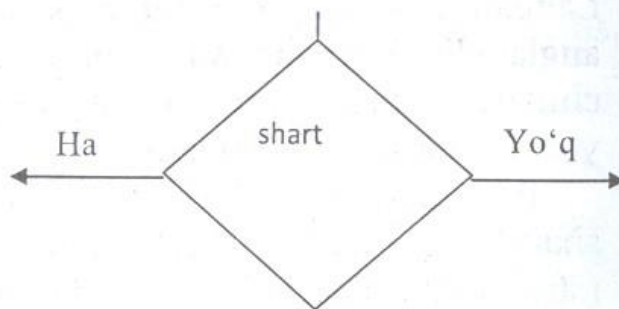
Ko'pgina hollarda masalalarning yechimini olishda bitta matematik bog'lanishga ko'ra unga kiruvchi kattaliklarni turli qiymatlariga mos keladigan qiymatlarini ko'p martalab hisoblashga to'g'ri kelinadi.

Hisoblash jarayonining bunday ko'p martalab takrorlanadigan qismi «takrorlanishlar» deb ataladi. Takrorlanishlarni o'z ichiga olgan algoritmlar «takrorlanuvchi turdagi algoritmlar» deb ataladi. Takrorlanuvchi turdagi algoritmi yozish va chizish o'lchamlarini sezilarli darajada qisqartirish takrorlanadigan qismlarni ixcham ifodalash imkonini beradi.

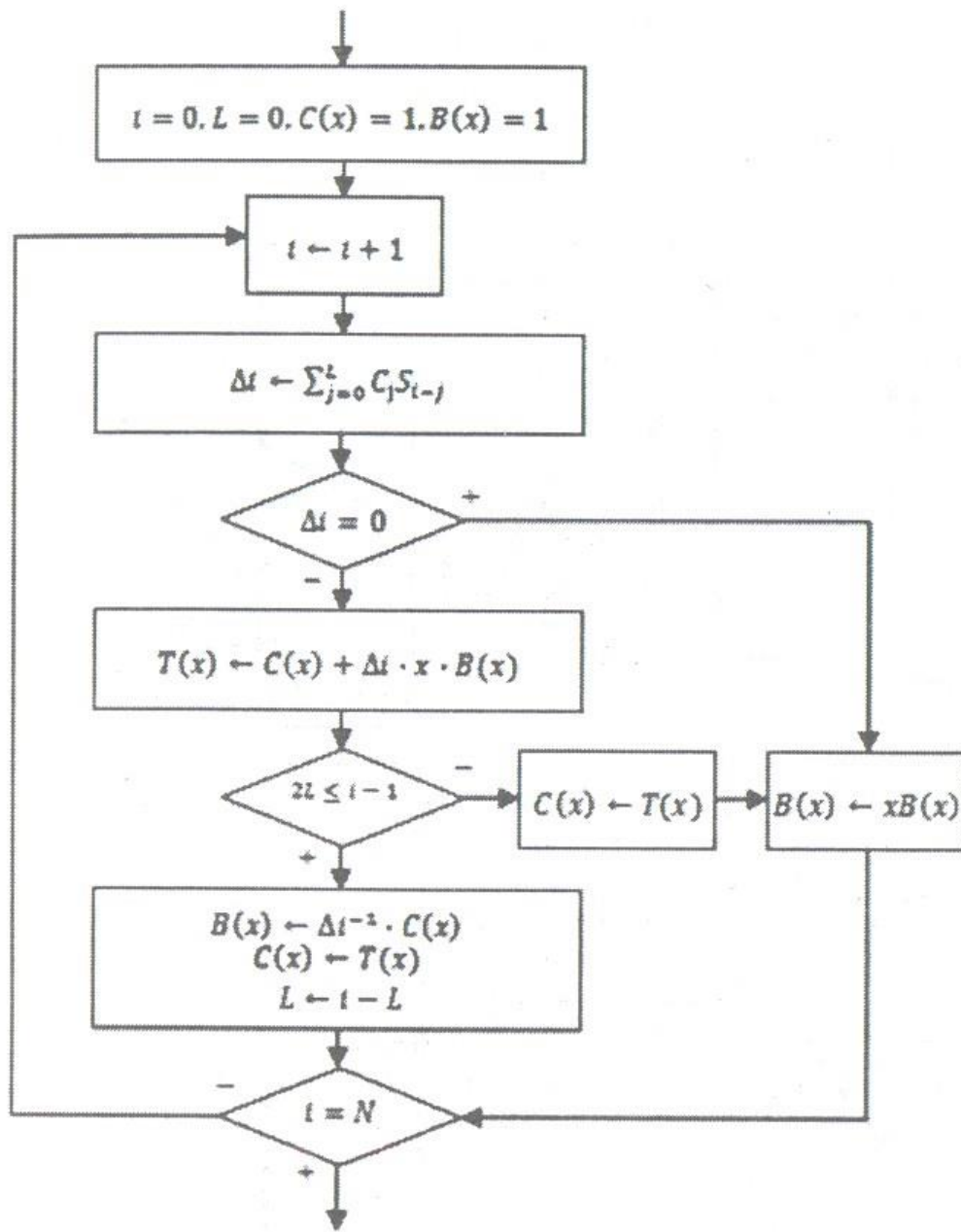
Quyida 1 dan to 20 gacha bo'lgan butun sonlar yig'indisini hisoblash algoritmi blok-sxema ko'rinishi keltirilgan.

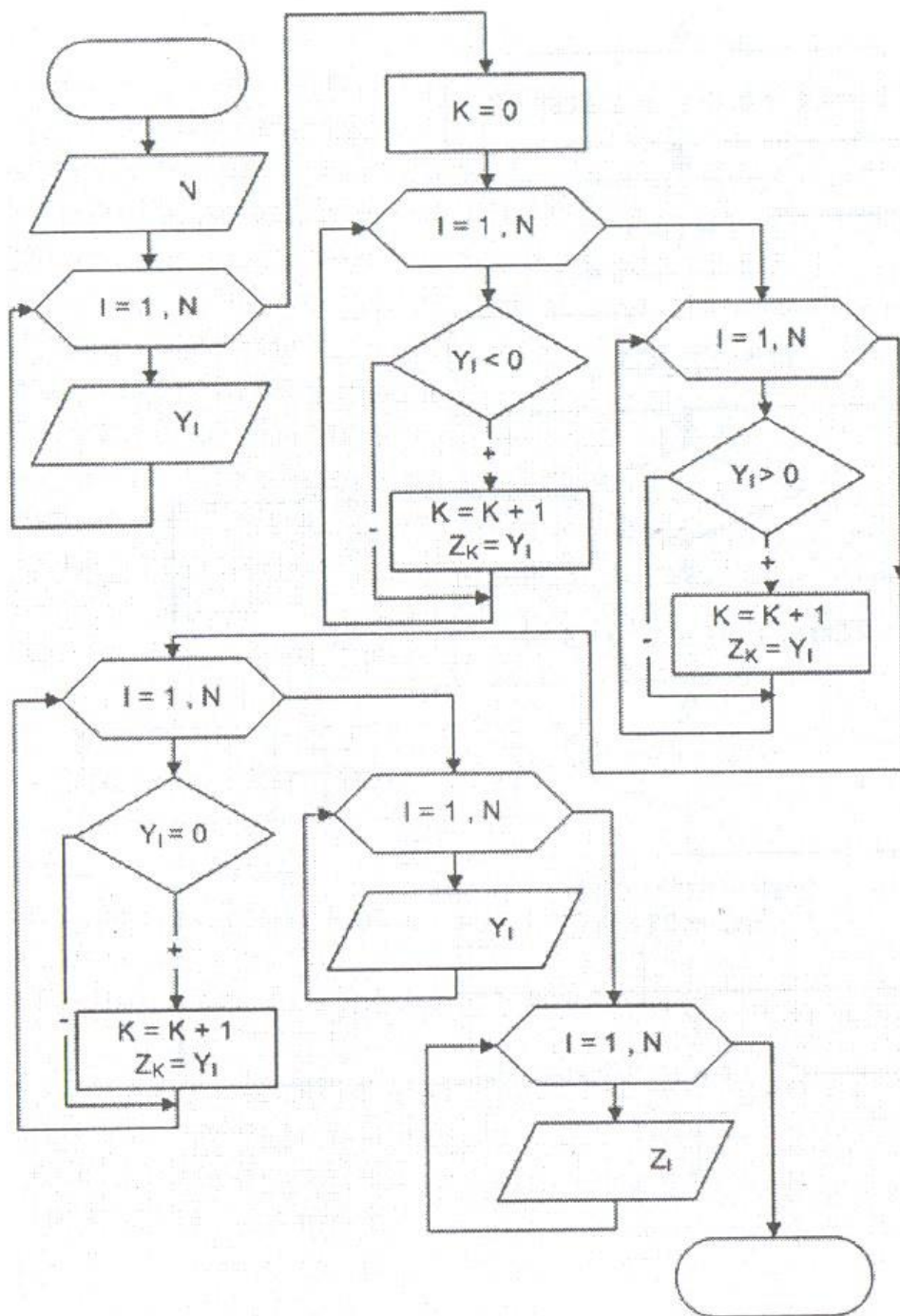


5.1-rasm. Chiziqli algoritm.



5.2-rasm. Shart blok sxemasi.





5.3-rasm. Algoritmga misollar.

Mustahkamlash uchun savollar

1. Algoritmni qanday ifodalash mumkin?
2. Har doim ham algoritmni odatiy til bilan ifodalab bo'ladimi?
3. Blok-sxema yordamida algoritmni ifodalash zarurmi?
4. Axborotni kiritish va chiqarish sxemasini chizib bering.
5. Maxsus algoritmik tillarni sanab bering.
6. Dasturlash tillari va algoritmning farqi bormi?
7. ALGOL qachon yaratilgan va nima ma'noni beradi?
8. Algoritmning asosiy turlarini ayting.
9. Tarmoqlanuvchi algoritm qanday mulohazadan foyalaniladi?
10. Takrorlanuvchi algoritm deganda nimani tushunasiz?

VI BOB. C++ DASTURLASH TILI

6.1. C++ dasturlash tiliga kirish

Muhim so'zlar: B, B++, C, C++, dasturlash tili, alfavit, raqamlar, maxsus simvollar, identifikator, xizmatchi so'zlar, amal, unary, binary, ternary.

Bilib olasiz: C++ yaratilish tarixi, C++ imkoniyatlari, C++ alfaviti, identifikator tushunchasi, C++ da identifikatorlarni e'lon qilish va farqlash, C++ tilining xizmatchi so'zlari va C++dagi amallarning turlari.

C++ dasturlash tilining yaratilishi haqida ma'lumot. C++ dasturlash tili C dasturlash tiliga asoslangan. C dasturlash tili o'z navbatida B va BCPL dasturlash tillaridan kelib chiqqan. BCPL – 1967-yilda Martin Richards tomonidan o'ylab topilgan bo'lib, operatsion tizimlarni yaratish uchun mo'ljallangan. Ken Thompson o'zining B tilida BCPL ning ko'p xossalarini yaratishga harakat qilgan va B dasturlash tilida asosan operatsion tizimning birinchi variantlarini yozgan. BCPL ham, B ham tipsiz til bo'lgan. Ya'ni o'zgaruvchilarning ma'lum bir tipi bo'lmagan – har bir o'zgaruvchi kompyuter xotirasida faqat bir bayt joy egallagan. O'zgaruvchini qanday sifatda ishlatish esa, ya'ni butun sonmi, haqiqiy sonmi yoki harfmi, dasturchining vazifasi bo'lgan.

C tilini Dennis Ritchie B tiliga asoslanib yaratdi va ilk bor C tilini 1972-yili Bell Laboratoriyasida, DEC PDP-11 kompyuterida qo'lladi. C o'zidan oldingi B va BCPL tillarining juda ko'p muhim tomonlarini o'z ichiga olish bilan bir qatorda o'zgaruvchilarni tiplashtirgan va unga turli yangiliklar kiritilgan. Boshlanishda C asosan UNIX tizimlarida keng tarqaldi. C mashina arxitekturasi bilan tez muloqot qiluvchi dasturlash tilidir. 1983-yilda, C tili keng tarqalganligi sababli, uni standartlash harakati boshlandi. Buning uchun Amerika Milliy Standartlar Komiteti (ANSI) qoshida X3J11 texnik komitet tuzildi. 1989-yilda ushbu standart qabul qilindi. Standartni dunyo bo'yicha keng tarqatish maqsadida 1990-yilda ANSI va Dunyo Standartlar Tashkiloti (ISO) hamkorlikda C ning ANSI/ISO 9899:1990 standarti qabul qilindi. Shuning uchun C da yozilgan dasturlar mayda o'zgarishlar yoki umuman o'zgarishlarsiz juda ko'p kompyuter platformalarida ishlaydi.

C++ 1980-yillar boshida Bjarne Stroustrup tomonidan C ga asoslangan tarzda tuzildi. C++ juda ko'p imkoniyatlarni o'z ichiga olgan, lekin eng asosiysi u obyektlar asosida dasturlashga imkon beradi. Dasturlarni tez va sifatli yozishga hozirgi kunda katta ahamiyat berilmoqda. Buni ta'minlash uchun obyektli dasturlash g'oyasi ilgari surildi. Xuddi 1970-yillar boshida strukturali dasturlash kabi, dasturlarni hayotdagi jismlarni modellashtiruvchi obyektlar orqali tuzish dasturlash sohasida inqilob qildi.

C++ dan tashqari boshqa ko'p obyektli dasturlashga yo'naltirilgan tillar mavjud. C++ esa gibrid tildir. Unda C ga o'xshab strukturali dasturlash yoki yangicha, obyektlar bilan dasturlash mumkin. Yangicha deyishimiz ham nisbiydir. Obyektli dasturlash falsafasi paydo bo'lganiga ham yigirma yildan oshyapti.

C++ funksiya va obyektlarning juda katta kutubxonasiga ega. Ya'ni C++ tilida dasturlashni o'rganish ikki qismga bo'linadi. Birinchisi bu C++ ni o'zini o'rganish, ikkinchisi esa C++ ning standart kutubxonasidagi tayyor obyekt-funksiyalardan foydalanishni o'rganishdir.

C++ alfaviti. C++ tilida buyruqlar va so'zlar, barcha elementlar C++ tilining alfavitida yoziladi. Alfavitga quyidagi simvollar kiradi.

- Katta va kichik lotin alfavit harflari (**A, B, ... Z, a, b, ... z**), pastga chiziqcha belgisi (`_`) (harflar bilan barobar yozilganda);

- arab raqamlar: **0** dan **9** gacha;

- maxsus simvollar; masalan, **+, *, {, &;**

- ko'rinmaydigan simvollar («Umumlashgan bo'shliq simvollar»). Leksemalarni o'zaro ajratish uchun ishlatiladigan simvollar (masalan, bo'shliq, tabulyatsiya, yangi qatorga o'tish belgilari).

Leksemalarni o'zaro ajratish uchun ishlatiladigan simvollar (masalan, bo'shliq, tabulyatsiya, yangi qatorga o'tish belgilari).

C++ alfaviti aslida kompyuterdagi barcha belgilarni qabul qiladi. Chunki standartda uning alfavitini barcha belgilar to'plami deb qabul qilingan. Shuning uchun izohlarda, satrlarda va simvolli o'zgarmaalarda boshqa literallar, masalan, rus harflari ishlatilishi mumkin. C++ tilida olti xil turdagi leksemalar ishlatiladi: erkin tanlanadigan va ishlatiladigan identifikatorlar, xizmatchi so'zlar, o'zgarmaalar (`const`), amallar, ajratuvchi belgilar.

Identifikator. Identifikator – bu dastur obyektining nomi. Identifikatorlar lotin harflari, ostki chiziq belgisi va sonlar ketma-ketligidan iborat bo'ladi. Identifikator lotin harfidan yoki ostki chiziq belgisidan boshlanishi lozim. Masalan, `a, b, _t, _A`. Identifikatorlarning uzunligi standart bo'yicha chegaralanmagan. Katta va kichik harflar farqlanadi, shuning uchun oxirgi ikki identifikator bir-biridan farq qiladi. Borland kompilyatorlaridan foydalanilganda nomning birinchi 32 harfi, ba'zi kompilyatorlarda 8 ta harfi inobatga olinadi. Bu holda `NUMBER_OF_TEST` va `NUMBER_OF_ROOM` identifikatorlari bir biridan farq qilmaydi. Identifikatorlar tilining maxsus (xizmatchi) so'zlari bilan mos bo'lmasligi lozim. Identifikatorlarni past chiziq bilan e'lon qilish maslahat berilmaydi.

Xizmatchi so'zlar. Tilda ishlatiluvchi ya'ni dasturchi tomonidan o'zgaruvchilar nomlari sifatida ishlatish mumkin bo'lmagan identifikatorlar xizmatchi so'zlar deyiladi.

C++ tilida 6.1-jadvaldagi kabi xizmatchi so'zlar mavjud.

Amallar. Amallar bir yoki bir nechta belgilar bilan aniqlanadi va operatorlar ustida bajariladi. Amal orasida bo'sh joy qo'yilmaydi. Amaldagi belgilar maxsus belgilardan (masalan, `&&, |, <`) va harflardan (masalan, `reinterpret_cast, new`) iborat bo'lishi mumkin.

C++ tilining xizmatchi so'zlari


asm	do	if	return	typedef
auto	double	inline	short	typeid
bool	dynamic cast	int	signed	typename
break	else	long	sizeof	union
case	enum	mutable	static	unsigned
catch	explicit	namespace	static cast	using
char	export	new	struct	virtual
class	extern	operator	switch	void
const	false	private	template	volatile
const cast	float	protected	this	wchar t
continue	for	public	throw	while
default	friend	register	true	


Operandlar soniga qarab amallar uch guruhga bo'linadi: **unary**, **binary**, **ternary**. Standart amallar qayta aniqlanadi.

Mustahkamlash uchun savollar

1. C++ qasyi dasturlash tiliga asoslangan?
2. C tillini kim yaratgan?
3. C++ qanday dasturlash tili?
4. C++ alfavitiga qanday simvollar kiradi?
5. Identifikator nima?
6. a nomli identifikator va A nomli identifikatorlarning farqi bormi?
7. Identifikatorlarni pastiga chizilgan chiziqcha bilan e'lon qilishning oqibatini bilasizmi?
8. Xizmatchi so'zlarga misollar keltiring.
9. Amal deganda nimani tushunasiz?
10. C++ tilida operandlar soniga qarab amallar necha guruhga bo'linadi va qaysilar?

6.2. O'zgarmas va o'zgaruvchilar tasnifi

 **Muhim so'zlar:** o'zgarmas, ozgaruvchi, mantiqiy, butun, haqiqiy, belgili, satrli, eskeyp belgisi, ENUM, const, null, hajm, bayt, long, shor, tip.

 **Bilib olasiz:** C++ da o'zgarmaslar va ularni e'lon qilish, eskeyp belgisining vazifasi, sanovchi, nomlangan, Null ko'rsatkichli o'zgarmaslarni e'lon qilish, o'zgaruvchilarni e'lon qilish va ularning tiplari, tiplarning qiymatlar chegaralari.

O'zgarmaslar. C++ tilida o'zgarmaslar o'zgarmas kattalikdir. Ular mantiqiy, butun, haqiqiy, belgili, satrli o'zgarmaslarga bo'linadi. Dasturchi C++ tilida o'zgarmaslarni aniq ifodalay olishi kerak.

O'zgarmlar formati

O'zgarmlar	O'zgarmlar formati	Misol
Mantiqiy	True va false so'zlar bilan aniqlanadi	True, False
Butun	O'nlik sanoq sistemasi. Birinchi raqami 0 bo'lishi kerak emas (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9)	15, 25, 0, 4
	Sakkizlik sanoq sistemasi. Birinchi raqami 0 bo'lishi kerak (0,1,2,3,4,5,6,7)	01, 020, 07155
	O'n oltilik sanoq sistemasi. Boshlanishi 0x (0X) bo'lishi kerak (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E)	0xA, 0x1B8, 0X00FF, 0X00ff
Haqiqiy	O'nli. [son].[son] ko'rinishda	5.7, .001, 35
	Exponensial. [son][.][son]{E e}{+ -}[son]	0.2E6, .11e-3, 5E10, 1.22E-10
Belgili	Tirnoq ['] ichiga olingan bir yoki bir nechta belgi	'A', 'ю', '*', 'db', 'A', '\n', '\012', '\x07\x07'
Satrlar	Belgilarning qo'shtirnoqqa olingani	"Salom Buxoro", "\tNatija =\xF5\n"

Satrlar o'zgarmlari. Satrlar o'zgarmlari orasiga escape simvollarini qo'llash mumkin. Bu simvollar oldiga [\] belgisi qo'yiladi. Masalan, «\n Birinchi satr \n ikkinchi satr \n uchinchi satr». Satr simvollarini xotirada ketma-ket joylashtiriladi va har bir satrlar o'zgarmlari oxiriga avtomatik ravishda kompilyator tomonidan '\0' simvoli qo'shiladi. Shunday satrning xotiradagi hajmi simvollar soni+1 baytga tengdir. Ketma-ket kelgan va bo'shliq, tabulyatsiya yoki satr oxiri belgisi bilan ajratilgan satrlar kompilyatsiya davrida bitta satrga aylantiriladi. Masalan, «Salom» «Buxoro» satrlari bitta satr deb qaraladi. «Salom Buxoro». Bu qoidaga bir necha qatorga yozilgan satrlar ham bo'ysunadi.

Sanovchi o'zgarmlar. C++ tilining qo'shimcha imkoniyatlaridan biri.

Sanovchi o'zgarmlar ENUM xizmatchi so'zi yordamida kiritilib, butun tipdagi sonlarga qulay so'zlarni mos qo'yish uchun ishlatiladi. Masalan,

```
enum {one=1,two=2,three=3}
```

Agar son qiymatlari ko'rsatilmagan bo'lsa, eng chapki so'zga 0 qiymati berilib, qolganlariga tartib bo'yicha o'suvchi sonlar mos qo'yiladi.

```
Enum {zero,one,two}
```

Bu misolda avtomatik ravishda o'zgarmlar quyidagi qiymatlarni qabul qiladi:

```
Zero=0, one=1, two=2
```

O'zgarmlar aralash ko'rinishda kiritilishi ham mumkin:

```
Enum(zero,one,for=4,five,seeks)
```

Bu misolda avtomatik ravishda o'zgarmlar quyidagi qiymatlarni qabul qiladi:

```
Zero=0, one=1, for=4;five=5,seeks=6;
Enum BOOLEAN {NO, YES};
```

O'zgarmlar qiymatlari: NO=0, YES=1.

Nomlangan o'zgarmlar. C++ tilida o'zgaruvchilardan tashqari nomlangan o'zgarmlar kiritilishi mumkin. Bu o'zgarmlar qiymatlarini dasturda o'zgartirish mumkin emas. O'zgarmlar nomlari dasturchi tomonidan kiritilgan va xizmatchi so'zlardan farqli bo'lgan identifikatorlar bo'lishi mumkin. Odatda nom sifatida katta lotin harflari va ostiga chizish belgilari kombinatsiyasidan iborat identifikatorlar ishlatiladi. Nomlangan o'zgarmlar quyidagi shaklda kiritiladi:

```
Const tip o'zgarmlar_nomi=o'zgarmlar_qiymati
```

Masalan:

```
Const double Pi=3.1415;
Const long M=99999999;
Const R=2;
```

Oxirgi misolda o'zgarmlar tipi ko'rsatilmagan, bu o'zgarmlar int tipiga tegishli deb hisoblanadi.

Null ko'rsatkich. Null-ko'rsatkich yagona arifmetik bo'lmagan o'zgarmlardir. Null ko'rsatkich 0 yoki 0L yoki nomlangan o'zgarmlar NULL orqali tasvirlanishi mumkin. Shuni aytish lozimki, bu o'zgarmlar qiymati 0 bo'lishi yoki '0' simvoli kodiga mos kelishi shart emas.

6.3-jadval

O'zgarmlar chegaralari va mos tiplari

O'zgarmlar turi	Ma'lumotlar tipi	Hajm, bayt	Qiymatlar chegarasi
Mantiqiy	Boolean	1	True, false
Belgili	signed char	1	-128...127
	Unsigned char	1	0...255
Sanovchi	Enum	2	-32768...32767
Butun	signed short int	2	-32 768 ... 32 767
	unsigned short int	2	0...65535
	signed int	4	-2 147 483 648 ... 2 147 483 647
	Unsigned int	4	0 ... 4 294 967 295
	signed long int	4	-2 147 483 648 ... 2 147 483 647
	unsigned long int	4	0 ... 4 294 967

Haqiqiy	Float	4	3.4E-32...3.4E+38
	Double	8	1.7E-308...1.7E+308
	Long double	10	3.4E-4932...1.1E+4932

O'zgaruvchilar (Variables). O'zgaruvchilar obyekt sifatida qaraladi. C++ tilining asosiy tushunchalaridan biri nomlangan xotira qismi – obyekt tushunchasidir. Obyektning xususiy holi bu o'zgaruvchidir. O'zgaruvchiga qiymat berilganda unga ajratilgan xotira qismiga shu qiymat kodi yoziladi. O'zgaruvchi qiymatiga nomi orqali murojaat qilish mumkin, xotira qismiga esa faqat manzili orqali murojaat qilinadi. O'zgaruvchi nomi bu erkin kiritiladigan identifikatordir. O'zgaruvchi nomi sifatida xizmatchi so'zlarni ishlatish mumkin emas.

6.4-jadval

O'zgaruvchilar tiplari

Boolean	Mantiqiy
Char	Bitta simvol
Long char	Uzun simvol
Short int	Qisqa butun son
Int	Butun son
Long int	Uzun butun son
Float	Haqiqiy son
Double (long float)	Ikkilangan haqiqiy son
Long double	Uzun ikkilangan haqiqiy son

Butun sonlar ta'riflanganda ko'rilgan tiplar *unsigned* (ishorasiz) ta'rifi ko'rinishida bo'lishi mumkin. Bu ta'rif qo'shilgan butun sonlar ustida amallar *mod 2n* arifmetikasiga asoslangandir. Bu yerda n soni int tipi xotirada egallovchi razryadlar sonidir. Agar ishorasiz k soni uzunligi int soni razryadlar sonidan uzun bo'lsa, bu son qiymati $k \bmod 2n$ ga teng bo'ladi. Ishorasiz k son uchun $-k$ amali $2n - k$ formula asosida hisoblanadi. Ishorali, ya'ni *signed* tipidagi sonlarning eng katta razryadi son ishorasini ko'rsatish uchun ishlatilsa, *unsigned* (ishorasiz) tipdagi sonlarda bu razryad sonni tasvirlash uchun ishlatiladi. O'zgaruvchilarni dasturning ixtiyoriy qismida ta'riflash yoki qayta ta'riflash mumkin. Masalan:

```
Short int a; Short int b1; Short int ac;
int a; int b1; int ac;
```

O'zgaruvchilar ta'riflanganda ularning qiymatlari aniqlanmagan bo'ladi. Lekin o'zgaruvchilarni ta'riflashda initsializatsiya, ya'ni boshlang'ich qiymatlarni ko'rsatish mumkin. Masalan:

```
int I=0;
char c='k';
```

typedef ta'riflovchisi yangi tiplarni kiritishga imkon beradi. Masalan, yangi KOD tipini kiritish:

```
typedef unsigned char KOD;
        KOD simbol;
```

📖 Mustahkamlash uchun savollar

1. C++ da o'zgarmaslarning necha xil tipi bo'ladi?
2. A=5E10; A qanday o'zgarmas?
3. Satrli o'zgarmasga misol keltiring.
4. Enum qanday o'zgarmaslarni e'lon qilish uchun ishlatiladi?
5. Nomlangan o'zgarmaslarga misol keltiring.
6. Null ko'rsatkich deganda nimani tushunasiz?
7. Boolean orqali qanday o'zgarmalar e'lon qilinadi.
8. Short int va int tiplarining farqi nimada?
9. Ishorasiz tip deganda nimani tushunasiz?
10. Yangi tip kiritish mumkinmi?

6.3. C++ da amallar

📁 Muhim so'zlar: arifmetik, razryadli, nisbat, mantiqiy, imlo, qiymat berish, shartli, tipli, manzilli amallar, qavslar, unar, binar.

🔍 Bilib olasiz: arifmetik, razryadli, nisbat, mantiqiy, imlo, qiymat berish, shartli, tipli, manzilli amallardan foyadalinish va qo'llash, vazifalar.

C++ tilida amallar sakkiz guruhga bo'linadi. Ular quyidagi jadvalda keltirilgan.

6.5-jadval

Amallar

Arifmetik amallar	Razryadli amallar	Nisbat amallari	Mantiqiy amallar
[+] qo'shish	[&] va	[==] teng	[&&] va
[-] ayirish	[] yoki	[!=] teng emas	[] yoki
[*] ko'paytirish	[^] inkor	[>] katta	[!] inkor
[/] bo'lish	[<<] chapga surish	[>=] katta yoki teng	
[%] modul olish			
[-] unar minus			
[+] unar plyus	[>>] o'ngga surish	[<] kichik	
[++] birga oshirish		[<=] kichik yoki teng	
[--] birga kamaytirish	[~] inkor		

Imlo amallar	Qiymat berish va shartli amallar	Tipli amallar	Manzilli amallar
[()] – doirali qavs	[=] – oddiy qiymat berish	[(tip)] – tipni o'zgartirish	[&] – manzilni aniqlash

[[]] – kvadrat qavs	[op=] – murakkab qiymat berish	sizeof – hajmni hisoblash	[*] – manzil bo'yicha qiymat aniqlash yoki joylash
[,] – vergul	[?] – shartli amal		

C++ da arifmetik amallar. Ko'p dasturlar bajarilishi davomida arifmetik amallarni bajaradi.

6.6-jadval

Arifmetik amal

Arifmetik amal	Arifmetik operator	Algebraik ifoda	C++ dagi ifodasi
Qo'shish	+	A+B	A+B
Ayirish	-	A-B	A-B
Ko'paytirish	*	AB	A*B
Bo'lish	/	A/B	A/B
Modul olish	%	A MOD B	A % B

Ba'zi bir xususiyatlar. Butun sonli bo'lishda, ya'ni bo'luvchi ham, bo'linuvchi ham butun son bo'lganda, javob butun son bo'ladi. Javob yaxlitlanmaydi, kasr qismi tashlab yuborilib, butun qismining o'zi qoladi.

Modul operatori [%] butun songa bo'lishdan kelib chiqadigan qoldiqni beradi. $x\%y$ ifodasi x ni y ga bo'lgandan keyin chiqadigan qoldiqni beradi. [%] operatori faqat butun sonlar bilan ishlaydi. Haqiqiy sonlar bilan ishlash uchun «*math.h*» kutubxonasidagi *fmod* funksiyasini qo'llash kerak.

Qavslar. C++ da qavslarning ma'nosi xuddi algebraidagidekdir. Undan tashqari boshqa boshqa algebraik ifodalarning ketma-ketligi ham odatdagidek. Oldin ko'paytirish, bo'lish va modul olish operatorlari ijro qilinadi. Agar bir necha operator ketma-ket kelsa, ular chapdan o'nga qarab ishlanadi. Bu operatorlardan keyin esa qo'shish va ayirish ijro etiladi. Masalan, $k = m * 5 + 7 \% n / (9 + x)$; Birinchi bo'lib $m * 5$ hisoblanadi. Keyin $7 \% n$ topiladi va qoldiq $(9 + x)$ ga bo'linadi. Chiqqan javob esa $m * 5$ ning javobiga qo'shiladi. Lekin biz o'qishni osonlashtirish uchun va xato qilish ehtimolini kamaytirish maqsadida qavslarni kengroq ishlatishimiz mumkin. Yuqoridagi misolimiz quyidagi ko'rinishga ega bo'ladi.

$$k = (m * 5) + ((7 \% n) / (9 + x));$$

Amallar odatda **unar**, ya'ni bitta operandga qo'llaniladigan amallarga va **binar** ya'ni ikki operandga qo'llaniladigan amallarga ajratiladi.

Binar amallar additiv ya'ni qo'shuv [+] va ayirish [-] amallariga, hamda multiplikativ ya'ni ko'paytirish [*], bo'lish [/] va modul olish [%] amallariga ajratiladi. Additiv amallarining ustuvorligi multiplikativ amallarining ustuvorligidan pastroqdir. Butun sonni butun songa bo'lganda natija butun songacha yaxlitlanadi. Masalan, $10/3=3$, $(-10)/3=-3$, $10/(-3) = -3$.

Modul amali butun sonni butun songa bo'lishdan hosil bo'ladigan qoldiqqa tengdir. Agar modul amali musbat operandlarga qo'llanilsa, natija ham musbat bo'ladi, aks holda natija ishorasi kompilyatorga bog'liqdir.

Binar arifmetik amallar bajarilganda tiplarni keltirish quyidagi qoidalar asosida amalga oshiriladi:

- *short* va *char* tiplari int tipiga keltiriladi;
- agar operandlardan biri *long* tipiga tegishli bo'lsa ikkinchi operand ham *long* tipiga keltiriladi va natija ham *long* tipiga tegishli bo'ladi;
- agar operandlardan biri *float* tipiga tegishli bo'lsa ikkinchi operand ham *float* tipiga keltiriladi va natija ham *float* tipiga tegishli bo'ladi;
- agar operandlardan biri *double* tipiga tegishli bo'lsa ikkinchi operand ham *double* tipiga keltiriladi va natija ham *double* tipiga tegishli bo'ladi;
- agar operandlardan biri *long double* tipiga tegishli bo'lsa ikkinchi operand ham *long double* tipiga keltiriladi va natija ham *long double* tipiga tegishli bo'ladi;

Unar amallarga ishorani o'zgartiruvchi *unar minus* [-] va *unar plus* [+] amallari kiradi. Bundan tashqari [++] va [--] amallari ham unar amallarga kiradi.

[++] *unar* amali qiymatni 1 ga oshirishni ko'rsatadi. Amalni *prefiks* ya'ni ++i ko'rinishda ishlatish oldin o'zgaruvchi qiymatini oshirib so'ngra foydalanish lozimligini, *postfiks* ya'ni i++ ko'rinishda ishlatishdan oldin o'zgaruvchi qiymatidan foydalanib, so'ngra oshirish kerakligini ko'rsatadi. Masalan, i qiymati 2 ga teng bo'lsin, u holda 3+(++) ifoda qiymati 6 ga, 3+i++ ifoda qiymati 5 ga teng bo'ladi. Ikkala holda ham i qiymati 3 ga teng bo'ladi.

[--] *unar* amali qiymatni 1 ga kamaytirishni ko'rsatadi. Bu amal ham *prefiks* va *postfiks* ko'rinishda ishlatilishi mumkin. Masalan, i qiymati 2 ga teng bo'lsin, u holda --i ifoda qiymati 1 ga, i-- ifoda qiymati 2 ga teng bo'ladi. Ikkala holda ham i qiymati 1 ga teng bo'ladi.

Bu ikki amalni faqat o'zgaruvchilarga qo'llash mumkindir. Unar amallarning ustuvorligi *binar* amallardan yuqoridir.

Razryadli amallar. Razryadli amallar natijasi butun sonlarni ikkilik ko'rinishlarining har bir razryadiga mos mantiqiy amallarni qo'llashdan hosil bo'ladi. Masalan, 5 kodi 101 ga teng va 6 kodi 110 ga teng.

$6 \& 5$ qiymati 4 ga ya'ni 100 ga teng.

$6 | 5$ qiymati 7 ga ya'ni 111 ga teng.

$6 \wedge 5$ qiymati 3 ga ya'ni 011 ga teng.

~ 6 qiymati 2 ga ya'ni 010 ga teng.

Bu misollarda amallar ustuvorligi oshib borishi tartibida berilgan.

Bu amallardan tashqari $M \ll N$ chapga razryadli siljitish va $M \gg N$ o'ngga razryadli siljitish amallari qo'llaniladi. Siljitish M butun sonning razryadli ko'rinishiga qo'llaniladi. N nechta pozitsiyaga siljitish kerakligini ko'rsatadi. Chapga N pozitsiyaga surish, ya'ni $5 \ll 0 = 5$, $5 \ll 1 = 10$, $5 \ll 2 = 20$ mos keladi.

Agar operand musbat bo'lsa, N pozitsiyaga o'ngga surish chap operandni ikkinchi N-darajasiga bo'lib, kasr qismini tashlab yuborishga mosdir. Misol uchun $5 \gg 2 = 1$. Bu amalning bitli ko'rinishi $101 \gg 2 = 001 = 1$. Agarda operand qiymati manfiy bo'lsa, ikki variant mavjuddir: arifmetik siljitishda bo'shatilayotgan razryadlar ishora razryadi qiymati bilan to'ldiriladi, mantiqiy siljitishda bo'shatilayotgan razryadlar nollar bilan to'ldiriladi.

Razryadli surish amallarining ustuvorligi o'zaro teng, razryadli inkor amalidan past, qolgan razryadli amallardan yuqoridir. Razryadli inkor amali unar, qolgan amallar binar amallarga kiradi.

Nisbat amallari. Nisbat amallari qiymatlari 1 ga teng, agar nisbat bajarilsa va, aksincha, 0 ga tengdir. Nisbat amallari arifmetik tipdagi operandlarga yoki ko'rsatkichlarga qo'llaniladi. Masalan:

$1 \neq 0$ qiymati 1 ga teng; $1 == 0$ qiymati 0 ga teng; $3 >= 3$ qiymati 1 ga teng; $3 > 3$ qiymati 0 ga teng; $2 <= 2$ qiymati 1 ga teng; $2 < 2$ qiymati 0 ga teng.
--

Katta [$>$], kichik [$<$], katta yoki teng [$>=$], kichik yoki teng [$<=$] amallarining ustuvorligi bir xildir.

Teng [$==$] va teng emas [$!=$] amallarining ustuvorligi o'zaro teng va qolgan amallardan pastdir.

Mantiqiy amallar. Mantiqiy amallar asosan butun sonlarga qo'llanadi. Bu amallarning natijalari quyidagicha aniqlanadi:

$x || y$ amali 1 ga teng, agar $x > 0$ yoki $y > 0$ bo'lsa, aksincha 0 ga teng;

$x \&\& y$ amali 1 ga teng, agar $x > 0$ va $y > 0$ bo'lsa, aksincha 0 ga teng;

$!x$ amali 1 ga teng, agar $x > 0$ bo'lsa, aksincha 0 ga teng.

Bu misollarda amallar ustuvorligi oshib borish tartibida berilgandir. Inkor [$!$] amali unar, qolganlari binar amallardir.

Qiymat berish amali. Qiymat berish amali [$=$] binar amal bo'lib, chap operandi odatda o'zgaruvchiga, o'ng operandi odatda ifodaga teng bo'ladi. Masalan, $Z = 4.7 + 3.34$;

Bitta ifodada bir necha qiymat berish amallari qo'llanilishi mumkin. Masalan, $C = y = f = 4.2 + 2.8$.

Bundan tashqari, C++ tilida murakkab qiymat berish amali mavjud bo'lib, umumiy ko'rinishi quyidagichadir:

o'zgaruvchi_nomi amal= ifoda,

bu yerda amal quyidagi amallardan biri bo'lishi mumkin: $*, /, \%, +, -, \&, ^, |, \ll, \gg$. Masalan,

$X += 4$ ifoda $x = x + 4$ ifodaga teng kuchlidir;

$X *= a$ ifoda $x = x * a$ ifodaga teng kuchlidir;

$X /= a + b$ ifoda $x = x / (a + b)$ ifodaga teng kuchlidir;

$X \gg= 4$ ifoda $x = x \gg 4$ ifodaga teng kuchlidir.

Imlo belgilari amal sifatida. C++ tilida ba'zi bir imlo belgilari ham amal sifatida ishlatilishi mumkin. Bu belgilar oddiy () va kvadrat [] qavslardir. Oddiy qavslar binar amal deb qaralib, ifodalarda yoki funksiyaga murojaat qilishda foydalaniladi. Funksiyaga murojaat qilish quyidagi shaklda amalga oshiriladi: <funksiya nomi> (<argumentlar ro'yxati>). Masalan, sin(x) yoki max(a,b).

Kvadrat qavslardan massivlarga murojaat qilishda foydalaniladi. Bu murojaat quyidagicha amalga oshiriladi: <massiv nomi>[<indeks>]. Masalan, a[5] yoki b[n][m].

Vergul simvoliga ajratuvchi belgi sifatida ham, amal sifatida ham qarash mumkin. Vergul bilan ajratilgan amallar ketma-ketligi bir amal deb qaralib, chapdan o'ngga hisoblanadi va oxirgi ifoda qiymati natija deb qaraladi. Masalan, d=4,d+2 amali natijasi 8 ga teng.

Shartli amal. Shartli amal ternar amal deyiladi va uchta operanddan iborat bo'ladi: <1-ifoda>?<2-ifoda>:<3-ifoda>. Shartli amal bajarilganda avval 1-ifoda hisoblanadi. Agar 1-ifoda qiymati 0 dan farqli bo'lsa, 2-ifoda hisoblanadi va qiymati natija sifatida qabul qilinadi, aks holda 3-ifoda hisoblanadi va qiymati natija sifatida qabul qilinadi. Masalan, modulni hisoblash: x<0?-x:x yoki ikkita sonning kichigini hisoblash a<b?a:b.

Shuni aytish lozimki, shartli ifodadan har qanday ifoda sifatida foydalanish mumkin. Agar F Float tipiga, N – Int tipga tegishli bo'lsa, (N > 0)? F : N ifoda N musbat yoki manfiyligidan qat'iy nazar, Double tipiga tegishli bo'ladi. Shartli ifodada birinchi ifodani qavsga olish shart emas.

Tiplar bilan ishlovchi amallar. Tiplarni o'zgartirish amali quyidagi ko'rinishga ega: (tip_nomi) operand. Bu amal operandlar qiymatini ko'rsatilgan tipga keltirish uchun ishlatiladi. Operand sifatida o'zgarmas, o'zgaruvchi yoki qavslarga olingan ifoda kelishi mumkin. Misol uchun (long)6 amali o'zgarmas qiymatini o'zgartirmagan holda operativ xotirada egallagan baytlar sonini oshiradi. Bu misolda o'zgarmas tipi o'zgarmagan bo'lsa, (double) 6 yoki (float) 6 amali o'zgarmas ichki ko'rinishini ham o'zgartiradi. Katta butun sonlar haqiqiy tipga keltirilganda sonning aniqligi yo'qolishi mumkin.

sizeof amali operand sifatida ko'rsatilgan obyektning baytlarda xotiradagi hajmini hisoblash uchun ishlatiladi. Bu amalning ikki ko'rinishi mavjud: sizeof ifoda; sizeof (tip). Misol uchun:

Sizeof 3.14=8
Sizeof 3.14f=4
Sizeof 3.14L=10
Sizeof(char)=1
Sizeof(double)=8


Amallar ustuvorligi


Rang	Amallar	Yo'nalish
1	[()], [[]], [->], [::], [.]	Chapdan o'ngga
2	[!], [~], [+], [-], [++], [--], [&], [*], [(tip)], sizeof, new, delete, tip()	O'ngdan chapga
3	[.], [*], [->*]	Chapdan o'ngga
4	[*], [/], [%] (multiplikativ binar amallar)	Chapdan o'ngga
5	[+], [-] (additiv binar amallar)	Chapdan o'ngga
6	[<<], [>>]	Chapdan o'ngga
7	[<], [<=], [>=], [>]	Chapdan o'ngga
8	[=], [!=]	Chapdan o'ngga
9	[&]	Chapdan o'ngga
10	[^]	Chapdan o'ngga
11	[]	Chapdan o'ngga
12	[&&]	Chapdan o'ngga
13	[]	Chapdan o'ngga
14	[?:] (shartli amal)	Chapdan o'ngga
15	[=], [*=], [/=], [%=], [+=], [-=], [&=], [^=], [=], [<<=], [>>=]	Chapdan o'ngga
16	[,] (vergul amali)	Chapdan o'ngga

Mustahkamlash uchun savollar

1. C++ tilida amallar necha guruhga bo'linadi?
2. Arifmetik amallarni sanab bering.
3. Arifmetik amallarning ba'zi xususiyatlarni ayting.
4. Amallar bilan ishlaganda qavslarning o'rni qanday?
5. Unar amalga misol keltiring.
6. ++33 qanday amalni bajaradi?
7. 33++ qanday amalni bajaradi?
8. Short va char tiplarini qaysi tipga keltirib bo'ladi?
9. 5<<5 amalining qiymatini toping.
10. Shartli amaldan qachon foydalanish mumkin?

6.4. Dastur tuzilishi

 **Muhim so'zlar:** main, tipli, tipsiz, return, include, define, proprotessor, dastur matni (listing), kompilyatsiya, bog'lash, mantiqiy solishtirish, amallar, if.

 **Bilib olasiz:** main funksiyasi, main funksiyasini ishlatish, kutubxonalarini chaqirish, oddiy dasturlarni yozish, define funksiyasi, kompilyatsiya va bog'lash, mantiqiy amallar yozilishi, if operatorini qo'llash.

Sodda dastur tuzilishi. Dastur komandalar va bir necha funksiyalardan iborat bo'lishi mumkin. Bu funksiyalar orasida *main* nomli asosiy funksiya bo'lishi shart. Agar asosiy funksiyadan boshqa funksiyalar ishlatilmasa, dastur quyidagi ko'rinishda tuziladi:

```
Preprotessor_komandalari
void main()
{ Dastur tanasi. }
```

Main funksiyasi ikki usulda ishlatilishi mumkin (tipli va tipsiz). Yuqorida keltirilgan misolda tipsiz edi. Tipli *main* ga dastur quyidagi ko'rinishda tuziladi:

```
Preprotessor_komandalari
tip main()
{ Dastur tanasi.
return [qiymat] }
```

Preprotessor direktivalari kompilyatsiya jarayonidan oldin preprotessor tomonidan bajariladi. Natijada dastur matni preprotessor direktivalari asosida o'zgartiriladi. Preprotessor komandalaridan ikkitasini ko'rib chiqamiz. *#include <fayl_nomi>* – bu direktivadan standart kutubxonadagi funksiyalarni dasturga joylash uchun foydalaniladi. *#define <almashtiruvchi ifoda> <almashinuvchi ifoda>* – bu direktiva bajarilganda dastur matnidagi almashtiruvchi ifodalarga almashtiriladi. Masalan:

1-listing.	Output:
<pre>#include <iostream.h> void main() { cout << «\n Salom, BUXORO! \n»; }</pre>	<p>Salom, BUXORO!</p>

Define direktivasi yordamida bu dasturni quyidagicha yozish mumkin:

2-listing.	Output:
<pre>#include <iostream.h> #define program cout << «\n Salom, BUXORO! \n« #define bosh { #define tam } void main() bosh program; tam</pre>	<p>Salom, BUXORO!</p>

Define direktivasidan nomlangan o'zgarmlar kiritish uchun foydalanish mumkin. Masalan:

```
#define max 10
```

Dasturda quyidagi amallar mavjud bo'lsin:

```
Double m=max  
A=alfa*max
```

Preprotssessor bu matnda har bir max o'zgarmlarni uning qiymati bilan almashtiradi va natijada quyidagi amallar hosil bo'ladi:

```
Double max=10  
D=alfa*10
```

Dastur matni va preprotssessor. C++ tilida matnli fayl shaklida tayyorlangan dastur uchta qayta ishlash bosqichlaridan o'tadi. Matnning preprotssessor direktivalari asosida o'zgartilishi jarayoni natijasi yana matnli fayl bo'lib, preprotssessor tomonidan bajariladi.

Kompilyatsiya. Bu jarayon natijasi mashina kodiga o'tkazilgan obyektli fayl bo'lib, kompilyator tomonidan bajariladi.

Bog'lash. Bu jarayon natijasi to'la mashina kodiga o'tkazilgan bajariluvchi fayl bo'lib, bog'lagich tomonidan bajariladi.

Preprotssessor vazifasi dastur matnini preprotssessor direktivalari asosida o'zgartirishdir. *Define* direktivasi dasturda bir jumlaning ikkinchi jumla bilan almashtirish uchun ishlatiladi. Bu direktivadan foydalanishning sodda misollarini biz yuqorida ko'rib chiqdik. *Include* direktivasi ikki ko'rinishda ishlatilishi mumkin. *#include* fayl nomi direktivasi dasturning shu direktiva o'rniga qaysi matnli fayllarni qo'shish kerakligini ko'rsatadi. *#include <fayl nomi>* direktivasi dasturga kompilyator standart kutubxonalariga mos keluvchi sarlavhali fayllar matnlarini qo'shish uchun mo'ljallangan. Bu fayllarda funksiya prototipi, tiplar, o'zgaruvchilar, o'zgarmlar ta'riflari yozilgan bo'ladi. Funksiya prototipi funksiya qaytaruvchi tip, funksiya nomi va funksiyaga uzatiluvchi tiplardan iborat bo'ladi. Masalan, *cos* funksiyasi prototipi quyidagicha yozilishi mumkin: *double cos(double)*. Agar funksiya nomidan oldin *void* tipi ko'rsatilgan bo'lsa, bu funksiya hech qanday qiymat qaytarmasligini ko'rsatadi. Shuni ta'kidlash lozimki, bu direktiva dasturga standart kutubxona qo'shilishiga olib kelmaydi. Standart funksiyalarning kodlarini bog'lash, ya'ni aloqalarni tahrirlash bosqichida, kompilyatsiya bosqichidan so'ng amalga oshiriladi.

Kompilyatsiya bosqichida sintaksis xatolar tekshiriladi va dasturda bunday xatolar mavjud bo'lmasa, standart funksiyalar kodlarisiz mashina kodiga o'tkaziladi. Sarlavhali fayllarni dasturning ixtiyoriy joyida ulash mumkin bo'lsa ham, bu fayllarni odatda dastur boshida qo'shish lozimdir. Shuning uchun bu fayllarga sarlavhali fayl (*header file*) nomi berilgan.

Dasturda kiritish va chiqarish funksiyalaridan masalan, `cout<<` funksiyasidan foydalanish uchun `#include <iostream.h>` direktivasidan foydalanish lozimdir. Bu direktivada `iostream.h` sarlavhali fayl nomi quyidagilarni bildiradi: st – standart, i – input (kirish), o – output (chiqish), h – head (sarlavha).

Mantiqiy solishtirish operatorlari. C++ bir necha solishtirish operatorlariga ega.

6.8-jadval

Mantiqiy solishtirish operatorlari

Algebraik ifoda	C++ dagi operator	C++ dagi ifoda	Algebraik ma'nosi
Tenglik guruhi	==	x==y	x tengdir y ga
Teng emas	!=	x!=y	x teng emas y ga
Solishtirish guruhi	> <	x>y x<y	x katta y dan x kichkina y dan
Katta-teng	>=	x>=y	x katta yoki teng y ga
Kichik-teng	<=	x<=y	x kichik yoki teng y ga

[==], [!=], [>=] va [<=] operatorlarini yozganda oraga bo'sh joy qo'yib ketish sintaksis xatodir, ya'ni kompilyator dasturdagi xatoni ko'rsatib beradi va uning tuzatilishini talab qiladi. Ushbu ikki belgili operatorlar belgilarining joyini almashtirish, masalan, [<=] ni [=<] qilib yozish ko'p hollarda sintaksis xatolarga olib keladi. Gohida esa [!=] ni [=!] deb yozganda sintaksis xato vujudga keladi, bu mantiqiy xato bo'ladi. Mantiqiy xatolarni kompilyator topa olmaydi. Lekin ular dasturning ishlash matnini o'zgartirib yuboradi. Bu kabi xatolarni topish esa ancha mashaqqatli ishdir (! operatori mantiqiy inkordir). Yana boshqa xatolardan biri tenglik operatori (==) va tenglashtirish, qiymat berish operatorlarini (=) bir-biri bilan almashtirib qo'yishdir. Bu ham juda ayanchli oqibatlariga olib keladi, chunki ushbu xato aksariyat hollarda mantiqiy xatolarga olib keladi.

Yuqoridagi solishtirish operatorlarini ishlatadigan bir misolni ko'raylik.

3-listing.	Output:
<pre># include <iostream.h> int main() { int a, b; cout << «Ikki son kiriting: » << endl; cin >> a >> b; //Ikki son olindi. if (a == b) cout << a << « teng » << b << « ga» << endl; if (a < b) cout << a << « kichik » << b << « dan» << endl; if (a >= b) cout << a << » katta yoki teng « << b << « ga»</pre>	<p>Ikki sonni kiriting: 10 5 10 katta yoki teng 5 ga 10 teng emas 5 ga</p>

```
<< endl;
if (a != b) cout << a << «teng emas» << b << «ga» << endl;
return (0); }
```

Bu yerda bizga yangi bu C++ ning if (agar) strukturasi keltirildi. If ifodasi ma'lum bir shartning to'g'ri (true) yoki noto'g'ri (false) bo'lishiga qarab, dasturning u yoki bu blokini bajarishga imkon beradi. Agar shart to'g'ri bo'lsa, if dan so'ng keluvchi amal bajariladi. Agar shart bajarilmasa, u holda if tanasidagi ifoda bajarilmay, if dan so'ng keluvchi ifodalar ijrosi davom ettiriladi. Bu strukturaning ko'rinishi quyidagichadir:

```
if (shart) ifoda;
```

Shart qismi qavs ichida bo'lishi majburiydir. Eng oxirida keluvchi nuqta-vergul (;) shart qismidan keyin qo'yilsa (if (shart); ifoda;) mantiqiy xato vujudga keladi. Chunki bunda if tanasi bo'sh qoladi. Ifoda qismi esa shartning to'g'ri-noto'g'ri bo'lishiga qaramay ijro qilaveradi.

C++ da bitta ifodani qo'yish mumkin bo'lgan joyga ifodalar guruhini ham qo'yish mumkin. Bu guruhni {} qavslar ichida yozish kerak. if da bu shunday amalga oshiriladi:

```
if (shart) {
    ifoda1;
    ifoda2;
    ...
    ifodaN; }
```

Agar shart to'g'ri javobni bersa, ifodalar guruhi bajariladi, aks holda blokni yopuvchi qavslardan keyingi ifodalarda dastur ijrosi davom ettiriladi.

Mustahkamlash uchun savollar

1. Main funksiyasining vazifasini ayting.
2. Tiqli va tipsiz main funksiyasiga misol keltiring.
3. cout operatori qanday amalni bajaradi?
4. define ning vazifasini ayting.
5. Kompilyatsiya nima?
6. Preprotessor vazifasini ayting.
7. # include <iostream.h> nima amalga oshiradi?
8. 2==0 amali to'g'ri yozilganmi?
9. 2=>2 amali to'g'ri yozilganmi?
10. C++ da shart qaysi operator bilan aniqlanadi?

6.5. Operatorlar

Muhim soʻzlar: nuqta vergul [;], qiymat berish operatori [=], qoʻshimcha operatorlar, kiritish-chiqarish operatorlari, increment, decrement, mantiqiy operatorlar, and [∧∧], or [∨], not [!].

Bilib olasiz: C++da har bir operatorni tugatish, operator turlari, qoʻshimcha operatorlarni ishlatish, cin kiritish, cout chiqarish operatorlarini ishlatish, qiymat berish, increment, decrement operatorlari, mantiqiy and [∧∧], or [∨], not [!] larni vazifalari va ularni ishlatish.

Har qanday dastur funksiyalar ketma-ketligidan iborat boʻladi. Funksiyalar sarlavha va funksiya tanasidan iborat boʻladi. Funksiya sarlavhasiga `void main()` ifodasi misol boʻla oladi. Funksiya tanasi obyektlar taʼriflari va operatorlardan iborat boʻladi.

Har qanday operator nuqta-vergul [;] belgisi bilan tugashi lozim. Quyidagi ifodalar `X=0`, yoki `I++` operatorga aylanadi, agar ulardan soʻng nuqtali vergul [;] kelsa (`X = 0; I++;`).

Operatorlar bajariluvchi va bajarilmaydigan operatorlarga ajratiladi. Bajarilmaydigan operator bu izoh operatoridir. Izoh operatori [`/*`] belgisi bilan boshlanib, [`*/`] belgisi bilan tugaydi. Bu ikki belgi orasida ixtiyoriy jumla yozish mumkin. Kompilyator bu jumlaning tekshirib oʻtirmaydi. Izoh operatoridan dasturning tushunarli boʻlishi maqsadida izohlar kiritish uchun foydalaniladi.

Bajariluvchi operatorlar oʻz navbatida maʼlumotlarni oʻzgartiruvchi va boshqaruvchi operatorlarga ajratiladi. Maʼlumotlarni oʻzgartiruvchi operatorlarga qiymat berish operatorlari va [;] bilan tugovchi ifodalar kiradi. Masalan:

```
I++;  
x*=I;  
I=x-4*I;
```

Boshqaruvchi operatorlar dasturni boshqaruvchi konstruktsiyalar deb ataladi. Bu operatorlarga quyidagilar kiradi:

- qoʻshma operatorlar;
- tanlash operatorlari;
- takrorlash operatorlari;
- oʻtish operatorlari.

Qoʻshma operatorlar. Bir necha operatorlar [`{`] va [`}`] figurali qavslar yordamida qoʻshma operatorlarga yoki bloklarga birlashtirilishi mumkin. Blok yoki qoʻshma operator sintaksis jihatdan bitta operatorga ekvivalentdir. Blokning qoʻshma operatoridan farqi shundaki, blokda obyektlar taʼriflari mavjud boʻlishi mumkin. Quyidagi dastur qismi qoʻshma operatorga misol boʻladi:

```
{ n++;
  somma+=(float)n; }
```

Bu fragment bo'lsa blok:

```
{ int n=0;
  n++;
  somma+=(float)n; }
```

Kiritish-chiqarish operatorlari. Chiquvchi oqim *cout* kelishilgan bo'yicha ekranga mos keladi. Lekin maxsus operatorlar yordamida oqimni printer yoki faylga mos qo'yish mumkin:

4-listing.	Output:
<pre>#include <iostream.h> void main(void) { cout << 1001; }</pre>	1001
4a-listing.	Output:
<pre>#include <iostream.h> void main(void) (cout << 1 << 0 << 0 << 1; }</pre>	1001

Kiruvchi oqim *cin* kelishilgan bo'yicha ekranga mos keladi:

5-listing.	Output:
<pre>#include <iostream.h> void main(void) { int a cin >> a; cout << a*a; }</pre>	a*a
5a-listing.	Output:
<pre>#include <iostream.h> void main(void) (int a,b; cin >> a >> b; cout << a*b; }</pre>	a*b

Qiymat berish operatorlari. Bu qismda keyingi bo'limlarda kerak bo'ladigan tushunchalarni berib o'tamiz. C++ da hisoblashni va undan keyin javobni o'zgaruvchiga beruvchi bir necha operatorlar mavjuddir. Masalan:

```
k = k * 4; ni k *= 4;
```

Bunda [=] operatorining chap argumenti o'ng argumentga qo'shiladi va javob chap argumentda saqlanadi. Biz har bir operatorni ushbu qisqartirilgan ko'rinishda yoza olamiz: ([+=], [-=], [/=], [*=], [%=]). Ikkala qism birga yoziladi. Qisqartirilgan operatorlar tezroq yoziladi, tezroq kompilyatsiya qilinadi va ba'zi bir hollarda tezroq ishlaydigan mashina kodi tuziladi.

Birga oshirish va kamaytirish operatorlari (Increment and Decrement). C++ da bir argument oluvchi inkrement (++) va dekrement (--) operatorlari mavjuddir. Bular ikki ko'rinishda ishlatiladi, biri o'zgaruvchidan oldin (++f – preinkrement, --d – predekrement), boshqasi o'zgaruvchidan keyin (s++ – postinkrement, s-- – postdekrement) ishlatilgan holi.

Postinkrementda o'zgaruvchining qiymati ushbu o'zgaruvchi qatnashgan ifodada ishlatiladi va undan keyin qiymati birga oshiriladi. Preinkrementda esa o'zgaruvchining qiymati birga oshiriladi va bu yangi qiymat ifodada qo'llaniladi. Predekrement va postdekrement ham aynan shunday ishlaydi. Lekin qiymat birga kamaytiriladi. Bu operatorlar faqatgina o'zgaruvchining qiymatini birga oshirish, kamaytirish uchun ham ishlatilishi mumkin, ya'ni boshqa ifoda ichida qo'llanmasdan. Bu holda pre va post formalarining farqi yo'q. Masalan:

```
++r; r++;
```

Yuqoridagilarning funksional jihatdan hech qanday farqi yo'q, chunki bu ikki operator faqat r ning qiymatini oshirish uchun qo'llanilmoqda. Bu operatorlarni oddiy holda yozsak:

```
r = r + 1; d = d - 1;
```

Lekin inkrement/dekrement operatorlari oddiygina qilib o'zgaruvchiga bir qo'shish/ayirishdan ko'ra tezroq ishlaydi. Yuqoridagi operatorlarni qo'llagan holda bir dastur yozaylik.

6a-listing.	Output:
<pre># include <iostream.h> int main() { int k = 5, l = 3, m = 8; cout << k++ << endl; l += 4; cout << --m << endl; m = k + (++l); return (0); }</pre>	<pre>//ekranga 5 yozildi, k = 6 bo'ldi. // l = 7 bo'ldi. // m = 7 bo'ldi va ekranga 7 chiqdi. // m = 6 + 8 = 14;</pre>

Dasturdagi o'zgaruvchilar e'lon qilindi va boshlang'ich qiymatlar olindi. `cout << k++ << endl;` ifodasida ekranga oldin `k` ning boshlang'ich qiymati

chiqarildi, keyin esa uning qiymati 1 da oshirildi. $l += 4$; da l ning qiymatiga 4 soni qo'shildi va yangi qiymat 1 da saqlandi. `cout << --m << endl`; ifodasida m ning qiymati oldin predekrement qilindi va undan so'ng ekranga chiqarildi. $m = k + (++l)$ da oldin l ning qiymati birga oshirildi va l ning yangi qiymati k ga qo'shildi. m esa bu yangi qiymatni oldi. Oshirish va kamaytirish operatorlari va ularning argumentlari orasida bo'shliq qoldirilmasligi kerak. Bu operatorlar sodda ko'rinisdagi o'zgaruvchilarga nisbatan qo'llanilishi mumkin, xolos. Masalan:

```
++(f * 5);
```

ko'rinish noto'g'ridir.

Mantiqiy operatorlar. Boshqaruv strukturalarida shart qismi bor dedik. Shu paytgacha ishlatgan shartlarimiz ancha sodda edi. Agar bir necha shartni tekshirmoqchi bo'lsak, ayri-ayri shart qismlarini yozar edik. Lekin C++ da bir necha sodda shartni birlashtirib, bitta murakkab shart ifodasini tuzishga yordam beradigan mantiqiy operatorlar mavjuddir. Bular mantiqiy VA – `&&` (AND), mantiqiy YOKI – `||` (OR) va mantiqiy INKOR – `!` (NOT). Masalan, faraz qilaylik, bir amalni bajarishdan oldin, ikkala shartimiz (ikkita dan ko'p ham bo'lishi mumkin) true (haqiqat) bo'lsin.

```
if (i < 10 && l >= 20){...}
```

Bu yerda `{}` qavslardagi ifodalar bloki faqat $i < 10$ dan kichkina va $l \geq 20$ dan katta yoki teng bo'lgandagina ijro qilinadi.

6.9-jadval

AND (&&)

ifoda1	ifoda2	ifoda1 && ifoda2
false (0)	false (0)	false (0)
true (1)	false (0)	false (0)
false (0)	true (1)	false (0)
true (1)	true (1)	true (1)

Boshqa misol:

```
while (g<10 || f<4){...}
```

Bizda ikki o'zgaruvchi bor (g va f). Birinchisi 10 dan kichkina yoki ikkinchisi 4 dan kichkina bo'lganda while ning tanasi takrorlanaveradi. Ya'ni shart bajarilishi uchun eng kamida bitta true bo'lishi kerak, AND da (&&) esa hamma oddiy shartlar true bo'lishi kerak.

OR (||)

ifoda1	ifoda2	ifoda1 ifoda2
false (0)	false (0)	false (0)
true (1)	false (0)	true (1)
false (0)	true (1)	true (1)
true (1)	true (1)	true (1)

[&&] va [||] operatorlari ikkita argument oladi. Bulardan farqli o'laroq, [!] (mantiqiy inkor) operatori bitta argument oladi, va bu argumentdan oldin qo'yiladi. Inkor operatori ifodaning mantiqiy qiymatini teskarisiga o'zgartiradi. Ya'ni false ni true deb beradi, true ni esa false deb beradi. Masalan:

```
if ( !(counter == finish) )
    cout << student_bahosi << endl;
```

Agar counter o'zgaruvchi finish ga teng bo'lsa, true bo'ladi, bu true qiymat esa [!] yordamida false ga aylanadi. false qiymatni olgan if esa ifodasini bajarmaydi. Demak, ifoda bajarilishi uchun bizga counter finish ga teng bo'lmagan holati kerak. Bu yerda [!] ga tegishli ifoda () qavslar ichida bo'lishi kerak. Chunki mantiqiy operatorlar tenglilik operatorlaridan kuchliroqdir. Ko'p hollarda [!] operatori o'rniga mos keladigan mantiqiy tenglilik yoki solishtirish operatorlarini ishlatsa bo'ladi, masalan, yuqoridagi misol quyidagi ko'rinishda bo'ladi:

```
if (counter != finish)
    cout << student_bahosi << endl;
```

NOT (!)

Ifoda	!(ifoda)
false (0)	true (1)
true (1)	false (0)

Mustahkamlash uchun savollar

1. C++da [;] qanday vazifani bajaradi?
2. C++ da operatorlar necha guruhga bo'linadi?
3. Qo'shimcha operatorlarni sanab bering.
4. Blok qanday amalga oshiriladi va uning vazifasi nimadan iborat?
5. cout operatorining vazifasi?
6. << qanday amal?

7. cin>>a qanday vazifani bajaradi?
8. Increment amali qanday amal?
9. ++(2*a); amal to'g'ri yozilganmi?
10. !(5!=0) amalida nima yozilgan?

6.6. Tanlash operatorlari

Muhim so'zlar: shartli operator, if, else, switch operatori, case, break, default.

Bilib olasiz: shartli operatorning to'liq va qisqa yozilishi, if operatorini ishlatish, switch operatorning to'liq va qisqa yozilishi, switch operatorini ishlatish.

Shartli operator. Shartli operator ikki ko'rinishda ishlatilishi mumkin:

Kengaytirilgan variant	Qisqartirilgan varianti
If (ifoda) 1- operator; Else 2- operator;	If (ifoda) 1-operator;

Shartli operator bajarilganda avval ifoda hisoblanadi; agar qiymat rost, ya'ni noldan farqli bo'lsa, 1-operator bajariladi. Agar qiymat yolg'on, ya'ni nol bo'lsa va else ishlatilsa, 2-operator bajariladi. Else qism har doim eng yaqin if ga mos qo'yiladi. Masalan:

```
if( n>0)
if(a>b)
Z=a;
else
Z=b;
```

Agar else qismni yuqori if ga mos qo'yish lozim bo'lsa, figurali qavslar ishlatish lozim.

```
if( n>0) {
if(a>b)
z=a;
}
else
z=b;
```

Misol tariqasida uchta berilgan sonning eng kattasini aniqlash dasturini ko'ramiz:

6b-listing.	Output:
<pre>#include <iostream.h> void main() { float a,b,c,max); cout <<«\n a=»; cin>>a; cout <<«\n b=»; cin>>b; cout <<«\n c=»; cin>>c; if (a>b) if (a>c) max=a; else max=c; else if (b>c) then max=b; else max=c; cout <<«\n» <<max; }</pre>	max

Misol tariqasida kiritilgan ball va maksimal ball asosida baho aniqlanadi:

7-listing.	Output:
<pre>#include <iostream.h> void main() { float ball,max_ball,baho,d; cout<< «\n ball=»; cin>>ball; cout<<«\n max_ball=»; cin>>max_ball; d=ball/max_ball; if (d>0.85) baho=5; else if (d>75) baho=4; else if (d>0.55) then baho=3; else baho=2; cout<<«\n» << baho; }</pre>	baho

Switch operatori. *if-else-if* yordami bilan bir necha shartni test qilishimiz mumkin. Lekin bunday yozuv nisbatan o'qishga qiyin va ko'rinishi qo'pol bo'ladi. Agar shart ifoda butun son tipida bo'lsa yoki bu tipga keltirilishi mumkin bo'lsa, biz switch (tanlash) ifodalarini ishlata olamiz. Switchning umumiy ko'rinishi:

<pre>Switch(<ifoda>) { Case <l-qiymat>:<l-operator> ... break; ... default: <operator> ... case: <n-operator>; }</pre>
--

Oldin qavs ichidagi butun ifoda hisoblanadi va uning qiymati hamma variantlar bilan solishtiriladi. Biror variantga qiymat mos kelsa, shu variantda ko'rsatilgan operator bajariladi. Agar biror variant mos kelmasa, *default* orqali ko'rsatilgan operator bajariladi. *Break* operatori ishlatilmasa, shartga mos kelgan variantdan tashqari keyingi variantdagi operatorlar ham avtomatik bajariladi. *Default*; *break* va belgilangan variantlar ixtiyoriy tartibda kelishi mumkin. *Default* yoki *break* operatorlarini ishlatish shart emas. Belgilangan operatorlar bo'sh bo'lishi ham mumkin.

Switch strukturasi bir necha *case* etiketlaridan (label) va majburiy bo'lmagan *default* etiketidan iboratdir. Etiket bu bir nomdir. U dasturning bir nuqtasida qo'yiladi. Dasturning boshqa yeridan ushbu etiketga o'tishni bajarish mumkin. O'tish yoki sakrash goto bilan amalga oshiriladi, switch blokida ham qo'llaniladi.

5 lik sistemadagi bahoni so'zlik bahoga o'tkazadigan blokni yozaylik.

8-listing.	Output:
<pre>int baho = 4; switch (baho) { case 5: cout << «A'lo»; break; case 4: cout << «Yaxshi»; break; case 3: cout << «Qoniqarli»; break; case 2: case 1: cout << «Qoniqarsiz»; break; default: cout << «Baho xato kiritildi!»; break; }</pre>	<p>Yaxshi</p>

Switch ga kirgan o'zgaruvchi (yuqorigi misolda baho) har bir *case* etiketlarining qiymatlari bilan solishtirilib chiqiladi. Shartdagi qiymat etiketdagi qiymat bilan teng bo'lib chiqqanda ushbu *case* ga tegishli ifoda yoki ifodalar bloki bajariladi. So'ng *break* sakrash buyrug'i bilan *switch* ning tanasidan chiqiladi. Agar *break* qo'yilmasa, keyingi etiketlar qiymatlari bilan solishtirish bajarilmasdan, ularga tegishli ifodalar ijro qilinaveradi. *default* etiketi majburiy emas. Lekin shart chegaradan tashqarida bo'lgan qiymatga ega bo'lgan hollarni tahlil qilish uchun kerak bo'ladi.

case va etiket orasida bo'sh joy qoldirish shartdir. Chunki, masalan, case 4: ni case4: deb yozish oddiy etiketni vujudga keltiradi, bunda sharti test qilinayotgan ifoda 4 bilan solishtirilmay o'tiladi.

Misol tariqasida bahoni son miqdoriga qarab aniqlash dasturini ko'ramiz.

9-listing.	Output:
<pre>Include <iostream.h> void main() { int baho; cin>> baho; switch(baho) {case 2:cout <<«\n yomon»;break;</pre>	

```

case 3:cout <<<<\n o'rta>>;break;
case 4:cout <<<<\n yaxshi>>;break;
case 5:cout <<<<\n a'lo>>;break;
default: cout <<<<\n baho no'to'gri kiritilgan>>; };}

```


Misol tariqasida kiritilgan simvol unli harf ekanligi aniqlanadi:


10-listing.	Output:
<pre> #include <iostream.h> void main() {char c; cin >> c; switch(c) {case 'a': case 'u': case 'o': case 'i': cout <<<<\n Kiritilgan simvol unli harf>> ;break; default: cout <<<<\n Kiritilgan simvol unli harf emas>>;} ; } </pre>	

Mustahkamlash uchun savollar

1. Tanlash operatorlari necha guruhga bo'linadi?
2. Shartli operator qaysi kalit so'z orqali yoziladi?
3. If operatorining umumiy yozilishi qanday?
4. If operatoridagi bloklar qanday vazifani bajaradi?
5. Ikki sondan musbatini topuvchi dastur tuzing.
6. Switch operatori qanday operator?
7. Switchdagi ifoda qanday talablarga javob berishi kerak?
8. Case so'zining vazifasini ayting.
9. Switchda default qanday vazifani bajaradi?
10. Switchga doir misol keltiring.

6.7. Takrorlash operatorlari

 **Muhim so'zlar:** *while, do while, for, true, false, increment, decrement, tiplar.*

 **Bilib olasiz:** *while, do while, for takrorlanish operatorlarining umumiy yozilishi, ishlatilishi va vazifalari, farqlari, qulayliklari.*

While operatori. While operatori quyidagi umumiy ko'rinishga egadir:

```

While(ifoda)
Operator

```

Bu operator bajarilganda avval ifoda hisoblanadi. Agar uning qiymati *false* dan farqli bo'lsa, operator bajariladi va ifoda qayta hisoblanadi. To ifoda qiymati *false* bo'lmaguncha takrorlash qaytariladi.

Agar dasturda *while (ture);* satr qo'yilsa bu dastur hech qachon tugamaydi.

11-listing. Berilgan n gacha sonlar yigindisi	Output:
<pre>void main() { long n,i=1,s=0; cin >>n; while (i<= n) s+=i++; cout<<» s<<<< s; }</pre>	<pre>n=5; s=15;</pre>

Bu dasturda $s+=i++$ ifoda $s=s+i$; $i=i+1$ ifodalarga ekvivalentdir.

Quyidagi dasturda to nuqta bosilmaguncha kiritilgan simvollar va qatorlar soni hisoblanadi:

12-listing.	Output:
<pre>void main() { long nc=0, nl=0; char c=""; while (c!= '.') { ++nc; cin >>c; if (c == '\n') ++nl; }; cout<< («%ld\n», nc); cout << «\n satrlar=»<< nl<< «simvollar=»<< nc; }</pre>	

Do-While operatori. *Do while* ifodasi *while* strukturasiga o'xshashdir. Bitta farqi shundaki, *while* da shart boshida tekshiriladi. *Do while* da esa takrorlanish tanasi eng kamida bir marta ijro qilinadi va shart strukturaning so'ngida test qilinadi. Shart *true* bo'lsa blok yana takrorlanadi. Shart *false* bo'lsa, *do while* ifodasidan chiqiladi. Agar *do while* ichida qaytarilishi kerak bo'lgan ifoda bir dona bo'lsa {} qavslarning keragi yo'qdir. Quyidagicha bo'ladi:

<pre>do ifoda; while (shart);</pre>

Lekin {} qavslarning yo'qligi dasturchini adashtirishi mumkin. Chunki qavssiz *do while* oddiy *while* ning boshlanishiga o'xshaydi. Buning oldini olish uchun {} qavslarni har doim qo'yishni tavsiya etamiz.

```
int k = 1;
do {
    k = k * 5;
} while ( !(k>1000) );
```

Bu blokda 1000 dan kichik yoki teng bo'lgan eng katta 5 ga karrali son topilmoqda. *while* shartini ozroq o'zgartirib berdik, ! (not – inkor) operatorining ishlashini misolda ko'rsatish uchun. Agar oddiy qilib yozadigan bo'lsak, *while* shartining ko'rinishi bunday bo'lardi: *while (k<=1000)*; Cheksiz takrorlanishning oldini olish uchun shart ifodasining ko'rinishiga katta e'tibor berish kerak. Bir nuqtaga kelib shart *true* dan *false* qiymatiga o'tishi shart.

13-listing. Berilgan n gacha sonlar yigindisi.	Output:
<pre>void main() { long n,i=1,s=0; cin >>n; do s+=i++; while (i<= n); cout<<<<\n s<<<< s; }</pre>	<pre>n=5; s=15;</pre>

Bu dasturning kamchiligi shundan iboratki, agar n qiymati 0 ga teng yoki manfiy bo'lsa ham takrorlash tanasi bir marta bajariladi va s qiymati birga teng bo'ladi.

Keyingi misolimizda simvolning kodini monitorga chiqaruvchi dasturni ko'ramiz. Bu misolda takrorlash to ESC (kodi 27) tugmasi bosilmaguncha davom etadi. Shu bilan birga ESC klavishasining kodi ham ekranga chiqariladi.

14-listing.	Output:
<pre># include <iostream.h>; main () { char d; int i; do { cin>>d; i=c; cout<<<<\n <<<<i; } while(i!=27); }</pre>	

For operatori. For operatorining umumiy ko'rinishi quyidagicha:

```
For( 1-ifoda;2- ifoda; 3-ifoda)
Operator
```

Bu operator quyidagi operatorga mosdir:

```
1-ifoda;
while(2-ifoda) {
operator
3-ifoda }
```

15-listing. Berilgan n gacha sonlar yigindisi.	Output:
<pre># include <iostream.h>; void main { int n; cin>>n; for(int i=1,s=0;i<=n; i++, s+=i); cout<<<<«\n»,s; }</pre>	<pre>n=5; s=15;</pre>

For operatori tanasi bu misolda bo'sh, lekin C++ tili grammatikasi qoidalari *For* operatori tanaga ega bo'lishini talab qiladi. Bo'sh operatorga mos keluvchi nuqta-vergul shu talabni bajarishga xizmat qiladi.

Keyingi dasturda kiritilgan juhlada satrlar, so'zlar va simvollar soni hisoblanadi.

16-listing.	Output:
<pre># include <iostream.h>; #define yes 1 #define no 0 void main() { int c, nl, nw, inword; inword = no; nl = nw = nc = 0; for(char c='';c!='.';cin>> c) {++nc; if (c == '\n') ++nl; if (c==' ' c=='\n' c=='\t') inword = no; else if (inword == no) inword = yes; ++nw; } cout <<<<«\n satrlar=«<< nl<<<«so'zlar=«<< nw<<<«simvollar=«<< nc; }</pre>	

Dastur har gal so'zning birinchi simvolini uchratganda, mos o'zgaruvchi qiymatini bittaga oshiradi. *Inword* o'zgaruvchisi dastur so'z ichida ekanligini kuzatadi. Oldiniga bu o'zgaruvchiga so'z ichida emas, ya'ni *NO* qiymati

beriladi. YES va NO simvolik o'zgaraslardan foydalanish dasturni o'qishni yengillashtiradi.

NL = NW = NC = 0 qatori quyidagi qatorga mos keladi:

NC = (NL = (NW = 0)).

For strukturasi sanovchi (*counter*) bilan bajariladigan takrorlashni bajaradi. Boshqa takrorlash bloklarida (*while*, *do/while*) takrorlash sonini *control* qilish uchun ham sanovchini qo'llasa bo'lardi, bu holda takrorlanish sonini oldindan bilsa bo'lardi, ham boshqa bir holatning vujudga kelish-kelmasligi orqali boshqarish mumkin edi. Ikkinchi holda ehtimol miqdori katta bo'ladi. Masalan, qo'llanuvchi belgilangan sonni kiritmaguncha takrorlashni bajarish kerak bo'lsa, biz *while* li ifodalarni ishlatamiz. *for* da esa sanovchi ifodaning qiymati oshirilib (kamaytirilib) bosilaveradi va chegaraviy qiymatni olganda takrorlanish tugatiladi. *for* ifodasidan keyingi bitta ifoda qaytariladi. Agar bir necha ifoda takrorlanishi kerak bo'lsa, ifodalar bloki {} qavs ichiga olinadi.

17-listing.	Output:
# include <iostream.h>	0
int main()	1
{ for (int i = 0; i == 5; i++) {	2
cout << i << endl; }	3
return (0);	4
}	5

For strukturasi uch qismdan iboratdir. Ular nuqta-vergul [;] bilan bir-biridan ajratiladi. *for* ning ko'rinishi:

```
for( a; b; c ){
    takror etiladigan blok }
```

a – e'lon va initsializatsiya;

b – shartni tekshirish (o'zgaruvchini chegaraviy qiymat bilan solishtirish);

c – o'zgaruvchining qiymatini o'zgartirish.

Qismlarning bajarilish ketma-ketligi quyidagichadir:

boshida a bajariladi (faqat bir marta), keyin b dagi shart tekshiriladi va agar u *true* bo'lsa takrorlanish bloki ijro ko'radi va eng oxirida c da o'zgaruvchilar o'zgartiriladi, keyin yana ikkinchi qismga o'tiladi. *For* strukturamizni *while* struktura bilan almashtirib ko'raylik:

```
for (int i = 0; i < 10 ; i++)
    cout << «Hello!»<< endl;
```

Ekkranga 10 marta Hello! so'zi bosib chiqariladi. i o'zgaruvchisi 0 dan 9 gacha o'zgaradi. i=10 bo'lganda esa *i < 10* sharti noto'g'ri (*false*) bo'lib chiqadi va *for* strukturasi nihoyasiga yetadi. Buni *while* bilan yozsak:


```
int i = 0;
while ( i < 10 ) {
    cout << «Hello!» << endl;
    i++; }

```

Endi *for* ni tashkil etuvchi uchta qismning har birini alohida ko'rib chiqsak. Birinchi qismda asosan takrorlashni boshqaradigan sanovchi (counter) o'zgaruvchilar e'lon qilinadi va ularga boshlang'ich qiymatlar beriladi (initsializatsiya). Yuqoridagi dastur misolida buni `int i = 0;` deb berganmiz. Ushbu qismda bir necha o'zgaruvchilarni e'lon qilishimiz mumkin, ular vergul bilan ajratiladi. Ayni shu kabi uchinchi qismda ham bir nechta o'zgaruvchilarning qiymatini o'zgartirishimiz mumkin. Undan tashqari birinchi qismda *for* dan oldin e'lon qilingan o'zgaruvchilarni qo'llasak bo'ladi. Masalan:

```
int k = 10;
int l;
for (int m = 2, l = 0 ; k <= 30 ; k++, l++, ++m) {
    cout << k + m + l; }

```

Albatta, bu ancha sun'iy misol, lekin u bizga *for* ifodasining naqadar moslashuvchanligini ko'rsatadi. *for* ning qismlari tushirib qoldirilishi mumkin. Masalan, `for(;;) {}` ifodasi cheksiz marta qaytariladi. Bu *for* dan chiqish uchun *break* operatorini beramiz. Yoki agar sanovchi sonni takrorlanish bloki ichida o'zgartirsak, *for* ning 3-qismi kerak emas. Masalan:

```
for(int g = 0; g < 10; ){
    cout << g;
    g++; }

```

Yana qo'shimcha misollar beraylik.

```
for (int y = 100; y >= 0; y-=5){
    ...
    ifoda(lar);
    ... }

```

Bu yerda 100 dan 0 gacha 5 lik qadam bilan tushiladi.

```
for(int d = -30; d<=30; d++){
    ...
    ifoda(lar);
    ... }

```

60 marta qaytariladi.

for strukturasi bilan dasturlarimizda yanada yaqinroq tanishamiz. Endi e'lon qilinadigan o'zgaruvchilarning xususiyati haqida bir og'iz aytib o'taylik. Standartga ko'ra, bu qismda e'lon qilingan o'zgaruvchilarning qo'llanilish sohasi faqat o'sha *for* strukturasi bilan chegaralanadi. Ya'ni bitta blokda joylashgan *for* strukturalari mavjud bo'lsa, ular ayni ismli o'zgaruvchilarni qo'llay olmaydilar. Masalan, quyidagi misol xatodir:

```
for(int j = 0; j<20; j++){...}
...
for(int j = 1; j<10 ; j++){...} //xato!
```

j o'zgaruvchisi birinchi *for* da e'lon qilib bo'ldi. Ikkinchi *for* da ishlatish mumkin emas. Bu masalani yechish uchun ikki xil yo'l tutish mumkin.

Birinchi bitta blokda berilgan *for* larning har birida farqli o'zgaruvchilarni qo'llashdir. Ikkinchi yo'l *for* lar guruhidan oldin sanovchi vazifasini bajaruvchi bir o'zgaruvchini e'lon qilishdir. Va *for* larda bu o'zgaruvchiga faqat kerakli boshlang'ich qiymat beriladi, xolos.

for ning ko'rinishlaridan biri – bo'sh tanali *for* dir.

```
for(int i = 0 ; i < 1000 ; i++);
```


Buning yordamida biz dastur ishlashini sekinlashtirishimiz mumkin.

Mustahkamlash uchun savollar

1. Takrorlanish operatorlari necha guruhga bo'linadi?
2. While operatorining umumiy yozilishi qanday?
3. While operatorida shart qachon keladi?
4. While operatorining ishlash tamoyilini tushunturing.
5. Do while operatorining umumiy yozilishi qanday?
6. Do while operatorida shart qachon keladi?
7. Do while operatorining ishlash tamoyilini tushunturing.
8. If operatorining umumiy yozilishi qanday?
9. If operatorida shart qachon keladi?
10. If operatorining ishlash tamoyilini tushunturing.

6.8. O'tish operatorlari

 **Muhim so'zlar:** takrorlash jarayonlari, *break*, *continue*, *go to*, o'tish.

 **Bilib olasiz:** *break*, *continue*, *go to* operatorlarining vazifalari, ishlatilishi, o'tish operatorlaridan foydalanish afzalliklari.

Break operatori. Ba'zi hollarda takrorlash bajarilishini ixtiyoriy joyda to'xtatishga to'g'ri keladi. Bu vazifani *break* operatori bajarishga imkon

beradi. Bu operator darhol takrorlash bajarilishini to'xtatadi va boshqaruvni takrorlashdan keyingi operatorlarga uzatadi. Masalan, o'quvchining n ta olgan baholariga qarab uning o'qish sifatini aniqlovchi dasturni ko'ramiz. Buning uchun dasturda o'quvchining olgan minimal bahosi aniqlanadi:

18-listing.	Output:
<pre># include <iostream.h> void main() { int i,n,min,p; while (1) { cout<<«Xato! n>0 bo'lishi lozim ! \n«); cout<<«Baholar soni=»; cin>>n; if (n>0) break; }; for (i=1,min=5; i<=n; i++) { cin >> p; if ((p<2) (p>5)) { min=0; break; }; if (min>p) min=p; if ((p<2) (p>5)) break; switch(min) { case 0:cout<<«Baho noto'g'ri kiritilgan»; break; case 2:cout<<«Talaba yomon o'qiydi»;break; case 3:cout<<«Talaba o'rtacha o'qiydi»;break; case 4:cout<<«Talaba yaxshi o'qiydi»;break; case 5:cout<<«Talaba a'lo o'qiydi»;break; }}}</pre>	

Biz misolda xato kiritilgan n qiymatdan saqlanish uchun *while(1)* takrorlash kiritilgan. Agar $n > 0$ bo'lsa, *break* operatori takrorlashni to'xtatadi va dastur bajarilishi davom etadi. Agar kiritilayotgan baholar chegarada yotmasa, min ga 0 qiymat berilib, darhol takrorlashdan chiqiladi.

Continue operatori. Takrorlash bajarilishiga ta'sir o'tkazishga imkon beradigan yana bir operator *continue* operatoridir. Bu operator takrorlash qadamining bajarilishini to'xtatib, *for* va *while* da ko'rsatilgan shartli tekshirishga o'tkazadi.

Quyidagi misol ketma-ket kiritilayotgan sonlarning faqat musbatlarining yig'indisini hisoblaydi. Sonlarni kiritish 0 soni kiritilguncha davom etadi.

19-listing.	Output:
<pre># include <iostream.h> void main() { int a,n=10,s=0; for (int i=1;i<=n;i++) { cin << a; if (a<=0) continue;</pre>	

```
s+=a;
if (a=0) break; }
cout << s; }
```

O'tish operatori Go to. O'tish operatorining ko'rinishi:

Go to <identifikator>

Bu operator identifikator bilan belgilangan operatorga o'tish kerakligini ko'rsatadi. Masalan, *go to A1;...;A1:y=5;* Strukturali dasturlashda *Go to* operatoridan foydalanmaslikka maslahat beriladi. Lekin ba'zi hollarda o'tish operatoridan foydalanish dasturlashni osonlashtiradi. Masalan, bir necha takrorlashdan birdan chiqish kerak bo'lib qolganda, to'g'ridan-to'g'ri *break* operatorini qo'llab bo'lmaydi, chunki u faqat eng ichki takrorlashdan chiqishga imkon beradi.

Quyidagi misolda n ta qatorga n tadan musbat son kiritiladi. Agar n yoki sonlardan biri manfiy bo'lsa, kiritish qaytariladi:

	20-listing.	Output:
	<pre># include <iostream.h> void main() { int n,i,j,k; M1: cout<<«\n n=»; cin>>n; if (n<=0) { cout<<«\n xato! n>0 bo'lishi kerak»; goto M1; } ; M: cout<<«x sonlarni kiriting \n»; for (i=1; i<=n; i++) { cout<<«\n«<< i<<«=»; cin>> k; if (k<=0) goto M; } }</pre>	

Bu masalani *Go to* operatorisiz hal qilish uchun qo'shimcha o'zgaruvchi kiritish lozimdir.

	21-listing.	Output:
	<pre># include <iostream.h> void main() { int n, l, j, k; while(1) { cout<<«\n n=»; cin>>n; if (n>0) break; cout<<«\n xato! n>0 bo'lishi kerak»; } ; int M=0;</pre>	

```


while (M)
{ M=0;
cout<<<<«x sonlarni kiriting \n»;
  for (I=1; I<=10; I++) {
if (M) break;
cout<<<< («\n I=%o», I);
for (j=1 ; j<=10; j++) {
cin>>k;
if (k<=0) {
M=1; break; } } } } }


```

Mustahkamlash uchun savollar

1. O'tish operatorlarining vazifalarini ayting.
2. Odatda o'tish operatorlari qachon qo'llaniladi?
3. Break operatori ning vazifasi nima?
4. Break operatoriga misol keltiring.
5. Continue operatorining vazifasi nima?
6. Continue operatoriga misol keltiring.
7. Go to operatorining vazifasi?
8. Go to operatori bilan ishlash uchun oldin nimani e'lon qilish kerak?
9. Go to operatoriga misol keltiring.
10. Go to operatoridan har doim foydalanish qanday oqibatlarga olib keladi?

6.9. Funksiyalar

 **Muhim so'zlar:** blok, funksiya, kutubxonasi, tip, return, void, function prototype.

 **Bilib olasiz:** C++ da funksiyalarni e'lon qilish, foydalanish, funksiyalarning afzallik tomonlari, tipli va tipsiz funksiyalar, parametrli va parametrsiz funksiyalarni yaratish va foydalanish.

C++ da dasturlashning asosiy bloklaridan biri funksiyalardir. Funksiyalarning foydasi shundaki, katta masala bir necha kichik bo'laklarga bo'linib, har biriga alohida funksiya yozilganda, masala yechish algoritmi ancha soddalashadi. Bunda dasturchi yozgan funksiyalar C++ ning standart kutubxonasi va boshqa firmalar yozgan kutubxonalar ichidagi funksiyalar bilan birlashtiriladi. Bu esa ishni osonlashtiradi. Ko'p holda dasturda takroran bajariladigan amalni funksiya sifatida yozish va kerakli joyda ushbu funksiyani chaqirish mumkin. Funksiyani dastur tanasida ishlatish uchun u chaqiriladi, ya'ni uning ismi yoziladi va unga kerakli argumentlar beriladi. () qavslar ushbu funksiya chaqirig'ini ifodalaydi. Masalan:

```
foo();  
k = square(l);
```

Demak, agar funksiya argumentlar olsa, ular () qavs ichida yoziladi. Argumentsiz funksiyadan keyin esa () qavslarning o'zi qo'yiladi.

Funksiyalar dasturchi ishini juda yengillashtiradi. Funksiyalar yordamida dastur modullashadi, qismlarga bo'linadi. Bu esa keyinchalik dasturni rivojlantirishni osonlashtiradi. Dastur yozilish davrida xatolarni topishni yengillashtiradi. Bir misolda funksiyaning asosiy qismlarini ko'rib chiqaylik.

```
int foo(int k, int t) {  
    int result;  
    result = k * t;  
    return (result);}
```

Yuqoridagi *foo* funksiyaamizning ismi, () qavslar ichidagi parametrlar – int tipidagi *k* va *t* lar kirish argumentlaridir, ular faqat ushbu funksiya ichida ko'rinadi va qo'llaniladi. Bunday o'zgaruvchilar *lokal* (local – mahalliy) deyiladi. *result* *foo()* ning ichida e'lon qilinganligi uchun u ham lokaldir. Demak, biz funksiya ichida o'zgaruvchilarni va sinflarni (class) e'lon qilishimiz mumkin ekan. Lekin funksiya ichida boshqa funksiyaning e'lon qilib bo'lmaydi. *foo()* funksiyaamiz qiymat ham qaytaradi. Qaytish qiymatining tipi *foo()* ning e'lonida eng boshida kelgan – int tipiga ega. Biz funksiyadan qaytarmoqchi bo'lgan qiymatning tipi ham funksiya e'lon qilgan qaytish qiymati tipiga mos kelishi kerak – ayni o'sha tipda bo'lishi yoki o'sha tipga keltirilishi mumkin bo'lgan tipga ega bo'lishi shart. Funksiyadan qiymatni *return* ifodasi bilan qaytaramiz. Agar funksiya hech narsa qaytarmasa, e'londa *void* tipini yozamiz. Ya'ni:

```
void funk(){  
    int g = 10;  
    cout << g;  
    return;}
```

Bu funksiya *void* (bo'sh, hech narsasiz) tipidagi qiymatni qaytaradi. Boshqacha qilib aytganda, qaytargan qiymati bo'sh to'plamdir. Lekin funksiya hech narsa qaytarmaydi, deya olmaymiz. Chunki hech narsa qaytarmaydigan maxsus funksiyalar ham bor. Ularning qaytish qiymati belgilanadigan joyga hech narsa yozilmaydi. Biz unday funksiyalarni keyinroq ko'rib chiqamiz. Bu yerda bir holatga e'tibor berish kerakki, agar funksiya maxsus bo'lmasa, lekin oldida qaytish qiymati tipi ko'rsatilmagan bo'lsa, qaytish qiymati int tipiga ega deb qabul qilinadi.

Void qaytish tipidagi funksiyalardan chiqish uchun *return;* deb yozsak yetarlidir. Yoki *return* ni qoldirib ketsak ham bo'ladi. Funksiyaning qismlari

bajaradigan vazifasiga ko‘ra turlicha nomlanadi. Yuqorida ko‘rib chiqqanimiz funksiya aniqlanishi (function definition) deyiladi, chunki biz bunda funksiyaning bajaradigan amallarini funksiya nomidan keyin, {} qavslar ichida aniqlab yozib chiqyapmiz. Funksiya aniqlanishida {} qavslardan oldin nuqta-vergul [;] qo‘yish xatodir. Bundan tashqari, funksiya e‘loni, prototipi yoki deklaratsiyasi (*function prototype*) tushunchasi qo‘llaniladi. Bunda funksiyaning nomidan keyin hamon nuqta-vergul qo‘yiladi, funksiya tanasi esa berilmaydi. C++ da funksiya qo‘llanilishidan oldin uning aniqlanishi yoki hech bo‘lmaganda e‘loni kompilyatorga uchragan bo‘lishi kerak. Agar funksiya e‘loni boshqa funksiya aniqlanishidan tashqarida berilgan bo‘lsa, uning kuchi ushbu fayl oxirigacha boradi. Biror-bir funksiya ichida berilgan bo‘lsa, kuchi faqat o‘sha funksiya ichida tarqaladi. E‘lon fayllarda aynan shu funksiya e‘lonlari berilgan bo‘ladi. Funksiya e‘loni va funksiya aniqlanishi bir-biriga mos tushishi kerak. Masalan:

```

double square(char, bool);
float average(int a, int b, int c);
```

Funksiya e‘lonlarida kirish parametrlarining faqat tipini yozish kifoya, xuddi *square()* funksiyasidek. Yoki kiruvchi parametrlarning nomi ham berilishi mumkin, bu nomlar kompilyator tomonidan e‘tiborga olinmaydi, biroq dasturning o‘qilishini ancha osonlashtiradi. Bulardan tashqari, C++ da funksiya imzosi (*function signature*) tushunchasi bor. Funksiya imzosiga funksiya nomi, kiruvchi parametrlar tipi, soni, ketma-ketligi kiradi. Funksiyadan qaytuvchi qiymat tipi imzoga kirmaydi.

```

int foo(); //1
int foo(char, int); //2
double foo(); //3 – 1 funksiya bilan imzolari ayni.
void foo(int, char); //4 – 2 bilan imzolari farqli.
char foo(char, int); //5 – 2 bilan imzolari ayni.
int foo(void); //6 – 1 va 3 bilan imzolari ayni.
```

Yuqoridagi misolda kirish parametrlari bo‘lmasa, biz () qavsning ichiga *void* deb yozishimiz mumkin (6 ga qarang). Yoki () qavslarning quruq o‘zini yozaversak ham bo‘ladi (1 ga qarang). Yana bir tushuncha – funksiya chaqirig‘idir. Dasturda funksiyaning chaqirib, qo‘llashimiz uchun uning chaqirig‘i ko‘rinishini ishlatamiz. () qavslari funksiya chaqirig‘ida qo‘llaniladi. Agar funksiyaning kirish argumentlari bo‘lmasa, () qavslar bo‘sh holda qo‘llaniladi. Aslida () qavslar C++ da operatorlardir. Funksiya kirish parametrlarining har birini ayri-ayri yozish kerak, masalan, *float average(int a, int b, int c);* funksiyasini *float average(int a,b,c);* deb yozishimiz xatodir.

Hali aytib o‘tganimizdek, funksiya kirish parametrlari ushbu funksiyaning lokal o‘zgaruvchilaridir. Bu o‘zgaruvchilarni funksiya tanasida boshqatdan e‘lon qilish sintaksis xatoga olib keladi.

27-listing.	Output:
<pre># include <iostream.h> int foo(int a, int b); //Funksiya prototipi, //argumentlar ismi shart emas. int main() { for (int k = 1; k<6; k++){ for (int l = 5; l>0; l--){ cout << foo(k,l) << » »; //Funksiya chaqirig'i. } //end for (l...) cout << endl; } //end for (k...) return (0); } //end main() //foo() funksiyasining aniqlanishi int foo(int c, int d) { //Funksiya tanasi return(c * d); }</pre>	<pre>5 4 3 2 1 10 8 6 4 2 15 12 9 6 3 20 16 12 8 4 25 20 15 10 5</pre>

Bizda ikki sikl ichida *foo()* funksiyamiz chaqirilmoqda. Funksiyaga *k* va *l* o'zgaruvchilarining nusxalari uzatilmoqda. Nusxalarning qiymati mos ravishda funksiyaning aniqlanishida berilgan *c* va *d* o'zgaruvchilarga berilmoqda. *k* va *l* ning nusxalari deganimizda adashmadik, chunki ushbu o'zgaruvchilarning qiymatlari funksiya chaqirig'idan hech qanday ta'sir ko'rmaydi. C++ dagi funksiyalarning bir noqulay tarafi shundaki, funksiyadan faqat bitta qiymat qaytadi. Undan tashqari yuqorida ko'rganimizdek, funksiyaga berilgan o'zgaruvchilarning faqat nusxalari bilan ish ko'rilarkan. Ularning qiymatini normal sharoitda funksiya ichida o'zgartirish mumkin emas. Lekin bu muammolar ko'rsatkichlar yordamida osonlikcha hal etiladi. Funksiya chaqiriqlarida avtomatik ma'lumot tipining konversiyasi bajariladi. Bu amal kompilyator tomonidan bajarilganligi sababli funksiyalarni chaqirganda ehtiyot bo'lish kerak. Javob xato ham bo'lishi mumkin. Shu sababli kirish parametrlari tipi sifatida katta hajmli tiplarni qo'llash maqsadga muvofiq bo'ladi. Masalan, *double* tipi har qanday sonli tipdagi qiymatni o'z ichiga olishi mumkin. Lekin bunday qiladigan bo'lsak, biz tezlikdan yutqazishimiz turgan gap. Avtomatik konversiyaga misol keltiraylik.

28-listing.	Output:
<pre>int division(int m, int k) { return (m / k); } dasturda chaqirsak:... float f = 14.7; double d = 3.6;</pre>	<pre>4</pre>



```
int j = division(f,d); //f 14 bo'lib kiradi, d 3 bo'lib kiradi
// 14/3 – butun sonli bo'lish esa 4 javobini beradi
cout << j;
```


Demak, kompilyator f va d o'zgaruvchilarining kasr qismlarini tashlab yuborar ekan. Qiymatlarni pastroq sig'imli tiplarga o'zgartirish xatoga olib keladi.

Mustahkamlash uchun savollar

1. C++da funksiyaning vazifasini ayting.
2. C++da qanday funksiyalar bor?
3. C++ning standart funksiyalari qayerda joylashgan?
4. Funksiya qanday chaqiriladi?
5. Dasturda bir funksiyani necha marta chaqiriladi?
6. Dasturda xatolarni topishda funksiya yordamlashadimi yoki qiyinlashtiradimi?
7. Tipsiz funksiyaga misol keltiring.
8. Dasturda funksiya tipini e'lon qilish shartmi?
9. Funksiyalardan foydalanishning afzallik tomonlarini ayting.
10. Darajaga ko'tarish funksiyasini tuzing.

6.10. Matematik kutubxonaning funksiyalari

 **Muhim so'zlar:** *Math kutubxonasi, funksiya, matematik funksiyalar, rekurrent qator, cheksiz qator, leksik analiz, rekursiv funksiya.*

 **Bilib olasiz:** *math kutubxonasi, uning funksiyalari, rekurrent qatorlar uchun dasturlash, cheksiz qatorlar uchun dasturlash, leksik analiz, rekursiv funksiyalarni yatarish va ularni ishlatish.*

Standart kutubxonaning matematik funksiyalari ko'pgina amallarni bajarishga imkon beradi. Biz bu kutubxona misolida funksiyalar bilan ishlashni ko'rib chiqamiz. Masalan:

```
double = k;
int m = 123;
k = sin(m);
```

Kompilyator ushbu satrni ko'rganida, standart kutubxonadan *sin* funksiyasini chaqiradi. Kirish qiymati sifatida m ni berdik. Javob, ya'ni funksiyadan qaytgan qiymat k ga berildi. Funksiya argumentlari o'zgarmas sonlar (o'zgarmas) o'zgaruvchilar, ifodalar va boshqa mos keluvchi qiymat qaytaradigan funksiyalar bo'lishi mumkin. Masalan:

26-listing.	Output:
<pre>int g = 49, k = 100; cout << «4900 ning ildizi →» << sqrt(g * k);</pre>	4900 ning ildizi → 70;

Matematik funksiyalar aksariyat hollarda *double* tipidagi qiymat qaytaradi. Kiruvchi argumentning tipi sifatida esa *double* ga keltirilishi mumkin bo'lgan tip beriladi. Bu funksiyalarni ishlatish uchun *math.h* (yangi ko'rinishda *cmath*) e'lon faylini *include* bilan asosiy dastur tanasiga kiritish kerak. Quyida matematik funksiyalar kutubxonasining ba'zi bir funksiyalarini beraylik. x va y o'zgaruvchilari *double* tipiga ega.

Funksiya	Aniqlanishi	Misol
ceil(x)	x ni x dan katta yoki unga teng bo'lgan eng kichik butun songacha yaxlitlaydi	ceil(12.6) = 13.0 ceil(-2.4) = -2.0
cos(x)	x ning trigonometrik kosinusi (x radianda)	cos(0.0) = 1.0
exp(x)	e ning x -darajasi (eskponential funksiya)	exp(1.0) = 2.71828 exp(2.0) = 7.38906
abs(x)	x ning modul qiymati	$x > 0 \Rightarrow \text{abs}(x) = x$ $x = 0 \Rightarrow \text{abs}(x) = 0.0$ $x < 0 \Rightarrow \text{abs}(x) = -x$
floor(x)	x ni x dan kichik bo'lgan eng katta butun songacha yaxlitlaydi	floor(4.8) = 4.0 floor(-15.9) = -16.0
fmod(x,y)	x/y ning qoldig'ini kasr son tipida beradi	fmod(7.3,1.7) = 0.5
log(x)	x ning natural logarifmi (e asosiga ko'ra)	log(2.718282) = 1.0
log10(x)	x ning 10 asosiga ko'ra logarifmi	log10(1000.0) = 3.0
pow(x,y)	x ning y -darajasini beradi	pow(3,4) = 81.0 pow(16,0.25) = 2
sin(x)	x ning trigonometrik sinusi (x radianda)	sin(0.0) = 0.0
sqrt(x)	x ning kvadrat ildizi	sqrt(625.0) = 25.0
tan(x)	x ning trigonometrik tangensi (x radianda)	tan(0.0) = 0

Rekurrent qatorlar. *Rekurrent qator* deb, shunday qatorga aytiladiki bu qatorning n -hadi n ning qiymatiga va qatorning oldingi elementlariga bog'liq bo'ladi. Bu bog'liqlikni aks ettiruvchi formula rekurrent formula deb ataladi. Masalan, $n!$ (faktorial), ya'ni n gacha sonlar ko'paytmasini quyidagi rekurrent formula yordamida hisoblash mumkin:

$$S_0=1, S_n=S_{n-1}*n$$

Bu formulaga asoslangan dasturning asosiy qismi quyidagicha yoziladi:

```
For(int s=1,i=1;i<=n;i++) s*=i;
```

Rekurrent qatorga yana bir misol Fibonachchi sonlari qatori bo'lib, bu qator quyidagi rekurrent formulalar asosida ifodalanadi:

$$S_0=1, S_1=1, S_n=S_{n-1}+ S_{n-2}$$

Berilgan n gacha bo'lgan Fibonachchi sonlarini hisoblash dasturi:

29-listing.	Output:
<pre>... { int n,S=0; while (1) { cin >> n; if (n>2) break; cout<<(» n qiymati noto'g'ri kiritilgan«); }; for(int S0=1,S1=1,i=3;i<=n;i++) { S=S0+S1; S0=S1; S1=S; cout<<(«\n »,i,S);};}</pre>	

Cheksiz qatorlar. Matematikada odatda biror qiymatni hisoblash shu miqdorga cheksiz yaqinlashuvchi qator hadlarini hisoblashga olib keladi. Amalda cheksiz qator hadlarini hisoblash yaqinlashish sharti bajarilguncha davom etadi va bu shartga mos keluvchi qator hadi izlanayotgan miqdorning taqribiy qiymati deb olinadi. Odatda yaqinlashish sharti sifatida shart qabul qilinadi. Bu yerda eps oldindan berilgan son. Qator hadlarini rekurrent formulalar yordamida ifodalash dasturlashni ancha yengillashtiradi. Matematikada ? sonini $1/4=1-1/2!+1/3!-1/4!+\dots+(-1)^{(i+1)}*1/i!+\dots$ cheksiz qator yordamida hisoblash mumkinligi isbotlangan. Bu qatorni quyidagi rekurrent formulalar yordamida ifodalash mumkindir:

$$R_1=1.0, S_1=1.0, R_i=-r_{i-1}*(1/i), S_i=S_{i-1}+R_i;$$

Bu masalani yechishning *while* operatori yordamida tuzilgan dasturini ko'rib chiqamiz:

30-listing.	Output:
<pre>#include <iostream.h> { double eps; cout<<(«\n eps=«); cin>>(«%f»,&eps); int i=2; double r=1.0; double s=1.0; while((r>eps) r<=-eps));</pre>	

<pre>{ s+=r; r =- r*(1/i); i++;} cout<<(«pi=%f»,s*4); }</pre>	
---	--

Shu masalaning *do while* operatori yordamida tuzilgan dasturi:

31-listing.	Output:
<pre>#include <iostream.h> { double eps; cout<<(«\n eps=«); cin>>(«%f»,&eps); int i=1; double r=1.0; double s=0.0; do { s+=r; r=-r*(1/i); i++;} while((r>eps) (r<=-eps)); cout<<(«pi=%f»,s*4);}</pre>	

Shunga e'tibor berish kerakki, tekshirish takrorlash tanasi bajarilgandan so'ng amalga oshirilgani uchun kichik yoki teng sharti qo'yilgandir.

Shu masalaning *for* operatori yordamida tuzilgan dasturi:

32-listing.	Output:
<pre>#include <iostream.h> { double eps; cout<<(«\n eps=«); cin>>(«%f»,&eps); for(int i=1, double r=1.0,double s=1.0; ((r>eps) (r<-eps));i++) { r=-r*(1/i);s+=r}; cout<<(«pi=%f»,s*4);}</pre>	

Leksik analiz. Kiritilgan ifoda haqiqiy sonligini tekshiruvchi dastur:

33-listing.	Output:
<pre>#include <iostream.h> void Main() { int k=1; m=0; char c; while (c!='\n') { if ((c=='.') && (m=0)) {m=1; continue }; if ((c<'0') (c>'9')) {k=0; break}; } if (k) cout<<(«\n Haqiqiy son»); else cout<<(«\n Haqiqiy son emas»);}</pre>	

Keyingi dasturimizda kiritilayotgan ifoda identifikator yoki yo'qligi tekshiriladi:

34-listing.

Output:

```
#include <iostream.h>
void Main()
{ int k=0; char c;
while (c!='\n')
{if (k==-1) break;
m=2;
if ((c>='0') && (c<='9')) m=0;
if ((c>='a') && (c<='Z')) m=1;
if (c=='_') m=1; }
switch(m)
{ case 0: if (k==0) k=-1;break;
case 1: k=1;beak;
default: k=-1;break; } }
if (k=-1) cout<<("\n Identifikator emas<<"); else cout<<("\n Identifikator<<); }
```

Rekursiv funksiyalar. *Rekursiv funksiya* deb, o'ziga o'zi murojaat qiluvchi funksiyaga aytiladi. Masalan, faktorialni hisoblash funksiyasini keltiramiz:

39-listing.

Output:

```
Long fact(int k)
{if (k<0) return 0;
if (k==0) return 1;
return k*fact(k-1); }
```

Manfiy argument uchun funksiya 0 qiymat qaytaradi. Parametr 0 ga teng bo'lsa, funksiya 1 qiymat qaytaradi. Aks holda, parametr qiymat birga kamaytirilgan holda funksiyaning o'zi chaqiriladi va uzatilgan parametrga ko'paytiriladi. Funksiyaning o'z-o'zini chaqirish formal parametr qiymati 0 ga teng bo'lganda to'xtatiladi. Keyingi misolimizda ixtiyoriy haqiqiy sonning butun darajasini hisoblash rekursiv funksiyasini keltiramiz:

40-listing.

Output:

```
Double expo(double a, int n)
{ if (n==0) return 1;
if (a==0.0) return 0;
if (n>0) return a*expo(a,n-1);
if(n<0) return expo(a,n+1)/a; }
```

Funksiyaga $\text{expo}(2.0,3)$ shaklda murojaat qilinganda rekursiv ravishda funksiyaning ikkinchi parametri kamaygan holda murojaatlar hosil bo'ladi: $\text{expo}(2.0,3)$, $\text{expo}(2.0,2)$, $\text{expo}(2.0,1)$, $\text{expo}(2.0,0)$. Bu murojaatlarda quyidagi ko'paytma hisoblanadi: $2.0 \cdot 2.0 \cdot 2.0 \cdot 1$ va kerakli natija hosil qilinadi. Shuni ko'rsatib o'tish kerakki, bu funksiyamizda noaniqlik mavjuddir, ya'ni 0.0 ga

teng sonning 0-darajasi 0 ga teng bo'ladi. Matematik nuqtayi nazardan bo'lsa, bu holda noaniqlik kelib chiqadi. Yuqoridagi sodda misollarda rekursiyasiz iterativ funksiyalardan foydalanish maqsadga muvofiqdir. Masalan, darajani hisoblash funksiyasini quyidagicha tuzish mumkin:

41-listing.	Output:
<pre> Double expo(double a, int n) { if (n==0) return 1; if (a==0.0) return 0; int k=(n>0)?n:-n; for(double s=1.0, int i=0; i<k; i++, s*=a); if (n>0) return s else return 1/s; } </pre>	

Rekursiyaga misol sifatida sonni satr shaklida chiqarish masalasini ko'rib chiqamiz. Son raqamlari teskari tartibda hosil bo'ladi. Birinchi usulda raqamlarni massivda saqlab, so'ngra teskari tartibda chiqariladi.

Rekursiv usulda funksiya har bir chaqiriqda bosh raqamlardan nusxa olishi uchun o'z-o'ziga murojaat qiladi, so'ngra oxirgi raqamni bosib chiqaradi.

42-listing. print n in decimal (recursive)	Output:
<pre> printf(n) int n; (int i; if (n < 0) putchar('-'); n = -n; if ((i = n/10) != 0) printf(i); putchar(n % 10 + '0');) </pre>	

Printd(123) chaqiriqda birinchi funksiya *Printd N = 123* qiymatga ega. U 12 qiymatni ikkinchi *Printd* ga uzatadi, boshqarish o'ziga qaytganda 3 ni chiqaradi.

📖 Mustahkamlash uchun savollar

1. Matematik kutubxonaning vazifasini ayting.
2. Math kutubxonasining funksiyalarini sanab bering.
3. Cell(x) qanday amalni bajaradi?
4. Dasturda math kutubxonasidan qanday foydalaniladi?
5. Rekurrent qator deganda nimani tushunasiz?
6. Rekurrent qatorga misol keltiring.
7. Cheksiz qatorlarni qanday qilib dasturlash mumkin?
8. Leksik analiz deganda nimani tushunasiz?
9. Rekursiv funksiya nima?
10. Rekursiyaga misol keltiring.

6.11. Massivlar

📁 **Muhim soʻzlar:** massiv, bir oʻlchovli massiv, ikki oʻlchovli massiv, jadval, int, char, float, tip, simvulli massivlar, soʻzli massivlar, koʻrsatkichli massivlar.

🔗 **Bilib olasiz:** C++ tilida massivlarni eʼlon qilish, oʻzgarmas massivlar bilan ishlash, bir va ikki oʻlchovli, simvulli va soʻzli, koʻrsatkichli massivlarni yaratish va foydalanish.

Bir oʻlchovli massivlar. Massiv bu bir tipli nomerlangan maʼlumotlar jamlanmasidir. Massiv indeksli oʻzgaruvchi tushunchasiga mos keladi. Massiv taʼriflanganda tipi, nomi va indekslar chegarasi koʻrsatiladi. Masalan, `long int a[5]; char w[200]; double f[4][5][7]; char[7][200]`. Massiv indekslar har doim 0 dan boshlanadi. C++ tili standarti boʻyicha indekslar soni 31 tagacha boʻlishi mumkin, lekin amalda bir oʻlchovli va ikki oʻlchovli massivlar qoʻllaniladi. Bir oʻlchovli massivlarga matematikada vektor tushunchasi mos keladi. Massivning `int z[3]` shakldagi taʼrifi, int tipiga tegishli `z[0],z[1],z[2]` elementlardan iborat massivni aniqlaydi. Massivlar taʼriflanganda initsializatsiya qilinishi, yaʼni boshlangʻich qiymatlari koʻrsatilishi mumkin. Masalan, `float C[]={1,-1,2,10,-12.5}`. Bu misolda massiv chegarasi avtomatik aniqlanadi. Agar massiv initsializatsiya qilinganda elementlar chegarasi koʻrsatilgan boʻlsa, roʻyxatdagi elementlar soni bu chegaradan kam boʻlishi mumkin, lekin ortiq boʻlishi mumkin emas. Masalan, `int A[5]={2,-2}`. Bu holda `a[0]` va `a[1]` qiymatlari aniqlangan boʻlib, mos holda 2 va -2 ga teng.

49-listing. Massivda musbat elementlar soni va summasini hisoblash	Output:
<pre># include <iostream.h>; # include <conio.h>; void main() { int x[]={-1;2;5;-4;8;9}; clrscr(); for (int s=0,int k=0, int I=0; I<6; I++) { if (x[I]<=0) continue; k++;s++; }; cout<<(«%d»,k); cout<<(«%d»,k); getch(); };</pre>	

50-listing. Massivning eng katta, kichik elementi va o'rta qiymatini aniqlash	Output:
<pre> #include <iostream.h> void main() { int I,j,n; Float a,b,d,x[100]; While(1) { cout<<("\n n="); cin>>(n); If (n>0 && n <= 100) break; cout<<("\n Hato 0<n<101 bo'lishi kerak"); } cout<<("\n elementlar qiymatlarini kiriting:\n"); For (i=0;i<n;i++) { cout<<("x[",i,"]="); cin>>(x[i]);} max=x[0];min=x[0]; For (s=0,i=0;i<n;i++) { s++; If (max<x[i]) max=x[i]; If (min>x[i]) min=x[i]; }; s/=n; cout<<("\n max=");max); cout<<("\n min=");min); cout<<("\n o'rta qiymat=");s); } </pre>	

Jadvallar. Ikki o'lchovli massivlar matematikada matritsa yoki jadval tushunchasiga mos keladi. Jadvallarning initsializatsiya qilish qoidasi, ikki o'lchovli massivning elementlari massivlardan iborat bo'lgan bir o'lchovli massiv ta'rifiga asoslangandir. Masalan, ikki qator va uch ustundan iborat bo'lgan haqiqiy tipga tegishli d massiv boshlang'ich qiymatlari quyidagicha ko'rsatilishi mumkin:

$$\text{float } d[2][3] = \{(1, -2.5, 10), (-5.3, 2, 14)\};$$

Bu yozuv quyidagi qiymat berish operatorlariga mosdir:

$$d[0][0]=1; d[0][1]=-2.5; d[0][2]=10; d[1][0]=-5.3; d[1][1]=2; d[1][2]=14;$$

Bu qiymatlarni bitta ro'yxat bilan hosil qilish mumkin:

$$\text{float } d[2][3] = \{1, -2.5, 10, -5.3, 2, 14\};$$

Initsializatsiya yordamida boshlang'ich qiymatlar aniqlanganda massivning hamma elementlariga qiymat berish shart emas. Masalan:

$$\text{int } x[3][3] = \{(1, -2, 3), (1, 2), (-4)\}$$

Bu yozuv quyidagi qiymat berish operatorlariga mosdir:

$$x[0][0]=1; x[0][1]=-2; x[0][2]=3; x[1][0]=-1; x[1][1]=2; x[2][0]=-4;$$

Initsializatsiya yordamida boshlang'ich qiymatlar aniqlanganda massivning birinchi indeksi chegarasi ko'rsatilishi shart emas, lekin qolgan indekslar chegaralari ko'rsatilishi shart. Masalan:

Double x[][2]={(1.1,1.5),(-1.6,2.5),(3,-4)}

Bu misolda avtomatik ravishda qatorlar soni uchga teng deb olinadi.

Quyidagi ko'radigan misolimizda jadval kiritilib, har bir qatorning maksimal elementi aniqlanadi va bu elementlar ichidan eng kichigi aniqlanadi:

	51-listing.	Output:
<pre>#include <iostream.h> void main() { double a[4,3]; double s,max=0.0,min=0.0; int i,j; for(i=0;i<4;i++) { for(j=0;j<3;j++) { cout<<(" a["<math>i</math>"]["<math>j</math>"]="<math>i,j</math>");cin>>("<math>f</math>",<math>s</math>);a[i,j]=s; if (max<s) max=s; }; cout<<("\n"); if (max<min) min=max; } cout<<("\n min="<math>f</math>",<math>min</math>); }</pre>		

Simvulli massivlar. C++ tilida satrlar simvulli massivlar sifatida ta'riflanadi. Simvulli massivlar quyidagicha tasvirlanishi mumkin: *Char pas[10]*; simvulli massivlar quyidagicha initsializatsiya qilinadi: *Char capital[]="Buxoro"*; Bu holda avtomatik ravishda massiv elementlari soni aniqlanadi va massiv oxiriga satr ko'chirish '\n' simvoli qo'shiladi. Yuqoridagi initsializatsiyani quyidagicha amalga oshirish mumkin:

Char capital[]={ 'B', 'U', 'X', 'O', 'R', 'O', '\n' };

Bu holda so'z oxirida '\n' simvoli aniq ko'rsatilishi shart. Masalan, palindrom masalasini ko'rib chiqamiz. Palindrom deb, oldidan ham oxiridan ham bir xil o'qiladigan so'zlarga aytiladi. Masalan, non. Dasturda kiritilgan so'z palindrom ekanligi aniqlanadi:

	52-listing.	Output:
<pre>#include <iostream.h> void main() { gets(a); for(int j=0, a[j]!='\0';j++); I=0; while(I<j) if (a[I++]!=a[j--]) break; if ((j-I)>1) cout<<("Palindrom emas") else cout<<("Palindrom");</pre>		

Keyingi misolimizda kiritilgan soʻzdan berilgan harf olib tashlash dasturi berilgan:

53-listing.	Output:
<pre>#include <iostream.h> void main() { char s[]; int c; gets(a); int i, j; for (i = j = 0; s[i] != '\0'; i++) if (s[i] != c) s[j++] = s[i]; s[j] = '\0'; puts(s); }</pre>	

Har gal 's' dan farqli simvol uchraganda , u j-pozitsiyaga yoziladi va faqat shundan soʻng j qiymati 1 ga oshadi. Bu quyidagi yozuvga ekvivalent:

<pre>if (s[i] != c) s[j] = s[i]; j++;</pre>

Soʻzlar massivlari. C++ tilida soʻzlar massivlari ikki oʻlchovli simvulli massivlar sifatida taʼriflanadi. Masalan:

Char Name[4][5]

Bu taʼrif yordamida har biri 5 ta harfdan iborat boʻlgan 4 ta soʻzli massiv kiritiladi. Soʻzlar massivlari quyidagicha initsializatsiya qilinishi mumkin:

Char Name[3][8]={«Anvar»,«Mirkomil»,«Yusuf»}
--

Bu taʼrifda har bir soʻz uchun xotiradan 8 bayt joy ajratiladi va har bir soʻz oxiriga '\0' belgisi qoʻyiladi. Soʻzlar massivlari initsializatsiya qilinganda soʻzlar soni koʻrsatilmaligi mumkin. Bu holda soʻzlar soni avtomatik aniqlanadi:

Char comp[][9]={«komp'yuter»,«printer»,«kartridj»}
--

Quyidagi dasturda berilgan harf bilan boshlanuvchi soʻzlar roʻyxati bosib chiqariladi:

54-listing.	Output:
<pre>#include <iostream.h> void main() { char a[10][10]; char c; for (int i=0;i<10;i++) gets(a[i]); c=getchar(); for (i=0;i<10;i++) if (a[i][0]==c) puts(a[i]); }</pre>	

Quyidagi dasturda fan nomi, talabalar ro'yxati va ularning baholari kiritiladi. Dastur bajarilganda ikki olgan talabalar ro'yxati bosib chiqariladi:

55-listing.	Output:
<pre>#include <iostream.h> void main() { char a[10][10]; char s[10]; int k[10]; gets(s); for (int i=0;i<10;i++) gets(a[i]); for (i=0;i<10;i++) {cin>>(«%d»,k[i]); for (int i=0;i<10;i++) if (k[i]==2) puts(a[i]); }</pre>	

Ko'rsatkichlar massivlari. Ko'rsatkichlar massivlari quyidagicha ta'riflanadi:

```
<tip> *<nom>[<son>]
```

Masalan, `int *pt[6]` ta'rif int tipidagi obyektarga olti elementli massivni kiritadi. Ko'rsatkichlar massivlari satrlar massivlarini tasvirlash uchun qulaydir. Masalan, familiyalar ro'yxatini kiritish uchun ikki o'lchovli massivdan foydalanish kerak.

```
char fam[][20]={«Olimov»,«Rahimov»,«Ergashev«}
```

Xotira 60 elementdan iborat bo'ladi, chunki har bir familiyagacha 0 lar bilan to'ldiriladi. Ko'rsatkichlar massivi yordamida bu massivni quyidagicha ta'riflash mumkin:

```
Char *pf[]={«Olimov»,«Rahimov»,«Ergashev«}.
```

Bu holda ro'yxat xotirada 23 elementdan iborat bo'ladi, chunki har bir familiya oxiriga 0 belgisi qo'yiladi. Ko'rsatkichlar massivlari murakkab elementlarni sodda usulda tartiblashga imkon beradi. Quyidagi misolda matritsa satrlari birinchi elementlari o'sishi tartibida chiqariladi. Bu misolda yordamchi ko'rsatkichlar massivi yaratilib, shu massiv tartiblanadi va massiv asosida matritsa elementlari chiqariladi.

56-listing.	Output:
<pre>... {int n=2; int m=3; array[][3]={{(1,3,5),(3,1,4),(5,7,1)}}; int *pa[n]; for (I=0;I<n;I++) pa[I]=(int *)&a[I]; for (I=0;I<n-1;I++) {for (int k=I+1;k<n;k++) if a[I][1]>a[k][1]</pre>	

```

{ int *pp=pa[I];
pa[I]=pa[k];pa[k]=pp;};
for (I=0;I<n;I++)
{cout<<(«\n%I»,I+1);
for (int j=0;j<magistr;j++)
cout<<(«%I»,pa[I][j]);};};

```

Ko'rsatkichlar massivlari funksiyalarda matritsalar qiymatlarini o'zgartirishi mumkin. Quyidagi misolda matritsani transponirlash funksiyasi ishlatiladi.


57-listing.	Output:
<pre> void trans(int n,double *p[]); { double x; for (int I=0;I<n-1;I++) for (int j=I+1;j<n;j++) {x=p[I][j]; p[I][j]=p[j][I]; p[j][I]=x; } }; void main() {double a[3,3]={11,12,13,21,22,23,31,32,33}; double ptr={{(double*)&a[0], (double*)&a[1], (double*)&a[2]}; int n=3; trans(n,ptr); for (int I=0;I<n;I++) {cout<<(«\n %i»,i+1); for (int j=0;j<n;j++) cout<<(«\n %f»,a[I][j]); }; }; </pre>	


Mustahkamlash uchun savollar

1. Massiv deganda nimani tushunasiz?
2. int S[25]; C++da nimani bildiradi?
3. int x={1,2,3,4}; necha o'lchovli massiv?
4. Ikki o'lchovli massiv deganda nimani tushunasiz?
5. Ikki o'lchovli massivlarni qanday e'lon qilamiz?
6. Massivlar bilan ishlash uchun yordamchi kutubxona kerakmi?
7. Simvulli massivga misol keltiring.
8. a[][2] massivini qanday tushunasiz?
9. So'zli massivga misol keltiring.
10. Ko'rsatkichli massiv deganda nimani tushunasiz?

VII BOB. BORLAND C++ BUILDER MUHITIDA DASTURLASH

7.1. C++ BUILDER muhiti

 **Muhim soʻzlar:** DOS, Borland C++, OWL, Windows, menyu, hotkey, form, unit, object, treeview, inspector.

 **Bilib olasiz:** C++ builder muhitining yaratilishi, variantlari, minimum talablari, oyna koʻrinishi, oyna elementlari va vazifalari, foydali tugmachalar va ularning vazifalari.

DOS OT da ishlovchi Borland C++ dasturlash muhiti birinchi bor 1990-yilda 2.0 raqami bilan chiqdi (OS/2 uchun bu variant 1992-yilda chiqqan). 1991-yilda 3.0 raqami bilan darchali dasturlashga asoslangan variant yaratildi. Oradan bir yil oʻtgach, Borland C++ ning yangilangan varianti yaratildi. Bu variantda IDE oynali muhit va OWL 1.0 shablon dasturlar, Turbo Vision 1.0. bilan realizatsiya qilingan edi. Borland C++ 4.0 variantidan boshlab (1993-yil) DOS dasturlarni qoʻllab-quvvatlovchi qismi oʻchirilib, faqat darchali dasturlash qismi rivojlantirildi. Windows 95 va OWL 2.5 ni qoʻllab-quvvatlovchi 4.52 varianti 1995-yilda chiqdi. 1996-yil martda Windows NT 3.51 (Windows NT 4.0 ishlanayotgan) 5.0 varianti chiqdi. 1997- yilda Borland C++ Builder muhiti yaratildi.

Borland C++ ning rivojlanishi: Turbo C → Borland C++ → Borland C++ Builder → Code gear C++ Builder (Code gear Turbo C++) → Embarcadero C++ Builder (Embarcadero Turbo C++).

Borland C++ Builder ning bir nechta variantlari yaratildi. Bu qoʻllanmada Borland C++ Builder 6 variantida ishlash, turli oynali dasturlar tuzishni oʻrganish bilan uning buyruqlarini ham oʻrganamiz. Borland C++ Builder 6 muhitining ishlash tamoyillari:

- protsessor Intel Pentium II 400 MG va undan yuqorilari;
- operatsion tizimlar Microsoft Windows 98, 2000 (SP2) yoki XP;
- 256 Mb tezkor xotira taklif qilinadi (min 128 Mb);
- tashqi xotira uchun 750 Mb boʻsh joy kerak, toʻliq oʻrnatish uchun;
- CD-ROM;
- SVGA (800x600, 256 ranglar) yoki yuqorisi;
- manipulyator «Sichqoncha».

Borland C++ Builder 6 (C++ Builder) dasturini ishga tushirganimizda (Пуск → Программы → Borland C++ Builder 6 → C++ Builder 6) oynasi quyidagicha hosil boʻladi (6.1-rasm).

Borland C++ Builderning oynasi 5 qismdan iborat.

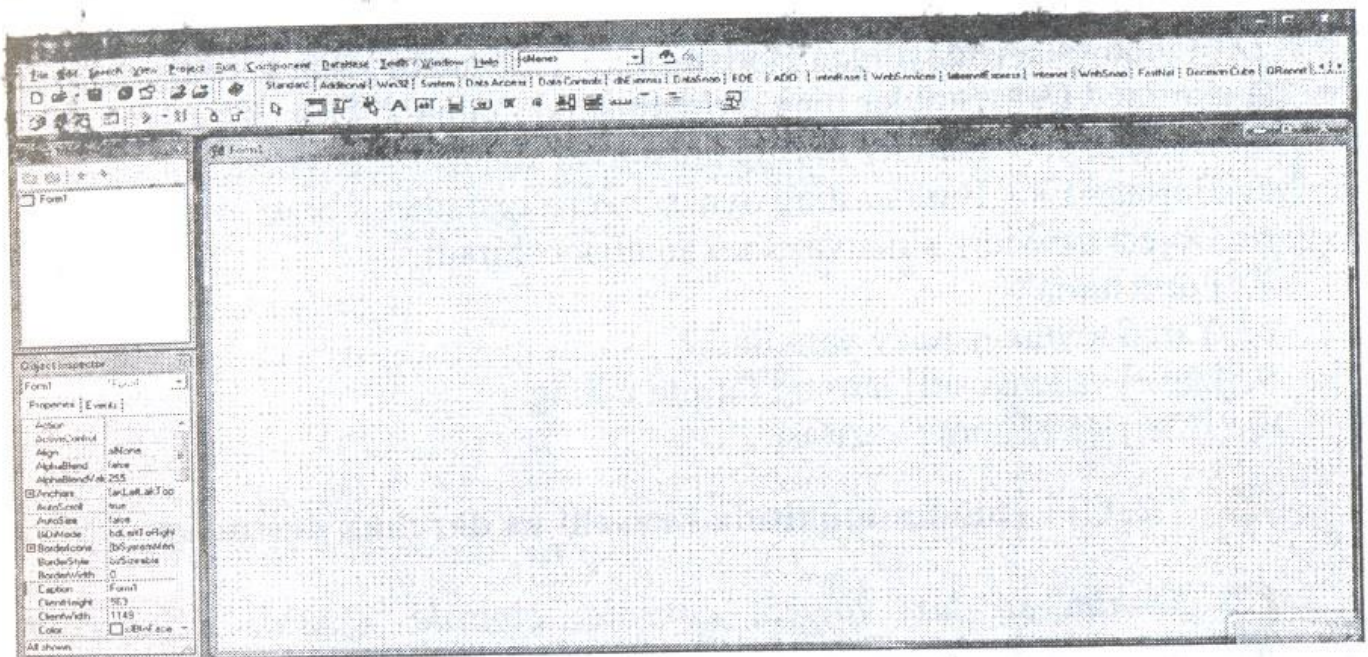
1. Menyu va uskunalar paneli joylashgan oyna (bu oyna har doim bir xil koʻrinishda boʻladi).

2. Object TreeView – bu oynada darchadagi obyektlar joylashgan bo‘ladi. Oynani ekranga chiqarish uchun [Shift]+[Alt]+[F11] tugmasi bosiladi.

3. Object Inspector – bu oynada obyektning xossalari (properties) va hodisalari (events) boshqariladi. Tanlangan obyektga xos properties va events hosil bo‘ladi. Bu oynani ekranga chiqarish uchun [F11] tugmasi bosiladi.

4. From – bu oyna tuzilayotgan dasturning oynasi va uning obyektlaridan tashkil topgan bo‘ladi. From lar bir nechta bo‘lishi mumkin. Ularni almashtirish uchun [Shift]+[F12] tugmasi bosiladi.

5. Unit – bu oynada tuzilayotgan dasturning listing matni yozilgan bo‘ladi. Unitlar ham bir nechta bo‘lishi mumkin. Ularni almashtirish uchun [Ctrl]+[F12] tugmasi bosiladi.










7.1-rasm. Borland C++ Builder 6 ning interfeysi.

7.1-jadval

Foydali tugmalar (hot key)

T.r.	Belgisi	Hot key	Vazifasi
1		[F12]	From oynasidan unit oynasiga o‘tish va aksincha
2		[F11]	Object Inspector → Form ga va aksincha, Object Inspector > Unit ga va aksincha
3		[F10]	Menyu
4		[F9]	Run (dasturni tekshirish va ishlatish)
5		New	Yangi loyiha yaratish
6		Open	Loyihani ochish
7		Save	Loyihani saqlash
8		Save all	Barcha loyihalarni saqlash


9		[Ctrl]+[F11]	Loyihani ochish
10		[Shift]+[F11]	Loyiha qo'shish
11			Loyihani qayta nomlash
12			Yordam tizimi
13		[Ctrl]+[F12]	Unit larni almashtirish
14		[Shift]+[F12]	Formalarni almashtirish
15			Yangi forma qo'shish

Mustahkamlash uchun savollar

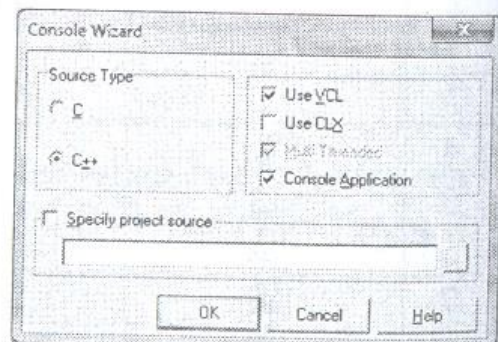
1. MS DOS muhitida ishlovchi Borland C++ birinchi marta qachon yaratilgan?
2. Windowsda ishlaydigan Borland C++ nechanchi yilda yaratilgan?
3. Borland C++ Builder ning rivojlanishini ketma-ket sanab bering.
4. Borland C++ Builder ni ishga tushirish algoritmini ayting.
5. Borland C++ Builder ning oynasi necha qismdan iborat?
6. Object treeview nima vazifani amalga oshiradi?
7. Form nima?
8. Yangi loyiha qanday yaratiladi?
9. [save] va [save all] larning farqini ayting.
10. [Ctrl]+[F12] ning vazifasi.

7.2. C++ Builder muhitida konsolli va darchali dasturlar








 **Muhim so'zlar:** loyiha, console, console wizard, VCL, cout, application, xossa, hodisa, element.

 **Bilib olasiz:** loyiha yaratish, console rejimda ishlash, console wizard bilan ishlash, VCL, application yaratish, Builder elementlari, forming 21 ta xossasi va 8 ta hodisasi hamda ular bilan ishlash usullari.

Konsolli dasturlash uchun C++ Builder da barcha loyihalarni yopish lozim (Close all) va «file→new→other..» buyruqlar algoritmi bajariladi. Ekranga «New Items» muloqot oynasi chiqadi. Bu oynadan «New→Console Wizard» tanlanadi va ekranga «Console Wizard» muloqot oynasi chiqadi. Source Type bo'limidan dasturlash tili (masalan, c++) ni, kerak bo'lsa visual component library (VCL)ni tanlab [ok] tugmasi bosiladi. Dastur listing matni yozish uchun tahrirlovchi oyna ochiladi. Bu oynadan barcha matnlarni o'chirish mumkin. Faqat VCL ni tanlagan bo'lsangiz «#include <vcl.h>» o'chirish xato bo'ladi. Chunki biz uni tanladik va bu kutubxonadan foydalanamiz. Shundan so'ng kerakli kutubxonalarni chaqirib, operatorlarni yozishimiz mumkin.



7.2- rasm. Console Wizard.


9		[Ctrl]+[F11]	Loyihani ochish
10		[Shift]+[F11]	Loyiha qo'shish
11			Loyihani qayta nomlash
12			Yordam tizimi
13		[Ctrl]+[F12]	Unit larni almashtirish
14		[Shift]+[F12]	Formalarni almashtirish
15			Yangi forma qo'shish

Mustahkamlash uchun savollar

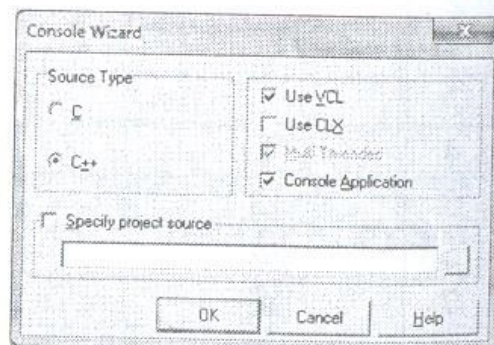
1. MS DOS muhitida ishlovchi Borland C++ birinchi marta qachon yaratilgan?
2. Windowsda ishlaydigan Borland C++ nechanchi yilda yaratilgan?
3. Borland C++ Builder ning rivojlanishini ketma-ket sanab bering.
4. Borland C++ Builder ni ishga tushirish algoritmini ayting.
5. Borland C++ Builder ning oynasi necha qismdan iborat?
6. Object treeview nima vazifani amalga oshiradi?
7. Form nima?
8. Yangi loyiha qanday yaratiladi?
9. [save] va [save all] larning farqini ayting.
10. [Ctrl]+[F12] ning vazifasi.

7.2. C++ Builder muhitida konsolli va darchali dasturlar

 **Muhim so'zlar:** loyiha, console, console wizard, VCL, cout, application, xossa, hodisa, element.

 **Bilib olasiz:** loyiha yaratish, console rejimda ishlash, console wizard bilan ishlash, VCL, application yaratish, Builder elementlari, forming 21 ta xossasi va 8 ta hodisasi hamda ular bilan ishlash usullari.

Konsolli dasturlash uchun C++ Builder da barcha loyihalarni yopish lozim (Close all) va «file→new→other..» buyruqlar algoritmi bajariladi. Ekranga «New Items» muloqot oynasi chiqadi. Bu oynadan «New→Console Wizard» tanlanadi va ekranga «Console Wizard» muloqot oynasi chiqadi. Source Type bo'limidan dasturlash tili (masalan, c++) ni, kerak bo'lsa visual component library (VCL)ni tanlab [ok] tugmasi bosiladi. Dastur listing matni yozish uchun tahrirlovchi oyna ochiladi. Bu oynadan barcha matnlarni o'chirish mumkin. Faqat VCL ni tanlagan bo'lsangiz «#include <vcl.h>» o'chirish xato bo'ladi. Chunki biz uni tanladik va bu kutubxonadan foydalanamiz. Shundan so'ng kerakli kutubxonalarni chaqirib, operatorlarni yozishimiz mumkin.



7.2- rasm. Console Wizard.

Form obyektining xossa va hodisalari

Nomi	Vazifasi	Qiymatlari haqida
XOSSALARI		
Align	Tekislash	alLeft – chapdan tekislash
AutoScroll	Avtomatik Scroll o'rnatish	True/False
AutoSize	Avtomatik o'lchamni o'rnatish	True/False
BorderIcons	Formadagi sistemali tugmalar	biSystemMenu = False
BorderStyle	Formaning ko'rinishi	BsDialog
Caption	Sarlavhani nomlash	Dastur
ClientHeight	Mijoz talabi bo'yicha balandligi	200
ClientWidth	Mijoz talabi bo'yicha uzunligi	200
Color	Rangini tanlash	CIWindowFrame
Cursor	Kursorning ko'rinishi	CrHandPoint
Font	Yozuvlardagi parametrlar	Name=MSSerif; size=8;...
FormStyle	Stili (turi)	FsNormal
Height	Balandligi	450
Icon	Icon ni o'rnatish	
Menu	TMainMenu ni o'rnatish	
Name	Nomi (murojaat uchun)	Window
PopupMenu	TPopupMenu ni o'rnatish	
Position	Aktiv bo'lgandagi holati	PoScreenCenter
TransparentColor	Rangni filtrlash	True/False
Width	Uzunligi	500
WindowState	Chaqirilgandagi holat	WsMaximized
HODISALARI		
OnActivate	Aktiv bo'lganda	
OnClick	Sichqoncha bosilganda	
OnClose	Yopilganda	
OnCreate	Yaratilganda	
OnDblClick	Sichqoncha 2 marta bosilganda	
OnHide	Yashiringanda	
OnKeyPress	Tugma bosilganga	
OnShow	Chaqirilganda	

Formaning qolgan xossa va hodisalari bilan keyinroq tanishamiz. Formaga bitta misol ko'rib chiqaylik. Masalan, oynaning sarlavhasida «Birinci oynam», ekranning o'rtasidan, oq rangli, balandligi 250, uzunligi 250 o'lchamda yaratilganda «Oyna yaratildi», yopilganda «Oyna yopiladi», sichqoncha bir marta bosilsa, «Sichqoncha bosildi», sichqoncha ikki marta bosilsa, «Sichqoncha ikki marta bosildi» degan muloqot oynalarini chiqaruvchi oyna yaratishni misol tariqasida olamiz.

C++ Builder dasturi ishga tushirilgan va bir loyiha tayorlangan bo'lsa, uni xotiraga olib (save all), so'ng barcha loyihalarni yopamiz (close all). Yangi loyiha yaratamiz (File → New Application).

1. Forma sarlavhasida yozish uchun Object Inspector oynasidan Properties bo'limiga o'tib, Caption «Birinchii oynam» matnini yozamiz.

2. Position ga o'tib, uni poScreenCenter ga tenglashtiramiz.

3. Color ni oq rang qilib (clWindow) tanlaymiz.

4. Height ning qiymatiga 250, Width ning qiymatiga 250 ni kiritamiz.

5. Object Inspector oynasidan Events bo'limiga o'tib, OnCreate o'ng tomoniga ikki marta sichqonchani bosib, void __fastcall TForm1::FormCreate (TObject *Sender) protsedurasiga ShowMessage («Oyna yaratildi»); matni kiritiladi. ShowMessage ekranda xabarlarini chiqaradi.

6. OnClose o'ng tomoniga ikki marta sichqonchani bosib, void __fastcall TForm1 :: FormClose (TObject *Sender, TCloseAction &Action) protsedurasiga ShowMessage (« Oyna yopiladi »); matnini kiritiladi.

7. OnClick o'ng tomoniga ikki marta sichqonchani bosib, void __fastcall TForm1 :: FormClick (TObject *Sender) protsedurasiga ShowMessage («Sichqoncha bosildi»); matnini kiritiladi.

8. OnDbClick o'ng tomoniga ikki marta sichqonchani bosib, void __fastcall TForm1 :: FormDbClick (TObject *Sender) protsedurasiga ShowMessage («Sichqoncha ikki marta bosildi») matni kiritiladi.

Shunday qilib, berilgan vazifa bajarildi. [F9] tugmasini bosib, dasturni tekshiramiz va ishlatamiz. Yuqoridagi 1,2,3 va 4 larni operatorlar bilan kiritsa bo'ladi. Buning uchun Object Inspector oynasidan events bo'limiga o'tib, OnCreate o'ng tomoniga ikki marta sichqonchani bosib, void __fastcall TForm1::FormCreate (TObject *Sender) prosedurasiga quyidagi listing kiritiladi.

7.3-listing

```
Caption=«Birinchii oynam»;
Position=poScreenCenter;
Color=clWindow;
Height=250;
Width=250;
```

Bu misolning umumiy listing kodi quyidagicha:

7.4-listing

```
//-----
#include <vcl.h>
#pragma hdrstop
#include «Unit1.h»
//-----
#pragma package(smart_init)
#pragma resource «*.dfm»
```

```


TForm1 *Form1;
//-----
__fastcall TForm1::TForm1(TComponent* Owner)
: TForm(Owner)
{ }
//-----
void __fastcall TForm1::FormCreate(TObject *Sender)
{ Caption=«Birinchi oynam»;
Position=poScreenCenter;
Color=clWindow;
Height=250;
Width=250;
ShowMessage(«oyna yaratildi»); }
//-----
void __fastcall TForm1::FormClose(TObject *Sender, TCloseAction &Action)
{ ShowMessage(«Oyna yopilladi»); }
//-----
void __fastcall TForm1::FormClick(TObject *Sender)
{ ShowMessage(«Sichqoncha bosildi»); }
//-----
void __fastcall TForm1::FormDblClick(TObject *Sender)
{ ShowMessage(«Sichqoncha ikki marta bosildi»); }


```

Mustahkamlash uchun savollar

1. VCL nima uchun kerak?
2. Console wizardning vazifasini ayting.
3. C++ Builder va C++ ning farqi bormi (console rejimda)?
4. Loyihani ishlatish uchun qaysi tugma bosiladi?
5. C++ Builder elementlarini sanab bering.
6. Formning xossasi deganda nimani tushunasiz?
7. Xossalarga misol keltiring.
8. Formning color xossasi nima uchun kerak?
9. Hodisa nima?
10. OnHide hodisasining vazifasini ayting.

7.3. Standart (odatiy) bo'lim elementlari















 **Muhim so'zlar:** *sinf (class), element, ToDouble, Tlabel, Tedit, Tbutton, xossa, hodisa.*

 **Bilib olasiz:** *Standart bo'limining elementlari, Tlabel, Tedit, Tbutton sinf elementlarining xossa va hodisalari, ulardan foydalanish va xossalarini o'zgartirish, hodisalarini ishlatish.*

Standard bo'limidagi elementlar odatiy dasturlarda ko'p foydalaniladigan elementlar guruhidan tashkil topadi.

7.3-jadval

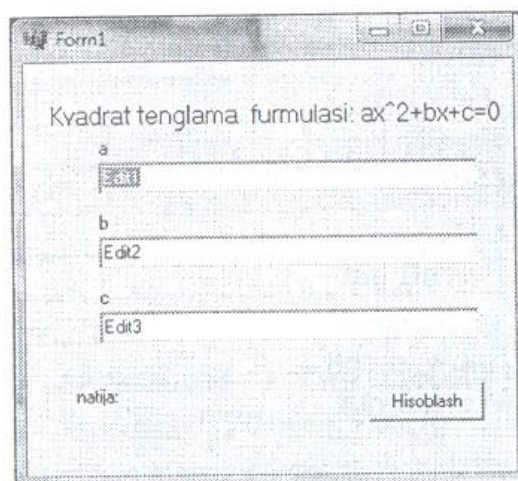
Standard bo'limning elementlari

T.r.	Nomi	Piktogrammasi	Vazifasi
1	TFrame		Frame qo'shish
2	TMainMenu		Menyu yaratish
3	TPopupMenu		Lokal menyu yaratish
4	TLabel	A	Metka (mant) qo'yish
5	TEdit		Ma'lumot kiritish (tahrirlash)
6	TMemo		Matnli ma'lumot kiritish (yozish, tahrirlash)
7	TButton		Tugma qo'yish
8	TCheckBox		Check tanlagich qo'yish
9	TRadioButton		Radio tugma tanlagich qo'yish
10	TListBox		Ro'yxat oynasi
11	TComboBox		Kombinatsiyalashgan oyna
12	TScrollBar		Chapga-o'ngga o'tkazgich
13	TGroupBox		Elementlar guruhini tashkil qilish
14	RadioGroup		Radio tugma guruhini tashkil qilish
15	Panel		Guruhni tashkil qilish

Bu elementlarning xossa va hodisalari bilan navbatma-navbat tanishib boramiz.

Standart bo'limining elementlaridan foydalanib, dastur tuzishga kirishamiz. Kvadrat tenglamaning ildizlarini hisoblovchi dastur tuzish talab qilingan bo'lsin.

Bu masalani yechish uchun yangi loyiha yaratamiz (File → New → Application). Yangi forma yaratildi. Unga TLabel, TEdit va TButton elementlarini o'rnatamiz (bir vaqtda bir nechta elementdan kerak bo'lsa, uni tanlaganda [Shift] tugmasini bosamiz). Elementlar o'lchamlarini o'zgartirish uchun xossalardan foydalanib, Top, Left, Width, Height larni o'zgartiramiz. Umuman olganda buni sichqoncha yordamida ham qilsa bo'ladi (Visual). Bu elementlarni rasmdagidek o'rnatish. Bu elementlarning nomini o'zgartirish uchun name



7.3-rasm. Kvadrat tenglama.

xossasiga murojaat qilish kerak. Mantlarini o'zgartirish uchun caption xossasiga yozish kerak. Hisoblash jarayonini amalga oshirish uchun esa button elementining ustiga sichqonchani ikki marta bosamiz va ekranda listing kodni yozish uchun tahrirlovchi oyna void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject *Sender) hosil bo'ladi. Shuning ichiga quyidagicha listing kodni yozamiz:

7.5-listing.

```
Label5->Caption=«Natija: »;
double a,b,c;
a=Edit1->Text.ToDouble();
b=Edit2->Text.ToDouble();
c=Edit3->Text.ToDouble();
int d=b*b-4*a*c;
if (d<0){
    Label5->Caption=Label5->Caption+«ildiz yo'q!!!»;
    return; };
double x1=(-b+sqrt(d))/(2*a);
double x2=(-b-sqrt(d))/(2*a);
Label5->Caption=Label5->Caption+String(x1)+» ;\r\n «+String(x2);
```

Bu listingda sqrt (ildiz olish)dan foydalanganimiz uchun foydalanuvchi kutubxonalar ro'yxatiga math kutubxonasini qo'shib qo'yamiz (# include <math.h>).

Yuqorida foydalanilgan elementlarning ba'zi xossalariga to'xtalib o'tamiz.

7.4-jadval

Xossalar


Xossa	Vazifasi
TLabel elementi	
Caption	Elementdagi yozuvni qaytaradi
Align	Elementni joylashtirish
AutoSize	Yozuvi bo'yicha avto o'lcham
Enabled	Element ishlatishga ruxsat berilganligi
Color	Rangi
Font	TFont xossasi.
ParentFont	Merosdagi font dan foydalanish
Transparent	Element rangining tiniqligini aniqlash
ShowAccelChar	Tez bosiluvchi tugmadan foydalanish
WordWrap	Matn qatorga sig'masa avtomatik pastga tushirish
TEdit elementi	
Anchors	Formning o'lchamlari o'zgarganda elementning ham o'lchamini o'zgaruvchan qilsh
BorderStyle	Hoshiyalarning stilini o'zgartirish


Color	Rangi
ReadOnly	Kiritilgan matnni tahrirlashga ruxsat bermaslik
PasswordChar	Kiritilayotgan harfni belgiga almashtirish
Text	AnsiString tipidagi matnni kiritish
TButton elementi	
OnClick	Sichqonchani chap tugmasi bosilgandagi hodisa
Cancel	OnClick() hodisasi ni Esc tugmasi orqali bajarish .
Default	Joriy holat
Caption	Tugmadagi yozuv
PopupMenu	Local menu (qalqib chiquvchi menyu).

Mustahkamlash uchun savollar

1. Tmemo elementining vazifasini ayting.
2. Lokal menyu yaratish uchun qaysi elementdan foydalanamiz?
3. Label1->Caption=«Salom» nimani anglatadi?
4. Matnni songa aylantirish uchun qaysi operatoridan foydalanamiz?
5. #include <Math.h> ning vazifasini ayting.
6. Elementdagi yozuvni qaysi xossa qaytaradi?
7. Font xossasining vazifasini ayting.
8. TEdit elementining ReadOnly xossasi nimani amalga oshiradi?
9. TButton elementining OnClick hodisasi nimani bajaradi?
10. TButton elementining OnClick hodisasini [Esc] tugmasi bilan bekor qilish uchun qaysi xossaga murojaat qilish kerak?

7.4. Ilova yaratishda vizual elementlar

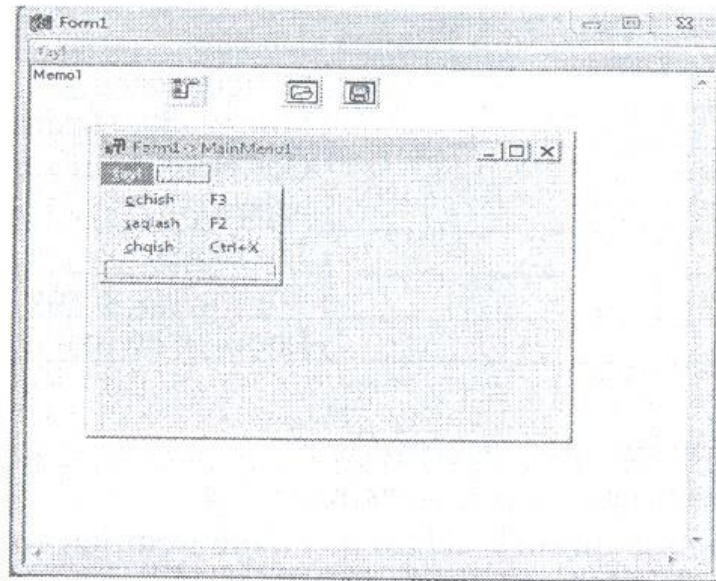
 **Muhim soʻzlar:** TMainMenu, Tmemo, TOpenDialog, TSaveDialog, TListBox, xossa, hodisa.

 **Bilib olasiz:** TMainMenu, Tmemo, TListBox, TOpenDialog, TSaveDialog larning xossalari, hodisalari, ulardan foydalanish va ishlatish, funksional tugmalarni oʻrnatish.

Visual elementlardan foydalanishni kichik tahrirlovchi ilova yaratish bilan oʻrganib chiqamiz. Buning uchun boʻsh forma yaratamiz. Soʻng formaga TMainMenu va Tmemo hamda Dialogs boʻlimidan TOpenDialog va TSaveDialog elementlarini joylashtiramiz.

Menyuni tayyorlash uchun TMainMenu elementining ustiga sichqonchani ikki marta bosamiz hamda menyu boʻlimlari va boʻlim buyruqlarini kiritamiz. Menyudagi buyruqlarga tugma orqali murojaat qilish uchun kerakli harf oldidan [&] belgisi qoʻyamiz. Masalan, &chiqish→ chiqish. Tez bajariluvchi tugmalarni esa shortkey xossasiga kerakli tugmachalar majmuini oʻrnatib

amalga oshiramiz. TMemo elementi uchun Align xossasiga alClient va ScrollBars xossasiga ssBoth ni o'rnatamiz. Menyuda fayl bo'limini yaratamiz va uning buyruqlariga ochish – [F3], saqlash – [F2] va chiqish – [Ctrl]+[x] mos nom va tugmachalarni o'rnatamiz (7.4-rasmga qarang).



7.4-rasm. Formda elementlarning ko'rinishi.

Fayl bo'limidagi ochish buyruqqa sichqonchani ikki marta bosamiz va quyidagi operatorlarni yozamiz:

```
void __fastcall TForm1::ochish1Click(TObject *Sender)
{
    if (OpenDialog1->Execute())
        Memo1->Lines->LoadFromFile(OpenDialog1->FileName);
}
```

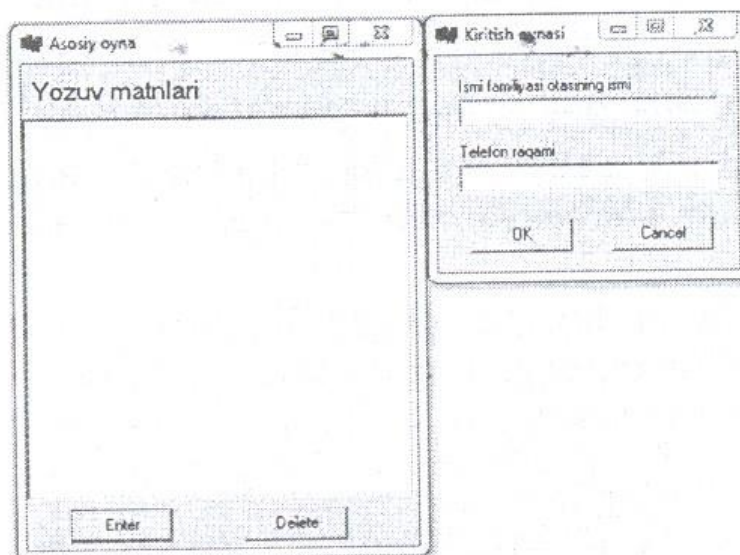
Fayl bo'limidagi saqlash buyrug'iga sichqonchani ikki marta bosamiz va quyidagi operatorlarni yozamiz:

```
void __fastcall TForm1::saqlash1Click(TObject *Sender)
{
    if ( SaveDialog1->Execute())
        Memo1->Lines->SaveToFile(SaveDialog1->FileName);
}
```

Fayl bo'limidagi chiqish buyrug'iga sichqonchani ikki marta bosamiz va quyidagi operatorlarni yozamiz:

```
void __fastcall TForm1::chqish1Click(TObject *Sender)
{
    Close();
}
```

Juda ko'p hollarda dastur ilovalari ko'p oynali bo'ladi. Ko'p oynali ilovalarni yaratishga C++ Builder tomonidan yaratilgan forma asosiy hisoblanib, qolgan oynalarni File→New→Form buyrug'i orqali yaratiladi. Kichik telefon yozuv dasturini tuzaylik. Buning uchun ikkita forma yaratamiz. Birinchi formani kaptioniga asosiy oyna, ikkinchi oynaning kaptioniga kiritish oynasi deb yozamiz. Birinchi oynaga 1 ta TLabel, TListBox, 2ta Tbutton elementlaridan joylashtiramiz (xuddi 7.5-rasmdagigek). Ikkinchi formaga o'tib ([Shift]+[F12]), 2 ta TLabel, Tbutton va Tedit elementlarini joylashtiramiz (xuddi 6.5-rasmdagigek).



7.5-rasm. Oynalarning ko'rinishi.

Oynalar rasmdagidek tayyorlangandan so'ng, ikkinchi formaga o'tib, [ok] tugmasining ModalResult xossasiga mrOk ni, [Cancel] tugmasiga esa mrCancel ni tanlaymiz. Birinchi oynaga o'tib, [Delete] tugmasini ikki marta bosamiz va quyidagi listing kodni kiritamiz:

```
ListBox1->Items->Delete(ListBox1->ItemIndex);
```

Bu listingning ma'nosi shundaki, listbox dan tanlangan elementni o'chirishdir. [Enter] tugmasiga o'tib, uni ikki marta bosamiz va quyidagi listing kodni kiritamiz.

```
Form2=new TForm2(this);
if (Form2->ShowModal()==mrCancel) return;
ListBox1->Items->Add(Form2->Edit1->Text+» - «+Form2->Edit2->Text);
```


📖 Mustahkamlash uchun savollar

1. Dialogs bo'limida qanday elementlar joylashgan?
2. Menyu bo'limlarini kiritish uchun nima ish amalga oshiriladi?
3. [&] belgisidan nima uchun foydalanish kerak?
4. Tmemo elementining Align xossasiga nima uchun [alClient] qiymati beriladi?

5. Menyu bo'limlariga funksional tugmachalarni qanday qilib o'rnatamiz?
6. OpenFileDialog -> FileName nima vazifani bajaradi?
7. OpenFileDialog qachon faol bo'ladi?
8. Memo1 -> Lines -> SaveToFile(SaveDialog1 -> FileName) operatorlarining vazifasini ayting.
9. Close() nimani bajaradi?
10. Yangi ikkinchi forma qanday chaqiriladi?

7.5. Hisoblash natijalarining jadval ko'rinishini yaratish

 **Muhim so'zlar:** ustun, qator, yacheyka, TStringGrid, massiv.

 **Bilib olasiz:** hisoblash natijalarini jadvalda yozish, TStringGridning xossalari, hodisalari, ulardan foydalanish va ularni ishlatish.

Turli matematik hisoblashlar mavjud. Ularning ayrimlarining natijalarini jadval ko'rinishida ifodalashga to'g'ri keladi. Masalan, x ning qiymatlarida ikkita funksiyaning qiymatlari va boshqalar. Jadval ko'rinishidagi natijalar qator va ustundan iborat bo'ladi yoki matritsani misol qilib olishimiz mumkin.

Natijalarini jadval ko'rinishini ifodalash uchun C++ Builderda Additional (qo'shimcha) bo'limining TStringGrid elementlardan foydalanamiz. Bu elementning ba'zi xossalari bilan tanishib chiqamiz.

7.5-jadval

Xossalar

T.r.	Xossa nomi	Vazifasi yoki qiymati
TStringGrid elementi		
1	Align	Joylashuvi. Masalan, alClient mijoz oynasi bo'yicha
2	ColCount	Ustunlar soni
3	Color	Rangi
4	FixedColor	Qator va ustunning sarlavha rangi
5	FixedCols	Ustun bo'yicha sarlavha soni (odatda 1 ta)
6	FixedRows	Qator bo'yicha sarlavha soni (odatda 1 ta)
7	GridLineWidth	Chiziqlar qalinligi
8	RowCount	Qatorlar soni

Faraz qilamiz jadvalning qiymatlari mos ravishda ustun va qator raqami yig'indisiga teng bo'lsin. Bu hisoblash uchun C++ Builderda yangi forma yaratamiz va unga TStringGrid elementidan joylashtiramiz. Formaning faol bo'lgan OnActivate hodisasiga quyidagi listingni kiritamiz.

```

const int m=5,n=5;
StringGrid1->FixedCols = 0;
StringGrid1->FixedRows = 0;
StringGrid1->ColCount = m;
StringGrid1->RowCount = n;
for(int i=0; i<m; i++)
for(int j=0; j<n; j++)
StringGrid1->Cells[i][j] = IntToStr(i+j);

```

Matematik hisoblashlar matritsa ko‘rinishga keltirilgan bo‘lsin. Masalan:

```
int matr[5][2] = {{1,2},{3,4},{5,6},{7,8},{9,0}};
```

Bu matritsa elementlarini StringGrid ga yozish uchun quyidagicha listing yoziladi.

```

for(int i=0; i<5; i++)
{
StringGrid1->Cells[i][0] = IntToStr(matr[i][0]);
StringGrid1->Cells[i][1] = IntToStr(matr[i][1]);
}

```

Faraz qilaylik, $[a,b]$ oraliqda $y=\cos(x)$ funksiyaning qiymatlari n ta tugunda hisoblab jadvalga yozilsin deyilgan bo‘lsin.

Buning uchun formada bitta StringGrid va uchta edit, bitta button elementlaridan qo‘yamiz. So‘ng Buttonlga sichqonchani ikki marta bosib, quyidagi listingni yozamiz:

```

float a,b,n;
float h,x;
a=StrToInt(Edit1->Text);
b=StrToInt(Edit2->Text);
n= StrToInt(Edit3->Text);
h=((b-a)/n);
StringGrid1->ColCount=n+1;
StringGrid1->RowCount=3;
StringGrid1->Cells[0][0]=«*»;
StringGrid1->Cells[0][1]= «x»;
StringGrid1->Cells[0][2]=«f(x)»;
for(int i=1;i<=n;i++)
{
StringGrid1->Cells[i][0]=IntToStr(i);
x=a+i*h;
StringGrid1->Cells[i][1]=FloatToStr(x);
StringGrid1->Cells[i][2]=FloatToStr(còs(x));
}
}

```

Dastur formasini 7.6-rasmdagidek tayyorlab ishga tushirsak, quyidagicha natijalarni olamiz.

	10	11	12	13	14	15	16	17
x	2,98023	0,20000	0,40000	0,60000	0,80000	1	1,20000	1,4
f(x)	1	0,98000	0,92100	0,82533	0,69670	0,54030	0,36230	0,1

7.6-rasm. Funksiya qiymatlarini jadvalga yozish.

📖 Mustahkamlash uchun savollar

1. TStringGrid xossalarini sanab bering.
2. TStringGrid vazifasi nimadan iborat?
3. FixedCols ning vazifasini ayting.
4. StringGrid1->FixedRows = 0; operatorining vazifasini ayting.
5. StrigGridda qatorlar sonini belgilash mumkinmi?
6. StrigGrid yacheykasiga qanday murojaat qilinadi?
7. Massivlar qanday e'lon qilinadi?
8. a=StrToInt(Edit1->Text); vazifasini ayting.
9. Ko'paytirish jadvalini hosil qiling.
10. StringGrid1->Cells[i][0]=IntToStr(i); nimani amalga oshiradi?

7.6. Hisoblash natijalarining grafik ko'rinishini yaratish

📁 Muhim so'zlar: grafik, qalam, mo'yqalam, VCL, Tcanvas, Pen, Brush, xossa, hodisa, egri chiziq, fon, ellips, chiziq, chizish.

🔍 Bilib olasiz: C++ Builder da grafiklarni yaratish, TCanvas elementi, Pen, Brush elementlari bilan ishlash, xossa va hodisalarini o'rganish, qo'llash, ranglar, TColor elementi xossa va hodisalari, elementlarning ba'zi muhim qiymatlari, grafiklarni hosil qilish uchun zarur xossalar, turli geometrik shakllarni chizish.

C++ Builderda grafik imkoniyatlarni tashkil qilib beruvchi bo'lim yo'q. Lekin grafiklarni yaratish mumkin. Buning uchun VCL ga TCanvas elementi kiritilgan. TCanvas elementida Pen va Brush elementi bor. Bu elementlar chizish imkoniyatlarini beradi. Pen bu qalam, Brush bu mo'yqalamdir. Ularning ba'zi xossalari bilan tanishib chiqamiz.

Xossalar

T.r.	Xossa nomi	Vazifasi yoki qiymati
TPen elementi		
1	Color	Rangni aniqlaydi.
2	Handle	Deskriptorop Pen.
3	Mode	Nuqtaning bosh holati.
4	Style	Chiziqning ko'rinishi (Stil).
5	Width	Chiziqning uzunligini aniqlash.
TBrush elementi		
6	Bitmap	.bmp tipli fayllar uchun fon osti tanlash.
7	Color	Fon rangi.
8	Handle	Deskriptorop HBrush. WinAPI uchun qo'llaniladi.
9	Style	Fonning variantlari (stil).

Ixtiyoriy rang TColor qiymati sonli va binar amallar and, or, not, xor lar kombinatsiyasi bilan hosil qilinadi.




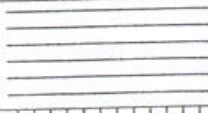

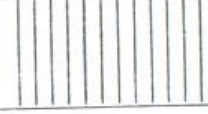
Xossalar

T.r.	Xossa nomi	Vazifasi yoki qiymati
TColor qiymatlari		
1	pmCopy	Aralashmagan rang.
2	pmNotCopy	Ranglar orasida bog'lanish.
3	pmNot	Fonning rangi aralashgan holatga o'tadi
4	pmXor	Xor ko'rsatilgan. 1 bitli ranglar to'plami
5	pmNotXor	Avval pmXor ga o'tkaziladi va not amali yordamida samarali rang tanlanadi.
6	pmMask	Mantiqiy and, ranglar orasidagi bog'lanish.
7	pmNotMask	pmMask tanlanadi, so'ng pmNot
8	pmMerge	Mantiqiy or, ranglar orasidagi bog'lanish.
9	pmNotMerge	Ranglar orasidagi bog'lanish.
10	pmNop	O'zgarmas rang.
11	pmBlack	Qora.
12	pmWhite	Oq.

TColor ning qiymatlarini TPen ning Mode xossasiga qiymat qilib berish mumkin.

TBrush ning style xossasining qiymatlari 7.8-jadvaldagi kabi bo'ladi.

Xossalar

Nomi	Ko'rinishi	Nomi	Ko'rinishi
bsBDiagonal		bsDiagCross	
bsFDiagonal		bsHorizontal	
bsCross		bsVertical	
bsClear	Bo'sh		

Grafiklar turli shakllar yordamida hosil qilinadi. Biz endi ular bilan tanishamiz.

7.9-jadval

Xossalar

Xossa nomi	Vazifasi yoki qiymati
Chiziq	
MoveTo	Berilgan nuqtaga o'tish.
LineTo	LineTo – chiziq chizish (joriy nuqtadan berilgan nuqttagacha).
Polyline	Polyline – Tpoint ning massiv obyektlarini birlashtirish
Shakllar	
Polygon	Nuqtalar bo'yicha soha chizadi.
Rectangle	To'g'ri burchakli to'rtburchak.
FillRect	Chegarasiz to'g'ri burchakli to'rtburchakning foni.
FrameRect –	To'g'ri burchakli to'rtburchak atrof chiziqlarini 1 pikselga tenglashtirish, to'g'ri burchakli to'rtburchak fonsiz.

Polygon (soha)ni grafik ko'rinishga tasvirlashga bitta listing keltiramiz. Bu listing kvadratni chizadi.

```

TPoint points[5];
points[0].x=50;
points[0].y=50;
points[1].x=150;
points[1].y=50;
points[2].x=150;
points[2].y=150;
points[3].x=50;
points[3].y=150;
points[4].x=50;
points[4].y=50;
Canvas->Polygon(points,4);

```

Grafikli matnlarni ekranga chiqaruvchi protseduralar:
TextOut – Berilgan matnni kerakli nuqtaga chiqarish;
TextExtent – matnning birinchi va oxirgi qatorlarining orasidagi o‘lchamlarini qaytaradi;

TextWidth – matnning uzunligi;
TextHeight – matnning balandligi.

TextRect – matnni berilgan nuqta va shaklda chiqarish.

Egri chiziq (PolyBezier). Odatda egri chizikli grafiklar matematik formula yordamida yaratiladi. Egri chiziq chizish texnologiyasi quyidagicha: birinchi va oxirgi chegaralar, oraliqdagi nuqtalar beriladi va burilish aniqlanadi. Masalan:

```
TPoint points[7];  
points[0]=TPoint(0,0);  
points[1]=TPoint(800,30);  
points[2]=TPoint(0,40);  
points[3]=TPoint(550,400);  
points[4]=TPoint(350,200);  
points[5]=TPoint(550,400);  
points[6]=TPoint(0,500);  
Canvas->PolyBezier(points,6);
```

Fon. FillRect fon usulidan farqli qiziqarli FloodFill foni mavjud. Berilgan nuqtadan boshlab fon qo‘yadi, xuddi PaintBrush kabi. Uning birinchi ikkita qiymati koordinatalar, uchinchi rang, to‘rtinchi fon turi. fsSurface va fsBorder fon turlarini qabul qiladi.

Ellipse. Bu ellipsni chizadi, to‘g‘ri burchakli to‘rtburchak kabi.

RoundRect. Aniq chegaralangan to‘g‘ri burchakli to‘rtburchak chizadi.

Pixels. Ikki o‘lchovli massiv bo‘lib piksellar rangini saqlaydi. Birinchi o‘lchov – X, ikkinchisi – Y.

Draw. Berilgan nuqtada (X,Y) TGraphic obyektini chiqarish. TGraphic – abstract (barcha virtual metodlar bilan) sinf. Undan dasturda to‘g‘ridan-to‘g‘ri foydalanib bo‘lmaydi. U meroslari – TBitmap, TIcon, TMetaFile. Bularning barchasiga rasmlar, ikonkalar, metafayllar kiradi va – .bmp, .ico, .wmf, .emf. TJPEGImage nomli sinf ham mavjudki, JPEG formatli rasmlarni ko‘rsatadi.

StretchDraw. Bu ham xuddi Draw kabi, faqat bu rasmlarni TRect yordamida avtomatik masshtabga keltiradi. Masalan:

```
Canvas->StretchDraw(TRect(0,0,40,40),MyGraphic);
```

CopyRect. Bir sohani nusxalash.

CopyMode. Nusxalash usuli. Xuddi Mode xossasiga o‘xshash.

Yuqoridagi funksiya va usullardan foydalanib, biz C++ Builderda ixtiyoriy grafikni hosil qilishimiz mumkin. Masalan, $y = x^2$ ning garafini chizish.

	7.6-listing.
	$y = x^2$ ning garafigini chizish.
<pre>Canvas->MoveTo(15,15); Canvas->Pen->Color=RGB(255,255,0); for(int i=0;i<30;i++) { Canvas->LineTo(i*10,(i*i)*10);}</pre>	
	Rangli quyosh
<pre>Canvas->MoveTo(ClientWidth/2,ClientHeight/2); Canvas->Pen- >Color=RGB(random(255),random(255),random(255)); Canvas->LineTo(random(ClientWidth),random(ClientHeight));</pre>	
	To'g'ri burchakli to'rtburchak.
<pre>Canvas->Rectangle(50,50,150,150);</pre>	
	Fon o'rnatish
<pre>Canvas->Brush->Style=bsCross; TRect tRect(0,0,100,100); Canvas->FillRect(tRect);</pre>	
	Fonli ellips
<pre>Canvas->Brush->Style=bsDiagCross; Canvas->Pen->Color = clBlue; Canvas->Pen->Mode=pmNotCopy; Canvas->Ellipse(0,0,500,500);</pre>	
	Matn chiqarish
<pre>AnsiString vasS=«Matn»; Canvas->Font->Color=clRed; Canvas->Font->Size=50; Canvas->TextOutA(50,50,vasS);</pre>	
	Besh yulduz
<pre>TPoint tPoints[6]; Canvas->Pen->Color = clRed; Canvas->Pen->Width=3; tPoints[0].x = 40; tPoints[0].y = 10; tPoints[1].x = 20; tPoints[1].y = 60; tPoints[2].x = 70; tPoints[2].y = 30; tPoints[3].x = 10; tPoints[3].y = 30; tPoints[4].x = 60; tPoints[4].y = 60; tPoints[5].x = 40; tPoints[5].y = 10; Canvas->Polyline(tPoints,5);</pre>	

📖 Mustahkamlash uchun savollar

1. C++ Builderda grafik imkoniyatlarni tashkil qilib beruvchi bo'lim bormi?
2. VCL ning vazifasi nima?
3. Pen va TCanvas elementi qanday element?
4. Color xususiyatining vazifasini ayting.
5. Tbrush elementi Style xossasining qanday qiymatlarini bilasiz?
6. LineTo ning vazifasini ayting.
7. Tpoint nima uchun ishlatiladi?
8. Grafik matnlar bilan ishlovchi protseduralarni ayting.
9. Egri chiziqni qanday chizish mumkin?
10. Draw nima?

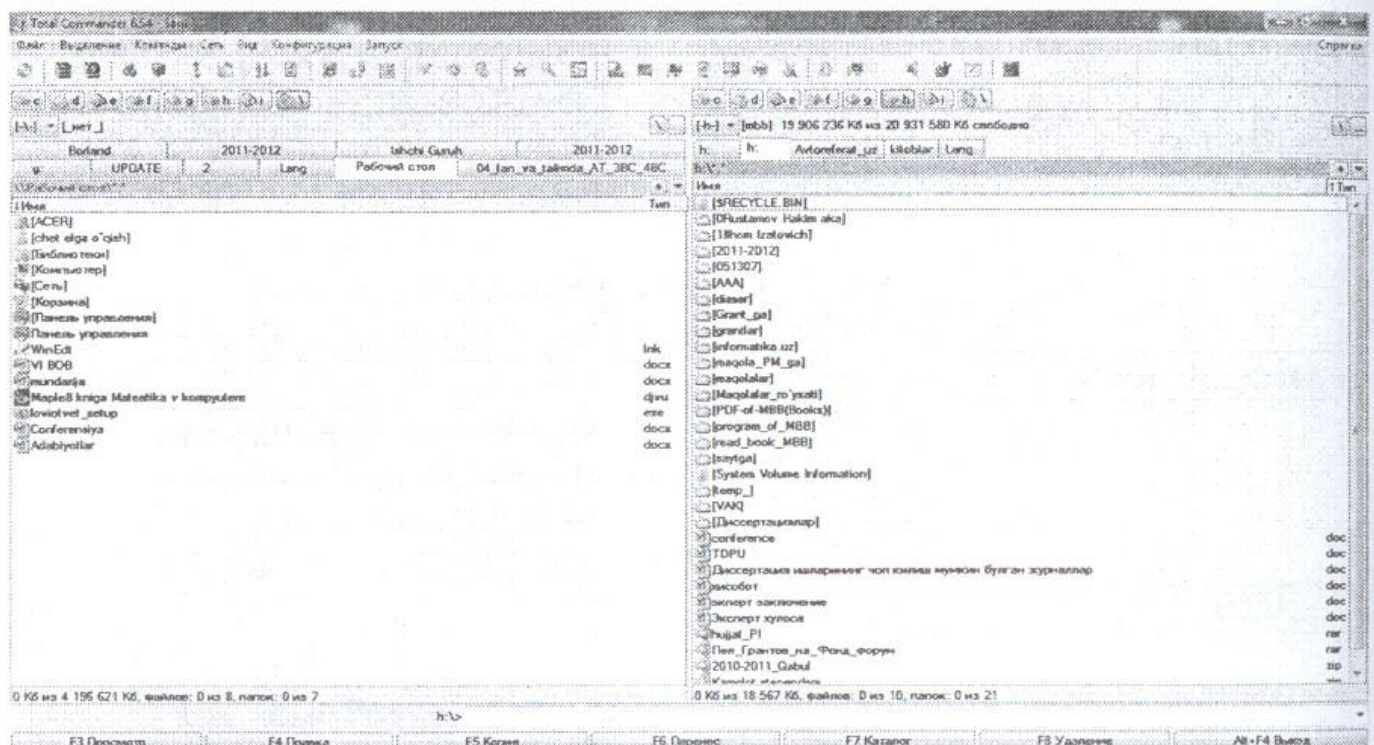
VIII BOB. WINDOWS DASTURLARI

8.1. Total Commander dasturi

Muhim soʻzlar: Total Commander, interfeys, oyna, fayl, papka, menyu, disk, arxiv, qidirish, saralash, buyruqlar qatori.

Bilib olasiz: Total Commander dasturi, oyna tuzilishi, fayl va papkalar bilan ishlash, arxivlar bilan ishlash, buyruqlar qatori bilan ishlash, FTP-aloqa.

Windows OTda fayl va papkalar bilan ishlashni yengillashtirish uchun Norton Commander dasturining keyingi varianti boʻlgan Total Commander dasturi yaratildi. Bu dastur Windowsning qobiq dasturi hisoblanadi. Dastur oynasining koʻrinishi 8.1-rasmdagi kabi boʻladi.



8.1-rasm. Total Commanderning oynasi.

Oyna 6 qismdan iborat boʻlib, foydalanuvchining xohishiga binoan tayyorlab olinadi.

1. Sarlavha. Total Commanderning varianti va foydalanuvchisining nomi koʻrsatiladi.

2. Menyu satri. Satrda [файл], [выделение], [команды], [сеть], [вид], [конфигурация], [запуск] boʻlimlari bor.

3. Asboblari paneli. Foydalanuvchining ishini osonlashtirish uchun qoʻyilgan.

4. Total Commanderning oynalari. Chap va oʻng oynalar bor.

5. Buyruqlar qatori. MS DOS yoki Windowsning buyruqlarini berish mumkin.

6. FunkSIONAL tugmachalar. Total Commanderda ishlashni yengillashtirish uchun foydalanuvchiga yordam tariqasida o'rnatilgan.

Total Commanderda ishlash juda qulay bo'lib, faqat kerakli ishni amalga oshirish uchun shu amalni bajaruvchi tugmalar majmuyini bilish talab etiladi. Shu maqsadda tugmachalar majmuasining jadvalini keltiramiz.

8.1-jadval

Funksional tugmachalar

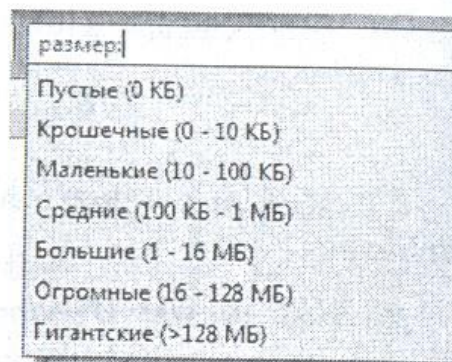
Tugma	Vazifasi
F1	Total Commanderda ishlash bo'yicha foydalanuvchiga yordam
F2	Fayl (papkani) qayta nomlash
F3	Faylning matnini ko'rish
F4	Faylni tahrirlash
F5	Faylni nusxalash
F6	Faylni ko'chirish (qayta nomlab ko'chirish)
F7	Papka yaratish
F8	Faylni o'chirish (DEL tugmasi ham bu vazifani bajaradi)
F9	Joriy oyna uchun menyuni faollashtirish
F10	Aktiv menyudan chiqish
SHIFT+F1	Fayllarning ko'rinishini tanlash/ kolonkani tayyorlash
SHIFT+F2	Panellardagi fayllar ro'yxatini solishtirish
SHIFT+F3	Kursorda turgan faylni ko'rish (agar F3 ichki ko'rish bo'lsa)
SHIFT+F4	Yangi matnli fayl yaratish va tahrirlash uchun yuklash
SHIFT+F5	Joriy papkada faylni nusxalash (qayta nomlash orqali FTP-alloqada faylni taklif etilgan serverda nusxalash)
SHIFT+CTRL+F5	Papka va fayllar uchun yorliq yaratish
SHIFT+F6	Joriy panelda papkani qayta nomlash
SHIFT+F8	Fayl va papkani korzinaga tushirmasdan o'chirish (SHIFT+DEL ham bu vazifani bajaradi)
SHIFT+F9	Obyektning lokal menyusini ko'rsatadi (SHIFT+F10, contextmenu)
ALT+F1	Chap panelda disklar ro'yxati
ALT+F2	O'ng panelda disklar ro'yxati
ALT+F3	F3 ning yordamchisi (ichki, tashqi)
ALT+SHIFT+F3	Faylni ichki tizim bilan ko'rish uchun yuklash
ALT+F4	Total Commanderdan chiqish
ALT+F5	Tanlangan fayllarni arxivlash
ALT+SHIFT+F5	Oxirgi o'chirilgan fayl bilan faylni arxivlash
ALT+F6	Arxivlangan fayllarni ochish (Windows 9x ishlamaydi)
ALT+SHIFT+F6	Arxivni testlash (Windows 9x ishlamaydi)
ALT+F7	Qidiruv tizimi
ALT+F8	Buyruqlar qatorining ro'yxatini ochish
ALT+F9	Arxivlangan fayllarni ochish
ALT+SHIFT+F9	Arxivni testlash
ALT+F10	Joriy papka shajarasini ochish
CTRL+F1	Fayllarning qisqa ko'rinishi (faqat ismlari)
CTRL+SHIFT+F1	Rasmlari (belgisi) ko'rish

Tugma	Vazifasi
CTRL+F2	Fayllarning to'liq ko'rinishi (nomi, o'lchami, vaqti, atributi)
CTRL+SHIFT+F2	Ilovalarni (izohlar) ko'rsatish (CTRL+Z orqali yangi ilovalar yaratiladi)
CTRL+F3	Nomi bo'yicha saralash (to'g'ri/teskari)
CTRL+F4	Kengaytmasi bo'yicha saralash (to'g'ri/teskari)
CTRL+F5	Vaqti bo'yicha saralash (to'g'ri/teskari)
CTRL+F6	O'lchami bo'yicha saralash (to'g'ri/teskari)
CTRL+F7	Saralashsiz
CTRL+F8	Papkalarining daraxt ko'rinishi
CTRL+F9	Joriy faylni chop qilish
CTRL+F10	Panelda hamma papkalarni ko'rsatish
CTRL+F11	Panelda dasturlarni ko'rsatish
CTRL+F12	Panelda foydalanuvchi shabloni asosida ko'rsatish
CTRL+A	Hammasini belgilash
CTRL+B	Papkadagi barcha fayllarni ko'rsatishni o'rnatish/olib tashlash
CTRL+C	Buferga faylni nusxalash (Ctrl+Ins ham bajaradi)
CTRL+D	Tanlangan papkalarni ochish
CTRL+E	Buyruqlar qatorining oldingi holatiga o'tish
CTRL+F	FTP-server bilan bog'lanish
CTRL+SHIFT+F	FTP-server bilan bog'lanishni tugatish
CTRL+I	Ikkinchi bir oynaga o'tish (Tab ham shu ishni bajaradi)
CTRL+J	Fayl nomini buyruqlar qatoriga nusxalash (Ctrl+Enter ham shu ishni bajaradi)
CTRL+SHIFT+J	Fayl nomini buyruqlar qatoriga to'liq manzili bilan nusxalash (Ctrl+Shift+Enter ham shu ishni bajaradi)
CTRL+L	Tanlangan fayl yoki papkaning hajmi
CTRL+M	Guruhlab qayta nomlash
CTRL+SHIFT+M	FTP-aloqa rejimini o'zgartirish (FTP-aloqa faol bo'lsa)
CTRL+N	Yangi FTP-aloqa (URL ni yoki manzilni kiritish kerak)
CTRL+P	Joriy yo'lni buyruqlar qatoriga nusxalash
CTRL+Q	Tez ko'rish oynasini joriy bo'lmagan panelga o'rnatish/olib tashlash
CTRL+R	Joriy panelni yangilash (ОБНОВИТЬ) (F2 ham shu ishni bajaradi)
CTRL+T	Yangi vkladka ochish va unga o'tish
CTRL+SHIFT+T	Yangi vkladka ochish va joriy vkladkada qolish
CTRL+U	Panellar o'rnini almashtirish (faqat faol vkladkalar uchun)
CTRL+SHIFT+U	Panellar o'rnini almashtirish (hamma vkladkalar uchun)
CTRL+V	Buferdan joriy papkaga faylni o'rnatish (Shift+Ins ham shu vazifani bajaradi)
CTRL+W	Joriy vkladkani yopish
CTRL+SHIFT+W	Barcha joriy bo'lmagan vkladkani yopish
CTRL+X	Buferga fayllarni qoldirmasdan olish
CTRL+Y	Buyruqlar qatorini tozalar (Esc ham shu vazifani bajaradi)
CTRL+Z	Faylga izoh yaratish yoki izohni o'zgartirish
CTRL+\	Asosiy papkaga o'tish (CTRL+< ham shu vazifani bajaradi)
ENTER	Buyruqlar qatori bo'sh bo'lmasa, buyruqni bajaradi; kursor papkada (arxivda) bo'lsa, uni ochadi;

Tugma	Vazifasi
.	kursor faylda bo'lsa, faylni ochadigan dasturni ishga tushiradi; kursor oddiy faylda bo'lsa, kichik tahrirlovchi dasturni ochadi; kursor arxiv ichidagi faylda bo'lsa, arxivni ochadi va fayl dasturini ishga tushiradi
SHIFT+ENTER	Buyruqlar qatorini bajartiradi / command buyrug'i bilan dasturlarni ishga tushiradi, agar Windows papkasida noclosepif fayli mavjud bo'lsa; arxiv fayllar bilan ishlaganda: arxivga kirish, papkadek <> parallel ravishda kerakli dasturlarni chaqiradi, masalan, winzip yoki quinzip; arxiv ichida: kursor turgan faylni ochish va ko'rish uchun tayyorlash; kataloglar bilan ishlaganda: yangi vikladka joriy papkani ochish
ALT+ENTER	Fayl/papkaning xususiyatini ko'rish; tarmoqqa ulangan kompyuterlarning xususiyatlarini ko'rish uchun; arxiv ichida: kursor turgan fayl xususiyatini ko'rish (agar u fayl arxiv fayl bo'lsa ham); FTP-aloqa oynasida: server tomonidan ishlatilmagan fayl/papkalarining lisingini ko'rsatish
ALT+SHIFT+ENTER	Joriy papka va uning papka ostilarini hisoblash; pPapkaning to'liq ro'yxatini <dir> buyrug'i bilan ko'rish mumkin; FTP-aloqada: server uchun shablonlar qatorini sozlash oynasini chaqiradi
CTRL+ENTER	Buyruqlar qatoriga kursor turgan fayl nomini yozadi; izlash oynasida: keyingi obyektga o'tish, agar ishlash shartiga mos bo'lsa; papkada: yangi vikladka ochish (Shift+Enter ham bu ishni bajaradi)
CTRL+SHIFT+ENTER	Fayl yo'lini buyruqlar qatoriga ko'chirish
ESC	Buyruqlar qatorini tozalash
SHIFT+ESC	Total Commander oynasini yig'ish
Harf:	Buyruqlar qatoriga kursorni joylashtirish va harfni yozish; izlash rejimida harf: joriy papkada fayl/papkaga o'tish (joriy harf bilan boshlanadigan fayl/papkalarga o'tish)
ALT+harf	Izlash rejimida joriy papkada fayl/papkaga o'tish (joriy harf bilan boshlanadigan fayl/papkalarga o'tish)
AltGr+harf(lar) yoki CTRL+ALT+harf(lar):	Izlash rejimida joriy papkada fayl/papkaga o'tish (joriy harf bilan boshlanadigan fayl/papkalarga o'tish)
TAB	Ikkinchi oynaga o'tish
CTRL+TAB	Joriy oynaning keyingi vkladkasiga o'tish
CTRL+SHIFT+TAB	Joriy oynaning oldingi vkladkasiga o'tish
DEL	Faylni o'chirish (F8 kabi)
SHIFT+DEL	Faylni o'chirish (SHIFT+F8 kabi)
INS	Papka/faylni belgilash/belgilashni olib tashlash
Bo'sh (probel)	joy Papka/faylni belgilash/belgilashni olib tashlash (buyruqlar qatori xo bo'lishi kerak); kursor joriy faylda qoladi, agar kursorda papk tanlangan bo'lsa papkaning o'lchami <DIR> bilan ko'rsatiladi

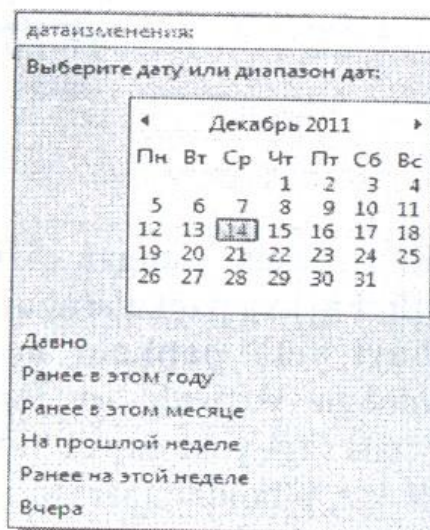
kengaytmani yozish mumkin. Masalan, b*.doc doc kengaytmali bosh harfi b bo'lgan barcha fayllarni topadi. B*.txt barcha bosh harfi b bo'lgan matnli fayllarni topadi.

Fayllarni hajmi bo'yicha izlash. Buning uchun qidiruv tizimining maxsus «размер:» so'zidan foydalaniladi. Rasmda tasvirlangan o'lchamlar bo'yicha fayl va papkalarni ishlash mumkin. Masalan, «размер: средний», bunda 100 Kb dan 1 MB gacha bo'lgan hajmli fayllar izlab topiladi. Fayllarni uning nomi, kengaytmasi va hajmi bo'yicha topish ham mumkin. Masalan, b*.doc размер: средний bunda bosh harfi b, kengaytmasi doc, hajmi, 100 Kb dan 1 MB gacha bo'lgan fayllar izlab topiladi.



8.3-rasm. Hajm bo'yicha izlash.

Fayllarni o'zgartirilgan vaqti bo'yicha izlash. Qidiruv tizimining maxsus «дата изменения:» so'zidan foydalaniladi. Rasmda tasvirlangan o'zgartirilgan vaqti bo'yicha fayl va papkalarni izlash mumkin. Masalan, «дата изменения: на прошлой неделе» bunda o'tgan haftada o'zgartirilgan yoki yaratilgan fayllar izlab topiladi. Fayllarni uning nomi, kengaytmasi, hajmi va o'zgartirilgan vaqti bo'yicha topish ham mumkin. Masalan: b*.doc; размер: средний; дата изменения: на прошлой неделе, bunda bosh harfi b, kengaytmasi doc, hajmi 100 Kb dan 1 MB gacha, o'tgan haftada o'zgartirilgan yoki yaratilgan fayllar izlab topiladi.

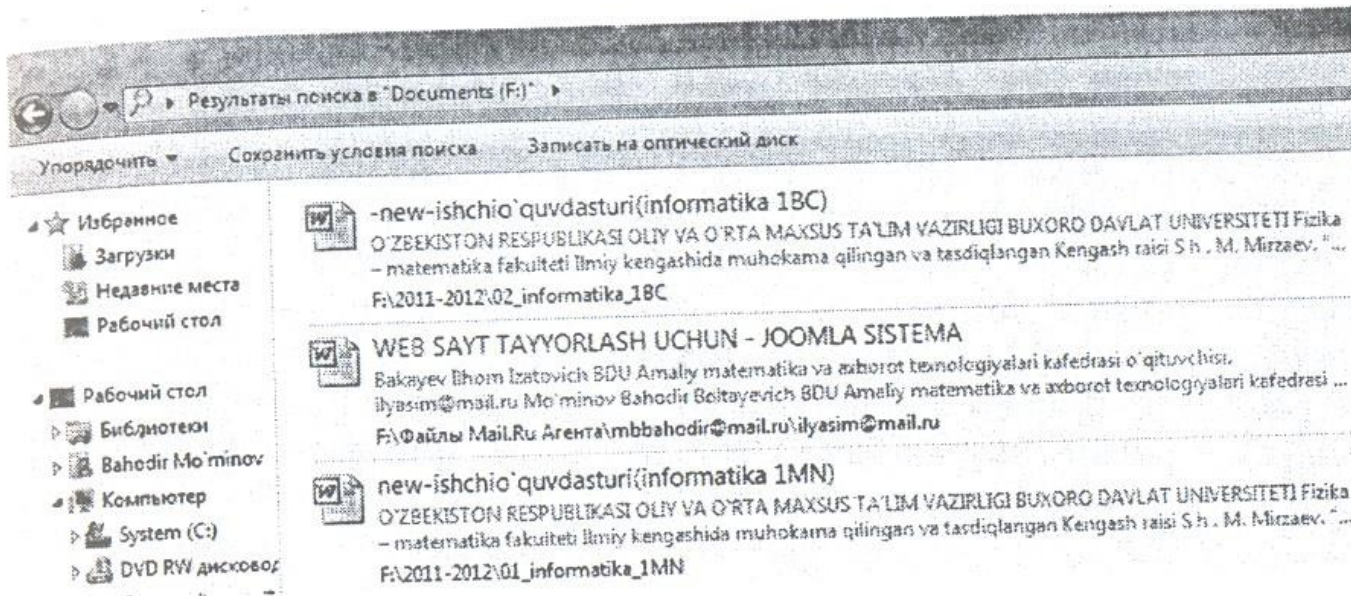


8.4-rasm. Vaqt bo'yicha izlash.

Agar siz fayllarning ichidagi ma'lumoti bo'yicha izlamoqchi bo'lsangiz, hech bo'limganda uning bir xossasini bilish talab etiladi. Windows 7 da yana bir qulaylik tomoni shundaki, u fayllarning ichki yozuvlarini avtomatik ko'rsatib turadi. Masalan, 8.5-rasmga qarang.

Mustahkamlash uchun savollar

1. Windows 7 da qidiruv tizimi joylashgan joyni bilasizmi?
2. Fayl va papkalarni qanday izlash usullarini bilasizmi?
3. 2-harfi [b] bo'lgan papkani topish usulini ayting.
4. Barcha matnli fayllarni topish usulini ayting.
5. Kompyuterdan fayl va papkalarni qidirishni qanday boshlaysiz?



8.5-rasm. IZLASH natijalari.

6. Topilgan fayl haqida ma'lumot bering.
7. Shu oying 15 sanasidan so'ng yaratilgan barcha fayllar ro'yxatini shakllantiring.
8. Kompyuterdagi hajmi 10 Kbaytdan kam bo'lgan fayllarni qanday topasiz?
9. Hajmi 100 Kbaytdan ortiq bo'lgan rasmlni fayllarni toping.
10. Kengaytma bo'yicha fayllarni qidirish usulini izohlab bering.

8.3. PAINT va Kalkulyator dasturi

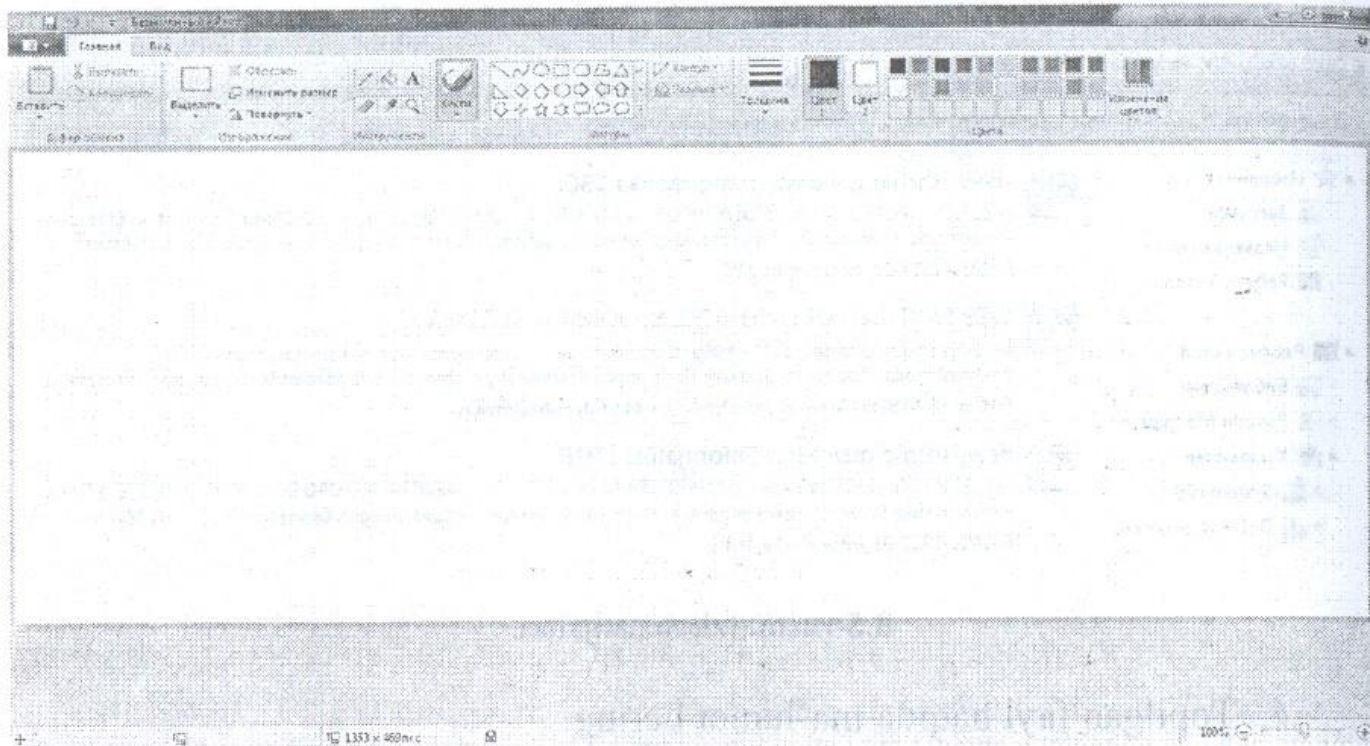
Muhim so'zlar: grafik muharrir, Paint, oyna, lenta, fayl, kengaytma, kalkulyator, injenerlik, dasturchi, birliklarni akslantirish, vaqtlarni hisoblash.

Bilib olasiz: grafik muharrir Paint to'g'risida ma'lumot, Paint qatorining lentasi, ishchi soha bilan ishlash, rasmlarni qayta ishlash, tahrirlash usullari, kalkulyatorning vazifalari, turlari, ishlash va foydalanish asoslari, funksional tugmachalar vazifalari.

Paint dasturi. Windows OTda kichik grafik muharriri – Paint dasturi mavjud. U dastur yordamida turli rasmlar, chizmalar, grafiklarni tayyorlash mumkin va tayyor rasmlarni tahrirlash imkoniyati mavjud. Bu dastur oynasi Windows ning oldingi versiyalaridan farqli o'laroq Windows 7 tizimida ishlash uchun qulay qilib yaratilgan.

Paint inglizcha so'zdan olingan bo'lib, ma'nosi «chizmoq», «chizish» degan ma'nolarni beradi. Paint dasturining oynasi 5 qismdan iborat bo'lib, ular:

Sarlavha satri. Bu satrda Tizimli menyu, tez bajaruvchi satr, sarlavha satri hamda uchta tizimli tugmacha bor. Tizimli menu oyna ustida amallarni bajarishga yordam beradi.



8.6-rasm. Paint dasturining oynasi.

- Masalan, oynani yopish, tez bajaruvchi satrda foydalanuvchi tomonidan tez-tez bajariladigan buyruqlarni ko‘rish mumkin. Masalan, xotiraga olish. Bu qatorni foydalanuvchining o‘zi ham sozlashi mumkin. Buning uchun qator oxiridagi [] tugmachani bosish va kerakli buyruqlarni tanlash lozim. Sarlavha satrida yaratilgan yoki tahrirlanayotgan faylning nomi bo‘ladi (Paint dasturi безымянный deb fayl yaratadi).

- **Lentalar qatori.** Bu qator paint tugmasi va ikkita lenta (главная, вид)dan iborat. Paint tugmachasida fayllar bilan ishlashni ta‘minlovchi buyruqlar joylashgan.

8.2-jadval

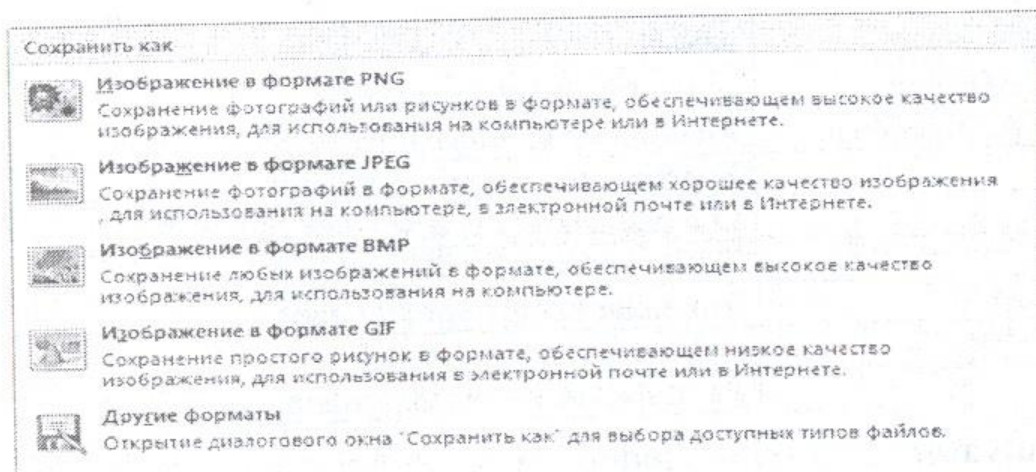
Buyruqlar ro‘yxati

Nomi	Vazifasi
Создать	Yangi fayl ochish uchun
Открыть	Diskda bor faylni ochish uchun
Сохранить	Faylni xotiraga olish
Сохранить как	Kerakli ko‘rinishda faylni xotiraga olish
Печать	Faylni chop qilish
Со сканера или камеры	Faylga tashqi vositalardan rasm o‘rnatish
Отправить по электронной почте	Tayyorlangan faylni e-mail orqali jo‘natish
Сделать фоном рабочего стола	Tayyorlangan faylni ishchi stol foniga o‘rnatish
Свойства	Tayyorlangan faylning xossalari
О программе	Paint dasturi haqida
Выход	Paint dasturidan chiqish

Birinchi lenta Главная deb nomlanib, asosan rasmlarni tayyorlash uchun mo'ljallangan. Unda Буфер обмена, Изображение, Инструменты, Фигуры, Цвета bo'limlari bor. Буфер обмена bo'limi Windowsning buferi bilan ishlashga mo'ljallangan. Masalan, biror-bir so'zni buferga Copy orqali olsangiz, uni Paintga Paste bilan qo'yish mumkin (Copy – копировать, Paste – вставить). Изображение bo'limi rasmlar ustida ishlash imkoniyatini beradi. Masalan, rasmni 90 gradus bo'yicha aylantirish, rasmning ma'lum qismini belgilash va b. Инструменты bo'limida rasm va tasvirlarni tahrirlovchi asboblari joylashgan. Masalan, qalam, o'chirg'ich. Фигуры bo'limida turli geometrik shakllarni chizish imkoniyatini beruvchi shakllar joylashgan. Masalan, uchburchak, ko'pburchak, yulduzcha. Цвета bo'limida Paintda tanlangan obyektning ranglari tanlanadi.

- **Ishchi soha.** Bu yerda rasmlar chiziladi.
- **Holat satri.** Kursorning koordinatasi haqida ma'lumot beradi. Tanlangan obyektning o'lchami haqida axborot beradi.

Paint grafik muharrir dasturi quyidagi rasmda tasvirlangan ko'rinishda fayllarni saqlash imkoniyatini beradi.



8.7-rasm. Rasmlni saqlash usullari.

Paint dasturida ishlashni yengillashtirish uchun qaynoq tugmachalar ro'yxatini keltiramiz.

8.3-jadval

Функционал tugmalar

Tugma	Vazifasi
CTRL+N	Yangi fayl yaratish
CTRL+O	Diskdagi faylni ochish
CTRL+S	Rasmni xotiraga olish
F12	Kerakli ko'rinishda faylni xotiraga olish
CTRL+P	Rasmni chop qilish
ALT+F4	Paint dasturini yopish
CTRL+Z	Bajarilgan ishni bekor qilish
CTRL+Y	O'zgarishni takrorlash

CTRL+A	Rasmni to'liq tanlash
CTRL+X	Rasmni qoldirmasdan olish
CTRL+C	Tanlangan fragmentni buferga olish
CTRL+V	Buferdan qo'yish
O'ngga yo'nalish tugmasi	Tanlangan obyektни o'ngga siljitish
Chapga yo'nalish tugmasi	Tanlangan obyektни chapga siljitish
Yuqoriga yo'nalish tugmasi	Tanlangan obyektни yuqoriga siljitish
Pastga yo'nalish tugmasi	Tanlangan obyektни pastga siljitish
ESC	Tanlashni bekor qilish
DELETE	Tanlanganni o'chirish
CTRL+B	Matnni tanlash va qalin qilish
CTRL++	Qalam, mo'yqalam o'lchamini 1 pikselga oshirish
CTRL+-	Qalam, mo'yqalam o'lchamini 1 pikselga kamaytirish
CTRL+I	Matnni tanlash va egri qilish
CTRL+U	Matnni tanlash va tagiga chizilgan qilish
CTRL+E	Xossa muloqot oynasini ochish
CTRL+W	Oyna o'lchamini o'zgartirish uchun muloqot oynani ochish
CTRL+PAGE UP	Masshtabni kattalashtirish
CTRL+PAGE DOWN	Masshtabni kichiklashtirish
F11	Rasmni ekran bo'yicha ko'rish
CTRL+R	O'lchagichni ko'rsatish yoki yashirish
CTRL+G	To'rni ko'rsatish yoki yashirish
F10 или ALT	Tugmalar haqida yordam berish
SHIFT+F10	Lokal menyuni ko'rsatish
F1	Paint dasturi bo'yicha yordam

Kalkulyator dasturi. Windows OT yaratilgandan buyon kalkulyator dasturi takomillashtirib kelinmoqda. Windows 7 tizimining Kalkulyator dastur juda ko'plab amallarni bajaradi. Windowsning oldingi variantlarida Kalkulyatorning ikki xil ko'rinishi bor edi. Windows 7 tizimida kalkulyatorning «Обычный» oddiy, «Инженерный» muhandislik, «Программист» dasturlovchi, «Статистика» statistik, «Преобразование единиц» birliklarni akslantirish, «Вычисление даты» vaqtlarni hisoblash, «Листы» turli hisoblar kabi ko'rinishlari bor. Kalkulyatorning har ko'rinishi tanlanganga uning ko'rinishi ham unga mos o'zgaradi. Windows 7 tizimida kalkulyator 17 xona birligigacha hisoblaydi va undan kattalarini $1e+16$ ko'rinishida taqdim etadi.

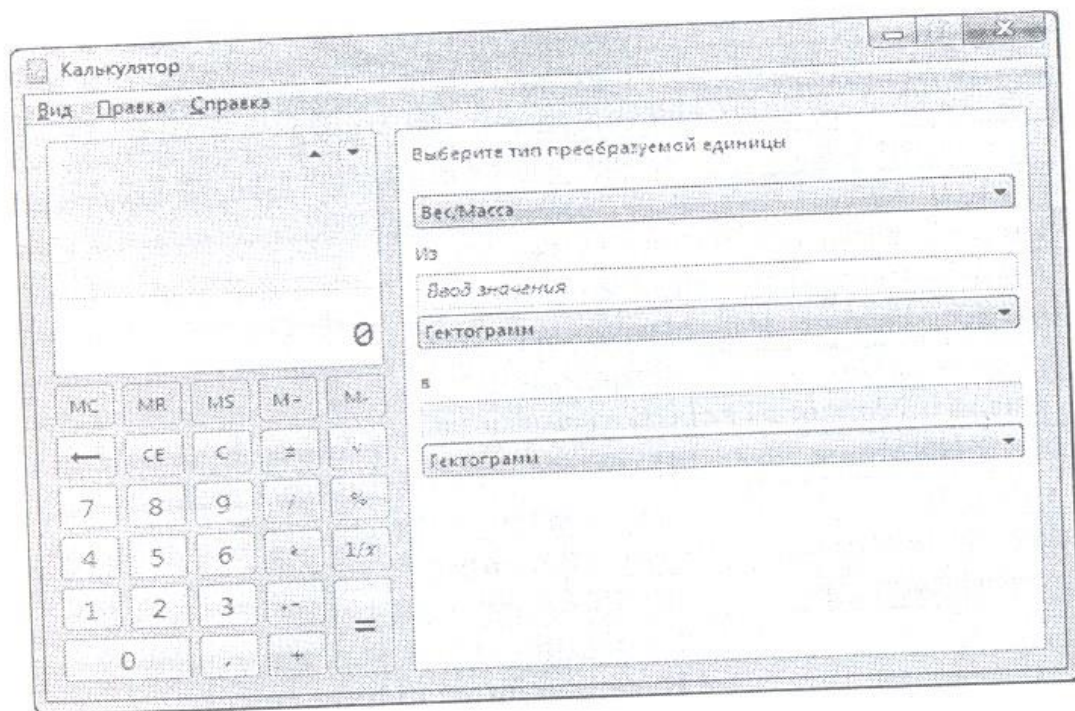
- Oddiy kalkulyator – oddiy matematik amalar ([+], [-], [*], [/]) bilan birga ildiz olish (\sqrt{x}), ishora almashtirish (\pm), sonning teskarisini topish (0ga o'xshash amallarni bajaradi. Masalan, 4 sonidan kvadrat ildiz olish uchun avval 4 sonini yozamiz va $\sqrt{\quad}$ tugmasini bosamiz. Kalkulyator ekranida $\text{sqrt}(4)=2$ hosil bo'ladi.

- Muhandislik kalkulyatori – oddiy kalkulyator amallari bilan birgalikda trigonometrik funksiyalar, \sqrt{x} , π , $n!$, x^y , $\sqrt[n]{x}$, \log , int , Mod kabi amallarni bajaradi. Masalan, $\text{int}(9.3)=9$, $5!=120$ hosil bo‘ladi.

- Dasturchining kalkulyatori – muhandislik kalkulyatori va matematik mantiq amallarini va 4 ta sanoq tizimidagi amallar, natijalarni xotiraga olish kabi amallarni bajaradi. Masalan, $101_{(2)}+100_{(2)}$ ni bajarish uchun avval bir tanlanadi va $101+100$ va Enter yoki tenglik bosiladi va natija 1001 hosil bo‘ladi.

- Statistik kalkulyator – oddiy kalkulyator amallari bilan birga sonlar massivining yig‘indisi, o‘rta arifmetigi, kvadrat yig‘ingisi, kvadrat o‘rta arifmetigini hisoblash kabi amallarni bajaradi. Masalan, (4, 5, 6, 8) massivning yig‘indisini hisoblash uchun avval lentaga 4, 5, 6, 8 ni kiritamiz (add yoki enter orqali). \bar{x} tugmasini bosamiz va ekranda 5,75 hosil bo‘ladi

- Birliklarni akslantiruvchi kalkulyator – birliklarni o‘lchash imkoniyatini beradi. Bu kalkulyatorida [og‘irlik], [vaqt], [bosim], [uzunlik], [bardoshlik], [hajm], [maydon], [tezlik], [temperatura], [burchak], [energiya] larning o‘lchov birliklari bor va ularni hisoblash qulay. Masalan, 1 litr = 0.001 metr kub, 10 sm = 3,937007874015748 duym.



8.8-rasm. Oddiy va birliklarni akslantirishning ko‘rinishi.

Vaqlarni hisoblovchi kalkulyator – sanalar orasidagi yil, oy, hafta, kunlarni hisoblash imkonini beradi. Masalan, mustaqillikka necha yil bo‘lganini hisoblash uchun birinchi sanada 01.09.1991 ni va keyingisida 16.12.2011 ni tanlaymiz. Bu holda ekranda [20 г.; 4 мес.; 2 нед.; 1 дн.] va 7442 kunligini aniqlash mumkin.

Turli hisoblar kalkulyatori – bu kalkulyator jamiyat hayotida ko‘p uchrab turadigan iqtisodiy hisob-kitoblarni amalga oshiradi.

Funksional tugmachlar

Tugma	Vazifasi
ALT+1	Oddiy rejimga o'tish
ALT+2	Muhandislik rejimga o'tish
ALT+3	Dasturlovchi rejimga o'tish
ALT+4	Statistika rejimga o'tish
CTRL+E	Vaqtini hisoblash rejimga o'tish
CTRL+H	Hisoblash jurnaliga o'tish
CTRL+U	Birliklar bilan ishlash rejimiga o'tish
F1	Yordam
CTRL+Q	M- tugmasi
CTRL+P	M+ tugmasi
CTRL+M	MS tugmasi
CTRL+R	MR tugmasi
CTRL+L	MC tugmasi
%	% tugmasi
F9	+/- tugmasi
/	/ tugmasi
*	* tugmasi
+	+ tugmasi
-	- tugmasi
R	1/× tugmasi
@	Kvadrat ildiz tugmasi
0-9	(0-9) raqamlar tugmasi
=	= tugmasi
.	. (kasr qismi)
BACKSPACE	Backspace
ESC	C tugmasi
DEL	CE tugmasi
CTRL+SHIFT+D	Hisoblash jurnalini tozalash tugmasi
F2	Hisoblash jurnalini tahrirlash
Yuqoriga yo'nalish tugmasi	Hisoblash jurnalida yuqoriga harakatlanish
Pastga yo'nalish tugmasi	Hisoblash jurnalida pastga harakatlanish
ESC	Hisoblash jurnalidagi o'zgarishni bekor qilish
Enter	Hisoblash jurnalini hisoblash
F3	Gradus parametrini tanlash muhandislik rejimida
F4	Radian parametrini tanlash muhandislik rejimida
F5	Grad parametrini tanlash muhandislik rejimida
I	Muhandislik rejimida inv tugmasini bosish
D	Muhandislik rejimida mod tugmasini bosish
CTRL+S	Muhandislik rejimida sinh tugmasini bosish
CTRL+O	Muhandislik rejimida cosh tugmasini bosish
CTRL+T	Muhandislik rejimida tanh tugmasini bosish
N	Muhandislik rejimida ln tugmasini bosish
;	Muhandislik rejimida inv tugmasini bosish

S	Muhandislik rejimida sin tugmasini bosish
O	Muhandislik rejimida cos tugmasini bosish
T	Muhandislik rejimida tan tugmasini bosish
M	Muhandislik rejimida dms tugmasini bosish
P	Muhandislik rejimida pi tugmasini bosish
V	Muhandislik rejimida f-e tugmasini bosish
X	Muhandislik rejimida exp tugmasini bosish
Q	Muhandislik rejimida x^2 tugmasini bosish
Y	Muhandislik rejimida x^y tugmasini bosish
#	Muhandislik rejimida x^3 tugmasini bosish
L	Muhandislik rejimida log tugmasini bosish
!	Muhandislik rejimida $n!$ tugmasini bosish
CTRL+Y	Muhandislik rejimida $y\sqrt{x}$ tugmasini bosish
CTRL+B	Muhandislik rejimida $3\sqrt{x}$ tugmasini bosish
CTRL+G	Muhandislik rejimida $10x$ tugmasini bosish
F5	Dasturlash rejimida Hex ga o'tish
F6	Dasturlash rejimida Dec ga o'tish
F7	Dasturlash rejimida Oct ga o'tish
F8	Dasturlash rejimida Bin ga o'tish
F12	Dasturlash rejimida Qword ga o'tish
F2	Dasturlash rejimida Dword ga o'tish
F3	Dasturlash rejimida Word ga o'tish
F4	Dasturlash rejimida Byte ga o'tish
K	Dasturlash rejimida RoR tugmasini bosish
J	Dasturlash rejimida RoL tugmasini bosish
<	Dasturlash rejimida Lsh tugmasini bosish
>	Dasturlash rejimida Rsh tugmasini bosish
%	Dasturlash rejimida Mod tugmasini bosish
	Dasturlash rejimida OR tugmasini bosish
^	Dasturlash rejimida XoR tugmasini bosish
~	Dasturlash rejimida Not tugmasini bosish
&	Dasturlash rejimida And tugmasini bosish
A-F	Dasturlash rejimida A-F tugmasini bosish

Mustahkamlash uchun savollar

1. Grafik muharrirlarni sanab bering.
2. Paint interfeysini tasniflab bering.
3. Paintda yaratilgan rasmlarni qanday formatlarda saqlash mumkin?
4. Paintda [Ctrl]+[A] nima vazifani bajaradi?
5. Tanlashni bekor qilish uchun qaysi tugma bosiladi?
6. Windows 7 tizimida kalkulyatorni qanday ishga tushirish usullarini bilasiz?
7. Kalkulyatorning dasturlovchi turi qanday amallarni bajarish uchun mo'ljallangan?
8. Statistik kalkulyatorning qanday amallarini bilasiz?
9. [@] belgisi qanday amalni bajaradi?

IX BOB. AMALIY DASTURLAR MAJMUASI

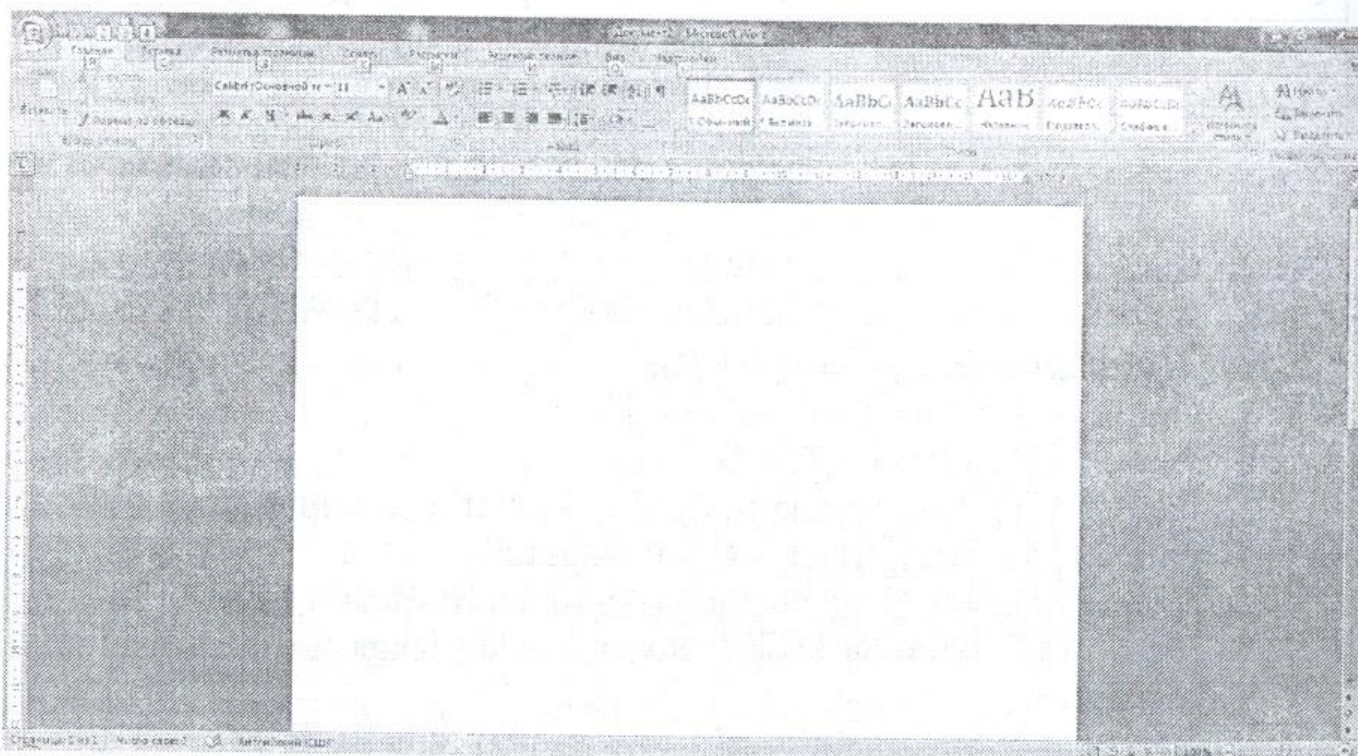
9.1. Matn muharrirlari

Muhim soʻzlar: matn muharriri, Microsoft Word, Microsoft Office, ishchi maydon, hujjat, funksional tugma, bet, belgi, interfeys, lenta.

Bilib olasiz: matn muharririning vazifalari, Microsoft Word, Word interfeysi, holat satri, ishchi maydoni, lentalarning vazifalari.

Matn muharrirlari oʻz maʼnosidan maʼlum boʻlmoqdaki, matnlarni yaratish, tahrirlash, bezak berish umuman olganda matnlar ustida amallar bajaradi. Hozirgi kunda ommalashgan matn muharriri bu Microsoft Word dasturidir. Bu dastur Microsoft Office paketiga kiruvchi dasturlardan biri bolib, Microsoft kompaniyasining mahsuloti hisoblanadi. Hammaga maʼlumki, Microsoft Office ning bir nechta variantlari bor. Matn muharrirlarida matnli hujjatlarni yaratish va tahrirlash usullarini Microsoft Word 2007 varianti orqali bayon etamiz (word soʻzi inglizchadan «soʻz» degan maʼnoni beradi).






Microsoft Word 2007 (Word) dasturi matn muharrirlarining oldingi variantlaridan foydalanuvchilar uchun ancha qulay. Sababi endi matnlar ustida bajariladigan amallarni menyu boʻyicha qidirish uchun vaqt sarflanmaydi. Chunki Wordda lentalarda hamma amallar ochib berilgan va aniq boʻlimlarga boʻlingan.



9.1-rasm. Wordning oynasi.













Word oynasi 4 qismdan: sarlavha, lentalar, ishchi maydon, holat satridan iboratdir.

Sarlavha satrida 4 ta qism bor. a) Microsoft Office tugmasi – matnli hujjatlarni yaratish, ochish, saqlash, chop etish, yopish kabi bir qancha amallarni bajaradi. b) Tez foydalanish paneli – foydalanuvchiga qulaylik yaratish uchun tez-tez foydalanib turiladigan buyruqlarning belgisini joylashtirish va zarur bo'lganda foydalanish imkoniyatini beradi. Unga yangi buyruqlarni qo'shish uchun panelning oxiridagi tugmaga kelib sichqonchani bosish kerak. So'ng ro'yxatdan kerakli buyruqlarni tanlash lozim. Sizga kerakli buyruq bu ro'yxatda bo'lmasa, boshqa buyruqlar bo'limidan qo'shiladi. d) Tayyorlanayotgan hujjatning nomi. e) Word oynasini yig'ishtirish, kattalashtirish (kichiklashtirish), yopish tugmalari joylashgan tizim tugmachalari.

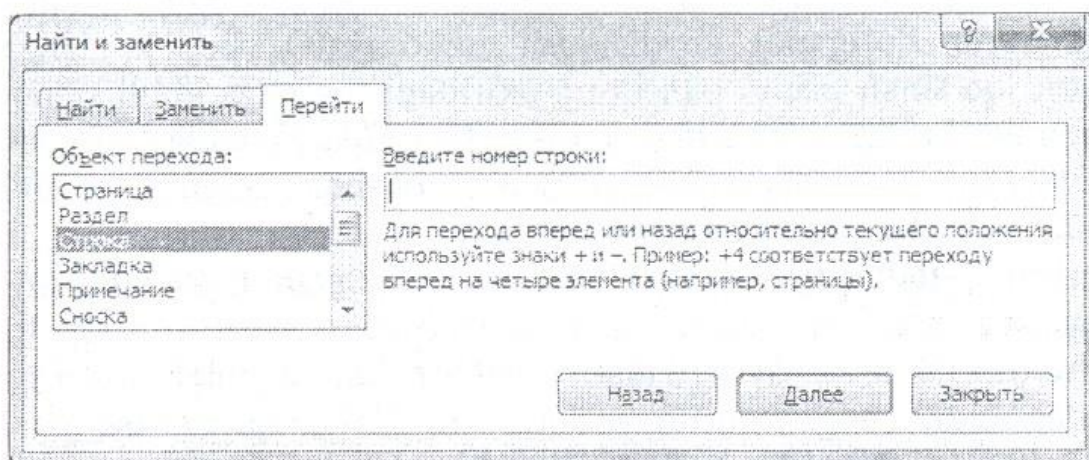
Ishchi maydon – Word matn muharririda matnlar ustida amallar bajarishda, kerakli hujjatlarni tayyorlashda foydalaniladigan ish joyi. Ishchi maydon atrofida chizg'ich bo'lishi mumkin. Chizg'ichni o'rnatish va olib tashlash uchun ishchi stolning yuqori o'ng tomonidagi  belgini tanlash kerak. Ishchi stolning o'ng tomonida hujjat betlarini yuqoriga-pastga harakatlantiruvchi tugmalar bor. Shu tugmalarning pastida  – 1 bet yuqoriga,  – 1 bet pastga,  – hujjatning biror bo'limiga o'tish belgilari bor.  belgining o'z navbatida 12 ta buyrug'i bor (9.1-jadvalga qarang).

9.1-jadval

Maxsus tugmachalar


T.r.	Belgisi	Vazifasi
1		Hujjatning maxsus joyiga o'tish ([Ctrl]+[G] ham shu vazifani bajaradi)
2		Hujjatdan so'z (belgini) qidirish ([Ctrl]+[F] ham shu vazifani bajaradi)
3		So'zni yoki bo'limning so'zlarini tekshirish
4		Raqamli ro'yxatga o'tish
5		Rasmga o'tish
6		Jadvalga o'tish
7		Maxsus maydonga o'tish. Masalan, formulaga
8		Oxirgi havolaga o'tish
9		Havolaga o'tish
10		Izohga o'tish
11		Bosh betga o'tish
12		1 ta keyingi betga o'tish

Holat satri – tayyorlanayotgan hujjatning holatlari haqida ma'lumot beradi. Hujjatning necha betligi va kursorning joylashgan beti haqida ma'lumot beradi. Masalan, Страница 2 из 5. Agar uning ustida sichqoncha ikki marta tez-tez bosilsa, ekranga [Найти и заменить] muloqot oynasi chiqadi.



9.2-rasm. [Найти и заменить] muloqot oynasi.

Bu oyna yordamida hujjatdan kerakli so'zni topish, turli belgi (so'z)ni topib, boshqa bir belgi (so'z)ga o'zgartirish, hujjatning kerakli bo'limlariga (bet, bo'lim, qator, izoh, silka) o'tish imkoniyatini beradi. Bu vazifalarni tugmalar yordamida ham amalga oshirsa bo'ladi. So'zni topish uchun [Ctrl]+[F], so'zni topib o'zgartirish uchun [Ctrl]+[H], biror bo'limga o'tish uchun [Ctrl]+[G] tugmalaridan foydalanamiz.

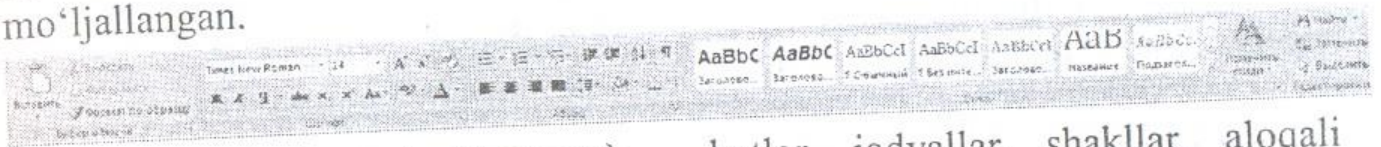
Hujjatdagi so'zlarning sonini ko'rsatib turgan band yordamida hujjat to'g'risidagi statistik ma'lumotlarni olish mumkin. Buning uchun uning ustiga sichqonchani tez-tez ikki marta bosiladi va ekranda «Статистика» oynasi chiqadi. Bu oynada betlar 5 ta, so'z 801 ta, belgilar (bosh joy siz) 5966 ta, belgilar (bosh joy bilan birga) 6756 ta, abzat 10 ta, qatorlar 102 ta kabi ma'lumotlar keltirilgan bo'ladi.  belgisi yordamida hujjatdagi so'zlarning yozilishi tekshirib boriladi. Shuni bilish kerakki, kompyuterda mavjud bo'lmagan so'zning tagiga qizil chiziqlar chiziladi. O'zbek tilidagi so'zlarni ham MS Office ning lug'atiga qo'shish mumkin. Buning uchun mazkur so'zni tanlab, sichqonchani o'ng tugmasi bosiladi va lokal menyudan «добавить в словарь» buyrug'i tanlanadi. Keyingi belgi esa Worddagi yozuv grafikasi (tili)ni o'zgartirish imkoniyatini beradi. Holat satrining o'ng tomonidagi 6 ta belgi hujjatning ko'rinishi bilan ishlaydi (9.2-jadvalga qarang).

Holat satrining tugmalari

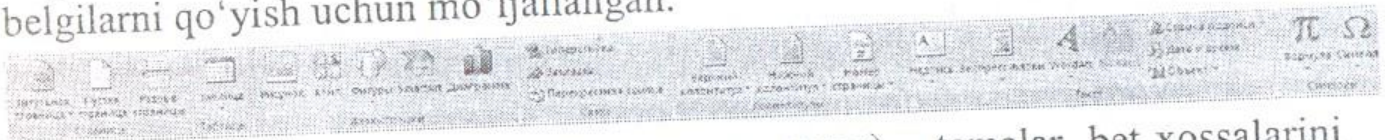
T.r.	Belgisi	Vazifasi
1		Hujjatning bet o'lchamidagi ko'rinishi
2		Hujjatni o'qish rejimiga o'tkazish
3		Hujjatning veb hujjat ko'rinishi
4		Hujjatning tuzilishi ko'rinishi
5		Hujjatning qoralama ko'rinishi
6		Hujjatning masshtab ko'rinishini o'zgartirish

Lentalar. Bu tushuncha Wordning oldingi variantlarida uchramaydi. Endi buyruqlar menyulardan emas, balki lentalardan bajariladi. Lentalar asosan 7 guruhga bo'linadi. Ularning vazifalari tizimlashtirilgan va ichki bo'limlarga bo'lingan. Wordda hujjat bilan ishlash jarayoniga qarab, lentalar soni oshishi mumkin.

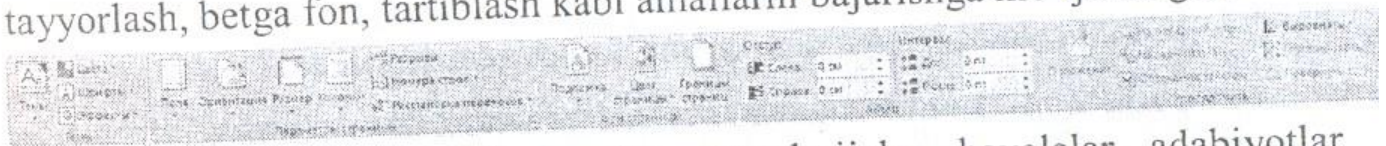
1. Bosh lenta (Главная) – Windows cho'ntagi, Yozuv turlari, o'lchami, ko'rinishlari, matni formatlash, stillar va tahrirlash bilan ishlashga mo'ljallangan.



2. Qo'yish lentasi (Вставка) – betlar, jadvallar, shakllar, aloqali bog'lanishlar, kolontitullar, turli obyektli matnlar, matematik formula va belgilarni qo'yish uchun mo'ljallangan.



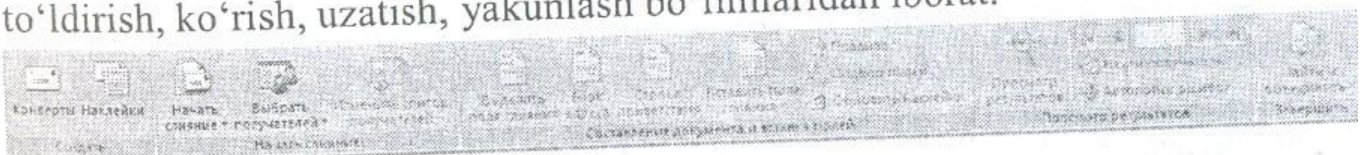
3. Bet xossalari lentasi (Разметка страницы) – temalar, bet xossalarini tayyorlash, betga fon, tartiblash kabi amallarni bajarishga mo'ljallangan.



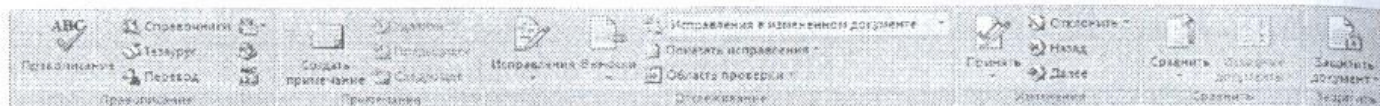
4. Havolalar lentasi (Ссылки) – mundarijalar, havolalar, adabiyotlar ro'yxatini tuzish, obyektlarni nomlash, jadvalli havolalar o'rnatish uchun mo'ljallangan.



5. Jo'natishlar lentasi (Рассылки) – jo'natmalarni yaratish, qo'llash, to'ldirish, ko'rish, uzatish, yakunlash bo'limlaridan iborat.



6. Taqrizlash lentasi (Рецензирование) – soʻzlarni tekshirish, izohlar qoʻyish, tuzatishlar, oʻzgarish, solishtirish va himoyalash xizmatlari uchun moʻljallangan.



7. Koʻrinish lentasi (Вид) – hujjatning koʻrinish xususiyatlari, ishchi maydonda qulayliklar, masshtab, oynalar, makroslar bilan ishlashga moʻljallangan.





Lentalar bilan ishlash foydalanuvchiga katta qulayliklar yaratib beradi. Sichqonchasiz ham lentalardan foydalanib boʻladi. Buning uchun [Alt] tugmasini boshib turish kerak va Word oynasi (9.1-rasmga qarang)da lentalar, belgilar ustida harflar hosil boʻladi va shu harflar bilan lentalariga oʻtib, lenta ichidagi belgilarda ham harflar hosil boʻlganini koʻrish mumkin. Masalan, biror-bir rasm qoʻyishni olsak. Buning uchun [Alt] tugmasini bosamiz. Ekranda belgilar va lentalarda harflar hosil boladi va [C] harfini bosib, qoʻyish lentasiga oʻtamiz. Rasm oʻrnatish uchun [3] harfini bosamiz va ekranga rasmlarni qoʻyish uchun muloqot oynasi hosil boʻladi. Rasmni tanlab, [Enter] tugmasini bosamiz.







Mustahkamlash uchun savollar

1. Matn muharririning vazifalarini ayting.
2. Microsoft Word qanday dastur?
3. Word soʻzining oʻzbekcha maʼnosini bilasizmi?
4. Word oynasi necha qismdan iborat?
5. Oʻng tomondagi tugmachalar vazifalarini ayting.
6. [Ctrl]+[G] tugmachalarining vazifasini ayting.
7. [Статистика] oynasi qanday maʼlumotlarni chiqaradi?
8. Kerakli ibora (belgi)ni qidirib topish uchun qaysi tugma bosiladi?
9. Microsoft Wordning nechta lentasi bor?
10. Joʻnatmalar lentasining vazifasini ayting.

9.2. Matnli hujjatlarni tayyorlash

 **Muhim soʻzlar:** hujjat, matnli hujjat, belgi, ibora, soʻz, qator, Word choʻntagi, format, funksional tugma, shrift, boʻlim, tekislash, stil, bet.

 **Bilib olasiz:** matnli hujjatlar bilan ishlash, Windows choʻntagidan foydalanish, matn ustida bajariladigan amallar, foydali tugmalar, matnlarni formatlash, stillardan foydalanish, yaratish, bet xususiyatlari bilan ishlash imkoniyatlari.

Matnli hujjatlarni tayyorlash uchun odatda matn bo'limlari, qatorlar va so'zlar bilan ishlanadi. So'zlar klaviatura yordamida kiritiladi. Bir bo'limni tugatib, ikkinchi bo'limni yaratish uchun [Enter] tugmasi bosiladi. Matnning biror qismini nusxalash yoki ko'paytirish uchun Windows cho'ntaklaridan foydalanamiz. Wordda oxirgi 24 ta nusxalangan ma'lumotni saqlovchi cho'ntak mavjud. Uni ekranga chiqarish uchun bosh lentaning [Буфер обмена] bo'limiga murojaat qilish kerak. Bo'limning past o'ng tomonidagi  tugmachacha bosilsa, ekranda cho'ntak oynasi hosil bo'ladi. Uni sozlash uchun Параметры bo'limidan foydalanamiz. Ma'lumotlarni cho'ntakka ikki usulda olish mumkin. [Копировать] – nusxalash, bunda matnning qismi belgilanib olinadi va nusxasi cho'ntakka uzatiladi. Bu amalni bajarish uchun [Буфер обмена] bo'limidan  [Копировать] tugmasini bosish kerak yoki [Ctrl]+[C] yoki [Ctrl]+[insert] tugmalar majmuasini bosish yetarli. [Вырезать] – kesib olish, bunda matnning qismi belgilanib olinadi va matnda qoldirmasdan cho'ntakka ko'chiriladi. Bu amalni bajarish uchun [Буфер обмена] bo'limidan  [Вырезать] tugmasini bosish kerak yoki [Ctrl]+[X] yoki [Ctrl]+[Delete] tugmalar majmuasini bosish yetarli. Cho'ntakdagi ma'lumotni matnning biror qismiga qo'yish uchun kerakli joyga borib (kursor turgan joy) [Буфер обмена] bo'limidan  [Вставить] tugmasini bosish kerak yoki [Ctrl]+[V] yoki [Shift]+[insert] tugmalar majmuasini bosish yetarli. [Буфер обмена] bo'limida yana bir tugma  [Формат по образцу] – namuna bo'yicha formatlashdir. Matnning biror qismini formatlash kerak bo'lsa, tayyorlangan format  [Формат по образцу] tugmasi orqali nusxalanadi va formatning kerakli joyi (bo'lim, so'z, harf)ga bosiladi.

Matnli hujjatda matnlar bilan ishlaganda interaktiv amallar mavjud. Ular matnli hujjat bilan ishlashni yengillashtiradi. Ular:

- qator boshiga o'tish uchun [Home] tugmasi;
- qator oxiriga o'tish uchun [End] tugmasi;
- so'zni harfma-harf belgilash uchun [Shift] va [←], [→] yo'nalish tugmasi;
- matnni qator-qator belgilash uchun [Shift] va [↑],[↓] yo'nalish tugmasi;
- matnni so'zma-so'z belgilash uchun [Ctrl]+[Shift] va [←], [→] yo'nalish tugmasi;
- matnni bo'limma-bo'lim belgilash uchun [Ctrl]+[Shift] va [↑],[↓] yo'nalish tugmasi;
- matnda so'zma-so'z harakatlanish uchun [Ctrl]+[→] yo'nalish tugmasi;
- hujjatda qator oxirigacha belgilash uchun [Shift]+[End] tugmasi;
- hujjatda qator boshigacha belgilash uchun [Shift]+[Home] tugmasi;
- hujjatni varaqlash uchun: [PageUp] oldinga, [PageDn] navbatdagiga o'tish uchun;
- hujjat boshiga o'tish uchun [Ctrl]+[Home] tugmasi;
- hujjat oxiriga o'tish uchun [Ctrl]+[End] tugmasi;















– matndan bir soʻzni belgilash uchun soʻzning ustiga sichqoncha ikki marta tez-tez bosiladi;

– matndan bir abzasni belgilash uchun boʻlimning ustiga sichqoncha uch marta tez-tez bosiladi.

Matnli hujjatlarda matnning shrifti bilan ishlash imkoniyati matnni tayyorlashda qulay bolib, yozuv turi, oʻlchami, shakli, rangi va bir qator amallarni bajarishga xizmat qiladi. Bu vazifalarni bosh lentadagi [Шрифт] yozuvni tayyorlash boʻlimi yordamida amalga oshirsa boʻladi.















9.3-jadval


Shrift amallari

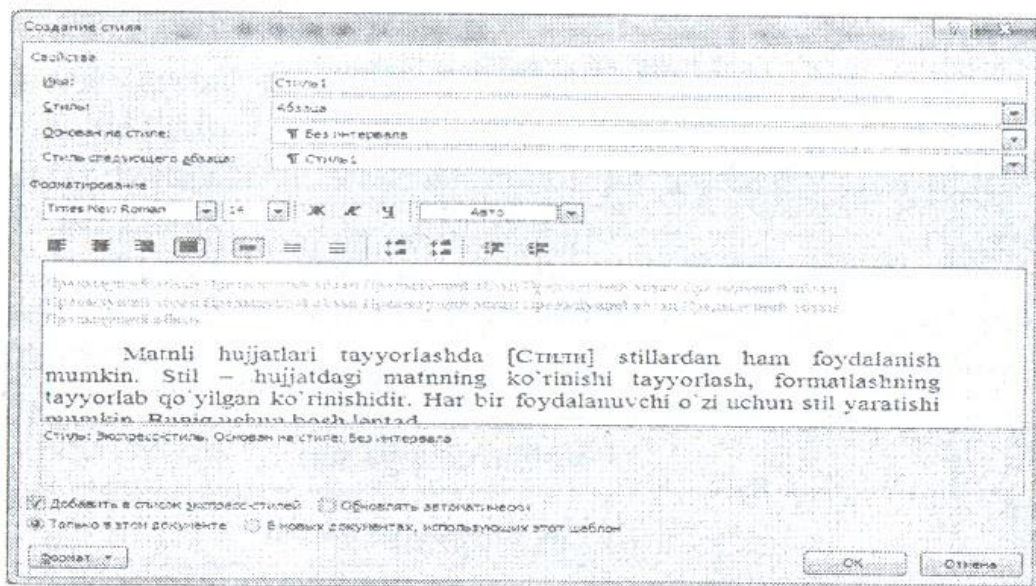
T.r.	Belgisi	Tugma	Vazifasi
1		[Ctrl]+[Shift]+[F]	Yozuvni tanlash
2		[Ctrl]+[Shift]+[P]	Yozuv oʻlchamini tanlash
3		[Ctrl]+[D]	Yozuv oʻlchamini kattalashtirish
4		[Ctrl]+[I]	Yozuv oʻlchamini kichiklashtirish
5		-	Formatni tozalash
6		[Ctrl]+[B]	Yozuvni qalin qilish
7		[Ctrl]+[I]	Yozuvni ogʻma qilish
8		[Ctrl]+[U]	Yozuvning tagiga chizish
9		-	Soʻzga chiziq
10		[Ctrl]+[=]	Yozuvni indeksda yozish
11		[Ctrl]+[Shift]+[+]	Yozuvni darajada yozish
12		[Shift]+[F3]	Matnning yozuvini tekislash
13		-	Matn foni
14		-	Matn rangi

Matnli hujjatdagi matnlarni chapdan, oʻngdan, oʻrtadan tartiblash, raqamlar yordamida tartiblash, koʻp bosqichli raqamlar yordamida formatlash amallarini bosh lentadagi [Абзац] boʻlimi yordamida amalga oshirsa boʻladi.

Matnni formatlash

T.r.	Belgisi	Tugma	Vazifasi
1			Belgili markerlar o'rnatish
2			Raqamli markerlar ornatish
3			Ko'p bosqichli, raqamli markerlar o'rnatish
4			Matnni chapga surish
5			Matnni o'ngga surish
6			Tartiblash
7			Qator bosh belgisi
8		[Ctrl]+[L]	Matnni chapdan tekislash
9		[Ctrl]+[E]	Matnni o'rtadan tekislash
10		[Ctrl]+[R]	Matnni o'ngdan tekislash
11			Matnni bet hoshiyasi bo'yicha tekislash
12			Matnning qatorlari orasidagi masofa
13			Matn foni
14			Matn atrofini chegaralash

Matnli hujjatlar tayyorlashda [Стили] stillardan ham foydalanish mumkin. Stil – hujjatdagi matnning ko'rinishini tayyorlash, formatlashning tayyorlab qo'yilgan ko'rinishidir. Har bir foydalanuvchi o'zi uchun stil yaratishi mumkin. Buning uchun bosh lentadan [Стили] bo'limining past o'ng tomonidagi  tugmacha bosilsa, ekranda [Стили] muloqot oynasi chiqadi. Bu oynadan matn uchun kerakli stillarni tanlash mumkin. Stilni tanlashdan oldin uni ko'rish uchun [Предварительный просмотр]ni tanlash lozim. Stillarni o'zgartirish uchun [Изменить стили] ga murojaat qilish kerak. Agar Wordning stillarini o'zgartirmoqchi bo'lsangiz, stilni tanlab, sichqonchaning o'ng tugmasini bosib lokal menyudan [изменить] buyrug'ini tanlaymiz va kerakli stil parametrlarini kiritamiz. Agar yangi stil yaratmoqchi bo'lsak, [Стили] muloqot oynasidan [Создать стиль] tugmasini bosamiz va ekranga [Создание стиля] muloqot oynasi chiqadi (9.3-rasm).



9.3-rasm. Stil yaratish.




Matnli hujjatlarni tayyorlashda betning xossalarini sozlashni bilish kerak. Matnli hujjatlarning bet xossalarini sozlash uchun [Разметка страница] lentasidan foydalanamiz. Bu lentada [Темы] temalar, [Параметры страницы] bet parametrlari, [Фон страницы] bet foni, [Абзац] abzas, [Упорядочить] tartiblash bo'limlari mavjud.




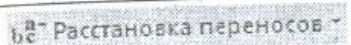
Temalar bo'limida matnli hujjatlar uchun turli temalarni tanlash mumkin. Temalarning rangi, yozuvi, ta'sirchan qismi, ya'ni effektlarni o'zgartirish mumkin.

Bet parametrlari bo'limida bet maydoni, turi, o'lchamlari, matn ustunlari va bir qancha amallarni bajarish mumkin. Bu bo'limning buyruqlari quyidagicha:

9.5-jadval

Bet o'lchamlarini o'zgartirish tugmalari




T.r.	Belgisi	Vazifasi
1	 Поля	Bet chegaralarining o'lchamlarini sozlash. Bunda tayyor qoliplar ham taklif qilinadi. Agarda boshqa xili kerak bo'lsa, oxirgi [Настраиваемые поля] buyrug'ini tanlab, [Параметры страницы] muloqot oynasidan foydalanish mumkin.
2	 Ориентация	Hujjat betini 90 gradusga burish ([Книжная] holatidan [Альбомная] holatiga o'tkazish yoki teskarisi).
3	 Размер	Hujjatning bet o'lchamini tanlash. Bunda tayyor qoliplar taklif qilinadi. Masalan, A4, A3, A5 formatdagi betlar. Boshqa xil o'lchamdagi betlar kerak bo'lsa, [Другие размеры страницы] buyrug'ini tanlaymiz va ekranga [Параметры страницы] muloqot oynasi hosil bo'ladi. Muloqot oynasidan kerakli parametrlarni tanlaymiz.

4		Bir betda matnlarni ustunlarga joylashtirish. Bunda ham tayyor shablonlar mavjud. Masalan, 2,3 ustunli. Ko'p ustunli kerak bo'lsa, [Другие колонки] buyrug'ini tanlaymiz.
5		Tayyor shablonlar yordamida matnli hujjatlarga o'tishlarni o'rnatish.
6		Matnli hujjatlarning qatorlarini raqamlash (bo'limlarni, qatorlarni turli xil raqamlash mumkin).
7		Matndagi so'zlarni ko'chirish usullari

Bet foni bo'limida bet foni va chegaralari bilan ishlanadi.

9.6-jadval

Bet foni bilan ishlovchi tugmalar

T.r.	Belgisi	Vazifasi
1		Betlarning ostki qismida turli xil yozuvlarni joylashtirish. Masalan, qoralama, namuna. Bunda ham tayyor shablonlardan foydalanishimiz mumkin. Agar shablonlar sizni qoniqtirmasa, [Настраиваемая подложка] buyrug'i orqali yangisini yaratish mumkin.
2		Betning fon rangini tanlash
3		Betning chegaralarini formatlash. Masalan, betning atrofida gulli naqshlarni o'rnatish.

Mustahkamlash uchun savollar

1. Matnli hujjat deganda nimani tushunasiz?
2. [Ctrl]+[C] tugmasining vazifasini ayting.
3. Word cho'ntagi bilan qanday ishlanadi?
4. Yozuvni tanlash uchun qaysi tugma bosiladi?
5. Matnlarni tekislash usullarini ayting.
6. [Ctrl]+[=] qanday vazifani bajaradi?
7. Stil nima?
8. Stilni yaratish usulini ayting.
9. Bet chegaralari qanday formatlanadi?
10. Bir betda bir nechta ustun qanday hosil qilinadi?

9.3. Obyekt va jadvallarni tayyorlash

Muhim soʻzlar: koʻrgazmali va tasvirli obyektlar, jadval, bet, titul bet, qator, ustun, jadval stili, shablon, formatlash, jadvalda matematik amallar, rasm, shakl, WordArt.

Bilib olasiz: bet shablonlarini oʻrnatish, jadval yaratish usullari, jadvallarni tahrirlash, jadvalda stil va shablonlardan foydalanish, jadvalga ustun, qator qoʻshish, matnlarni joylashtirish, jadvalda hisoblashlarni bajarish, koʻrgazmali va tasvirli, WordArt, rasm obyektlarini joylashtirish va tahrirlashlar.

Wordda obyekt va jadvallar bilan ishlash uchun [Вставка] joylashtirish lentasidan foydalanamiz. [Вставка] joylashtirish lentasida Wordda joylashtiriladigan barcha obyektlar bor. Ularga [Страницы] betlar, [Таблица] jadval, [Иллюстрации] koʻrgazmali va tasvirli obyektlar, [Связи] aloqalar, [Колонтитулы] kolontitullar (har betning hoshiyasiga bosilgan yozuvlar), [Текст] matnli obyektlar, [Символы] belgilar kiradi. Har bir boʻlimning vazifasi haqida toʻxtalib oʻtamiz.

1. Betlar boʻlimida 3 ta asosiy buyruqlar mavjud. [Титульная страница] titul betlar oʻrnatish uchun ishlatiladi. Asosan tayyorlangan hujjatning titul betlari birinchi varaqda joylashgan boʻladi. Bu buyruq orqali titul betlarni yaratish qulay boʻlib, 10 dan ortiq tayyor qoliplar bor. Bu qoliplardan biri tanlab, titul betning oʻzgaruvchan xossalarini kiritish lozim. Masalan, hujjatning nomlanishi, yil, qisqacha mazmuni va boshqalar. [Пустая страницы] boʻsh betlarni joylashtiradi. Kursor turgan joriy betdan soʻng yangi boʻsh bet joylashtiradi. [Разрыв страницы] betlar orasida uzilish oʻrnatish yoki yangi bet yaratish.

2. Jadvallar boʻlimidan hujjatda turli usullar bilan jadval oʻrnatish, chizish mumkin. Bu boʻlimda asosan 1 ta buyruq boʻlib, unda sichqoncha bosilganda ekranda muloqot oynasi hosil boʻladi (9.4-rasm). Muloqot oynasida jadvalni 6 xil usulda yaratish yoʻllari koʻrsatilgan. 1-usul – bu jadvaldagi qator va ustunlar soni bilan yaratiladi. Bu usul bilan 10x9 oʻlchamli jadvalgacha yaratish mumkin. Buning uchun kerakli qator va ustunlar soni tanlanadi va hujjatda jadval hosil boʻladi. Masalan, 5x5, yaʼni 5 qator va 5 ta ustunli jadval yaratish

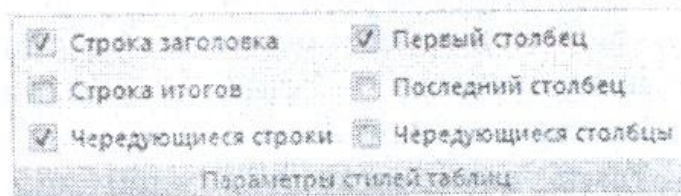


9.4-rasm. Jadval oʻrnatish.

talab qilingan bo'lsin. Buning uchun sichqoncha yordamida 5 ta qator va 5 ta ustun tanlanadi. Jadvallarning qator va ustunlari avtomatik ravishda yaratiladi. 2-usul – [Вставить таблицу] jadval qo'yish usuli bo'lib, ixtiyoriy o'lchamdagi jadvalni yaratish imkoniyatini beradi. Bu buyruq tanlanganda ekranga [Вставка таблицы] muloqot oynasi chiqadi. Muloqot oynasida jadvalning va qator, ustunlarning o'lchami tanlanadi. 3-usul – [Нарисовать таблицу] jadval chizish usuli bo'lib, u tanlanganda kursor o'rnida qalam hosil bo'ladi. Qalam bilan ixtiyoriy jadvalni chizish mumkin. Bu usulda avval jadvalning chegarasi chiziladi va qator, ustunlar ketma-ket chiziladi. 4-usul – [Преобразовать в таблицу] jadvalga akslantirish usuli bo'lib, ma'lum bir qoida asosida yozilgan matnlarni jadval ko'rinishiga o'tkazish. Matnni yozish qoidalarini oldindan bilish talab qilinadi. Agar bilmasangiz shu usulga murojaat qilib, bilib oling. Masalan, abzas, tabulatsiya, nuqta vergul [;] amallari bilan yozish. Matn quyidagicha berilgan bo'lsin: t.r;ismi;famiyasi;yoshi;bahosi. Bu matnni jadvalga akslantirish uchun avval matn tanlanadi va jadvalga akslantirish bajariladi. Natijada matn o'rnida 1 ta qator va 5 ta ustunli jadval matnlar bilan hosil bo'ladi. 5-usul – Microsoft Excel dasturining jadvalini o'rnatish. Bu usul bilan Excel dasturini biladiganlar ishlay oladilar. 6-usul – tayyor shablonli jadvallarni o'rnatish.

Yaratilgan jadval tanlanganda, jadval obyektiga murojaat qilinganda, kursor jadvalning biror elementida qo'yilganda Wordda qo'shimcha lentalar guruhi [работа с таблицами] hosil bo'ladi. Unda ikkita [Конструктор] jadval loyihasi bilan ishlash, [Макет] jadval elementlari bilan ishlashga mo'ljallangan lentalar mavjud.

Jadval loyihasi bilan ishlash lentasida jadval stillarning parametrlari bilan ishlanadi (rasmga qarang). Jadvalda birinchi qatorni sarlavha sifatida olinsa, [Строка заголовка] buyrug'i tanlanadi. [Строка итогов] buyrug'i



9.5-rasm. Jadval xususiyatlari.

tanlanganda qatorlar oxirida qatorlarning jamisini yozish uchun qator qilib belgilanadi. Jadvalning tanlangan stillari jadvalda va [Стили таблицы] bo'limida aks topadi. Bu bo'limda tayyorlangan parametrlar yordamida turli jadvallar shablони taqdim etiladi. [Заливка] buyrug'i yordamida jadvalning yacheykasi, qator, ustun yoki kerakli sohasining ostki rangini o'zgartirish mumkin. [Границы] buyrug'i bilan jadval chegaralarining turli ko'rinishlarini tanlash mumkin. Jadval stillarini ham o'zgartirish mumkin. Stillarga shablonni chiqaruvchi tugmani bosib, oxirgi [Изменить стиль таблицы], [Очистить], [Создать стиль таблицы] buyruqlaridan foydalanish mumkin.



9.6-rasm. Jadval stillari.

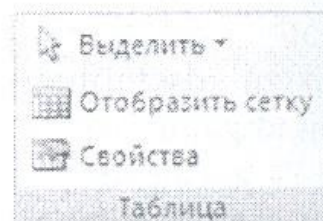
Jadval loyihasi bilan ishlovchi lentaning oxirgi bo'limi jadval-larni chizish uchun foydalaniladi. Jadval yaratish, chizish uchun jadvalning chiziqlari ko'rinishi, chiziqning qalinligi, rangi tanlanadi. [Нарисовать таблицу]



9.7-rasm. Jadval chizish.

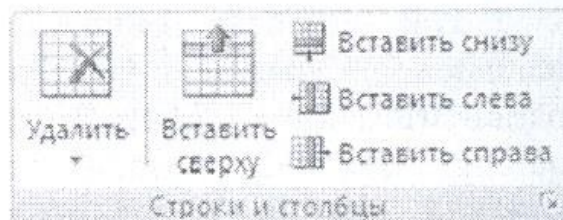
buyrug'i yordamida jadvalni chizish mumkin. Jadvalda ortiqcha chiziqlar chizilgan bo'lsa, [Ластик] buyrug'i bilan ularni o'chirish mumkin.

Jadval elementlari bilan ishlash lentasi 6 ta bo'limdan iborat. [Таблица] bo'limida jadval elementlarini tanlash uchun [Выделить] buyrug'idan foydalanish mumkin. Odatda jadvalning yacheekasini, qator, ustun yoki butun jadvalni belgilash imkoniyati bor. [Отобразить сетку] buyrug'i jadvalni to'r ko'rinishda tasvirlaydi. [Свойства] jadval xususiyatlari bilan ishlashga yordam beradi.



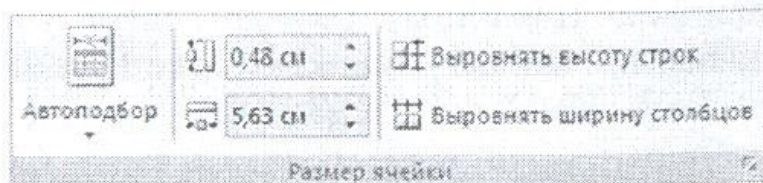
8.8-rasm. Jadval elementlari.

[Строки и столбцы] bo'limi jadvalda elementlarni qo'shish va o'chirish imkoniyatlarini beradi. [Удалить] buyrug'i yordamida jadvalning yacheekasini, qator, ustun yoki butun jadvalni o'chirish mumkin. [Вставить сверху] buyrug'i kursor turgan joydan bitta yuqoriga qator joylashtiradi. [Вставить снизу] esa kursor turgan joydan bitta pastga qator joylashtiradi. [Вставить слева], [Вставить справа] buyruqlari kursorning mos ravishda chap va o'ngidan ustun joylashtiradi. Agar bir nechta qator yoki ustun belgilangan vaqtda bu buyruqlar amalga oshirilsa, shuncha qator yoki ustun qo'shiladi.



9.9-rasm. Qator va ustunlar bilan ishlash.

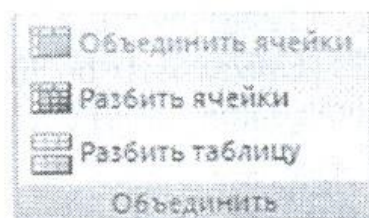
[Размер ячейки] bo'limi faqat jadvalning yacheekasi bilan ishlashga mo'ljallangan bo'lib, [Автоподбор] jadvalni hujjatning ko'rinishiga moslab olish, jadvalda yozilgan matnlar bo'yicha tekislash



9.10-rasm. Yacheyka bilan ishlash.

ishlarini bajaradi. Yacheukaning balandligi va uzunligini kiritish, o'zgartirish ham mumkin. [Выровнять высоту строк] buyrug'i qatorlarning balandligini bir xil o'lchamga keltiradi. [Выровнять ширину столбцов] buyrug'i esa ustunlarning uzunligini bir xil o'lchamga keltiradi.

[Объединить] bo'limidagi [Объединить ячейки] buyrug'i tanlangan bir nechta yacheukani birlashtiradi, [Разбить ячейки] yacheukani qator va ustunlarga bo'ladi, [Разбить таблицу] jadvalni ikkita jadvalga ajratadi.



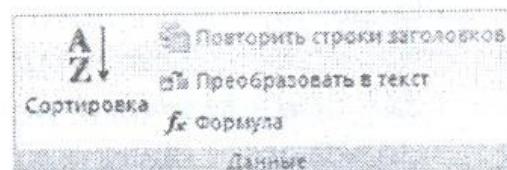
9.11-rasm. Birlashtirish.

[Выравнивание] bo'limida ham yacheukalar bilan ishlash ko'zda tutilgan bo'lib, yacheukada yozuvni joylashtirish (9 ta usuli bor: yuqori chap, yuqori o'rta, yuqori o'ng, o'rta chap, o'rta, o'rta o'ng, past chap, past o'rta, past o'ng) imkoniyatini beradi, [Направление текста] yacheukadagi yozuvning yo'nalishini (3 ta: oddiy chapdan o'ngga, pastdan yuqoriga, yuqoridan pastga) ta'minlaydi. [Поле ячейки] yacheukaning chagaralarini tayyorlash uchun xizmat qiladi.



9.12-rasm. Matnni joylashtirish.

[Данные] bo'limida jadvaldagi ma'lumotlar bilan ishlash mumkin. [Сортировка] tanlangan ustun yoki qatorlarni o'sib borish tartibida tartiblaydi. [Повторить строки заголовков] javdal sarlavhasini takrorlaydi, agar u boshqa betga o'tgan bo'lsa. [Преобразовать в текст] jadvalni matn ko'rinishida tasvirlash. [Формула] yordamida jadvalda hisoblash ishlarini olib borish mumkin. Masalan, qatorlar yig'indisini hisoblash uchun formula qatorida [=SUM(ABOVE)] ni, ustunlar yig'indisini hisoblash uchun esa [=SUM(LEFT)]ni yozish kerak.



9.13-rasm. Ma'lumotlar.

3. [Вставка] lentasining keyingi bo'limi – [Иллюстрации] ko'rgazmali va tasvirli obyektlar o'rnatishga mo'ljallashtirilgandir. [Рисунок] rasmlarni fayldan joylashtirish uchun mo'ljallangan. [Клип] Wordning rasmlar to'plamidan rasmlarni joylashtirishga mo'ljallangan. [Фигуры] Wordda turli xil shakllarni chizish va rasmlarni yaratish imkoniyatini beradi. [SmartArt] va [Диаграмма] turli xildagi diagrammalarni o'rnatish uchun ishlatiladi.



9.14-rasm. Ko'rgazmalar.

4. [Связи] bo'limi hujjatda bo'limlarni o'zaro bog'lash va havolalar qo'yish uchun ishlatiladi. [Гиперссылка] hujjatda havolalarni o'rnatish imkoniyatini beradi. [Закладка] hujjatning zarur matnlariga murojaat qilish

uchun belgilab olish, [Перекрестная ссылка] tayyorlangan hujjatning bandlari bo'yicha havolalar o'rnatish uchun foydalaniladi.

5. [Колонтитул] bo'limi hujjat betining yuqori va pastki qismlarida yozuvlarni hamda hujjat betlarini raqamlash uchun ishlatiladi.

6. [Текст] bo'limi matnli obyektlarni o'rnatish uchun foydalaniladi.

7. [Символы] bo'limi hujjatda simvollar va matematik formulalarni yozish imkoniyatini beradi.




9.15-rasm. Yozuv va belgilarni o'rnatish.


Wordda turli obyektlarni joylashtirish qo'shimcha lentalarni ochib beradi. Bu lentalar tanlangan obyekt bilan ishlash (formatlash, parametrlarini o'zgartirish, ko'rinishlarini, o'lchamlarini belgilash kabi) imkoniyatlar beradi. Bu imkoniyatlar foydalanuvchida obyektlar bilan ishlashni, tezda kerakli parametrlarni o'zgartirish, obyekt elementlari bilan tanishish va ularni o'zgartirish bilan bir qatorda Wordning tayyor shablonlaridan foydalanishda qulay bo'lib, uch o'lchovli obyektlarni ham yaratishga imkoniyat beradi.

Mustahkamlash uchun savollar

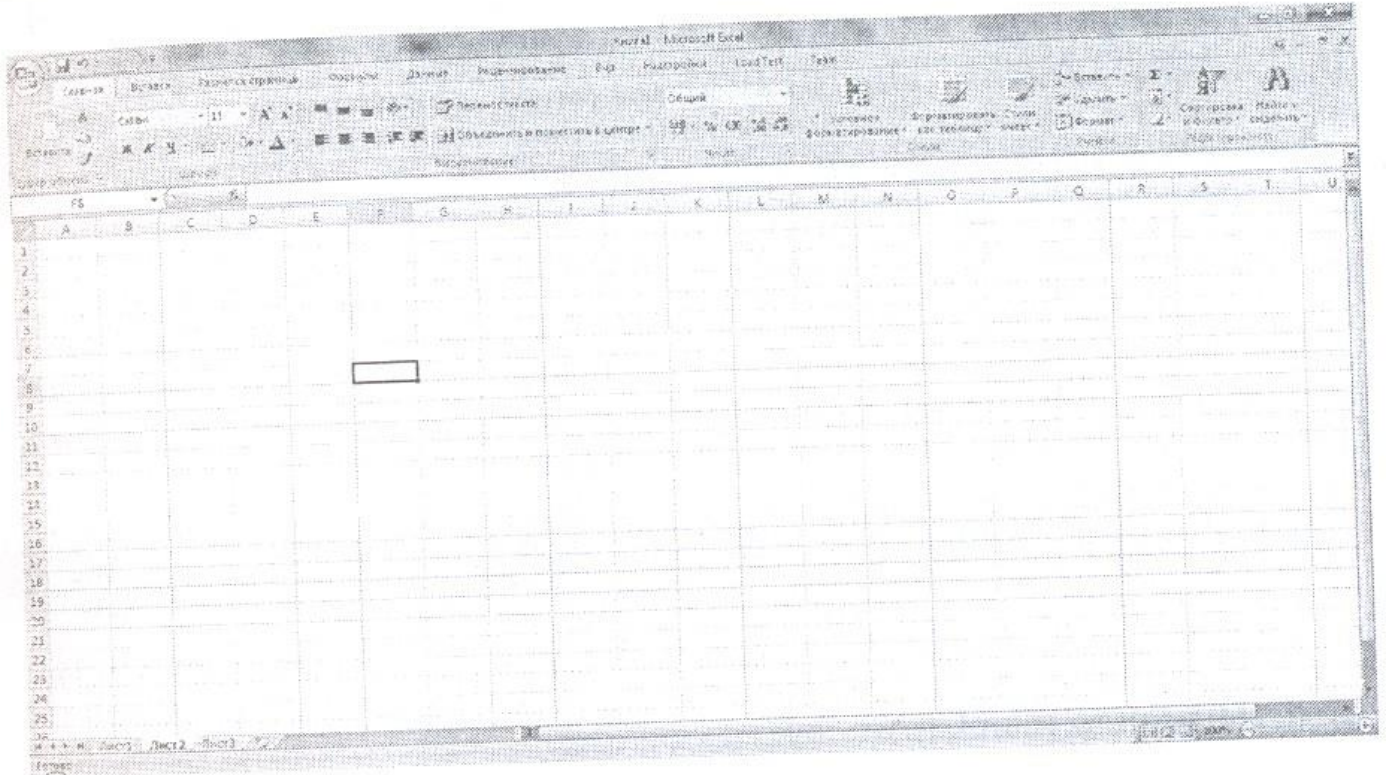
1. Wordda obyektlar bilan ishlash deganda nimalar nazarda tutilgan?
2. Obyektlar qaysi lentadan foydalanib o'rnatiladi?
3. Betlar bo'limidagi tugmalar va ularning vazifalarini ayting.
4. Jadvalni necha usulda yaratish mumkin?
5. Qanday yozilgan matnni jadvalga o'tkazib bo'ladi?
6. Jadvalda stil va shablondan nima uchun foydalaniladi?
7. Jadvalning bitta yacheykasini bo'lish uchun nima ish amalga oshiriladi?
8. Jadvalda matnlarni necha xil usulda joylashtirish mumkin?
9. Ko'rgazmali va tasvirli obyektlarga qanday obyektlar kiradi?
10. WordArt qanday obyekt?

9.4. Elektron jadvallar

 **Muhim so'zlar:** elektron jadval, Excel, Microsoft Office, interfeys, yacheyka, qator, ustun, ishchi kitob, varaq, lenta.

 **Bilib olasiz:** Microsoft Excel haqida ma'lumot, interfeys tuzilishi, ishchi kitobda ishlash, qator va ustunlarning nomlanishi, soni, MS Excel lentalarining vazifalari.


Elektron jadval muharrirlarining o'z nomidan ma'lum bo'lmoqdaki, ular elektron jadvallar bilan ishlash imkoniyatini beradi. Elektron jadvalning asosiy tushunchasi bu jadvaldir. Endi Worddagi oddiy jadvallar emas, balki elektron jadvallar bilan ishlashga to'g'ri keladi. Elektron jadvallar bilan ishlovchi dastur Microsoft Excel deb nom olgan. Bu dastur Microsoft Office paketiga kuruvchi dasturlardan biri bo'lib, Microsoft kompaniyasining mahsuloti hisoblanadi. Hammaga ma'lumki, Microsoft Officening bir nechta variantlari bor. Elektron jadval muharrirlarida elektron jadvalli hujjatlarni yaratish va tahrirlash usullarini Microsoft Excel 2007 varianti orqali bayon etamiz.



9.16-rasm. Microsoft Excel dasturining oynasi.

Microsoft Excel 2007 (Excel) asosan hisob-kitob ishlari, ma'lumotlarning turli ko'rinishlari, ma'lumotlarni qayta ishlash, saralash kabi amallarni bajarishga mo'ljallangan. Excelning oynasi Word oynasi kabi 4 qismdan iborat. Bular: sarlavha satri, lentalar, ishchi maydon va holat satri. Sarlavha va holat satri xuddi Word dasturidagi bilan bir xil. Shuning uchun bu qismlarga to'xtalib o'tmaymiz. Excelda tayyorlanadigan hujjat ishchi kitob deb nomlanadi. Ishchi kitob o'z navbatida varaqlardan iborat bo'ladi.

Dastur oynasining ishchi maydonida ishchi kitob bilan ishlash uchun qulay bo'lgan vositalar joylashgan. Ishchi maydon asosan yacheykalardan iborat. Yacheykalar esa ustun va qatorning kesishmasidan tashkil topgan. Excelda hammasi bo'lib qatorlar soni $1048576=2^{20}$ ta bo'lib, ular raqamlar bilan tartiblanadi. So'nggi qatorga o'tish uchun [Ctrl] + [↓] tugmachalar majmuasi bosiladi. Ustunlar soni esa $16384=2^{14}$ ta bo'lib, lotin harflari bilan belgilanadi. So'nggi ustunga o'tish uchun [Ctrl]+[→] tugmachalar majmuasi

bosiladi. Excelda hammasi bo‘lib $17179869184 = 2^{34}$ ta yacheykalar bor. Har bir yacheyka o‘z nomiga ega. Masalan, A4, D11. A4 – A nomli ustunning 4 qatori degan ma‘noni beradi va biz bu yacheykaga doimo A4 deb murojaat etamiz. Ishchi kitobda tezkor xotiraning quvvati yetguncha varaqlarni yaratish mumkin. Avtomatik tarzda 3 ta varaq yaratiladi. Ustunlarning maksimal uzunligi 255 ta belgi, qatorlarning maksimal balandligi 409 yozuv o‘lchami. Har bir varaqda 1026 ta vertikal va gorizontal chiziqlar bor bo‘lib, ≈ 38117488 ta bet bor. Har betda 450 ta yacheyka bor. Har bir yacheykada 32767 ta belgini yozish mumkin. Ishchi kitobda 16 million xil rangdan, ya‘ni 32 bitli ranglar to‘plami va 24 bitli ranglar to‘plamidan to‘liq foydalanish mumkin.  ishchi kitobdagi betlarni varaqlaydi. [| ◀] belgisi birinchi varaqqa o‘tish, [◀] bitta oldingi, [▶] bitta keyingi va [▶ |] oxirgi varaqqa o‘tish uchun ishlatiladi.

Excelning lentalari Wordning lentalaridan farqli ravishda 7 ta bo‘lib, ularga: [Главная] bosh lenta, [Вставка] obyektlni o‘rnatish, [Разметка страницы] bet xususiyatlari, [Формулы] formulalar, [Данные] ma‘lumotlar, [Рецензирование] taqrizlash, [Вид] ko‘rinish lentalari kiradi.

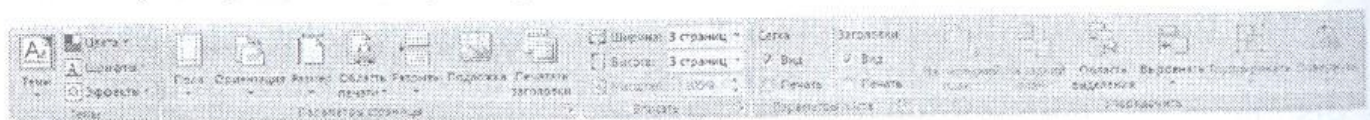
1. Bosh lenta 7 ta bo‘limdan iborat bo‘lib, Windows cho‘ntagi, matn yozuvlari, matnlarni tekislash va yacheykaga joylashtirish, yacheykani formatlash, stillar, yacheykani shartli formatlash, yacheykalar qo‘shish, o‘chirish va tahrirlash amallarini bajarish uchun mo‘ljallangan.



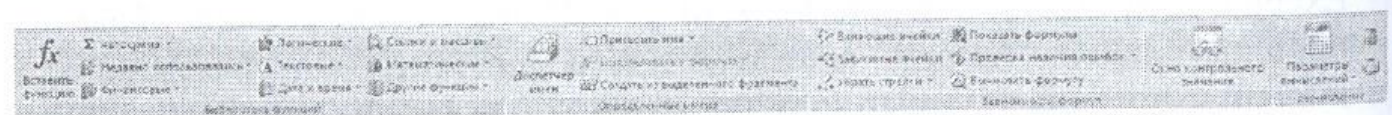
2. Obyektlni joylashtirish lentasi yordamida jadvallarni ko‘chirish, ko‘rgazmali rasmlarni, diagrammalar, aloqalar, obyektli matnlarni joylashtirishimiz mumkin.



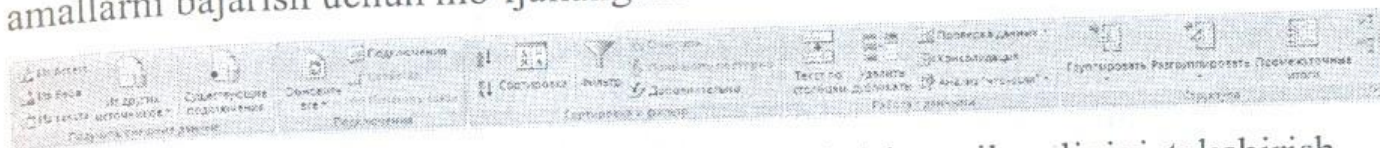
3. Bet xususiyatlari lentasida ishchi kitobning varaqlari betlari uchun temalar, bet parametrlari, chegaralari, o‘lchamlari, turlarini tanlash mumkin.



4. Formulalar lentasi yordamida turli hisob-kitoblarni bajarish uchun formulalar kategoriyalarini tanlash, formulalar kutubxonasi, maydonlarni nomlash, maxsus hisoblash formulalari jarayoni bilan ishlash imkoniyatlari mavjud.



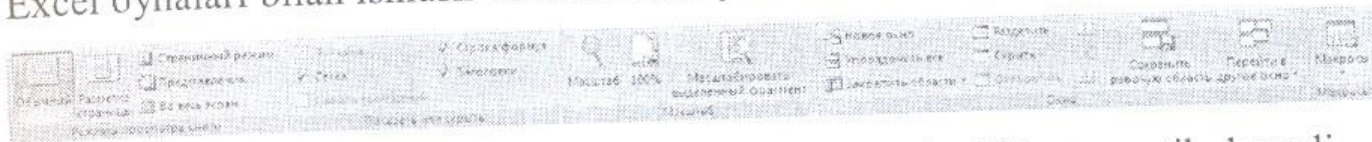
5. Ma'lumotlar lentasi ichki ma'lumotlarni joylashtirish, ma'lumotlar bilan bog'lanish, ma'lumotlarni saralash, ma'lumotlar bilan ishlash kabi amallarni bajarish uchun mo'ljallangan.



6. Taqrizlash lentasida ma'lumotlarning to'g'ri yozilganligini tekshirish, izohlar yaratish, ishchi kitob varaqlarini himoyalash kabi amallarni bajarish mumkin.



7. Ko'rinish lentasida varaqlarning ko'rinishi, maxsus elementlarni ko'rsatish yoki yashirish, varaqning masshtabini aniqlash va o'zgartirish, Excel oynalari bilan ishlash va makroslar yaratish imkoniyatlari mavjud.





Lentalar bilan ishlash foydalanuvchiga katta qulayliklar yaratib beradi. Sichqonchasiz ham, xuddi Worddagi kabi, lentalardan foydalanib bo'ladi.

Mustahkamlash uchun savollar

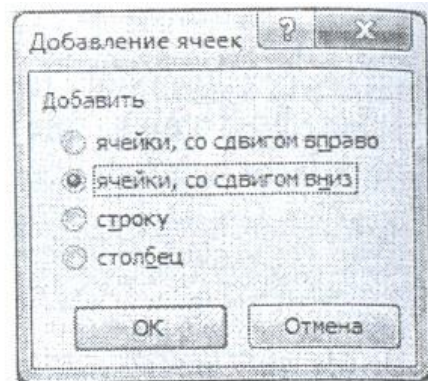
1. MS Excel qanday dastur?
2. MS Excelning interfeysini tushuntirib bering.
3. Ishchi kitob va varaqning farqi bormi?
4. Qatorlar qanday nomlanadi?
5. MS Excel dasturida nechta qator bor?
6. Ishchi kitobdagi bet qanday hisoblanadi?
7. MS Excelda necha xil rangdan foydalaniladi?
8. Excelda nechta lenta bor?
9. Ma'lumotlar lentasining vazifasini ayting.
10. Lentalarda sichqonchasiz qanday ishlash mumkin?

9.5. Yacheyka va jadvalni formatlash

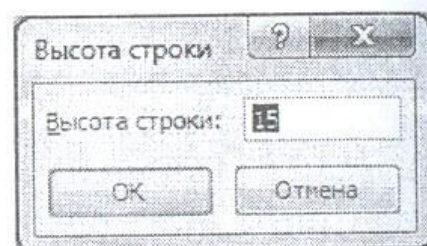
 **Muhim so'zlar:** yacheyka, qator, ustun qo'shish, o'chirish, muloqot oynasi, varaq, shablon, himoyalash, formatlash, format nurlari.

 **Bilib olasiz:** yacheyka, qator, ustun qo'shish, o'chirish, balandligi va uzunligini sozlash, yangi varaq, diagramma, shablon qo'shish, varaq ustida bajariladigan amallar (nomlash, qayta nomlash, ...), varaqni, ishchi kitobni himoyalash, eslatma, izohlar bilan ishlash, yacheykani formatlash usullari.

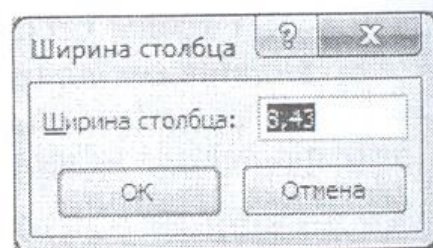
Microsoft Excelda yacheyka qo'shish uchun qator va ustun qo'shish kerak bo'ladi. Sichqon yordamida juda oson varaqqa yacheyka qo'shish mumkin. Buning uchun yacheyka qo'shilishi kerak bo'lgan joyga sichqoncha olib kelinadi va yacheyka tanlanadi. Sichqonchanning o'ng tugmasi bosilib, ekranga lokal muloqot oynasi chiqadi. Oynadan [Вставить] buyrug'i tanlanadi va ekranga [Добавление ячеек] muloqot oynasi chiqadi (9.17-rasm). 9.17-rasmdan ko'rinib turibdiki, yacheyka qo'shishning 4 xil turi bor: 1) [ячейки, со сдвигом вправо] – o'ngga harakat bilan yacheyka qo'shish; 2) [ячейки, со сдвигом вниз] – pastga harakat bilan yacheyka qo'shish; 3) [строку] – qator 4) [столбец] – ustun. 4 turdan keraklisini tanlab, [OK] tugmasi bosilsa, varaqqa yacheyka qo'shiladi. Sichqonchasiz bajarish uchun esa bosh lentaning [Ячейки] bo'limidan [Вставить] buyrug'ining [Вставить ячейки] buyrug'idan foydalaniladi. Qator balandligini o'zgartirish uchun kerakli qatorni tanlash lozim. Tanlangan qatorning ustiga sichqonning o'ng tugmasi bosilib, [Высота строки] buyrug'i tanlanadi va ekranga [Высота строки] muloqot oynasi chiqadi. [Высота строки] degan joyga kerakli balandlikni kiritib, [OK] tugmasi bosiladi. Shunday qilib, qatorning balandligi o'zgaradi. Sichqonchasiz bajarish uchun esa bosh lentaning yacheyka bo'limidan [Формат] buyrug'iga kirib, [Высота строк] buyrug'i tanlanadi va ekranga 9.18-rasm chiqadi. Tanlangan qatorning balandligini o'zgartirish uchun qatorning pastki chizig'iga sichqonning chap tugmasini keraklicha tushirish bilan ham amalga oshiriladi. Balandlik sm, duym, piksel uzunlik o'lchov birliklari bilan berilishi mumkin. Ustun uzunligini o'zgartirish uchun kerakli ustunni tanlash lozim. Tanlangan ustunning ustiga sichqonning o'ng tugmasi bosilib, [Ширина столбца] buyrug'i tanlanadi va ekranga [Ширина столбца] muloqot oynasi chiqadi (9.19-rasm). [Ширина столбца] degan joyga kerakli uzunlikni kiritib, [OK] tugmasi bosiladi. Shunday qilib, ustunning uzunligi o'zgaradi. Sichqonchasiz bajarish uchun esa bosh lentaning yacheyka bo'limidan [формат] buyrug'iga kirib, [Ширина столбец] buyrug'i tanlanadi va ekranga 9.19-rasm chiqadi. Tanlangan ustunning uzunligini o'zgartirish uchun ustunning o'ng chizig'iga sichqonchanning chap tugmasini keraklicha tortish bilan ham amalga oshiriladi.



9.17-rasm. Yacheyka qo'shish.



9.18-rasm. Qator balandligi.

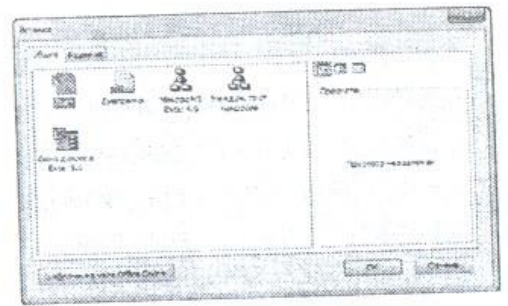


9.19-rasm. Ustun uzunligi.

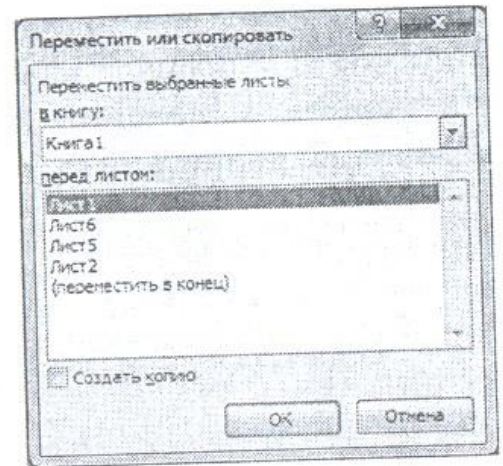
Ishchi kitobga varaq qo'shish uchun kerakli joyga kursorni keltirib, sichqonchanning o'ng tugmasi bosiladi va [добавить...] buyrug'i tanlanadi. Ekranga [Вставка] nomli muloqot oynasi chiqadi (9.20-rasm). Bu oynadan [Лист]ni tanlab, [OK] tugmasi bosiladi. Sichqonchasiz quyidagi buyruqlar ketma-ketligidan foydalaniladi: «главная → ячейки → вставить → вставить Лист».

Ishchi kitobdagi varaqni o'chirish uchun kerakli joyga kursorni keltirib, sichqonning o'ng tugmasi bosiladi va [удалить...] buyrug'i tanlanadi. Sichqonchasiz quyidagi buyruqlar ketma-ketligidan foydalaniladi: [главная → ячейки → удалить → удалить лист].

Ishchi kitobga varaq yorlig'ini ranglash uchun kerakli joyga kursorni keltirib, sichqonchanning o'ng tugmasi bosiladi va [Цвет ярлычка] buyrug'i tanlanadi. Ekranda ranglar to'plami hosil bo'ladi va kerakli rangni tanlab, [OK] tugmasi bosiladi. Sichqonchasiz quyidagi buyruqlar ketma-ketligidan foydalaniladi: [главная → ячейки → формат → Цвет ярлычка]. Natijada

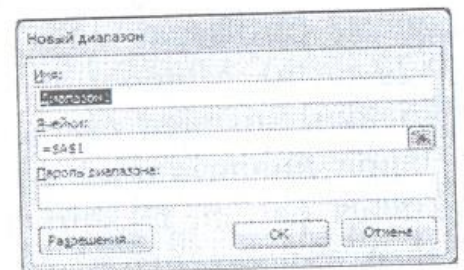


9.20- rasm. Varaq qo'shish.

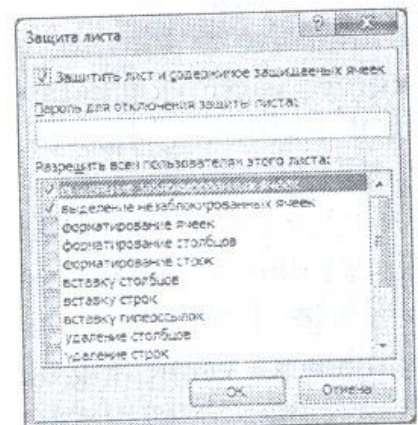


9.21-рasm. Varaqni nusxalash.

→ [Цвет ярлычка]. Natijada



9.22-рasm. Maydon kiritish.

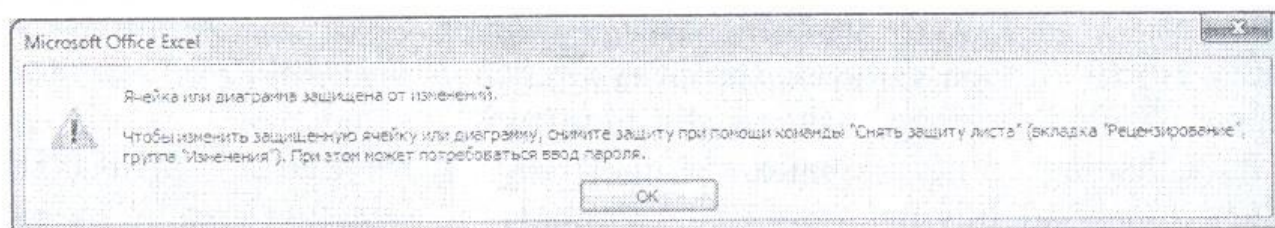


9.23-рasm. Varaqni himoyalash.

Ishchi kitobda varaqni qayta nomlash uchun qayta nomlanishi kerak bo'lgan varaq tanlanadi. Sichqonning o'ng tugmasi bosilib, [Переименовать] buyrug'i tanlanadi. Varaqning nomini yozish uchun курсор varaq nomida paydo bo'ladi. Kerakli nomni kiritib, sichqoncha boshqa bir joyga bosiladi va varaqning nomi o'zgaradi. Sichqonchasiz bu ishni amalga oshirish uchun: [главная → ячейки → формат → переименовать лист] buyruqlar ketma-ketligidan foydalaniladi. Varaqni ko'chirish yoki nusxalash uchun ko'chirilishi kerak bo'lgan varaq tanlanadi. Sichqonchanning o'ng tugmasi bosilib, [Переместить/скопировать] buyrug'i tanlanadi va ekranga [Переместить или скопировать] muloqot oynasi chiqadi (9.21-rasm). Muloqot oynasidan kerakli manzilni tanlab, [OK] tugmasi bosiladi. Muloqot oynasidan [В книгу] joyiga qaysi ishchi

kitobga ko'chirish kerakligi ko'rsatiladi. [Перед Листом] joyiga varaqni qaysi varaqdan oldinga ko'chirish yoki [Переместить в конец]ni tanlasak, oxiriga joylashtirishni bajaradi.

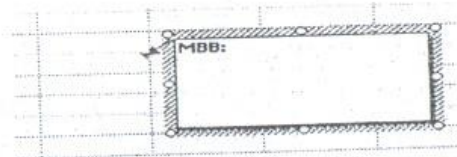
[Создавать копию]ni tanlab, [OK] tugmasi bosilsa, varaqning nusxasini kerakli joyga nusxalaydi. Sichqonsiz bu ishni amalga oshirish uchun: [главная → ячейки → формат → переместить/скопировать Лист...] buyruqlar ketma-ketligidan foydalanadi. Excelda boshqa dasturlar kabi o'z ishchi kitob varaqlarini himoyalash imkoniyati mavjud. Ishchi kitobda faqat varaqni himoyalash emas, balki yacheyka (yacheykalar majmuasi)ni ham himoyalash imkoniyati mavjud. Yacheykani yoki yacheykalar majmuasini himoyalash uchun taqrizlash lentasining [Изменения] bo'limidan [Разрешить изменение диапазонов...] tanlanadi. Ekranga «Разрешить изменение диапазонов» muloqot oynasi chiqadi.



9.24-rasm. Varaqning himoyalanganligi haqida xabar.

Muloqot oynasidan [Создать] tugmasi yordamida yacheyka (yacheykachalar majmuasi)ni tanlash mumkin. [Изменить] tugmasi yordamida yacheyka (yacheykachalar majmuasi) o'zgartiriladi. [Удалить] tugmasi yordamida yacheyka (yacheykachalar majmuasi) o'chiriladi. [Создать] tugmasi bosilsa, ekranga [Новый диапазон] nomli muloqot oynasi chiqadi (9.22-rasm). Muloqot oynasining [Имя] degan joyiga himoya nomi beriladi. [Ячейки] qismiga esa himoyalanihi kerak bo'lgan diapazon ko'rsatiladi. [Парол диапазона]ga parol kiritiladi va [OK] tugmasi bosilgandan so'ng ekranga parolni tekshirish uchun qaytadan yana bir marta parolni kiriting, degan muloqot oynasi chiqadi. Bu yacheyka (yacheykachalar majmuasi)ga qo'yilgan himoya varaqni to'liq himoyalagandan keyin kuchga kiradi. Varaqni himoyalash uchun [Защитить лист] tanlanadi va ekranga [Защита Листа] nomli muloqot oynasi chiqadi (9.23-rasm). Bu oynada kerakli ma'lumotlar to'ldirilib, [OK] tugmasi bosiladi. Ishchi kitobning bitta varag'i va uning yacheykachalarini himoyalash yuqoridagi tartibda amalga oshiriladi. Ishchi kitobning har bir varag'ini himoyalash uchun alohida himoyalash amallarini bajarish kerak. Varaqqa himoya qo'yilgan bo'lsa, 9.24-rasm muloqot oynasi ekranga chiqadi. Bu muloqot oynasida [OK] tugmachasini bosish bilan javob beriladi. Varaqqa qo'yilgan himoyani bekor qilish uchun taqrizlash lentasining [Изменения] bo'limining [Снять защиту Листа] tanlanadi va varaqning himoyasi o'z kuchini yo'qotadi. Varaqqa fon o'rnatish uchun bet xususiyatlari lentasining bet paramertlari majmuasidan [Подложка] bandi tanlanadi. Ekranga [Подложка] nomli muloqot oynasi chiqadi va undan fon uchun zarur bo'lgan fon joylashgan manzil ko'rsatiladi.

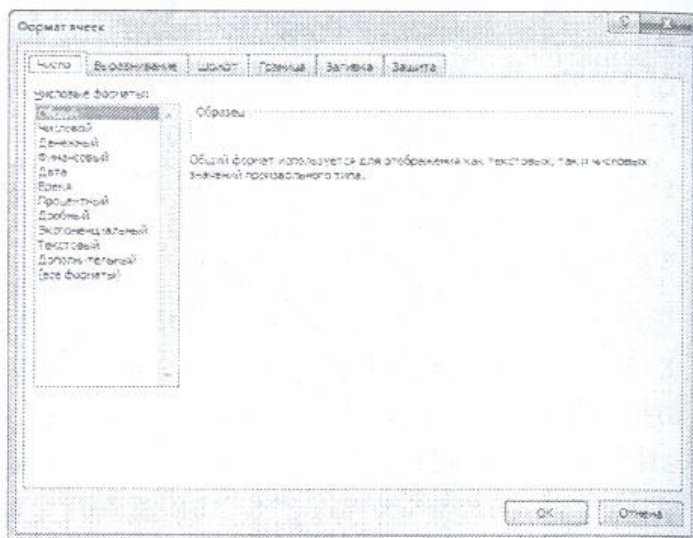
Varaqqa qo'yilgan fonni o'chirish uchun bet xususiyatlari lentasining bet paramertlari majmuasidan [Удалить фон] bandi tanlanadi va varaqning foni o'chadi. Yacheykaga eslatma qo'yish uchun yacheyka tanlanadi. So'ng taqrizlash lentasining izohlar bo'limining [Примечание] buyrug'i tanlanadi. Ekranga eslatma matnini yozish uchun



9.25-rasm. Izoh.

maxsus to'rtburchak hosil bo'ladi (9.25-rasm). Bu to'rtburchakning ichiga kerakli matn yoziladi. Matn yozib tugatilgandan so'ng sichqoncha kursori boshqa bir yacheykaga bosiladi. Eslatma qo'yilgan yacheykaga kursor keltirilsa, eslatma paydo bo'ladi. Eslatmani sichqon yordamida ham qo'yish mumkin. Buning uchun eslatma qo'yiladigan yacheykaga kursor keltirilib, sichqonchani o'ng tugmasi bosiladi. Lokal menyudan [Вставить примечание] buyrug'i tanlanadi va ekranga eslatmani yozish uchun to'rtburchak hosil bo'ladi (9.25-rasm). Eslatmani o'zgartirish uchun esa [Рецензирование → Примечание → Изменить примечание] (sichqonning o'ng tugmasini bosib, lokal menyudan [Изменить примечание]) buyrug'i tanlanadi. Eslatmani o'zgartirish uchun ekranda to'rtburchak paydo bo'ladi. Eslatmani formatlash uchun esa to'rtburchakning chekka tomonlariga sichqoncha tez-tez ikki marta (sichqonning o'ng tugmasi bosiladi, lokal menyudan [Формат примечание] buyrug'i) bosiladi. Ekranda [формат примечание] muloqot oynasi paydo bo'ladi. [Шрифт] bo'limida eslatma yoziladigan yozuv shrifti, yozuv shakli, yozuv o'lchami, yozuv rangi kabi xususiyatlar o'zgartiriladi. [Выравнивание] bo'limida eslatmaga yoziladigan yozuvning tekislash turi (chapdan, o'ngdan, o'rtadan)ni tanlash va yozuvning o'rnini aniqlash kabi xususiyatlar o'zgartiriladi. [Цвета и линии] bo'limida eslatmaning fon va chegaralarining rangni o'zgartirish xususiyati, [Размер] bo'limida eslatmaning tomonlar o'lchami (balandlik, uzunlik)ni o'zgartirish va masshtabni tanlash xususiyatlari mavjud. [Защита] bo'limi eslatmani o'zgartirishdan himoyalashni ta'minlaydi. [Свойства] bo'limi eslatmani ko'chirish vaqtida qaysi xususiyatlar bilan ko'chirish lozimligini belgilab qo'yishda qo'l keladi. [Поля] bo'limi eslatma yozuv maydonining chegaralarini belgilash uchun kerak. [Веб] bo'limida eslatmaga yoziladigan yozuv yoziladi. Eslatmani doimiy ko'rinib turuvchi va qalqib chiquvchi holatlarga keltirish mumkin. Buning uchun eslatma qo'yilgan yacheyka tanlanadi. Sichqonning o'ng tugmasi bosiladi va ekranga lokal menyu hosil bo'ladi. Lokal menyudan [Отобразить или скрыть примечание] buyrug'i tanlanadi. Eslatmani o'chirish uchun eslatma qo'yilgan yacheyka tanlanadi. Sichqonchani o'ng tugmasi bosiladi va ekranda lokal menyu hosil bo'ladi. Lokal menyudan [Удалить примечание] buyrug'i tanlanadi va yacheykadan eslatma o'chadi.

Excelda yacheyka formatini o'zgartirish imkoniyati ham mavjud. Yacheykaning xususiyati, yacheykadagi matn ko'rinishi, yozuv shrifti, yacheyka chegaralari, fon ko'rinishini formatlash mumkin. Yacheykaning xususiyati deganda, unga yoziladigan yozuvning ma'lum bir tartibda yozish (masalan, sana formati [kun/oy/yil] tartibda beriladi) tushuniladi. Yacheykani formatlash uchun birinchi formatlanuvchi yacheyka tanlab olinadi. So'ng uni formatlash uchun sichqonning o'ng tugmasi bosiladi va [Формат ячеек] buyrug'i tanlanadi (Главная → Ячейки → Формат → Формат ячейки) yoki [Ctrl]+[1] tugmachalar majmuasi bosiladi.



9.26-rasm. Yacheykani formatlash.

Ekranga yacheykani formatlash uchun [Формат ячеек] muloqot oynasi hosil bo'ladi (9.26-rasm). [Формат ячеек] muloqot oynasi 6 bo'limdan iborat: 1) [Число] – yacheykaning sonli xususiyati; 2) [Выравнивание] – yacheykadagi matnni o'rnatish; 3) [Шрифт] – yacheyka matnining shrifti; 4) [Граница] – yacheyka chegaralari; 5) [Вид] – yacheykaning fon ko'rinishi; 6) [Защита] – yacheykani himoyalash. Bu olti bo'limning vazifalari bir-birining vazifasiga o'xshash bo'lib, ularga [Tab] tugmasi yordamida o'tiladi. 1) [Число] bo'limi 3-rasmda tasvirlangan. Uning [Числовые форматы] va [Образец] bandlari mavjud. [Числовые форматы] bandidan yacheyka uchun kerakli xususiyat tanlab olinadi, tanlangan xususiyatning yozilish formati [Образец] – namuna bandiga yozib ko'rsatiladi.

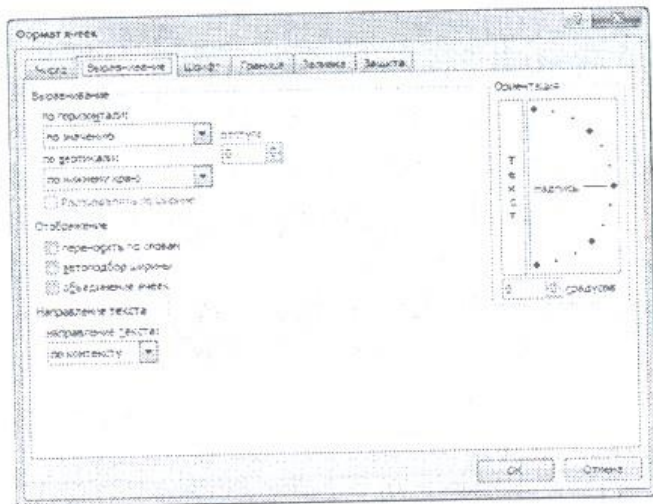
9.7-jadval

Format turlari

Т.г.	Хусусиятлар номи	Вазифasi
1	Общий	Matnga mos xususiyat tanlaydi.
2	Числовой	Sonli xususiyatga o'zgartiradi va o'nli kasr ko'rinishda kerakli xonagacha olish imkoniyatini beradi.
3	Денежный	Ixtiyoriy bir davlat pul birligini o'rnatish imkoniyatini beradi.
4	Финансовый	«Денежный» xususiyatining bir bo'laki. Ixtiyoriy bir davlat pul birligini o'rnatish imkoniyatini beradi.
5	Дата	Sanalarni tanlagan ko'rinishda yozish xususiyati.
6	Время	Vaqtни tanlagan ko'rinishda yozish xususiyati.
7	Процентный	Foizli xususiyatga o'rnatish va o'nli kasr ko'rinishda kerakli xonagacha olish imkoniyatini beradi.

8	Дробный	Kasr chizig'i (/) yordamida yozish imkoniyatini o'rnatish.
9	Экспоненциальный	Yozilgan sonni eksponensial ko'rinishda yozish xususiyati.
10	Текстовый	Matnli yozuv xususiyatiga o'tkazish.
11	Дополнительный	Qo'shimcha imkoniyatlar.
12	Все формати	Barcha xususiyatlar (yuqoridagi xususiyatlar to'plami)

2) [Выравнивание] bo'limi yacheykaga yozilgan matnning ko'rinishini tashlash imkoniyatini beradi (9.27-rasm). Bu bo'limning asosiy [Выравнивание] va [Ориентация] bandlari mavjud. [Выравнивание] bandida yacheyka matnini gorizontal va vertikal ko'rinishda yozilishini tanlash mumkin. [Ориентация] bandida yacheykaga yoziladigan matnni necha burchakka burib yozish kerakligi ko'rsatiladi. 3) [Шрифт] bo'limida yacheykaga yoziladigan matnning yozuv turi, ko'rinishi, o'lchami, rangi tanlanadi. 4) [Граница] bandida chiziqlarning ko'rinishi tanlanib, yacheyka chegaralari tanlagan chiziq turi bilan chiziladi. 5) [Вид] yacheykaning fon rangini tanlash imkoniyatini beradi. Ranglar palitrasidan kerakli rang tanlanadi va yacheykaning fon rangi shu rang ko'rinishiga o'tadi. 6) [Защита] bo'limi yacheykaga yozilgan formulani yashirish va yacheykani himoyalash imkoniyatini beradi.



9.27-rasm. Yacheykani formatlash.

📖 Mustahkamlash uchun savollar

1. MS Excelda yacheyka qanday nomlanadi?
2. Yacheyka qo'shish uchun qanday algoritm amalga oshiriladi?
3. Ustun uzunligi qaysi birlikda o'lchanadi?
4. Ishchi kitobda yangi varaq qanday qo'shiladi?
5. Ishchi kitobning varag'ini boshqa ishchi kitobga qanday ko'chiriladi?
6. Varaqni qayta nomlash algoritmini ayting.
7. MS Excelda maydon qanday belgilanadi?
8. Maydonni himoyalash qanday amalga oshiriladi?
9. Yacheykani formatlash uchun qaysi tugma bosiladi?
10. Yacheykadagi formulani yashirish usulini ayting.

9.6. Matematik amal, funksiyalar ustasi

📁 Muhim so'zlar: formula, formula qatori, funksional tugma, amallar, funksiya, progressiya, arifmetik va geometrik, vaqt progressiyalari, matematik, mantiqiy, matn funksiyalari, kutubxona.

➤ **Bilib olasiz:** MS Excelda amallar, formula qatori va undan foydalanish, formula qatorining tugmalari, funksiyalar ustasi va uning funksiyalari, ustun va qatorlarni progressiya orqali to'ldirish, avtomatik progressiya, arifmetik va geometrik, vaqt progressiyalaridan foydalanish, matematik, mantiqiy, matnlar bilan ishlovchi, matematik va trigonometrik funksiyalar ro'yxati va vazifasi, funksiyalar kutobxonasi bilan ishlash.

Formula qatorini ekranga chiqarish uchun «Вид→показать или скрыть→строка формул» buyruqlar ketma-ketligidan foydalanadi. Formula qatori lentalar panelidan so'ng joylashgan bo'ladi (9.28-rasm). Yacheykaga matn (formula, son) yozish uchun «F2» tugmasi bosilsa, formula qatorining ko'rinishi o'zgaradi (9.29-rasm).



9.28-rasm. Formula qatori.



9.29-rasm. Tahrirlanayotgan formula qatori.

Formula qatoridagi tugmalarning vazifalari quyidagi jadvalga keltirilgan.

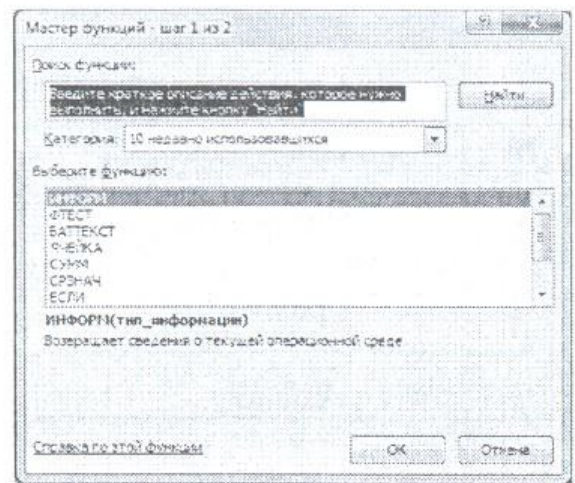
9.8-jadval

Formula qatori tugmalari

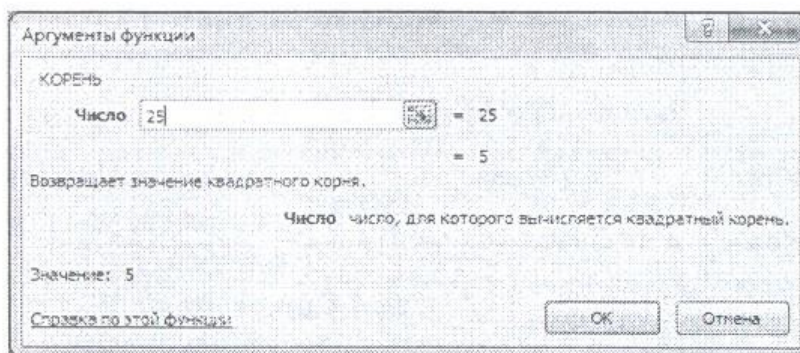
T.r.	Tugma rasmi	Tugma nomi	Tugma vazifasi.
1		Имя	Kursor turgan yacheykaning nomini ko'rsatadi.
2		Ввод	Ma'lumot kiritishni boshlash.
3		Отмена	Ma'lumot kiritishni bekor qilish.
4		Вставка функция	Funksiya qo'yish.
5		Yozish joyi	Yozilgan ma'lumotni ko'rsatib turish.

Formula kiritish uchun kerakli yacheyka nomini [имя]ga yoziladi va [Enter] tugmasi bosiladi. So'ng yozish joyiga o'tib, [=] (tenglik) belgisi bosiladi va kerakli formula kiritiladi. Masalan: B4 yacheykaga B2 va B3 yacheykadagi sonlarning yig'indisini hisoblash kerak bo'lsin. Buning uchun formula qatoridan [имя]ga B4 kiritiladi. Yozish joyiga kelib, [=B2+B3] formula yoziladi va [Enter] tugmasi bosiladi. B2 va B3 yacheykaga ixtiyoriy ikki sonni kiriting va ularning natijasi B4 yacheykada hisoblanadi.

Formularlar lentasi Excelning eng katta qulayliklaridan biri hisoblanadi. Formularlar lentasi turli xildagi jarayonlarni bog‘lash, hisob-kitob qilish uchun ishlatiladi. Uning ichki funksiyalari mavjud. Bu ichki funksiyalar turli toifalarga bo‘linadi. Formularlar ustasining ikki qadami mavjud: Birinchi qadam [Мастер функции] deb nomlanadi (9.30-rasm). [Поиск функции] bandiga qidirilayotgan funksiyaning qisqacha nomi yoziladi va [Найти] tugmasi bosilib, qidiriladi. Toifa bandida funksiyalarning turli toifalari tanlab qo‘yiladi. Toifa turlariga [финансовые], [математические], [дата и время], [статистические], [ссылки и массивы] va hokazolar kiradi. [Выберите функций] bandidan kerakli funktsiya tanlanadi. Pastda tanlagan funksiyaning tasnifi va argumenti haqidagi ma’lumot bo‘ladi. Ikkinchi qadamga o‘tish uchun [OK] tugmasi bosiladi. Ikkinchi qadam [Аргументы функции] deb nomlanadi (9.31-rasm). Bizning rasmda [корень] funksiyasi tanlangan. [Число] yozilgan bandda [корень] funksiyasining argumentini kiritiladi. 9.31-rasmda [25] soni kiritilgan. Pastda funksiyaning vazifasi va natijasi ko‘rinib turadi. [OK] tugmasi bosiladi va kursor turgan yacheykada [5] soni hosil bo‘ladi. Formula qatorining matn yozish maydoniga esa [=корень(25)] yozilgan bo‘ladi. Formularlar lentasining formularlar kutubxonasi bo‘limidagi asboblardan paneliga joylashgan (Σ) [Автосумма] tugmasining pastga yo‘naltirilgan tugmachasini bosilganda matematik toifaga tegishli bir nechta funksiyalar chiqadi. Bu funksiyalar doimiy hisob-kitoblarda ishlatilib kelinadi. Ular 9.9-jadvalda keltirilgan.



9.30-rasm. Funksiyalar ustasi.

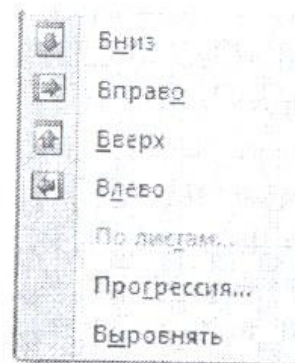


9.31-rasm. Funksiyalar ustasi.


[Автосумма] tugmasining funksiyalari

№	Funksiya nomi	Tarjimasi	Vazifasi
1	Суммировать	Sonlar yig'indisini hisoblash	Tanlangan yacheykalardagi sonlarning yig'indisini hisoblaydi.
2	Среднее	O'rtacha	Tanlangan yacheykalardagi sonlarning o'rtachasini hisoblaydi.
3	Число	Son	Tanlangan yacheykalardagi sonlarning sonini hisoblaydi.
4	Максимум	Eng katta qiymat	Tanlangan yacheykalardagi sonlarning eng katta sonini chiqaradi.
5	Минимум	Eng kichik qiymat	Tanlangan yacheykalardagi sonlarning eng kichik sonini chiqaradi.

Biz matematika fanidan bilamizki, progressiyalar matematik va geometrik bo'ladi. Ammo informatikada progressiyalar turlicha bo'ladi. Progressiya – bu ma'lum bir qadamga oldingi haddan oshib borish (ma'lum bir jarayonning takrorlanishi) demakdir. Matematik progressiya $a_i = a_{i-1} + q$ ($i = 1 \dots n$, n – o'zgarmas son) formula bilan aniqlanadi. Geometrik progressiya $a_i = a_{i-1} \cdot q$ ($i = 1 \dots n$, n – o'zgarmas son) formula bilan aniqlanadi. Vaqt progressiyasi matematik progressiya kabi q qadamga ortib boradi.



9.32-rasm. Progressiya.

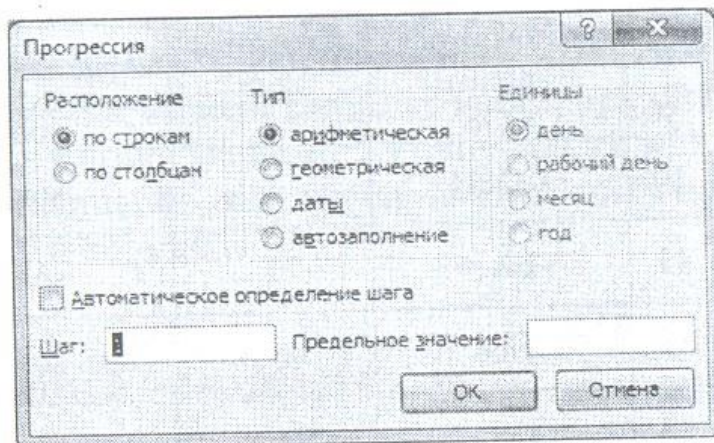
Excel dasturida yacheykalarni progressiyalar yordamida to'ldirish mumkin. Buning uchun bosh lentaning tahrirlash bo'limidan  [Заполнить] buyruqlaridan foydalanish mumkin (9.32- rasm).

9.10-jadval

To'ldirish buyruqlari

№	Funksiya nomi	Tarjimasi	Vazifasi
1	Вниз	Past	Kursor turgan yacheykadagi yozuvni pastga keraklicha ko'chirmoq
2	Вправо	O'ng	Kursor turgan yacheykadagi yozuvni o'ngga keraklicha ko'chirmoq
3	Вверх	Yuqori	Kursor turgan yacheykadagi yozuvni yuqoriga keraklicha ko'chirmoq
4	Влево	Chap	Kursor turgan yacheykadagi yozuvni chapga keraklicha ko'chirmoq
5	По листам	Varaqlar bo'yicha	Kursor turgan yacheykadagi yozuvni varaqlar bo'yicha keraklicha ko'chirmoq
6	Прогрессия	Progressiya	Progressiyalarni bajarish
7	Выровнять	Solishtirmoq	Yacheykalarni taqqoslab ko'rmoq

Progressiyalarni bajarish uchun [Главная → Редактирование → Заполнить → Прогрессия] buyruqlar ketma-ketligi bajariladi va ekranga [Прогрессия] muloqot oynasi chiqadi (9.33-rasm). [Расположение]da progressiyaning qator yoki ustun bo'yicha joylashishi tanlanadi. [Тип] bandidan progressiyalarning turlari tanlanadi. [Единицы] bandi faqat vaqt prog-ressiyasiga tegishli. [Шаг] bandiga progressiyaning qadami (q) kiritiladi va [OK] tugmasi bosiladi. Progressiyaning [автозаполнение] turi quyi va yuqori chegaralari kiritilgan bo'lsa, avtomatik ravishda qadam (q)ni o'zi tanlab, to'ldiradi.



9.33-rasm. Progressiya.

Formulalar kutubxonasining matematik guruhidagi funksiyalarni chaqirish usullari funksiyalar ustasini chaqirish kabi, faqat «категория» bandida «математический» guruhi tanlanadi yoki formulalar lentasidan [Математические] buyrug'i tanlanadi. Uning funksiyalari quyida jadvalga keltirilgan. Matematik toifadagi funksiyalar asosan sonlar, massivlar, burchaklar ustida amallar bajaradi.

Formulalar kutubxonasining matematik guruhidagi funksiyalarni chaqirish usullari funksiyalar ustasini chaqirish kabi, faqat «категория» bandida «математический» guruhi tanlanadi yoki formulalar lentasidan [Математические] buyrug'i tanlanadi. Uning funksiyalari quyida jadvalga keltirilgan. Matematik toifadagi funksiyalar asosan sonlar, massivlar, burchaklar ustida amallar bajaradi.

9.11-jadval

Математик funksiyalar

Т.р.	Функция nomi	Argument soni	Argument tipi	Vazifasi
1	ABS	1	son	Sonning modulini qaytaradi
2	ACOS	1	son	Arkkosinus qiymatini radianda hisoblaydi. 0 va π oralig'ida
3	ACOSH	1	son	Giperbolik arkkosinus qiymatini hisoblaydi.
4	ASIN	1	son	Arksinus qiymatini radianda hisoblaydi. $-\pi/2$ va $\pi/2$ oralig'ida
5	ASINH	1	son	Giperbolik arksinus qiymatini hisoblaydi.
6	ATAN	1	son	Arktangens qiymatini radianda hisoblaydi. $-\pi/2$ va $\pi/2$ oralig'ida
7	ATAN2	2	x, y	x,y koordinatalarda arktangens qiymatini radianda hisoblaydi. $-\pi$ va π oralig'ida ($-\pi$ dan tashqari)
8	ATANH	1	son	Giperbolik arktangens qiymatini hisoblaydi.

T.r.	Funksiya nomi	Argument soni	Argument tipi	Vazifasi
9	COS	1	son	Sonning kosinusini hisoblaydi.
10	COSH	1	son	Giperbolik kosinus qiymatini hisoblaydi.
11	EXP	1	son	Berilgan sonning eksponentasini qaytaradi.
12	Gcd	ko'p	son, son,	Berilgan sonlarning eng katta umumiy ko'paytuvchisini topadi.
13	Lcm	ko'p	son, son,	Berilgan sonlarning eng katta umumiy bo'luvchisini topadi.
14	LN	1	Son	Sonning natural logarifmini qaytaradi.
15	LOG	2	son, asos	Berilgan asos bo'yicha son logarifmini qaytaradi.
16	LOG10	1	son	Sonning o'nli logarifmini qaytaradi.
17	SIN	1	son	Sonning sinusini hisoblaydi.
18	SINH	1	son	Giperbolik sinus qiymatini hisoblaydi.
19	SqrtPI	1	son	Sonni π ga ko'paytirib, kvadrat ildiz oladi.
20	TAN	1	son	Sonning tangensini hisoblaydi.
21	TANSH	1	son	Giperbolik tangens qiymatini hisoblaydi.
22	ГРАДУСЫ	1	burchak	Radianni gradusga o'tkazadi.
23	ЗНАК	1	son	Agar son musbat bo'lsa 1, nolga teng bo'lsa 0 va manfiy bo'lsa -1 ni qaytaradi.
24	КОРЕНЬ	1	son	Sonning kvadrat ildizini qaytaradi.
25	МОБР	1	massiv	Teskari matritsani qaytaradi.
26	МОПРЕД	1	massiv	Matritsaning determinantini qaytaradi.
27	МУМНОЖ	2	massiv, massiv	Matritsaning ko'paytmasini qaytaradi.
28	ОСТАТ	2	son, bo'luvchi	Qoldiqni qaytaradi.
29	ОТБР	2	son, son	Sonning o'nli kasrli qismini son bo'yicha yaxlitlaydi.
30	ПИ	-	-	π ni 15 xona aniqlikda qaytaradi.
31	ПРОИЗВЕД	ko'p	son, son,	Sonlarning ko'paytmasini hisoblaydi.
32	РАДИАНЫ	1	burchak	Gradusni radianga o'tkazadi.
33	РИМСКОЕ	2	son, forma	Sonni rim raqamiga o'tkazadi.
34	СТЕПЕНЬ	2	son, son	Sonni darajaga ko'taradi.
35	СУММ	ko'p	son, son,	Sonlarning yig'indisini hisoblaydi.
36	ФАКТР	1	son	Faktorialni hisoblaydi.

Formulalar kutubxonasining «matematik va trigonometrik» guruhidagi funksiyalarni chaqirish usullari funksiyalar ustasini chaqirish kabi, faqat toifa bandida «Мат. и тригонометрия» guruhi tanlanadi. Uning funksiyalari quyidagi jadvalga keltirilgan. Matematik va trigonometrik toifadagi funksiyalar asosan sonlar ustida amallar bajaradi.

9.12-jadval

Matematik va trigonometrik funksiyalar ro'yxati

T.r.	Funksiya nomi	Argument soni	Argument tipi	Vazifasi
1	КОРЕНЬПИ	1	son	Sonni π ga ko'paytirib, kvadrat ildiz oladi.
2	МУЛЬТИНОМ	ko'p	son, son,	Katta nominal koeffitsiyentni topadi.
3	НОД	ko'p	son, son,	Sonlarning eng katta umumiy bo'luvchisini topadi.
4	НОК	ko'p	son, son,	Sonlarning eng katta umumiy karralisini topadi.
5	ОКРУГЛТ	2	son, son	Sonni silliqlashtirish.
6	РЯД.СУММ	4	x, n, m koeffitsiyent	Darajali qatorning yig'indisini qaytaradi.
7	СЛУЧМЕЖДУ	2	son, son,	Ikki son orasidan taxminiy sonni qaytaradi.
8	ЧАСТНОЕ	2	son, son,	Bo'linmaning butun qismini qaytaradi.


Formulalar kutubxonasining matnli guruhidagi funksiyalarni chaqirish usullari funksiyalar ustasini chaqirish kabi, faqat toifa bandida [Текстовые] guruhi yoki formulalar lentasidan [А Текстовые] buyrug'i tanlanadi. Uning funksiyalari quyidagi jadvalga keltirilgan. Matnli toifadagi funksiyalar asosan matnlar va sonlar ustida amallarni bajaradi.

9.13-jadval

Matnli funksiyalar ro'yxati

T.r.	Funksiya nomi	Argument soni	Argument tipi	Vazifasi
1	БАТТЕКСТ	1	Son	Sonni matnga o'zgartiradi.
2	ДЛСТР	1	Matn	Matndagi belgilar sonni qaytaradi.
3	ЗАМЕНИТЬ	4	matn, son, son, matn	Matnni matnga o'zgartiradi

T.r.	Funksiya nomi	Argument soni	Argument tipi	Vazifasi
4	ЗНАЧЕН	1	Matn	Matnni songa aylantiradi.
5	КОДСИМВ	1	Matn	Matnning birinchi belgisining kodini qaytaradi.
6	ЛЕВСИМВ	2	matn,son	Matnning birinchi belgisidan boshlab so'ralgancha qaytaradi.
7	ПЕЧСИМВ	1	Matn	Matndan simvollarni o'chiradi.
8	ПОВТОР	2	matn,son	Matnni keraklicha takror yozadi.
9	ПОДСТАВИТЬ	4	matn,matn,matn,son	Matnning qismni o'zgartiradi.
10	ПОИСК	3	matn,matn,son	Matn izlaydi.
11	ПРАВСИМВ	2	matn,son	O'ngdan boshlab matnning belgilarini oladi.
12	ПРОПИСН	1	Matn	Matnni bosh harfga o'tkazish
13	ПРОПНАЧ	1	Matn	Matnning bosh harfini qoldirib, qolganlarini kichik harfga o'tkazadi.
14	СИМВОЛ	1	son	Kodga mos belgini qaytaradi.
15	СОВПАД	2	matn, matn	Matnni matn bilan tekshiradi, teng bo'lsa rost, aks holda yolg'on qaytaradi.
16	СТРОЧН	1	matn	Matnni kichik harfga o'tkazadi.
17	СЦЕПИТЬ	ko'p	matn, matn,	Bir necha matnlarni birlashtiradi.
18	ТЕКСТ	2	son, format	Matnni formatlaydi

Formulalar kutubxonasining [mantiqiy] guruhidagi funksiyalarni chaqirish usullari funksiyalar ustasini chaqirish kabi, faqat toifa bandida [Логические] guruhi tanlanadi yoki formulalar lentasidan  Логические buyrug'i tanlanadi. Uning funksiyalari quyidagi jadvalga keltirilgan. Mantiqiy toifadagi funksiyalar asosan mantiqiy ifodalar ustida amallar bajaradi.

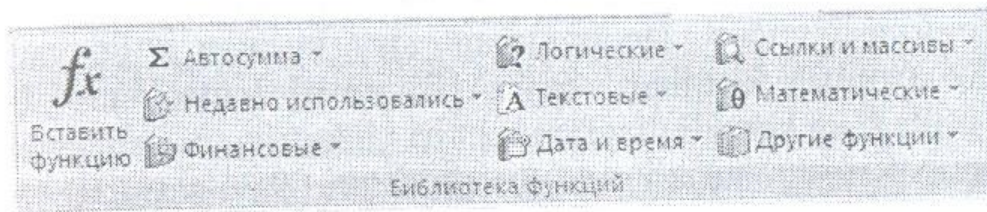
9.14-jadval

Mantiqiy funksiyalar ro'yxati

T.r.	Funksiya nomi	Argument soni	Argument tipi	Vazifasi
1	ЕСЛИ	Ko'p	mantiqiy ifoda, rost ifoda, ...	Shart asosida qiymat qaytaradi.
2	И	Ko'p	mantiqiy ifoda, mantiqiy ifoda, ...	Ikkala mantiqiy ifodani tekshiradi.

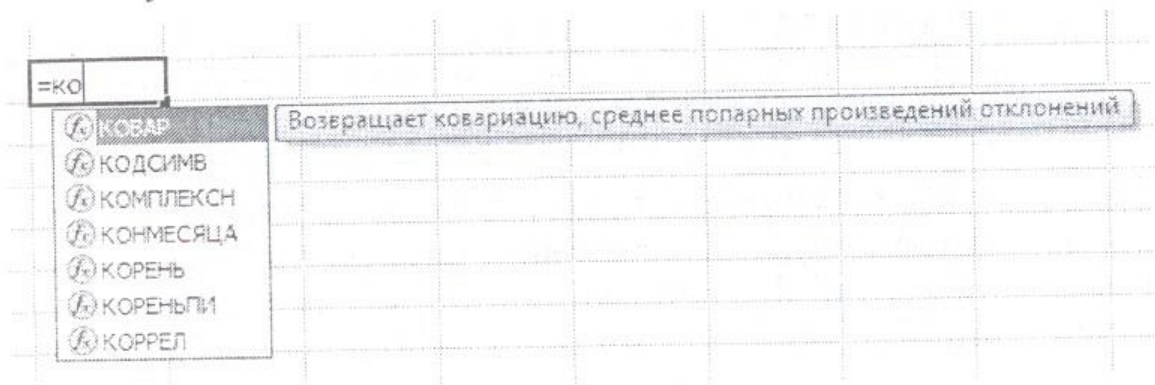
3	ИЛИ	Ко'p	mantiqiy ifoda, mantiqiy ifoda, ...	Ikki mantiqiy ifodadan birini tekshiradi
4	ИСТИНА			Rost
5	ЛОЖЬ			Yolg'on
6	НЕ	1	mantiqiy ifoda	Teskari xulosa

Bundan tashqari, formulalar kutubxonasida ko'plab formulalar bor. Ulardan foydalanish uchun [Формулы] lentasining [Библиотека функций] bo'limiga murojaat qilish kerak (9.32-rasmga qarang).



9.34-rasm. Funktsiyalar kutubxonasi.

Bu funktsiyalar Excelda hisob-kitob ishlarini bajarish uchun barcha qulayliklarni yaratib beradi. Agar funktsiyaning nomini bilsangiz, funktsiyalar kutubxonasiga murojaat qilish shart emas. [=] belgisini qo'yib, funktsiyaning nomini terish yetarli.



9.35-rasm. Funktsiyalarni yozish.

Mustahkamlash uchun savollar

1. [F2] tugmasining vazifasini ayting.
2. Funktsiyalar ustasining vazifasini ayting.
3. Yacheykadagi sonlardan kattasi va kichigini topish funktsiyasini ayting.
4. MS Excelda qanday progressiyalar bor?
5. Matematik funktsiyalarni sanab bering.
6. Gcd qanday vazifani bajaradi?
7. Mantiqiy funktsiyalardan qaysilarini bilasiz?
8. Ikki sondan kattasini topuvchi formulani yozing?
9. Funktsiyalar kutubxonasining vazifasini ayting.
10. «Informatika fani» so'zining uzunligini qanday topamiz?

9.6. Diagrammalar yaratish

Muhim soʻzlar: diagramma, Microsoft Graph, format, maket, grafik, gistogramma, diagrammalar ustasi.

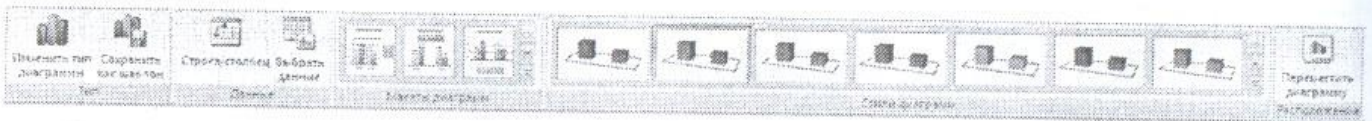
Bilib olasiz: MS Excelda diagramma yaratish usullari, diagramma turlari, diagramma yaratish bosqichlari, koʻrinishlari, maketlar bilan ishlash usullari.

Excel dasturining yana bir imkoniyati bu diagrammalar bilan ishlashdir. Buning uchun Office paketi tarkibiga kiruvchi qoʻshimcha Microsoft Graph dasturiga murojaat etiladi. Diagrammani tasvirlashdan oldin yacheykalarga maʼlumotlar (sonlar) kiritiladi, keyin [Вставка] lentasidan [Диаграммы] boʻlimiga oʻtiladi va kerakli diagramma turi va koʻrinishi tanlanadi.

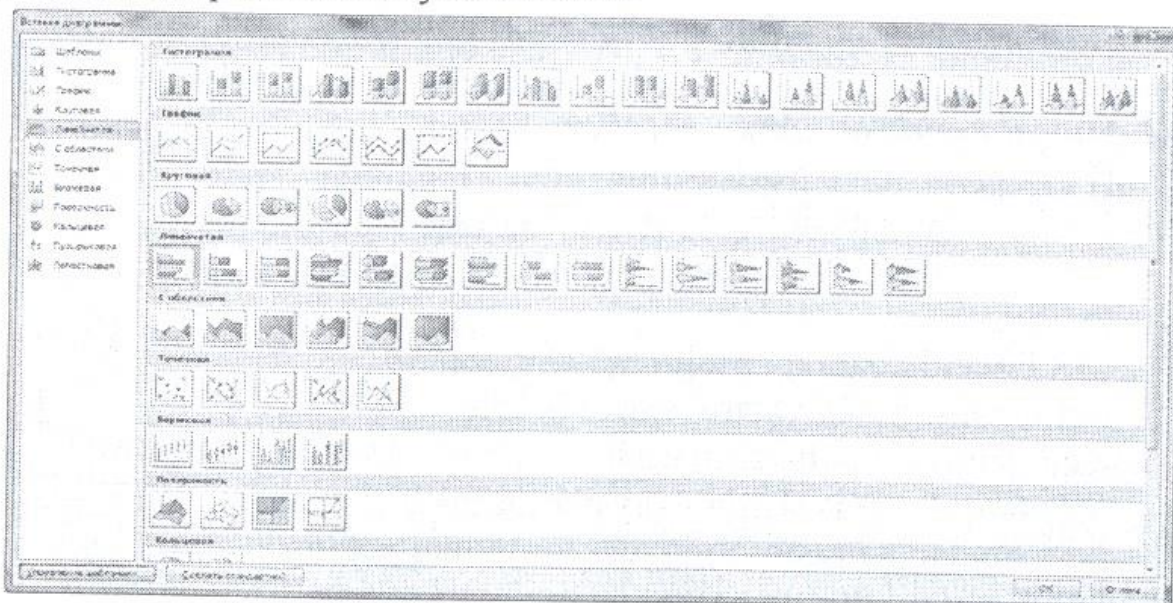
Diagrammalarning turlari va koʻrinishlari 9.36-rasmda tasvirlangan. Excelning oldingi variantlarida diagramma yaratish 4 qadamdan iborat edi. Excel 2007 da bu qadamlar ixchamlashtirilgan.

Diagramma yaratilgandan soʻng, u tahrirlash uchun tanlansa, lentalar qatorida [Работа с диаграммами] lentalar guruhi hosil boʻladi. Bunda 3 ta [Конструктор], [Макет], [Формат] lentalari bor.

[Конструктор] lentasi asosan diagrammaning turini oʻzgartirish, maʼlumotlar bilan ishlash, stil va koʻrinishlarni tanlash va oʻzgartirish, joylashtirishga moʻljallangan.



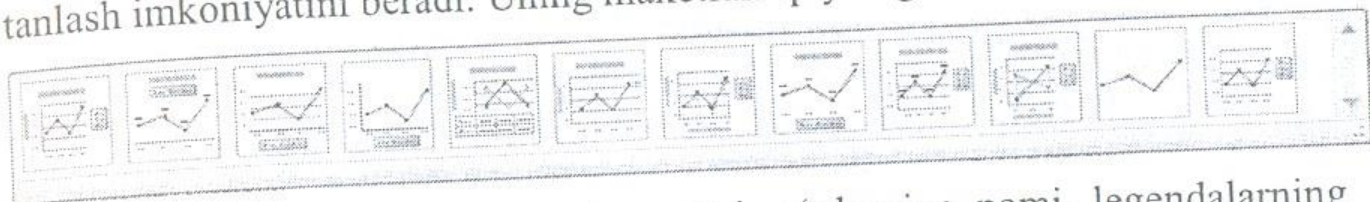
[Конструктор] lentasining [Тип] boʻlimida 2 ta buyuqlar [Изменить тип диаграммы] va [Сохранить как шаблон] mavjud. [Изменить тип диаграммы] tanlangan diagrammaning turi va koʻrinishini oʻzgartirish imkoniyatini beradi va [Сохранить как шаблон] tayyorlangan diagrammani qolip sifatida saqlash imkoniyatini beradi.



9.36-rasm. Diagramma oʻrnatish.

[Данные] bo'limida ham 2 ta buyruq bo'lib, [Строка/столбец] – diagrammaning ma'lumotlarini o'zgartirish imkoniyatini beradi. Ya'ni qator ma'lumotlarni ustun o'rniga va, aksincha, ustun ma'lumotlarini qatorga almashtiradi. [Выбрать данные] diagrammadagi ma'lumotlarni o'zgartirish, qo'shish, o'chirish amallarini bajarish uchun muloqot oynasi chiqaradi va o'zgartirish imkoniyatini beradi.

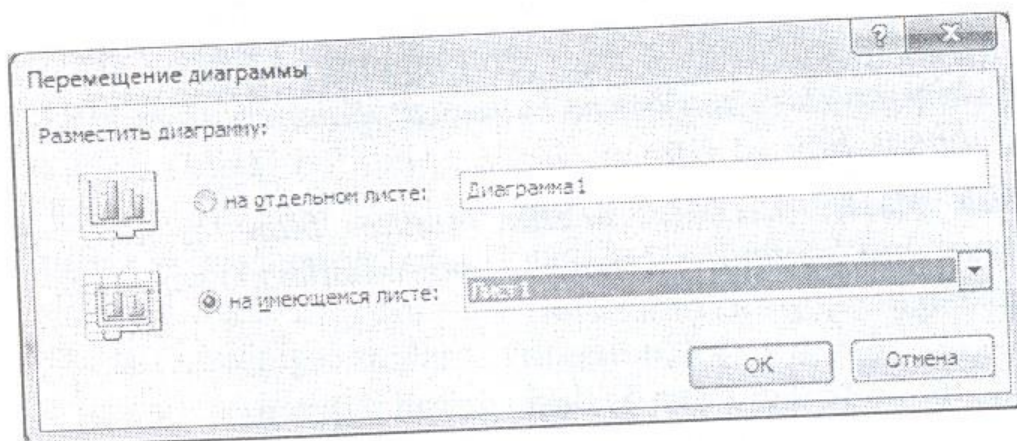
[Макеты диаграмм] bo'limi duagrammaning ko'rinish maketlarini tanlash imkoniyatini beradi. Uning maketlari quyidagicha:



Maketlar asosan diagrammaning nomi, o'qlarning nomi, legendalarning ko'rinishini tanlash, qiymatlarni joylashtirish uchun imkoniyat yaratib beradi.

[Стиль диаграмм] bo'limida diagrammaning stillari tanlanadi. Stilda chiziqlarning ko'rinishi va ranglarini tanlash imkoniyati taqdim etiladi.

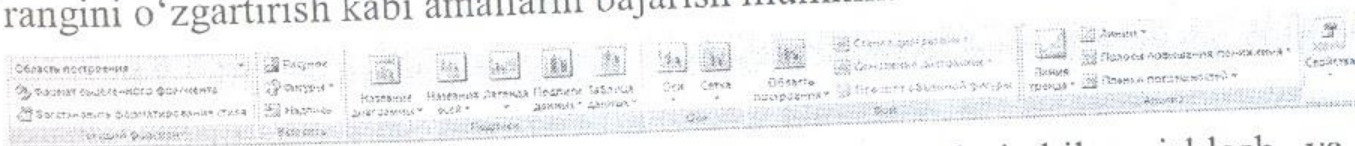
[Расположение] bo'limida bitta [Переместить диаграмму] buyrug'i bor. Bu buyruq yordamida tayyorlangan diagrammaning joylashishi taminlanadi. Buyruq tanlanganda ekranda quyidagicha muloqot oynasi chiqadi (9.37-rasm).



9.37-rasm. Diagrammani joylashtirish.

Bu muloqot oynasi yordamida diagrammani ixtiyoriy varaqqa va alohida varaqqa joylashtirish mumkin.

[Макет] lentasining vazifasi tanlangan joriy diagramma elementi bilan ishlash, diagrammaga rasm, ko'rgazmali shakllar, obyektli yozuvlar, diagrammaga oid yozuvlarni o'rnatish va olib tashlash, diagrammaning fon rangini o'zgartirish kabi amallarni bajarish mumkin.



[Формат] lentasi diagrammaning joriy elementlari bilan ishlash va formatlash uchun [Текущий фрагмент] bo'limi, [Стиль фигур] bo'limi bilan

esa diagrammadagi shakllarning ko‘rinishi, ranglari, chegaralari va turli effektlar orqali formatlash, [Стил WordArt] diagramma yozuvlarining ko‘rinishi va undagi yozuvlarni formatlash, [Размер] bo‘limida esa balandligi va uzunligini o‘zgartirish imkoniyatlari mavjud.



Mustahkamlash uchun savollar

1. Microsoft Graph dasturining vazifasini ayting.
2. MS Excelda diagramma chizish uchun qaysi lentaga murojaat etiladi?
3. Necha xil diagramma turlarini bilasiz?
4. [Робота с диаграммами] lentasida qanday bo‘limlar bor?
5. Diagramma maketi nima?
6. Diagrammalar yaratish uchun nimalar kerak?
7. $y=\cos(x)$ funksiyaning grafigini chiza olasizmi?
8. Diagrammani joylashtirish usullarini ayting.
9. Diagramma fonini o‘zgartirish algoritmini ayting.
10. Diagramma o‘lchamlarini o‘zgartirish usulini ayting.

9.8. Ma‘lumotlarni saralash va jamlash

Muhim so‘zlar: ma‘lumot, saralash, jamlash, tartiblash, ma‘lumot tuzilishi, dublikat, filtr.

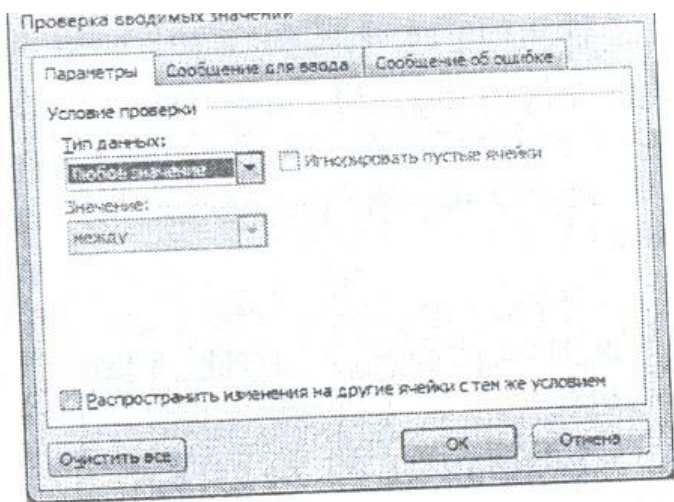
Bilib olasiz: Excelda so‘zlar, sonlar bilan ishlash, yacheykada kiritilayotgan ma‘lumotni tekshirish, ma‘lumotlarni saralash, tartiblash, jamlash usullari.

Excelda ma‘lumotlar bilan ishlash uchun [Данные] lentasi mavjud. Bu lentada [Получить внешние данные] tashqi ma‘lumotlarni olish, [Подключения] bog‘lanish, [Сортировка и фильтр] saralash va filtrlash, [Работа с данными] ma‘lumotlar bilan ishlash, [Структура] oynaning tuzilishi kabi bo‘limlar mavjud.



Ma‘lumotlar bilan ishlash bo‘limida 5 ta buyruq bor. [Текст по столбцам] buyrug‘i bitta yacheykada yozilgan so‘zlarni ustunlarga so‘z-so‘z qilib olish imkonini beradi. Masalan, bitta yacheykada «Bir ikki uch» matnini kiriting va buyruqni tanlang. Natijada ekranga matnlar ustasi chiqadi. Bu uch qadamdan iborat. Qadamlar bajarilgandan so‘ng oldingi matnning har bir so‘zi alohida-alohida ustunga o‘tadi. [Удалить дубликаты] tanlangan maydondagi nusxasi bor elementlarni o‘chirish. Masalan, bitta

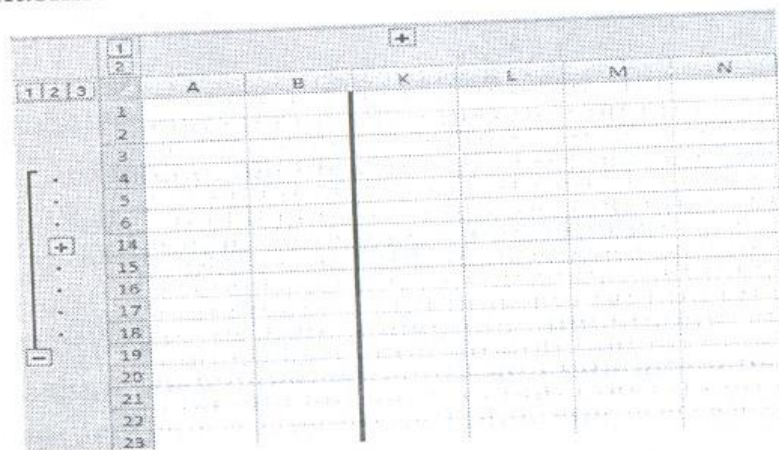
ustunda sonlar qatorini kiriting va bu qatorda takrorlanuvchi sonlar bo'lsin. So'ng [Удалить дубликаты] buyrug'ini tanlang va ustunda faqat sonlarning 1 nusxasi qoladi. [Проверка данных] yacheykaga kiritilayotgan ma'lumotni tekshirish uchun foydalaniladi. Bu buyruq oddiy foydalanuvchilarga tayyor qoliplarga ma'lumotni kiritish uchun qo'l keladi. Masalan, A ustunda faqat ikki xonali sonni kiritish talab qilingan bo'lsin. Buning uchun A ustunni tanlaymiz va [Проверка данных]ga murojaat etamiz. Ekranga [Проверка вводимых значений] muloqot oynasi chiqadi.



9.38-rasm. Ma'lumotlarni kiritishni tekshirish.

Bu muloqot oynasi 3 qismdan iborat bo'lib, [Параметры] bo'limida kiritilishi kerak bo'lgan ma'lumot turi tanlanadi. Masalan, ma'lumot turiga [Тип данных] butun son [Целое число], ma'nosi (qiymati)ga [Значение], oraliq [Между] ni tanlasak, minimum [Минимум] va maksimum [Максимум] lar hosil bo'ladi. Ularga eng kichik va eng katta ikki xonali sonlarni kiritamiz. [Сообщение для ввода] bo'limiga o'tib, matn kiritish uchun xabar sarlavhasi va matnini kiritish mumkin. Masalan, «Diqqat», «Ikki xonali sonni kirit!». [Сообщение об ошибке] bo'limiga o'tsak, xatolik haqidagi xabar sarlavhasi va matnini kiritish mumkin. Xatolar haqidagi xabarning uch turi mavjud: [Останов] to'xta – ma'lumotni qat'iy qoida asosida kiritishni talab etadi, [Предупреждение] ogohlantirish – ma'lumot xato kiritilganligi haqida xabar beradi va foydalanuvchiga tanlash imkoniyatini yaratadi, [Сообщение] xabar – ma'lumot xato kiritilganligi haqida xabar beradi.

[Структура] oynaning tuzilishini tayyorlash uchun mo'ljallangan. [Группировать] qatorlarni (ustunlarni) guruhlash. [Разгруппировать] yaratilgan guruhlashni o'chirish. Excel oynasining tuzilishini ko'ring.



9.39-rasm. Ma'lumotlarni saralash.

[Сортировка и фильтр] bo'limida ma'lumotlarni saralash va filtrlash imkoniyati bor. Ma'lumotlarni saralash, tartiblash uchun o'sish va kamayish tartibida buyrug'idan foydalaniladi. Ma'lumotlarni filtrlash uchun buyrug'idan foydalanamiz. Ma'lumotlarni filtrlash buyruqlari 4 ta bo'lib, ular:

- [Фильтр] yacheykada filtrlashni joriy etish, buni [Ctrl]+[Shift]+[L] bilan amalga oshirish mumkin;

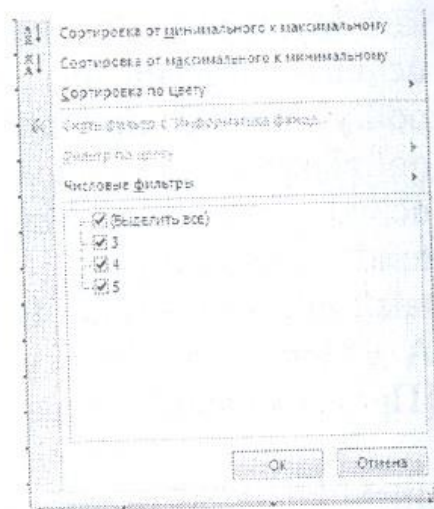
- [Очистить] yacheykani filtrlashdan ozod qilish;

- [Применить повторно] yacheykani filtrlashni qayta o'rnatish;

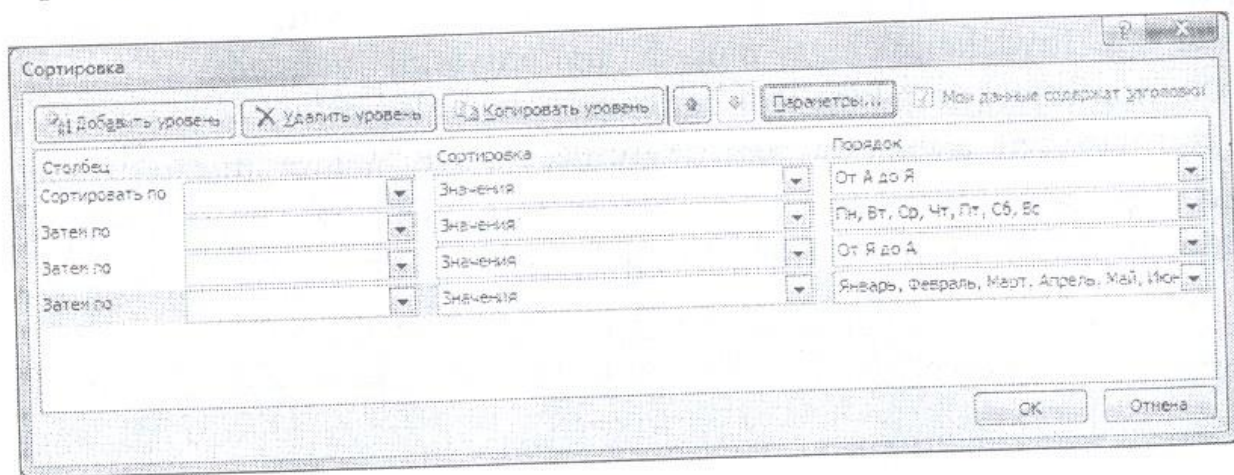
- [Дополнительно] yacheykada kengaytirilgan filtrlashni bajarish.

Filtrlash jarayonida ma'lumotlar joylashgan ustun (ustunlar) tanlanadi va filtrlash o'rnatiladi. Filtrlash o'rnatilgandan so'ng yacheyka o'ng tomonida tugmacha hosil bo'ladi. Tugma bosilganda ekranga saralash va filtrlash uchun muloqot oynasi chiqadi.

Tanlangan yacheykani foydalanuvchi xohishi bo'yicha saralash uchun [Сортировка по цвету] → [Пользовательская сортировка] buyruqlar ketma-ketligi tanlanadi va ekranga [Сортировка] saralash muloqot oynasi chiqadi. Bu oynadan foydalanuvchi birinchi, ikkinchi, uchinchi va boshqalarni navbatma-navbat saralash tartibi va saralash usulini tayyorlaydi.

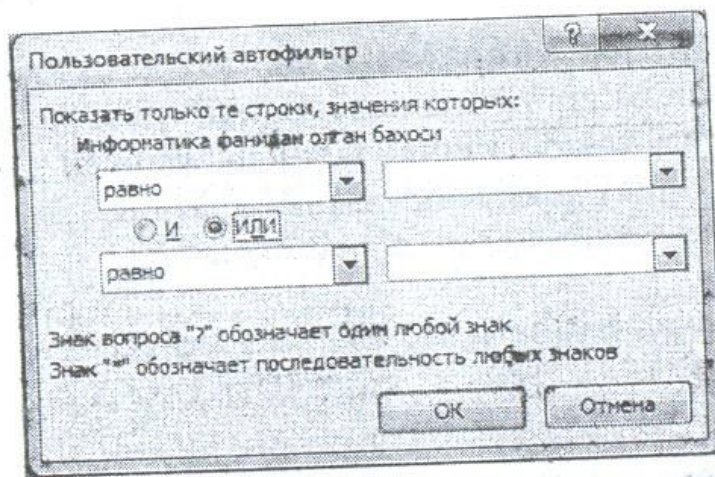


9.40-rasm. Saralash.



9.41-rasm. Kengaytirilgan saralash.

Foydalanuvchi tomonidan filtrlashni amalga oshirish mumkin. Buning uchun rasmdan filtrlash qismiga o'tib, matnli yoki sonli filtr ([текстовые фильтры], [числовые фильтры])ni tanlab amalga oshirish mumkin. Masalan, 9.41-rasmga qarang.



9.42-rasm. Foydalanuvchi filtri.

📁 Mustahkamlash uchun savollar

1. Bitta yacheykaga yozilgan so'zlarni so'zma-so'z yacheykalarga joylashtirish qanday amalga oshiriladi?
2. Excelda ma'lumotlar bilan ishlash uchun qanday lentalar mavjud?
3. Ustundagi bir xil ma'lumotlar qanday o'chiriladi?
4. Ma'lumotlarni tekshirish deganda nimani tushunasiz?
5. Ma'lumotlarni kiritishda necha xil dialog oynadan foydalaniladi?
6. Ma'lumotlarni jamlash qanday amalga oshiriladi?
7. Qaysi bo'limda ma'lumotlarni saralash va filtrlash imkoniyatlari bor?
8. [Ctrl]+[Shift]+[L] qanday vazifani amalga oshiradi?
9. Ma'lumotlarni saralash usullarini ayting.
10. Foydalanuvchi tomonidan tuziladigan saralash qanday amalga oshiriladi?

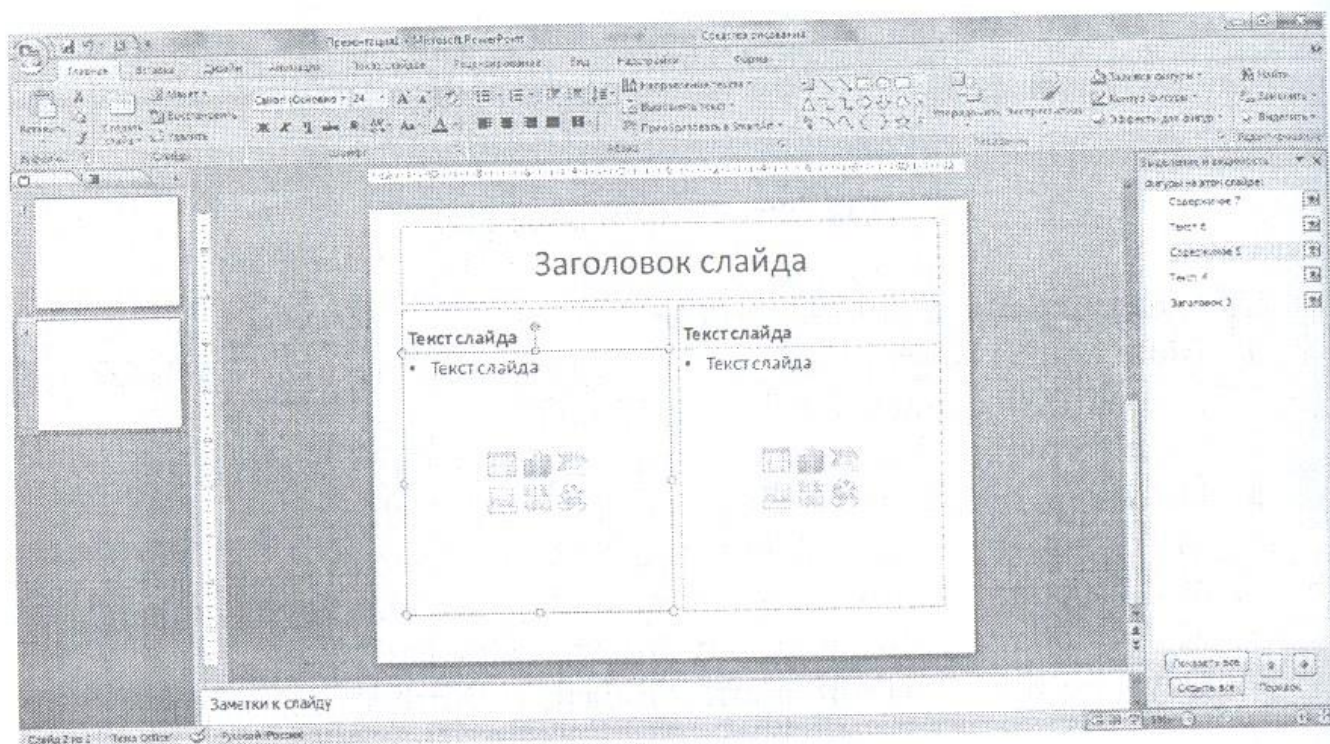
9.9. Taqdimot muharrirlari haqida (Microsoft Power Point)

📁 Muhim so'zlar: Power Point, point, taqdimot, slayd, lenta, interfeys.

🔍 Bilib olasiz: Microsoft Power Point haqida ma'lumot, point so'zining ma'nosi, Taqdimot muharrirlarining vazifasi, Power Point dasturining interfeysi, PPoint dasturining vid lentasi, slaydlarni tayyorlash va ko'rsatish.

Taqdimot muharririning maqsadi turli jarayonlar uchun taqdimotlar yaratishdan iborat. Masalan, talaba malakaviy bitiruv ishini himoya qilganda taqdimot slaydlaridan foydalaniladi. Bu maqsadda Microsoft firmasi foydalanuvchilarga Microsoft Power Point dasturini yaratgan va u Microsoft Office dasturlar majmuasiga kiradi. Microsoft Power Point (PPoint) ning juda ko'p variantlari bor. Taqdimotlar yaratish usullarini PPoint 2007 varianti orqali bayon qilamiz. Power so'zining ma'nosi biror-bir narsaga jon bag'ishlash, cheksiz kuch, ba'zida qurilmani yoqish kabi ma'nolarni beradi. Masalan, hozirgi barcha texnikalarda power tugmasi mavjud va bu tugma

orqali uni ishlatish, jon kiritish mumkin. Point so‘zining ma’nosi nuqta degani. Power Point so‘zining ma’nosi nuqtani ishlatish, nuqtaga jon kiritish ma’nolari bilan mos keladi. PPoint taqdimot yaratish dasturlarining ichida eng yaxshisi va qulay dasturdir. Sababi, Word, Excel bilan ishlashni o‘rgangan foydalanuvchilar uni tez o‘rganib oladilar.



9.43-рasm. Power Point dasturining oynasi.

PPoint ning interfeysi Excel interfeysi kabi 4 ta qismdan iborat.

1. Sarlavha qatori – tayyorlanayotgan taqdimot faylining nomi yoziladi. Tez ishga tushirish buyruqlar lentasi va Windowsning 3 ta tizimli tugmasi joylashgan.

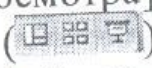
2. Lentalar – taqdimotlarni yaratish va tahrirlash uchun qo‘l keladigan 7 ta lentadan iborat. Ular: [Главная] bosh lenta; [Вставка] obyektarni qo‘yish, o‘rnatish lentasi; [Дизайн] taqdimot mavzusiga mos ko‘rgazmali ko‘rinishlarni tanlash; [Анимация] obyektarga harakat berish; [Показ слайдов] taqdimotdagi slaydlarning ko‘rinishlarini sozlash; [Рецензирование] taqrizlash lentasi; [Вид] ko‘rinish lentasi.

3. Ishchi maydon – PPointning ishchi maydoni uch qismdan iborat bo‘lib, foydalanuvchilar uchun juda qulaydir. Chap tomonda taqdimot faylining slaydlari va uning tuzilishi aks ettiriladi. Shuningdek, bu yerda slaydlar uchun turli shablonlardan foydalanish oynalari aks ettiriladi.

4. Holat satri – PPointning ishchi maydoni holatidagi ma’lumotlar. Masalan, slaydlar soni, so‘zlarni ilovaga tekshirish, slaydning ko‘rinishi kabilar. PPointning holat satridagi vazifalar quyidagi rasmda keltirilgan.

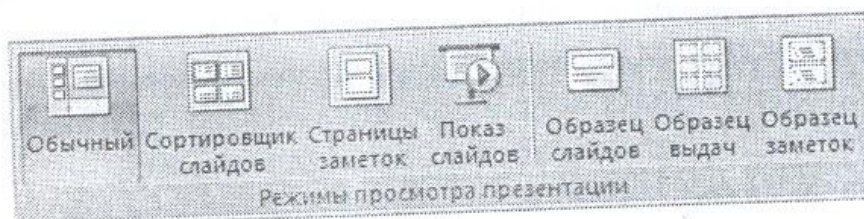
Настройка строки состояния	
<input checked="" type="checkbox"/>	Указатель режима 1 из 1
<input checked="" type="checkbox"/>	Тема "Апекс"
<input checked="" type="checkbox"/>	Проверка орфографии Ошибки не найдены
<input checked="" type="checkbox"/>	Язык Русский (Россия)
<input checked="" type="checkbox"/>	Подписи Отключен
<input checked="" type="checkbox"/>	Политика управления данными Отключен
<input checked="" type="checkbox"/>	Разрешения Отключен
<input checked="" type="checkbox"/>	Ярлыки режимов просмотра
<input checked="" type="checkbox"/>	Масштаб 66%
<input checked="" type="checkbox"/>	Ползунок масштаба
<input checked="" type="checkbox"/>	Вписать

9.44-rasm. Holat satrini sozlash.

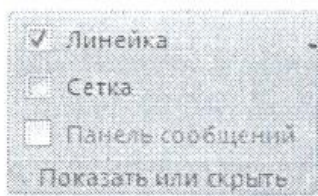
Rasmda tasvirlangan lokal menyuni chiqarish uchun holat satrida sichqonchanning o'ng tugmasini bosamiz. Foydalanuvchi holat satrini o'ziga mos qilib tayyorlab olishi mumkin. [Ярлыки режимов просмотра] buyrug'ida slaydlarni ko'rish uchun 3 ta buyruq bor. Ular () slaydlarning oddiy ko'rinishi, slaydlarni saralash, slaydlarni ko'rishdir. Bu buyruqlar foydalanuvchi tomonidan juda ko'p marotaba ishlatiladi.

PPointning ko'rinish [Вид] lentasi bilan tanishib chiqamiz. Lentada [Режимы просмотра презентации] slaydlarni ko'rish rejimi, [Показать или скрыть] ishchi maydon elementlarini ko'rsatish yoki yashirish, [Масштаб] masshtab, [Цвет или оттенки серого] slaydning rangli va rangsiz rejimlari, [Окно] oynalar, [макросы] makroslar kabi bo'limlar bor.

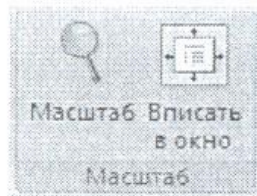
Ko'rinish oynasining eng asosiy vazifasi taqdimotning tuzilishi bilan ishlash. Taqdimotdagi salydlarning foydalanuvchi uchun turli xil ko'rinish va tuzilishlari bor. [Обычный] oddiy ko'rinish – bunda tadimotning slaydi ishchi maydonda joylashgan, chap qismida esa slaydlarning navbatma-navbat ko'rinishi va tuzilishini ko'rish mumkin. [Сортировщик слайдов] slaydlarni saralash – bunda slaydlarning o'rnini almashtirish imkoniyati mavjud. [Страницы заметок] Slaydlarning mazmunini qayd qilish uchun maydon ochiladi (har bir slayd uchun alohida). Slayd namoyish qilinganda bu qaydlar ko'rinmaydi. [Показ слайдов] – slaydlarni ko'rish. [Образец слайдов] – slaydlarning tayyor shablonlaridan foydalanish. [Образец выдач] – slaydlarni chop qilish usullari aks ettirilgan ko'rinish. [Образец заметок] – Qayd qilish uchun tayyor shablonlardan foydalanish. Bu buyruqlar tanlanganda har biri uchun alohida ishlash lentalari hosil bo'ladi.



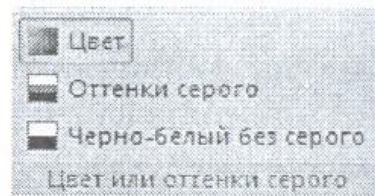
9.45-rasm. Taqdimotlarni namoyish qilish usullari.



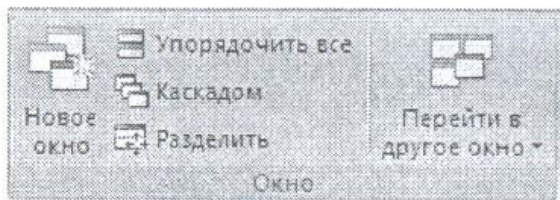
9.46-rasm. Ko'rsatish/
yashirish.



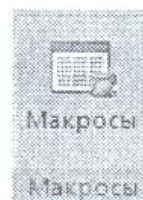
9.47-rasm. Masshtab.



9.48-rasm. Rangli ko'rinish.



9.49-rasm. Oynalar.



9.50-rasm. Makroslar.

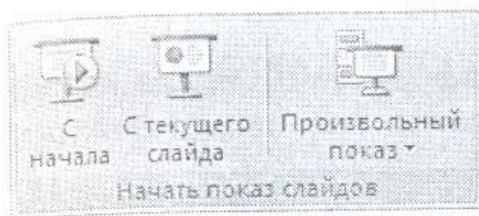
[Показать или скрыть] bo'limi bo'lib, unda [Линейка] chizg'ich – slayd atrofida chizg'ichni, [Сетка] to'r – slaydni to'r bilan to'ldirishni ko'rsatish yoki olib tashlash amallarini bajarishga yordam beradi. Bu amallar foydalanuvchiga slaydda ishlashni osonlashtiradi. Masalan, obyektlarni joylashtirishda.

[Масштаб] masshtab – bu slaydning ko'rinishi bilan ishlaydi. Bu bo'limda 2 ta buyruq [Масштаб] slaydning o'lchamini kattalashtirish yoki kichiklashtirish uchun, [Вписать у окно] slaydni butun ishchi maydon bo'yicha joylashtirish uchun ishlatiladi. [Масштаб] buyrug'i tanlanganda ekranga masshtab o'lchamlarini tanlash uchun muloqot oynasi chiqadi va bu oynadan foydalanuvchi kerakli o'lchamni tanlab oladi.

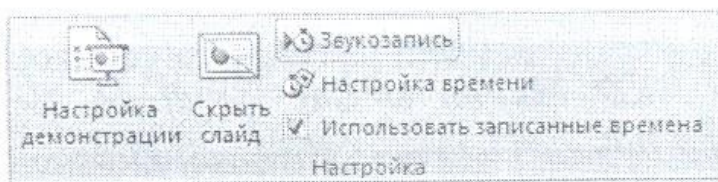
[Цвет или оттенки серого] – taqdimot slaydlarini ranglarini o'zgartirish uchun ishlatiladi. [Цвет] rangli rejimga o'tish. [Оттенки серого] oq – qora rangga o'tib, ranglarni ajratish. [Черно-белый без серого] oq-qora rejimga o'tish. Har bir rejim tanlanganda alohida lenta hosil bo'ladi.

[Окно] bo'limi PPointnig oynalari bilan ishlash uchun mo'ljallangan. [Новое окно] tahrirlanayotgan taqdimot faylining yangi nusxasini taqdim etadi. [Упорядочить все] Ppointda ochilgan barcha oynalarni dastur oynasida tartib bilan joylashtiradi. [Каскадом] PPointda ochilgan barcha oynalarni dastur oynasida ustma-ust va ketma-ket qilib joylashtiradi. Joriy slayd eng ustki qismida joylashadi. [Разделить] Taqdimot faylni bo'lish. [Перейти в другое окно] Ppointda oynalar ko'p bo'lsa, ular o'tish uchun ishlatiladi.

[Макросы] bo'limi makroslarni yaratish uchun mo'ljallangan. Yangi makrosni yaratish uchun Microsoft Visual Basic da dasturlash kerak bo'ladi. Yaratilgan makroslarni lentalariga ham joylashtirish mumkin. Lentalaridagi barcha buyruqlar makroslar yordamida yaratilgan va joylashtirilgan.



8.51-rasm. Taqdimotlarni ko'rish.

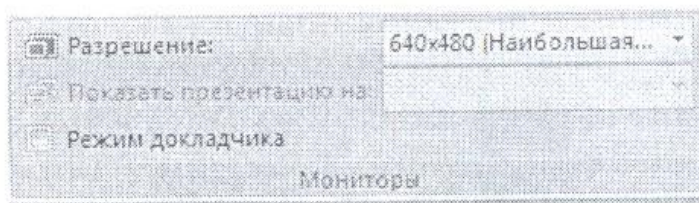


8.52-rasm. Sozlash.

Taqdimot muharriridagi yana bir asosiy lenta bu – [Показ слайдов] slaydlarni ko'rish lentasidir. Bu lentaning birinchi bo'limi [Начать показ слайдов] slaydlarni ko'rish bo'lib, unda [С начала] slaydlarni boshidan namoyish qilish, [С текущего слайда] joriy slayddan namoyish qilish, [Произвольный показ] tanlanma namoyish qilish buyruqlari bor. Tanlanma namoyish qilishda bir nechta variantni yaratish mumkin.

[Настройка] bo'limida taqdimot slaydlarini taqdim etish uchun tayyorlashda ishlatiladigan buyruqlar majmuasi joylashgan. [Настройка демонстрации] – slaydlarni taqdim etilishini tayyorlash. Bunda ekranda slaydning hosil bo'lishi (butun ekran/foydalanuvchi ekrani), slaydlarni namoyish qilish (5 dan 10 gacha), slaydlarning almashinuvi (avtomatik/sichqoncha yordamida), slayd namoyish qilayotgan vaqtdagi qalamning rangi va boshqalarni sozlash mumkin. [Скрыть слайд] taqdimot qilinayotganda slaydlarni ko'rinmas qilib qo'yish. [Звукозапись] slayd namoyish qilinganda ovozni yozib olish va saqlash. [Настройка времени] slayd namoyish qilinganda vaqtni sozlash va saqlash. Ovoz yozish va vaqt sozlash slaydlarni namoyish qilib tayyorlanadi.

[Мониторы] bo'limi ekranni sozlash uchun ishlatiladi. Foydalanuvchi taqdimoti uchun kerakli o'lcham tanlab olishi, joriy taqdimotning ekran rejimini ko'rish va o'zgartirishi mumkin.



9.53-rasm. Taqdimot uchun ekranni sozlash.

Mustahkamlash uchun savollar

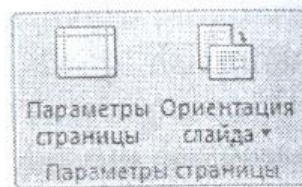
1. Power Point dasturining vazifasini ayting.
2. Point so'zining ma'nosi nima?
3. Ppoint dasturining interfeys tuzilishini ayting.
4. Holat satrida nimalar joylashgan?
5. [Вид] lentasida qanday amallarni bajaruvchi buyruqlar mavjud?
6. Taqdimot nima?
7. Slaydlarni yaratish qanday usullar bilan amalga oshiriladi?
8. Slayd izohlarini yozib borish uchun shablondan foydalanish usulini ayting.
9. [Окно] bo'limining vazifalarini ayting.
10. Joriy slaydning namoyish bo'lishi uchun qaysi buyruqni tanlash lozim?

9.10. Slaydni dizaynlash va shakl yaratish

Muhim soʻzlar: taqdimot, slayd, dizayn, bet, tema, animatsiya, format, shakl, rasm, maket.

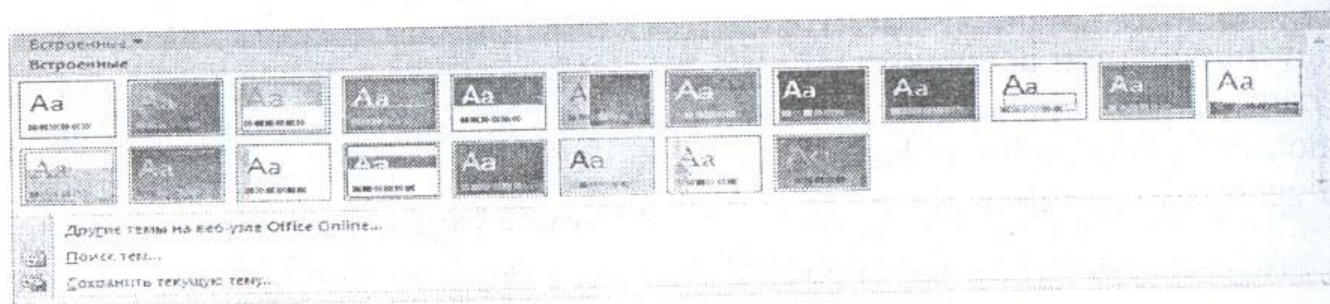
Bilib olasiz: taqdimot slaydlarini dizaynlash, bet xususiyatlarini tayyorlash, turli temalarni tanlash, slayd fonini formatlash, taqdimotda turli koʻrgazmali va tasvirli shakllardan foydalanish, shakllarni formatlash.

Taqdimot slaydlarini dizaynlash uchun [Параметры страницы] lentasi mavjud. Dizaynlash slayd bet xususiyatlarini sozlashdan boshlanadi. [Параметры страницы] boʻlimi bu ishni amalga oshirish uchun moʻljallangan. Unda slayd betining turi, oʻlchamlari va betlashni boshlash uchun raqam koʻrsatish lozim. [Ориентация слайда] betni kitobga oid [Книжная] yoki albomga oid [Альбомная] koʻrinishga oʻtkazish uchun xizmat qiladi.



9.54-rasm. Bet xususiyatlari.

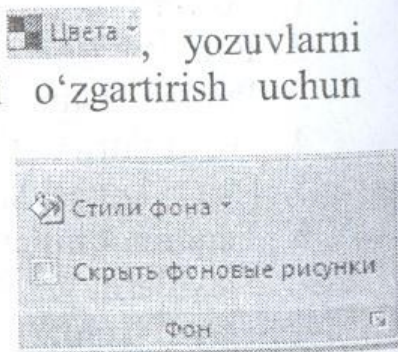
[Дизайн] lentasining ikkinchi boʻlimi [Темы] temalar boʻlib, taqdimot slaydlarining dizaynlari sozlanadi va tanlanadi. Dizayn temalarni kompyuterdan yoki Internetdan ham qidirib topish mumkin. Foydalanuvchi tomonidan yaratilgan dizaynni ham saqlab, keyingi taqdimot slaydlari uchun foydalanish mumkin. Temalardan ixtiyoriy birortasining ustiga sichqoncha olib kelinsa, taqdimot slaydlari shu tema koʻrinishiga oʻtadi. Qachonki sichqoncha bosilsa, taqdimot bu temani qabul qilib oladi va dizaynni tayyorlaydi.



9.55-rasm. Taqdimot stillari.

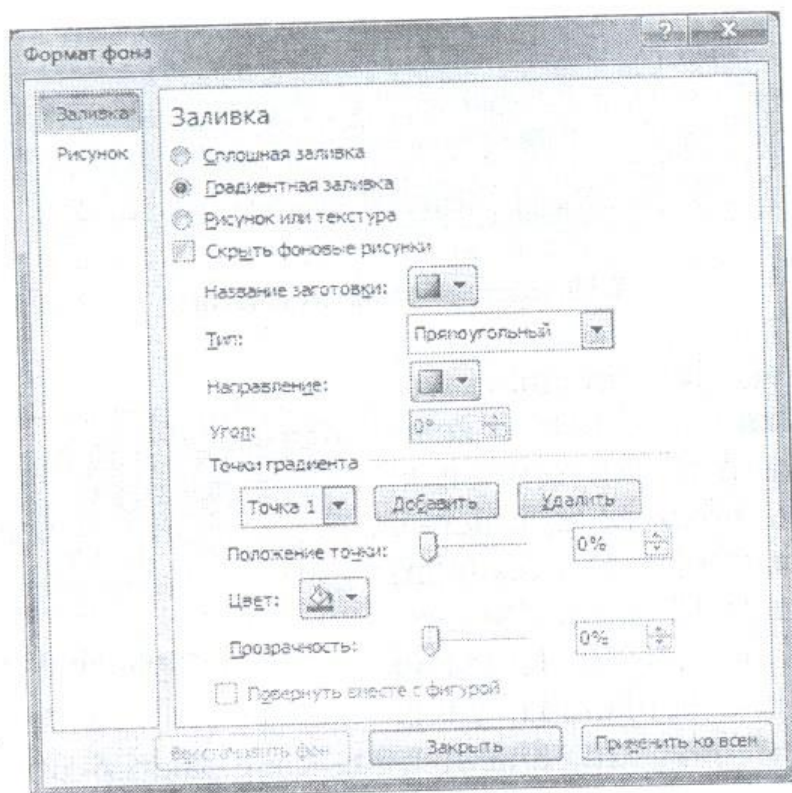
Temadagi ranglarni oʻzgartirish uchun [Цвета] **Цвета**, yozuvlarni oʻzgartirish uchun [Шрифты] **Шрифты**, effektlarni oʻzgartirish uchun [Эффекты] **Эффекты** buyruqlaridan foydalanamiz.

[Фон] boʻlimida asosiy taqdimot slaydining dizaynni yaratish imkoniyatlari mavjud. Unda ikkita buyruq – [Скрыть фоновые рисунки] slayddagi fon rasmlarining koʻrinmasligi yoki koʻrinishi uchun foydalaniladi, [Стили фона] slaydning fonini tayyorlash uchun xizmat qiladi. Bu buyruq tanlanganda



9.56-rasm. Фон.

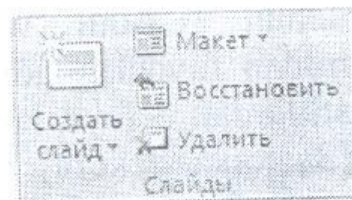
ekranda tayyor fonlar ro'yxati chiqadi. Bu fonlar yoqmasa [Формат фона] buyrug'ini tanlab, [Формат фона] muloqot oynasiga o'tish mumkin.



9.57-rasm. Fonni formatlash.

[Формат фона] muloqot oynasi ikki qismdan iborat. [Заливка] qismida fon uchun kerakli bo'lgan rang, rasm, tayyor fonlar tanlanadi. [Сплошная заливка] tanlanganda faqat ranglar to'plamidan ranglarni tanlash imkoniyati hosil bo'ladi va rangni tiniqlashtirish uchun [Прозрачность] buyrug'i hosil bo'ladi. [Градиентная заливка] tanlanganda tayyorlangan fonlar to'plami chiqadi. Bu to'plamlarda fon ko'rinishi, turi, fondagi chiziqlarning yo'nalishi va ularni burchak ostida siljitish, rang, rangning tiniqlik xossalarini o'zgartirish mumkin. [Рисунок или текстура] tanlanganda rasm va narsalarning tabiiy ko'rinishlarini fon sifatida o'rnatish mumkin. Narsalarning tabiiy ko'rinishlari Ppoint dasturi tomonidan taklif qilinadi. Rasmlarni mustaqil, ixtiyoriy, ya'ni fayldan joylashtirish mumkin.

Taqdimotlarda sakllarni yaratish uchun avvalo yangi slayd yaratishni bilish lozim. Slaydlarning oddiy ko'rinishidan slaydni tanlab, [Enter] tugmasi bosilsa, sichqonchanning o'ng tugmasini bosib, [Создать слайд] buyrug'i tanlansa va bosh lentadan [Слайды] bolimidagi [Создать слайд] buyrug'lari orqali yangi slaydni yaratish mumkin. Yaratilgan slayd uchun tayyor qolip kerak bo'lsa, [Слайды] bo'limidan [Макет] buyrug'ini tanlash kifoya. [Восстановить] buyrug'i yordamida slaydning oldingi ko'rinishini tiklash mumkin. [Удалить] buyrug'i yordamida tanlangan qolipni o'chirish mumkin.



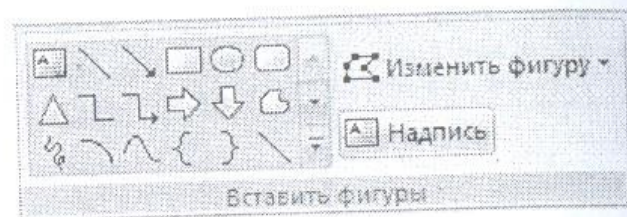
9.58-rasm. Slayd.

Taqdimotda shakllarni yaratish uchun bosh lentaning [Рисование] chizish bo'limidan foydalanamiz.



9.59-rasm. Shakllarni chizish.

[Рисование] bo'limi yordamida turli geometrik shakllarni o'rnatish, o'zgartirish, chizish mumkin. Ixtiyoriy shakl tayyorlanganda u bilan ishlash uchun [Средства рисования] shakl vositalari bilan ishlovchi lenta [Формат] formatlash lentasi hosil bo'ladi. Bu lentadagi [Вставить] bo'limi yordamida yangi shakllarni o'rnatish mumkin. Shakllarning chegaralarini o'zgartirish uchun esa [Изменить фигуру] buyrug'idan foydalanamiz. Biror bir matn joylashtirish uchun [Надпись] buyrug'idan foydalanamiz.



9.60-rasm. Shakllarni o'rnatish.

Shakllarning ko'rinishlarini o'zgartirish uchun [Стили фигур] bo'limidan foydalanamiz. Bunda tayyor stillardan ham foydalanish mumkin. [Заливка фигуры] buyrug'i shaklning fon rangini tanlash uchun, [Контур фигуры] shaklning chegaralarini ko'rinishi va chiziq turlarini tanlash, [Эффекты для фигур] shakllarga turli effektlarni qo'llash uchun ishlatiladi. Masalan, soya, hajm, burchakka burish va boshqalar.



9.61-rasm. Shakllar stili.

WordArt obyekti orqali yozilgan shakllarni qayta tahrirlash uchun [Стили WordArt] bo'limidan foydalaniladi. Bunda tayyor stillardan foydalanish mumkin. [Заливка текста] buyrug'i shaklning fon rangini tanlash uchun, [Контур текста] shaklning chegaralarini ko'rinishi va chiziq turlarini tanlash, shakllarga turli effektlarni qo'llash uchun [Анимация] ishlatiladi.

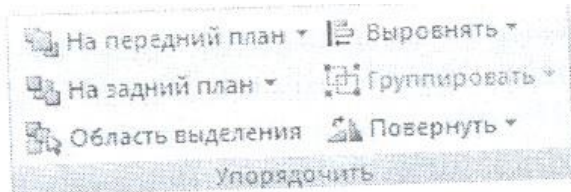


9.62-rasm. WordArt stili.

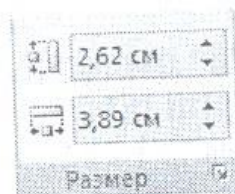
Yaratilgan shakllarni tartiblab joylashtirish uchun [Упорядочить] bo'limidan foydalaniladi. Bu bo'limda oltita buyruq bo'lib, [На передний план] joriy shaklni eng yuqoriga joylashtirish, [На задний план] joriy

shaklni eng ostga joylashtirish, [Область выделения] shakllarni tanlash, [Выровнять] shakllarni tekislash, [Группировать] bir nechta shaklni birlashtirish, [Повернуть] shakllarni burchak ostida burish kabi amallarni bajarish mumkin.

Shakllarning o'lchamini berish uchun [Размер] bo'limidan foydalanamiz. Shakllarda balandlik va uzunlik kabi o'lchamlar mavjud.



9.63-rasm. Shakllarni tartiblash.



9.64-rasm. O'lcham.

Mustahkamlash uchun savollar

1. Slaydda qanday betlardan foydalaniladi?
2. Dizaynlash deganda nimani tushunasiz?
3. Yangi tema yaratish usulini ayting.
4. Fonni formatlash nima uchun kerak?
5. Slaydda qanday shakllarni chizish mumkin?
6. Tayyorlangan shaklning chegaralarini o'zgartirish qanday amalga oshiriladi?
7. Shakllarning ko'rinishini o'zgartirish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?
8. Shakllarga effektlash amallarini qo'llash deganda nimani tushunasiz?
9. Shakllarni birlashtirish uchun qanday usul amalga oshiriladi?
10. Shakllarning o'lchamlarini o'zgartirib bo'ladimi?

9.11. Slaydda animatsiya va harakat

Muhim so'zlar: slayd, taqdimot, animatsiya, harakat, ovoz, ko'rish.

Bilib olasiz: slaydda animatsiya va harakatlarni o'rnatish, animatsiya turlari, shakllari, ko'rinishlari, animatsiyani boshqarish, sozlash, boshqarish tugmachalarini o'rnatish va foydalanish, animatsiya va vaqtni bog'lash.

Ppointda yaratilayotgan taqdimotlarning slaydlarida animatsiya va harakatlarni turli obyektlarga qo'llash mumkin. Bu imkoniyatdan foydalanish uchun Ppointning [Анимация] lentasi mavjud. Lentaning birinchi bo'limi [Просмотр] hisoblanadi. Bunda bitta buyruq [Просмотр] bo'lib, u slaydda o'rnatilgan yoki qo'llanilgan animatsiyani ko'rish uchun mo'ljallangan.



9.65-rasm. Ko'rish.

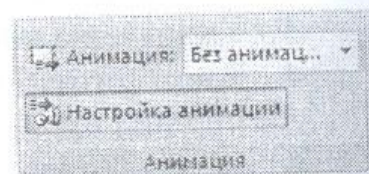
[Переход к этому слайду] bo'limi taqdimotdagi slaydlarning almashuvi uchun o'rnatiladi. Ixtiyoriy animatsiyaning ustiga sichqonchani olib borilsa,

darhol shu animatsiya slaydda namoyish qilinadi. Sichqoncha bosilsa, u slayd uchun qabul qilinadi. Hamma slaydlar uchun shu animatsiyani tanlash uchun [Применить ко всем] buyrug'ini tanlash lozim. Slaydlarga animatsiya bilan birga turli ovozlarni o'rnatish uchun [Звук перехода] buyrug'idan foydalaniladi. Slaydlarning almashish tezligini [Скорость перехода] buyrug'i orqali belgilasa bo'ladi. Slaydlarning almashishini boshqarishni [По щелчку] sichqoncha yordamida va [Автоматически после] belgilangan vaqt orqali amalga oshirish mumkin. Slaydlarning almashishini boshqarishga ushbu usullarni birgalikda qo'llash mumkin.



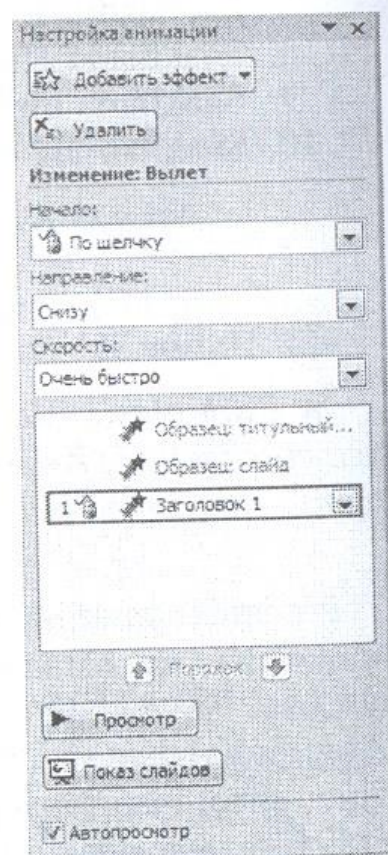
9.66-rasm. Slaydlar o'tish usuli.

[Анимация] bo'limi asosiy obyektlarga animatsiya o'rnatish uchun foydalaniladigan bo'lim bo'lib, obyektни tanlagandan so'ng [Анимация] buyrug'idan kerakli animatsiyani tanlash lozim bo'ladi. Foydalanilgan animatsiyalar ro'yxatidan boshqa animatsiya o'rnatish lozim bo'lsa, [Настройка анимации] buyrug'i tanlanadi va ekranda [Настройка анимации] muloqot oynasi chiqadi. Obyektga animatsiya o'rnatish uchun [Добавить эффект] buyrug'i tanlanadi. Bitta obyekt uchun to'rt xil animatsiya o'rnatish mumkin:



9.67-rasm. Animatsiya.

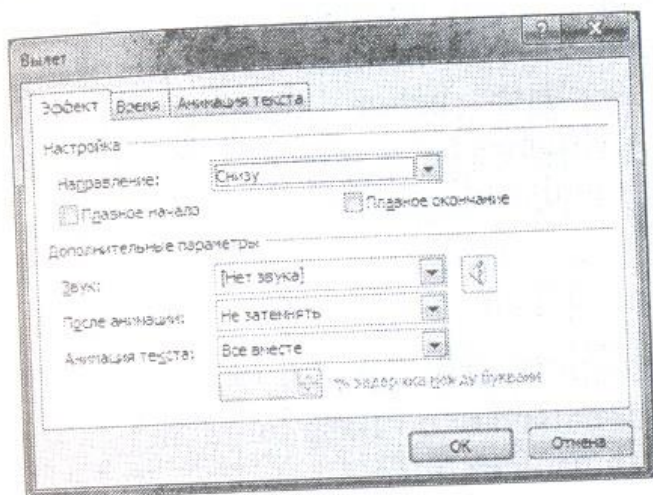
- obyektning slaydda chiqishi uchun o'rnatiladigan animatsiya. Buning uchun [Вход] buyrug'ini tanlab, kerakli effektни belgilash kerak bo'ladi;
- slayddagi obyekt tanlanganda o'zgaradigan animatsiya. Buning uchun [Выделение] buyrug'ini tanlab, kerakli effektни belgilash kerak bo'ladi;
- obyektning slayddan chiqib ketishi uchun o'rnatiladigan animatsiya. Buning uchun [Выход] buyrug'ini tanlab, kerakli effektни belgilash kerak bo'ladi;
- obyektning slaydda harakatlanishi uchun o'rnatiladigan animatsiya. Buning uchun [Пути перемещения] buyrug'ini tanlab, kerakli effektни belgilash kerak bo'ladi. Bu holda nafaqat belgilash, balki kerakli trayektoriyani chizish ham mumkin.



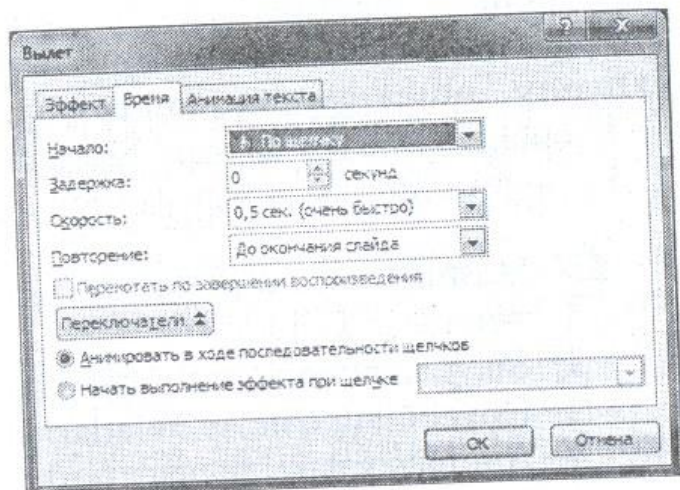
9.68-rasm. Animatsiyani sozlash.

O'rnatilgan animatsiyalarni o'chirish uchun [Удалить] buyrug'idan foydalaniladi. Obyektga qo'llanilgan animatsiyalar navbatma-navbat [Настройка анимации] bo'limida hosil bo'ladi. Ularning o'rnini almashtirish uchun sichqoncha bilan tanlab, kerakli joyga qo'yish lozim. Har bir animatsiyani boshqarish sichqoncha va vaqt orqali amalga oshiriladi. Buning uchun [Начало] buyrug'idan foydalaniladi. Animatsiyalarning yo'nalishini ham boshqarish uchun [Направление] buyrug'idan foydalaniladi. Animatsiyalarni almashish tezligini [Скорость] buyrug'i orqali amalga oshirish mumkin.

Obyektning animatsiyasi tanlanganda barcha muloqot oynalari animatsiyaning nomi bilan nomlanadi (9.69–9.70-rasmlarga q.).



9.69-rasm. Effekt sozlash.



9.70-rasm. Vaqtni sozlash.







Animatsiyalar uchun alohida parametrlarni sozlash uchun animatsiyani tanlab, sichqonchanning o'ng tugmasini bosamiz va ekranda muloqot oynasi hosil bo'ladi (9.69, 9.70-rasmlardek). Taqdimotning barcha obyektlariga animatsiya o'rnatish mumkin.

Slaydlarda animatsiyadan tashqari harakatlanuvchi tugmalarni ham o'rnatish imkoniyati bor. Buning uchun bosh lentaning [Рисование] bo'limidan [Управляющие кнопки] ni tanlash kerak bo'ladi.

9.15-jadval

Boshqarish tugmachalari

Т.г.	Tugma	Vazifasi
1		Bitta oldingi slayddaga o'tish
2		Bitta keyengi slayddga o'tish
3		Birinchi slayddga o'tish
4		Oxirgi slayddga o'tish
5		Web sahifalarga o'tish
6		Ma'lumotga o'tish

T.r.	Tugma	Vazifasi
7		Qaytish
8		Kino, rolikka o'tish
9		Biror hujjatga o'tish
10		Ovozga o'tish
11		Yordamga o'tish
12		Ixtiyoriy joyga otish

Ixtiyoriy joyga, Veb-sahifalarga, Ma'lumotga, Qaytish, Kino, rolikka, Hujjatga, Ovozga va Yordamga o'tish tugmalridan foydalanilganda ekranga [Настройка действия] nomli muloqot oynasi chiqadi. Bu oynaning [Перейти по гиперссылке] bandidan kerakli joyni tanlash lozim. Slayddagi ixtiyoriy obyektga bu imkoniyatni qo'llash uchun obyekt tanlanib, sichqonchaning o'ng tugmasi bosiladi va ekranda lokal menyu hosil bo'ladi. Lokal menyudan [Гиперссылка] buyrug'i tanlanadi.

Mustahkamlash uchun savollar

1. Animatsiya nima?
2. Slaydda nimalarga animatsiyalarni qo'llash mumkin?
3. Obyektning qanday holatlarida animatsiyani qo'llash mumkin?
4. Animatsiyalarni qanday boshqarish usullari bor?
5. Harakat nima?
6. Obyektни ixtiyoriy trayektoriya bo'yicha harakatlantirish mumkinmi?
7. Boshqarish tugmachalarining vazifasini ayting.
8. Slayddan veb-sahifaga o'tish qanday amalga oshiriladi?
9. Ixtiyoriy joyga o'tish-chi?
10. Slaydda animatsiyalar nima uchun qo'llaniladi?

X BOB. KOMPYUTER TARMOQLARI VA INTERNET TIZIMI

10.1. Axborot tizimlari

Muhim soʻzlar: axborot, maʼlumot, axborot tizimi, axborotlashtirish, axborot hajmi, axborot texnologiyalari.

Bilib olasiz: axborot va jamiyat, axborotlashtirish gʻoyasining nualliflari, jamiyatni axborotlashtirish, axborot texnologiyalarining imkoniyatlari, axborot tizimlari, respublikamizdagi axborotlashtirish ishlari, qilingan ijobiy ishlar salmogʻi.

Bugungi kunga kelib, butun dunyoda XXI asr axborot asri deb tan olindi. Axborot tizimlarining rivojlanishi va taraqqiyotida keskin oʻzgarishlar sodir boʻlmoqda va yangidan-yangi axborot texnologiyalari yaratilmoqda. Dunyo jamiyatida Internet tizimi, uning imkoniyatlari, qulayliklari, ayniqsa, elektron pochta xizmati haqida tasavvurlar keng tarqalgan. Kompyuter, tarmoq, aloqa va Internet soʻzlari kundalik hammabop soʻzlarga aylandi, desak xato boʻlmaydi.

Oʻzbekiston Respublikasi Vazirlar Mahkamasining 2001-yil 23-maydagi «2001–2005-yillarda kompyuter va axborot texnologiyalarini rivojlantirish, «Internet»ning xalqaro axborot tizimlariga keng kirib borishni taʼminlash dasturini ishlab chiqishni tashkil etish chora-tadbirlari toʻgʻrisida»gi qaroriga muvofiq, kompyuter va axborot texnologiyalarini jamiyatning barcha sohalarida, qolaversa iqtisodiyot, fan va taʼlim, ishlab chiqarishning barcha sohalariga keng joriy etish, xalqaro axborot tizimlariga, shu jumladan, Internet tizimiga kirib borishini kengaytirish, yuqori malakali dasturlovchi mutaxassislar tayyorlash darajasini oshirish masalasi davlat siyosati darajasiga koʻtarildi.

Axborot va maʼlumotlar hajmining keskin koʻpayib ketishi, axborot oqimi tezlashib borishining asosiy sabablaridan biri axborot texnikasi va texnologiyalarining rivojlanishi, zamonaviy eng yangi texnologiyalarni qoʻllash, ikkilamchi xomashyolardan oqilona foydalanish, energetik resurslarni tejamkorlik bilan ishlatish, inson mehnatini yengillashtirish hisobiga oshirish bosqichiga kirganligidir. Bu esa, oʻz navbatida, jamiyatning yuqori darajada axborotlashgan boʻlishini talab etadi.

Jamiyatni axborotlashtirish atamasi ilk bor D.Benk va E.Masudolar tomonidan qoʻllanilgan boʻlib, kompyuterlar, informatika, elektronika, axborot tizimi bilan uygʻunlashib ketgan jamiyat maʼnosini anglatadi. Keng maʼnoda olsak, axborotlashgan jamiyatda jamiyatning axborotlashuvi ijtimoiy taraqqiyotning asosiy qonunlaridan biri hisoblanadi. Bu inson faoliyatining

barcha sohalariga intellektual mehnat quroli sifatida axborotlarni tezkorlik bilan yig'ish, qayta ishlash, uzatish, takomillashtirish, qabul qilsih jarayon, voqea va hodisalari uchun virtual muhit demakdir. Ularni tahlil qilish imkonini beruvchi avtomatlashtirilgan axborot tizimlar va axborot texnologiyalari kirib kelishini bildiradi.

Insoniyat taraqqiyotining barcha bosqichlarida moddiy muhitning obyektlari asosiy predmetlar bo'lib kelgan. Davlatning qudrati esa, eng avvalo, oltin, mehnat va tabiiy resurslar, hududi, aholi soni va shu kabilar bilan aniqlanardi. Endi esa bu mezon o'z mohiyatini qisman o'zgartirib kelmoqda. Chunki biror-bir davlatni sivilizatsiyasiz tasavvur qilib bo'lmaydi. Bugungi sivilizatsiyaning eng yuqori cho'qqilarida esa axborot tizimi, axborot texnologiyalari turibdi.

Buning sabablarini quyidagicha tushuntirish mumkin:

Birinchiidan, inson tomonidan to'planayotgan bilimlar hajmi nihoyatda yuqori sur'atlar bilan ortib bormoqda. Masalan, XVIII asrlarda bu hajm har 50 yilda ikki marta oshgan bo'lsa, 1950-yilga kelib har 10 yilda, 1970-yilda har 5 yilda, hozirga kelib esa har 2 yilda ikki martaga oshib bormoqda. Bu axborot tizimlarining dunyo jamiyatida keng qo'llanilayotganidan dalolat beradi.

Ikkinchiidan, ushbu bilimlar manbasidan foydalanish samaradorligining o'sishi hamda inson faoliyati davomida qayta ishlanadigan axborot hajmining ortib borishi mehnat resurslarining moddiy ishlab chiqarishdan axborot muhitida qayta taqsimlanishiga olib kelmoqda. Buni ayniqsa rivojlangan davlatlar misolida yaqqol ko'rishimiz mumkin. Masalan, 1880-yilda AQSHdagi axborot muhitida ishlovchilar soni umumiy ishlovchilarning 5% ini tashkil etgan bo'lsa, 1900-yilda bu ko'rsatkich 10% ni, 1946-yili 30% ni, 1980-yilda 45% ni, 1990-yilda esa 51% ni tashkil etgan. Endilikda esa bu ko'rsatkich 75–82% ni tashkil etmoqda.

Shunday qilib, moddiy, mehnat va moliyaviy resurslar bilan bir qatorda yangi axborot resurs tushunchasi ham sekin-asta yetakchi rollarni egallay boshladi. Rivojlangan mamlakatlarda, «axborot industrial jamiyat»da «bilimlar iqtisodi», «axborot industriyasi» kabi tarmoqlar vujudga kelmoqda, axborot va axborot texnologiya ishlab chiqarish tarmog'i esa shiddatli rivojlanuvchi va eng daromadli tarmoqlardan biri bo'lib bormoqda. Agar industrial jamiyatda kapital strategik resurs bo'lib hisoblansa, axborot industrial jamiyatda bunday resurs sifatida axborot, bilimlar va ijodiyotni ko'rishimiz mumkin.

Ko'pgina rivojlangan davlatlar o'zlarining eksport import siyosatlarini qayta ishlab chiqib, chetdan ko'proq zarur bo'lgan tabiiy resurslarni olib, tashqariga ko'proq g'oya, ilmiy-texnikaviy bilimlarni va axborot texnologiyalarni sota boshladilar. Masalan, Yaponiya, 1990-yillardan boshlab ko'proq mashinalar va qurilmalarni emas, balki yangi ilmiy texnikaviy ma'lumotlarni, axborotlarni va axborot texnologiyalarni («know-how», ya'ni so'zma-so'z «qandayligini bilaman» ma'nosini anglatuvchi mahsulotlar va texnologiyalarni) chetga sota boshladi.

Endilikda «Ogoh bo'lsang olam seniki» degan ibora tobora hayotiylik bormoqda. Aynan mana shunday sharoitlarda axborotni yig'ish, saqlash, uzatish va qayta ishlash, qabul qilish jarayonlariga nisbatan qo'yiladigan talablar tobora ortib va qat'iylashib bormoqda. Chunki bu jarayonlarni amalga oshirishning sifati va tezkorligi ham mos ravishda hal qiluvchi ahamiyat kasb etib bormoqda.

Jamiyatning axborotlashuvi deganda, zamonaviy axborot texnologiya va telekommunikatsiya asosida davlat hokimiyati, turli vazirlik va idoralar, ishlab chiqarish korxonalar, mahalliy o'z-o'zini boshqarishi organlarining hamda fuqarolarning axborotga bo'lgan ehtiyojlarini yetarlicha qondira oladigan optimal sharoitlar yaratishga qaratilgan ijtimoiy-iqtisodiy va ilmiy-texnikaviy jarayon tushuniladi.

Ma'lumki, birinchi bo'lib axborot almashuvi AQSHda keng yoyila boshlagan edi. Qisqa muddat ichida bo'lgan ulkan ijobiy o'zgarishlar boshqa rivojlangan davlatlarda ham axborotning tezkor usullar bilan tatbiq etilishiga va rivojlanishiga sababchi bo'ldi. Darhaqiqat, tez orada, omma-viy tarzda axborot istiqbolli va muhim yo'nalishlardan ekanligi e'tirof etila boshlandi.

Endi esa AQSHning barcha axborot agentliklari boshqa rivojlangan (Yaponiya, Germaniya kabi) davlatlar AQSHni kompyuterlar, telekommunikatsiyalar va mikroelektronika sohalarida siqib chiqarishlari xususida ko'plab munozaralar o'tkazmoqdalar.

Quyidagi raqamlarga e'tibor beraylik:

AQSHda 1980-yildan 1991-yilgacha o'zida ishlab chiqarilgan va ichki bozorda sotilgan telefon apparatlari hajmi 95% dan 25% gacha, televizorlar 80% dan 10% gacha kamayib ketgan.

Telekommunikatsiyalar savdosi bo'yicha AQSHning Yaponiyaga o'rtacha yillik eksporti 1986–1991-yillar mobaynida 8% ni, import bo'yicha Yaponiyadan sotib olingan telekommunikatsion qurilmalar hajmi esa 38% ni tashkil etgan.

Amerika sanoatining 80-yillardan boshlab har yili elektronika sohasidagi savdosi o'rtacha 3% miqdoriga kamayib borgan. Bu taxminan 750 milliard dollarni tashkil etadi. Yangi, XXI asrimiz boshida esa bu raqam 3 trillion dollargacha o'sishi bashorat qilingan.

Bu holat AQSH iqtisodiyatida bir muncha muammolarni vujudga keltirdi. Bu ahvolni yaxshilash uchun jamiyatni axborotlashtirish bo'yicha turli chora-tadbirlar ishlab chiqildi, jumladan:

- yangi tadqiqot ishlari uchun investitsiyalarni oshirish;
- ta'lim sifatini oshirish;
- mahsulotni ishlab chiqarish bosqichida xalqaro hamkorlikni yanada rivojlantirish;
- ishchi kuchlarining sifatini oshirish va shu kabilar.

Bu tajriba ixtiyoriy mamlakatning axborotlashtirish bo'yicha davlat siyosatini shakllantirishda juda muhim hisoblanadi. Chunki, axborot texnologiyalarni ishlab chiqarish bilan bir qatorda boshqa yuqori

texnologiya va iqtisodiy ishlab chiqarishning rivojlanishi uchun zarur bo'lgan barcha shart va sharoitlarni ham yaratish kerak bo'ladi. Buning uchun axborot tizimi tushunchasini bilish muhim ahamiyatga ega.

Tizim deganda, yagona maqsad birlashtirilgan, bir vaqtning o'zida ham yaxlit, ham o'zaro bog'langan tarzda faoliyat ko'rsatuvchi bir necha turdagi elementlar yoki vositalar majmuasi tushuniladi.

Informatika sohasida tizim tushunchasi ko'proq texnik vositalar va dasturiy mahsulotlar to'plamiga nisbatan ishlatiladi.

Tizim tushunchasiga Axborot so'zini qo'shilishi uning belgilangan funksiyasini va yaratilish maqsadini aks ettiradi.

Axborot tizimi – belgilangan maqsadga erishish uchun axborotni uzatish, qayta ishlash va saqlash, qabul qilish uchun qo'llaniladigan usullar, vositalarning o'zaro bog'langan majmuasidir. Axborot tizimlar ixtiyoriy sohadagi vazifani hal qilish maqsadida zarur bo'lgan axborotni yig'ish, saqlash, qayta ishlash, qidirish va masofadan uzatish, qabul qilishni ta'minlaydi. Bular muammolarni o'rganishda va yangi manbalarni yaratishga qulay vositadir.

Dastlabki axborot tizimlari XX asrning 50-yillarida paydo bo'lgan. Bu yillarda matematik hisob-kitoblarini qayta ishlash uchun mo'ljallangan bo'lib, hisoblash mashinalarida amalga oshirilgan. Bu qog'oz hujjatlarni tayyorlashda mehnat va vaqtni bir qadar qisqartirishga olib kelgan.

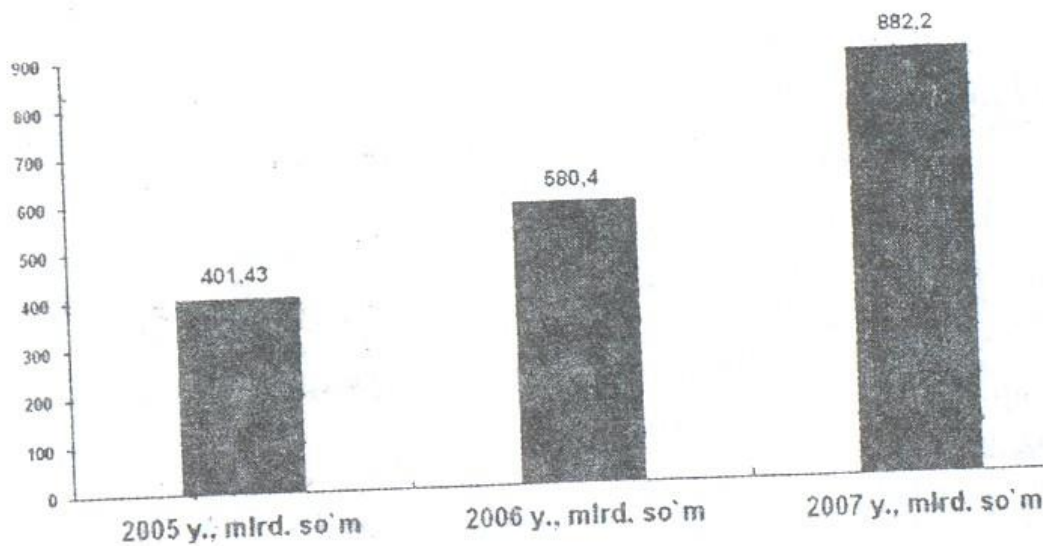
60-yillarda axborot tizimlariga munosabat butunlay o'zgardi. Bu tizimlardan olingan axborot davriy hisobot uchun ko'pgina parametrlar bo'yicha qo'llana boshlandi. Buning uchun tashkilotlarga ko'pgina funksiyalarga ega bo'lgan EHM lar talab etila boshlandi.

70–80-yillarda axborot tizimlari qarorlarni qo'llab-quvvatlovchi va tezlashtiruvchi jarayonga ega bo'lgan nazorat boshqaruvi vositalari sifatida keng foydalanila boshlandi.

90-yillar oxiridan boshlab, axborot tizimlaridan foydalanish konsepsiyasi yanada o'zgarib borgan. Ular axborotning strategik manbai bo'lib qolgan va istalgan sohada tashkil etishning barcha darajalarida foydalanilgan. Bu davrning axborot tizimlari axborotni o'z vaqtida berib, tashkilotlar faoliyatida muvaffaqiyatga erishishga yordam bermoqda.

Respublikamizda ham axborotlashtirish sohasida juda ko'p ishlar qilingan. Aloqa va axborot-kommunikatsiya sohasidagi islohotlarni borishi hukumatimiz tomonidan qabul qilingan davlat dasturlarining bajarilishi ta'minlash bo'yicha ishlar olib borilmoqda va buning natijasida bir qator ko'rsatkichlarga erishilgan.

2007-yil davomida aloqa va axborot kommunikatsiya texnologiyalari sohasidagi korxonalar tomonidan 882,2 mlrd. so'mlik xizmatlar ko'rsatildi. Bu esa o'tgan yilga nisbatan o'sish 151,9 % o'sgan. 2006 yilga nisbatan ko'rsatilgan aloqa xizmatlarining hajmi esa shaharlararo va xalqaro telefon so'zlashuvlari 4,7%, jo'natmalar 19,6%, pul o'tkazmalari 3,5% ga o'sdi. 2008-yil 1-yanvar holatiga ko'ra mobil aloqa abonentlarining soni 5,888 mln.tani tashkil etdi. Yil boshiga esa 2,720 mln., 2007 yil davomida 3,168 mln. abonent ulangan.



10.1-rasm. AKT sohasida ko'rsatilgan xizmatlar hajmi.

O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2007-yil 21-maydagi «O'zbekiston Respublikasida 2010-yilgacha bo'lgan davrda xizmat ko'rsatish va servis sohasini rivojlantirishni jadallashtirish bo'yicha qo'shimcha choratadbirlar to'grisida»gi PQ-640-sonli qarorining ijrosini ta'minlash yuzasidan O'zbekiston aloqa va axborotlashtirish agentligi tomonidan, aloqa va axborotlashtirish sohasidagi korxonalar va tashkilotlarning 2006-yil faoliyatlari yakunlarini inobatga olgan holda, 2007–2010-yillarda xizmat ko'rsatish va servis sohasini rivojlantirishni jadallashtirish dasturi ishlab chiqilgan.

Ma'lumotlarni uzatish tarmog'i orqali davriy nashrlarga va turli mahsulotlarga buyurtmalar qabul qilish yo'li bilan elektron savdo tizimini tashkil etish maqsadida «Internet magazin» sayti yaratildi. Shu bilan birga mijozlarga qulaylik yaratish maqsadida vaqtli matbuot nashrlari kataloglariga kiritilgan kompaniyalar veb-saytlari yangilandi. Respublikamizning milliy Internet segmentini rivojlantirish Vazirlar Mahkamasining 2002-yil 6-iyundagi 200-son qarori bilan tasdiqlangan 2002–2010-yillarga kompyuterlashtirish va axborot-kommunikatsiya texnologiyalarini rivojlantirish Dasturiga muvofiq amalga oshirilmoqda.

2008-yil 1-yanvar holatiga ko'ra ma'lumotlar uzatish, jumladan, Internet tarmog'iga ulanish xizmatini ko'rsatuvchi xo'jalik yurituvchi subyektlar soni 781 ta, jamoa punktlarining umumiy soni 776 ta ni tashkil etdi.

Xalqaro axborot tarmoqlaridan foydalanish umumiy tezligi 362 Mbit/s ga yetdi. Internetdan foydalanuvchilar soni 2,01 mln ta, ya'ni 1000 fuqaro hisobiga 74 foydalanuvchini tashkil etmoqda.

Elektron hujjat aylanishi tizimining rivojlanishi va amaliyotga tatbiq etilishi, dasturiy mahsulotlarni ishlab chiqarishning hajmini oshirish va ularning eksportini rivojlantirish yo'nalishi bo'yicha bir qancha yo'nalishlarda ishlar amalga oshirildi, jumladan:

- dasturiy mahsulot ishlab chiqaruvchi korxonalar va tashkilotlar soni 2007 yil yakuniga ko'ra 212 tani tashkil etdi;

- yil davomida tashkil etilgan o'quv markazlarida 1077 ta dasturchi tayyorlandi.

2007-yil mobaynida Axborot-kutubxona markazlari (AKM) fondi 26 ming adabiyotga oshib, ularning umumiy fondi 4,342 mln. nusxani tashkil etgan va 119 mingga yaqin hujjatlarning elektron ko'rinishi hamda 240 mingdan ortiq kitoblar, dissertatsiyalar, avtoreferatlar va jurnallarning bibliografik yozuvidan iborat yig'ma elektron katalog shakllantirilgan.

2007-yil yakunida O'zbekiston aloqa va axborotlashtirish sohasi tizimidagi aksionerlik kompaniyalari, jamiyat va korxonalarida malaka oshirish bo'yicha ishlab chiqilgan rejalar asosida, respublikadagi turli malaka oshirish markazlari hamda soha malaka oshirish markazlari bilan tegishli xo'jalik shartnomalari asosida rahbarlar, mutaxassis va xodimlarning texnik savodxonligi, mutaxassisligi bo'yicha malakaviy o'quv kurslari, seminar va treninglar tashkillashtirilib, hisobot davrida jami 7199 nafar rahbar va mutaxassis xodimlar o'z malakalarini oshirishganlar (shundan 6330 nafari AKT bo'yicha), jumladan: injener-texnik markazda – 2533; viloyat malaka oshirish va fuqaro muhofazasi institutlarida – 396; Toshkent aloqa kasb-hunar kollejida – 40; boshqa o'quv markazlarida – 538 va joylarda tashkil etilgan o'quv kurs va mashg'ulotlarda – 3692.

Yuqorida keltirilgan ma'lumotlar 2008-yildagi statistik ma'lumotlarga asoslanadi. Bundan ko'rinib turibdiki, respublikamiz ham axborotlashgan jamiyatlar sirasiga kirib, axborot tizimlari turli sohalarda qo'llanilib kelinmoqda, desak xato bo'lmaydi.

Mustahkamlash uchun savollar

1. Axborot va ma'lumot nimaga ko'payib bormoqda?
2. Jamiyatni axborotlashtirish g'oyalarini ilgari surgan olimlarni ayting.
3. Nima sababdan sivilizatsiyaning eng yuqori cho'qqilarida axborot tizimlar va texnologiyalari turibdi?
4. Axborot muhitida ishlovchilar soni 199-yilda necha foizni tashkil etgan?
5. Jamiyatni axborotlashtirish deganda nimani tushunasiz?
6. Axborot tizimi nima?
7. Dastlabki axborot tizimlari qachon yaratilgan?
8. O'zbekistonda AKT sohasida ko'rsatilayotgan xizmat hajmi haqida nima bilasiz?
9. Xalqaro axborot tarmoqlaridan foydalanish tezligi respublikamizda nech Mbit/s ga teng?
10. Respublikamizda jamiyatni axborotlashtirish uchun qanday chora-tadbirlar olib borilmoqda?

10.2. Kompyuter tarmoqlari

Muhim soʻzlar: kompyuter tarmoqlari, shina, halqasimon, yulduzsimon, axborot tezligi, PAN, LAN, CAN, MAN, WAN, GAN, tugunlar munosabati, OT, kabel, Bluetooth, WI-FI.

Bilib olasiz: kompyuter tarmoqlarining yaratilishi, kompyuter tarmogʻining taʼrifi, tarmoqda kompyuterlarni ulash, tarmoq topologiyasi, tarmoq tezligi, tarmoq turlari, tarmoqlarni tugunlar boʻyicha turlash, tarmoqni OT asosida tushlash, tarmoqda axborot tashuvchi kabel turlari, Bluetooth va WI-FI standartlari.

1960–1970 yillarga kelib, markazlashtirilgan ishchi kompyuterlar majmuasini yaratish gʻoyalari ilgari surildi. 1970-yilning boshlariga kelib, markazlashtirilgan ishchi kompyuterlar oʻzaro bogʻlandi va ilk axborotlar uzatildi. Shu sabab fanda kompyuterlar majmuasini bank sohasiga qoʻllash maqsadida bir nechta EHMLar tarmoqlari tushunchasi kirib keldi.

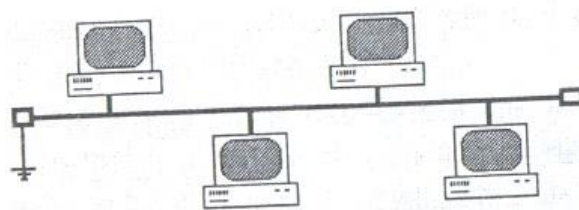
Kompyuter tarmogʻi deb ikki va undan ortiq kompyuterlarning oʻzaro axborot almashish imkoniyatiga aytiladi.

Kompyuter tarmoqlarining rivojlanishining asosiy sabablaridan elektron resurslardan hamkorlikda foydalanishdir. Kompyuter tarmoqlari orqali foydalanuvchilar bir vaqtning oʻzida amaliy dasturlar, maʼlumotlar bazasi, turli xil fayllar bilan ishlashlari mumkin. Bundan tashqari, zaruriy axborotni uzatish va qabul qilish oson va tez amalga oshiriladi. Juda katta va ommabop boʻlgan maʼlumotlardan foydalanish imkoniyatini yaratadi. Kompyuterlarning tashqi qurilmalari printer, skaner, modem, disk yurituvchi qurilmalari bilan birgalikda ishlashga qulay.

Texnik va tizimli dasturiy taʼminot orqali oʻzaro bir-birlari bilan ishlay oladigan kompyuterlar majmuasiga **kompyuter tarmogʻi** deyiladi.

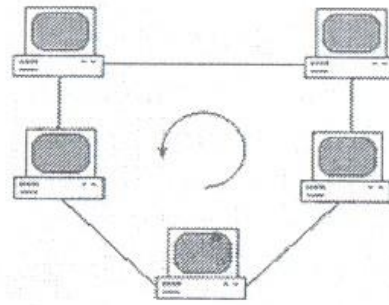
Kompyuterlarni tarmoqqa ulash usullari tarmoq topologiyasi deb yuritiladi. Odatda uchta topologiya qoʻllaniladi.

1. Umumiy shina. Bu ulanishda tarmoqdagi barcha kompyuterlar bitta aloqa chizigʻiga parallel bogʻlanadi. Bunday shinalarni boshqarish ham alohida, ham markazlashgan boʻlishi mumkin. Markazlashgan boshqaruvda tarmoqqa maxsus kompyuter-hakam ulanadi, uning vazifasi tarmoqda axborotni uzatishni boshqarishdir. Alohida boshqaruvda hamma kompyuterlar bir xil maqomga ega, ular mustaqil maʼlumotlarni uzatish kanalini boshqaradi.



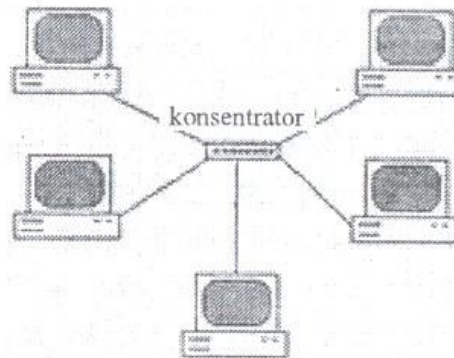
10.2-rasm. Umumiy shina topologiyasi.

2. Halqasimon. Bu holatda barcha kompyuterlar yopiq halqasimon, ketma-ket bog'lanadilar. Bunda xabar birin-ketin kompyuterdan-kompyuterga uzatiladi. Xabarni uzatgan kompyuter yana o'sha xabarni qayta qabul qilmaguncha jarayon davom etaveradi.



10.3-rasm. Halqasimon topologiya.

3. Yulduzsimon. Yulduzsimon topologiyaga ega tarmoqlar markaziy tugunga ega (kommutator yoki konsentrator). Mazkur markaziy tugunga barcha qolgan kompyuterlar ulanadi. Dastlab uzatilgan xabar ana shu qurilmaga kelib tushadi, so'ng boshqa kompyuterlarga uzatiladi.



10.4-rasm. Yulduzsimon topologiya.

Bulardan tashqari, 5 ta tarmoq topologiyasi: ikkilangan halqa, yacheyka, panjara, daraxt, aralash topologiyalar mavjud.

Tarmoqlarni turli me'yorlarga ko'ra sinflarga ajratish mumkin. Bular:

1) o'tkazish qobiliyati, ya'ni ma'lumotlarni tarmoqqa uzatish tezligiga muvofiq:

- past 10 Mbit/s gacha;
- o'rta 100 Mbit/s gacha;
- yuqori 100 Mbit/s dan ortiq.

2) uzoq kommunikatsiya tarmoqlari bilan ishlash tezligi, ularning fizik o'lchoviga muvofiq:

- PAN (Personal-Area Network) – Shaxsiy tarmoq (bitta boshqaruvchi uchun tayyorlangan tarmoq);
- LAN (Local-Area Network) – lokal tarmoq (bir xona, bino ichidagi tarmoq);

- CAN (Campus-Area Network) – kampus tarmoq (binolar orasidagi kompyuter tarmog‘i);

- MAN (Metropolitan-Area Network) – katta radiusga (bir necha o‘n km) axborot uzatuvchi kengaytirilgan tarmoq;

- WAN (Wide-Area Network) – keng masshtabli, mintaqaviy, maxsus qurilma va dasturlar bilan ta‘minlangan alohida tarmoqlarni birlashtiruvchi yirik tarmoq;

- GAN (Global-Area Network) – global (xalqaro, qit‘alararo) tarmoq;

3) tarmoq tugunlari turi bo‘yicha (tugun – hisoblash tarmoqlari va ularning alohida elementlari ulangan joy). Boshqacha aytganda, tugunga shaxsiy, mini va katta kompyuterlar, alohida tarmoq ham kiradi. Masalan, umumiy foydalanish tarmoqlaridagi alohida kompyuterlar (boshqachasiga ularni stansiyalar deb ham yuritiladi) tugunlarga misol bo‘la oladi. Unchalik katta bo‘lmagan alohida tarmoqlar kampus tarmog‘i uchun tugun bo‘ladi;

4) tugunlar munosabatiga ko‘ra:

- bir xil rangli (peer-to-peer), uncha katta bo‘lmagan, bir xil mavqega ega kompyuterlar (bu yerda hamma kompyuterlar ham «mijoz», ya‘ni tarmoqning oddiy foydalanuvchisi, ham «server», ya‘ni tarmoq foydalanuvchilariga xizmat ko‘rsatishni ta‘minlovchi bo‘lishi mumkin). Masalan, WINDOWS OS tarmog‘i;

- tarqatilgan (Distributed) tarmoqlar. Bunda serverlar tarmoq foydalanuvchilariga xizmat ko‘rsatadi, biroq tarmoqni boshqarmaydi;

- server (Server based) yoki markazlashgan boshqarishga ega tarmoqlar. Bu yerda tarmoqning bosh elementi serverdir. Qolgan tugunlar serverning resurslaridan foydalanishi mumkin (masalan, Novell NetWare, Microsoft LAN Manager va boshqalar);

5) tarmoq operatsion tizimlarini ishlatish bo‘yicha (tarmoq OS).

Gomogenli – hamma tugunlarda bir xil yoki yaqin operatsion tizimlardan foydalaniladi (masalan, WINDOWS OS tarmog‘i); geterogenli – bir vaqtning o‘zida bir nechta tarmoq operatsion tizimlari ishlatiladi (masalan, Novell NetWare va WINDOWS).

Tarmoqda bir necha xil serverlar bo‘lishi mumkin. Kompyuter tarmog‘i o‘z mijozlariga qanday xizmatlar turkumini taklif etishi, ularning servisi qanday bo‘lishi juda muhimdir. Ular bilan tanishamiz:

- fayl-server mijozga axborot saqlash qurilmalarida saqlanuvchi fayllardan foydalanish imkonini beradi. Bunda server barcha ishchi stansiyalaridan fayllarga kirish imkonini berishi zarur. Bunda bir vaqtning o‘zida turli stansiyalardan bir xil so‘rov kelganda, axborotlarni himoya qila olish vazifasi ijobiy hal etiladi;

- print-server umumiy holda ko‘pgina mijozlarga bir nechta printer orqali xizmat ko‘rsatishni ta‘minlaydi. Bunda server chop etiluvchi axborotlarni qabul qila olishi va ularni navbati bilan chop etishga chiqarishi kerak;

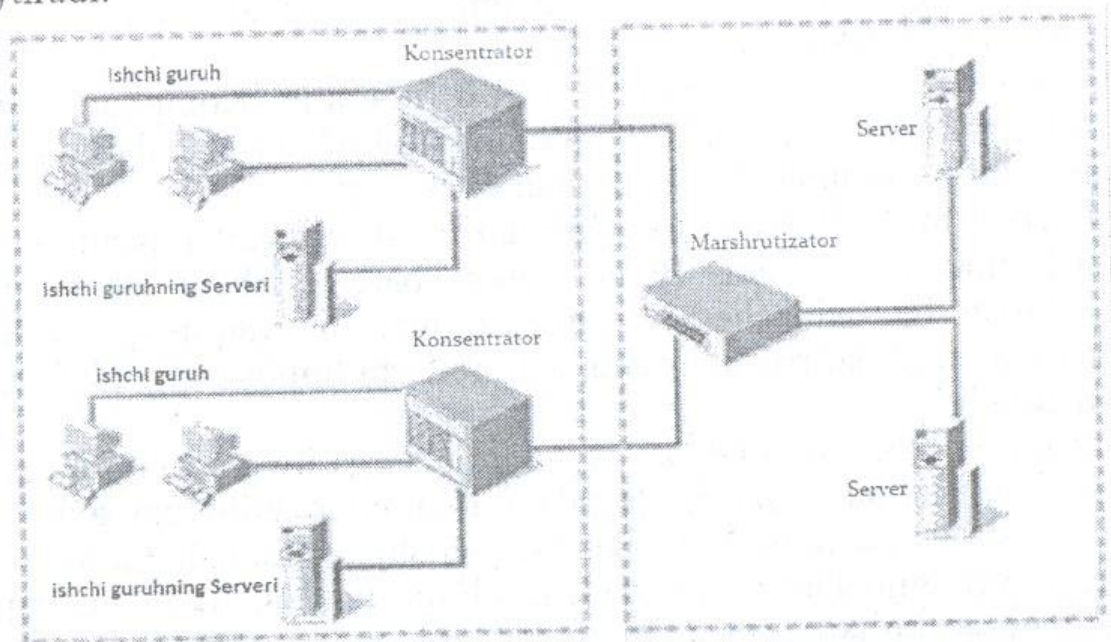
- faks-server mijozlarga faks-modem telefon tarmoqlari bilan mujassam tarmoqli xizmat ko‘rsatishni ta‘minlaydi. Bu go‘yo axborot chiqarishga o‘xshaydi (printer kabi). Faks-server olgan faksimil xabarlar alohida

tarmoqda qayta ishlanadi. Bundan tashqari, tarmoqda quyidagi xizmatlar bo'lishi mumkin:

- elektron pochta (E-mail) – mijozlar o'rtasida, ular bir-birlaridan qanday uzoqlikda joylashganligidan qat'iy nazar, axborot almashishni ta'minlaydi. Bu yerda jarayon xuddi oddiy pochta kabi kechadi. Elektron xat o'z adresiga ega. Uni jo'natuvchi desak, qabul qiluvchi ham o'z adresiga ega. «Xat» pochta qutisiga tashlanadi (ya'ni pochta serveri) va pochta serverlar tizimi yordamida qabul qiluvchi pochta qutisiga yetkaziladi, ya'ni bu yerda uzatuvchi va qabul qiluvchining maxsus kataloglari mijozga xizmat qiluvchi kompyuterda joylashtirilgan bo'ladi. Shu tariqa xatlar fayllar sifatida uzatiladi. Ohang, tovush kartalari yoki ovozli modemlar hatto tovushlarni ham uzatish imkonini beradi.

Bevosita muloqot (Chat), bunda aniq vaqtda maxsus dastur ta'minoti yordamida ikki yoki undan ortiq mijozlar o'zaro axborot almashinishi tushuniladi, ya'ni bir kompyuter klaviaturasida terilgan axborotlar ayni vaqtning o'zida boshqa kompyuter ekranida paydo bo'laveradi. Raqamli videokameralar, tovushli kartalar, mikrofonlar, multimedia vositalarini qo'llaganda videokonferensiyalar o'tkazish imkoniyati tug'iladi. Bunday holatlarda kompyuterlar unumdor va tarmoqning o'tkazish qobiliyati kuchli bo'lishi lozim.

Global tarmoqlar, ma'lumki, yirik shaharlar, mamlakat, qit'alarni qamrab oladi. Lokal tarmoqlar esa yetarlicha kichik maydonni o'z ichiga oladi. Ular 10, 100, 1000 metr chamasi radiusda 1000 nafarga yetar-yetmas mijozlarga xizmat qilishga mo'ljallangan. Bunday hajm LKT 10 Mbayt/s va undan ortiq tezlanishda ishlash imkonini beradi. Odatda LKT ishchi stansiyalar (IS) va maxsus kompyuterlarni (fayl, print-serverlari va boshqalar) o'zaro kabel bilan bog'lashdan iborat. Ular o'z navbatida tarmoq adapterlari yordamida (tarmoq kartalari) maxsus platalar orqali kompyuterning tizimli platalarini kengaytiradi.






10.5-rasm. Kompyuterlar tarmog'i.

Bog'lash uchun qo'llaniladigan kabellar uzatish muhiti deb yuritiladi. Keng qo'llanilishiga qarab kabellarning 3 turi bilan tanishamiz:

- koaksial kabellar (coaxial cable), ular televizion antennaga juda o'xshash;
- juftli o'ram (twisted pair) telefon simini eslatadi;
- optik tolali kabel (fider-optic cable). Eng ishonchli va tez, shu bilan birga juda qimmat kabel turi.

10.1-jadval

Axborot o'tkazuvchi kabellar

Kabel turi	O'tkazish tezligi, Mbit/sek	Tarmoqni hosil qiluvchi tugunlar orasidagi masofa	Kabel uzilganda tiklanish mumkinligi
 Koaksial	10 Mbit/sek	500 m	Past
 Juftli o'ram	100 Mbit/sek	100 m	Yaxshi
 Optik tolali	1-2 Gbit/sek	100 km	Maxsus qurilmalar talab qilinadi

Tarmoqda kompyuterlarni ulash uchun qalin (Internet yo'g'on simi – global tarmoqlar uchun) yoki ingichka koaksial simlar (lokal tarmoqlar uchun), o'ralgan juftlik (taking ring) va optik tola (dastlab shishadan, hozirda esa plastik tola) simlari ishlatilishi mumkin.

Windows OT lokal tarmoqni bugungi kunda sozlash va ishlatish uchun juda qulayligini albatta e'tirof etish kerak. Tarmoq bilan ishlashdan avval, agar sizning kompyuteringiz lokal tarmoqqa ulanmagan bo'lsa, sozlash ishlari olib boriladi.

Avvalo kompyuterda tarmoq platasi (kartasi) borligiga ishonch hosil qilish darkor. RJ-45 razyomiga maxsus konnektorlar orqali simlar ulanadi. Simning boshqa uchi ham konnektor orqali HUB qurilmasiga ulanadi. Boot Rom mikrosxemasi tarmoqdagi boshqa kompyuterlardan foydalanib, operatsion tizimni yuklab olishda foydalaniladi. Yuqorida keltirilgan simlar orqali va maxsus HUB (Switch) qurilmasidan foydalangan holda kompyuterni tarmoqqa ulash mumkin. Hub lar xonadagi kompyuterlarni bir-biri bilan bog'lash uchun kerak bo'lsa, Switchlar binolar orasiga qo'yiladi.

Tarmoqda ishlovchi har qanday kompyuter o'z nom va ishchi guruhiga ega bo'lishi kerak. Boshqa tarmoq ishtirokchilari unga shu nom bilan murojaat qilishlari mumkin (fayl va papka, xabar jo'natish uchun). Windows OT o'rnatilgan kompyuterlar orasida aloqa borligini tekshirish uchun **ping** <TCP-IP> (TCP-IP tarmoqdagi tekshirilayotgan kompyuter adresi) buyrug'i ishlatiladi. Masalan, ping 10.1.14.27

BlueTooth standarti. BlueTooth kablesiz tarmoq standartidir. Ishlash radiusi 10–100 metr oralig'ida bo'lib, 2.5 GGs chastotada ishlaydi. O'tkazish tezligi 1 Mbit/sek. Albatta qurilmalar ham bu standart uchun mo'ljallangan bo'lishi shart. Shuningdek, qo'l telefoni bilan aloqa bog'lash mumkin. Agar telefon operatori Internetga bog'lash imkonini bersa, u holda kompyuterdan va qo'l telefonidan foydalangan holda simsiz Internetga bog'lanish mumkin (noutbuklar uchun juda qulay).

WI-FI standarti. Wi-Fi-texnologiyasi orqali kattaroq masofa va tezlikka erishsa bo'ladi. Wi-Fi standartining keng tarqalgan 3 xil turi mavjud: IEEE 802.11a, b va g. Ma'lumotlarni uzatishda 2,4–2,5 GGs chastotadan foydalanilib, 11–54 Mbit/sek tezlikka erishish mumkin. Masofa 100–400 m.



10.6-rasm. BlueTooth.





10.7-rasm. WI-FI.

📖 Mustahkamlash uchun savollar

1. Kompyuter tarmoqlari deb nimaga aytiladi?
2. Tarmoq topologiyasi deb nimaga aytiladi?
3. Necha xil tarmoq topologiyasi bor?
4. Qanday topologiyalar keng foydalaniladi?
5. Tarmoqlar axborotni uzatish tezligiga muvofiq necha guruhga bo'linadi?
6. PAN nima?
7. GAN nima?
8. CAN nima?
9. Juftli o'ramning tezligi qancha?
10. Bluetooth standarti haqida gapirib bering.

10.3. Internet

 **Muhim soʻzlar:** Internet tarixi, DARPA, ARPANET, TCP/IP, MILNET, server, maʼlumotlar bazasi, e-hujjat, texnik, dasturiy, axborot tuzilmasi.

 **Bilib olasiz:** Internetning rivojlanish tarixi, DARPA, ARPANET, MILNET haqida maʼlimot, Internetning yaratuvchilari haqida, Internet imkoniyatlari, vosita va toʻldiruvchilari.

Internet tarixi. 1965-yili Laurens Roberts va Tomas Merryville California va Massachusetts shtatlarida joylashgan ikki kompyuterni bir-biriga bogʻlaydilar. Bogʻlanish telefon liniyasi orqali amalga oshirilib, dunyo tarixida birinchi kompyuter tarmogʻi paydo boʻldi. Bu texnologiya bilan AQSH Mudofaa Vazirligining «DARPA» agentligi qiziqib, ularga harbiy qoʻshinlarni bir tarmoqqa birlashtirish gʻoyasi yoqib qoldi. «Darpa» agentligi mutaxassislari bu gʻoya boʻyicha ishlar olib borib, 1969-yili «ARPANET» tarmogʻini yaratishdi.

Dastlab «ARPANET» tarmogʻi 4 shtat universitetlarida joylashgan toʻrt kompyuterdan iborat edi. «DARPA» agentligi oʻzining tadqiqotlarini maxfiy tutmasdan, aksincha, majlis va namoyishlar oʻtkazib, yana tadqiqotlarga boshqa ilmiy guruhlarni ham taklif etib bordi. Shu bois ARPANETga ulangan kompyuterlar soni tez oshib boraverdi. 1972-yili Internetning asosiy xizmatlaridan biri – elektron pochta paydo boʻldi va bu umumjahon tarmogʻiga zoʻr impuls, turtki boʻldi. 1971-yil oktyabr oyida insoniyat tarixida ilk marotaba BBN kompaniyasi xodimi Ray Tomlinson elektron pochta orqali xabar yubordi. Matn klaviaturaning yuqori qatoridagi QWERTYUIOP harflardan iborat boʻlib, Tomlinsonning oʻziga yuborilgan. 1972-yilning mart oyida Tomlinson SNGMSG va READMAIL elektron xabarlarini yuborish va oʻqish dasturlarini yaratdi. Oʻsha paytning oʻzida ARPANET ning barcha foydalanuvchilariga yuborilgan xatda elektron manzillarning @ yordamida tuzilish asoslarini bildirdi (login_name@host_name). 1974-yili tarmoq rivojlanish tarixida TCP/IP (Transmission control protokol/Internet protokol) tarmoqlararo protokolning ishlab chiqilishi natijasida keskin yuksalish sodir boʻldi. Bu kashfiyotning mualliflari – Robert Kan va Stenford universitetining professori Vinton Serfdir. Umuman, Internet tushunchasi 1980-yillarning boshida shakllandi. Bu vaqtda TCP/IP – maʼlumotni paketga boʻlib uzatish protokoli joriy qilinishi boshlandi. Bu protokol hozirda ham asosiy protokol boʻlib qoʻllanib kelinmoqda. 1977-yil tarmoq tarixida yana bir muhim voqea sodir boʻldi. Chikagolik ikki student Uord Kristensen va Rendi Syuess modem qurilmasi yordamida, telefon orqali bir-biriga maʼlumot joʻnatish tizimini joriy qilishdi. Bu jasoratning asosiy sababi Chikagoning sovuq qishi edi. Shaharning bir joyidan boshqa joyiga

dasturlarni olib borish ularning jonlariga tegdi. Natijada, butun dunyoga ajoyib ixtironi sovg'a qilishdi. 1979-yil XModem-protokoli yaratilib, fayllarni to'g'ridan-to'g'ri host tizimisiz kompyuterlarga uzatish imkoniyati paydo bo'ldi.

1983-yili ARPANET ikki tarmoqqa bo'lindi. Harbiy aloqa uchun MILNET tarmog'i va tadqiqotlarga mo'ljallangan tarmoqqa ARPANET nomi qoldirildi. Ikkala tarmoq haqida gap ketganda, «Internet» so'zi qo'llanilgan.

1990-yillarning boshlarida Amerika va Yevropa qit'alarida yuzlab tarmoqlar birlashtirilgan edi. Internetning rivojlanish sur'ati xuddi tog'da sodir bo'ladigan qor ko'chishiga oxshab, uni hech kim boshqara olmay qoldi.

Internetga yanada ommaviy mashhurlikni Yevropa elementar zarrachalar fizika laboratoriyasining xodimi Tim Berners-Li ning tadqiqoti olib keldi.

Bu kashfiyotdan avval tarmoqdagi ma'lumotlar faqat matn ko'rinishida uzatilar edi. Berners-Li va uning hamkasblari WWW nomi bilan mashhur texnologiyani yaratishdi. Bu texnologiya rang-barang veb-sahifalarni yaratishga yo'l ochib, giperko'rsatkichlar yordamida Internetda boshqa sahifalar bilan bog'lanish imkoniyatini yaratdi. 1993-yili Mark Andresen Illinois shtati universitetida «Mosaic» nomli web-sahifalarini ko'rish dasturini yaratdi.

1995-yili AQSH ning bir necha yillar davomida Internetni qo'llab-quvvatlab kelayotgan «Milliy fan jamg'armasi» moliyaviy sarfini to'xtatdi va bundan keyin Internet mustaqil bo'lib, hech kimga qaram bo'lmay qoldi.

Internet bu yagona standart asosida faoliyat ko'rsatuvchi jahon global kompyuter tarmog'idir. Uning nomi «xalqaro tarmoq», «tarmoqlararo» degan ma'noni anglatadi. U mahalliy (lokal) kompyuter tarmoqlarini birlashtiruvchi axborot tizimi bo'lib, o'zining alohida axborot maydoniga ega bo'lgan virtual to'plamdan tashkil topadi.

Internet unga ulangan tarmoqqa kiruvchi barcha kompyuterlarning o'zaro ma'lumotlar almashish imkoniyatini yaratib beradi. O'zining kompyuteri orqali Internetning har bir mijozi boshqa shahar yoki mamlakatga axborot uzatishi mumkin. Masalan, Vashingtondagi Kongress kutubxonasi katalogini ko'rib chiqishi, New-Yorkdagi Metropolitan muzeyining oxirgi ko'rgazmasiga qo'yilgan suratlar bilan tanishish, xalqaro anjumanlarda ishtirok etish, bank muomalalarini amalga oshirish va hatto boshqa mamlakatlarda istiqomat qiluvchi tarmoq mijozlari bilan shaxmat o'ynash mumkin.

Internet XX asrning eng buyuk kashfiyotlaridan biri hisoblanadi. Ushbu kashfiyot tufayli butun jahon bo'ylab yoyilib ketgan yuz millionlab kompyuterlarni yagona axborot muhitiga biriktirish imkoniyati tug'ildi.

Foydalanuvchi nuqtayi nazaridan tahlil qiladigan bo'lsak, Internet birinchi navbatda tarmoq mijozlariga o'zaro ma'lumotlar almashish, virtual muloqot qilish imkonini yaratib beruvchi «axborot magistral» vazifasini o'taydi. Ikkinchidan esa unda mavjud bo'lgan ma'lumotlar bazasi majmuasi dunyo bilimlar omborini tashkil etadi. Bundan tashqari, Internet bugungi kunda

dunyo bozorini o'rganishda, marketing ishlarini tashkil etishda zamonaviy biznesning eng muhim vositalaridan biriga aylanib bormoqda.

Internetga bog'lanish va undan foydalanishning asosiy texnik vositasini shaxsiy kompyuterlar tashkil etadi. Uning imkoniyatlarini kengaytirish unga mikrofon, videokamera, ovoz chiqargich (audiokolonka) va boshqa qo'shimcha qurilmalar ulanishi mumkin. Internet xizmati «Internet provayderlari» yordamida aloqa kanallari orqali amalga oshiriladi. Aloqa kanallari sifatida telefon tarmog'i, kabelli kanallar, radio va kosmos aloqa tizimlaridan foydalanish mumkin.

Internet tarmog'ining asosiy yacheykalari bu shaxsiy kompyuterlar va ularni o'zaro bog'lovchi lokal tarmoqlardir.

Internet alohida kompyuterlar o'rtasida aloqa o'rnatibgina qolmay, balki kompyuterlar guruhini o'zaro birlashtirish imkonini ham beradi. Agar biror-bir mahalliy tarmoq bevosita Internetga ulangan bo'lsa, u holda mazkur tarmoqning har bir ishchi stansiyasi Internetga ulanishi mumkin. Shuningdek, Internetga mustaqil ravishda ulangan kompyuterlar ham mavjud. Ular host kompyuterlar (host-rahbar) deb ataladi. Tarmoqqa ulangan har bir kompyuter o'z manziliga ega va uning yordamida jahonning istalgan nuqtasidagi istalgan mijoz uni topa olishi mumkin.

Internet bu Internet texnologiyasi, dasturiy ta'minoti va protokollari asosida tashkil etilgan, hamda ma'lumotlar bazasi va elektron hujjatlar bilan jamoa ravishda ishlash imkonini beruvchi korxonalar yoki konsern miqyosidagi yagona axborot muhitni tashkil etuvchi kompyuter tarmog'idir.

Internet boshqa kompyuter tarmoqlaridan quyidagi bilan farqlanadi: bir yoki bir necha serverlardan tashkil etilgan tarmoq mijozlari undagi elektron hujjat, ma'lumotlar bazasi va fayllardan foydalanishi uchun ularning qaysi serverda, qaysi direktoriyada qanday nom bilan saqlanganligini, ularga kirish usul va shartlarini bilishi zarur bo'ladi.

Server – bu boshqa kompyuter va dasturlarga xizmat ko'rsatadigan kompyuter yoki dasturdir. Ya'ni boshqa kompyuterlarga o'zining fayllaridan foydalanishga ruxsat beruvchi kompyuter server hisoblanadi. Bitta kompyuterda bir necha server ishlashi mumkin.

Internetda esa bunday noqulayliklarning oldi olingan bo'lib, uning foydalanuvchisi bunday ma'lumotlarni bilishi shart emas. Bundan tashqari, Internet tarmog'ida mavjud bo'lgan barcha elektron hujjat va ma'lumotlar bazasini giperbog'lanishlar yordamida o'zaro bog'lab, yagona axborot muhiti qurish, unda qulay axborot qidiruv tizimlarini tashkil etish mumkin bo'ladi.

Internet o'z-o'zini shakllantiruvchi va boshqaruvchi murakkab tizim bo'lib, asosan uchta tarkibiy qismdan tashkil topgandir.

* Texnik. Internetning texnik tarkibiy qismi har xil turdagi va tipdagi kompyuterlar, aloqa kanallari (telefon, sputnik, shisha tolali va boshqa turdagi tarmoq kanallari) hamda tarmoq texnik vositalari majmuidan tashkil topgandir. Internetning ushbu texnik vositalarining barchasi doimiy va

vaqtinchalik asosda faoliyat ko'rsatishi mumkin. Ulardan ixtiyoriy birining vaqtinchalik ishdan chiqishi Internet tarmog'ining umumiy faoliyatiga aslo ta'sir etmaydi.


• Dasturiy. Internetning dasturiy ta'minoti (tarkibiy qismi) tarmoqqa ulangan xilma-xil kompyuterlar va tarmoq vositalarini yagona standart asosida (yagona tilda) muloqot qilish, ma'lumotlarni ixtiyoriy aloqa kanali yordamida uzatish darajasida qayta ishlash, axborotlarni qidirib topish va saqlash hamda tarmoqda axborot xavfsizligini ta'minlash kabi muhim vazifalarni amalga oshiruvchi dasturlar majmuidan iboratdir.


• Axborot. Internetning axborot tarkibiy qismi Internet tarmog'ida mavjud bo'lgan turli elektron hujjat, grafik rasm, audioyozuv, videotasvir va hokazo ko'rinishdagi axborotlar majmuasidan tashkil topgandir. Ushbu tarkibiy qismning muhim xususiyatlaridan biri – u butun tarmoq bo'ylab taqsimlanishi mumkin. Masalan, shaxsiy kompyuteringizda o'qiyotgan elektron darsligingizning matni bir manbadan, rasmlari va tovushi ikkinchi manbadan, videotasvir va izohlari esa uchinchi manbadan yig'ilishi mumkin. Shunday qilib, tarmoqdagi elektron hujjatni o'zaro moslashuvchan giperbog'lanishlar orqali bir necha manbalar majmuasi ko'rinishida tashkil etish mumkin ekan. Natijada millionlab o'zaro bog'langan elektron hujjatlar majmuasidan tashkil topgan axborot muhiti hosil bo'ladi.

Mustahkamlash uchun savollar

1. ARPANET nima?
2. ARPANET ga birinchi bo'lib ulangan tashkilotlar soni qanday bo'lgan?
3. MILNET nima?
4. Robet Kan kim?
5. Internet so'zi nima uchun qo'llanila boshlandi?
6. Internet qanday kompyuter tarmog'i?
7. Internet xizmatlarini sanab bering.
8. Server nima?
9. Internet qanday tizim?
10. Internet nechta tashkiliy qismdan iborat?

10.4. Internetga bog'lanish usullari

 **Muhim so'zlar:** *protocol, server, mijoz, shluz, Proxy, URL, HTTP, FTP, SLIP, PPP, Dialup Access, Dialup, UUCP.*

 **Bilib olasiz:** *Internetning asosiy tushunchalari va ularning vazifalari, Internetga bog'lanish usullari va ularning turlari, mazmunlari.*

Internetga ulanishdan oldin Internet uchun zarur bo'lgan tushunchalar protokollar, mijozlar va serverlar bilan tanishish lozim.

Protokol – bu kompyuterlar orasidagi aloqa o'rnatilishida, ma'lumotlarni qabul qilish va uzatishda foydalaniladigan signallar standartidir. Ya'ni kompyuterlar protokol yordamida biri-biri bilan bog'lanadi. Protokol to'g'ri bo'lsagina, kompyuterlar o'rtasida aloqa o'rnatiladi. Bu kompyuterlarning bog'lanish tartibi deb ham yuritiladi.

Server – bu boshqa kompyuter yoki dasturlarga xizmat ko'rsatadigan kompyuter yoki dasturdir. Ya'ni boshqa kompyuterlarga o'zining fayllaridan foydalanishga ruxsat beruvchi kompyuter server hisoblanadi. Bitta kompyuterda bir nechta server ishlashi mumkin. Masalan, FTP, WWW, elektron pochta serverlari.

Mijoz – server resurslaridan va xizmatidan foydalanuvchi kompyuter yoki dasturlardir. Xuddi server kabi, bitta kompyuterda birdaniga bir nechta mijoz ishlashi mumkin. Masalan, kompyuter fayl-serverning mijoz bo'lishi mumkin (serverda joylashgan fayllardan foydalanishi), shu bilan bir vaqtda elektron pochta dasturida ishlashi mumkin. Ya'ni bir necha serverning mijoz bo'lishi mumkin.

Shlyuz – protokolni bir turdagi muhitdan ikkinchi turdagi muhitga o'tkazuvchi tarmoq qurilmasi. Masalan, kompyuter Internetga bog'langanda shlyuzdan foydalaniladi.

Rroxy – bir necha kompyuterning Internetga ulanishini ta'minlovchi tizim. Rroxy server odatda ko'p ishlatiladigan resurslarni saqlash imkoniyatiga ega.

URL (Uniform Resource Locator) – Internetda murojaat qilishning eng oddiy va qulay usuli bo'lib, u manzilni ifodalaydi. URL adresidan ixtiyoriy foydalanuvchi foydalanishi mumkin. Ya'ni bu adresdagi ma'lumotdan barcha foydalanuvchilar bir paytning o'zida foydalanishi mumkin.

URL quyidagi formatga ega <bog'lanish sxemasi>:<bog'lanish sxemasiga bog'liq ma'lumot> <bog'lanish sxemasi> bu HTTP, FTP va gopher lardir.

<Kirish sxemasiga bog'liq Axborot> faylning uzoqdagi kompyuter fayl tizimidagi to'liq manzilini aniqlaydi.

Bu sxemaning ko'plab foydalanuvchilarga tanish bo'lgan boshqacha tasviri shunday ko'rinishga ega:

Bog'lanish sxemasi: //mashina nomi/domen nomi/faylning to'liq nomi.

Bog'lanish sxemasi nomi Internet kompyuter manzili bilan ikkita qiya chiziq bilan chegaralanadi, u esa bitta qiya chiziq bilan faylning to'liq nomi bilan ajratiladi. Ko'pchilik hollarda URL HTTP, FTP va Gopher ko'rsatgan ko'rinishga ega.

URL ni batafsilroq tushunish uchun real misoldan foydalanamiz.

HTTP: // www.youthcenter.com /index.html

Bu URL adres tarkibiy qismlarini ko'rib chiqaylik:

HTTP resursdan foydalanishda gipermatn (Hyper Text Transfer Protocol) protokoli ishlatilyapti.

www.youthcenter.com – ushbu ma'lumot joylashgan Internet sahifa nomi.

index.html faylning kompyuterdagi to'la nomi.

Ko'pchilik WWW sahifalar nomlanishi shu sxemaga mos keladi. E'tibor bergan bo'lsangiz, ba'zan HTTP, FTP yoki gother tipidagi resurslarga murojaat qilinganda, faylning to'liq nomi bitta qiyshiq chiziq bilan tugallanadi. Bu aniq faylga emas, balki belgilangan katalog ostiga murojaat etilganda sodir bo'ladi. Bu adresga murojaat qilinganda, kompyuter mazkur katalog va faylga mos standart indeksli faylni beradi. HTTP ning standart indeksli fayli odatda index.html (yoki index.htm) deb ataladi. Shu bilan birga u yana home.html, homerage.html, welcome.html yoki deault.html deb atalishi mumkin.

1997-yildan boshlab O'zbekistonda Internet provayderlar xizmat ko'rsata boshladi. Hozirgi kunda O'zbekistonda 40 dan ziyod Internet provayderlari ishlamoqda.

Internet bir-biriga bog'langan kompyuterlarning yagona tarmog'idir. Internetga bog'lanishning bir nechta usuli mavjud. Bog'lanish turlari o'zaro imkoniyatlari va ma'lumotlarni uzatish tezligi bilan farqlanadi. Bog'lanish imkoniyati va tezligi Internetdan foydalanish narxini belgilaydi. Sifat va tezlik oshishi bilan narx ko'tariladi. Bog'lanish turlarini narxining kamayishi tartibida keltiramiz:

- to'g'ridan-to'g'ri kirish;
- SLIP va PPP yordamida;
- chaqiruv yordamida bog'lanish (Dialup Access, Dialup);
- UUCP yordamida.

To'g'ridan-to'g'ri bog'lanish. Bu usul tarmoqning barcha imkoniyatlaridan to'liq foydalanishga imkon beradi. Buning uchun alohida tarmoq ajratiladi. Uni odatda provayder ta'minlaydi. Kompyuteringiz server vazifasini o'taydi. Bu bog'lanishning eng sifatli usuli bo'lib, juda qimmat baholanadi. Siz bu holda provayder sifatida ishlashingiz mumkin. Ya'ni server yordamida mahalliy tarmoqdagi kompyuterlarni Internetga bog'lashingiz mumkin. Har bir kompyuter Internetning barcha imkoniyatlaridan to'la foydalanishi mumkin. Bunda ma'lumotlarni uzatish tezligi 10 Mb/sek.

To'g'ridan-to'g'ri aloqani Radio Ethernet orqali amalga oshirish mumkin. Radio Ethernet orqali bog'lanish radio kanal orqali bog'lanishdir. Bu bog'lanish radioantennalar yordamida amalga oshiriladi. Bunda bog'lanish uchun tarmoq simlarining zarurati bo'lmaydi. Shuning uchun bu bog'lanish uzoq masofalarda ham aloqa bilan ta'minlaydi (provaydergacha bo'lgan masofa 50 kmgacha bo'lishi mumkin). Ma'lumotlarni uzatish tezligi 10 Mbit/sek ga etadi.

SLIP va PPP orqali bog'lanish. SLIP va PPP oddiy telefon tarmoqlarida standart modem yordamida ishlovchi Internet dasturiy ta'minotidir. SLIP (Serial Line Internet Protocol) va PPP (Point to Point Protocol)da siz oddiy telefon tarmog'ida ishlaysiz. Ish seansini tugatgandan so'ng telefon tarmog'ini bo'shatasiz va unda boshqa foydalanuvchi ishlaydi. SLIP va PPP ning yutug'i shundaki, ular Internetga to'g'ridan-to'g'ri kirishga imkon beradi.

SLIP bu oddiy telefon tarmog'i va modemdan foydalanadigan Internet protokoldir.

PPP – bu SLIP ga o'xshash va undan keyinroq yaratilgan protokoldir. Uning imkoniyatlari SLIP ga nisbatan ko'proq, shuning uchun undan ko'proq foydalaniladi.

Chaqiruv bo'yicha bog'lanish. Chaqiruv bo'yicha bog'lanish (Dialup access, Dialup) Internetga kirishga imkon beradi. Bunda foydalanuvchi mantiqiy nom (login) va parol yordamida Internetga to'g'ridan-to'g'ri kirib ishlash imkoniga ega bo'ladi. Bunda odatda bir tarmoqdan bir necha foydalanuvchi foydalanadi va shuning uchun tarmoqning tezligi sustroq bo'ladi. Internet bilan bog'lanish davomida uning imkoniyatlaridan to'la foydalanish mumkin. Chaqiruv bo'yicha bog'lanishni o'rnatish juda oddiydir.

Bu usulning narxi boshqa usullarga nisbatan kamroq bo'lganligi tufayli odatda undan ko'proq foydalaniladi. Bu usuldan xonadonlarda foydalanish ham qulaydir. Chaqiruv bo'yicha bog'lanishning sifatli usuli ISDNdir.

ISDN (Integrated Service Digital Network) – bu raqamli telefon tarmog'idir. U odatdagi telefon tarmoqlaridan ma'lumotlarni uzatish tezligi bilan farqlanadi. ISDN yordamida Internetda ishlash tezligi odatdagi telefon tarmog'iga qaraganda 4.5 barobar oshadi. Bunda tezlik 128kbit/sek ga teng. ISDN ning narxi balanddir. ISDN turli ma'lumotlarni uzata oladi. Hozirgi kunda uning ikki standarti mavjud. Bu VIDSN Broadband ISDN, ya'ni yuqori tezlikli ISDN va quyi tezlikli NISDN. Hozirgi kunda Toshkent shahrida bu tarmoqlar mavjud va ATSlar iste'molchilarni ISDN bilan ta'minlamoqdalar.

UUCP yordamida bog'lanish. UNIX operatsion tizimi UUCP (Unix-to-Unix CoPy) deb ataluvchi servisdan foydalanadi va ma'lumotlarni standart telefon tarmoqlari bo'yicha uzatish imkoniga ega. UUCP faqat fayllarni bir tizimdan boshqasiga uzata oladi, Internet pochta va USENET bilan ishlashga imkon beradi. UUCP keng tarqalgan. Bu bog'lanish uchun telefon tarmog'i va modem zarur.

Mustahkamlash uchun savollar

1. Protokol deganda nimani tushunasiz?
2. Server kompyuterning vazifasini ayting.
3. Proxy server qanday server?
4. HTTP ning vazifasi nimadan iborat?
5. FTP ning HTTP dan avzalligi?
6. Internetga bog'lanishning necha xil usuli bor?
7. To'g'ridan-to'g'ri ulanish haqida gapirib bering.
8. SLIP bo'g'lanish qanday bog'lanish?
9. UUCP nima degani?
10. Dialup va Dialup Access ning farqlarini ayting.

10.5. Internetning ishlash tartibi

📁 Muhim soʻzlar: web brauzer, dastur, OT, Internet, DNS, domen, maqsadli, geografik.






































🔍 Bilib olasiz: Internetda ishlashga yordam beruvchi dasturlar, Internet yoʻl boshlovchisi, veb-brauzerlar haqida maʼlumot, domen tushunchasi, tuzilishi, dunyodagi domen turlari va soni, milliy tilga tarjima qilingan domenlar.

Internet sahifalaridan foydalanish uchun har bir kompyuterda veb-brauzer dasturi boʻlishi shart. Odatda OTlarda veb-brauzerlar mavjud. Masalan, Windows OTda Internet explorer (oʻzbekchaga Internet boshlovchisi) dasturi mavjud.

«Web browser» inglizcha soʻz boʻlib, «vebni koʻzdan kechiruvchi», «vebni koʻrib chiquvchi» maʼnolarini beradi. Bizga bu soʻz rus tilidan kirib kelganligi, rus tilida esa «браузер» kabi aytilishini hisobga olib biz ham «brauzer» soʻzini ishlatdik. «Web» soʻzi esa World Wide Web ning qisqa maʼnodagi koʻrinishi. Veb-brauzer butunjahon toʻrida joylashgan sahifani yuklash, tahlil qilish va uni koʻrsatish, sahifalararo oʻtishlarni amalga oshirish uchun xizmat qiladi. Veb-brauzer biror sahifani yuklash va sahifaga maʼlumotlar yuborish uchun HTTP protokolidan foydalanadi. Koʻpchilik brauzerlar FTP protokoli boʻyicha ham ishlaydi: fayllar roʻyxatini sahifa koʻrinishida chop etadi.

Veb-brauzer veb-sahifani (butunjahon toʻrida joylashgan sahifa) siz uchun qulay koʻrinishda chop etadi – maʼlum qoidalar boʻyicha rasmlarni, matnlarni (ularning koʻrinishi, rangi, kattaligi), ovoz yoki video maʼlumotlarini, turli animatsiyalarni mos tavishda joylashtirib chiqadi. Bundan tashqari, sahifadagi siz kiritgan maʼlumotlarni kerakli joyga joʻnatish, boshqa sahifaga oʻtish, JavaScript kodlarini ishlatish kabi vazifalarni ham bajaradi.

Veb-brauzerlarning tarixi. Birinchi eng keng tarqalgan brauzer Mosaic dasturi boʻlgan. Undan soʻng Netscape Navigator brauzeri yetakchilik qildi. 1995-yili Microsoft kompaniyasi Windows 95 tarkibida Internet Explorer brauzerini chiqarishi orqali Netscape Navigatorning yetakchiligiga katta xavf sola boshladi va bir necha yillardan soʻng Netscape Navigator brauzeri deyarli foydalanishdan chiqib ketdi. Internet Explorer esa 95% ulush bilan dunyoning eng keng tarqalgan brauzeriga aylandi. Netscape Navigator kodi ommaga havola qilingandan soʻng, u asosida Mozilla va Mozilla Firefox brauzerlari yaratildi. Hozirda foydalanuvchilar uchun juda koʻp alternativ brauzerlar mavjud. Dunyoda 75 ta veb-brauzer yaratuvchi kompaniyalar mavjud boʻlib, ularning roʻyxatini <http://www.webdevelopersnotes.com> veb-sahifasidan olish mumkin.

Belgisi	Brauzer nomi va kompaniyasi	Platform
	Internet Explorer Microsoft Corporation	
	Firefox (also called Mozilla Firefox) Mozilla Corporation	  
	Chrome Google	  
	Safari Apple Inc	 
	Opera Opera Software ASA	  
	Netscape Navigator Netscape Communications Corporation (now part of AOL)	  
	Camino The Camino Project	
	SeaMonkey Mozilla Foundation	  
	K-Meleon kmeleonbrowser.org	
	Galeon The GNOME team	
	Konqueror Konqueror	  
	Maxthon Browser Maxthon	

Veb-sahifani topish uchun veb-brauzer serverda joylashgan domen nomlari xizmati dasturlari majmuyidan foydalanadi. U DNS (Domain Name Service) deb ataladi va Internetni kompyuteringizga o'rnatganda kiritiladi. Netscape Windows bilan birgalikda ishlayotganda sizning TCP/IP protokolingizning bu domen nomini sizning DNS serverinigizga uzatadi.

Internetda domenlarning asosan 2 turi uchraydi: geografik va maqsadli domenlar. Maqsadli domenlar asosan yirik tashkilotlarning veb-sahifasi uchun ishlatilsa, geografik domenlar veb-sahifaning geografik manzilini bildirish uchun foydalaniladi.

10.3-jadval

Maqsadli domenlar

Domen nomi	Vazifasi
.aero	Havo transporti ishlab chiqaruvchi kompaniyalar
.asia	Tinch okeni va Osiyo mintaqasining ishlab chiqaruvchi kompaniyalari
.biz	Tijorat sohasi
.cat	Katalian tili
.com	Tijorat tashkilotlari
.museum	Dunyo muzeylari
.net	Kompyuter tarmoqlari
.org	Nodavlat tashkilotlar
.pro	Kasbiy yo'nalish
.edu	Talim muassasalari (faqat AQSH)
.gov	Davlat tashkilotlari (faqat AQSH)
.mil	Harbiy qismlar (faqat AQSH)

10.4-jadval

Geografik domenlar

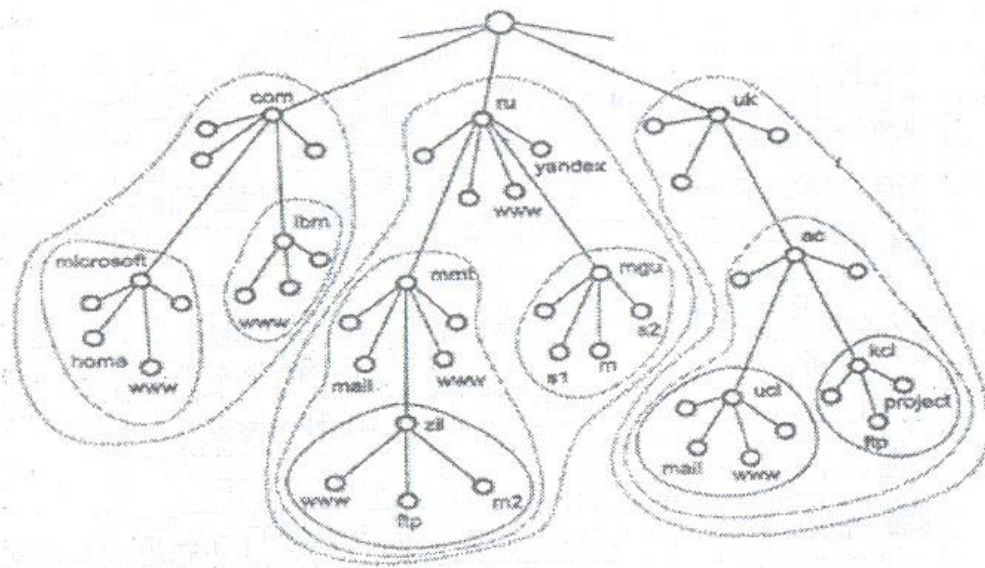
Domen nomi	Davlat nomi	Davlatning o'zbek tilidagi nomi
.ac	 Ascension Island	Meroj orollari
.ad	 Andorra	Andorra
.bd	 Bangladesh	Bangladesh
.cc	 Cocos (Keeling) Islands	Keeling orollari
.cd	 Democratic Republic of the Congo	Kongo demokratik respublikasi
.de	 Germany	Germaniya
.dj	 Djibouti	Djibuti

.ee	 Estonia	Estoniya
.fi	 Finland	Filandiya
.fj	 Fiji	Fidji
.gb	 United Kingdom	Buyuk Britaniya
.gd	 Grenada	Grenada
.hk	 Hong Kong	Gonkong
.in	 India	Hindiston
.jo	 Jordan	Iordaniya
.kh	 Cambodia	Kombodja
.pg	 Papua New Guinea	Yangi Gvineya
.tm	 Turkmenistan	Turkmaniston
.ua	 Ukraine	Ukraina
.us	 United States of America	Amerika Qo'shma Shtatlari
.uy	 Uruguay	Urugvay
.uz	 Uzbekistan	O'zbekiston
.va	 Vatican City	Vatikan
.ye	 Yemen	Yaman
.za	 South Africa	Janubiy Afrika

10.5-jadval

Milliy tilga tarjima qilindan geografik domenlar

Tarjima qilingan domen	Davlat nomi	O'qilishi	Domen
.বাংলা	 Bangladesh	Bangla	.bd
.бг	 Bulgaria	Bg	.bg
.გე	 Georgia	Ge	.ge
.ελ	 Greece	El	.gr
.ישראל	 Israel	Israel	.il
.日本	 Japan	Nippon	.jp
.kaz	 Kazakhstan	Kaz	.kz
.ایس یلم	 Malaysia	Malaysia	.my
.عمان	 Oman	Oman	.om
.پاکستان	 Pakistan	Pakistan	.pk
.укр	 Ukraine	Ukr	.ua
.یمن	 Yemen	Alyemen	.ye



10.8-rasm. Domen tuzilishi.

Hammasi bo‘lib, dunyoda 21 ta maqsadli va 246 ta geografik, shundan 45 tasi milliy tilda tarjima qilingan domenlar mavjud. Agar domen nomida mazmunni izohlovchi identifikatori bo‘lmasa, bu domen AQSH ga tegishligini bildiradi.

Domen tushunchasi 1985-yil 1-yanvarda ixtiro qilingan. Domenlar tuzilishini quyidagicha tasvirlash mumkin: `www.it.gov.uz`. Bunda `uz` asosiy (birinchi) domen.

Internetning veb-sahifalari «`http://` (www yoki n-chi tartibli domen).2-chi tartibli domen.asosiy domen» kabi aniqlanadi. Dunyodagi domenlar nazorati va statistik ma’lumotlari `www.domaintools.com` sahifasida joylashgan.

📖 Mustahkamlash uchun savollar

1. «Web browser» so‘zining ma’nosi nima?
2. Veb-brauzerning vazifasini ayting.
3. Veb-sahifa nima?
4. Qanday veb-brauzerlarni bilasiz?
5. Safari qaysi kompaniyaning mahsuloti?
6. Domen nima?
7. Domenlar necha xil bo‘ladi?
8. *.biz domeni nima uchun mo‘ljallangan?
9. Milliy tilga tarjima qilingan domenlarga misol keltiring.
10. Dunyodagi domenlar nazorati va statistik ma’lumotlari qaysi veb-sahifada joylashgan?

10.6. Internet xizmatlari

📁 Muhim so‘zlar: *World Wide Web, veb-sahifa, HTML, elektron pochta, dastur, xat, matn, Host kompyuter, Gopher, Usenet, FTP, Telnet.*

☞ *Bilib olasiz: World Wide Web xizmati, uning asosiy tushunchalari, elektron pochta xizmati, dasturlari, foydalanish usullari, host kompyuterlar haqida ma'lumot, Gopher xizmati va qulayliklari, Usenet xizmati, qulayliklari, afzalliklari, FTP xizmati, TelNet xizmati.*

World Wide Web. WWW Internetning eng ommalashgan axborot xizmatlaridan biri sanaladi. Hozirgi vaqtda Internet xizmatining 90% ga yaqinini WWW xizmati tashkil etadi. O'zbekistonda esa WWW xizmatidan foydalanish 98%ni tashkil qiladi. Internetga asos solingandan boshlab (1969-yil) WWW xizmati tashkil etilgunga qadar Internet sekin rivojlandi va 25 yil davomida bor yo'g'i 2 millionga yaqin foydalanuvchiga ega bo'lgan. WWW xizmati tashkil etilgandan so'ng esa (1996-yil), har yarim yilda Internet foydalanuvchilarining soni 1,5 barobarga ortib bordi. Bugungi kunda Internet tarmog'ining foydalanuvchilar soni 600 millionga etdi.

WWW xizmatining asosiy tushunchalari:
















- HTML (HyperText Markup Language) formatli til;
- gipermatnli bog'lanish;
- HTTP gipermatnni uzatish protokoli;
- veb-hujjatlar;
- veb-tugun va sahifalar;
- veb-sahifalarning faol elementlari;
- veb-brauzerlar.

Elektron pochta. Elektron pochta (e-mail – electron mail) oddiy pochta vazifasini bajaradi. U bir manzildan ikkinchisiga ma'lumotlarning jo'natilishini ta'minlaydi. Uning eng asosiy afzalligi vaqtga bog'liq emasligida. Elektron xatlar jo'natilgan zahotiyoq manzilga boradi va egasi olgunga qadar uning pochta qutisida saqlanadi. Matnli xat grafikli va tovushli fayllarni, dastur fayllarni o'z ichiga olishi mumkin.

Elektron xatlar bir vaqtning o'zida bir necha manzillar bo'yicha jo'natilishi mumkin. Internet foydalanuvchisi elektron pochta orqali tarmoqning turli xizmatlaridan foydalanish imkoniyatiga ega bo'ladi, chunki Internetning asosiy xizmat dasturlari qulay interfeysga ega. Bunday yondashuvning mohiyati shundaki, host kompyuterga talab elektron xat ko'rinishida jo'natiladi. Xat matni zarur funksiyalarga kirishni ta'minlovchi standart yozuvlar to'plamidan tuziladi. Bunday axborotni kompyuter buyrug'i sifatida qabul qiladi va bajaradi.

Elektron pochta bilan ishlash uchun juda ko'p dasturlar yaratilgan, ularni «mail» umumlashma nomi bilan birlashtirish mumkin.

E-mail dasturlar ro'yxati

Belgisi	Nomi
	Windows Live Mail
	Windows Mail
	Microsoft Outlook Express
	Microsoft Outlook 2010
	Thunderbird – email client
	Opera Mail – email program
	Eudora – email software
	Pegasus Mail – email client
	Zimbra desktop – Yahoo's email program
	Pine – email client
	The Bat! Email client from RITLabs
	Evolution from DIP Consultants
	Becky! Internet Mail software
	PocoMail – email program
	SeaMonkey from Mozilla
	Incredimail

MS OSda foydalanuvchilar uchun BML dasturi qo'llanilsa, Unix tizimlar uchun ELM dasturi kengroq tarqalgan. Eng qulay va foydalanishga oson dastur – Microsoft Windows uchun Eudora dan foydalaniladi. Windows operatsion tizimida elektron pochta bilan ishlashni Microsoft Outlook Express ilovasi ta'minlaydi. Bu dasturlar quyidagi vazifalarni bajaradi:

- matnni yaratadi;
- xat-xabarlarni (korrespondensiyalarni) o'qish va saqlash;
- xat-xabarlarni o'chirish;
- e-mail manzillarini kiritish;
- xat-xabarlarni qabul qilish va jo'natish;
- turli hujjatlarni, jadvallarni, rasmlarni va boshqa fayllarni qabul qilish va kerakli formatga o'zgartirish, xatga ilova qilish;
- xatlarni mavzusiga qarab ajratish.

Odatda, elektron pochta dasturlari ASCII kodidagi matnlarni ikkilik formatda ham jo'natadi. ASCII kodida faqat matnlarni yozish mumkin.

Ikkilik fayllarda har qanday axborotni saqlash mumkin, shu bois aralash xabarlarni (grafika va matn) va dasturlarni uzatish uchun ikkilik tizim qo'llaniladi.

Host kompyuterdagi har bir foydalanuvchiga elektron pochta orqali xabarlarni qabul qilish uchun alohida papka ochilishi mumkin.

Internet pochtasining ko'p vazifali yoyilmasi MIME (Multirurrose Internet Mail Extension) maxsus standarti istalgan ikkilik fayllarni, shu jumladan, grafika, audio va videofayllarni belgili xabarga aylantirishga xizmat qiladi.

Internetga chiqish imkoniyatiga ega bo'lgan foydalanuvchi elektron pochtni tarmoqning shlyuzlar yordamida ulangan boshqa adreslari bo'yicha xat jo'natishi ham mumkin. Bu holda turli tarmoqlar turlicha yuborish usullaridan foydalanishlarini hisobga olish kerak. Elektron pochta orqali boshqa tarmoqqa xabar jo'natishda unda qabul qilingan manzillar tizimini qo'llash lozim.

Gopher xizmati. 1993-yilgacha Internetda keng qo'lanilgan tizimdir. Internetning Gopher xizmati WWWga monand vazifalarni bajaradi. Barcha axborot Gopher serverda ma'lumotlar «daraxti» shaklida saqlanadi. Gopherning boshlang'ich katalogi mazkur daraxtning yuqori nuqtasi, qolgan barcha kataloglar va fayllar esa menyuning elementlari sifatida ko'riladi. Bosh menyuning satri yoki quyi menyuni yoki faylni o'zida aks ettiradi. Gopher matnli, tovushli, dasturli va h.k. fayllar turlarini qo'llaydi.

Usenet teleanjumani. 1980-yillarda rivojlangan tarmoqdan turli ma'lumotlari olish imkoniyatini beradigan tizim (User Network so'zidan olingan). 1993-yilda kelib bu tizimdan foydalanish susaydi. Usenet teleanjuman tizimi yangiliklarni dunyo bo'yicha barcha kompyuterlar o'rtasida tarqatish uchun ishlab chiqilgan edi. Keyinchalik u butunlay Internetga uyg'unlashib ketdi va endilikda Internetda barcha xabarlarning

tarqatilishini ta'minlamoqda. Teleanjumanlar Usenet tarkibiga kiruvchi munozara guruhlaridir. Teleanjumanlar ierarxik tamoyil asosida tuzilgan bo'lib, yuqori darajaga asosiy ruknlar to'g'ri keladi. O'z navbatida, rukn ruknlarga ega bo'ladi. Natijada fayl tizimlarini eslatuvchi daraxtsimon shakl yuzaga keladi. Asosiy ruknlarni quyidagilarga ajratish lozim:

1. comp.*: kompyuter texnologiyalari bilan bog'liq mavzularni muhokama qilish (masalan, comp.software; comp.sys.amigo).
2. misc.*: turli mavzular (masalan, misc.education; misc.forsale; misc.kids).
3. news.*: Usenet-a yangiliklari (news.groups, news.admin).
4. rec.*: dam olish (masalan, rec.music; rec.arts.movies).
5. sci.*: ilmiy yo'nalish bo'yicha (masalan, sci.psychology; sci.research).
6. soc.*: jamiyat mavzulari (masalan, soc.college.org; soc.culture.african).
7. talk.*: suhbatlar (masalan, talk.religion; talk.politics).
8. humanities.*: san'at, adabiyot, falsafa (masalan, humanities.classics; humanities.design.misc).

Bundan tashqari, maxsus ruknlar va teleanjumanlarning mintaqaviy taqsimoti mavjud.

Usenet xizmatiga kirishni teleanjumanlarni tanlash, xabarlar oqimi bilan ishlash, xabarlarni va ularning javoblarini o'qishga imkon yaratadigan maxsus dasturlar boshqaradi. Mazkur dasturlar teleanjumanlarga obuna bo'lish vazifasini bajaradi.

FTP protokoli (File Transfer Protocol). Elektron pochta, birinchi navbatda, turli kompyuter tizimlari o'rtasida matnli ma'lumotni almashishga xizmat qiladi. Internet tarmog'i dan foydalanuvchilar uchun alohida fayllar va yaxlit dasturlarni almasha olish imkoniyati muhim ahamiyat kasb etadi.

Internetda uchraydigan turli operatsion tizimlar o'rtasida ma'lumotlarni uzatishni ta'minlash uchun foydalanilayotgan qurilmadan mustaqil ishlaydigan FTP (File Transfer Protocol) fayllarni uzatish protokoli qo'llaniladi. Protokol ikki kompyuter o'rtasida fayllarni ko'chirishni ta'minlaydi hamda Internet tarmog'i mijoziga bir necha fayllarni olish imkoniyatini yaratadi. Foydalanuvchi tarmoqqa ulangan kompyuterlarda mavjud turli fayllar va dasturlardan foydalanish imkoniyatiga ega bo'ladi. Ushbu protokolni amalga oshiruvchi dastur Internetdagi ko'plab FTP-serverlardan biri bilan aloqa o'rnatishga yo'l ochadi. FTP-server – FTP fayllaridan foydalanish mumkin bo'lgan kompyuterdir. FTP mijoz dasturli ma'lumotlarni uzatish protokolini bajaribgina qolmay, FTP server katalogini ko'rib chiqish, fayllarni izlash va ma'lumotlarni joylashtirishni boshqarish uchun qo'llaniladigan bir qator komandalarga egadir.

Unix yoki MS Windowsda ishlashda foydalanuvchi FTP-server bilan aloqa o'rnatish uchun foydalanuvchi FTP komandasini kiritishi lozim, so'ng uning manzili yoki domen nomi kiritiladi. Agar aloqa o'rnatilgan bo'lsa, foydalanuvchining nomini kiritish taklif qilinadi. Serverda qayd qilinmagan

foydalanuvchi «anonymus» nomini tanlab, muayyan fayllar va dasturlardan foydalanishga ruxsat oladi. Agar parol so'ralsa, elektron pochta shaxsiy manzilni kiritish mumkin. Mazkur amallarni bajargandan so'ng FTP-server bilan ishlashga yo'l ochiladi.

Aksariyat FTP-serverlar operatsion tizim boshqaruvi ostida ishlashi tufayli ushbu tizimda ishlash texnologiyasi kompyuter komanda satrida komandalarni kiritishni talab etadi va foydalanuvchining mazkur rejimdagi ishini birmuncha mushkullashtiradi.


Telnet (Terminal Network). Telnet boshqa kompyuter bilan aloqaga kirishishni ta'minlaydi, Telnet orqali aloqani o'rnatib foydalanuvchi boshqa kompyuterda go'yoki «o'ziniki» bilan ishlayotgandek ishlashi mumkin, ya'ni nazariy jihatdan barcha resurslarga ega bo'ladi. Bu faqatgina ma'lumotlardan foydalanish ochiq bo'lgan holdagina mumkin. Amalda Telnet kirishni ochib beradi, ammo o'zaro aloqani tashkil etish chet kompyuter orqali belgilanadi. Internet xizmatlarining ikki turi turli serverlarga Telnet orqali bog'lanishni talab etadi, bular: kutubxona kataloglari va elektron e'lonlar doskasi (BBS – Bulletin Board System).

Telnet dasturi foydalanishga juda qulay. Uning yordamida tarmoqqa ulangan biron-bir kompyuter bilan aloqa o'rnatish uchun uning Internetdagi to'liq manzilini bilish kifoya. Kerakli kompyuter bilan ulanishda komandada uning manzili ko'rsatiladi. Ulanish jarayonida host kompyuter foydalanuvchining nomini so'raydi. Chet tizim bilan ishlash uchun foydalanuvchi unga kirish huquqiga ega bo'lishi shart. Host kompyuterga ulanish mufaqiqiyatli tugallangandan so'ng foydalanuvchi qo'llanilayotgan terminal turini ko'rsatishi kerak. Foydalanuvchiga qulaylik yaratish maqsadida host kompyuter, odatda, qo'llanma ma'lumotni chaqirib olish usulini ko'rsatib beradi.

Mustahkamlash uchun savollar

1. Internetning nechta xizmati bor?
2. WWW qanday tizim?
3. WWW nind asosiy tushunchalarini sanab va tushuntirib bering.
4. Elektron pochta nima?
5. Elektron pochta dasturlarini sanab bering.
6. Elektron pochta dasturlarining qulayliklarini ayting.
7. Host kompyuter qnday kompyuter?
8. Gopher xizmati Internetda qachon tarqalgan?
9. FTP qanday xizmat?
10. Telnetning asosiy vazifasi nima?

10.7. Qidiruv tizimlari

 **Muhim so'zlar:** qidiruv tizimlari, veb-sahifa, spider qidirish, server, crawler qidirish, indexer qidirish, database qidirish.

➤ **Bilib olasiz:** qidirish tizimlarining imkoniyatlari, qidirish turlari, qidirish serverlari, ularning veb manzillari, qidirish bo'yicha statistik ma'lumotlar, Google qidirish tizimi, Dogpile.com qidirish tizimi, so'rovlar tuzish, navbatma-navbat qidirish, aniq so'rov usuli, kataloglar yordamida qidirish, forumlarda qidirish usullari.

Internet – bu turli ma'lumotlar okeani deb qarasaq to'g'ri bo'ladi. Tarmoqda, deyarli, istagan mavzu bo'yicha ixtiyoriy ma'lumotlar mavjud. Lekin okeanda yo'l topish qiyin bo'lgandek, Internetda ham biror ma'lumotni topish katta muammo. Agar Internetda qidiruv tizimlari bo'lmaganda, ma'lumot okeanida umuman biror narsani topish mumkin bo'lmas edi. Ajabo, bunday imkoniyatlar tarmoqda mavjud: qidiruv qulay va tez bo'lishi uchun maxsus ma'lumot qidirish tizimlari yaratilgan.

Qidiruv tizimlarining tuzilishi bu maxsus server, uning asosiy xizmati keng Internet fazosida ma'lumotlarni qidirish, to'plash, tartiblash va foydalanuvchilarni kerakli ma'lumot bilan tez va qulay ravishda ta'minlash. Qidiruv serverlari asosiy besh qismdan iborat:

1. O'rgimchak (spider) – veb-sahifalarni server xotirasiga yuklash dasturi. U oddiy brauzerga o'xshab, saytlarni ochib, tarmoqdagi yangi ma'lumotlarni qidiradi. Bu dastur ko'rsatkichlar bo'ylab sayohat qilib, topilgan veb-sahifalarni serverga yuklaydi va ma'lumot jamg'armasini yangi axborotlar bilan to'ldiradi.

2. Qurt (crawler) – o'rgimchak serverga yuklagan veb-sahifalarni ko'rib chiqib, barcha giperko'rsatkichlarni undan ajratadi va topilgan ko'rsatkichlarni o'rgimchakka taqdim etadi.

3. Tartiblovchi (indexer) – o'rgimchak topgan ma'lumotlarni tartibga keltiruvchi dastur: hujjatning matnini tashkil qiluvchi so'zlarni yakka holga ajratib, matndagi turgan joyini saqlab qoladi. Bundan tashqari, dastur so'zni katta yoki kichik harflar bilan yozilganmi, sarlavhami, ko'rsatkichmi yoki oddiy matnligini o'rganib chiqib, ma'lumotni saqlaydi.

4. Ma'lumot jamg'armasi (database) – qidiruv tizimi to'plagan va qayta ishlagan barcha ma'lumotlar saqlanadigan ombori.

5. Natijalarni chiqarish mexanizmi (search engine) – foydalanuvchilarning qidirish tizimi bilan aloqa qilishida ishlatiladigan dastur. Ayni mana shu dastur siz bergan savolingizga natijani saralab, qulay ravishda ekranga chiqaradi.

Hozirgi kunda Internetda 100 minglab qidiruv tizimlari bor.

Qidiruv tizimlari

	<p>Qidiruv tizimi nomi: Google. Veb-manzili : http://www.google.com. Varaqlari: 200 milliondan ko'p. Til: 20 dan ortiq tilda ishlaydi. Host kompyuterlar soni: 100000 ga yaqin. Foydalanuvchilar soni: 200 milliondan ko'p. Foydalanuvchisi haftasiga: milliontaga oshadi. Yangilanish: har 1–2 kunda</p>
	<p>Qidiruv tizimi nomi: Alta Vista Veb-manzili : http://www.altavista.digital.com Varaqlari: 30 milliondan ko'p. Til: 2 tilda ishlaydi. Host kompyuterlar soni: 10000 ga yaqin. Foydalanuvchilar soni: 50 milliondan ko'p. Foydalanuvchisi haftasiga: 10000 taga oshadi. Yangilanish: har dushanba.</p>
	<p>Qidiruv tizimi nomi: Excite Veb-manzili : http://www.excite.com Varaqlari: 2 milliondan ko'p. Til: ingliz tilida ishlaydi. Host kompyuterlar soni: 100 ga yaqin. Foydalanuvchilar soni: 6 milliondan ko'p. Foydalanuvchisi haftasiga: 100 ga oshadi. Yangilanish: har 6 haftada.</p>
	<p>Qidiruv tizimi nomi: HotBot Veb-manzili: http://www.hotbot.com Varaqlari: 55 milliondan ko'p. Til: 3 tilda ishlaydi. Host kompyuterlar soni: 10000 ga yaqin. Foydalanuvchilar soni: milliondan ko'p. Foydalanuvchisi haftasiga: 35 taga oshadi. Yangilanish: har 1–2 kunda.</p>
	<p>Qidiruv tizimi nomi: Infoseek Veb-manzili: http://www.infoseek.com Varaqlari: 30 milliondan ko'p. Til: 5 dan ortiq tilda ishlaydi. Host kompyuterlar soni: 1000 ga yaqin. Foydalanuvchilar soni: 60 milliondan ko'p. Foydalanuvchisi haftasiga: 10–20 taga oshadi. Yangilanish: har 3 haftada.</p>



Qidiruv tizimi nomi: **Lycos**
Veb-manzili: <http://www.lycos.com>
Varaqlari: 30 milliondan ko'p.
Til: ingliz tilda ishlaydi.
Host kompyuterlar soni: 1000 ga yaqin.
Foydalanuvchilar soni: 100 milliondan ko'p.
Foydalanuvchisi haftasiga: 50 taga oshadi.
Yangilanish: har 2 haftada.



Qidiruv tizimi nomi: **Northern Light**
Veb-manzili: <http://www.nlsearch.com>
Varaqlari: 50 milliondan ko'p.
Til: Ingliz tilda ishlaydi.
Host kompyuterlar soni: 10000 ga yaqin.
Foydalanuvchilar soni: milliondan ko'p.
Foydalanuvchisi haftasiga: 2-10 taga oshadi.
Yangilanish: har 3 haftada.



Qidiruv tizimi nomi: **Planet Search**
Veb-manzili: <http://www.planetsearch.com>
Varaqlari: 50 milliondan ko'p
Til: ingliz tilda ishlaydi
Host kompyuterlar soni: 1000 ga yaqin.
Foydalanuvchilar soni: milliondan ko'p.
foydalanuvchisi haftasiga: 10ga oshadi.
Yangilanish: har 3 haftada





Qidiruv tizimi nomi: **WebCrawler**
Veb-manzili: <http://www.webcrawler.com>
Varaqlari: 2 milliondan ko'p.
Til: ingliz tilda ishlaydi.
Host kompyuterlar soni: 1000 ga yaqin.
Foydalanuvchilar soni: 10 milliondan ko'p.
Foydalanuvchisi haftasiga: 2 taga oshadi.
Yangilanish: har 6-12 haftada.



Qidiruv tizimi nomi: **Yahoo**
Veb-manzili: <http://www.yahoo.com>
Varaqlari: milliondan ko'p.
Til: ingliz tilda ishlaydi.
Host kompyuterlar soni: 100 ga yaqin.
Foydalanuvchilar soni: 10 milliondan ko'p.
Foydalanuvchisi haftasiga: 2 taga oshadi.
Yangilanish: har 2-6 haftada.

	<p>Qidiruv tizimi nomi: SNAP Veb-manzili: http://www.snap.com Varaqlari: 100 000 dan ko'p. Til: 2 tilda ishlaydi. Host kompyuterlar soni: 100 ga yaqin. Foydalanuvchilar soni: 10000 tadan ko'p. Foydalanuvchisi haftasiga: 100 taga oshadi. Yangilanish: har 1 hafta. Eng yosh qidiruv tizimi.</p>
	<p>Qidiruv tizimi nomi: Yandex Veb-manzili: http://yandex.ru/ Varaqlari: 50 milliondan ko'p. Til: rus tilda ishlaydi. Host kompyuterlar soni: 1000 ga yaqin. Foydalanuvchilar soni: 50 milliondan ko'p. Foydalanuvchisi haftasiga: 20 taga oshadi. Yangilanish: har 6 kunda</p>
	<p>Qidiruv tizimi nomi: All Stars Veb-manzili: http://www.stars.ru/ Varaqlari: 20 milliondan ko'p. Til: 2 tilda ishlaydi. Host kompyuterlar soni: 1000 ga yaqin. Foydalanuvchilar soni: 600 000dan ko'p. Foydalanuvchisi haftasiga: 5 taga oshadi. Yangilanish: har 10 kunda.</p>
	<p>Qidiruv tizimi nomi: Russia on the Net Veb-manzili: http://www.ru/ Varaqlari: 30 milliondan ko'p. Til: 2 dan ortiq tilda ishlaydi. Host kompyuterlar soni: 1000 ga yaqin. Foydalanuvchilar soni: 30000 dan ko'p. Foydalanuvchisi haftasiga: 10 taga oshadi. Yangilanish: har 8 kunda.</p>
	<p>Qidiruv tizimi nomi: List_ru Veb-manzili: http://www.list.ru Varaqlari: 10 milliondan ko'p. Til: rus tilda ishlaydi. Host kompyuterlar soni: 1000 ga yaqin. Foydalanuvchilar soni: 60 000 dan ko'p. Foydalanuvchisi haftasiga: 10 taga oshadi. Yangilanish: har 10 kunda.</p>

	<p>Qidiruv tizimi nomi: RAMBLER -- Veb-manzili: http://www.rambler.ru/ Varaqlari: 80 milliondan ko‘p. Til: rus tilda ishlaydi. Host kompyuterlar soni: 1000 ga yaqin. Foydalanuvchilar soni: 100 milliondan ko‘p. Foydalanuvchisi haftasiga: 100 taga oshadi. Yangilanish: har 3-4 kunda.</p>
	<p>Qidiruv tizimi nomi: www.uz – milliy qidiruv tizimi Veb-manzili: http://www.uz/ Varaqlari: 500 000 dan ko‘p. Til: o‘zbek va rus tilda ishlaydi. Host kompyuterlar soni: 5 ta ga yaqin. Foydalanuvchilar soni: 10000 dan ko‘p. Foydalanuvchisi haftasiga: 100 taga oshadi. Yangilanish: har 3–4 kunda</p>

Google – eng mashhur qidiruv tizimidir. Shuning uchun dunyoning 20 tilida ishlaydi (masalan, o‘zbek tilida). Siz savolingizni berganingizdan so‘ng qidiruv tizimi o‘zining ma‘lumot jamg‘armasidan so‘rovingizga mos natijani, topilgan veb-sahifalarni ro‘yxat tarzida taqdim etadi. Ro‘yxatning birinchi bandlarida so‘rovga eng mos kelgan veb-sahifalar joylashadi. Lekin, shuni aytib o‘tish kerakki, turli qidiruv tizimlari har xil tartiblash qoidalarini ishlatadi, shuning uchun bitta so‘rov bo‘yicha turli qidiruv tizimlaridan har xil natijalar olish mumkin. Natijalardan tuzilgan ro‘yxatning bandiga chertilsa, tanlangan veb-sahifa ochiladi.

Dogpile.com – meta-qidiruv tizimi. Barchamiz ma‘lumot izlab topish maqsadida qidiruv tizimlaridan foydalanamiz. Google nomini hozir boshlang‘ich sinf o‘quvchisi ham biladi. Internetdan hech ham foydalanmagan otaxonlar ham Google degan so‘zni televizordan hech bo‘lmasa bir marotaba eshitganlar. To‘g‘ri, bu xizmat juda ommabop va bizning hayotimizni ancha yengillashtirmoqda. Ammo yana boshqa qidiruv tizimlari ham borki, ayrim Google Search qila olmagan ishlarni bajara olishadi. Google 1998-yilda ish boshlagan bo‘lsa, ungacha Lykos, Altavista, Yahoo, MSN Search nomli Internet xizmatlari bo‘lgan va ularning ko‘pchiligi hozirda ham xizmat ko‘rsatib kelmoqda. Ularning har birining o‘ziga yarasha ustunlik jihatlari bor. Shunday ekan, tarmoq mutaxassislari asosiy qidiruv tizimlarini o‘zida jamlagan meta-tizimlarni ishlab chiqaradilar. Shunday xizmatlardan biri Dogpile bo‘lib, bitta oynachaning ichiga so‘rov kiritib, birato‘la to‘rtta qidiruv tizimi (Google, Yahoo, Ask.Com, Bing) natijalarini olishingiz mumkin. Interfeys ko‘tarinki ruhda ishlangan. Firma belgisi esa

irg'itilgan koptok izidan chopuvchi kuchukcha. Hatto qidiruv oynachasi yonidagi tugma ham shunchaki «Enter» yoki «Go» emas, «Go Fetch» («Tutib kel!») deb nomlangan.



10.9-rasm. Dogpile tizimi.

So'rovlarni tuzish. Agar siz o'ylanmay tezda savol bermoqchi bo'lsangiz qidiruv mashinasining satriga to'g'ri fikrlaringizni tushirishingiz mumkin. Masalan, «Qanday qilib ozish mumkin?», «Marsda hayot bormi?», yoki «Jurnalist uchun ish» – bularning natijasi samarali bo'lmasligi aniq. Afsuski, o'zbek tilida Internet fazosi keng emas, shuning uchun savolingizni rus yoki ingliz tilida berishingiz kerak. Misoldagi «jurnalist uchun ish» jumlasini rus tilida «работа для журналиста» deb so'rov qilinsa tasodifan, tez kerakli ma'lumotni topishingiz mumkin. Ammo bunday umumiy savolga qidiruv tizimi sizni kerak bo'lmas ma'lumotlarga «ko'mib» qo'yishi ham mumkin. Dono odamlar: «To'g'ri berilgan savolda javobning yarimi bor» – deyishlari bejiz emas. Bu gap qidiruv mashinalariga ham taaldugli. Shuning uchun savol tuzayotganda ko'proq kalitli, aniqlashtiruvchi so'zlarni qo'shish kerak. Masalan: «ищу работу журналиста». Natija qoniqarli bo'lmasa kalitli so'zlarni boshqa sinonim so'zlarga almashtirish mumkin. Misol: «журналист работу предлагаю». Yana so'rovga aniqlashtiruvchi so'zlar qo'shish mumkin, masalan, agar siz uyda turib ish qilmoqchi bo'lsangiz: « журналист работу предлагаю удаленная».

Navbatma-navbat qidirish usuli. Bu usulning ma'nosi so'rovingiz bo'yicha natija olingandan so'ng, topilgan natijalar ichidan, so'rovga yangi kalitli so'zlar qo'shib, toki kerakli ma'lumot topilmaguncha qidirishni davom ettirish. Bu usul yordamida har bir qidiruvda kerakli natijaga yaqinlashaveriladi. Masalan, siz menejer ishini o'rganish uchun qo'llanma izlamoqchisiz. Bu ishni amalga oshirish uchun, birinchi, qidiruvni

«менеджмент» kalitli soʻzi boʻyicha bajarasiz. Natijada «menedjment» soʻzi 100 mingdan ortiq veb-sahifalarda topiladi. Qidiruvni aniqlashtirish uchun soʻrovga «учебник» soʻzini qoʻshib, yana izlashni davom ettiramiz. Natijada topilgan saytlar roʻyxati kamayadi, lekin ularning koʻpi Internet doʻkonlarini koʻrsatadi, u yerda kitoblar faqat sotiladi. Agar siz kitobni sotib olmoqchi boʻlmasangiz, unda soʻrovga «бесплатно» (bepul) kalitli soʻzini qoʻshib, qidiruv mashinasini ishga tushiring va natijada Internet doʻkon koʻrsatkichlari roʻyxatdan tushib qolib, kerakli sahifalar qoladi. Endi kitobni Internetda oʻtirib oʻqimoqchi boʻlmasangiz, uni oʻzingizning kompyuteringizga koʻchirib olish tavsiya etiladi. Buni amalga oshirish uchun soʻrovingizga «скачать» soʻzini qoʻshsangiz, natijada menejment haqida bepul koʻchiriladigan elektron kitoblarning roʻyxatiga ega boʻlasiz.

Aniq soʻrov usuli. Agar qidirilayotgan maʼlumotning nomi aniq boʻlsa, unda soʻrov satriga qoʻshirnoq [""] belgilari qoʻshiladi. Masalan, siz qoʻllanmaning muallifi haqida maʼlumot topmoqchisiz va soʻrov satriga qoʻshirnoq belgilari yordamida "Ilhom Teshaboev" soʻzlarini kiritib, izlash jarayonini ishga tushirasiz. Oddiy ravishda, agar soʻrov qoʻshirnoq belgilarisiz boʻlganda, qidiruv mashinasi "Ilhom" va "Teshaboev" soʻzlarni alohida uchratgan holda saytlar roʻyxatiga qoʻshadi va natijada tarmoqdagi barcha Ilhom ismlar ham topiladi. Qoʻshirnoqli soʻrovda esa qidiruv mashina faqat berilgan shaklda, "Ilhom Teshaboev" jumlasini bor saytlarni natija roʻyxatiga qoʻshadi. Shunday qilib, aniq soʻrov usulini sitata (matn parchasini) qidirishda ham qoʻllasa boʻladi.

Kataloglar yordamida qidirish. Internetdan maʼlumot olish uchun qidiruv mashinalaridan tashqari kataloglardan foydalanish mumkin. Internet-katalog – boʻlimlardan iborat tizimli koʻrsatkichlar toʻplami. Bu toʻplamni robot emas, tajribali mutaxassislar yaratadi. Koʻrsatkichlar toʻplami bir necha katta boʻlimlardan iborat boʻladi. Masalan, biznes, sanʼat, kompyuter, sport va hokazo. Bunday har bir boʻlim bir necha qism boʻlimlaridan iborat boʻlishi mumkin. Masalan, sport koʻrsatkichiga chertsangiz futbol, basketbol, tennis va hokazo boʻlimlarni topasiz. Shunday qilib, katalog daraxtsimon tizimga ega va har bir sichqoncha chertilishida koʻrsatkichlar shoxlanib ketaverishi mumkin. Shuni aytish kerak, Internetda kataloglar va qidiruv mashinalar birlashgan holda ishlaydi. Masalan, dunyodagi eng katta katalog Yahoo saytida joylashgan (<http://dir.yahoo.com>), Yahoo yana mashhur qidiruv mashinasi (<http://yahoo.com>) hamdir. Avvalgi mavzularda qidiruv mashinalarining manzillari keltirilgan roʻyxat boʻyicha kataloglarni ham ochish mumkin. Masalan, www.rambler.ru manzili qidiruv mashinasini va katalogni ochadi. Oʻzbekiston saytlari katalogini ochish uchun www.uz, www.vse.uz, <http://catalog.doda.uz> manzillariga murojaat qilish mumkin.

Forumlar yordami. Agar biror mavzu boʻyicha qidiruv mashinasi yoki kataloglar kerakli natija bermasa, bilingki, Internetda siz yagona emassiz. Balki bunga oʻxshash mavzu boʻyicha kimdir qidirgan va maʼlumotni topgan.

Umumjahon tarmoqda har bir soniyada millionlab foydalanuvchilar ma'lumot qidirishadi, bir-biri bilan so'zlashadi, bir-birilariga nimalarnidir o'rgatishadi. Ana shunday foydalanuvchilarga savol bilan murojaat qilish mumkin. Deyarli o'z hurmatiga ega bo'lgan barcha katta saytlarda fikr almashish maxsus bo'limi mavjud. Bunga o'xshash bo'limlar «Forum» deb ataladi. Forumlarni tajribali Internet mutaxassislari boshqaradi. Vaholanki, forumlarda tarmoq foydalanuvchilari bir-biri bilan tajriba almashishadi. Forumda foydalanuvchi savol berishi mumkin va bilgan odam unga javob qaytarishi mumkin. Shunday qilib, kerakli mavzu bo'yicha savol bersangiz, bir necha vaqtdan keyin javob olishingiz mumkin.

ОБРАЗОВАНИЕ					
	Учебные заведения Разделены по странам: Казахстан, Кыргызстан, Узбекистан, Таджикистан, Таджикистан, Узбекистан, Кыргызстан, Таджикистан, Таджикистан		Участники форума, обсуждение...	314	12,047
	UzNET Общественная образовательная сеть UzNET. Ресурсный центр сети является структурным подразделением UZINFORM. Раздел UZINFORM		Совместное использование...	414	35,692
	ИКОБ ХУСУСИДА СУБ ИКОБ ХУСУСИДА СУБ, хайат қароли, нахшоналари, юстиция, оғу ва ариқалари... (Бир о'қувчи, о'қувчи тасриҳлари, их идеяи, ваъжлари, дастурлари ва шайх, нахшоналари...)		Узбек халқимизнинг...	102	12,377
	ЭМБИОНТОРА ... в том числе электронные		Совместное использование...	51	2,803
	E-learning Learning Management System. Обсуждение вопросов по дистанционному образованию (e-learning), в частности по софту, методикам, опыту, результатам внедрения		Масканий ташкил...	22	603
	EduNet.uz & Connex.uz Информационно-коммуникационные технологии во всех сферах деятельности современной школы. Официальный раздел проекта EduNet.uz & Connex.uz Научно-образовательной сети UZINFORM		Совместное использование...	64	1,976
Узбекистон - оқитувчи					
	Узбекистон на дунё инженирлари Дунёда Ўзбекистон аҳолиларига оид инженирлар, хабарлар ва табиқатлар		Кўп маълумот	17	1,595
	МУСТАҲКАМ ОИЛА От-она ва фарзандлар ўртасидаги муносабатлар, оилавий тарбия, никоҳ, варақча-масалларни...		Жансий афсона	8	330
	Матрица Адабият, тарих, таълим, маданият, соҳиб ва ҳоказо		Информация о...	12	431

10.10-rasm. O'znet mutaxassilarining sayti – UFORUM.UZ.

Bundan tashqari, savol-javoblarning arxivlari ham mavjud. Siz bergan savolni kimdir allaqachon oldin bergan va javobini olgan. Masalan, kerakli ma'lumotni balki Google Groups (<http://groups.google.com>) xizmatidan topish mumkindir.


www.lycos.com – 1994-yilning oxiridan ishlayotgan qidiruv tizimi. Eng keksa ommaviy qidiruv tizimlardan biri bo'lib, keng foydalanuvchilar doirasiga ega.


Mustahkamlash uchun savollar

1. Qidirish tizimlarining vazifalari nimadan iborat?
2. Google o'z serverini har necha kunda yangilaydi?
3. Eng birinchi qidiruv tizimini ayting.
4. Google nima uchun eng mashhur qidiruv tizimi hisoblanadi?
5. Dogpile.comning boshqa qidiruv tizimlaridan farqi nimada?
6. Aniq so'rovlar usulini tushuntiring?
7. Milliy qidiruv tizimlarini bilasizmi?

XI BOB. MATEMATIK AMALIY DASTURLAR

11.1. LATEX dasturi

 **Muhim soʻzlar:** matematika, Tex, LaTeX, Winedt, MikTex, interfeys, menyu, funksional tugmacha, buyruqlar qatori, boʻsh joy, maxsus belgilar, shablon.

 **Bilib olasiz:** Latex dasturining imkoniyati, yaratilishi, Winedt dasturi, Miktex dasturi, Winedt interfeysi, LaTeXda ilk matnlarni yozish, LaTeX buyruqlari.

LaTeX Bu dastur ilmiy matematik (formulali) maqolalarni chop qilish uchun moʻljallangan amaliy dasturdir. Uning avvalgi varianti «Tex» deb nomlangan. «Tex» amaliy dasturining yaratuvchisi Donald Knuth boʻlib hisoblanadi. U 1977-yillarda ushbu dastur yordamida oʻzining ilmiy maqolalarini tayyorlagan. Tex formulalarni raqamlash, hovalalarni, adabiyotlar roʻyxatini tayyorlash uchun juda qulay dastur boʻlib, hozirgacha oʻz mavqeyini yoʻqotmagan. Hozirda ham LaTeX tayyorlangan maqolalarni dunyoning nufuzli jurnallari talab etishadi.

Tex dasturi LaTeX dasturining ichiga joylashtirilgan va 1994-yil eʼlon qilingan. LaTeX dasturida matematik formulalarni tahrirlash uchun kompyuterda MikTex va Winedt dasturlarni oʻrnatish lozim. MikTex dasturi Tex va LaTeX dasturlarini boʻgʻlab, LaTeXga oʻtkazish, kerakli formatda oʻqish uchun xizmat qiladi. Winedt dasturi esa matnlarni tahrirlash va yozish uchun kerak. Odatda barcha bajariladigan jarayonlar Winedt dasturidan foydalanib bajariladi. Bu dastur keng tarqalgan boʻlib, uning rasmiy veb-sayti www.winedt.com hisoblanadi. Winedt dasturi bilan bogʻliq barcha maʼlumotlarini shu veb-sahifadan olish mumkin. Xuddi shunday Miktex dasturining ham bir qancha versiyalari mavjud. Bu dasturlar haqida Internet veb-sahifalarida koʻplab maʼlumotlar mavjud.

Winedt dasturi oynasining umumiy koʻrinishi 11.1-rasmdagi kabidir.

Dastur oynasi 7 qismdan iborat boʻlib, xuddi MS Worddagi kabi ishlanadi. Faqat farqi shundaki, oʻrnatilayotgan obyektlar, formatlar, formulalar va matnlar liting kod koʻrinishida boʻladi.

1. Sarlavha satri, unda tizimli menyu va hujjat nomi, oynaning uchta tugmachasi joylashgan.

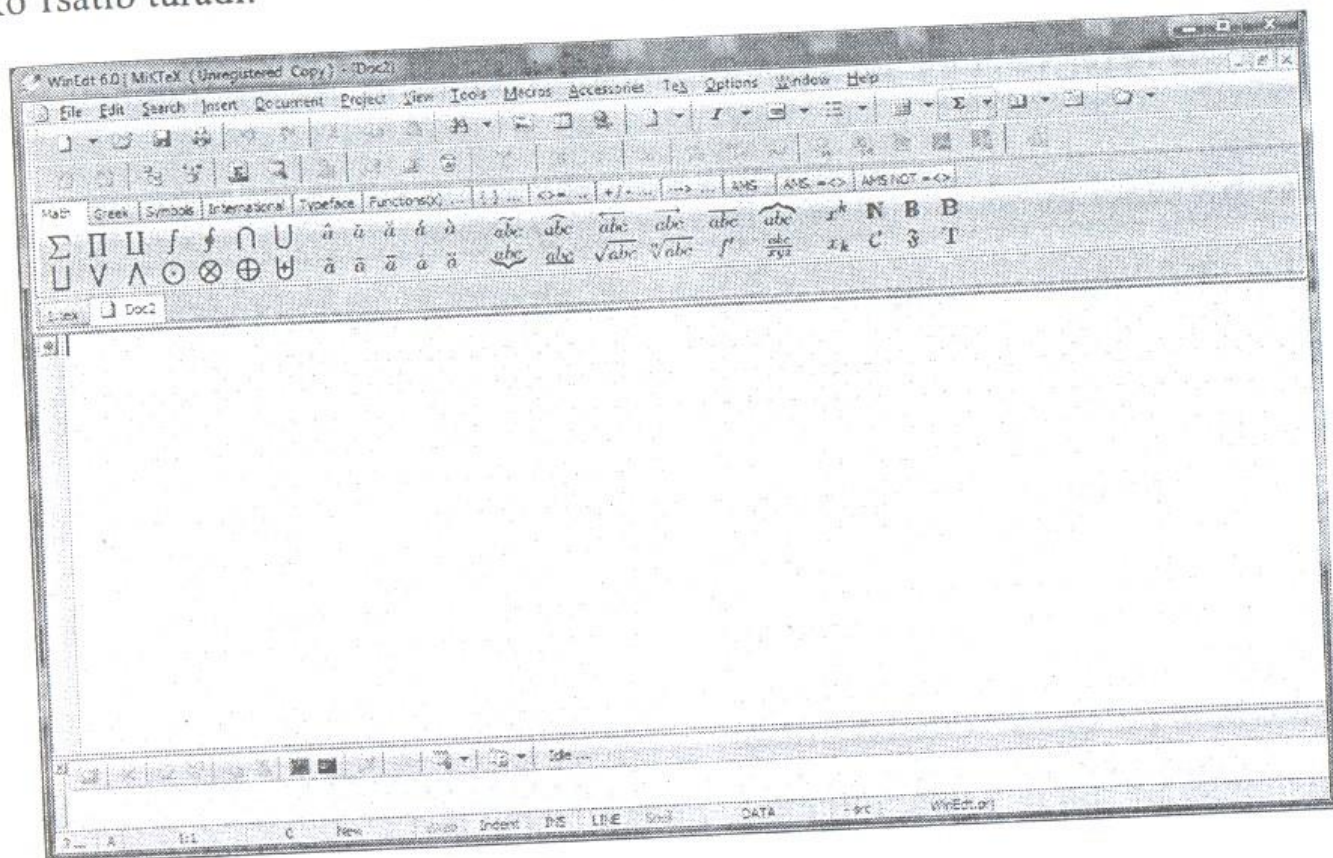
2. Menyu satri, 14 boʻlimdan iborat.

3. Asboblarning paneli satri.

4. Matematik amal va formulalarni yozish uchun asboblarning paneli satri, bu asboblardan matematik formula va belgilarni yozishda foydalaniladi.

5. Matn va formulalarni tahrirlash satri, yaʼni ishchi maydon.

6. WinEdt dasturining buyruqlar satri, unga foydalanuvchi tomonidan berilgan buyruqlarning natajalari va buyruqlarni berish mumkin.
7. Holat satri WinEdt dasturining ishchi maydoni haqidagi ma'lumotlarni ko'rsatib turadi.



11.1-rasm. WinEdt dasturining interfeysi.

11.1-jadval

Menyu satri bo'limlarining vazifalari

Nomi	Vazifasi
File	Fayllar bilan ishlash amallari
Edit	Tahrirlash amallari
Search	Hujjatda qidirish amallari
Insert	Hujjatda qo'shish amallari
Document	Hujjat amallari
Project	Loyiha amallari
View	Ko'rish amallari
Tools	Asboblarni panelining amallari
Macros	Makros amallar
Accessories	Qo'shimcha dasturlar
TeX	Tex amallari
Options	Sozlash amallari
Window	Oyna bilan ishlash amallari
Help	Yordam tizimi

LaTeX buyruqlari. LaTeX buyruqlari *slesh* [\] belgisidan boshlanadi va faqat lotin harflaridan iborat bo'ladi. Buyruq oxirida bo'sh joy, raqam va ixtiyoriy harf bo'lmagan belgidan foydalanish mumkin.

LaTexda bo'sh joy belgisi buyruqdan keyin qo'yiladi. Lekin bu belgi o'rniga boshqa maxsus {} belgisini ham qo'yish mumkin. Masalan:

```
Men \LaTeX{} va \TeX dasturini o'rganishni boshladim. Bugun \today
\textsl{ Men \LaTeX{} va \TeX dasturini o'rganishni boshladim. Bugun
\today}
\textbf{yangi satrga o'tish} \newline \texttt{yangi satr}
```

Shuningdek, {} belgisini bu belgi oxiriga yozilgan buyruqqa turli xil parametrlar berish uchun ham ishlatish mumkin. Bunda bir yoki bir necha parametr berish mumkin. Parametrlarni faqat {} belgisi bilan emas, balki [] belgidan ham foydalanish mumkin.

Bo'sh joylar. LaTeX dasturida bo'sh joylar bo'sh joy klavishasini bosish orqali hosil qilinadi. Bunda hech qanday ortiqcha buyruq sharti bo'lmaydi. Xuddi matn protsessorlari kabi matn yoziladi. Bir necha bo'sh joylar uchun bu belgi bir necha marta ishlatiladi. LaTeXda bo'sh satr tabulyatsiyani bildiradi. Ikkita bo'sh satr abzas tugashini aniqlaydi. Bir necha bo'sh satr esa xuddi bitta bo'sh satr kabi ishlatiladi.

Maxsus belgilar. LaTeXda turli buyruqlar kiritishda turlicha belgilardan foydalaniladi. Ular orasida bir nechta asosiy belgilar mavjud. Bu belgilar LaTeX dasturining maxsus belgilari hisoblanadi. Bu belgilar quyidagilar: [\$], [&], [%], [#], [], [{}], [{}], [~], [^], [\]. Bu belgilar orqali turli xil buyruqlar kiritilganligi sababli, bu belgilarni o'z sahifangizda to'g'ridan-to'g'ri ishlata olmaysiz. Agar o'z hujjatingizda bu belgilardan foydalanmoqchi bo'lsangiz maxsus [\] belgisidan foydalanishingiz mumkin. Masalan, [\\$], [\&], [\%], [#], [_], [\{}], [\}]. Bu belgilardan ko'plab matnli qatorlarda, ko'plab buyruqlar yozishda va boshqa matematik formulalar yozishda foydalanish mumkin. Ammo [\] belgisini kiritishda [\] belgidan foydalanish mumkin emas. [\] belgi LaTeXda keyingi qatorga o'tishni bildiradi.

LaTexda hujjat tuzilishi \documentclass{...} dan boshlanadi. U hujjat qanday tipda yozilishini ko'rsatadi. Bu buyruqdan so'ng hujjat ko'rinishi, paketlarni yuklash va LaTeXning qo'shimcha imkoniyatlarini yuklash boshlanadi. Bunday vazifalarni bajarish uchun \usepackage{...} buyrug'idan foydalaniladi. Bu buyruqdan so'ng matn tanasi boshlanadi. Bu buyruq quyidagicha yoziladi.

```
\begin{document} % hujjatni yozish boshlanadi.
```

```
LaTeX buyruqlari yordamida matn kiritiladi
```

```
\end{document} % hujjatda yozish tugadi.
```

Masalan:

```
\documentclass[14pt]{article}
\usepackage[english]{babel}
\begin{document}
Men \LaTeX{} va \TeX dasturini o'rganishni boshladim. Bugun \today
\textsl{ Men \LaTeX{} va \TeX dasturini o'rganishni boshladim. Bugun
\today}
\textbf{yangi satrga o'tish} \newline \texttt{yangi satr}
\end{document}
```

Hujjat maketlari. LaTeXda birinchi bo'lib hujjat muallifini bilish muhim. Bu ishni `\documentclass` buyrug'i bajaradi. Uning ko'rinishi quyidagicha:

```
\documentclass[xususiyatlar]{sinf}
```

Bu yerda *sinf* yaratilayotgan hujjat tipini aniqlaydi. Sinflar:

`article` – fanga doir jurnallar, namoyishlar, qisqa hisobotlar, dasturiy hujjatlar, taklifnomalar uchun qo'llaniladi;

`report` – juda katta hisobotlar, ko'plab bo'limga ega bo'lgan kitoblar, dissertatsiyalar uchun qo'llaniladi;

`book` – odatiy kitoblar uchun;

`slides` – slayd uchun, shuningdek katta harflarda ortiqcha belgilersiz ishlatiladi.

Xususiyatlar:

`10pt`, `11pt`, `12pt` – hujjat shriftini o'rnatadi. Agar birortasi ham ko'rsatilmagan bo'lsa, avtomatik ravishda `10pt` ni o'rnatadi;

`a4paper`, `letterpaper` ... – varaq (sahifa) o'lchamini aniqlaydi. Ko'rsatilmagan holatda `letterpaper`ni aniqlaydi. Shuningdek quyidagilarni ko'rsatish mumkin. `a5paper`, `b5paper`, `executivepaper` va `legalpaper`;

`fleqn` – formulani chapdan tekislaydi;

`leqno` – formulaga chap tomondan raqam qo'yadi;

`titlepage`, `notitlepage` – maqola sarlavhasi boshlanishi yoki yo'qligini ko'rsatadi. Ko'rsatilmagan holda `article` sinfida yo'qligini ko'rsatadi. `report` va `book` sinflarida esa boshlanishini ko'rsatadi;

`twocolumn` – hujjatni 2 ta ustunga bo'ladi;

`twoside`, `oneside` – bir yoki ikki tomonli chiqarishni aniqlaydi. Aniqlanmagan holda `article` va `report` sinflarida bir tomonli, `book` sinfida esa ikki tomonli chiqaradi.

`openright`, `openany` – asosiy sahifa qaysi sahifadan boshlanishini ko'rsatish. Faqat tanlangan sahifa yoki birinchi sahifa bo'lishi mumkin. Bu xususiyat `article` sinfida ishlaymaydi, `report` sinfida keyingi sahifadan boshlanadi, `book` sinfida esa tanlangan sahifada boshlanadi. Masalan:

```
\documentclass[11pt,twoside,a4paper]{article}
```

LaTeX hujjatning bu buyrug'idan hujjat asosiy shrifti 11, bosmaga chiqarish 2 tomonli va qog'oz formati A4 ekanligini bilish mumkin.

Paketlar. Siz hujjat yozayotgan paytda LaTeXning turli imkoniyatlaridan foydalanishingiz mumkin. Jumladan, grafik, rangli yozuv va hokazolar. Bunday hollarda turli xil pakettlardan foydalanishingiz mumkin. Paketlar:

```
\usepackage[xususiyatlar]{paket}
```

buyrug'i orqali faollashtiriladi. Bu yerda *paket* paket nomi, *xususiyatlar* esa kalit so'zlar ro'yxati va paketning maxsus xususiyatlarini o'rnatishdir. LaTeXdagi qatorlar bilan bog'liq buyruqlar bilan tanishamiz.

```
\\ yoki \newline – yangi qatorga o'tish  
\newpage – yangi sahifadan boshlash
```

Maxsus harf va belgilar. LaTeX muharriri ['] (qo'shtirnoq) belgisini to'g'ridan-to'g'ri kiritishni qo'llab quvvatlamaydi. Bunday vaziyatlarda ikkita ['] belgidan va yopishda esa ikkita ['] belgidan foydalaniladi. Masalan:

```
''Ikkita ' belgisini kiritdik, endi esa ikkita ' belgisini kiritamiz''.
```

Tire va defislar. LaTeX redaktori tirening 4 turini aniqlaydi. 3 tasi turli ko'rinishdagi tirelar, 4-si esa matematikadagi – (minus) belgisidir. Ular quyidagilar:

[-]- defis, [--]- qisqa tire, [---]- uzun tire va [\$-\$] – minus belgisi. Masalan:

```
Bugungi mavzu-LaTeX\\  
56--71 betlarda\\  
ha---yoki yo'q\\  
$0$ , $1$ va $-1$
```

Ko'p nuqtalar. Ko'p nuqta qo'yish 2 xilda bo'lishi mumkin. Oddiy ... klaviatura yordamida 3 ta nuqta kiritish va xalqaro standart bo'yicha uch nuqta kiritish. Ikkinchi turdgisini kiritish uchun maxsus \ldots buyrug'idan foydalaniladi. Masalan:

```
oddiy 3 ta nuqta ... ko'rinishda bo'ladi.\\  
Buxoro, Samarqand, Navoiy, \ldots
```

Mustahkamlash uchun savollar

1. LaTeX qanday dastur?
2. LaTeX dasturini kim yaratgan va nima uchun?
3. LaTeX dasturda ishlash uchun qanday dasturlar kerak?
4. Winedt interfeysi haqida gapirib bering.
5. Winedt dasturida asboblari qaysi bo'limda joylashgan?

6. LaTeXga konvertlash uchun qaysi tugma bosiladi?
7. LaTeXda bo'sh joy qanday qo'yiladi?
8. Maxsus belgilar haqida nima bilasiz?
9. LaTeXda hujjat qaysi buyruqlar bilan boshlanadi?
10. $\$0\$$ nimani bildiradi?

11.2. Matematik formulalarni yozish

Muhim so'zlar: matematik formula, ibora, index, daraja, matematik amallar va belgilar, mundarija, vektor, matritsa, raqamlangan formulalar.

Bilib olasiz: Matematik formulalarni ibora va alohida qatorda yozish, index va darajalarni yozish, integral, ko'paytmalarni yozish, hujjatga mundarija tayyorlash, vektor va matritsalarini yozish, raqamlangan formulalarni yozish va ulardan foydalanishni.

LaTeXda matematik formulalarni yozish uchun Winedt dasturida Tex CUI belgilaridan foydalanish mumkin. Bazi hollarda matematik formulalarni buyruqlar yordamida yozishga to'g'ri keladi.

Agar matematik formula ibora orasida kelsa, 2 ta $\$$ orasida yoziladi, agar formula alohida qatorda kelsa, 2 tadan 4 ta $\$$ belgi orasida yoziladi. Masalan:

bugun darsda $\$ax^2+bx+c=0\$$ tenglamani yechishni o'rgandik. \backslash
 $\$ \$ x^2+y^2=0 \$ \$$

Daraja va indeksni yozish tartibi: $x^n \rightarrow \$x^n \$$, $x^{2n} \rightarrow \$x^{2n} \$$, $x^{2n} \rightarrow \$x^{2n} \$$, $x_n \rightarrow \$x_n \$$, $x_{nm} \rightarrow \$x_{nm} \$$.

Matematik formulalarni yozish buyruqlari:

\cdot (nuqta) $\rightarrow \backslash dot$ buyrug'i bilan yoziladi.
\sum $\rightarrow \backslash sum$ buyrug'i bilan yoziladi.
$\sum_{k=1}^n$ $\rightarrow \backslash sum \backslash limits_{k=1}^n$ buyrug'i bilan yoziladi.
\prod $\rightarrow \backslash prod$ buyrug'i bilan yoziladi.
$\prod_{k=1}^3$ $\rightarrow \backslash prod \backslash limits_{k=1}^3$ buyrug'i bilan yoziladi.
\coprod $\rightarrow \backslash coprod$ buyrug'i bilan yoziladi.
\int $\rightarrow \backslash int$ buyrug'i bilan yoziladi.
\int_0^1 $\rightarrow \backslash int \backslash limits_{0}^1$ buyrug'i bilan yoziladi.

\int_a^b → \int_a^b buyrug'i bilan yoziladi.

\int_a^b → \int_a^b buyrug'i bilan yoziladi.

Formula orasida bo'sh joy tashlash uchun: $\backslash,$ → kamroq joy tashlaydi, $\backslash\,$ → sal ko'proq joy tashlaydi, \backslashquad → normal joy tashlaydi, \backslashqqquad → normaldan ko'proq joy tashlaydi.

Matnda 2 ta abzas orasida joy tashlash uchun $\backslashvspace \{2\text{ cm}\}$ deb yoziladi. Bunda 1 sm, 2 sm, 3 sm, 3.5 sm deb yozish mumkin. Matn tagiga chizish uchun: $\backslashunderline{\text{IBORA}}$, matn ustiga chizish $\backslashlowerline{\text{IBORA}}$ buyruqlarni ishlatiladi.

Mundarija yozish qoidasi quyidagicha:

1. Kirish $\backslashdotfill 3\backslash$
2. Masalaning qo'yilishi $\backslashdotfill 4\backslash$
3. Asosiy natija $\backslashdotfill 10\backslash$
4. Xulosa $\backslashdotfill 18\backslash$
5. Adabiyotlar $\backslashdotfill 18\backslash$

Bunda $[\$]$ belgisi ishlatilmaydi, \backslashdotfill buyrug'i yetarlicha nuqtalar qo'yadi. betlar nomeri o'ng chetdan avtomatik ravishda qo'yiladi.

Agar mundarija $[\$]$ – paragraf belgisi ishlatilsa, \backslashs buyrug'i ishlatiladi. Formula balandligi bilan teng belgi qo'yish amallari:

$\backslash\left(\int_a^b \frac{dx}{x}\right)^2$

$\backslash\left|\int_a^b \frac{dx}{x}\right|^2$

Agar qavs yoki modul belgisini normal qo'ymoqchi bo'lsak, \backslashleft komandasi o'rniga \backslashbigl , \backslashright komandasi o'rniga \backslashbigr buyruqlaridan foydalanish mumkin.

Agar formula ichida so'z qatnashsa, bu so'z kursivda chiqmasligi uchun $\backslashbox \{so'z\}$ komandasidan foydalaniladi. Masalan:

$ax=b \backslashquad \backslashmbox \{yoki\} \backslashquad x=\frac{b}{a}$

Agar formula ichida 2 va undan ortiq so'z ishlatilsa, probel tashlashda \backslashquad yoki $\backslash,$ komandalardan foydalaniladi.

Agar formula indeks yoki darajada so'z ishlatilsa, kursivda chiqmasligi uchun \backslashrm komandasidan foydalaniladi. Masalan:

$\sigma_{\text{ess}}(H)$ → $\backslash\sigma_{\backslashrm\text{ess}}(H)$

Cheksiz belgisini yozishda \backslashinfty dan foydalanamiz. Masalan:

$\{a_n\}_1^\infty$ → $\{a_n\}_1^{\backslashinfty}$

a_n^∞ → $\{a_n\}_1^{\backslashinfty}$

Matritsalarini yozishga misol:

```
$$\left(\right.$  
  \begin{array}{ccccc}  
    2 & 4 & 5 & \\\br/>    1 & 3 & 6 & \\\br/>    0 & -1 & 4 & \\\br/>  \end{array}  
  \right)$$
```


Agar hujjatdagi barcha formulalar avtomatik tartiblanishi kerak bo'lsa, eqnarray dan foydalaniladi. Quyidagicha yoziladi:


```
\begin{eqnarray}  
  E = mc^2 \\\br/>  m = \frac{m_0}{\sqrt{1 - \frac{v^2}{c^2}}}  
\end{eqnarray}
```

Mustahkamlash uchun savollar

1. LaTeXda matematik formulalarni yozish uchun qaysi belgilar bo'limidan foydalaniladi?
2. Matematik formulalar ibora orasida kelsa qanday yoziladi?
3. Matematik formulalar alohida qatorda kelsa qanday yoziladi?
4. Index yozishga misol keltiring.
5. Daraja yozishga misol keltiring.
6. Formula orasida bo'sh joy qo'yish amallarini ayting.
7. Matnlarni yangi abzasdan yozish buyrug'ini ayting.
8. \dotfill nima vazifani amalga oshiradi?
9. \dot nima vazifani amalga oshiradi?
10. Matritsani qanday yozamiz?

11.3. Mathcad – matematik amaliy dastur

 **Muhim so'zlar:** kompyuterli algebra, Mathcad, WYSIWYG texnologiyasi, variant, interfeys, yozish qoidasi, asboblar paneli, matematik amallar, munosabat amallari, funksiya.

 **Bilib olasiz:** kompyuterli algebra dasturlari to'g'risida ma'lumot, Mathcad dasturi, interfeysi, formula yozish qoidasi, asboblar paneli, oddiy matematik amallar, munosabat amallari standart funksiyalardan foydalanish, oddiy hisoblashlar.

Mathcad – kompyuterli algebra tizimi bolib, unda avtomatlash, loyihalash, hisob-kitob amallari interaktiv va visual hisoblashlarga

mo'ljallangan dastur. Mathcad dasturi Mussachus texnologiya institute (MIT) olimi Allenom Razdovom tomonidan Mathsoft kompaniyasida yaratilgan. Mathsoft 2006-yildan buyon PTC (Parametric Technology Corporation) kompaniyasi tarkibida faoliyat olib boradi. Mathcad juda qulay interfeysli dastur bo'lib, unda ma'lumot va formulalarni kiritish uchun klaviaturadan foydalanish yoki maxsus asboblardan panellaridan foydalanish imkoniyati bor. Yana bir qulaylik tomoni shundaki, Mathcadda formulalarni xuddi matematik ko'rinishda yozish mumkin. Hisoblashlarni faqat formulalar orqali emas, balki dasturlash, loyihalash orqali bajarish mumkin. Mathcadning ba'zi imkoniyatlari Maple (MKM, Maple Kernel Mathsoft) kompyuterli algebra tizimi asosida yaratilgan (13.1-variantigacha). 14-versiyadan boshlab MuPAD yadro simvollaridan foydalanilgan.

Mathcad dasturining varaqlarida bajariladigan amallar va tenglamalar, grafikli tasvirlar, matnlar dasturlash tili asosida yaratilgan. Bu varaqlar varaq-dastur deyiladi va uning ishlash prinsiplari WYSIWYG (What You See Is What You Get – «nima ko'rsang, o'shani qabul qilasan») texnologiyasi asosida yaratilgan.

Ta'lim jarayoni, hisoblash va injenerlik tajribalarida Mathcad dasturidan foydalanish qulay. Bundan tashqari, XML va .NET texnologiya asoslarida ishlash, e-kitoblarni tez va oson tayyorlash mumkin. Mathcad dasturidan foydalanuvchilar soni taxminan 1.8 mlnga yetarkan.

Bugungi kunga kelib Mathcad dasturining quyidagi Mathcad 1.0-5.xx, Mathcad 6, Mathcad 7, Mathcad 8, Mathcad 2000 (9-variant), Mathcad 2001 (10-variant), Mathcad 2001i, («interaktiv»), Mathcad 11-11.2a, Mathcad 12, Mathcad 13-13.1, Mathcad 14, Mathcad 15, Mathcad Prime 1.0 variantlari mavjud.

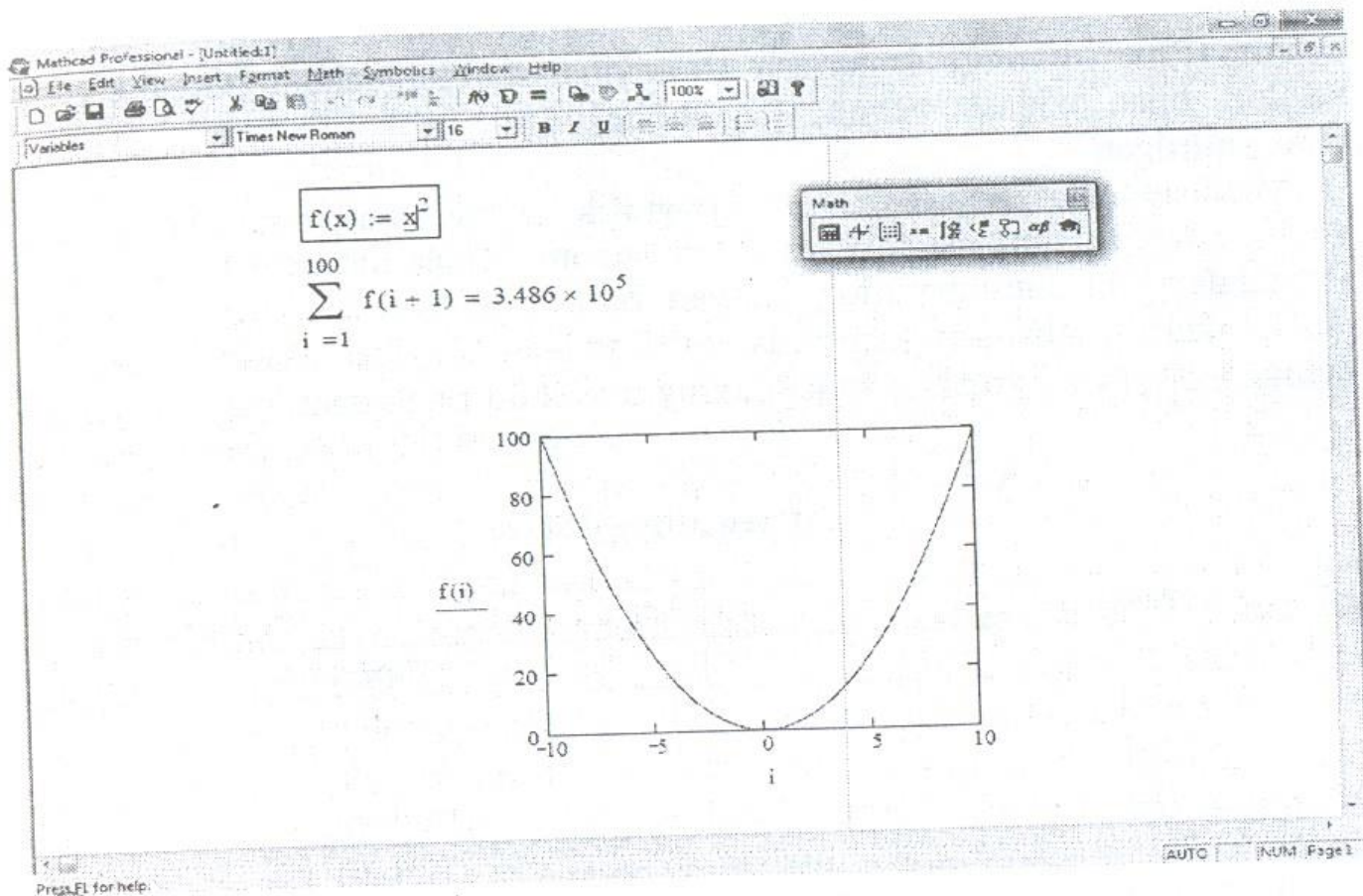
Mathcad dasturining texnologiyasini kelajakda rivojlantirib, Mathcad Application Server (MAS) texnologiyasini yaratish ko'zda tutilgan. MAS texnologiyasida Mathcadning ixtiyoriy variantini tan olish, hamda Mathcad varaqlarini veb-interfeys (Web Calc texnologiya)ga o'tkazish rejalashtirilgan.

Mathcad 2000 professional dasturining oynasi bilan tanishamiz. Uning oynasi 11.2-rasmdagi kabi.

Mathcad dasturi untitled1 deb hujjat yaratadi. Uning kenggaytmasi *.mcd ko'rinishida bo'ladi. Mathcadda yaratilgan faylning umumiy ko'rinishi masalan, misol.mcd. Mathcad oynasi barcha Windows dasturlari oynalari kabi besh qismdan iborat:

- Sarlavha satri. Bunda tizimli menyu, hujjatning nomlanishi va oynaning 3 ta – oynani yig'ish, oyna o'lchamlarini o'zgartirish, oynani yopish tugmalari joylashgan;

- Menyu satri. Mathcadning menyu bo'limlari joylashgan bo'lib, ular [File], [Edit], [View], [Insert], [Format], [Math], [Symbolics], [Windows], [Help] bo'limlari.



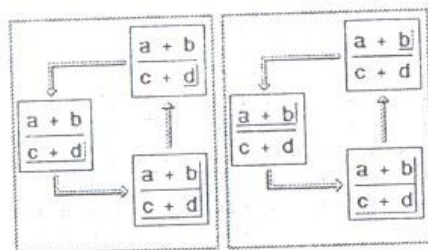
11.2-rasm. Mathcad dasturi.

- Asboblar paneli satri. Asosan asosiy ishlarni bajaruvchi asboblar joylashgan bo'lib, undagi asboblar foydalanuvchining harakatiga mos ravishda o'zgarib turadi.

- Ishchi maydon. Barcha amallar va hisoblashlar bajariladigan joy. Unda kursor [+] qizil rangda bo'ladi.

- Holat satri. Ishchi maydondagi holat bo'yicha axborotni ko'rsatib turadi.

Mathcadda matn, son yoki formula yozilishi bilan kursor o'z korinishini o'zgartiradi va fragment-fragment tanlab oladi (11.3-rasm). Mathcad hujjatida amallarni tushunish va bajarish chapdan o'ngga, yuqoridan pastga qarab bajariladi. Agar funksiya e'lon qilmagan, o'zgaruvchining qiymati berilmagan bo'lsa, formula, o'zgaruvchining nomi qora rangda bo'ladi.



11.3-rasm. Kursor ko'rinishi.

Mathcadda ishlash uchun asosan [Matn] asboblar paneli bilan ishlanadi. Uni ekranga chiqarish uchun [View→Toolbar→Math] buyruqlar algoritmi bajariladi. Unda [Calculator] hisob-kitob amallari va yozuvlarini bajarish uchun, [Graph] grafiklarni chizish uchun, [Matrix] vektor va matritsalar bilan ishlash, [Evaluation] qiymatlarni o'zlashtirish, natijani chiqarish uchun, [Calculus] integral va differensiallarni hisoblash, [Boolean] mantiqiy amallar

uchun, [Programming] dasturlash va loyihalashtirish uchun, [Greek] grek harflari bilan ishlash uchun, [Symbolic] turli simvolik amallar uchun rejalashtirilgan.

Mathcadda arifmetik amallar tipografik yozuv (matematikada qanday yozilsa) bilan ustma-ust tushadi. Mathcad murakkab matematik, algebraik formulalarni hisoblashga mo'jallangan bo'lsa ham, unda oddiy arifmetik amallardan foydalanishni ham bilish talab etiladi. Masalan, $5-3=2$ ni bajarish uchun $5-2=$ yozuvi yoziladi va natijaning o'zi ekranga chiqadi.

11.5-jadval

Matematik amallar

Amal	Klavish	O'qilishi
[·]	[·]	Ko'paytirish
[+]	[+]	Qo'shish
[-]	[-]	Ayirish
[:]	[/]	Bo'lish

Mathcadda hisoblash jarayonida bir nechta amallar bo'lsa ham, matematik qoida asosida bajaradi. Masalan, $(2 \cdot 5/10) - (5/4 \cdot 20)$ yozilsa, Mathcadda $2 \cdot \frac{5}{10} - \frac{5}{4} \cdot 10 = -11,5$ hosil bo'ladi. Mathcadda amallarning yozilishi bo'yicha yozish shartdir. MS Office dasturining 2007 dan yuqori versiyalarida Mathcad hujjatlarini to'g'ridan-tog'ri chaqirib ishlash mumkin. Masalan, shu o'quv qo'llanmaning Mathcadda berilgan amallarining hammasi uchun shunday yo'l tutilgan.

11.6-jadval

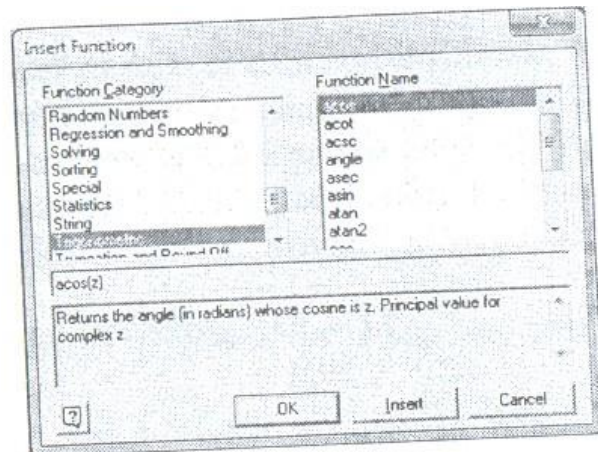
Munosabat amallari

Amal	Klavish	O'qilishi
[>]	[>]	Katta
[<]	[<]	Kichik
[=]	[Ctrl]+[=]	Teng
[≥]	[Ctrl]+[=]	Katta yoki teng
[≤]	[Ctrl]+[<]	Kichik yoki teng
[≠]	[Ctrl]+[#]	Teng emas

Mathcadda munosabat amallariga misol sifatida sonlar, o'zgaruvchilar, funksiyalarni solishtirib, 1 va 0 qiymatlarini olish mumkin. Masalan, $5=5=1$, $2>3=0$, $5 \geq 2=1$ va boshqa misollarni olish mumkin. Birinchi misoldagi birinchi tenglik munosabat tenglik, ikkinchisi natija chiqaruvchi tenglikdir.

Mathcadda trigonometrik funksiyalar, integral, differensiallarni ham hisoblash mumkin. Mathcadda funksiyalar ustasi mavjud, uni ekranga

chiqarish uchun asboblar panelidan $f(x)$ asbobini bosish kerak. Ekranga [Insert function] muloqot oynasi chiqadi (11.4-rasm). Funktsiyalarning bir nechta guruhlar mavjud. Ulardan kerakligini tanlab, o'ng tomondan esa kerakli funktsiyani tanlash mumkin. Masalan, trigonometrik funktsiyalar guruhidan \cos tanlansa, ekranga $\cos(\blacksquare)$ hosil bo'ladi. \blacksquare ni o'rniga sonni kiritib, [=] tugmasi bosilsa, \cos ning shu sondagi qiymati chiqadi ($\cos(0)=1$, $\cos(3.14)=-1$). Funktsiyalarni yozish orqali ham chaqirish mumkin.



11.4-rasm. Insert Function.

Mathcadda aniq integrallarni hisoblash juda oddiy bo'lib hisoblanadi. Integralni yozish uchun [Math] \rightarrow [calculus] asboblar panelidan integral tanlanadi. Ekranga integral belgisi chiqadi, so'ng funktsiya kiritiladi, [tab] tugmasini bosib, funktsiyani integrallash parametrik kiritiladi, [tab] tugmasini bosib, quyi chegara, [tab] tugmasini bosib, yuqori chegara kiritiladi, so'ng bitta bo'sh joy tugmasi bosiladi va natijani chiqaruvchi tenglik bosiladi. Mathcad integral, differentsiallarni tezda hisoblab, son qiymatini qaytaradi. Masalan,

$$\int_1^5 x \cdot \cos(x) = -5.893$$

$$\int_1^5 x \cdot \cos(x) \rightarrow \cos(5) + 5 \cdot \sin(5) - \cos(1) - \sin(1)$$

$$\frac{d}{dx} \cdot x \sin(x) \rightarrow \sin(x) + x \cdot \cos(x)$$

Mathcadda arifmetika va matematikaning ixtiyoriy hisoblash jarayonlarini bajarish mumkin. Masalan:

$$\sum_{i=1}^{10} 5 = 50$$

$$\prod_{i=1}^{10} 5 = 9.766 \times 10^6$$

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{1}{x} \rightarrow 0$$

$$\lim_{x \rightarrow 1} x^2 \rightarrow 1$$

$$v := \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{pmatrix}$$

$$\sum_i v = \begin{pmatrix} 4 \\ 8 \\ 12 \end{pmatrix}$$

$$\prod_i v = 196$$

Mustahkamlash uchun savollar

1. Kompyuterli algebraning yaratilishi haqida nima bilasiz?
2. Mathcad qaysi kompaniyaning mahsuloti?
3. Mathcad qanday texnologiyaga asoslangan?
4. Kompyuterli algebra dasturlaridan nechtasini bilasiz?
5. Mathcad dasturining imkoniyatlari haqida gapirib bering.

6. Mathcad interfeysini izohlab bering.
7. Mathcadda amallar qanday yoziladi?
8. Nechta munosabat amallarini bilasiz?
9. Funktsiyalarni hisoblashga misol keltiring.
10. Integrallarni analitik hisoblab bo'ladimi?

11.4. O'zgaruvchi va funksiyalar, vektor, matritsa

Muhim so'zlar: lokal, global o'zgaruvchi, qiymat o'zlashtirish, funksiya, vektor, matritsa.

Bilib olasiz: lokal va global o'zgaruvchilarni e'lon qilish, aniq qiymatlarni o'zgaruvchiga o'zlashtirish, funksiyani e'lon qilish, funksiya qiymatlarini hisoblash, integral va boshqalarni analitik hisoblash.

Mathcadda 2 xil o'zgaruvchi bo'lib, lokal va global geb aytiladi. Lokal bu [:=] belgisi bilan yoziladi va qiymatni o'zida saqlab, kerak bo'lganda qaytaradi. Lokal o'zgaruvchi faqat el'on qilinib, qiymat berilgandan so'ng undan Mathcad qoidasi boyicha foydalanish mumkin. Global o'zgaruvchi [=] belgisi bilan beriladi. Global o'zgaruvchilarga Mathcadning ixtiyoriy joyidan murojaat qilish mumkin.

Lokal o'zgaruvchini e'lon qilish uchun, avval ozgaruvchining nomi yoziladi. O'zgaruvchining nomi sifatida Mathcadning funksiyalaridan tashqari, son bilan boshlanmaydigan nomlarni olish mumkin. Masalan, a, aa, a1, assa, ball. O'zlashtirish tengligini qo'yish uchun [shift]+[;] tugmachalar majmuasidan foydalaniladi. Yoki [Math] → [Evaluation] asboblardan foydalaniladi. So'ng esa uning qiymati kiritiladi. Global o'zgaruvchi ham xuddi lokal kabi aniqlanadi, faqat global o'zgaruvchini yozish uchun [Shift]+['] tugmachalar majmuasi bosiladi.

lokal o'zgaruvchi		global o'zgaruvchi
a := 5		
b := 10		z + s = 30
c := a · b		$\sqrt{a^2 + z} = 5.916$
c = 50	to'g'ri bajarilgan	
		z ≡ 10
c + d = 8		s ≡ 20
d := 10.3	xato bajarilgan	

11.5-rasm. Lokal va global o'zgaruvchilar.

Mathcadda foydalanuvchi tomonidan yangi funksiyalarini ham e'lon qilish mumkin. Buning yaqqol misolida ixtiyoriy o'zgaruvchiga parametr kiritilsa, u funksiyaga aylanadi. Funksiyalar bir nechta parametrdan iborat bo'lishi mumkin. Masalan, $a(x) := \cos(x) + 2$, $f(x,y,z) := x^2 + y^2 + z^2$. Funksiyalarni hisoblash uchun uning parametrlariga qiymat berish yetarli bo'ladi. Masalan, $a(0) = 1$, $f(1,2,3) = 14$.

Funksiyalarning qiymatlarini bir nechta qiymatlarda ham hisoblash mumkin:

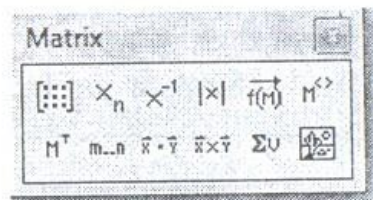
$f(x) := x^2$ $y := -5..5$ $f(y) =$
 $g(x,y) := \cos(x) + y$
 $a := 1$ $b := 3$

25
16
9
4
1
0
1
4
9
16
25

$\frac{d}{ds} f(s) \rightarrow 2 \cdot s$
 $\int_q^w f(s) ds \rightarrow \frac{1}{3} \cdot w^3 - \frac{1}{3} \cdot q^3$
 $\int_a^b f(z) dz = 3.667$
 $func(x,y) := f(x) + g(x,y)$
 $func(1,3) = 4.54$

11.6-rasm. Funksiyalarni hisoblash.

Mathcadda vektor va matritsalar bilan ham ishlash imkoniyatlari mavjud. Buning uchun [Math] asboblar panelidagi [Matrix] asboblaridan foydalanish mumkin. Vektor va matritsalarini biror-bir o'zgaruvchida o'zlashtirish va to'g'ridan-to'g'ri ular bilan amallarni bajarish mumkin.



11.7-rasm. Matrix.

$\begin{pmatrix} 2 \\ 4 \\ 6 \end{pmatrix}^T = (2 \ 4 \ 6)$ vektorning transponerlangani

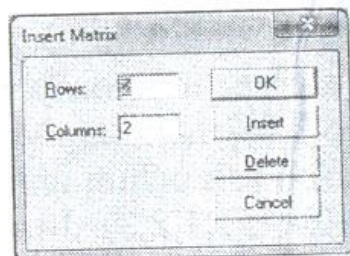
$\begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & 6 \\ 7 & 8 & 9 \end{pmatrix}^T = \begin{pmatrix} 1 & 4 & 7 \\ 2 & 5 & 8 \\ 3 & 6 & 9 \end{pmatrix}$ matrisaning transponerlangani

$\begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & 6 \\ 7 & 8 & 9 \end{pmatrix}^{-1} = \begin{pmatrix} 3.152 \times 10^{15} & -6.304 \times 10^{15} & 3.152 \times 10^{15} \\ -6.304 \times 10^{15} & 1.261 \times 10^{16} & -6.304 \times 10^{15} \\ 3.152 \times 10^{15} & -6.304 \times 10^{15} & 3.152 \times 10^{15} \end{pmatrix}$ teskari matritsa

$v := \begin{pmatrix} 2 \\ 3 \\ 4 \end{pmatrix}$ $v^T = (2 \ 3 \ 4)$
 $m := \begin{pmatrix} 2 & 3 \\ 4 & 5 \end{pmatrix}$ $m^T = \begin{pmatrix} 2 & 4 \\ 3 & 5 \end{pmatrix}$

11.8-rasm. Vektor va matritsalar bilan ishlash.

Odatda vektor yoki matritsani shakllantirish uchun [ctrl]+[m] tugmasi bosiladi (11.9-rasm). Bu rasmda [Rows] qatorlar soni, [Columns] ustunlar soni [ok] tugmasi bilan o'rnatiladi, [Insert] tugmasi bilan qo'shiladi, [Delete] tugmasi bilan o'chiriladi, [Cancel] tugmasi bilan bekor qilinadi.



11.9-rasm. Insert matrix.

Mathcaddagi vektor va matritsa orqali quyidagi jadvalda keltirilgan amallarni bajarish mumkin.

11.7-jadval.

Mathcad matematik amallar

Amal	Yozilish	Tugma	Vazifasi
Matritsani songa ko'paytirish	$A \cdot n$	*	A ning har bir elementini n ga ko'paytiradi
Skalyar ko'paytma	$u \cdot v$	*	u va v ning uzunligi teng
Matritsali ko'paytma	$A \cdot B$	*	A ustunlar soni B qatorlar soniga teng
Matritsani vektorga ko'paytirish	$A \cdot v$	*	A ustunlar soni v ning satrlar soniga teng bo'lishi kerak
Matritsani songa bo'lish	$\frac{A}{n}$	/	Har bir massiv elementi n ga bo'linadi
Vektor va matritsaning yig'indisi va ayirmasi	$A+B, u+v$ $A-B, u-v$	+ -	Massivlar bir xil satr va bir xil ustunga ega bo'lishi kerak
Skalyar yig'indi	$A+n$	+	A ning har bir qiymatiga n qo'shiladi
Skalyar ayirma	$A-n$	-	A ning har bir qiymatidan n ayiriladi
Ishorani almashtirish	$-A$	-	A ni -1 ga ko'paytiradi
Matritsa darajasi	M^n	^	n-darajali kvadrat matritsa M^{-1} , M ga teskari matritsa
Vektor uzunligi	$ v $	Shift+\	Vektor uzunlikni hisoblaydi
Determinant	$ M $	Shift+\	Determinantni hisoblaydi
Transponirlash	A^T	Ctrl+1	Satr elementlarini ustun elementlariga almashtiradi
Vektor ko'paytma	$U \times v$	Ctrl+8	u va v lar uchun ko'paytmani hisoblaydi
Yuqori daraja	$A^{<n>}$	Ctrl+6	Matritsaning n-ustuni

$$\begin{array}{l}
 \text{ORIGIN} = 1 \\
 m := \begin{pmatrix} 2 & 1 & 4 \\ 3 & 6 & 8 \\ 5 & 7 & 9 \end{pmatrix} \quad n := 2 \quad + \quad m \cdot n = \begin{pmatrix} 4 & 2 & 8 \\ 6 & 12 & 16 \\ 10 & 14 & 18 \end{pmatrix} \quad m \cdot m = \begin{pmatrix} 27 & 36 & 52 \\ 64 & 99 & 132 \\ 76 & 110 & 157 \end{pmatrix} \quad m + m = \begin{pmatrix} 4 & 2 & 8 \\ 6 & 12 & 16 \\ 10 & 14 & 18 \end{pmatrix} \\
 v := \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{pmatrix} \quad u := \begin{pmatrix} 2 \\ 3 \\ 4 \end{pmatrix} \quad v \cdot u = 20 \quad |m| = -27 \quad m \langle ? \rangle = \begin{pmatrix} 1 \\ 6 \\ 7 \end{pmatrix} \quad m \cdot v = \begin{pmatrix} 16 \\ 39 \\ 46 \end{pmatrix} \\
 a := \begin{pmatrix} 5 & 6 & 3 \\ 2 & 6 & 16 \\ 6 & 3 & 6 \end{pmatrix} \quad m - a = \begin{pmatrix} -3 & -5 & 1 \\ 1 & 0 & -8 \\ -1 & 4 & 3 \end{pmatrix} \quad a^{-1} = \begin{pmatrix} -0.034 & -0.076 & 0.22 \\ 0.237 & 0.034 & -0.209 \\ -0.085 & 0.059 & 0.051 \end{pmatrix} \quad a^2 = \begin{pmatrix} 55 & 75 & 129 \\ 118 & 96 & 198 \\ 72 & 72 & 102 \end{pmatrix}
 \end{array}$$

11.10-rasm. Vektor va matritsalar ustida amallar bajarish.

Mathcadda vektor va matritsalarining ba'zi xususiyatlarini aniqlash va ulardan foydalanish mumkin.

11.8-jadval

Funksiyalar

Funksiya nomi	Hosil bo'ladi
rows(A)	Satrlar soni
cols(A)	Ustunlar soni
length(V)	Vektorning elementlar soni
last(V)	Vektor elementining oxirgi indeksi
max(A)	Massivning eng katta elementi
min(A)	Massivning eng kichik elementi
identity(n)	Nxn birlik matritsa
Re(A)	Kompleks matritsa elementining aniq qismiga tegishli massiv
Im(A)	Kompleks matritsaning mavhum qismiga tegishli massiv
diag(v)	Vektorni matritsa diagonaliga joylashtiradi
geninv(A)	Teskari matritsa
rref(A)	A matritsaning bosqichli formasi
augment(A,B)	Ketma-ket joylashtiradi. A va B ning satr elementlari teng bo'lishi kerak.
stack(A,B)	Tagma-tag joylashtiradi. A va B ning ustun elementlari teng bo'lishi kerak.
Submatrix(A,m,n,i,j)	A-matritsaning m...n satr va i...j ustun elementlaridan iborat.
sort(V)	V-vektor elementlarini o'sib borish tartibida joylashtirish.
reverse(V)	V-vektor elementlarini kamayib borish tartibida joylashtirish.
csort(M,n)	M-matritsa n-qator elementlarini saralash
rsort(M,n)	M-matritsa n-ustun elementlarini saralash

$$\begin{array}{l}
m := \begin{pmatrix} 2 & 1 & 4 \\ 3 & 6 & 8 \\ 5 & 7 & 9 \end{pmatrix} \quad v := \begin{pmatrix} 1 \\ 15 \\ 3 \end{pmatrix} \quad \text{length}(v) = 3 \quad \text{last}(v) = 3 \quad \text{ORIGIN} \equiv 1 \\
\text{min}(m) = 1 \quad \text{max}(m) = 9 \quad \text{rows}(m) = 3 \quad \text{rows}(v) = 3 \\
\text{min}(v) = 1 \quad \text{max}(v) = 15 \quad \text{cols}(m) = 3 \quad \text{cols}(v) = 1 \\
km := \begin{pmatrix} 2i & 2i-4 & 3i \\ -i & 4 & 3 \\ 3 & 4i & 4 \end{pmatrix} \quad \text{Re}(km) = \begin{pmatrix} 0 & -4 & 0 \\ 0 & 4 & 3 \\ 3 & 0 & 4 \end{pmatrix} \quad \text{Im}(km) = \begin{pmatrix} 2 & 2 & 3 \\ -1 & 0 & 0 \\ 0 & 4 & 0 \end{pmatrix} \quad \text{diag}(v) = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 15 & 0 \\ 0 & 0 & 3 \end{pmatrix} \\
E := \text{identity}(3) \\
E = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix} \quad \text{geninv}(m) = \begin{pmatrix} 0.074 & -0.704 & 0.593 \\ -0.481 & 0.074 & 0.148 \\ 0.333 & 0.333 & -0.333 \end{pmatrix} \quad \text{augment}(m,v) = \begin{pmatrix} 2 & 1 & 4 & 1 \\ 3 & 6 & 8 & 15 \\ 5 & 7 & 9 & 3 \end{pmatrix}
\end{array}$$

11.11-rasm. Vektor va matritsalarining ba'zi xususiyatlarini aniqlash.

11.9-jadval

Vektor va matritsalar bilan ishlash uchun funksiyalar ro'yxati

Funksiya nomi	Vazifasi
tr(M)	M-kvadrat matritsa diagonal elementlari yig'indisi
mean(T)	T-massiv elementlari o'rta arifmetigi
rank(A)	A matritsaning rangi
norm1(M)	M matritsaning L ₁ normasi
norm2(M)	M matritsaning L ₂ normasi
norme(M)	M matritsaning Evklid normasi
normi(M)	M matritsaning teng o'lchovli normasi
cond1(M)	M matritsa shartli soni L ₁ normaga asosli
cond2(M)	M matritsa shartli soni L ₂ normaga asosli
conde(M)	M matritsa shartli soni Evklid normaga asosli
cond(iM)	M matritsa shartli soni teng o'lchovli normaga asosli

Vektor va matritsalarda o'zgaruvchi va funksiyalardan ham foydalanish mumkin.

$$\begin{array}{l}
f(x) := \begin{pmatrix} x & \cos(x) & \sin(x) \\ x^2 & x+3 & \sqrt{x} \\ \sqrt{x+2} & \ln(x) & e^x \end{pmatrix} \quad f(2) = \begin{pmatrix} 2 & -0.416 & 0.909 \\ 4 & 5 & 1.26 \\ 2 & 0.693 & 7.389 \end{pmatrix} \\
\begin{pmatrix} a \\ b \\ c \end{pmatrix} := \begin{pmatrix} 2 \\ 3 \\ 7 \end{pmatrix} \quad a = 2 \quad b = 3 \quad c := 3
\end{array}$$


11.12-rasm. O'zgaruvchi va funksiyalar.


Umuman olganda, Mathcadda vektor va matritsalar ustida ixtiyoriy amallarni bajarish mumkin. Chiziqli va chiziqsiz tenglamalar sistemalarini yechishda Mathcaddan foydalanish oson va qulay.

Mustahkamlash uchun savollar

1. Lokal o'zgaruvchi nima?
2. Global o'zgaruvchining imkoniyatlari haqida nimalarni bilasiz?
3. Funksiya qanday e'lon qilinadi?
4. Funksiya qiymatlarini hisoblashga misollar keltiring.
5. Vektor qanday aniqlanadi?
6. Teskari matritsani aniqlash usulini ayting.
7. Insert matrix muloqot oynasi qanday vazifalarni amalga oshiradi?
8. $\text{ORIGIN} \equiv 1$ nimani anglatadi?
9. Vektor va matritsalar bilan ishlovchi funksiyalarga misol keltiring.
10. Matritsada o'zgaruvchi va funksiyalardan foydalanish mumkinmi?

11.5. Grafik yaratish








 **Muhim so'zlar:** grafik, dekart, polyar, 3D, sohali, konturli, 3D point, vektorli grafiklar, funksiya, Frame, animatsiya, video, bmp, PRN.

 **Bilib olasiz:** grafiklarni dekart, polyar, 3D, sohali, konturli, 3D point, vektorli koordinatalarda yaratish va tahrirlash, funksiyalarning Frame yordamida animatsiya va videolarni yaratish, bmp, PRN tipli rasmlarni qayta ishlash va raqamli rasmlarni hosil qilish.

Mathcadda grafik chizish uchun [Math] → [Graph] asboblar panelidan foydalaniladi.

11.10-jadval

Grafik turlari

Nomi	Belgisi	Tugma	Vazifasi
X-Y Plot		[Shift]+[2]	Dekart koordinatasi
Polar Plot		[Ctrl]+[7]	Polyar koordinata
3D Bar			3 o'lchovli diagramma
Surface Plot		[Ctrl]+[2]	Sohali grafik
Contour Plot		[Ctrl]+[5]	Kontur grafik
3D Scatter Plot			3 o'lchovli nuqtali grafik
Vektor Field			Vektorli grafik

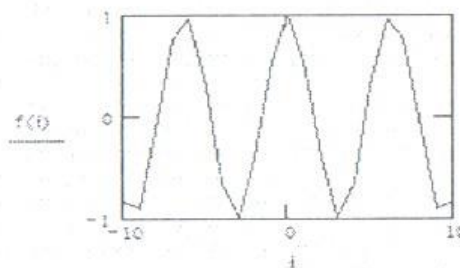
Mathcadda dekart koordinatada grafik chizishga bir misol keltiramiz. Faraz qilamiz $[-10,10]$ oraliqda $f(x)$ funksiyaning grafigini chizish talab etilgan bo'lsin. Buning uchun i o'zgaruvchiga -10 dan 10 gacha qiymat beramiz, $f(x)$ funksiya biror funksiya (masalan, $\cos(x)$) ni yozamiz. So'ng [Shift]+[2] tugmasini bosib, dekart koordinatani hosil qilamiz. X o'qida

I o'zgaruvchini, Y o'qiga $f(i)$ yozuvini kiritamiz va funksiyaning grafigi hosil bo'ladi.

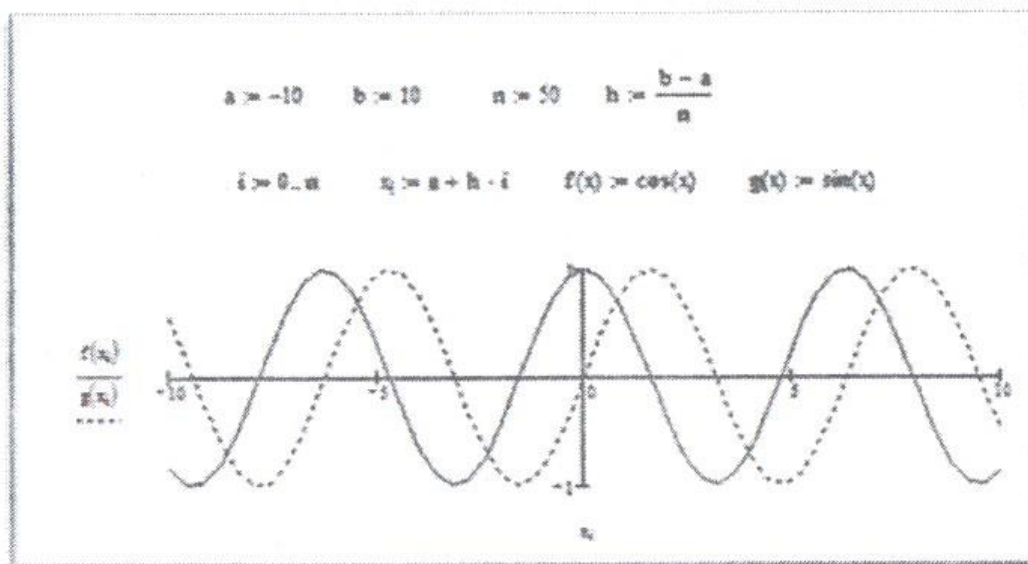
Mathcadda bitta dekart koordinataga bir nechta funksiyaning grafigini ham chizish mumkin. Faraz qilaylik, $[a,b]$ oraliqda $f(x)$, $g(x)$ funksiyalarning grafigini n ta tugun nuqta orqali chizish talab qilingan bo'lsin. Buning uchun a ga quyi chegarani ($a = -5$), b ga yuqori chegarani ($b = 100$) o'zlashtiramiz. $F(x)$ va $g(x)$ funksiyalarni kiritamiz va x ning qiymatlarini aniqlaymiz. X ning qiymatlarini aniqlash uchun $[a,b]$ oraliqni n bo'lakka bo'lamiz va uni h bilan belgilaymiz ($x_i = a + h \cdot i$). Bunga I ning qiymatlari 0 dan n gacha o'zgaradi. So'ng [Math] \rightarrow [Graph] asboblardan panelidan $[x-y \text{ plot}]$ ni tanlaymiz va x o'qiga x_i yozuvini kiritamiz, y o'qiga $f(x)$, $g(x)$ funksiyalarni kiritamiz.

$$i := -10..10$$

$$f(x) := \cos(x)$$



11.13-rasm. $\cos(x)$ grafigi.

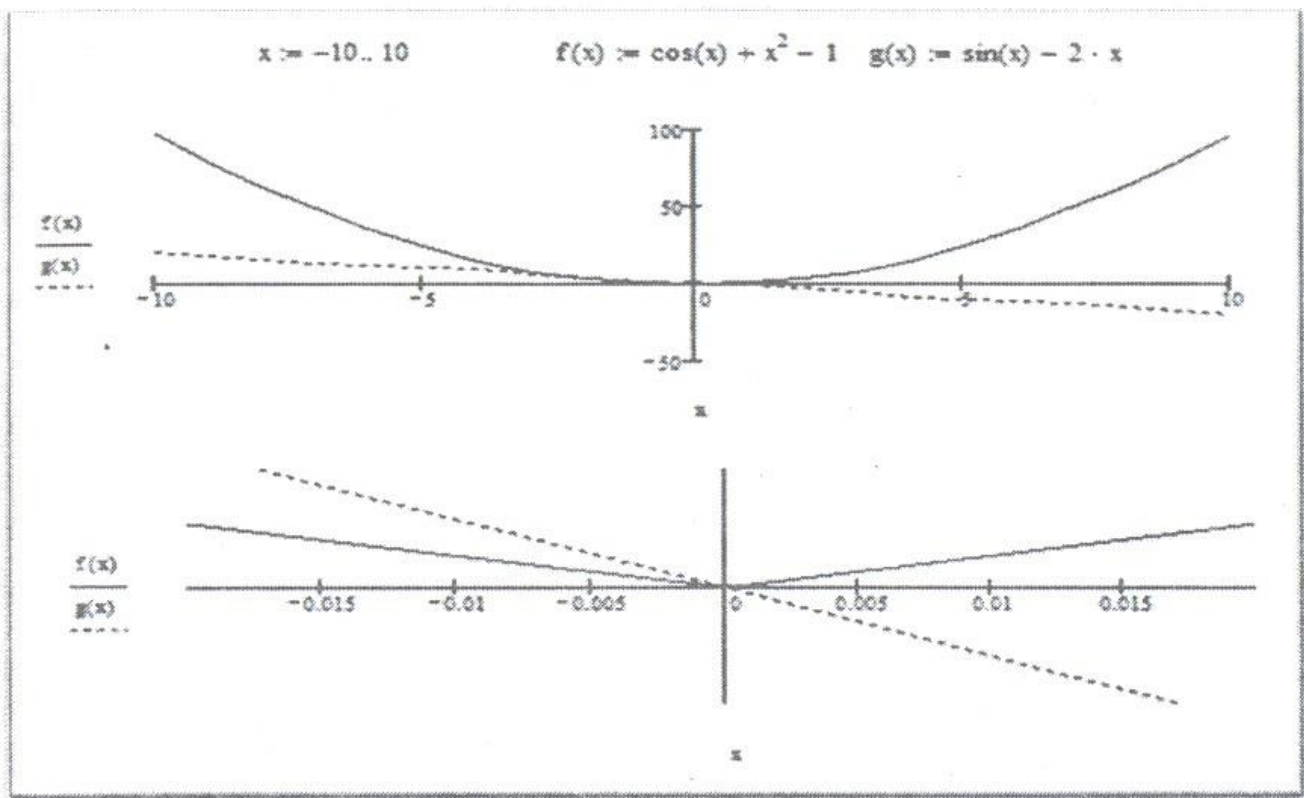


11.14-rasm. $\cos(x)$ va $\sin(x)$ grafigi.

Mathcadda tenglamalar sistemasining yechimlarini grafik ko'rinishda topish uchun ham qulaydir. Quyidagicha tenglamalar sistemasi berilgan bo'lsin.

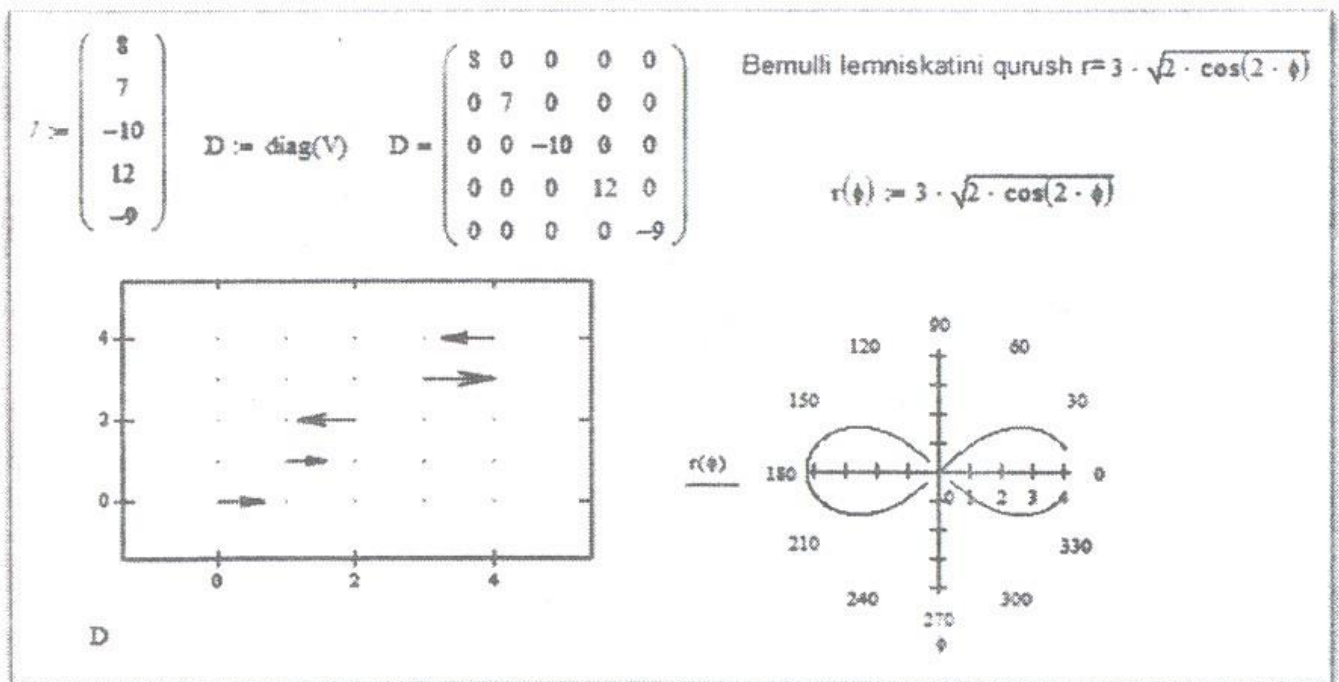
$$\begin{cases} \cos(x) + x^2 = 1, \\ \sin(x) - 2x + 1 = 1. \end{cases} \quad (1)$$

(1) tenglamalar sistemasining yechimi $x=0$ da o'rinlidir. (1) sistemasini grafiklar usuli bilan yechish uchun (1) sistemadagi birinchi tenglamani $f(x)$, ikkinchi tenglamani $g(x)$ ga o'zlashtiramiz va x ning qiymatlarini -10 va 10 oraliqda olamiz. Dekart koordinataga ularning grafiklarini chizamiz. Grafiklarning kesishgan nuqtasini yaqqol ko'rish uchun grafik chegaralarini o'zgartiramiz.



11.15-rasm. Grafiklar ko‘rinishi.

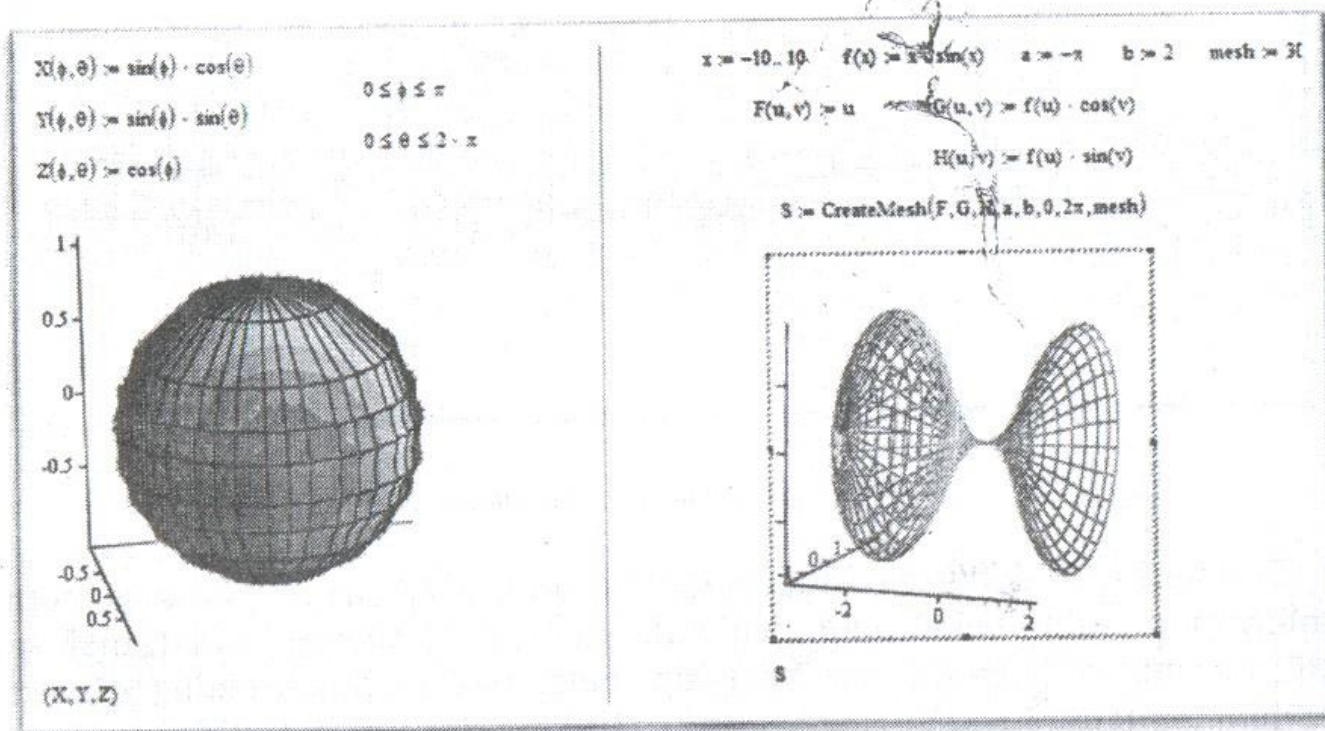
Vektorli grafiklarni chizish uchun Mathcad V o‘zgaruvchisi bilan vektorni aniqlaymiz. So‘ng vektorning elementlarini $\text{diag}(V)$ buyrug‘i orqali matritsa ko‘rinishiga o‘tkazamiz va M bilan belgilaymiz. Mathcadning [Insert] bo‘limidan [Graph]→[Vector Field Plot] buyruqlar ketma-ketligi bajariladi. Ishchi stolda grafik chizish uchun maydon hosil bo‘ladi va unga M matritsani ko‘rsatamiz. Grafikda vektor elementlarining ishorasi va qiymatiga qarab vektorli grafik hosil bo‘ladi (11.15 -rasmga qarang).



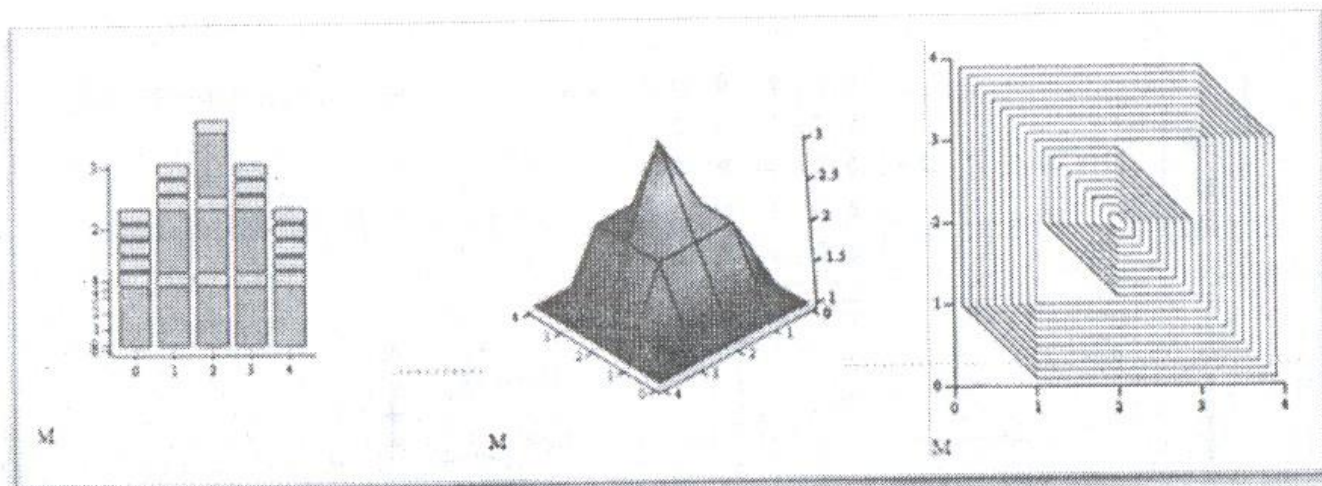
11.16-rasm. Vektorli va polyar koordinatalarga doir grafik.

Polyar koordinatada grafiklarni tasvirlash uchun Bernulli lemniskati formulasini olish mumkin. Bu formulada biror-bir o'zgaruvchini parameter sifatida kiritamiz. Mathcadda [Insert]→[Graph]→[Polar Plot] Buyruqlar ketma-ketligini bajarib, ekranda grafik chizish uchun maydon hosil qilinadi. Shu shu maydonda parametr va shu parametrda bog'liq bo'lgan Bernulli lemniskatining formulasi ko'rsatiladi (11.16-rasmga qarang).

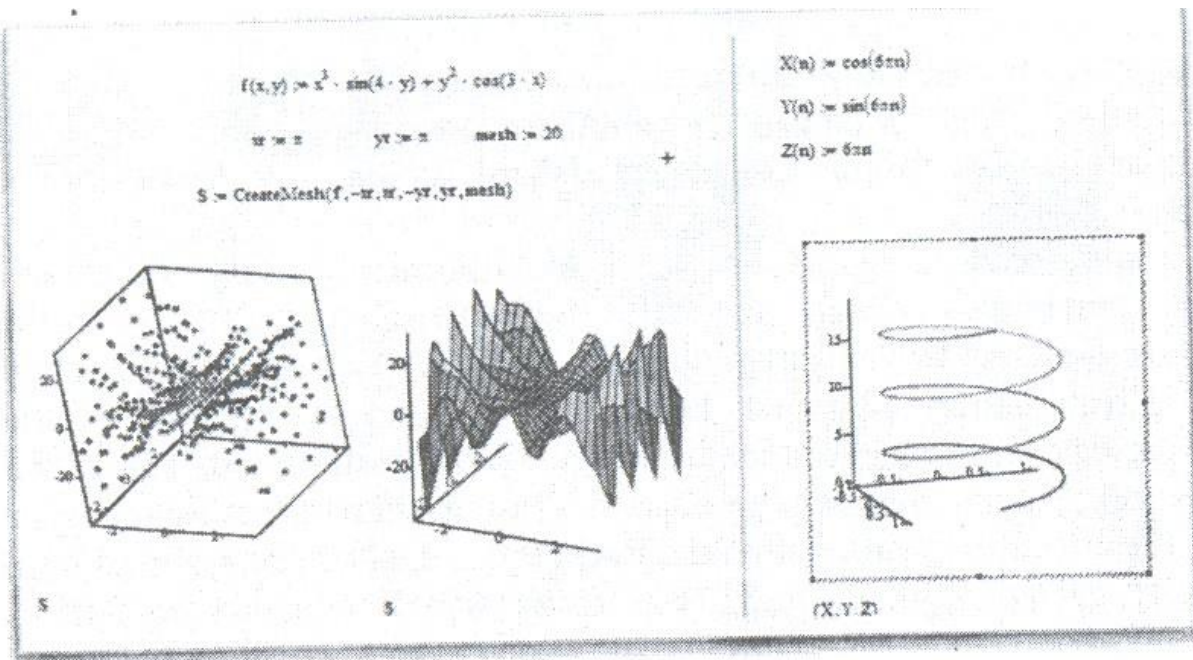
Mathcadda grafiklarning qolgan turlariga oid grafiklarni tayyorlash uchun misollar keltiramiz (11.17, 11.18, 11.19-rasmlar).



11.17-rasm. Sohalarni chizish.

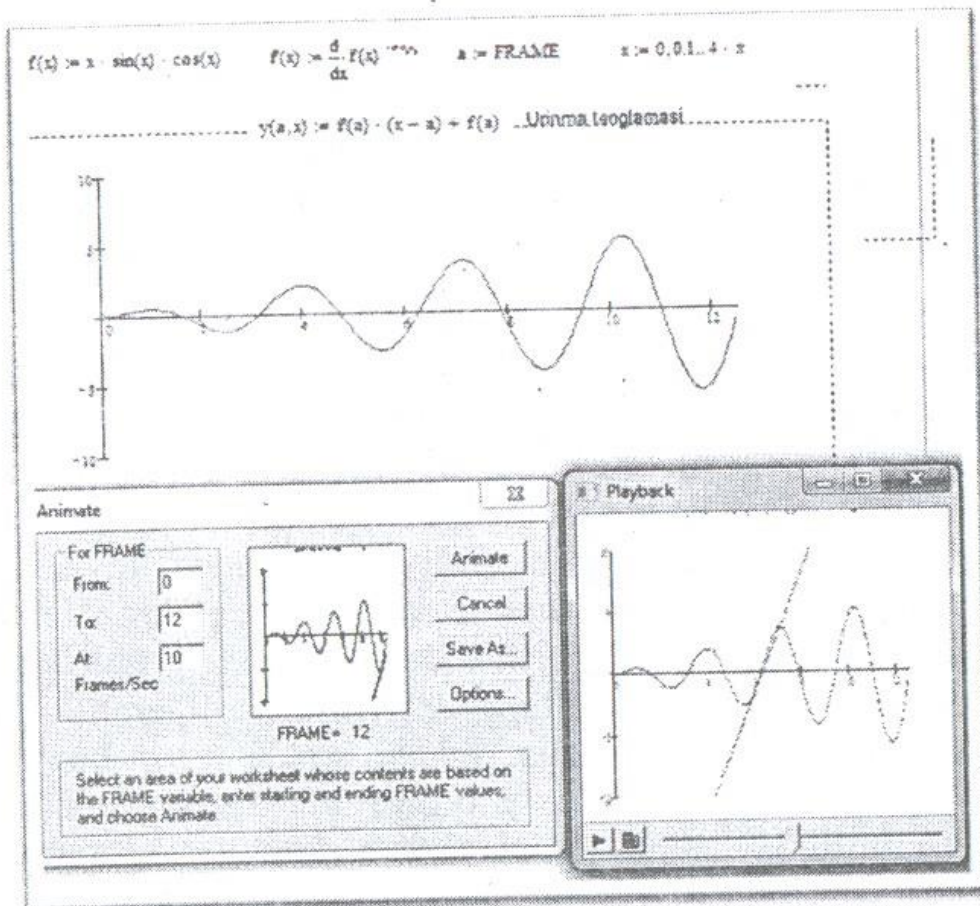


11.18-rasm. Diagramma, sohali, kontur grafiklar.



11.19-rasm. Nuqtali, sohali grafiklar.

Mathcadda grafiklarni yaratishdan tashqari ularni hosil bo'lishi (shakllanishi, chizilishi) ni animatsiya orqali ham ifodalash mumkin. Buning uchun Mathcadda [Frame] o'zgaruvchisi kiritilgan. Funksiyaning animatsiyali grafigini hosil qilish uchun unga parametr sifatida [Frame]ni berish shart. Animatsiyaga doir funksiyaga urinma o'tkazishni olaylik (11.20-rasmga q.).



11.20-rasm. Mathcadda animatsiya hosil qilish.

Buning uchun funksiyani yozamiz va uning birinchi tartibli hosilasini olamiz. A o'zgaruvchiga [Frame] ni qiymat qilib, x o'zgaruvchiga esa 0 dan 4π gacha qiymat beramiz. So'ng urinma tenglamasini ikkinchi bir funksiya bilan belgilaymiz. Mathcad bo'limidan [Insert]→[Graph]→[X-Y Plot] buyruqlar ketma-ketligini tanlaymiz. Ishchi stolda x-y koordinata hosil bo'ladi.

X o'qiga uchta o'zgaruvchi x, x, a ni kiritamiz. Y o'qiga funksiya f(x), urinma tenglamasi y(x,a), nuqtadagi funksiya qiymati f(a) ni kiritamiz. Grafikda funksiyadan x=0 nuqtadagi urinmani ko'rish mumkin. Animatsiya hosil qilish uchun Mathcad bo'limidan [View]→[Animate] buyruqlari bajarilsa, ishchi stolda [Animate] muloqot oynasi hosil bo'ladi. Ishchi stoldan grafik jo'ylashgan maydon belgilab olinadi. [Animate] muloqot oynasiga o'tib, [From] ga 0 qiymat (chunki FRAME 0 dan o'zgarsin), [To] 12 qiymat (ya'ni 12 gacha o'zgarsin) va [At] ga animatsiya 1 sekundda nechta freymni o'qishini ko'rsatamiz (masalan, har bir nuqtada ko'rish uchun [1] ni kiritish kerak). So'ng muloqot oynadagi [Animate] tugmasini bosamiz va ekranga [Playback] muloqot oynasi chiqadi. Muloqot oynasidan animatsiyani ko'rish uchun [Play] tugmasi bosiladi. Animatsiyani saqlash uchun esa [Animate] muloqot oynasidan [Save as] tugmasi bosiladi va animatsiya avi kengaytmali videorolik fayli ko'rinishda saqlanadi.

Mathcad tayyor rasmlar bilan ham ishlashi mumkin. Buning uchun 11.11-jadvalda keltirilgan funksiyalardan foydalanamiz.

11.11-jadval

Rasmlar bilan ishlovchi funksiyalar

T.r.	Nomi	Vazifasi
1	READBMP()	Rasmlarni oq-qora o'qish
2	READRGB()	Rasmlarni rangli o'qish
3	READPRN()	Vektorli rasmlarni o'qish
4	WRITEBMP()	Rasmlarni oq-qora yozish

Mathcadda rasmlar matritsa ko'rinishida sonlar bilan ifodalaniladi. Rasmlar bilan amal bajarganda matritsa va vektor funksiyalaridan foydalanamiz (11.21-rasm). Rasmlarning ishchi stolda ko'rinishi uchun [Insert]→[Picture] buyruqlar ketma-ketligi bajariladi.

Vektorli rasmlarga misol qilib dunyo xaritasidan foydalanamiz. Bu xaritaning raqamli variantlarini Internetdan olish mumkin. Vektorli rasmni bir ozgaruvchiga chaqiramiz. 0-tartibli ustunni a, 1-tartibli ustunni b ga o'zlashtiramiz va Mathcad bo'limidan [Insert]→[Graph]→[X-Y Plot] buyruqlar ketma-ketligini tanlaymiz. Ishchi stolda x-y koordinata hosil bo'ladi, x o'qiga a o'zgaruvchini, y o'qiga b o'zgaruvchini kiritamiz va dunyo xaritasi hosil bo'ladi. Xaritani globus shakliga keltirish uchun shar shakli chizilgan formulalardan foydalanamiz (11.22-rasm).

```
M := READBMP("book")
```

```
S := submatrix(M, 25, 110, 25, 85)
```

```
D := READRGB("book")
```

```
w := cols(D)
```



```
r := submatrix(D, 0, rows(D) - 1, 0, w - 1)
```

```
rs := submatrix(r, 25, 110, 25, 85)
```

```
g := submatrix(D, 0, rows(D) - 1, w, 2 * w - 1)
```

```
gs := submatrix(g, 25, 110, 25, 85)
```

```
b := submatrix(D, 0, rows(D) - 1, 2 * w, 3 * w - 1)
```

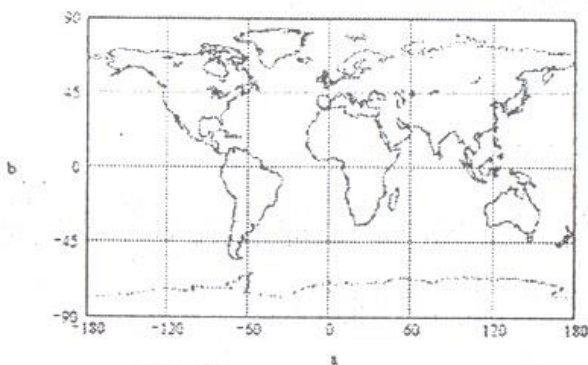
```
bs := submatrix(b, 25, 110, 25, 85)
```



11.21-rasm. Rasmlar bilan ishlash.

Agar sharni harakatlantirish kerak bo'lsa, sichqonchadan foydalanish mumkin. Tasvirlangan shar aylanib turishini istasangiz [shift] tugmasini bosib va sichqoncha yordamida aylanish tomonini ko'rsating.

```
world := READPRN("world.prn")
a := world (0)    b := world (1)
```



```
a := a + 180      b := b - 90
```

```
x := sin(b · deg) · cos(a · deg)
```

```
y := sin(b · deg) · sin(a · deg)
```

```
z := cos(b · deg)
```

$$\text{World}_3 := \begin{pmatrix} x \\ y \\ z \end{pmatrix}$$



World


11.22-rasm. Dunyo xaritasini Mathcadda tasvirlash.


Mathcad dasturi orqali ixtiyoriy funksiyalarning grafigini chizish, rasmlar bilan ishlash va ularni qayta ishlab, raqamli rasmlarga aylantirish imkoniyati mavjud.

Mustahkamlash uchun savollar

1. Mathcadda grafiklar qaysi asboblardan foydalanib yaratiladi?
2. Bitta koordinataga ikkita va undan ortiq funksiyaning grafiginini chizish mumkinmi?
3. Vektorli grafikka misol keltiring.
4. Polyar Plot qanday grafiklarni chizishga mo'ljallangan?
5. Sohali grafikka misol keltiring.?
6. FRAME nima vazifani bajaradi?
7. Rasmlarni rangli o'qish buyrug'ini ayting.
8. Yaratilgan rasmni qaysi tomondan ko'rib bo'ladi?
9. Mathcadda duyno xaritasi qanday hosil qilinadi?
10. Uch o'lchovli grafikka misol keltiring.

11.6. Maple dasturi

 **Muhim so'zlar:** kompyuterli matematika, Maple, variant, interfeys, matematik amallar, oddiy hisoblashlar, xotira, funksiya, operator.

 **Bilib olasiz:** kompyuterli matematikaning yana bir dasturi Maple dasturi va uning variantlari, Maple interfeysi, Mapleda matematik amallar, oddiy hisoblashlar, Maplening xotira bilan ishlashi, funksiyalarni e'lon qlish, Maplening ba'zi bir operatorlari.

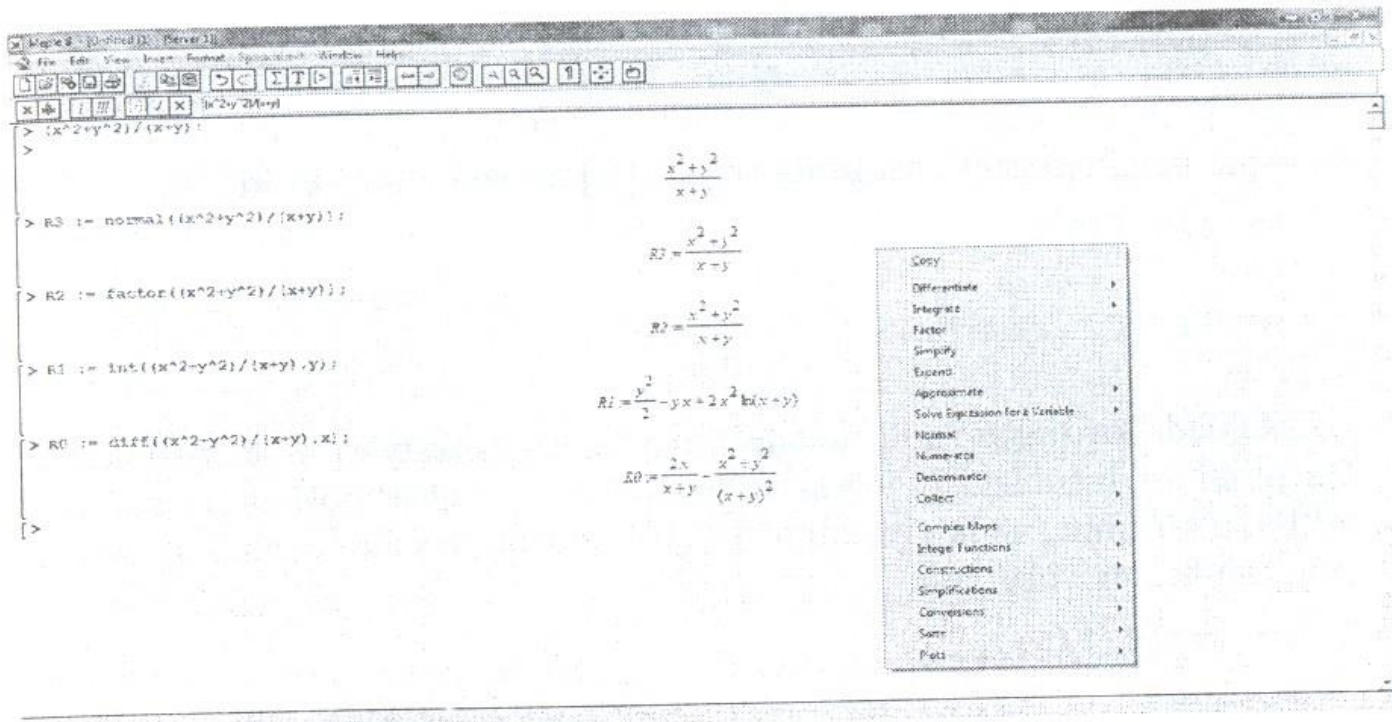
Kompyuter matematikasi sohasi bo'yicha dunyodagi yetakchi – bu Waterloo Maple Inc (Kanada) kompaniyasi bo'lib hisoblanadi. Bu kompaniyaning ishlab chiqaradigan mahsuloti Maple matematik dastur hisoblanadi. Maple – matematik oynali dastur qisqa vaqt ichida keng qamrovli hisoblashlarni bajarish imkoniyatiga ega. 1984-yildan boshlab Waterloo Maple Inc kompaniyasi Maple dasturlarini sotuyga chiqara boshlagan.

Maple dasturida ishlash qulay bo'lib, asosan matematik masalalar va geometrik fazolar bilan ishlashga mo'ljallangan 3000 ta amali bor.

Maple dasturining oynasi barcha amaliy dasturlarning oynasi kabi ko'rinishga ega.

Maple dasturining oynasi to'rt qismdan iborat:

- Sarlavha satri. Bu qatorda fayl nomi, tizimli tugmachalar joylashgan;
- Menyu. Menyu bo'limlari 8 ta bo'lib, ular Maple dasturida ishlashni osonlashtiradi;
- Asboblarni paneli. Foydalanuvchi uchun muhim va ko'p foydalaniladigan buyruqlar uchun yorliqlar joylashtirilgan;
- Ishchi stol yoki Maple hujjati (Worksheet). Mapleda yaratildan hujjat kengaytmasi *.mws bo'lib saqlanadi.



11.22-rasm. Maple 8 dasturining oynasi.

Maple hujjatida ma'lumotlar «Kirish-chiqish» texnikasiga asoslangan bo'lib, hisoblash uchun formula kiritiladi va natija chiqadi. Mapleda amallar bo'lim-bo'lim asosida shakllantiriladi va kvadrat qavs bilan chegaralanadi. Buyruqlar [>] operatoridan so'ng kiritiladi va natija ishchi stolning o'rtasida hosil bo'ladi. Har bir buyruqdan so'ng [;] belgisini qo'yish shartdir. Mapleda hisoblashni amalga oshirish uchun [Enter] tugmasi yoki asboblardan panelidan [!] belgisini bosish kerak. Masalan:

```

> 1+3;
4
> 25*6-4;
146
> sin(Pi);
0

```

Mapleda kichik xotira mavjud bo'lib, unda oxirgi hisoblash natijasini [%] belgi, oxirgisidan bitta oldingisini [%%] belgi va undan ham bitta oldingisini [%%%] belgi bilan saqlaydi. Masalan:

```

> 100+100+100+100;
150

```

x^y daraja Mapleda quyidagicha kiritiladi:

```

> x^y;
x^y

```

sondan kvadrat ildiz olish esa [sqrt(x)] operatori ishlatiladi:

```
[ > sqrt(9);
```

$$= 3$$

Agar daraja (m/n) ko‘rinishda bo‘lsa, [()] lar yordamida kiritiladi:

```
[ > 27^(1/3);
```

$$27^{\left(\frac{1}{3}\right)}$$

Mapleda kiritilgan sonli ifodalar [evalf(a,n)] funksiyasi bilan hisoblanadi. Bu yerda a – hisoblanishi lozim bo‘lgan ifoda, n – shart bo‘lmagan parametrlar bo‘lib, u kiritilmaganda qiymati n=10 qilib olinadi. n sonning haqiqiy qismini aniqlash uchun ishlatiladi:

```
[ > evalf(1/3);
```

$$0.3333333333$$

```
[ > evalf(1/3,3);
```

$$0.333$$

Mapleda o‘nli logarifmlardan to‘g‘ridan-to‘g‘ri, ya‘ni ln(x) ko‘rinishda foydalanish mumkin:

```
[ > ln(5);
```

$$\ln(5)$$

```
[ > evalf(%);
```

$$1.609437912$$

```
[ > evalf(ln(10));
```

$$2.302585093$$

Masala. Hisoblang:

$$\sqrt{25^{\frac{1}{\log_6 5}} + 36^{\frac{1}{\log_7 6}}}$$

Bu hisoblash uchun [>] operatoridan keyin yuqoridagi formulani ifodalovchi ifoda yoziladi va [;] qo‘yib, [Enter] tugmasi bosiladi. Maple uni standart matematik yozuvda chiqaradi. Hisoblash uchun esa evalf() funksiyasidan foydalanamiz:

```
[ > ((25^(1/log[6](5)))+(36^(1/log[7](6))))^(1/2);
```

$$\sqrt{25^{\left(\frac{\ln(6)}{\ln(5)}\right)} + 36^{\left(\frac{\ln(7)}{\ln(6)}\right)}}$$

```
[ > evalf(%);
```

$$9.219544465$$

Mapleda matematik funksiyalarni kiritishda qiynalsangiz, uning menyularidan foydalanish mumkin. Buning uchun [View] → [Palettes] →

[Expression Palette] ketma-ketlik orqali [Expression] muloqot oynasi chiqariladi va ixtiyoriy matematik funksiya va amallarni joylashtirish mumkin bo'ladi. Turli matematik belgilar va grek harflarini yozish uchun [View] → [Palettes] → [Symbol Palette] buyruqlar ketma-ketligidan foydalaniladi.

EXPRESSION					
\int_a^b	\int_a^c	$\frac{d}{dx} \frac{a}{b+c}$	$\frac{d}{dx} \frac{a}{b+c}$	$\frac{da}{db}$	$\lim_{b \rightarrow c} \frac{a}{b+c}$
$a+b$	$a-b$	$a \times b$	a/b	$a=b$	$a \neq b$
a^b	a_b	\sqrt{a}	$\sqrt[b]{a}$	$ a $	$ a $
e^a	\ln^*	\log	\sin	\cos	\tan

SYMBOL											
α	β	γ	δ	ϵ	ζ	η	θ	ι	κ	λ	μ
ν	ξ	\omicron	π	ρ	σ	τ	υ	ϕ	χ	ψ	ω
A	B	Γ	Δ	E	Z	H	Θ	I	K	Λ	M
N	Ξ	O	Π	P	Σ	T	Υ	Φ	X	Ψ	Ω
e	∞	π	i								

11.23 -rasm. Expression muloqot oynasi.

11.24-rasm. Symbol muloqot oynasi.

Expression oynasidan foydalanib hisoblashga doir misol keltiramiz. $\cos(\pi) + \sin(\pi)^2$ ni hisoblash talab etilsin. Buning uchun [a+b] tugmasini bosamiz va ekranda [%?+%?] hosil bo'ladi. Birinchi [%?]ga kelib, [cos] tugmasini bosamiz. Ikkinchi [%?]ga kelib, [a^b] tugmasini bosamiz va umumiy korinish [cos(%?)+(%^%?)] ko'rinishni oladi. Ikkinchi [%?]ga kelib, sin tugmasi bosiladi va [%?] larining mos qiymatlari kiritiladi.

```
[ > cos (%?) + (sin (%?) ^ %?) ; ko`rinishda yoziladi va %? o`rniga kerakli qiymatlar kiritiladi.
[ > cos (Pi) + (sin (Pi) ^ 2) ;
-1
```

Qo'shimcha izohlarni kiritish uchun [Insert]→[Text] buyrug'i yoki [Ctrl]+[t] tugmachalari bosiladi.

Mapleda qiymatlarni aniqlash uchun o'zlashtirish amali mavjud. Uning yozilishi [:]+[=] ko'rinishida aniqlanadi. O'zlashtirish amali bilan ko'proq funksiyalar aniqlanadi. Masalan, f:=<analitik ko'rinish>. Bunda Maple funksiyaning analitik ko'rinishini aniqlaydi. Funksiya qiymatini hisoblash uchun subs(x=a,f), ya'ni x=a da f ning qiymatini hisoblash deganidir:

```
[ > f:=x^2;
[ > subs (x=2, f) ;
f:=x^2
4
```

Bundan tashqari, Mapleda funksiyani [→] operatori yordamida ham ifodalash mumkin. [→] qo'yish uchun [-] va [>] tugmalaridan foydalanamiz.

```

[ > f:=x->x^2;
  > f(2);

```

$$f := x \rightarrow x^2$$

4

Mapleda qiymatni o'zlashtirib, tezda hisoblashni bajarish imkoniyati ham bor. Buning uchun [:] operatoridan foydalanamiz. O'zgaruvchilarning qiymatlarini yo'qotish uchun [restart :] dan foydalanish maqsadga muvofiq.

```

[ > x:=1:x+x;
  > x:='x':x;
  > x:=1:y:=3:z:=12:x+y+z;
  > restart: x+y+z;

```

2
x
16
x+y+z

Bulardan tashqari Mapleda funksiyalarni dasturlashdagi protseduralar orqali ham ifodalash mumkin. Buning uchun Proc() operatoridan foydalanamiz:

```

[ > y:=proc(x) x^2+2*x-1 end;
  > y(1);

```

$$y = \text{proc}(x) \ x^2 + 2*x - 1 \ \text{end proc}$$

2

Funksiyalarni aniqlashda shartlardan foydalanilgan bo'lsa, Mapleda bundan funksiyalarni if shart operatoridan foydalanib beriladi.

If ning qisqa yozilishi:

if <Shart> then <amal> fi;

if ning to'liq yozilish:

if <shart> then <amal1> else <amal2>;

if ning 3 xil yozilishi:

if(<shart>,<amal1>,<amal2>);

Quyidagi funksiyani aniqlash talab etilgan bo'lsin.

$$f = \begin{cases} x^2, & \text{agar } x \leq 0 \\ 2x, & \text{agar } 0 < x \leq 1 \\ 1-x, & \text{agar } x > 1 \end{cases}$$

Bu funksiyani Maple dasturida yozish uchun [piecewise()] operatoridan foydalanish mumkin.

```
> f:=piecewise(x<0,x^2,x<=1,2*x,x>1,1-x);
```

$$f := \begin{cases} x^2 & x < 0 \\ 2x & x \leq 1 \\ 1-x & 1 < x \end{cases}$$

Hisoblash uchun if shart operatorining 3-variantidan foydalanish mumkin.

```
> f:='if'(x<=0,x^2,'if'(x<=1,2*x,1-x));
```

$$f := \text{if}(x \leq 0, x^2, \text{if}(x \leq 1, 2x, 1-x))$$

```
> subs(x=0.2,f);
```

$$\text{if}(0.2 \leq 0, 0.04, \text{if}(0.2 \leq 1, 0.4, 0.8))$$

```
> evalf(%);
```

0.4


Birinchi bo'limda f funksiya aniqlanadi, ikkinchi bo'limda $x=0.2$ qiymatga moslab aniqlanadi va uchinchi bo'limda $x=0.2$ dagi f funksiya qiymati hisoblanadi.


Mapleda elementar matematikaning barcha amallarini yuqorida keltirilgan operator va amallar yordamida ifodalash va hisoblash mumkin.

Mustahkamlash uchun savollar

1. Maple qanday dastur?
2. Maple variantlarini sanab bering.
3. Maple interfeysining tuzilishi qanday?
4. Mapleda oddiy matematik amallar qanday bajariladi?
5. Oxirgi qiymatga qanday murojaat qilamiz?
6. Mapleda hisoblash qaysi operator bilan amalga oshiriladi?
7. Expression nima vazifani bajaradi?
8. %? amali nimani bildiradi?
9. Mapleda funksiya qanday e'lon qilinadi?
10. Proc() nima vazifani bajaradi?

11.7. Algebraik akslantirish va tenglamalarni yechish

 **Muhim so'zlar:** algebraik akslantirish, soddalashtirish, umumiy maxraj, ko'paytuvchilarga ajratish, o'xshash hadlarni birlashtirish, darajalarni birlashtirish, tenglama, tengsizlik.

 **Bilib olasiz:** algebraik akslantirishlar, berilgan amallarni soddalashtirish, umumiy maxrajga keltirish, ko'paytuvchilarga ajratish, o'xshash hadlarni birlashtirish, darajalarni birlashtirishlar, tenglama va tengsizliklarni yechish.

Algebraik akslantirish. Maple dasturida algebraik akslantirishlarni bajarish uchun quyudagi operatorlardan foydalanamiz.

11.13-jadval

Algebraik ifodalar

T.r.	Nomi	Vazifasi
1	Simplify	Soddalashtirish
2	Expand	Qavslarni ochish
3	Factor	Ko'paytuvchiga ajratish
4	Normal	Umumiy maxrajga keitirish
5	Combine	Darajalarni birlashtirish
6	Collect	O'xshash hadlarni birlashtirish

Bu maxsus operatorlarda algebraik ifodaning o'zi yoki uning identifikatori va parametri kiritiladi. Agar operatoridan foydalanishga qiynalsangiz operatorni tanlab, [F1] tugmasini bosing.

Simplify operatoriga misol:

```
[ > f:=(a^3-b^3)/(a-b);
```

$$f := \frac{a^3 - b^3}{a - b}$$

```
[ > simplify(f);
```

$$a^2 + b a + b^2$$

```
[ > simplify((a^3-b^3)/(a-b));
```

$$a^2 + b a + b^2$$

expand operatoriga misol:

```
[ > f:=(a-b)*(a^2+a*b+b^2);
```

$$f := (a - b)(a^2 + b a + b^2)$$

```
[ > expand(f);
```

$$a^3 - b^3$$

```
[ > g:=expand((a-b)*(a^2+b*a+b^2));
```

$$g := a^3 - b^3$$

factor operatoriga misol:

```
[ > factor(g);
```

$$(a - b)(a^2 + b a + b^2)$$

normal operatoriga misol:

$\left[\begin{array}{l} > f := y/x + 1/(x^2); \\ > \text{normal}(f); \\ > \text{normal}(y/x + 1/(x^2)); \end{array} \right.$	$f := \frac{y}{x} + \frac{1}{x^2}$ $\frac{yx + 1}{x^2}$ $\frac{yx + 1}{x^2}$
---	--

combine operatoriga misol:

$\left[> \text{combine}((x^{(1/2)}) * x^{(3/2)}); \right.$	x^2
---	-------

collect operatoriga misol:

$\left[\begin{array}{l} > x^3 + 4x^3 + 6x + 2x - 2 + 6; \\ > \text{collect}(x^3 + 4x^3 + 6x + 2x - 2 + 6, x); \end{array} \right.$	$5x^3 + 8x + 4$ $5x^3 + 8x + 4$
---	---------------------------------

Maple dasturida bu operatorlardan foydalanishning ikkinchi usuli ham mavjud. Unda Maple dasturida birinchi bo'lib matematik ifodalar yoziladi va amal matematik ko'rinishda ishchi maydonda hosil bo'ladi. Shu ko'rinishni tanlab, sichqonchanning o'ng tugmasini bosamiz va lokal menyuni chaqiramiz. Undan kerakli operatorni tanlaymiz. Masalan, quyidagi ifodani soddalashtirish kerak:

$$\left(\frac{(5x)^3 - (7y)^3}{(5x)^2 - (7y)^2} + \frac{1}{(5x)^{-1} + (7y)^{-1}} \right) (5x + 7y)^{-1} + \frac{x^2 - 14x + 24}{x - 2}$$

Soddalashtirishni amalga oshirish uchun matematik ifoda yoziladi. Uning matematik ko'rinishini tanlab, sichqonchanning o'ng tugmasi bosiladi. Lokal menyudan [Simplify] buyrug'i tanlanadi.

```

> ((5*x)^3 - (7*y)^3) / ((5*x)^2 - (7*y)^2) + 1 / ((5*x)^(-1) + (7*y)^(-1)) * (5*x + 7*y)^(-1) + (x^2 - 14*x - 24) / (x - 2);

```

$$\frac{\frac{125x^3 - 343y^3}{25x^2 - 49y^2} + \frac{1}{\frac{1}{5x} + \frac{1}{7y}}}{5x + 7y} + \frac{x^2 - 14x - 24}{x - 2}$$

```

> R :=
simplify(((125*x^3 - 343*y^3) / (25*x^2 - 49*y^2) + 1 / (1/5/x + 1/7/y)) / (5*x + 7*y) + (x^2 - 14*x - 24) / (x - 2));

```

$$R = \frac{x^2 - 13x - 26}{x - 2}$$

Soddalashtirishga doir yana bir misol. Bunda belgilab olish usulidan foydalanamiz.

$$\frac{\sqrt{x} + 1}{x\sqrt{x} + x + \sqrt{x}} : \frac{1}{x^2 - \sqrt{x}}$$

Buning uchun matematik ifodani f ga o'zlashtiramiz:

```

> f := ((sqrt(x) + 1) / (x*sqrt(x) + x + sqrt(x))) / (1 / (x^2 - sqrt(x)));

```

$$f := \frac{(\sqrt{x} + 1)(x^2 - \sqrt{x})}{x^{\left(\frac{3}{2}\right)} + x + \sqrt{x}}$$

f funksiyaga almashtirish kiritamiz va subs() operatoriga ko'rsatamiz:

```

> g := subs(sqrt(x) = a, x^2 = a^4, x^(3/2) = a^3, x = a^2, f);

```

$$g := \frac{(a + 1)(a^4 - a)}{a^3 + a^2 + a}$$

Hosil bo'lgan matematik ifodani soddalashtiramiz:

```

> R19 := simplify(g);

```

$$R19 := a^2 - 1$$

Demak, javob x-1 ekan.

Yuqoridagi soddalashtirishni bitta bo'limda ham bajarish mumkin.

```

> f := ((sqrt(x) + 1) / (x*sqrt(x) + x + sqrt(x))) / (1 / (x^2 - sqrt(x))) : subs(sqrt(x) = a, x^2 = a^4, x^(3/2) = a^3, x = a^2, f) : simplify(%);

```

$$a^2 - 1$$

Algebraik tenglamalar. Algebraik tenglamalarni yechish uchun Maple dasturida Solve operatoridan foydalanamiz. Solve operatorining umumiy yozilishi quyidagicha:

solve(tenglama yoki tengsizlik, parametr)

Faqat tenglama (tengsizlik)da bitta parametr bo'lishi yoki bolmasligi mumkin. Masalan, tenglamani yeching.

$$x^2 + 2 \cdot x - 1 = 0.$$

Bu tenglamani yechish uchun, uni Mapleda kiritamiz:

```
[ > x^2-2*x+1=0;
                                     x^2 - 2x + 1 = 0
```

Solve operatoridan foydalanib, uning yechimini topamiz:

```
[ > solve(*);
                                     1, 1
```

Bitta bo'limda ham ushbu tenglamaning yechimini topish mumkin:

```
[ > solve(x^2-2*x+1=0);
                                     1, 1
```

Parametrli tenglamalarni yechishga doir misollar ko'ramiz. Masalan, tenglamaning yechimini aniqlang:

$$\frac{b}{x-a} + \frac{a}{x-b} = 2$$

Tenglamani Mapleda yozamiz va Solve operatoriga x ni topishni ko'rsatamiz:

```
[ > (b/(x-a))+(a/(x-b))=2;
                                     b/(x-a) + a/(x-b) = 2
[ > solve(*,x);
                                     b+a, b/2 + a/2
```

Mapleda tenglamalar sistemasini yechishga bir misol ko'raylik. Masalan, tenglamalar sistemasining yechimini toping:

$$\begin{cases} x^2 y + xy^2 = 6, \\ xy + x + y = 5. \end{cases}$$

Maplega ifodani kiritamiz va Solve ga ikkita parametr ko'rsatiladi:

```
[ > solve({x^2*y+x*y^2=6, x*y+x+y=5}, {x,y});
{y=1, x=2}, {y=2, x=1}, {y=RootOf(_Z^2 - 2_Z + 3), x=-RootOf(_Z^2 - 2_Z + 3)+2}
```

Tenglamalar sistemasining yechimi $\{y=1$ va $x=2\}$ hamda $\{y=2$ va $x=1\}$ ekanligini ko'rish mumkin. RootOf bu haqiqiy yechim emas. Shuning uchun uni inobatga olmaymiz.

Trigonometrik tenglamani yechishga doir bir misol.

Tenglamani yeching: $\sin(x)+\cos(x)=1$

Mapleda yechish:

```
[ > sin(x)+cos(x)=1;
  >
  > solve(%);
  >
  > ]
```

$$\sin(x) + \cos(x) = 1$$

$$\frac{\pi}{2}, 0$$

Tengsizlikni yechishga doir misol:

```
[ > abs((3*x+1)/(x-3))<3;
  > solve(%,x);
  > ]
```

$$\left| \frac{3x+1}{x-3} \right| < 3$$

$$\text{RealRange}\left(-\infty, \text{Open}\left(\frac{4}{3}\right)\right)$$

Berilgan tengsizlikni qanoatlantiruvchi yechim $x=2$ da topilsin.

$$\frac{x^3 - x^2}{b^2 x^2 + x + 2} \leq \frac{x^2 - 3}{b^2 x + b - 1}$$

Mapleda quyidagicha yechiladi.

```
[ > (x^3-x^2)/(b^2*x^2+x+2)<=(x^2-3)/(b^2*x+b-1);
  > subs(x=2,%);
  > isolve(%,b);
  > ]
```

$$\frac{x^3 - x^2}{b^2 x^2 + x + 2} \leq \frac{x^2 - 3}{b^2 x + b - 1}$$

$$\frac{4}{4b^2 + 4} \leq \frac{1}{2b^2 + b - 1}$$

$$\{b = -2\}, \{b = 1\}$$

Maple dasturining yordamida ixtiyoriy oddiy, trigonometrik, logarifimik, kompleks, ko'rsatkichli tenglama va tengsizliklar yechish mumkin.

Mustahkamlash uchun savollar

1. Simplify operatorining vazifasi nima?
2. Mapleda berilgan amalda qavslarni ochish uchun qaysi operatoridan foydalanamiz?
3. Factor operatori qanday amalni bajaradi?
4. Combine operatori qanday amalni bajaradi?
5. Sub() operatori qanday amalni bajaradi?
6. Funksiya qanday aniqlanadi?
7. Mapleda kvadrat tenglamani yechib ko'rsating.

8. Tenglamalar sistemasini Mapleda yechib bo'ladimi?
9. Solve nima vazifani bajaradi?
10. Mapleda tengsizlikni yechishga misol keltiring?

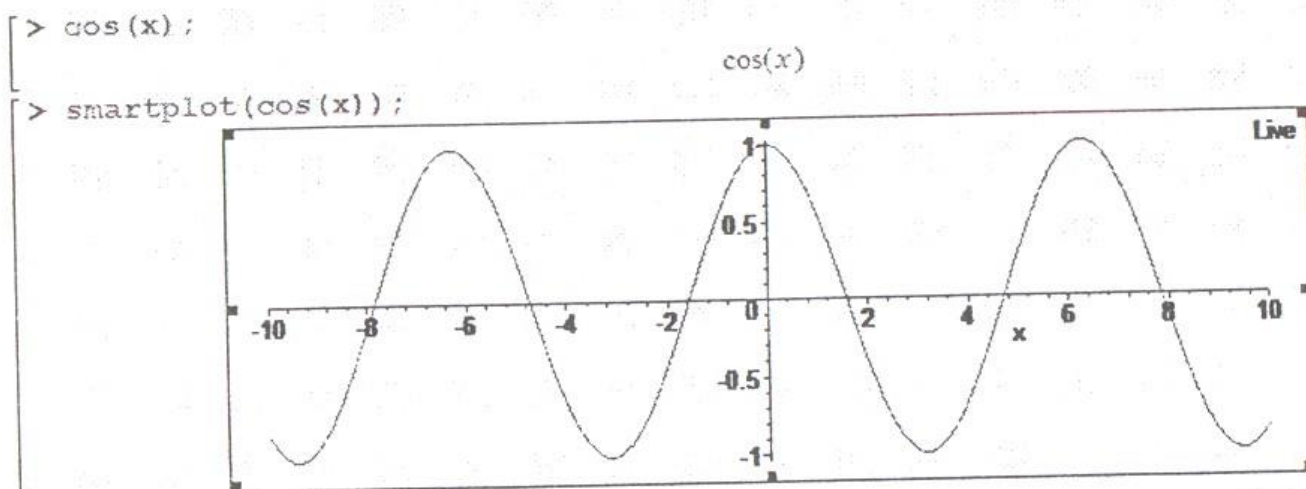
11.8. Grafiklarni chizish

Muhim so'zlar: grafik, Plot, Plot3D, dekart koordinata, uch o'lchovli koordinata, funksiya, vektor.

Bilib olasiz: Mapleda grafiklar yaratish, Plot va Plot3D operatorlari, dekart koordinata va uch o'lchovli koordinatalarda funksiya va vektorlarning grafigini chizish va tahrirlash.

Maple dasturida geometrik shakl va figuralarni chizishning ko'p variantlari bor. Quyida funksiyalarning grafiklarini tayyorlash va tahrirlash bilan shug'ullanamiz. $\cos(x)$ funksiyaning grafik ko'rinishi esingizdan chiqqan bo'lsa, tezda Maple dasturiga kiring va quyidagi ketma-ketlikni bajaring.

1. Qatorga $\cos(x)$ ni yozing.
2. Maydonda $\cos(x)$ hosil bo'ladi va uni tanlab, sichqonchaning o'ng tugmasini bosning.
3. Lokal menyudan [Plots] \rightarrow [2-D Plot] ni tanlang va $\cos(x)$ ning grafigi tayyor bo'ladi.



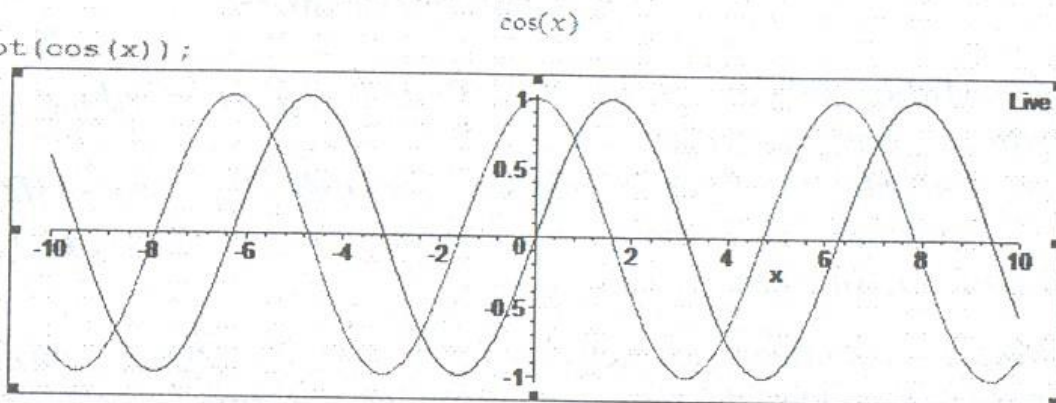
Lokal menyu yordamida yaratilgan grafiklar smart-qulaylik deb yuritiladi. Grafikning o'zi esa smart-grafik deb aytiladi. Bu qulaylik yordamida grafiklarni tayyorlashning kamchiliklari mavjuddir. Grafikdagi Live yozuvi grafikda sozlash va grafik chizishni davom ettirishni bildiradi. Buni ko'rish uchun shu grafikda yana bir funksiyaning grafigini chizish talab qilingan bo'lsin. Masalan, $\sin(x)$ funksiya grafigi.

Bu ishni amalga oshirish uchun buyruqlar qatoriga $\sin(x)$ ni yozamiz va ekranda $\sin(x)$ hosil bo'ladi. $\sin(x)$ ni sichqoncha bilan tanlab, qo'yvor-masdan grafik ustida olib kelib, qo'yib yuboramiz va natijani ko'ramiz. Agar jarayon to'g'ri bajarilgan bo'lsa grafikda $\cos(x)$, $\sin(x)$ funksiya grafigi hosil bo'ladi.

Funksiyalarni grafik maydonga olib o'tishda [Ctrl]dan foydalanish qulaydir. Agar grafikdan ikkinchi bir funksiyaning grafigini olib tashlash kerak bo'lsa, grafik maydonga kelib, grafik chiziqlari tanlanadi. Sichqonchani qo'yib yubormasdan chetga tortiladi.

```
> cos(x);
```

```
> smartplot(cos(x));
```



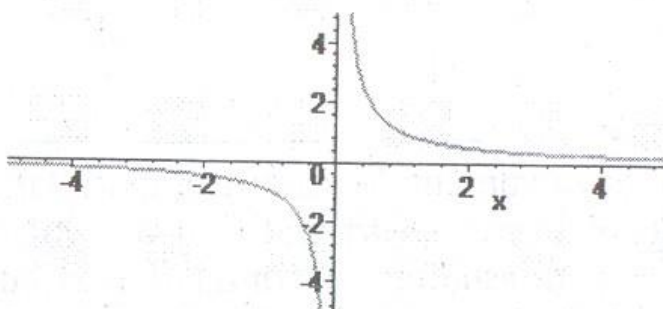
```
> sin(x);
```

Odatda grafiklarni chizishda **plot()** operatoridan foydalaniladi. Plot operatorining umumiy ko'rinish quyidagicha:

Plot(funksiya, gorizontaal o'q qiymatlari, vertikal o'q qiymatlari, chiziq rangi, chiziq qalinligi).

Gorizontaal o'q qiymatlari odatda $x=x_{\min} \dots x_{\max}$ ko'rinishda, vertikal o'q qiymatlari $y=y_{\min} \dots y_{\max}$ ko'rinishda bo'ladi. Agar ikkita o'q bo'yicha qiymatlar ketma-ket kiritilsa, $x=x_{\min} \dots x_{\max}$, $y_{\min} \dots y_{\max}$ ko'rinishda beriladi. Grafik rangi *color* so'zi bilan aniqlanadi. Maple dasturida 25 xil rang bor (green, red, blue, grey, ...). Grafik rangi *color=red* kabi aniqlanadi. Grafik chiziqlarining qalinligi *thickness* so'zi bilan aniqlanadi. Maple dasturida 15 ta chiziq turlari bor. Grafikda chiziq turi *thickness=2* ko'rinishda aniqlanadi. Grafik rangi va chiziq qalinligini grafik chizishda berish shart emas. Masalan,

```
> plot(1/x, x=-5..5, -5..5, color=green, thickness=2);
```



Grafik chizilgandan so'ng uni tanlasak, to'rt tomoni chegaralanadi va shu chegaralar yordamida grafikni kichiklashtirish va kattalashtirish mumkin. Agar grafikning rangini va chiziqni o'zgartirmoqchi bo'lsangiz, formuladan o'zgartirib, [Enter] tugmasini bosish kerak.

Yana bir grafik tayyorlashga misol. $y = x^2 + |5 \cdot |x| - 6|$ funksiya grafigini tayyorlang.

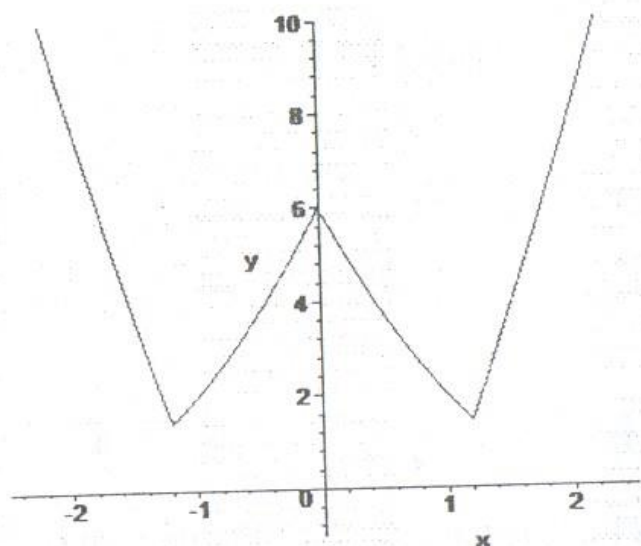
> plot(x^2+abs(5*abs(x)-6),x=-2.5..2.5,y=-1..10);

Funksiya grafigi 11.38-rasmda tasvirlangan.

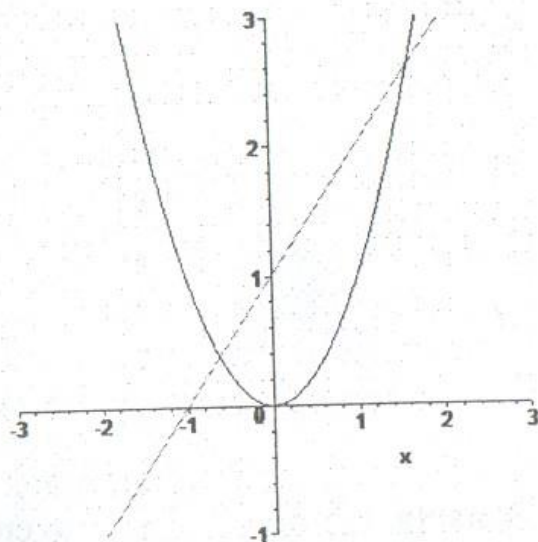
Bir koordinatalar sistemasida ikkita funksiyaning grafigini chizish talab qilingan bo'lsin. Bunda plot operatorida funksiyalar ketma-ket kvadrat qavs ichida [,] bilan beriladi. Boshqa parametrlar ham xuddi shunday:

> plot([x^2,x+1],x=-3..3,-1..3,color=[blue,green]);

Funksiya grafigi 11.39-rasmda tasvirlangan.



11.25-rasm. $y = x^2 + |5 \cdot |x| - 6|$.

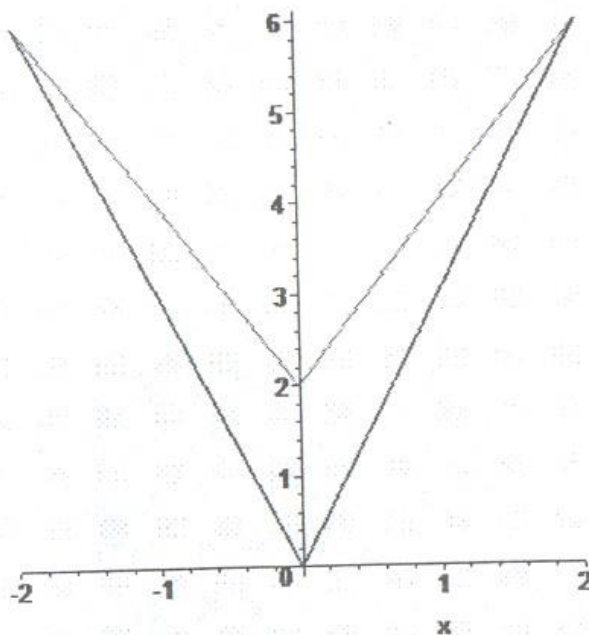


11.26-rasm. $y = x^2, y = x + 1$.

Masala. $3 \cdot |x| \leq y \leq 2 \cdot |x| + 2$ tengsizlik bilan (x, y) koordinatalari aniqlangan shaklni tayyorlang.

Berilgan tengsizlikni ikki funksiyaga bo'lib olamiz va grafigini chizamiz.

> plot([3*abs(x), 2*abs(x)+2], x=-2..2, thickness=2);



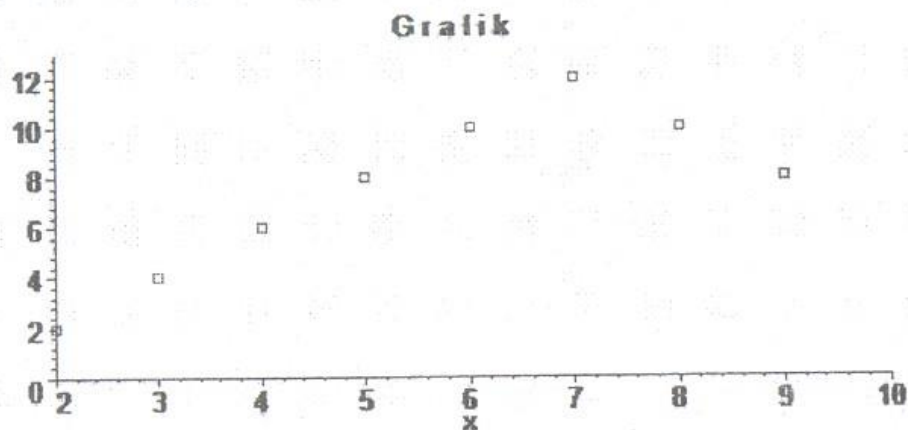
Masala. Faraz qilamiz, x va y ning qiymatlari jadval ko'rinishda berilgan bo'lsin va uning grafigini tayyorlash talab etilsin.

x	2	3	4	5	6	7	8	9
y	2	4	6	8	10	12	10	8

Bu masalaning Mapleda x,y vektorlari e'lon qilinadi:

```
> x:=vector([2,3,4,5,6,7,8,9]);
      x=[2,3,4,5,6,7,8,9]
> y:=vector([2,4,6,8,10,12,10,8]);
      y=[2,4,6,8,10,12,10,8]
```

```
> plot([x[i],y[i],i=1..8],x=2..10,0..13,title="G r a f i k",
style=point,symbol=box);
```

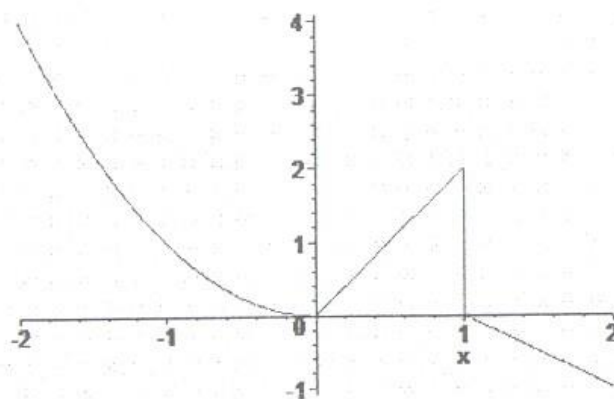


Masala. Grafigi chizish talab etilgan funksiya quyidagicha aniqlangan bo'lsin:

$$f = \begin{cases} x^2, & \text{agar } x \leq 0 \\ 2x, & \text{agar } 0 < x \leq 1 \\ 1-x, & \text{agar } x > 1 \end{cases}$$

Buning grafigini chizish uchun Mapleda quyidagicha ishlar amalga oshiriladi.

```
> f:=piecewise(x<0,x^2,x<=1,2*x,x>1,1-x);
      f = {
      x^2   x < 0
      2x    x ≤ 1
      1-x   1 < x
      }
> plot(f,x=-2..2);
```



Maple dasturida ikki o'lchovli grafiklarni tayyorlash bilan tanishib chiqdik. Maple dasturida uch o'lchovli grafiklarni ham tayyorlash mumkin. Xuddi ikki o'lchovlida ilk tayyorlangan grafikdek uch o'lchovli grafikni tayyorlash mumkin. Masalan, $z = x^2 - y^2$ funksiyani olsak.

1. Maple dasturga kirib, buyruqlar qatoriga x^2-y^2 ni kiritamiz.
2. Hosil bo'lgan formulani sichqoncha bilan tanlab, o'ng tugmasini bosamiz.

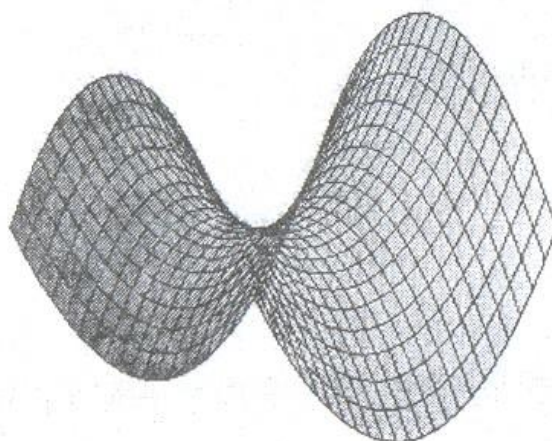
3. Lokal menyudan [Plots] → [3-D plot] tanlanadi va ekranda grafik tayyor bo'ladi.

```
> x^2-y^2;
```

$$x^2 - y^2$$

```
> smartplot3d[x,y](x^2-y^2);
```

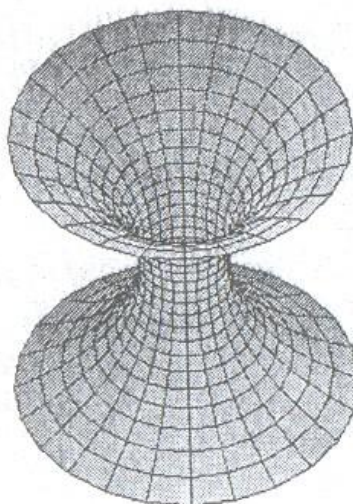
Live



Bu grafik smart-grafik deb yuritiladi. Grafikka o'zgartirishlar kiritish uchun grafik tanlanadi va sichqonchanning o'ng tugmasi bosilib, kerakli xususiyatlar o'rnatiladi.

Odatda Maple dasturida uch o'lchovli grafiklar Plot3d() operatori bilan chiziladi. Masalan, $x = \cosh(u) \cdot \cos(v)$, $y = \cosh(u) \cdot \sin(v)$, $z = u$ ning grafigini chizish talab qilingan bo'lsin.

```
> plot3d([cosh(u)*cos(v), cosh(u)*sin(v), u], u=-2..2, v=0..2*Pi);
```



Maple dasturida ikkita uch o'lchovli grafikni ham tayyorlash mumkin. Xuddi ikki o'lchovli grafikdek amalga oshiriladi.

Masalan, $z=1+y+x$, $z=2*\cos(x)*\sin(y)$ larning grafigini tayyorlash talab qilingan bo'lsin.

```
> plot3d({1+x+y, 2*cos(x)*sin(y)}, x=0..Pi, y=0..Pi);
```



Maple dasturida Plot3d ning imkoniyatlari juda ko'pdir. Ular haqidagi ma'lumotni Mapleda Help tizimidan ko'rish mumkin.

📖 Mustahkamlash uchun savollar

1. Grafiklarni yaratish imkoniyati Maple tizimida qanday?
2. Amartplot nima vazifani bajaradi?
3. Bitta koordinatada ikki funksiyaning grafigi qanday chiziladi?
4. Mapleda tengsizliklar grafiklari qanday chiziladi?
5. Plot nima vazifani bajaradi?
6. Mapleda vektor qanday e'lon qilinadi?
7. Shartli funksiya grafigini chizish usulini ayting.
8. Plot3d nima vazifani bajaradi?
9. Sharning grafigini yasang?
10. Bir maydonda ikkita sohaning grafigini yasashga doir misol keltiring.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. O'zbekiston Respublikasi «Kadrlar tayyorlash Milliy dasturi». // Barkamol avlod – O'zbekiston taraqqiyotining poydevori. – T.: «Sharq», 1997. –31–61-b.
2. Karimov I.A. Barkamol avlod orzusi. – T.: « Sharq», 1999. -184-b.
3. Karimov I.A. Yuksak ma'naviyat – yengilmas kuch. – T.: «Ma'naviyat», 2008.
4. Абрамов С.А., Гнезделова, Капустина Е.Н. и др. Задачи по программированию. – М.: «Наука», 1988.
5. Алексеев А.П. Информатика. 2001. – М.: «СОЛОН-Р», 2001.
6. Брябрин В.М. Программное обеспечение персональных ЭВМ. – М.: «Наука», 1989.
7. Вирт Н. Алгоритмы + структуры данных = программа. – М.: «Мир», 1985.
8. Говорухин В., Цибулин В. Компьютер в математическом исследовании. Maple, Matlab, LaTeX и др. Учебный курс. – СПб.: «Питер», 2001.
9. Павловская Т.С., Щупак Ю.С. C/C++. Структурное программирование. Практикум. – СПб.: «Питер», 2002.
10. Подбельский В.В. Язык СИ++.- М.; Финансы и статистика- 2003 562с.
11. Романчик В.С., Люлькин А.Е. Программирование в С++ BUILDER. Учебное пособие. – Мн.: БГУ, 2007.
12. Yo'ldoshev U.Y., Voqiyev R.R., Zokirova F.M. Informatika. – T.: G'.G'ulom nomidagi NMIU, 2002.
13. Abduqodirov A.A., Hayitov A.G', Shodiyev R.R. Axborot texnologiyalari. – T.: «O'qituvchi», 2003.
14. Axmedov A.B., Tayloqov N.I. Informatika. Akademik litsey va kasb hunar kollejlari uchun darslik. – T.: «O'zbekiston», 2001.
15. Mo'minov B.B. Microsoft Excel bo'yicha amaliy mashg'ulotlar va ularni bajarish tartibi. Uslubiy qo'llanma. – Buxoro: «Ziyo Rizograf», 2008.

Foydalanilgan Internet manbalar

1. <http://aut.researchgateway.ac.nz/index.jsp> – Auckland University of Technology digital library.
2. <http://dastur.uz> – Kompyuter dasturlari va kompyuterda dasturlashga oid forum, xabar va yangiliklar.
3. <http://google.com> – Google qidiruv tizimi.
4. <http://lex.uz/> – O'zbekiston Respublikasi qonun hujjatlari ma'lumotlari milliy bazasi.
5. <http://ru.wikipedia.org/wiki> – Википедия – свободная энциклопедия.
6. <http://www.edu.uz> – O'zbekiston Respublikasi Oliy va o'rta maxsus ta'lim vazirligi.
7. <http://www.exponenta.ru> – Образовательный математический сайт
8. <http://www.intuit.ru> – Интернет-университет информационных технологий.
9. <http://ziyonet.uz> – O'zbekiston Respublikasi Oliy va o'rta maxsus ta'lim vazirligi huzuridagi axborot ta'lim portali.

MUNDARIJA

Kirish	3
I BOB. INFORMATIKA VA AXBOROT TEXNOLOGIYALARINING MAZMUNI, VAZIFALARI, RIVOJLANISH TARIXI	
1.1. Informatika va axborot texnologiyalarining jamiyatdagi o'рни va rivojlanishi.....	5
1.2. Kompyuterning rivojlanish bosqichlari	10
1.3. Kompyuter avlodlari	16
1.4. Axborot texnologiyalari bosqichlari va qo'llanish sohalari	20
II BOB. SHAXSIY KOMPYUTER, TEXNIK VA DASTURIY TA'MINOT	
2.1. Shaxsiy kompyuter tarixi	28
2.2. Shaxsiy kompyuterning asosiy qurilmalari	35
2.3. Shaxsiy kompyuter qo'shimcha qurilmalari	44
2.4. Shaxsiy kompyuterning dasturiy ta'minoti	64
III BOB. MS DOS OPERATSION TIZIMI	
3.1. MS DOS OT' va uning tashkil etuvchilari.....	70
3.2. DOS OTning ichki va tashqi buyruqlari.....	75
3.3. Disk, katalog va fayllar ustida amallar	81
IV BOB. WINDOWS OPERATSION TIZIMI	
4.1. Windows OT tarixi, imkoniyatlari va variantlari.....	90
4.2. Windowsning ishchi stoli, boshqaruv paneli	96
4.3. Boshlovchi, fayl va papkalar ustida amallar	105
V BOB. DASTURLASH ASOSLARI	
5.1. Kompyuterda masalalarni yechish bosqichlari	115
5.2. Algoritm va uning xossalari	120
5.3. Algoritmni ifodalash usullari	123
VI BOB. C++ DASTURLASH TILI	
6.1. C++ dasturlash tiliga kirish	131
6.2. O'zgarmas va o'zgaruvchilar tasnifi	133
6.3. C++ da amallar	137
6.4. Dastur tuzilishi	142
6.5. Operatorlar	147
6.6. Tanlash operatorlari	152
6.7. Takrorlash operatorlari	155
6.8. O'tish operatorlari	161
6.9. Funksiyalar	164
6.10. Matematik kutubxonaning funksiyalari	168
6.11. Massivlar	174

VII BOB. BORLAND C++ BUILDER MUHITIDA DASTURLASH

7.1. C++ BUILDER muhiti	180
7.2. C++ Builder muhitida konsolli va darchali dasturlar	182
7.3. Standart (odatiy) bo‘lim elementlari	186
7.4. Ilova yaratishda vizual elementlar	189
7.5. Hisoblash natijalarining jadval ko‘rinishini yaratish	192
7.6. Hisoblash natijalarini grafik ko‘rinishini yaratish	194

VIII BOB. WINDOWS DASTURLARI

8.1. Total Commander dasturi	200
8.2. Windows 7 tizimida qidiruv	205
8.3. PAINT va Kalkulyator dasturi	207

IX BOB. AMALIY DASTURLAR MAJMUASI

9.1. Matn muharrirlari	214
9.2. Matnli hujjatlarni tayyorlash	218
9.3. Obyekt va jadvallarni tayyorlash	224
9.4. Elektron jadvallar	228
9.5. Yacheyka va jadvalni formatlash	231
9.6. Matematik amal, funksiyalar ustasi	237
9.7. Diagrammalar yaratish	246
9.8. Ma‘lumotlarni saralash va jamlash	248
9.9. Taqdimot muharrirlari haqida (Microsoft Power Point)	251
9.10. Slaydni dizaynlash va shakl yaratish	256
9.11. Slaydda animatsiya va harakat	259

X BOB. KOMPYUTER TARMOQLARI VA INTERNET TIZIMI

10.1. Axborot tizimlari	263
10.2. Kompyuter tarmoqlari	269
10.3. Internet	275
10.4. Internetga bog‘lanish usullari	278
10.5. Internetning ishlash tartibi	282
10.6. Internet xizmatlari	286
10.7. Qidiruv tizimlari	291

XI BOB. MATEMATIK AMALIY DASTURLAR

11.1. LATEX dasturi	300
11.2. Matematik formulalarni yozish	305
11.3. Mathcad – matematik amaliy dastur	307
11.4. O‘zgaruvchi va funksiyalar, vektor, matritsa	312
11.5. Grafik yaratish	317
11.6. Maple dasturi	324
11.7. Algebraik akslantirish va tenglamalarni yechish	329
11.8. Grafiklarni chizish	335

Foydalanilgan adabiyotlar	241
---------------------------------	-----

B.B. MO'MINOV

INFORMATIKA

*O'zbekiston Respublikasi Oliy va o'rta maxsus ta'lim vazirligi
tomonidan oliy o'quv yurtlari uchun o'quv qo'llanma sifatida
tavsiya etilgan*

*«TAFAKKUR-BO'STONI»
TOSHKENT – 2014*

Muharrir	<i>Sh. Rahimqoriyev</i>
Musahhih	<i>S. Abduvaliyev</i>
Tex. muharrir	<i>D. O'rinova</i>
Sahifalovchi	<i>U. Vohidov</i>

Litsenziya AI № 190, 10.05.2011-y.

Bosishga 2014-yil 10-sentabrda ruxsat etildi. Bichimi 60x84¹/₁₆.
Ofset qog'ozi. «Times» garniturası. Shartli bosma tabog'i 21,5.
Nashr tabog'i 22,2. Shartnoma № 29-2014. Adadi 1000. Buyurtma № 29-1.

«TAFAKKUR-BO'STONI» MCHJ.
100190, Toshkent shahri, Yunusobod tumani, 9-mavze, 13-uy.
Telefon: 199-84-09. E-mail: tafakkur0880@mail.ru

«TAFAKKUR-BO'STONI» MCHJ bosmaxonasida chop etildi.
Toshkent shahri, Chilonzor ko'chasi, 1-uy.

*NDKI ZarUTF
23-14 "EEE" guruh tolibi
Kenjayev Zarif*

