

**O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI OLIY VA O'RTA
MAXSUS TA'LIM VAZIRLIGI**

Samarqand davlat universiteti

Xolmonov S.M.

KOMPYUTER GRAFIKASI



O'quv-uslubiy majmua

5130200 – Amaliy matematika va informatika

Samarqand-2019

O'zbekiston respublikasi oliy va o'rta maxsus ta'lim vazirligi

Samarqand davlat universiteti

Amaliy matematika va informatika fakulteti

«Axborotlashtirish texnologiyalari» kafedrası

Tasdiqlayman:

O'quv ishlari bo'yicha prorektor

_____ **prof. A.S. Soleev**

«__» _____ 2019 y.

”Kompyuter grafikasi” fanidan o'quv uslubiy majmua

Bilim sohasi: 100000 –gumanitar soha

Ta'lim sohasi: 130000 - Matematika

Ta'lim yo'nalishi: 5130200 – Amaliy matematika va informatika

Samarqand - 2019

Fanning o'quv uslubiy majmuasi ishchi o'quv reja va o'quv dasturiga muvofiq ishlab chiqildi

Tuzuvchi:

SamDU «Axborotlashtirish texnologiyalari» kafedrası assistenti Xolmonov S.M.

Taqrizchilar:

SamDU, «Axborotlashtirish texnologiyalari» kafedrası dotsenti Djumanov O.I.

SamDU «Axborotlashtirish texnologiyalari» kafedrası dotsenti Turaqulov I.N.

O'quv uslubiy majmua «Axborotlashtirish texnologiyalari» kafedrasining «___» _____ 2019 yildagi № ___ yig'ilishida muhokama qilindi va fakultet ilmiy kengashida tasdiqlash uchun tavsiya qilindi.

Kafedra mudiri:

dots. O.I.Jumanov

***O'quv uslubiy majmua** Amaliy matematika va informatika fakulteti o'quv-uslubiy kengashining «___» _____ 2019 yildagi № ___ yig'ilishida muhokama etildi va foydalanishga tavsiya qilindi.*

Fakultet kengashi raisi:

Boboyorov A.I.

Fakultet o'quv-uslubiy kengash raisi:

Mamatov Sh.

Kelishildi: O'quv uslubiy boshqarma boshlig'i:

Aliqulov B.

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

SAMARQAND DAVLAT UNIVERSITETI

AMALIY MATEMATIKA VA INFORMATIKA FAKULTETI

"AXBOROTLASHTIRISH TEXNOLOGIYALARI" KAFEDRASI

N^o 594

«TASDIQLASH»
O'QUV ISH ARXIVIDA
PROFESSOR PROFESSOR SOLEEV



Kompyuter grahikasi

fanidan

ishni dasturi
(4-son sahifalar uchun)

Bilim sohasi:
Ta'lim sohasi:
Ta'lim yo'nalishi:

100 000 - Gumanitar soha
130 000 - Matematika
5130200 - Amaliy matematika va informatika

Samarqand - 2019

Fanning ishchi o'quv dasturi ishchi-reja, o'quv, ishchi o'quv reja va o'quv dasturiga muvofiq ishlab chiqildi.

Tuzuvchi:

Xolmonov S.M.
Abduraxmonov M.X
Meliyev F.

SamDU «Axborotlashtirish texnologiyalari»
kafedrası assistenti

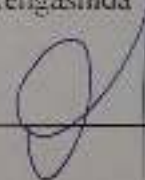
Taqrızchi:

Djumanov O.I.

SamDU «Axborotlashtirish texnologiyalari»
kafedrası dotsenti, texnika fanlari nomzodi

Fanning ishchi o'quv dasturi "Axborotlashtirish texnologiyalari" kafedrasining 2019 yil "___" _____dagi "___" - son yig'ilishida muhokamadan o'tgan va fakultet kengashida muhokama qilish uchun tavsiya etilgan.

Kafedra mudiri:



I.I. Jumanov

Ishchi o'quv dasturi SamDU "Amaliy matematika va informatika" fakulteti kengashida muhokama etilgan va foydalanishga tavsiya qilingan (2019 yil "___" _____sonli majlis bayonnomasi)

Fakultet uslubiy kengashi
raisi:

sh. Mamatov

Fakultet kengashi raisi:



Babayarov A.I.

Kelishildi:

O'quv-uslubiy boshqarma boshlig'i:



B. Aliqulov

Mundarija

1.	Annotatsiya	
2.	Sillabus	
3.	«Kompyuter grafikasi» fanidan ishchi o'quv dasturi	
4.	Kalendar – tematik reja	
5.	Modulni o'qitishda foydalaniladigan interfaol ta'lim metodlari	
6.	Ta'lim texnologiyasi: Mashg'ulotlarning pedagogik texnologiyasi va texnologik xaritasi	
7.	O'quv materiallari : Maruza matni	
8.	Amaliyot mashg'ulotlar uchun masala va mashqlar to'plami.	
9.	Laboratoriya mashg'ulotlarini tashkil etish bo'yicha ko'rsatma va tavsiyalar	
10.	Mavzular bo'yicha namoyish dasturlari (prezentatsiya)	
11.	Tarqatma materiallar (referat, adabiyotlar, baholash mezonlari, xorijiy manbalar).	
12.	Oraliq nazorat uchun test savollari	
13.	Yakuniy nazorat uchun savollar	
14.	Mustaqil ta'lim mavzulari va uni bajarish bo'yicha tavsiyalar	
15.	Baholash mezonlari	
16.	“Kompyuter grafikasi” fanini mustaqil o'rganish uchun xorijiy adabiyotlar ro'yxati	
17.	Atamalar	

Annotatsiya

2002 yilda 30 mayda O'zbekiston Respublikasi Prezidenti tomonidan PF №3080 «Kompyuterlashtirish va axborot – kommunikasiya texnologiyalarini yanada rivojlantirish xaqidagi» qarori va «Kompyuterlashtirish va axborot – kommunikasiya texnologiyalarini 2002-2010 yillargacha rivojlantirish dasturi»ga asosan respublikamizda kompyuter va axborot texnologiyalarini rivojlantirish, ularni xalq xo'jaligida samarali qo'llash – dolzarb masalaga aylangan. Telekommunikasiya to'rlari, berilganlarni uzatish, Internet xizmatlariga kirish vositalari rivojlanib takomillashtirilmoqda.

Hozirgi kunda fan-texnikani jadal suratlar bilan rivojlanishi natijasida turli murakkab jarayonlarni, ularni matematik nuqtai nazardan tasavvur qilish, modellari tuzish, algoritm va programma ta'minotini yaratish nafaqat nazariy jihatdan, balki amaliy jihatdan ham dolzarb bo'lgan muammolardan biri hisoblanadi.

«Kompyuter grafikasi» fani tabiiy fundamental fanlar majmuasiga taalluqli bo'lib, talabalar uni IV, V va VI semestrlarda o'rganishadi.

«Kompyuter grafikasi» fanining bosh maqsadi talabalarga qo'yilgan masalani yechuvchi kompyuter programmasini tuzishga o'rgatishdir. Bu maqsadda programmalash tillari haqida umumiy tushunchalar berish va bu tillardan foydalanishga o'rgatish hamda ixtisoslik fanlarini o'rganishga tayyorlashdan iborat. Berilgan masalalarni yechish uchun algoritmlar qurish va ular asosida programma tuza olishbir qator fundamendal bilimlarni muvaffaqiyatli o'zlashtirish uchun zarur bo'ladigan tayanch bilimlarni beradi.

«Kompyuter grafikasi» fanidan o'quv uslubiy majmua amaliy matematika va informatika ta'lim yo'nalishida bilim olayotgan 4-kurs talabalari uchun mo'ljallangan.

Sillabus

“Kompyuter grafikasi“ fanining qisqacha tafsivi

OTMning nomi va joylashgan manzili:	Samarqand davlat universiteti	Universitet hiyoboni, 15					
Kafedra:	Axborotlashtirish texnologiyalari	“Amaliy matematika va informatika” fakulteti tarkibida					
Ta’lim sohasi va yo’nalishi:	130000-matematika	5130200 – Amaliy matematika va informatika					
Fanni (kursni) olib boradigan o’qituvchi to’g’risida ma’lumot:	Xolmonov S.M.	e-mail:	s-xolmonov@mail.ru				
Dars vaqti va joyi:	Amali matematika va informatika o’quv binosi 18 auditoriya	Kursning davomiy-ligi:	01.03.2019-4.06.2019				
Individual grafik asosida ishlash vaqti:	Dushanba, chorshanba va juma kunlari 14. ³⁰ dan 17.00 gacha						
Fanga ajratilgan soatlar	Auditoriya soatlari					Mustaqil ta’lim	
	Ma’ruza		amaliyot		L		
Fanning boshqa fanlar bilan bog’liqligi (prerekvizitlari):	“Informatika”, “Matematik tahlil”, “Algebra”, “Differensial tenglama”, “Umumiy fizika”.						

Fanning mazmuni

Fanning dolzarbligi va qisqacha mazmuni:	<u>Fanni o’qitishdan maqsad</u> KOMPYUTER GRAFIKASI fanini o’qitishdan maqsad – informatika o’qituvchisining kasbiy sohasida egallashi lozim bo’lgan bilimlar va amalda qo’llash uchun ko’nikma va makalalarni shakllantirish va rivojlantirishdan iborat. Unda har bir kasb egasining faoliyati kerak bo’lgan tayanch nazariy va amaliy ma’lumotlarni o’z ichiga oladi. <u>Fanning vazifasi:</u> - Kompyuter grafikasi tushunchasi va uning asosiy hossalari, tasvirlash usullari, turlari bilan tanishtirish; -kompyuter grafikasi va uning klassifikatsiyasi, buyruqlar tizimini o’rgatishdan iborat.
Talabalar uchun talablar	- o’qituvchiga va guruhdoshlarga nisbatan hurmat bilan munosabatda bo’lish;

	- universitet ichki tartib - intizom qoidalariga rioya qilish; - uyali telefonni dars davomida o'chirish; - berilgan uy vazifasi va mustaqil ish topshiriqlarini o'z vaqtida va sifatli bajarish; - ko'chirmachilik (plagiat) qat'iyan man etiladi; - darslarga qatnashish majburiy hisoblanadi, dars qoldirilgan holatda qoldirilgan darslar qayta o'zlashtirilishi shart; - darslarga oldindan tayyorlanib kelish va faol ishtirok etish; - talaba o'qituvchidan so'ng, dars xonasiga - mashg'ulotga kiritilmaydi; - talaba reyting ballidan norozi bo'lsa e'lon qilingan vaqtdan boshlab 1 kun mobaynida apellyasiya komissiyasiga murojat qilishi mumkin
Elektron pochta orqali munosabatlar tartibi	Professor-o'qituvchi va talaba o'rtasidagi aloqa elektron pochta orqali ham amalga oshirilishi mumkin, telefon orqali baho masalasi muhokama qilinmaydi, baholash faqatgina universitet hududida, ajratilgan xonalarda va dars davomida amalga oshiriladi. Elektron pochta ochish vaqti soat 15.00 dan 19.00 gacha

Talabalar bilimini baholash tizimi

	Nazorat turidagi topshiriqlarning nomlanishi	Maksimal yig'ish mumkin bo'lgan ball	JN va ON ballar taqsimoti	
I. Joriy nazoratdagi ballar taqsimoti		35 ball	17	18
<i>Ma'ruza va amaliy mashg'ulotlardar</i>		Maksimal ball	<i>1-JN</i>	<i>2-JN</i>
	Talabaning ma'ruza va amaliy mashg'ulotlardagi faolligi va o'zlash-tirish darajasi, daf-tarlarning yuritilishi va holati	19	0-9	0-10
	Mustaqil ta'lim topshiriqlarining o'z vaq-tida va sifatli bajarilishi (keys-stadilar, esse, referat,	16	0-8	0-8

	taqdimot va boshqa turdagi mustaqil ta'lim topshiriqlari)			
II. Oraliq nazorat		35 ball		
	Birinchi oraliq nazorat (amaliy mashg'ulot o'qituvchisi tomonidan qabul qilinadi)	17	Semestrning 7-haftasi	
	Ikkinchi oraliq nazorat (ma'ruzachi va amaliy mashg'ulot o'qituvchisi tomonidan qabul qilinadi). Ikkinchi oraliq nazorat 2 bosqichda amalga oshiriladi. Birinchi bosqich, 10 ball-talaba yakka tartibda topshiriqlar oladi va himoya qiladi. Ikkinchi bosqich, 10 ball-talabalar kichik guruhlariga bo'linadi (har bir guruhda talabalar soni 5-7 tagacha bo'lishi mumkin), har bir guruhga alohida topshiriqlar beriladi va himoya qabul qilinadi. Topshiriqlar 2-3-haftalar oralig'ida talabalarga biriktiriladi. Guruhning faolligi, berilgan topshiriqni nazariy va amaliy jihatdan yoritilishi, xulosalarning mantiqiy bog'liqligi, kreativ mulohazalarning mavjudligi, huquqiy-normativ hujjatlarni bilishi va boshqa talablarga mosligi hisobga olinadi. Guruhdagi har bir talabaga 0-10 oralig'ida bir xil ball qo'yiladi. Himoya kafedra mudiri to-	18	Semestrning 8-14-haftalar oralig'ida	

	monidan tasdiqlangan gra-fik asosida dars mash- g'ulotlaridan so'ng tashkil etiladi			
III. Yakuniy nazorat		30 ball	Semestrning oxirgi ikki haftasida	
Jami:		100 ball		

Asosiy adabiyotlar:	1. M.Aripov, A.Madraximov. Informatika, informasion texnologiyalar. Darslik, T.: TDYuI., 2004 y. 2. M.Mamarajabov, S.Tursunov. KOMPYUTER GRAFIKASI. Darslik. T.: "Cho'lpon", 2013 y. 3. U.Yuldashev, M.Mamarajabov, S.Tursunov. Pedagogik Web dizayn. O'quv qo'llanma. T.: "Voriz", 2013 y. 4. R.Xamdorov va boshqalar. Ta'limda axborot texnologiyalari. Uslubiy qo'llanma. T.: "O'zbekiston milliy ensiklopediyasi", 2010 y. 5. M.Aripov, M.Fayziyeva, S.Dottayev. Web texnologiyalar. O'quv qo'llanma. T.: "Faylasuflar jamiyati", 2013 y. 6. M.Бурлаков. CorelDraw 12. Москва, "БНВ-Петербург", 2004 г. 7. Лебедев С В. Web-дизайн. Учеб.пос., Москва, ЗАО "Издательский дом Альянс пресс", 2004 г. <i>Бондаренко М. 3DS max 7. Москва, "Издательский дом Питер",</i>
Qo'shimcha adabiyotlar:	1. Петров. CorelDraw 9: Справочник. – Москва: Бином, 2000 г. 2. Миронов Д. CorelDraw 9: Учебный курс. Москва, 2000 г. 3. Макарова Н.В. и др. Информатика – М.: Финансы и статистика, 1997 г. 4. Aripov M. Internet va elektron pochta asoslari.- T.; 2000 y. 5. Компьютерные сети. Учебный курс: официальное пособие Microsoft для самостоятельной подготовки. Пер.с англ. 2 изд. –М.: «Русская редакция», 1999 г.
Internet va Ziyonet saytlari	1. www. ziyonet. Uz 2. www.edu.uz 3. www.tdpu.uz 4. http:// corel.Deamiart.ru/. 5. http://www.ctc.msiu.ru/materials/Book1,2/index1.html 6. http://www.ctc.msiu.ru/materials/CS_Book/A5_book.tgz http://www.cs.ifmo.ru/ docs/case/

O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI

OLIY VA O'RTA MAXSUS TA'LIM VAZIRLIGI

**Vazirlikning 2019–yil “_____”
_____dagi “_____” – sonli
buyrug’i bilan tasdiqlangan**

Kompyuter grafikasi

fan dasturi

Bilim sohasi: 100000 – Gumanitar

Ta’lim sohasi: 130000 – Matematika

Ta’lim yo’nalishi: 5130200 – Amaliy matematika va informatika

Samarqand – 2019

Fan dasturi Oliy va o'rta maxsus, kasb-hunar ta'limi yo'nalishlari bo'yicha o'quv-uslubiy birlashmalari faoliyatini muvofiqlashtiruvchi kengashning 2019–yil “___” _____dagi ___ – son majlis bayoni bilan ma'qullangan.

Fan dasturi Samarqand davlat universitetida ishlab chiqildi.

Tuzuvchilar:

Fan dasturi Samarqand davlat universiteti o'quv–uslubiy kengashida tavsiya qilingan (2019–yil “___” _____dagi ___ – sonli bayonnoma).

KIRISH

Mazkur fan dasturi bakalavriat yo'nalishi: 5130200 – Amaliy matematika va informatika yo'nalishida o'qiladigan “Kompyuter grafikasi” o'quv fani bo'yicha tuzilgan bo'lib, bo'lajak fan o'qituvchisi egallashi kerak bo'lgan qo'yidagi bilimlar va ko'nikmalar majmuini o'z ichiga oladi:

- kompyuter grafikasi xaqida tushuncha. Kompyuter grafikasi turlari: vektorli, rastrli, fraktal, CD-grafika. Grafik axborotlar bilan ishlash texnologiyasi. Grafik axborotlarni kiritishning maxsus vositalari. Grafik axborotlarni kiritish, taxrirlash va chiqarishning dasturiy vositalari: CorelDrawe, PhotoShop, 3D-max, va boshqalar. Tasvirlarga ishlov berish.
- Internetda dizayn: vazifalar, yondashuvlar, yechimlar. HTTP, FTP protokollarida ishlash. Web - saytlarni hosil qiluvchi dasturlar va dasturlash tillari: Macromedia Dreamweaver, HomeSite, Microsoft FrontPage, HTML, PHP, Java Script, XML. Tayyor shablonlardan foydalanib Web – saytlarni yaratish. Saytda ma'lumotlarni joylashtirish arxitekturasini: ma'lumotlarni mavzularga bo'lib joylashtirish. Ma'lumotlarni tushunarli, aniq aks ettirish va doimiy yangilanishiga erishish. Grafik ma'lumotlarni aks ettirish.
- Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida Web-sahifada grafik ma'lumotlarni aks ettirish. Ranglar palitrasi. Animasiya va bannerlarni aks ettirish va ularga qo'yiladigan talablar. Macromedia Flash muhitida interfaol animasiyalar yaratish. Ma'lumotlarni aks ettirishda ularning o'lchamini optimallashtirish. Dinamik saytlar hosil qilish. WEB serverlar. Ma'lumotlar bazasi. Saytni testlash va baholash.

Fanning maqsad va vazifalari.

“Kompyuter grafikasi” fanini o'qitishdan **maqsad**- informatika o'qituvchisining kasbiy sohasida egallashi lozim bo'lgan bilimlar va amalda qo'llash uchun ko'nikma va makalalarni shakllantirish va rivojlantirishdan iborat. Unda har bir kasb egasining faoliyati kerak bo'lgan tayanch nazariy va amaliy ma'lumotlarni o'z ichiga oladi.

Fanni o'qitishdagi **vazifalar**:

- zamonaviy axborot texnologiyalari orqali olinayotgan ma'lumotlarning qanday xosil qilinishi va ulardan foydalanish haqida ma'lumotlarni berish;
- kompyuter garfikasi haqida ma'lumotlarni berish;
- rastrli va vektorli kompyuter grafikasining imkoniyatlarini ochib berish;
- CorelDraw dasturida ishlash imkoniyatlarini va unda bezash ishlarini o'rgatish;
- Adobe Photoshop dasturida ishlash imkoniyatlarini va unda bezash ishlarini o'rgatish.
- Web - saytlarni hosil qiluvchi dasturlar va dasturlash tillari bilimlar bilan tanishtirish
- Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida Web-sahifada grafik ma'lumotlarni aks ettirish
- Macromedia Flash muhitida interfaol animasiyalar yaratish.

Fan bo'yicha talabalarining bilimi, ko'nikma va malakalariga qo'yiladigan talablar

“Kompyuter grafikasi” o'quv fanini o'zlashtirish jarayonida amalga oshiriladigan masalalar doirasida bakalavr:

- kompyuter grafikasi va turlari, grafik axborotlar bilan ishlash texnologiyasi, grafik axborotlarni kiritish, rang modeli va uning turlari, tahrirlash va chiqarishning dasturiy vositalari, internetda dizayn, Web - saytlarni hosil qiluvchi dasturlar va dasturlash tillari, saytda ma'lumotlarni joylashtirish arxitekturasini, saytni testlash va baholashga doir **bilimga ega bo'lishi**;

- rastrli, fraktal, CD-grafikalarni, grafik axborotlar bilan ishlash texnologiyasini, grafik axborotlarni kiritishning maxsus vositalari, tasvirlarga ishlov berish, internetda dizayni, HTTP, FTP protokollarida ishlay olish, Web - saytlarni hosil qiluvchi dasturlar va dasturlash tillari bilan ishlash, tayyor shablonlardan foydalanib Web – saytlarni yaratish, saytda ma'lumotlarni joylashtirish, grafik ma'lumotlarni aks ettirish, animatsiya va bannerlarni aks ettirish, ma'lumotlarni aks ettirishda ularning o'lchamini optimallashtirish, dinamik saytlar hosil qilishni WEB serverlarga doir **ko'nikmaga ega bo'lishi**;

- grafik axborotlar bilan ishlash, grafik axborotlarni kiritish, tahrirlash va chiqarishning dasturiy vositalari bilan ishlash, internet saytining dizaynini hosil qilish, Web - saytlarni hosil qiluvchi dasturlar bilan ishlash va ularga ma'lumotlar joylashtira olish, ma'lumotlarni doimiy yangilanishiga erishish, interfaol animatsiyalar yaratish, WEB serverlar bilan ishlash, saytni testlash **malakalariga ega bo'lishi kerak**.

Fanning o'quv rejadagi boshqa fanlar bilan o'zaro bog'liqligi, uslubiy jihatidan uzviyligi va ketma-ketligi

“Kompyuter grafikasi” fani mazmunning nazariy va amaliy xulosalariga tayanadi. Bu fan ixtisoslik fanlariga kirib, 4-5-6-semestrlarda o'qitiladi. Dasturni amalga oshirish o'quv rejasidagi rejalashtirilgan informatika, ma'lumotlar bazasi va ularni boshqarish tizimlari, fizika, psixologiya va pedagogika fanlaridan olingan nazariy va amaliy bilimlarga tayanadi.

Fanning ta'lindagi o'rni

«Kompyuter grafikasi» fani insonlarda axborot muhitida ma'lum bir dunyoqarashni shakllantirishga xizmat qilishi bilan bir qatorda, uning axborot madaniyatni egallashida asosiy rol o'ynaydi. Bugungi «Axborot» asrida yoshlarning kompyuter savodxonligini oshiribgina qolmay, balki grafik ma'lumotlar bilan ishlash imkoniyatlarini oshiradi. Umumiy o'rta ta'lim maktablari, akademik litsey va kasb – hunar kollejlarda «Informatika o'qitish metodikasi» yo'nalishidagi fanlarni o'qitish uchun kadrlarni tayyorlab beradi.

Fanni o'qitishda foydalaniladigan zamonaviy axborot va pedagogik texnologiyalar

Fanning o'qitilishida yangi pedagogik va axborot texnologiyalaridan unumli foydalanish ko'zda tutiladi. Nazariy ma'lumotlar amaliyot va ko'rgazmalilik bilan

mustaxkamlangandagina, chuqur bilimga ega bo'lish mumkin. Shuning uchun dasturda amaliy-laboratoriya ishlariga katta e'tibor qaratilgan.

Talabalarning o'quv fanini o'zlashtirishlari uchun o'qitishning ilg'or va zamonaviy usullaridan foydalanish, yangi axborot-kommunikasiya va pedagogik texnologiyalarini tadbiq qilish muhim ahamiyatga egadir.

Fanni o'qitishda zamonaviy pedagogik texnologiyalarni qo'llashda ta'lim jarayonini optimallashtirish uchun omil bo'ladigan pedagogik texnologiyalardan "Fikrlar xujumi", "Klaster" metodi, "Bumerang", "Skorobey", "Tarozi", "Yelpig'ich" texnologiyasi va boshqalardan foydalaniladi.

Fanni o'zlashtirishda darslik, o'quv va uslubiy qo'llanmalar, elektron materiallar, tarqatma materiallar, virtual kartochkalar foydalaniladi. Nazariy ma'lumotlar amaliyot va ko'rgazmalilik bilan mustahkamlashi kerak. Amaliy-laboratoriya ishlari kompyuter yordamida o'tkaziladi.

Asosiy qism

Fanning nazariy mashg'ulotlari mazmuni

Kompyuter grafikasi asoslari

Kompyuter grafikasi haqida tushuncha. Kompyuter grafikasi turlari: vektorli, rastrli, fraktal, CD-grafika. Kompyuter grafikasining rivojlanishi. Kompyuter grafikasining dasturiy ta'minotlari haqida. Ranglarning sxemalari. Rang modellari: RGB, HSB, CMYK, HSL. Grafik fayllarining formatlari va ularning xossalari: BMP, WMF, GIF, PNG, TGA, GPEG, TIFF, PSD, CDR. Nuqtali, fraktal va vektorli grafika tushunchalari. Grafik axborotlar bilan ishlash texnologiyasi. Grafik axborotlarni kiritishning maxsus vositalari. Grafik axbortlarni kiritish, taxrirlash va chiqarishning dasturiy vositalari: Paint, CD-max, CorelDrawe, PhotoShop va boshqalar. Tasvirlarga ishlov berish.

CorelDraw dasturida ishlash texnologiyasi

CorelDraw Graphics Suite X5 versiyasining dasturiy paketidagi komponentlari. CorelDraw dasturining yaratuvchilari Windows tizimi uchun quyidagi minimal talablari. Dasturning ishchi muxiti: asosiy menyu, instrumentlar paneli, Ranglar palitrasi, saxifalar xisoblagichi, hujjat oynasi, chop etish soxasi. Insturmentlar panelida quyidagi insturmentlar.

CorelDraw dasturining o'ziga xos xususiyatlari va uning imkoniyatlaridan foydalanish yo'llari. Boshqarish paneli. Xossalar paneli. Ranglar palitrasi. holat qatori. Kontekstli menyu. Dockerlar. CorelDraw dasturi ko'rinishini moslashtirish, ma'lumotlar va hujjat oynalari, hujjatlar bilan bajariladigan amallar. Hujjat oynasi. hujjatlarni ochish va hujjat oynasini boshqarish. Tasvir masshtabi. ChizQichlar va uladan foydalanish. hujjatni aks ettirish tartiblari. CorelDraw dasturida fayllarni saqlash.

Grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) tushunchasi. CorelDrawda qo'llanuvchi rang modellari (RGB, CMYK, Lab, HSB modellari). Qatlamlar bilan ishlash: Ob'ektlar menedjeri yordamida yaratilgan qatlamlar va ulardagi shakllar, Yangi qatlam yaratuvchi instrument, qatlamlar xossalaridan foydalanish, qatlamlarning joyini almashtirish va ularni avtomatik tarzda barcha sahifalarda aks ettirishini ta'minlash.

CorelDraw dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishning yo'llari. Polygon instrumenti. Beze instrumentlari bilan ishlash. CorelDraw dasturi yordamida talabalarning ob'ektlarni import va eksport qilish amallarini bajarish. CorelDraw dasturida kattaliklarning (ob'ektlarning) to'rt tipini import qilish. Ob'ektlarning import va eksporti 3 yo'l bilan amalga oshirish. Import jarayonida «qirqish» dan foydalanish. Nuqtali tasvirlarni vektorli tasvirlarga o'tkazish. CorelDraw grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar. CorelDraw-dagi ikki xildagi matnli ob'ektlari: G Artistic Text (figurali matn) va Paragraph Text (Oddiy matn). Kegl tushunchasi. Kerning tushunchasi. Interliniyaj tushunchasi. Simvollar orasidagi masofa. Shape (figura) instrumenti. Konturlarni siljitish. Ob'ektlarni o'ziga nisbatan simmetrik akslantirish.

Adobe Photoshop dasturida ishlash texnologiyasi

Adobe Photoshop dasturining asosiy tushunchalari. Dasturning ishchi muxiti.

Dasturning ishchi muxiti: asosiy menyu, instrumentlar paneli, Ranglar palitrasi, saxifalar xisoblagichi, hujjat oynasi, chop etish soxasi. Instrumentlar panelida quyidagi instrumentlar. Xossalar paneli. Ranglar palitrasi. holat qatori. Kontekstli menyu. hujjatlarni ochish Tasvir masshtabi. ChizQichlar va ulardan foydalanish. hujjatni aks ettirish tartiblari. Fayllarni saqlash. Grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishning yo'llari. Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar. Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida Web-sahifada grafik ma'lumotlarni aks ettirish. Ranglar palitrasi. Animasiya va bannerlarni aks ettirish va ularga qo'yiladigan talablar.

Web sahifalar yaratish texnologiyalari

Internetda dizayn: vazifalar, yondashuvlar, yechimlar. HTTP, FTP protokollarida ishlash. Web - saytlarni hosil qiluvchi dasturlar va dasturlash tillari: Macromedia Dreamweaver, HomeSite, Microsoft FrontPage, HTML, PHP, Java Script, XML. Tayyor shablonlardan foydalanib Web – saytlarni yaratish. Saytda ma'lumotlarni joylashtirish arxitekturasini: ma'lumotlarni mavzularga bo'lib joylashtirish. Ma'lumotlarni tushunarli, aniq aks ettirish va doimiy yangilanishiga erishish. Grafik ma'lumotlarni aks ettirish.

Web sahifa yaratish prinsiplari. Web sahifaning tuzilishi va yaratish imkoniyatlari, asosiy tushunchalari. Saxifal yaratishda foydalaniladigan dasturlar.

HTML-tiliga kirish va uning tuzilishi. HTMLda kirish, uning asosiy elementlari. Teg tushunchasi. Dastur strukturasi. HTML da matnlar bilan ishlash va matnlarni turli xolatlarda joylashtirish. Matnlarni ruyhat xolatida kiritish.

HTMLda jadvallar hosil qilish. Jadvallar ko'rinishi va boshqarish jarayonlari. Jadvalning ustun va satr teglari.

HTMLda rasmlar hosil qilish teglari. Rasmlar atrofiga matnlar va jadvallar joylashtirish. Rasmlarga gipermurojaat qo'yish.

HTMLda gipermatn joylashtirish teglari. Gipermatn turlari, atributlari. Gipermatnli mundarija hosil qilish. Freymalar tashkil qilish. Freymalar hosil qilish va ularni qayta ishlash. Formalar tashkil qilish va ularni qayta ishlash. Sahifalarda animasiyalar hosil qilish.

Macromedia Flash muhitida interfaol animasiyalar yaratish. Ma'lumotlarni aks ettirishda ularning o'lchamini optimallashtirish. Dinamik saytlar hosil qilish. WEB serverlar. Ma'lumotlar bazasi. Saytni testlash va baholash.

Front Page dasturi

Dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari. Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish.

Macromedia Dreamweaver dasturi

Dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari. Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish.

PHP dasturi

Dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari. Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish.

Java Script asosida dinamik saytlar yaratish.

Grafik ma'lumotlarni aks ettirish. Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida Web-sahifada grafik ma'lumotlarni aks ettirish. Ranglar palitrasi. Animasiya va bannerlarni aks ettirish va ularga qo'yiladigan talablar. Macromedia Flash muhitida interfaol animasiyalar yaratish. Ma'lumotlarni aks ettirishda ularning o'lchamini optimallashtirish. Dinamik saytlar hosil qilish. WEB serverlar. Ma'lumotlar bazasi. Saytni testlash va baholash.

Laboratoriya mashg'ulotlarni tashkil etish bo'yicha ko'rsatma va tavsiyalar

Laboratoriya ishlari talabalar kompyuter yordamida grafik ma'lumotlarni xosil qilish va amalda uning natijalarini ko'rib, ularni taxlil qiladi va xulosalar chiqaradilar.

Laboratoriya ishlarining tavsiya etiladigan mavzulari:

1. CorelDraw dasturi bilan tanishish.
2. To'g'ri va egri chiziqlar chizish.
3. Yopiq konturlar yaratish.
4. Pick (ko'rsatgich) instrumenti bilan ishlash.
5. Sodda atroflama chiziqlar va to'ldirishlar.
6. Konturlarni siljitish.
7. Ob'ektni biror burchakka burish amali.

8. Polygon instrumenti bilan ishlash.
9. Qatlamlar bilan ishlash.
10. Beze instrumenti bilan ishlash.
11. Ob'ektlarni import va eksport qilish.
12. Matn va konturlar bilan ishlash
13. Shape (figura) instrumenti bilan ishlash.
14. Ob'ektlarni o'ziga nisbatan simmetrik akslantirish.
15. Adobe Photoshop dastururi bilan tanishish.
16. Adobe Photoshop dasturning ishchi muxiti bilan ishlash.
17. Adobe Photoshop dasturning xossalar paneli, ranglar palitrasi. holat qatori. Kontekstli menyu bilan ishlash.
18. Adobe Photoshop Dasturning xujjatlarni ochish, Tasvir masshtabi. Chizg'ichlar va ulardan foydalanish. Xujjatni aks ettirish tartiblari. fayllarni saqlash.
19. Adobe Photoshop Dasturning Grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash.
20. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishni yo'llari.
21. Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar.
22. Oddiy Web-sahifalarni internetdan yaratish.
23. Oddiy Web-sahifalarni yaratish.
24. Ro'yixat asosida Web-sahifalar yaratish.
25. Jadvalli Web-sahifalar yaratish.
26. Gipermatnli (murojatli) Web-sahifalar yaratish.
27. Formalar va freymalar bo'yicha Web-sahifalar yaratish.
28. Front Page dasturida web-sahifa yaratish.
29. Macromedia Dreamweaver web-sahifa yaratish.
30. PHP web-sahifa yaratish.
31. Java Script asosida dinamik saytlar yaratish.
32. Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida Web-sahifada grafik ma'lumotlarni aks ettirish.
33. Macromedia Flash muhitida interfaol animasiyalar yaratish

Mustaqil ta'limni tashkil etishning shakli va mazmuni

Talaba mustaqil ta'limni tayyorlashda fanning xususiyatlarini hisobga olgan holda quyidagi shakllardan foydalanish tavsiya etiladi:

- ma'ruzalar qismini mustaqil o'zlashtirish;
- elektron darsliklar va o'quv ko'llanmalar, avtomatlashtirilgan o'rgatuvchi va nazorat qiluvchi tizimlar bilan ishlash;
- maxsus adabiyotlar bo'yicha fanlar bo'limlari yoki mavzulari ustida ishlash;
- yangi axborot-kommunikasiya texnologiyalarni o'rganish;

- talabani o'quv-ilmiy-tadqiqot ishlarini bajarish bilan bog'liq bo'lgan fanlar bo'limlari va mavzularni chuqur o'rganish;
- faol va muammoli o'qitish uslubidan foydalaniladigan o'quv mashg'ulotlari;
- masofaviy ta'lim.

Tavsiya etilayotgan mustaqil ta'lim mavzulari:

1. Grafik axborotlar bilan ishlash texnologiyasi.
2. Grafik axborotlarni kiritishning maxsus vositalari.
3. Grafik axborotlarni kiritish, taxrirlash va chiqarishning dasturiy vositalari: CorelDrawe, PhotoShop, 3D-max va boshqalar bilan ishlash.
4. Internetda dizayn asoslari.
 - Web - saytlarni hosil qiluvchi dasturlar va dasturlash tillari: Macromedia Dreamweaver, HomeSite, Microsoft FrontPagem, HTML, PHP, Java Script, XML.
5. Tayyor shablonlardan foydalanib Web – saytlarni yaratish.
6. Saytni testlash va baholash.

Fan dasturning informasion-uslubiy ta'minoti

Mazkur fanni o'qitish jarayonida ta'limning zamonaviy metodlari, pedagogik va axborot-kommunikasiya texnologiyalari ko'llanilishi nazarda tutilgan:

- ma'ruza darslarida zamonaviy kompyuter texnologiyalari yordamida prezentasion va elektron-didaktik texnologiyalaridan;
- laboratoriya mashg'ulotlarida zamonaviy pedagogik texnologiyalaridan - aqliy hujum, guruhli fikrlash, klaster va b.;
- laboratoriya mashg'ulotlarida zamonaviy kompyuter sinflaridan foydalanish ko'zda tutilgan. Shuningdek bugungi kun talabiga javob beradigan CorelDraw, Adobe Photoshop, Microsoft FrontPage, Macromedia Dreamweaver o'rnatuvchi disk ham bo'lishi lozim.
- mustaqil ishlarini tashkil etishida kompyuterning tarmoqlaridan foydalanish.

Didaktik vositalar

1. Jihozlar va uskunarlar, moslamalar: elektron doska-Hitachi, LCD-monitor, elektron ko'rsatgich (ukazka).
2. Video – audio uskunarlar: video va audiomagnitofon, mikrofon, kolonkalar.
3. Kompyuter va mul'timediali vositalar: komp'yuter, proektor, DVD-diskovod, Web-kamera, video-ko'z (glazok).

**Foydalaniladigan asosiy darslik va o'quv qo'llanmalar, elektron ta'lim resurslari
hamda qo'shimcha adabiyotlar ro'yxati**

Asosiy darsliklar va o'quv qo'llanmalar

8. M.Aripov, A.Madraximov. Informatika, informasion texnologiyalar. Darslik, T.: TDYuL., 2004 y.
9. M.Mamarajabov, S.Tursunov. KOMPYUTER GRAFIKASI. Darslik. T.: "Cho'lpon", 2013 y.
10. U.Yuldashev, M.Mamarajabov, S.Tursunov. Pedagogik Web dizayn. O'quv qo'llanma. T.: "Voriz", 2013 y.
11. R.Xamdamov va boshqalar. Ta'limda axborot texnologiyalari. Uslubiy qo'llanma. T.: "O'zbekiston milliy ensiklopediyasi", 2010 y.
12. M.Aripov, M.Fayziyeva, S.Dottayev. Web texnologiyalar. O'quv qo'llanma. T.: "Faylasuflar jamiyati", 2013 y.
13. M.Бурлаков. CorelDraw 12. Москва, "БНВ-Петербург", 2004 г.
14. Лебедев С В. Web-дизайн. Учеб.пос., Москва, ЗАО "Издательский дом Альянс пресс", 2004 г.
15. Бондаренко С.В, Бондаренко М. 3DS max 7. Москва, "Издательский дом Питер", 2006 г.

Qo'shimcha adabiyotlar

6. Петров. CorelDraw 9: Справочник. – Москва: Бином, 2000 г.
7. Миронов Д. CorelDraw 9: Учебный курс. Москва, 2000 г.
8. Макарова Н.В. и др. Информатика – М.: Финансы и статистика, 1997 г.
9. Aripov M. Internet va elektron pochta asoslari.- T.; 2000 y.
10. Компьютерные сети. Учебный курс: официальное пособие Microsoft для самостоятельной подготовки. Пер.с англ. 2 изд. –М.: «Русская редакция», 1999 г.

Elektron ta'lim resurslari

7. www.ziynet.uz
8. www.edu.uz
9. www.tdpu.uz
10. [http:// corel.Deamiart.ru/](http://corel.Deamiart.ru/).
11. <http://www.ctc.msiu.ru/materials/Book1,2/index1.html>
12. http://www.ctc.msiu.ru/materials/CS_Book/A5_book.tgz
13. <http://www.cs.ifmo.ru/docs/case/>

O'zbekiston respublikasi oliy va o'rta maxsus ta'lim vazirligi

Samarqand davlat universiteti
Amaliy matematika va informatika fakulteti

“Axborotlashtirish texnologiyalari” kafedrası

«Tasdiqlayman»

O'quv ishlari bo'yicha prorektor

_____ prof. A.S.Soleev

«_____» _____ 2019 – yil.

KOMPYUTER GRAFIKASI
FANINING ISHCHI O'QUV DASTURI

Bilim sohasi: 100000 –Gumanitar

Ta'lim sohasi: 130000 – Matematika

Ta'lim yo`nalishi: 5130200 – Amaliy matematika va informatika

Samarqand – 2019

Fanning ishchi o'quv dasturi ishchi reja, o'quv, ishchi o'quv reja va o'quv dasturiga muvofiq ishlab chiqildi.

Tuzuvchi:

Xolmonov S.M.

SamDU «Axborotlashtirish texnologiyalari»
kafedrası assistenti

Taqrizchi:

Djumanov O.I..

SamDU «Axborotlashtirish texnologiyalari»
kafedrası dotsenti, texnika fanlari nomzodi

Fanning ishchi o'quv dasturi "Axborotlashtirish texnologiyalari" kafedrasining 2019 yil "___" _____ dagi "___" - son yig'ilishida muhokamadan o'tgan va fakultet kengashida muhokama qilish uchun tavsiya etilgan.

Kafedra mudiri: _____ **O.I.Djumanov**

Fanning ishchi o'quv dasturi amaliy matematika va informatika fakulteti o'quv - uslubiy kengashining 2019 yil "___" _____ dagi "___" - son yig'ilishida muhokamadan o'tgan va foydalanishga tavsiya qilingan

Fakultet kengashi raisi:

A.I.Boboyorov

Fakultet o'quv-uslubiy kengash raisi:

Sh. Mamatov

Kelishildi: O'quv-uslubiy boshqarma boshlig'i

_____ B. Aliqulov

I. KIRISH

Mazkur ishchi o'quv fan dasturi bakalavriat yo'nalishi 5110700 – Informatika o'qitish metodikasi, 5111000-Kasb ta'limi (5330200 – Informatika va axborot texnologiyalari) yo'nalishlarida o'qiladigan “Kompyuter grafikasi” o'quv fani bo'yicha tuzilgan bo'lib, bo'lajak fan o'qituvchisi egallashi kerak bo'lgan quyidagi bilimlar va ko'nikmalar majmuini o'z ichiga oladi:

- Kompyuter grafikasi haqida tushuncha. Kompyuter grafikasi turlari: vektorli, rastri, fraktal, CD-grafika. Grafik axborotlar bilan ishlash texnologiyasi. Grafik axborotlarni kiritishning maxsus vositalari. Grafik axborotlarni kiritish, tahrirlash va chiqarishning dasturiy vositalari: CorelDraw, PhotoShop, 3D-max, va boshqalar. Tasvirlarga ishlov berish.
- Internetda dizayn: vazifalar, yondashuvlar, yechimlar. HTTP, FTP protokollarida ishlash. Web - saytlarni hosil qiluvchi dasturlar va dasturlash tillari: Macromedia Dreamweaver, HomeSite, Microsoft FrontPage, HTML, PHP, Java Script, XML. Tayyor shablonlardan foydalanib Web – saytlarni yaratish. Saytda ma'lumotlarni joylashtirish arxitekturasini ma'lumotlarni mavzularga bo'lib joylashtirish. Ma'lumotlarni tushunarli, aniq aks ettirish va doimiy yangilanishiga erishish. Grafik ma'lumotlarni aks ettirish.
- Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida Web - sahifada grafik ma'lumotlarni aks ettirish. Ranglar palitrasi. Animasiya va bannerlarni aks ettirish va ularga qo'yiladigan talablar. Flash dasturida interfaol animasiyalar yaratish, Ma'lumotlarni aks ettirishda ularning o'lchamini optimallashtirish. Dinamik saytlar hosil qilish. WEB serverlar. Ma'lumotlar bazasi. Saytni testlash va baholash.

1.1. Fanning maqsadi va vazifalari

“Kompyuter grafikasi” fanini o'qitishdan **maqsad-** informatika o'qituvchisining kasbiy sohasida egallashi lozim bo'lgan bilimlar va amalda qo'llash uchun ko'nikma va malakalarni shakllantirish va rivojlantirishdan iborat. Unda har bir kasb egasining faoliyati kerak bo'lgan tayanch nazariy va amaliy ma'lumotlarni o'z ichiga oladi.

Fanni o'qitishdagi **vazifalar**:

- zamonaviy axborot texnologiyalari orqali olinayotgan ma'lumotlarning qanday hosil qilinishi va ulardan foydalanish haqida ma'lumotlarni berish;
- kompyuter grafikasi haqida ma'lumotlarni berish;
- rastri va vektorli kompyuter grafikasining imkoniyatlarini ochib berish;
- CorelDraw dasturida ishlash imkoniyatlarini va unda bezash ishlarini o'rgatish;
- Adobe Photoshop dasturida ishlash imkoniyatlarini va unda bezash ishlarini o'rgatish;
- Web - saytlarni hosil qiluvchi dasturlar va dasturlash tillari bilan tanishtirish;
- Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida Web - sahifada grafik ma'lumotlarni aks ettirish;
- Flash dasturida interfaol animasiyalar yaratish.

1.2. Fanni o'zlashtirishga qo'yiladigan talablar

“KOMPYUTER GRAFIKASI” o'quv fanini o'zlashtirish jarayonida amalga oshiriladigan masalalar doirasida bakalavr:

- zamonaviy axborot texnologiyalari haqida, kompyuter grafikasi turlari haqida, CorelDraw va Adobe Photoshop dasturlari interfeysi va dasturning o'ziga xos xususiyatlari, hujjatlar va hujjatlar bilan bajariladigan amallar, internetda dizayn asoslari, http teglari, Web - saytlarni hosil qiluvchi dasturlar va dasturlash tillari haqida ma'lumotlar, dinamik saytlar haqida, Web serverlar, saytni testlash va baholash asoslari haqida **bilishi kerak**.

- zamonaviy axborot texnologiyalar imkoniyatlarini; kompyuter grafikasi turlari va ularning imkoniyatlarini; vektorli va rastarli kompyuter grafikasi; CorelDraw va Adobe Photoshop dasturlarida ishni tashkil qilish usullarini, Web - saytlarni hosil qiluvchi dasturlarida ishlash **ko'nikmalariga ega bo'lishi** kerak.

- CorelDraw va Adobe Photoshop dasturlarida ishlash; CorelDraw va Adobe Photoshop dasturlarida tasvirlar hosil qilish: CorelDraw va Adobe Photoshop dasturlarining oynasi bilan ishlash ishlarini bajarish, Microsoft FrontPage, HTML, Java Script shablonlardan foydalanib Web – saytlarni yaratish, saytni testlash va baholay olish **malakalariga ega bo'lish** kerak.

1.3. Fanning boshqa fanlar bilan bog'liqligi.

“KOMPYUTER GRAFIKASI” fani asosiy kasbiy fanlaridan biri hisoblanib, 4-5-6-semestrda o'qitiladi. Dasturni amalga oshirish o'quv rejasidagi rejalashtirilgan nazariy informatika, ma'lumotlar bazasi va ularni boshqarish tizimlari, fizika, psixologiya va pedagogika fanlaridan olingan nazariy va amaliy bilimlarga tayanadi.

1.4. Fanning hajmi

№	Mashg'ulot turi	Ajratilgan soat	Semestr
1	Nazariy (ma'ruza)	30+20=50	V+VI
2	Amaliy mashg'ulot	26+20=46	V+VI
3	Laboratoriya mashg'uloti	40+32=72	V+VI
JAMI:		168	

II. Asosiy qism

2.1. Nazariy mashg'ulotlar mavzulari maqsadi va ularga ajratilgan soatlar

№	Mavzular	Mashg'ulotlar maqsadi	Soati
1.	Dasturning ishchi muhiti: asosiy menyu, instrumentlar paneli, ranglar palitrasi, sahifalar hisoblagichi, hujjat oynasi, chop etish sohasi.	Talabalarda dasturning ishchi muhiti: asosiy menyu, instrumentlar paneli, ranglar palitrasi, sahifalar hisoblagichi, hujjat oynasi, chop etish sohasi. to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	2
2.	Hujjatlarni ochish. Tasvir masshtabi. Chizg'ichlar va ulardan foydalanish. Hujjatni aks ettirish tartiblari. Fayllarni saqlash.	Talabalarda hujjatlarni ochish tasvir masshtabi, chizg'ichlar va ulardan foydalanish, hujjatni aks ettirish tartiblari, fayllarni saqlash to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	2
3.	Grafik ob'yektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish yo'llari.	Talabalarda grafik ob'yektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash, Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishni yo'llari to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	2
4.	Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar.	Talabalarda Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar to'g'risida bilim berish.	2
5.	Web sahifaning tuzilishi va yaratish imkoniyatlari, asosiy tushunchalari. Sahifalar yaratishda foydalaniladigan dasturlar.	Talabalarda Web sahifaning tuzilishi va yaratish imkoniyatlari, asosiy tushunchalari, sahifalar yaratishda foydalaniladigan dasturlar to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	2
6.	HTML ga kirish, uning asosiy elementlari. Dastur strukturasi. HTML da matnlar bilan ishlash va matnlarni turli holatlarda joylashtirish.	HTML ga kirish, uning asosiy elementlari. Teg tushunchasi, dastur strukturasi, HTML da matnlar bilan ishlash va matnlarni turli holatlarda joylashtirish to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	2
7.	HTMLda ro'yxat ko'rinishidagi ma'lumotlar bilan ishlash.	Talabalarda ro'yxat ko'rinishidagi ma'lumotlar bilan ishlash to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	2
8.	HTML da jadvallar hosil qilish. Jadvallar ko'rinishi va boshqarish jarayonlari.	Talabalarda HTML da jadvallar hosil qilish, jadvallar ko'rinishi, boshqarish jarayonlari, jadvalning ustun va satr	2

	Jadvalning ustun va satr teglari.	teglari to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	
9.	HTML da rasmlar hosil qilish teglari. Rasmlar atrofiga matnlar va jadvallar joylashtirish. Rasmlarga gipermurojaat qo'yish.	Talabalarda HTML da rasmlar hosil qilish teglari, rasmlar atrofiga matnlar va jadvallar joylashtirish, rasmlarga gipermurojaat qo'yish to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	2
10.	HTML ga gipermatn joylashtirish teglari. Gipermatnli mundarija hosil qilish.	HTML ga gipermatn joylashtirish teglari, gipermatnli mundarija hosil qilishni o'rgatish.	4
11.	Freymlar tashkil qilish va ularni qayta ishlash.	Talabalarda freymlar tashkil qilish, ularni qayta ishlash to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	4
12	Formalar tashkil qilish va ularni qayta ishlash.	Talabalarda formalar tashkil qilish va ularni qayta ishlash to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	2
13.	Sahifalarda animasiyalar hosil qilish.	Talabalarda sahifalarda animasiyalar hosil qilish to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	2
V semestr jami:			30
1.	Front Page dasturining asosiy oynalari, menyusi, komponentlari. Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish.	Talabalarda Front Page dasturining asosiy oynalari, menyusi, komponentlari. master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	4
2.	Dreamweaver dasturining asosiy oynalari, menyusi, komponentlari. Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish.	Talabalarda Dreamweaver dasturining asosiy oynalari, menyusi, komponentlari, master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	4
3.	PHP dasturining asosiy oynalari, menyusi, komponentlari. Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish.	Talabalarda PHP dasturining asosiy oynalari, menyusi, komponentlari. Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	4

4.	Animasiya va bannerlarni aks ettirish va ularga qo'yiladigan talablar. Flash dasturida interfaol animasiyalar yaratish.	Talabalarda animasiya va bannerlarni aks ettirish va ularga qo'yiladigan talablar, Flash dasturida interfaol animasiyalar yaratish to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	4
6.	Ma'lumotlarni aks ettirishda ularning o'lchamini optimallashtirish. Dinamik saytlar hosil qilish.	Talabalarda ma'lumotlarni aks ettirishda ularning o'lchamini optimallashtirish, dinamik saytlar hosil qilish to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	2
7.	WEB serverlar. Ma'lumotlar bazasi. Saytni testlash va baholash.	Talabalarda Web serverlar, ma'lumotlar bazasi, saytni testlash va baholash to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	2
VI semestr jami:			20
JAMI:			50

2.2. Amaliy mashg'ulotlari mavzulari maqsadi va ularga ajratilgan soatlar

№	Mavzular	Mashg'ulotlar maqsadi	Soati
1.	Adobe Photoshop dasturining asosiy tushunchalari.	Talabalarda Adobe Photoshop dasturining asosiy tushunchalariga doir tushunchalarni hosil qilish.	2
2.	Adobe Photoshop dasturining instrumentlar paneli.	Talabalarda Adobe Photoshop dasturining instrumentlar paneliga doir tushunchalarni hosil qilish.	2
3.	Grafik ob'yektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash.	Talabalarda grafik ob'yektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlashga doir tushunchalarni hosil qilish.	2
4.	Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish.	Talabalarni Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishga o'rgatish.	2
5.	HTML ga kirish, uning asosiy elementlari. Teg tushunchasi.	Talabalarni HTMLga kirish, uning asosiy elementlari, teg tushunchasi bilan tanishtirish.	2

6.	HTML ga kirish, uning asosiy elementlari. Teg tushunchasi. Dastur strukturasi. HTML da matnlar bilan ishlash va matnlarni turli holatlarda joylashtirish.	HTML ga kirish, uning asosiy elementlari. Teg tushunchasi, dastur strukturasi, HTML da matnlar bilan ishlash va matnlarni turli holatlarda joylashtirish, matnlarni ro'yxat holatida kiritish to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	2
7.	HTML da jadvallar hosil qilish. Jadvallar ko'rinishi va boshqarish jarayonlari. Jadvalning ustun va satr teglari.	Talabalarda HTMLda jadvallar hosil qilish, jadvallar ko'rinishi va boshqarish jarayonlari, jadvalning ustun va satr teglariga doir tushunchalarni hosil qilish.	2
8.	HTML da rasmlar hosil qilish teglari. Rasmlar atrofiga matnlar va jadvallar joylashtirish. Rasmlarga gipermurojaat qo'yish.	Talabalarda HTMLda rasmlar hosil qilish, rasmlar atrofiga matnlar va jadvallar joylashtirish, rasmlarga gipermurojaat qo'yishga doir tushunchalarni hosil qilish.	2
9.	HTML ga gipermatn joylashtirish teglari. Gipermatnli mundarija hosil qilish.	Talabalarda HTMLga gipermatn joylashtirish teglari. gipermatn turlari, atributlari, gipermatnli mundarija hosil qilishga doir tushunchalarni hosil qilish.	4
10.	Freymlar tashkil qilish va ularni qayta ishlash.	Talabalarda freymlar bilan ishlashga doir tushunchalarni hosil qilish.	4
11.	Formalar tashkil qilish va ularni qayta ishlash. Sahifalarda animasiyalar hosil qilish.	Talabalarda formalar tashkil qilish va ularni qayta ishlash, sahifalarda animasiyalar hosil qilishga doir tushunchalarni hosil qilish.	2
V semestr jami:			26
1	Front Page dasturi.	Talabalarda Front Page dasturida ishlash malakalarini shakllantirish.	4
2	PHP dasturi.	Talabalarda PHP dasturida ishlash malakalarini shakllantirish.	6
3	Java Script asosida dinamik saytlar yaratish.	Talabalarda Java Script asosida dinamik saytlar yaratish malakalarini shakllantirish.	6
4	Flash dasturida interfaol	Talabalarda Flash dasturida interfaol	4

	animasiyalar yaratish.	animasiyalar yaratish malakalarini shakllantirish.	
VI semestr jami:			20
JAMI:			46

2.3. Laboratoriya mashg'ulotlari mavzulari maqsadi va ularga ajratilgan soatlar

№	Mavzular	Mashg'ulotlar maqsadi	Soati
1.	Adobe Photoshop dasturi bilan tanishish.	Talabalarni Adobe Photoshop dasturi bilan ishlashga o'rgatish.	2
2.	Photoshop dasturining ishchi muhiti bilan ishlash.	Talabalarni Adobe Photoshop dasturining ishchi muhiti bilan tanishtirish.	2
3.	Adobe Photoshop dasturining xossalar paneli, ranglar palitrasi. Kontekstli menyu bilan ishlash.	Talabalarda Adobe Photoshop dasturning xossalar paneli, ranglar palitrasi, holat qatori, kontekstli menyu bilan ishlashga o'rgatish.	2
4.	Adobe Photoshop hujjatlarini ochish. Chizg'ichlar va ulardan foydalanish. Hujjatni aks ettirish tartiblari. Fayllarni saqlash.	Talabalarda Adobe Photoshop hujjatlarni ochish, tasvir masshtabi, chizg'ichlar va ulardan foydalanish, hujjatni aks ettirish tartiblari, fayllarni saqlashga doir tushunchalarni hosil qilish.	2
5.	Grafik ob'yektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash.	Talabalarni grafik ob'yektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlashga o'rgatish.	2
6.	Adobe Photoshop instrumentlari yordamida maxsus effektlar yaratishning yo'llari.	Talabalarni Adobe Photoshop instrumentlari yordamida maxsus effektlar yaratishning yo'llari bilan tanishtirish.	2
7.	Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar.	Talabalarni Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar bilan tanishtirish.	2

8.	Internet saytlari yordamida oddiy Web-sahifalar yaratish.	Talabalarda Internet saytlari yordamida oddiy Web-sahifalar yaratishga doir malaka va ko'nikmalar hosil qilish.	2
9.	Oddiy Web-sahifalarni yaratish.	Talabalarda Web-sahifalarni yaratishga doir malaka va ko'nikmalar hosil qilish.	4
10.	Ro'yxat asosida Web-sahifalar yaratish.	Talabalarda ro'yxat asosida Web-sahifalar yaratishga doir malaka va ko'nikmalar hosil qilish.	4
11.	Jadvalli Web-sahifalar yaratish.	Talabalarda jadvalli web-sahifalar yaratish ga doir malaka va ko'nikmalar hosil qilish.	4
12.	Gipermatnli (murojaatli) web-sahifalar yaratish.	Talabalarda gipermatnli (murojaatli) web-sahifalar yaratishga doir malaka va ko'nikmalar hosil qilish.	4
13.	Formalar va freymalar bo'yicha Web-sahifalar yaratish.	Talabalarda formalar va freymalar bo'yicha web-sahifalar yaratishga doir malaka va ko'nikmalar hosil qilish.	4
14.	Formalar va freymalar bo'yicha Web-sahifalar yaratish.	Talabalarda formalar va freymalar bo'yicha web-sahifalar yaratishga doir malaka va ko'nikmalar hosil qilish.	4
V semestr jami:			40
1.	Front Page dasturida web-sahifa yaratish.	Talabalarda front page dasturida web-sahifa yaratishga doir malaka va ko'nikmalar hosil qilish.	6
2.	Dreamweaverda web-sahifa yaratish.	Talabalarda Dreamweaverda web-sahifa yaratishga doir malaka va ko'nikmalar hosil qilish.	6
3.	PHPda web-sahifa yaratish.	Talabalarda PHPda web-sahifa yaratishga doir malaka va ko'nikmalar hosil qilish.	8
4.	Java Script asosida dinamik saytlar yaratish.	Talabalarda Java Script asosida dinamik saytlar yaratishga doir malaka va ko'nikmalar hosil qilish.	6
5.	Flash dasturida interfaol animasiyalar yaratish.	Talabalarda Flash dasturida interfaol animasiyalar yaratishga doir malaka va	6

		ko'nikmalar hosil qilish.	
VI semestr jami:			32
JAMI:			72

2.4. Kurs ishi (loyihasi) tarkibi, ularga qo'yiladigan talablar

O'quv rejasida mazkur fandan kurs ishi yozish rejalashtirilmagan.

2.5. Mustaqil ta'lim topshiriqlari bo'yicha tavsiyalar

Talaba Mustaqil ta'limni tayyorlashda muayyan fanning xususiyatlarini hisobga olgan holda quyidagi shakllardan foydalanish tavsiya etiladi:

- ma'ruzalar qismini mustaqil o'zlashtirish;
- elektron darsliklar va o'quv ko'llanmalar, avtomatlashtirilgan o'rgatuvchi va nazorat qiluvchi tizimlar bilan ishlash;
- maxsus adabiyotlar bo'yicha fanlar bo'limlari yoki mavzulari ustida ishlash;
- yangi axborot – kommunikatsiya texnologiyalarni o'rganish;
- faol va muammoli o'qitish uslubidan foydalaniladigan o'quv mashg'ulotlari;
- masofaviy ta'lim.

2.6. Fanni o'qitish jarayonini tashkil etish va o'tkazish bo'yicha tavsiyalar

“Kompyuter grafikasi” fanini o'rganish davomida axborot (taqdimot, multimedia texnologiyalari) va ta'limning zamonaviy texnologiyalarini (rivojlantiruvchi ta'lim texnologiyalari, fanni to'liq o'zlashtirishga yo'naltirilgan texnologiyalar, shaxsga yo'naltirilgan ta'lim texnologiyalari) hamda interfaol metodlar (“Aqliy hujum”, “BBB”, “Venn diagrammasi”, “T-chizma”, “Insert”, “Tsxema”, “FSMU”, “Klaster” metodi, “Bumerang”, “Skorobey”, “Tarozi”, “Yelpig'ich” texnologiyasi) qo'llaniladi. Bundan tashqari darsliklar, o'quv qo'llanmalari, ma'lumotnomalar, pedagogik entsiklopediyalar va lug'atlar, ma'ruza matnlari, tarqatma materiallaridan foydalaniladi.

2.7. Didaktik vositalar.

- 1. Jihozlar va uskunalar, moslamalar:** LCD-monitor, elektron ko'rsatgich (ukazka).
- 2. Video – audio uskunalar:** video va audiomagnitofon, mikrofon, kolonkalar.
- 3. Kompyuter va mul'timedialli vositalar:** komp'yuter, Dell tipidagi proektor, DVD-diskovod, Web-kamera, video-ko'z (glazok).

2.8. Baholash mezonlari

Talabaning “Kompyuter grafikasi” fani bo'yicha bilim, ko'nikma va malakalarini baholashda quyidagi mezonlarga asoslaniladi:

a) **86-100 ball** uchun talabaning bilim darajasi quyidagilarga javob berishi lozim:

kompyuter grafikasi haqida tushuncha. Kompyuter grafikasi turlari: vektorli, rastrli, fraktal, CD-grafika. Grafik axborotlar bilan ishlash texnologiyasi. Grafik axborotlarni kiritishning maxsus vositalari. Grafik axborotlarni kiritish, taxrirlash va chiqarishning dasturiy vositalari: CorelDrawe, PhotoShop, 3D-max, va boshqalar. Tasvirlarga ishlov berish. Internetda dizayn: vazifalar, yondashuvlar, yechimlar. HTTP, FTP protokollarida ishlash. Web - saytlarni hosil qiluvchi dasturlar va dasturlash tillari: Macromedia Dreamweaver, HomeSite, Microsoft FrontPage, HTML, PHP, Java Script, XML. Tayyor shablonlardan foydalanib Web – saytlarni yaratish. Saytda ma'lumotlarni joylashtirish arxitekturasini: ma'lumotlarni mavzularga bo'lib joylashtirish. Ma'lumotlarni tushunarli, aniq aks ettirish va doimiy yangilanishiga erishish. Grafik ma'lumotlarni aks ettirish. Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida Web- sahifada grafik ma'lumotlarni aks ettirish. Ranglar palitrasi. Animasiya va bannerlarni aks ettirish va ularga qo'yiladigan talablar. Flash dasturida interfaol animasiyalar yaratish, Ma'lumotlarni aks ettirishda ularning o'lchamini optimallashtirish. Dinamik saytlar hosil qilish. WEB serverlar. Ma'lumotlar bazasi. Saytni testlash va baholash haqidagi nazariy bilimlarga ega bo'lishi, ushbu nazariy bilimlarni amalda qo'llay olishi, kasbiy sohalarida fanning amaliy imkoniyatlaridan foydalana olishi, Mustaqil ta'limlash ko'nikmalariga ega bo'lishi;

b) **71-85 ball** uchun talabaning bilim darajasi quyidagilarga javob berishi lozim:

kompyuter grafikasi haqida tushuncha. Kompyuter grafikasi turlari: vektorli, rastrli, fraktal, CD-grafika. Grafik axborotlar bilan ishlash texnologiyasi. Grafik axborotlarni kiritishning maxsus vositalari. Grafik axborotlarni kiritish, taxrirlash va chiqarishning dasturiy vositalari: CorelDrawe, PhotoShop, 3D-max, va boshqalar. Tasvirlarga ishlov berish. Internetda dizayn: vazifalar, yondashuvlar, yechimlar. HTTP, FTP protokollarida ishlash. Web - saytlarni hosil qiluvchi dasturlar va dasturlash tillari: Macromedia Dreamweaver, HomeSite, Microsoft FrontPage, HTML, PHP, Java Script, XML. Web – saytlarni yaratish. Saytda ma'lumotlarni joylashtirish arxitekturasini: ma'lumotlarni mavzularga bo'lib joylashtirish. Ma'lumotlarni tushunarli, aniq aks ettirish va doimiy yangilanishiga erishish. Grafik ma'lumotlarni aks ettirish. Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida Web- sahifada grafik ma'lumotlarni aks ettirish. Ranglar palitrasi. Animasiya va bannerlarni aks ettirish va ularga qo'yiladigan talablar. Flash dasturida interfaol animasiyalar yaratish, Ma'lumotlarni aks ettirishda ularning o'lchamini optimallashtirish. Dinamik saytlar hosil qilish. WEB serverlar. Ma'lumotlar bazasi. Saytni testlash va baholash haqidagi nazariy bilimlarga ega bo'lishi; ushbu nazariy

bilimlarni amalda qo'llay olishi; kasbiy sohalarida fanning amaliy imkoniyatlaridan foydalana olishi;

v) **55-70 ball** uchun talabaniy bilim darajasi quyidagilarga javob berishi lozim:

kompyuter grafikasi haqida tushuncha. Kompyuter grafikasi turlari: vektorli, rastrli, fraktal, CD-grafika. Grafik axborotlar bilan ishlash texnologiyasi. Grafik axborotlarni kiritishning maxsus vositalari. Grafik axborotlarni kiritish, taxrirlash va chiqarishning dasturiy vositalari. Tasvirlarga ishlov berish. Internetda dizayn: vazifalar, yondashuvlar, yechimlar. Web - saytlarni hosil qiluvchi dasturlar va dasturlash tillari. Tayyor shablonlardan foydalanib Web – saytlarni yaratish. Flash dasturida interfaol animasiyalar yaratish, Ma'lumotlarni aks ettirishda ularning o'lchamini optimallashtirish. Dinamik saytlar hosil qilish haqidagi qisman tassavurga ega bo'lishi; amaliyotda ayrim dasturlarni ko'llay olishi,

g) fanning nazariy qismini tushunmaydigan, amaliy qo'llash imkoniyatlari juda past, dasturlarni mutaql ravishda ishlata olmaydigan talabalarga **0-54** va undan past **ball** qo'yiladi.

100 ballik sistema asosida quyidagi jadvalga ko'ra reyting nazorati amalga oshiriladi.

Maksimal ball – 100 ball	Saralash ball – 55 ball
JN maks. ball – 35	86-100 ball – «5» baho
ON maks. ball – 35	71-85 ball - «4» baho
YN maks. ball – 30	55-70 ball - «3» baho
	0-54 ball - «2» baho

Nazorat turi	Nazorat shakllari	Har bir nazorat uchun belgilangan maksimal ball	Nazorat soni	Nazorat shakllari bo'yicha belgilangan maksimal ball
Joriy nazorat	1. Amaliy ish	5	2	10
	2. Lab.ishi	5	2	10
	3. Lab.ishi	5	2	10
	4. Lab.ishi	5	1	5
Jami:		35	8	35
Oraliq nazorat	1. Test	20	1	20
	2. Yozma ish	15	1	15
Jami:		35	2	35
Yakuniy nazorat	1.Yozma ish.	30	1	30
Jami:		30	11	100

III. O'quv-uslubiy adabiyotlar va elektron ta'lim resurslari ro'yxati

Asosiy darslik va o'quv qo'llanmalar

1. Aripov M. Informatika va informasion texnologiyalar Oliy o'quv yurti talabalari uchun darslik T. 2005 y
2. Sattorov A. Informatika va axborot texnologiyalari. - Akademik lisey va kasb – hunar kollejlari uchun darslik. – T.: Uzbekiston, 2002 y.
3. G'ulomov S.S., va boshqalar. Axborot tizimlari va texnologiyalari: Oliy o'quv yurti talabalari uchun darslik/Akademik S.S. G'ulomovning umumiy tahriri ostida -T.: «Sharq», 2000. 529 b.

Qo'shimcha adabiyotlar

1. Петров. CorelDraw 9: Справочник. – Москва: Бином, 2000 г.
2. Миронов Д. CorelDraw 9: Учебный курс. Москва, 2000 г.
3. М. Бурлаков. CorelDraw 12. Москва, 2004 г .
4. Дуванов А.А. Web – дизайн. - М.: 2004.
5. Лебедев С. Web конструирование. М.: 2004
6. Вендров А.М. CASE-технологии Современные методы и средства проектирования информационных систем. <http://www.cs.ifmo.ru/docs/case/>

Elektron ta'lim resurslari

1. [www. pedagog. uz](http://www.pedagog.uz)
2. [www. Ziyonet. uz](http://www.Ziyonet.uz)
3. [www. edu. uz](http://www.edu.uz)
4. <http://www.edu-navigator.ru>
5. [http:// corel.Deamiart.ru/](http://corel.Deamiart.ru/).
6. <http://www.phis.org.ru/informatika/>

Izoh: Qo'shimcha adabiyotlar boshqa ilmiy kutubxonalarda mavjud.

MODULNI O'QITISHDA FOYDALANILADIGAN INTERFAOL TA'LIM METODLARI

“SWOT-tahlil” metodi

Metodning maqsadi: mavjud nazariy bilimlar va amaliy tajribalarni tahlil qilish, taqqoslash orqali muammoni hal etish yo'llarini topishga, bilimlarni mustahkamlash, takrorlash, baholashga, mustaqil, tanqidiy fikrlashni, nostandart tafakkurni shakllantirishga xizmat qiladi.

S-(strength)	• Kuchli tomonlari
W – (weakness)	• Zaif, kuchsiz tomonlari
O – (opportunity)	• Imkoniyatlari
T – (threat)	• To'siqlar

Namuna: Windows OT ning SWOT tahlilini ushbu jadvalga tushiring.

S	Windows OT dan foydalanishning kuchli tomonlari	Ushbu operatsion tizimli dasturlash tili bo'lib, boshqa dasturlash tillarida ham tizimli masalalarni yechishda a murojaat etiladi.
W	Windows OT dan foydalanishning kuchsiz tomonlari	Windows OT ning strukturasi murakkabligi.
O	Windows OT dan foydalanishning imkoniyatlari (ichki)	Windows OT ni mukammal o'zlashtirgan dasturchilar muam-moli masalalarni yechishda va yuzaga keladigan xatoliklarni bartaraf etishda mukammal muhit hisoblanadi.
T	To'siqlar (tashqi)	Ma'lumotlar xavfsizligining to'laonli ta'minlanmaganligi

Xulosalash» (Rezyume, Veyer) metodi

Metodning maqsadi: Bu metod murakkab, ko'ptarmoqli, mumkin qadar, muammoli xarakteridagi mavzularni o'rganishga qaratilgan. Metodning mohiyati shundan iboratki, bunda mavzuning turli tarmoqlari bo'yicha bir xil axborot beriladi va ayni paytda, ularning har biri alohida aspektlarda muhokama etiladi. Masalan, muammo ijobiy va salbiy tomonlari, afzallik, fazilat va kamchiliklari, foyda va zararlari bo'yicha o'rganiladi. Bu interfaol metod tanqidiy, tahliliy, aniq mantiqiy fikrlashni muvaffaqiyatli rivojlantirishga hamda o'quvchilarning mustaqil g'oyalari, fikrlarini yozma va og'zaki shaklda tizimli bayon etish, himoya qilishga imkoniyat yaratadi. "Xulosalash" metodidan ma'ruza mashg'ulotlarida individual va juftliklardagi ish shaklida, amaliy va seminar mashg'ulotlarida kichik guruhlardagi ish shaklida mavzu yuzasidan bilimlarni mustahkamlash, tahlili qilish va taqqoslash maqsadida foydalanish mumkin.

Metodni amalga oshirish tartibi:



trener tinglovchilarni 5-6 kishidan iborat kichik guruhlariga ajratadi;



trening maqsadi, shartlari va tartibi bilan ishtirokchilarni tanishtirgach, har bir guruhga umumiy muammoni tahlil qilinishi zarur bo'lgan qismlari tushirilgan tarqatma materiallarni tarqatadi;



har bir guruh o'ziga berilgan muammoni atroflicha tahlil qilib, o'z mulohazalarini tavsiya etilayotgan sxema bo'yicha tarqatmaga yozma bayon qiladi;



navbatdagi bosqichda barcha guruhlar o'z taqdimotlarini o'tkazadilar. Shundan so'ng, trener tomonidan tahlillar umumlashtiriladi, zaruriy axborotlar bilan to'ldiriladi va mavzu yakunlanadi

Namuna:

Operatsion tizimlar					
MS DOS		NC		WINDOWS	
afzalligi	kamchiligi	afzalligi	kamchiligi	afzalligi	kamchiligi
Xulosa:					

“Keys-stadi” metodi

«**Keys-stadi**» - inglizcha soʻz boʻlib, («case» – aniq vaziyat, hodisa, «stadi» – oʻrganmoq, tahlil qilmoq) aniq vaziyatlarni oʻrganish, tahlil qilish asosida oʻqitishni amalga oshirishga qaratilgan metod hisoblanadi. Mazkur metod dastlab 1921 yil Garvard universitetida amaliy vaziyatlardan iqtisodiy boshqaruv fanlarini oʻrganishda foydalanish tartibida qoʻllanilgan. Keysda ochiq axborotlardan yoki aniq voqyea-hodisadan vaziyat sifatida tahlil uchun foydalanish mumkin. Keys harakatlari oʻz ichiga quyidagilarni qamrab oladi: Kim (Who), Qachon (When), Qayerda (Where), Nima uchun (Why), Qanday/ Qanaqa (How), Nima-natija (What).

“Keys metodi” ni amalga oshirish bosqichlari

Ish bosqichlari	Faoliyat shakli va mazmuni
1-bosqich: Keys va uning axborot taʼminoti bilan tanishtirish	✓ yakka tartibdagi audio-vizual ish; ✓ keys bilan tanishish(matnli, audio yoki media shaklda); ✓ axborotni umumlashtirish; ✓ axborot tahlili; ✓ muammolarni aniqlash
2-bosqich: Keysni aniqlashtirish va oʻquv topshirigʻni belgilash	✓ individual va guruhda ishlash; ✓ muammolarni dolzarblik iyerarxiasini aniqlash; ✓ asosiy muammoli vaziyatni belgilash
3-bosqich: Keysdagi asosiy muammoni tahlil etish orqali oʻquv topshirigʻining yechimini izlash, hal etish yoʻllarini ishlab chiqish	✓ individual va guruhda ishlash; ✓ muqobil yechim yoʻllarini ishlab chiqish; ✓ har bir yechimning imkoniyatlari va toʻsiqlarni tahlil qilish; ✓ muqobil yechimlarni tanlash
4-bosqich: Keys yechimini yechimini shakllantirish va asoslash, taqdimot.	✓ yakka va guruhda ishlash; ✓ muqobil variantlarni amalda qoʻllash imkoniyatlarini asoslash; ✓ ijodiy-loyiha taqdimotini tayyorlash; ✓ yakuniy xulosa va vaziyat yechimining amaliy aspektlarini yoritish

Keys. Berilgan topshiriq asosida dastur algoritmi tuzilib C++ dasturlash tilida dastur matni yozildi. Dasturni acm.tuit.uz saytiga yuborilganda “kompilyatsiyada hatolik” habari chiqdi. Yaʼni Sistema yechimni qabul qilmadi.

Keysni bajarish bosqichlari va topshiriqlar:

- Keysdgi muammoni keltirib chiqargan asosiy sabablarni belgilang (individual va kichik guruhda).
- Xatolikni bartaraf etuvchi ishlar ketma-ketligini belgilang (juftliklardagi ish).

«FSMU» metodi

Texnologiyaning maqsadi: Mazkur texnologiya ishtirokchilardagi umumiy fikrlardan xususiy xulosalar chiqarish, taqqoslash, qiyoslash orqali axborotni o'zlashtirish, xulosalash, shuningdek, mustaqil ijodiy fikrlash ko'nikmalarini shakllantirishga xizmat qiladi. Mazkur texnologiyadan ma'ruza mashg'ulotlarida, mustahkamlashda, o'tilgan mavzuni so'rashda, uyga vazifa berishda hamda amaliy mashg'ulot natijalarini tahlil etishda foydalanish tavsiya etiladi.

Texnologiyani amalga oshirish tartibi:

- qatnashchilarga mavzuga oid bo'lgan yakuniy xulosa yoki g'oya taklif etiladi;
- har bir ishtirokchiga FSMU texnologiyasining bosqichlari yozilgan qog'ozlarni tarqatiladi:

F	• Fikringizni bayon eting
S	• Fikringizni bayoniga sabab ko'rsating
M	• Ko'rsatgan sababingizni isbotlab misol keltiring
U	• Fikringizni umumlashtiring

- ishtirokchilarning munosabatlari individual yoki guruhviy tartibda taqdimot qilinadi.

FSMU tahlili qatnashchilarda kasbiy-nazariy bilimlarni amaliy mashqlar va mavjud tajribalar asosida tezroq va muvaffaqiyatli o'zlashtirilishiga asos bo'ladi.

Namuna.

Fikr: Dasturiy ta'minot komputerning asosiy tarkibiy qismi va asosiy tamoyillaridan biridir”.

Topshiriq: Mazkur fikrga nisbatan munosabatingizni FSMU orqali tahlil qiling.

“Assesment” metodi

Metodning maqsadi: mazkur metod ta’lim oluvchilarning bilim darajasini baholash, nazorat qilish, o’zlashtirish ko’rsatkichi va amaliy ko’nikmalarini tekshirishga yo’naltirilgan. Mazkur texnika orqali ta’lim oluvchilarning bilish faoliyati turli yo’nalishlar (test, amaliy ko’nikmalar, muammoli vaziyatlar mashqi, qiyosiy tahlil, simptomlarni aniqlash) bo’yicha tashhis qilinadi va baholanadi.

Metodni amalga oshirish tartibi:

“Assesment” lardan ma’ruza mashg’ulotlarida talabalarning yoki qatnashchilarning mavjud bilim darajasini o’rganishda, yangi ma’lumotlarni bayon qilishda, seminar, amaliy mashg’ulotlarda esa mavzu yoki ma’lumotlarni o’zlashtirish darajasini baholash, shuningdek, o’z-o’zini baholash maqsadida individual shaklda foydalanish tavsiya etiladi. Shuningdek, o’qituvchining ijodiy yondashuvi hamda o’quv maqsadlaridan kelib chiqib, assesmentga qo’shimcha topshiriqlarni kiritish mumkin.

Namuna. Har bir katakdagi to’g’ri javob 5 ball yoki 1-5 balgacha baholanishi mumkin.



Test

- 1.10⁻⁸ aniqlikda natijani chop etish qanday bajariladi?
- A. printf(“%.8f”,x)
- B. cout<<x
- C. cout<<(“%.8f”,x)



Qiyosiy tahlil

- Dasturiy ta’minot mahsulotlardan foydalanish ko’rsatkichlarini tahlil qiling?



Tushuncha tahlili

- STD qisqartmasini izohlang.



Amaliy ko’nikma

- Windows muhitida ishlash uchun qo’shimcha kutubxona fayllarini o’rnating va sozlang.

“Insert” metodi

Metodning maqsadi: Mazkur metod o’quvchilarda yangi axborotlar tizimini qabul qilish va bilimlarni o’zlashtirishini yengillashtirish maqsadida qo’llaniladi, shuningdek, bu metod o’quvchilar uchun xotira mashqi vazifasini ham o’taydi.

Metodni amalga oshirish tartibi:

- o'qituvchi mashg'ulotga qadar mavzuning asosiy tushunchalari mazmuni yoritilgan input-matnni tarqatma yoki taqdimot ko'rinishida tayyorlaydi;
- yangi mavzu mohiyatini yorituvchi matn ta'lim oluvchilarga tarqatiladi yoki taqdimot ko'rinishida namoyish etiladi;
- ta'lim oluvchilar individual tarzda matn bilan tanishib chiqib, o'z shaxsiy qarashlarini maxsus belgilar orqali ifodalaydilar. Matn bilan ishlashda talabalar yoki qatnashchilarga quyidagi maxsus belgilardan foydalanish tavsiya etiladi:

Belgilar	1- matn	2- matn	3- matn
“V” – tanish ma'lumot.			
“?” – mazkur ma'lumotni tushunmadim, izoh kerak.			
“+” bu ma'lumot men uchun yangilik.			
“– ” bu fikr yoki mazkur ma'lumotga qarshiman?			

Belgilangan vaqt yakunlangach, ta'lim oluvchilar uchun notanish va tushunarsiz bo'lgan ma'lumotlar o'qituvchi tomonidan tahlil qilinib, izohlanadi, ularning mohiyati to'liq yoritiladi. Savollarga javob beriladi va mashg'ulot yakunlanadi.

“Tushunchalar tahlili” metodi

Metodning maqsadi: mazkur metod talabalar yoki qatnashchilarni mavzu buyicha tayanch tushunchalarni o'zlashtirish darajasini aniqlash, o'z bilimlarini mustaqil ravishda tekshirish, baholash, shuningdek, yangi mavzu buyicha dastlabki bilimlar darajasini tashhis qilish maqsadida qo'llaniladi.

Metodni amalga oshirish tartibi:

- ishtirokchilar mashg'ulot qoidalari bilan tanishtiriladi;
- o'quvchilarga mavzuga yoki bobga tegishli bo'lgan so'zlar, tushunchalar nomi tushirilgan tarqatmalar beriladi (individual yoki guruhli tartibda);
- o'quvchilar mazkur tushunchalar qanday ma'no anglatishi, qachon, qanday holatlarda qo'llanilishi haqida yozma ma'lumot beradilar;
- belgilangan vaqt yakuniga yetgach o'qituvchi berilgan tushunchalarning tugri va tutilq izohini uqib eshittiradi yoki slayd orqali namoyish etadi;
- har bir ishtirokchi berilgan tugri javoblar bilan uzining shaxsiy munosabatini taqqoslaydi, farqlarini aniqlaydi va o'z bilim darajasini tekshirib, baholaydi.

Namuna: “Moduldagi tayanch tushunchalar tahlili”

Tushunchalar	Sizningcha bu tushuncha	Qo'shimcha ma'lumot
--------------	-------------------------	---------------------

	qanday ma'noni anglatadi?	
Fayl	Makro deriktivalarni belgilash	a directive that defines a macro.
katalog	Bir source fayl ichida boshqa bir faylag murojatni amalga oshirish mexanizmi	a mechanism for textual inclusion of one source file into another.
tizim	add-and-assign operatori; masalan $a+=b$ vazifazi jihatdan $a=a+b$ bilan bir xil	add-and-assign operator; $a+=b$ is roughly equivalent to $a=a+b$.
open	Dastur jodini o'zida jamlovchi fayl	file containing definitions.
copy	Dastur jodini o'zida jamlovchi fayl	file containing definitions.
delete	Sarlavha fayli	header file
address	Hotira manzili	a memory location

Izoh: Ikkinchi ustunchaga qatnashchilar tomonidan fikr bildiriladi. Mazkur tushunchalar haqida qo'shimcha ma'lumot glossariyda keltirilgan.

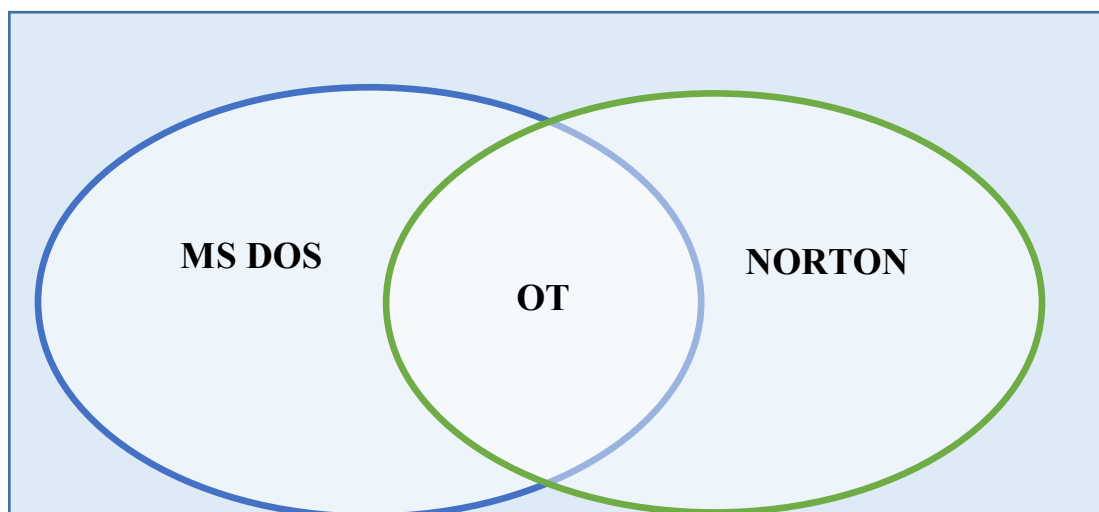
Venn Diagrammasi metodi

Metodning maqsadi: Bu metod grafik tasvir orqali o'qitishni tashkil etish shakli bo'lib, u ikkita o'zaro kesishgan aylana tasviri orqali ifodalanadi. Mazkur metod turli tushunchalar, asoslar, tasavurlarning analiz va sintezini ikki aspekt orqali ko'rib chiqish, ularning umumiy va farqlovchi jihatlarini aniqlash, taqqoslash imkonini beradi.

Metodni amalga oshirish tartibi:

- ishtirokchilar ikki kishidan iborat juftliklarga birlashtiriladilar va ularga ko'rib chiqilayotgan tushuncha yoki asosning o'ziga xos, farqli jihatlarini (yoki aksi) doiralar ichiga yozib chiqish taklif etiladi;
- navbatdagi bosqichda ishtirokchilar to'rt kishidan iborat kichik guruhlariga birlashtiriladi va har bir juftlik o'z tahlili bilan guruh a'zolarini tanishtiradilar;
- juftliklarning tahlili eshitilgach, ular birgalashib, ko'rib chiqilayotgan muammo yohud tushunchalarning umumiy jihatlarini (yoki farqli) izlab topadilar, umumlashtiradilar va doirachalarning kesishgan qismiga yozadilar.

Namuna: Dasturlash tillari turlari bo'yicha



“Blis-o’yin” metodi

Metodning maqsadi: o’quvchilarda tezlik, axborotlar tizmini tahlil qilish, rejalashtirish, prognozlash ko’nikmalarini shakllantirishdan iborat. Mazkur metodni baholash va mustahkamlash maksadida qo’llash samarali natijalarni beradi.

Metodni amalga oshirish bosqichlari:

1. Dastlab ishtirokchilarga belgilangan mavzu yuzasidan tayyorlangan topshiriq, ya’ni tarqatma materiallarni alohida-alohida beriladi va ulardan materialni sinchiklab o’rganish talab etiladi. Shundan so’ng, ishtirokchilarga to’g’ri javoblar tarqatmadagi «yakka baho» kolonkasiga belgilash kerakligi tushuntiriladi. Bu bosqichda vazifa yakka tartibda bajariladi.

2. Navbatdagi bosqichda trener-o’qituvchi ishtirokchilarga uch kishidan iborat kichik guruhlariga birlashtiradi va guruh a’zolarini o’z fikrlari bilan guruhdoshlarini tanishtirib, bahslashib, bir-biriga ta’sir o’tkazib, o’z fikrlariga ishonirish, kelishgan holda bir to’xtamga kelib, javoblarini «guruh bahosi» bo’limiga raqamlar bilan belgilab chiqishni topshiradi. Bu vazifa uchun 15 daqiqa vaqt beriladi.

3. Barcha kichik guruhlar o’z ishlarini tugatgach, to’g’ri harakatlar ketma-ketligi trener-o’qituvchi tomonidan o’qib eshittiriladi, va o’quvchilardan bu javoblarni «to’g’ri javob» bo’limiga yozish so’raladi.

4. «To’g’ri javob» bo’limida berilgan raqamlardan «yakka baho» bo’limida berilgan raqamlar taqqoslanib, farq bulsa «0», mos kelsa «1» ball quyish so’raladi. Shundan so’ng «yakka xato» bo’limidagi farqlar yuqoridan pastga qarab qo’shib chiqilib, umumiy yig’indi hisoblanadi.

5. Xuddi shu tartibda «to’g’ri javob» va «guruh bahosi» o’rtasidagi farq chiqariladi va ballar «guruh xatosi» bo’limiga yozib, yuqoridan pastga qarab qo’shiladi va umumiy yig’indi keltirib chiqariladi.

6. Trener-o’qituvchi yakka va guruh xatolarini to’plangan umumiy yig’indi bo’yicha alohida-alohida sharhlab beradi.

7. Ishtirokchilarga olgan baholariga qarab, ularning mavzu bo'yicha o'zlashtirish darajalari aniqlanadi.

«OT ni o'rnatish va sozlash» ketma-ketligini joylashtiring. O'zingizni tekshirib ko'ring!

Harakatlar mazmuni	Yakka baho	Yakka xato	To'g'ri javob	Guruh bahosi	Guruh xatosi
#include <iostream>			1		
using namespace std;			2		
int main() {			3		
Cout<< "Hello, World!" <<endl;			4		
return 0;			5		
}			6		

“Brifing” metodi

“Brifing”- (ing. briefing-qisqa) biror-bir masala yoki savolning muhokamasiga bag'ishlangan qisqa press-konferensiya.

O'tkazish bosqichlari:

Taqdimot qismi.

Muhokama jarayoni (savol-javoblar asosida).

Brifinglardan trening yakunlarini tahlil qilishda foydalanish mumkin. Shuningdek, amaliy o'yinlarning bir shakli sifatida qatnashchilar bilan birga dolzarb mavzu yoki muammo muhokamasiga bag'ishlangan brifinglar tashkil etish mumkin bo'ladi. Tinglovchilar yoki tinglovchilar tomonidan yaratilgan mobil ilovalarning taqdimotini o'tkazishda ham foydalanish mumkin. **“Portfolio” metodi** “Portfolio” – (ital. portfolio-portfel, ingl.hujjatlar uchun papka) ta'limiy va kasbiy faoliyat natijalarini autentik baholashga xizmat qiluvchi zamonaviy ta'lim texnologiyalaridan hisoblanadi. Portfolio mutaxassisning saralangan o'quv-metodik ishlari, kasbiy yutuqlari yig'indisi sifatida aks etadi. Jumladan, talaba yoki tinglovchilarning modul yuzasidan o'zlashtirish natijasini elektron portfoliolar orqali tekshirish mumkin bo'ladi. Oliy ta'lim muassasalarida portfolioning quyidagi turlari mavjud:

Faoliyat turi	Ish shakli	
	Individual	Guruhiy
Ta'limiy faoliyat	Tinglovchilar portfoliosi, bitiruvchi, doktorant, tinglovchi portfoliosi va boshq.	Tinglovchilar guruhi, tinglovchilar guruhi portfoliosi va boshq.
Pedagogik faoliyat	O'qituvchi portfoliosi, rahbar xodim portfoliosi	Kafedra, fakultet, markaz, OTM portfoliosi va boshq.

Samarqand davlat universiteti Amaliy matematika va informatika fakulteti
«Axborotlashtirish texnologiyalari» kafedrası
«KOMPYUTER GRAFIKASI» fanidan talabalar bilimini reyting asosida

BAHOLASH MEZONLARI

Informatikani o'qitish metodikasi ta'lim yo'nalishlari (2-kurs)

Joriy nazoratlarni baholash mezonlari

№	Baholanadigan ish turi	Jami	1-Jb	2-Jb
		35	17	18
	Darsdagi faollik	12	6	6
	Nazorat ishi	6	3	3
	Uy vazifasi	7	3	4
	Mustaqil ish	10	5	5

Oraliq nazoratlarni baholash mezonlari

№	Baholanadigan ish turi	Jami	1-Ob	2-Ob
		35	17	18
	Test savollari	25	12	13
	Mustaqil ish (referat)	10	5	5

Yakuniy nazoratlarni baholash mezonlari

№	Baholanadigan ish turi (yozma ish)	Jami
		30
1.	1-nazariy savol	6
2.	2-nazariy savol	6
3.	3-nazariy savol	6
4.	4-amaliy misol	6
5.	5-amaliy misol	6

Fan o'qituvchilari:

Xolmonov S.M.

1.Mavzu 2-soat	Adobe Photoshop dasturining ishchi muxiti: asosiy menyu, instrumentlar paneli, Ranglar palitrasi, saxifalar xisoblagichi, hujjat oynasi, chop etish soxasi. Insturmentlar paneli insturmentlari.
---------------------------------	--

Ma`ruza darsini olib borish texnologiyasi

Talabalar soni:	<i>Vaqti -2 soat</i>	
Dars shakli	Ma`ruza	
<i>Ma`ruza rejasi</i>	1. Adobe Photoshop dasturi haqida umumiy ma`lumot 2. Adobe Photoshop dasturining ishchi muxiti 3. Ranglar palitrasi, saxifalar xisoblagichi, hujjat oynasi, chop etish soxasi. Insturmentlar paneli insturmentlari	
Dars maqsadi : Talabalarda dasturning ishchi muxiti: asosiy menyu, instrumentlar paneli, ranglar palitrasi, saxifalar xisoblagichi, hujjat oynasi, chop etish soxasi. insturmentlar paneli insturmentlari to`g`risida tushunchalar hosil qilish.		
<i>Pedagog vazifalari:</i> • Adobe Photoshop dasturi haqida umumiy ma`lumot berish</li><li>• Adobe Photoshop dasturining ishchi muxitini tushintiradi</li><li>• Ranglar palitrasi, saxifalar xisoblagichi, hujjat oynasi, chop etish soxasi. Insturmentlar paneli insturmentlari to`g`risida bilim berish.	<i>O`quv natijalari:</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• Adobe Photoshop dasturi haqida umumiy ma`lumot oladi • Adobe Photoshop dasturining ishchi muxitini tushinadi. • Ranglar palitrasi, saxifalar xisoblagichi, hujjat oynasi, chop etish soxasi. Insturmentlar paneli insturmentlarini farqlaydi.	
<i>O`qitishning usul, texnikasi:</i>	Ma`ruza, aqliy hujum, “Ven - diagrammasi”, fikr almashish, B/B/B-jadvali	
<i>O`qitish vositalari:</i>	Ma`ruza matni, tarqatma materiallar, slaydlar	
O`qitish shakli:	Frontal	
O`qitish shart – sharoitlari:	Texnik vositalarni qo`llashga mo`ljallangan auditoriya.Proektor	
Monitoring va baholash:	Og`zaki so`roq, savol-javob, tahlil natijalari.	

«Adobe Photoshop dasturining ishchi muxiti: asosiy menyu, instrumentlar paneli, Ranglar palitrasi, saxifalar xisoblagichi, hujjat oynasi, chop etish soxasi. Insturmentlar panelida quyidagi insturmentlar» mavzusidagi ma`ruza darsiga texnologik karta

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	pedagog	talaba
1-bosqich.	1.1. Mavzuni e`lon qiladi va tegishli	Eshitadilar va kerakli ma`lumot-

Kirish (10 daqiqa)	adabiyotlar ro'yhati bilan tanishtiradi.(1.1- ilova) 1.2.Faollashtiruvchi savollar bilan talabalarga murojat etadi va talabalarning bilim darajasini diagnostikasini amalga oshiradi (aqliy hujum).(1.2-ilova)	larni yozib oladilar. Savollarga javob beradilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (60daqiqa)	2.1. Adobe Photoshop dasturi haqida umumiy ma'lumot slaydlardan foydalangan holda yoritib beradi (2.1- ilova). 2.2. Adobe Photoshop dasturining ishchi muxiti. Ranglar palitrasi, saxifalar xisoblagichi, hujjat oynasi, chop etish soxasi. Insturmentlar paneli insturmentlarini yoritib beradi (2.2-ilova) 2.3 Mavzu bo'yicha nazorat ishlari yuzasidan murojaat etadi. ("Ven diagrammasi" asosida). (2.3-ilova)	2.1.Eshitadilar va chizib oladilar Savollarga javob beradilar 2.2.Talabalar yozib oladi. 2.3.Savollarga javob beradilar
3-bosqich YAkuniy. (10 daqiqa)	3.1. Mavzu bo'yicha yakuniy xulosalarni aytib o'tadi. 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini tahlil etadi va baholaydi. (B/B/B-jadvali) (3.2-ilova)	3.1.Savol beradilar. 3.2.YOzadilar.

1.1
-
ilo
va



1. Sh.A.
2. Petrov
2004
3. E.V,
M. 200
4. G Par

1.2- ilova

Savollar:

1. «Nuqtali grafika» tushunchasi nimani anglatadi?
2. «Vektorli grafika» tushunchasi nimani anglatadi?
3. Qanday grafik muharrirlarni bilasiz?

2.1-ilova

Rastrli grafikada har qanday tasvir nuqta - piksellardan tashkil topgan bo'ladi. Har bir piksel alohida rangga ega bo'ladi. Ular majmuasi esa yaxlit tasvirni tashkil etadi. Foydalanuvchi har bir pikselga ishlov berish imkoniga ega bo'ladi, tasvirdagi piksellar soni qanchalik ko'p bo'lsa, tasvir shunchalik yuqori sifatli bo'ladi. Tasvirdagi piksellar zichligi DPI (Dot Per Inch - dyuymdagi nuqtalar soni) deyiladi, ya'ni bir dyuymda (1 dyuym=2,54 sm) nechta nuqta joylashganligini belgilaydi. Rastrli kompyuter grafikasida ranglar tizimiga katta e'tibor qaratish kerak. Grafikada asosan RGB (Red, Green, Blue) va CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, black) rang tizimlari qo'llaniladi. RGB ang tizimi ekranda tasvirlanadigan rasmlar uchun (masalan veb-

sahifada), CMYK rang tizimi asosan chop etiladigan tasvirlar uchun foydalaniladi.

Adobe Photoshop dasturi hozirgi kunda eng mashhur va butun dunyo mutaxassislari tomonidan tan olingan dastur hisoblanadi. Buning asosiy sabablari - uning boy va keng imkoniyatlari, qulay va oson interfeysi (muloqoti), deyarli barcha grafik formatlar va tizimlar bilan ishlashi.

Adobe Photoshop “bitmapped images” nuqtali grafika yaratish va taxrir kilish uchun qo'llaniladi. Bu dasturdan fotorasmlar, illyustratsiyalar, slaydlar va web – saxifalar uchun tasvirlarda keng foydalaniladi. Adobe Photoshop juda keng imkoniyatlarga ega. Bu dasturdan fotograflar rasmlar ustida ishlashda keng foydalanishadi. Ranglar uyg'unligini kuchaytirishda keng qo'llanishadi. Bu dasturda instrumentlar paneli juda yaxshi va mukammal o'ylab topilgan va kiritilgan. Bu ayniqsa dizaynerlarga juda qo'l keladi va ular bu dasturdan foydalanishmoqda. Adobe Photoshop dasturi o'zida butun ranglar spektrini jamlab olganligi bois fotorasmlarni ranglarini uyg'unlashtirishda juda asqotadi.

Adobe Photoshop dasturi yaratuvchilari Windows OT uchun quyidagi minimal talablarni qo'yishgan:

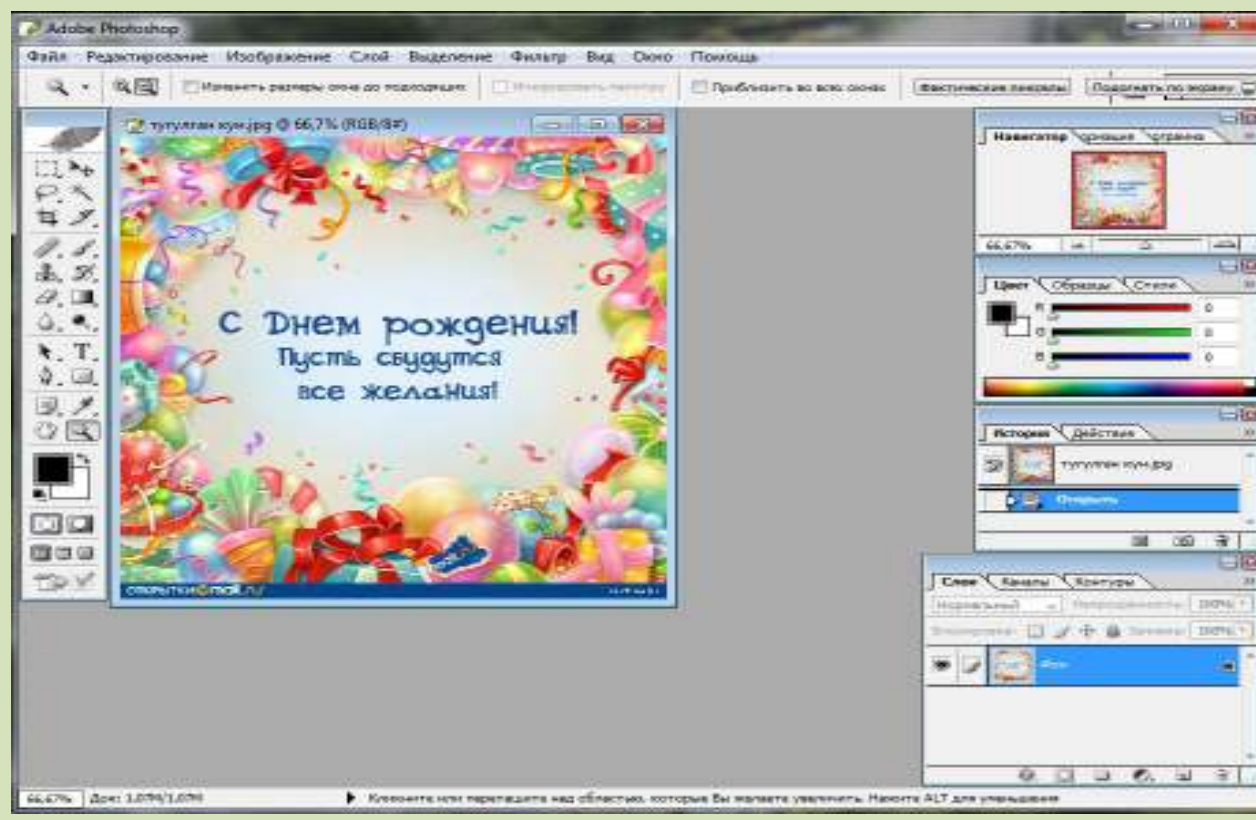
- Protsessor Pentiumdan II kam bo'lmasligi kerak.
- Tezkor xotira 64 Mbaytdan kam emas, agar bir vaqtning o'zida

Adobe Photoshop va Image Ready dasturlari yuklansa , xotira 96 Mbaytdan kam bo'lmasligi zarur.

- Qattiq diskda 250 Mbayt bo'sh joy
- Videodapter 256 rangdan kam bo'lmasligi kerak
- WINDOWS 2000 yoki WINDOWS XR operatsion tizimlari;

2.2-ilova

Adobe Photoshop dasturi ishga tushirilgach quyidagi oyna ochiladi:

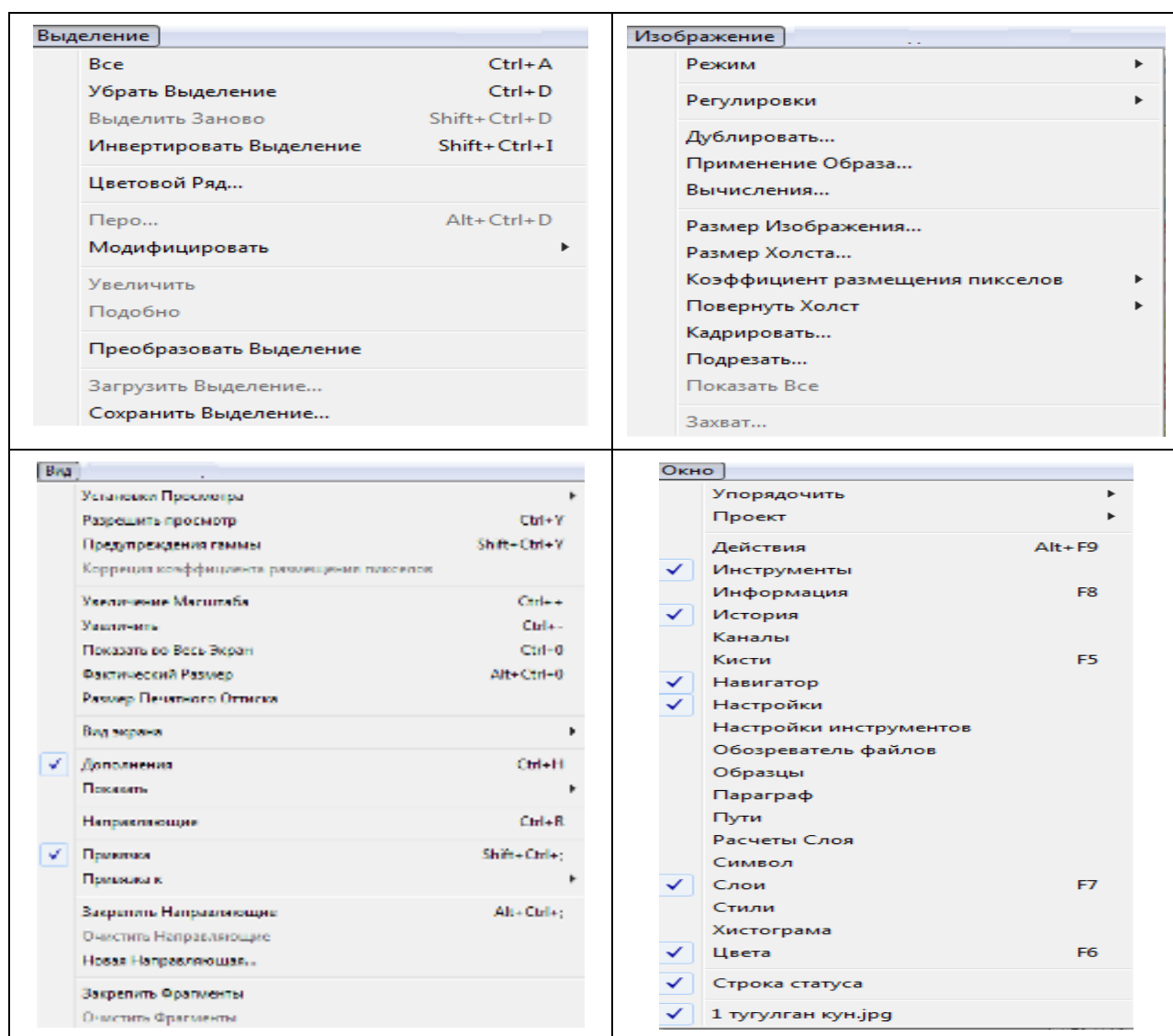


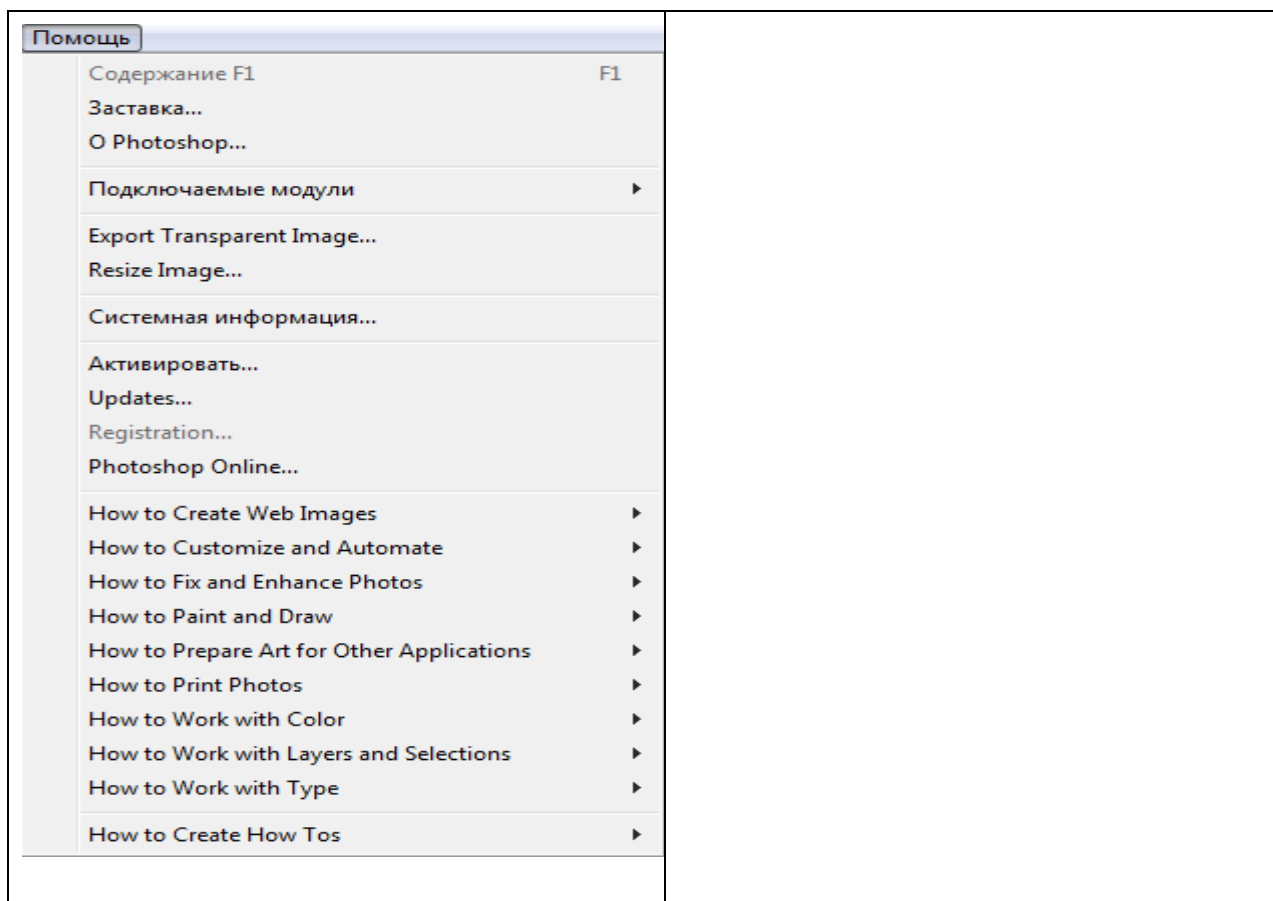
Adobe Photoshop dasturining oynasi quyidagi ko'rinishga ega:

Dastur oynasi bir nechta qismdan tashkil topgan:

- Dastur sarlavhasi - dastur nomlarini aks ettiradi;
- Menyular qatori - dasturda bajarilishi mumkin bo'lgan barcha farmoish va amallar, effektlar, sozlashlarni o'ziga olgan;
- Xossalar paneli - biror bir uskuna tanlanganida uni sozlash va ko'rsatkichlarini o'zgartirish uchun foydalaniladi;
- Uskunalar paneli - asosiy amallar bajarilishini ta'minlaydigan anjom-uskuna va uskunalarni o'ziga mujassam etgan;
- Joriy ochilgan hujjat - bevosita tasvir, fayl nomi va kengaytmasi, rang tizimi va tasvirlash masshtabi (% da);
- Holat satri - joriy masshtabni % da, hujjat hajmi, joriy bajarilayotgan amal nomini aks etadi;
- Navigator - tasvir masshtabini ko'rsatish va ixtiyoriy joyini kattalashtirish va tanlash;
- Ranglar/Namunalar/Stillar (Svet/Obrazsi/Stili) - tasvirda foydalanishi mumkin bo'lgan ranglarni tanlash, yangisini qo'shish, tayyor stillarni qo'llash;
- Tarix/Amallar (Istoriya/Deystviya) - hujjat yaratilganidan (ochilganidan) boshlab uning ustida barcha bajarilgan amal va ishlovlar ro'yxati (tarixi);
- Qatlamlar/Kanallar (Sloi/Kanali) - tasvirni tashkil etuvchi barcha qatlamlar va rang kanallari bilan ishlash.

Файл Новый...Ctrl+N Открыть...Ctrl+O Пролистать...Shift+Ctrl+O Открыть Как...Alt+Ctrl+O Открыть Последний▶ Редактировать в ImageReadyShift+Ctrl+M ЗаккрытьCtrl+W Заккрыть всеAlt+Ctrl+W СохранитьCtrl+S Сохранить Как...Shift+Ctrl+S Сохранить версию... Сохранить для Web...Alt+Shift+Ctrl+S ВернутьF12 Поместить... Сервисы Online... Импорт▶ Экспорт▶ Автоматизация▶ Сценарии▶ Файл Инфо...Alt+Ctrl+I Версии... Настройка Страницы...Shift+Ctrl+P Печать с предпросмотром...Alt+Ctrl+P Печать...Ctrl+P Печатать одну копиюAlt+Shift+Ctrl+P Перейти к▶ ВыходCtrl+Q	Редактирование Отмена Прямоугольное ВыделениеCtrl+Z ВпередShift+Ctrl+Z НазадAlt+Ctrl+Z Сглаживание...Shift+Ctrl+F ВырезатьCtrl+X КопироватьCtrl+C Копировать СоединенияShift+Ctrl+C ВставитьCtrl+V Вставить ВShift+Ctrl+V Очистить Проверка орфографии... Найти и заменить текст... Залить...Shift+F5 Штриковать... Проквольная ТрансформацияCtrl+T Трансформация▶ Назначить установки кисти... Определить Обрезоц... Определить Заказную Форму... Очистка▶ Цветовые установки...Shift+Ctrl+K Горячие клавиши...Alt+Shift+Ctrl+K Инициализация Менеджера... Предпочтения▶
Фильтр Последний ФильтрCtrl+F Вычитание...Alt+Ctrl+X Filter Галерея... Сжижение...Shift+Ctrl+X Создатель узоров...Alt+Shift+Ctrl+X Render▶ Sketch▶ Video▶ Пикселизация▶ Резкость▶ Смазывание▶ Стилизация▶ Шум▶ Другие▶ Artistic▶ Blur▶ Brush Strokes▶ Digimarc▶ Distort▶ Other▶ Pixelate▶ Stylize▶ Texture▶	Слой Новый▶ Дублировать Слой...▶ Удалить Слой▶ Свойства Слоя... Эффекты Слоя▶ Новая Заливка Слоя▶ Новая Установка Слоя▶ Изменить Содержание Слоя▶ Настройка Содержания Слоя...▶ Тип▶ Отрисовка▶ Новые Фрагменты Слоя▶ Добавить Маску▶ Показать Маску▶ Добавить векторную маску▶ Включить векторную маску▶ Группировать с ПредшествующимCtrl+G РазгруппироватьShift+Ctrl+G Расположение▶ Выравнивание Связей▶ Распределение Связей▶ Закрыть Все Слои в Наборе... Слечь слойCtrl+E Объединить с ВидимымShift+Ctrl+E Выполнить сведение▶ Обработка краев▶





2.3-ilova

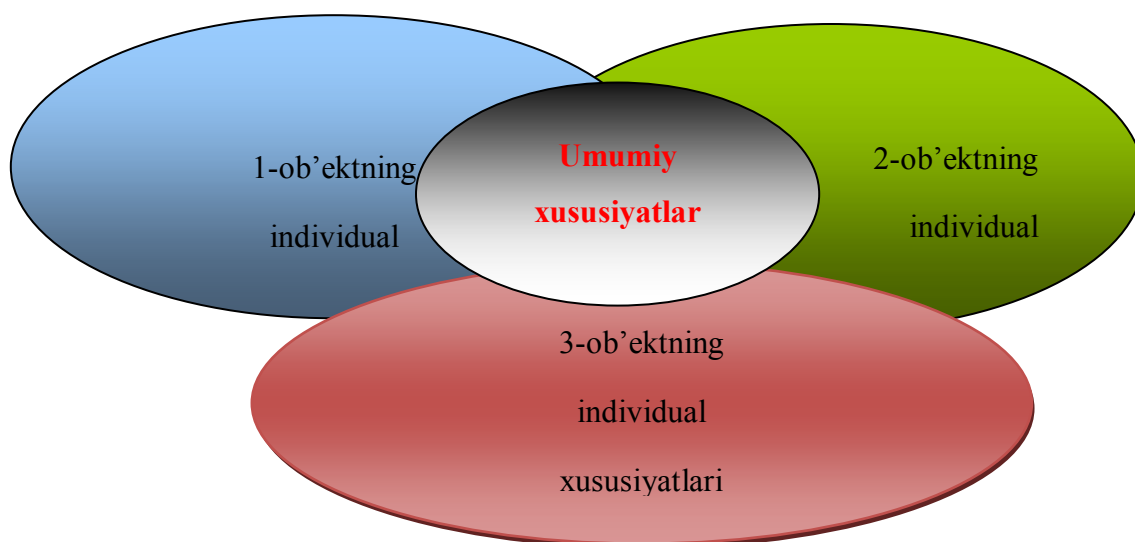
«VENN diagrammasi»

U ikki yoki undan ortiq katta o'lchamdagi o'zaro kesishuvchi aylanalar asosida tuziladi. Aylanalar orasida yozuv uchun yetarli joy qolishi kerak.

Bu diagramma asosan g'oyalarni bir-biridan ajratish uchun qo'llaniladi va taqqoslanayotgan ob'ektlarga xos umumiy va individual xususiyatlarini ko'rsatib beradi.

Vazifa.

«Venn diagramma» asosida Corel Draw, Photoshop, Paint, dasturlarini grafik imkoniyatlarini taqqoslang.



3.2-ilova

B/B/B jadvali

Bilaman	Bilmoqchiman	Bilib oldim

2.Mavzu 2-soat	Xossalar paneli. Ranglar palitrasi. Holat qatori. Kontekstli menyu
-------------------	--

Ma`ruza darsini olib borish texnologiyasi

<i>Talabalar soni:</i>	<i>Vaqt -2 soat</i>
<i>Dars shakli</i>	Ma`ruza
<i>Ma`ruza rejasi</i>	1. Adobe Photoshop dasturi xossalar paneli. 2. Adobe Photoshop dasturining ranglar palitrasi 3. Holat qatori. Kontekstli menyu
Dars maqsadi : Talabalarda xossalar paneli, ranglar palitrasi, holat qatori, Kontekstli menyu to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	
<i>Pedagog vazifalari:</i>	<i>O'quv natijalari:</i>

• Adobe Photoshop dasturi xossalar paneli haqida umumiy ma'lumot berish • Adobe Photoshop dasturining ranglar palitrasini tushintiradi • Holat qatori. Kontekstli menyu to'g'risida bilim berish.	• Adobe Photoshop dasturi xossalar paneli haqida umumiy ma'lumot oladi • Adobe Photoshop dasturining ranglar palitrasini tushinadi. • Holat qatori. Kontekstli menyu to'g'risida bilim oladi
<i>O'qitishning usul, texnikasi:</i>	Ma'ruza, aqliy hujum, "Ven diagrammasi", fikr almashish, Insert-jadvali
<i>O'qitish vositalari:</i>	Ma'ruza matni, tarqatma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:	Frontal
O'qitish shart – sharoitlari:	Texnik vositalarni qo'llashga mo'ljallangan auditoriya.Proektor
Monitoring va baholash:	Og'zaki so'roq, savol-javob, tahlil natijalari.

« Xossalar paneli. Ranglar palitrası. Holat qatori. Kontekstli menyu » mavzusidagi ma'ruza darsiga texnologik karta

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	pedagog	talaba
1-bosqich. Kirish (10 daqiqa)	1.1. Mavzuni e'lon qiladi va tegishli adabiyotlar ro'yhati bilan tanishtiradi.(1.1- ilova) 1.2.Faollashtiruvchi savollar bilan talabalarga murojat etadi va talabalarning bilim darajasini diagnostikasini amalga oshiradi(aqliy hujum).(1.2-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma'lumotlarni yozib oladilar. Savollarga javob beradilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (60daqiqa)	2.1. Adobe Photoshop dasturi xossalar panelini slaydlardan foydalangan holda yoritib beradi (2.1- ilova). 2.2. Adobe Photoshop dasturining ranglar palitrası. Holat qatori. Kontekstli menyu imkoniyatlarini yoritib beradi (2.2-ilova) 2.3 Mavzu bo'yicha nazorat ishlari yuzasidan murojaat etadi. ("Ven diagrammasi" asosida). (2.3- ilova)	2.1.Eshitadilar va chizib oladilar Savollarga javob beradilar 2.2.Talabalar yozib oladi. 2.3.Savollarga javob beradilar
3-bosqich Yakuniy. (10 daqiqa)	3.1. Mavzu bo'yicha yakuniy xulosalarni aytib o'tadi. 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini tahlil etadi va baholaydi. (Insert-jadvali) (3.2-ilova)	3.1.Savol beradilar. 3.2.YOzadilar.

1.1-ilova

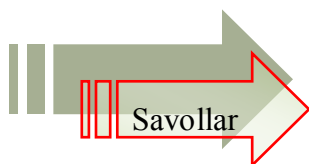
Mavzu: Xossalar paneli. Ranglar palitrasi. Holat qatori. Kontekstli menyu

Reja:

1. Adobe Photoshop dasturi xossalar paneli.
2. Adobe Photoshop dasturining ranglar palitrasi
3. Holat qatori. Kontekstli menyu

1. Sh.A.Nazirov, F.M.Nuuraliyev, B.Sh.Aytmuratov. Rastr va vektor grafika. Toshkent. 2007
2. Petrov M. N., Molochkov V. P. [Kompyuternaya grafika. Uchebnik dlya vuzov \(2-e\)](#). Piter. 2004
3. E.V, SHikin, A. V. Boreskov. Kompyuternaya grafika. (Poligonalnye modeli), M. 2001,
4. G Pankratova «Photoshop» Uchebny kurs. Sankt-Peterburg. 2002 god

1.2- ilova



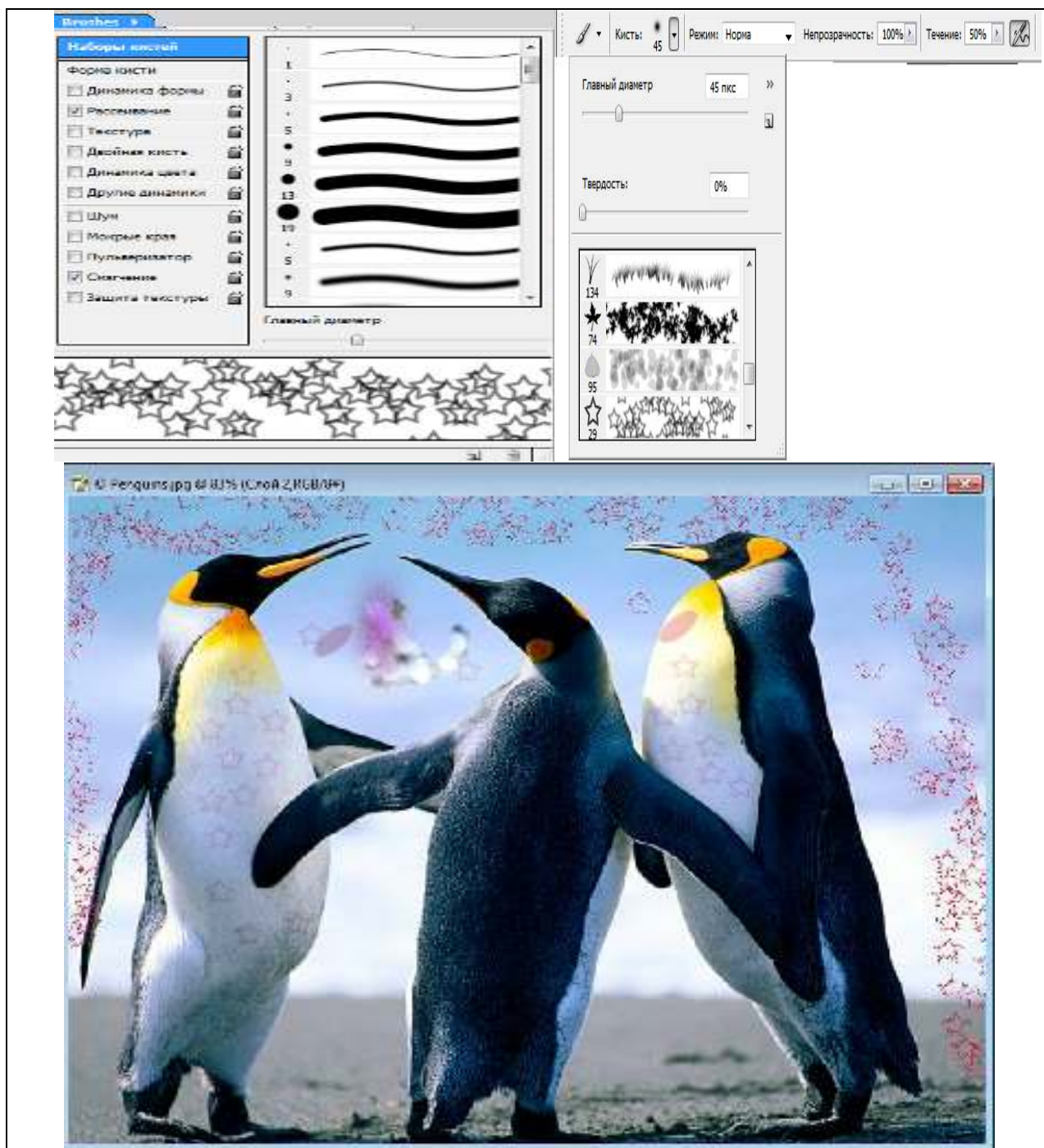
1. Photoshop dasturi yaratuvchilari Windows OT qanday minimal talablarni qo'yishgan?
2. Photoshop dasturi ishchi oynasi qanday tuzilgan?
3. Corel Draw va Photoshop dasturi ishchi oynasi farqli jihatlari?

2.1-ilova

Xossalar paneli. Dasturdagi ochiluvchi panel ya'ni xossalar paneli foydalanuvchiga dastur bilan ishlash mobaynida qator qulayliklar yaratadi. Panel - biror bir uskuna tanlanganida uni sozlash va ko'rsatkichlarini o'zgartirish uchun foydalaniladi;

 - Muyqalam (kist) - [B] - chizish asosiy ish quroli. Agar muyqalamdan foydalangan vaqtda Shift tugmasini bosib sichqoncha bilan chizsak, u xolda tug'ri chiziqlar chiziladi. Shift tugma yordamida sichqoncha bosib nuqtalarni bir biri bilan bog'lash xam mumkin. Muyqalam bilan chizilgan chiziqlar qalamga qaraganda chegaralari aniq kurinmaydi.

Xususiyatlar satrida quyidagilar faol bo'ladi: qalam turini va qalinligini tanlash, chiziqlarni tasvir ustida yozilish holatini o'zgartirish, chiziqlar ko'rinmaslik darajasini o'zgartirish, qalam faqat bo'sh sohada chizishi mumkinlagini o'rnatish, mokrye kraya - "ho'l chegaralar" akvarel bilan chizish effekti mavjud.



2.2-ilova

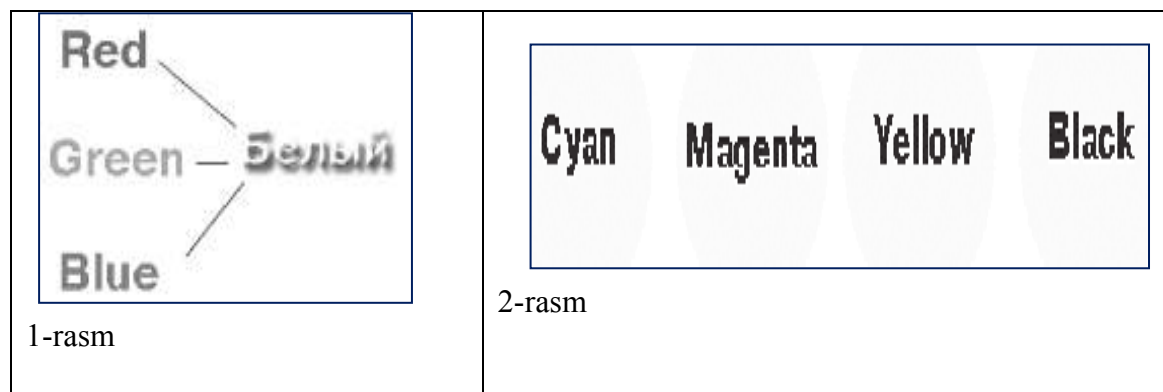
Photoshop dasturidagi tasvirlar ekranda rastr ko'rinishida beriladi, ya'ni to'g'rito'rtburchak torning tugunlarida joylashgan har xil rangdagi nuqtalarning yig'indisi. Piksel deb nomlanadigan nuqtalar qandaydir bir rangni yoki soyani beradi. Tasvirning bitta qismini kattalashtirib piksellarni muharrirlash mumkin.



Photoshop dasturidagi har qanday rastr ko'rinishidagi tasvir bo'lib hisoblanadi; u skaner yordamida olindimi, boshqa muharrirdan eksport qilindimi yoki Photoshop dasturida chizish yoki muharrirlash yordamida yaratilganidan qat'i nazar. Rastr tasvirlar bilan ishlovchi dasturlar jivopisli, fotografiya yoki fotoreal (ranglar farqi juda kam tasvirlar) tasvirlar bilan ishlaydi. Agarda chizish instrumentlaridan bittasini tanlagan holda qatlam ustidan kursorni olib o'tilsa, kursordan o'tgan piksellar bo'yalgan bo'ladi.

RGB va CMYK ranglari

Monitor ekranidan rangli tasvirni olish uchun qizil, yashil va ko'k (Red, Green, Blue — RGB) nurlari ishlatiladi. Agarda bu uch rangni bir-biriga toza holda aralashtirsak u holda oq rangni olamiz. 1-rasmda berilgan



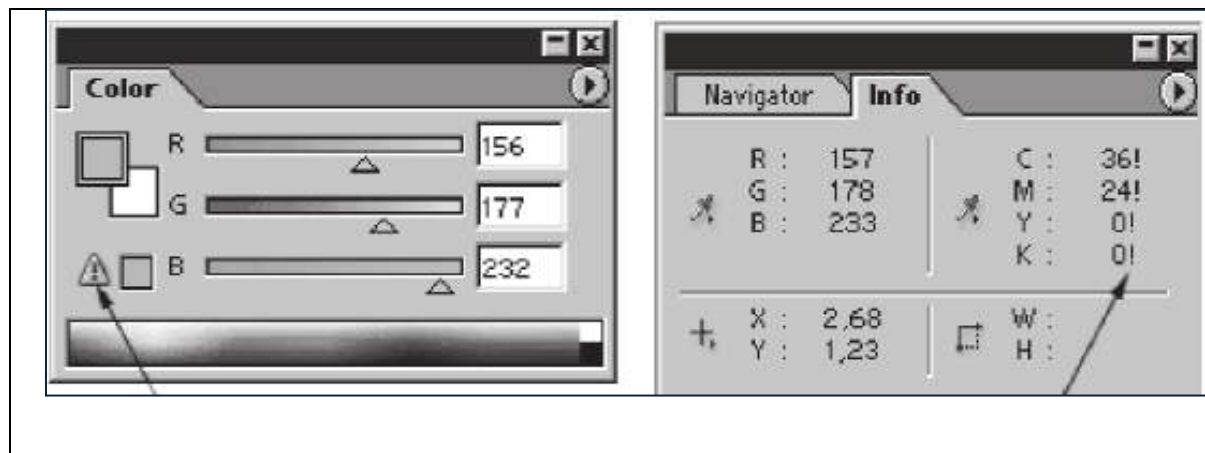
To'rtta rangli bosmada uchta asosiy bo'yoqlar ishlatiladi: ko'k (C, cyan), purpur (M, magenta) va sariq (Y, yellow) — 2-rasmda berilgan.

Bu ranglarni aralashtirganimizda qoraroq tiniq bo'lmagan rang paydo bo'ladi. To'q qora rangni olish uchun printerlarda qora siyoh (K, black) bilan kam miqdordagi ko'k, purpur yoki sariq siyohlar bilan aralashtiriladi.

Monitor ekranidagi ranglarning tasvirlanishi yorug'lik tushi-shiga, monitor haroratiga va aylanamizdagi predmetlarning rangiga bog'liq bo'ladi. Shu bilan birga, real hayotdagi ranglar bosmadan chiqarilmaydi, ekranda tasvirlangan hamma rang bosmadan chiqarilmaydi, ba'zi bir ranglar bo'lsa, monitor ekranida tasvir-lanmaydi. Hamma monitorlar RGB modeliga asosan tasvirlanadi, CMYK — rangi esa simulyatsiya qilinadi. Faqat CMYK modelini bosmaga chiqarishda ahamiyati katta. Agarda siz berilgan tasvirni set yordamida uzatmoqchi bo'lsangiz yoki kinoplenka qurilmasiga bermoqchi bo'lsangiz, u tasvirlarning RGB rejimidan CMYK

rejimiga o'tishi uchun bosh qotirmasa ham bo'ladi.

Agarda siz bosmaga chiqadigan (gammaga kirmaydigan) rangni tanlasangiz, “TSvet” palitrasidagi undov belgisi chiqariladi. Shu belgi “Informatsiya” palitrasida ham chiqariladi, agarda kursor ko'rsatayotgan piksel rangi gammaga kirmasa.



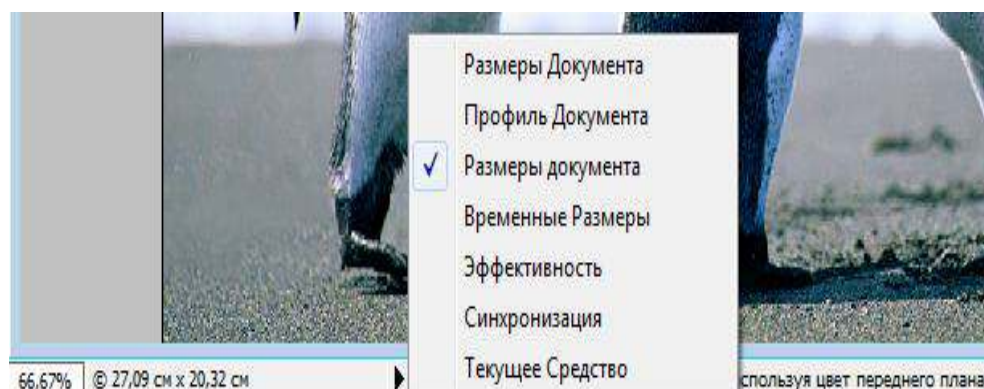
Photoshop dasturidagi “Preduprejdenie o gamme” buyrug'i yordamida bosmaga chiqarilmaydigan ranglarni boshqa rang bilan berish mumkin va keyin “Gubka” instrument yordamida rangning gammasiga o'tkazib olsa bo'ladi.

Photoshop dasturidagi ranglarni tanlash panelida yoki **Color** panelidan quyidagi ranglar modelini tanlash mumkin: “Polutonovoe izobrajenie”, **RGB** (red-green-blue — krasnyy-zelenyy-siniy), **CMYK** (cyan-magenta-yellow-black — goluboy-purpurnyy-jeltyy-chernyy) yoki **Lab** (lightness-a axis-b axis — yarkost i tsvet na osyax a i b).

Holat satridan foydalanish

Windows sistemasida ishlaganimizda “Okno” – ☒ Строка статуса tanlansa, bu holat satrini oynada joylashtiradi. “Okno” – ☐ Строка статуса bo'limidan belgi olib tashlansa, holat satrini ko'rinmas holga olib keladi.

Agarda uchib chiquvchi menyuda holat satr tasviridagi qo'shimchani pastida joylashgan bo'lsa, “Размеры документа” belgilangan bo'ladi. Holat satrida tasvirning saqlanadigan qatlamlari biriktirilgan (birinchi raqami) fayl hajmi va ko'p qatlamli tasvirlar uchun fayl hajmi beriladi (ikkinchi raqami).



Holat satridan kerakli bo'lgan ma'lumotni olish uchun meny.

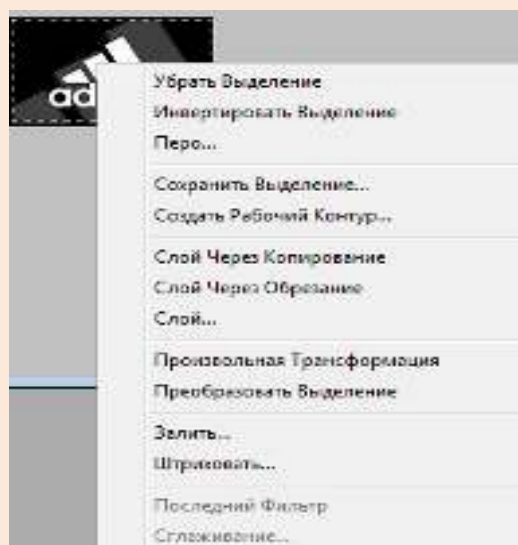
Agarda “Profil dokumenta” aktivlash-tirilgan bo'lsa, u holda holat satrida hujjatning rang profillari berilgan bo'ladi, agarda hujjat hech qanday profilga ega bo'lmasa u holda «Nepomechenyy RGB» ma'lumot chiqadi.

“Ob'em pamyati” punktini tanlashda holat satrining chap tomonida ochiq bo'lgan hujjatlarning hajmi, o'ng tomonida esa, Photoshop dasturi uchun operativ xotiradan egallagan hajmi beriladi. Agarda birinchi son ikkinchisidan katta bo'lsa, u holda dastur vertual xotiradan foydalanayotgan bo'ladi. “Effektivnost” xossasini tanlab, dasturni qancha vaqt operativ xotirada ishlaganini ko'rsatadi. Agarda 100% dan kam bo'lsa, u holda diskdagi vaqtincha joydan foydalangan.

“ Tekushee sredstvo” punktini tanlash natijasida joriy vaqtda ishlayotgan instrument haqida ma'lumot beriladi.

Bulardan tashqari, holat satri ustida sichqoncha chap tugmasini bosgan holda, sahifani berilgan qog'oz o'lchamlarga mos kelishini tekshirib ko'rasiz (markerlarni ham hisobga olgan holda).

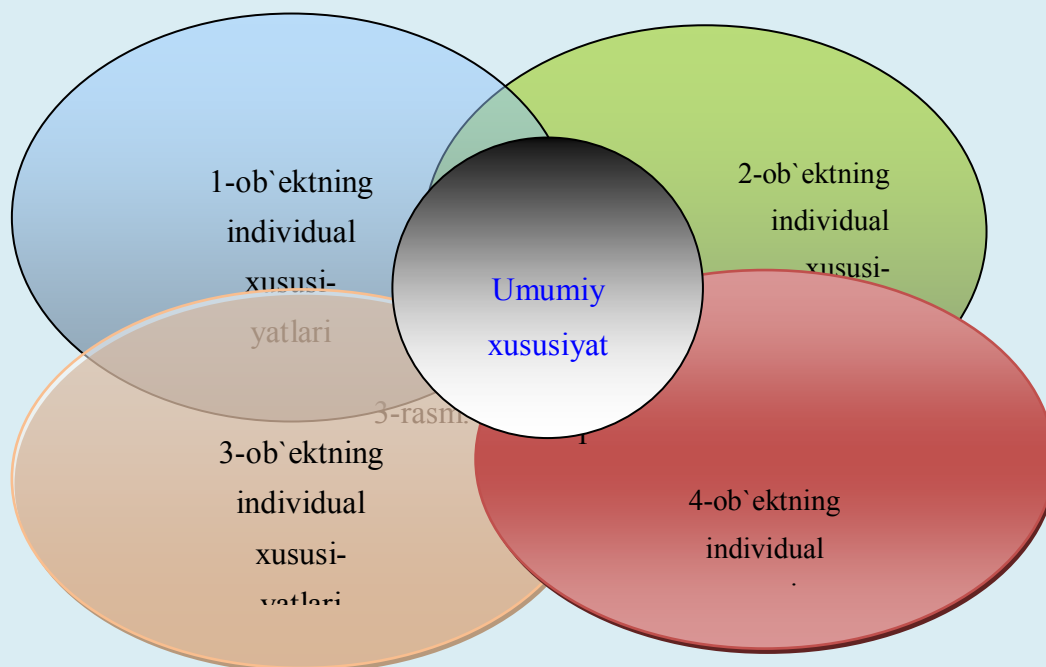
Kontekstli menyu. Bir so'z bilan aytganda ob'ektlar shaklini tahrirlash uchun ishlatiladi. Agarda ob'ekt ustida murakkab tahrirlash ishlarini bajarish zarur bo'lsa, ushbu uskunaga tegishli xossalar panelidan yoki belgilangan shakl ustida “sichqonchaning” o'ng tugmasini bosish bilan hosil qilingan Kontekstli menyu buyruqlaridan foydalanishimiz mumkin. Bu menyu ham buyruqlar bilan ishlash va amallar bajarilishini tezlashtirish uchun mo'ljallangan. Photoshop dasturi bilan ishlash jarayonida biz Kontekstli menyu orqali ishlashni tez o'rganishimiz mumkin. Misol sifatida ob'ekt uchun ochilgan Kontekstli menyuni keltiramiz:



VENN diagrammasi»

U ikki yoki undan ortiq katta o'lchamdagi o'zaro kesishuvchi aylanalar asosida tuziladi. Aylanalar orasida yozuv uchun etarli joy qolishi kerak.

Bu diagramma asosan g'oyalarni kontrastlash (bir-biridan ajratish) uchun qo'llaniladi va taqqoslanayotgan ob'ektlarga xos umumiy va individual xususiyatlarini ko'rsatib beradi.



Вазифа.

«Venn diagrammasi» asosida RGB, CMYK, HSB, HSL rang modellarini taqqoslab bering.

3.2-ilova

Insert jadvalini to'ldirish tavsiya etiladi.

O'qish jarayonida olingan ma'lumotlarni alohida o'zlari tizimlashtiradilar - jadval ustunlariga "kiritadilar" matnda belgilangan quyidagi belgilarga muvofiq:

"V" - men bilgan ma'lumotlarga mos;

"-" - men bilgan ma'lumotlarga zid;

“+” - men uchun yangi ma`lumot;

“?” - men uchun tushunarsiz yoki ma`lumotni aniqlash, to`ldirish talab etiladi.

Insert jadvali

V	+	-	?

3.Mavzu 2-soat	Hujjatlarni ochish. Tasvir masshtabi. Chizqichlar va ulardan foydalanish. Hujjatni aks ettirish tartiblari. Fayllarni saqlash.
---------------------------------	---

Ma`ruza darsini olib borish texnologiyasi

Talabalar soni:	<i>Vaqt</i> -2 soat
Dars shakli	Ma`ruza
<i>Ma`ruza rejasi</i>	1. Hujjatlarni ochish. Tasvir masshtabi 2. Chizqichlar va ulardan foydalanish. Hujjatni aks ettirish tartiblari 3. Fayllarni saqlash
Dars maqsadi : Talabalarda hujjatlarni ochish tasvir masshtabi, chizqichlar va ulardan foydalanish, hujjatni aks ettirish tartiblari, fayllarni saqlash to`g`risida tushunchalar hosil qilish	
<i>Pedagog vazifalari:</i> Hujjatlarni ochish. Tasvir masshtabi haqida umumiy ma`lumot berish</li> <li>Chizqichlar va ulardan foydalanish. Hujjatni aks ettirish tartiblarini tushintiradi</li> <li>Fayllarni saqlash to`g`risida bilim berish.	<i>O`quv natijalari:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hujjatlarni ochish. Tasvir masshtabi haqida umumiy ma`lumot oladi - Chizqichlar va ulardan foydalanish. Hujjatni aks ettirish tartiblarini tushinadi. - Fayllarni saqlash to`g`risida bilim oladi
<i>O`qitishning usul, texnikasi:</i>	Ma`ruza, aqliy hujum, fikr almashish, “Muammoli ta`lim” meodi-“Nima uchun?”-jadvali
<i>O`qitish vositalari:</i>	Ma`ruza matni, tarqatma materiallar, slaydlar
O`qitish shakli:	Frontal
O`qitish shart – sharoitlari:	Texnik vositalarni qo`llashga mo`ljallangan auditoriya.Proektor
Monitoring va baholash:	Og`zaki so`roq, savol-javob, tahlil natijalari.

« Hujjatlarni ochish. Tasvir masshtabi. Chizqichlar va ulardan foydalanish. Hujjatni aks ettirish tartiblari. Fayllarni saqlash.» mavzusidagi ma`ruza darsiga texnologik karta

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	pedagog	talaba
1-bosqich. Kirish (10 daqiqa)	1.1. Mavzuni e`lon qiladi va tegishli adabiyotlar ro`yhati bilan tanishtiradi.(1.1- ilova) 1.2.Faollashtiruvchi savollar bilan talabalarga murojat etadi va talabalarning bilim darajasini diagnostikasini amalga oshiradi(aqliy hujum).(1.2-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma`lumotlarni yozib oladilar. Savollarga javob beradilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (60daqiqa)	2.1. Hujjatlarni ochish. Tasvir masshtabi slaydlardan foydalangan holda yoritib beradi (2.1- ilova). 2.2. Chizqichlar va ulardan foydalanish. Hujjatni aks ettirish tartiblari. Fayllarni saqlash imkoniyatlarini yoritib beradi (2.2-ilova)	2.1.Eshitadilar va chizib oladilar Savollarga javob beradilar 2.2.Talabalar yozib oladi.
3-bosqich YAkuniy. (10 daqiqa)	3.1. Mavzu bo`yicha yakuniy xulosalarni aytib o`tadi. 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini tahlil etadi va baholaydi. ("Nima uchun"jadvali) (3.2-ilova)	3.1.Savol beradilar. 3.2.YOzadilar.

1.1-ilova

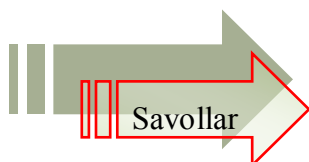
Mavzu: Hujjatlarni ochish. Tasvir masshtabi. Chizqichlar va ulardan foydalanish. Hujjatni aks ettirish tartiblari. Fayllarni saqlash.

Reja:

1. Hujjatlarni ochish. Tasvir masshtabi
2. Chizqichlar va ulardan foydalanish. Hujjatni aks ettirish tartiblari

1. Sh.A.Nazirov, F.M.Nuuraliyev, B.Sh.Aytmuratov. Rastr va vektor grafika. Toshkent. 2007
2. Petrov M. N., Molochkov V. P. [Kompyuternaya grafika. Uchebnik dlya vuzov \(2-e\)](#). Piter. 2004
3. E.V, SHikin, A. V. Boreskov. Kompyuternaya grafika. (Poligonalnye modeli), M. 2001,
4. G Pankratova «Photoshon» Uchebniv kurs Sankt-Peterburg 2002 god

1.2- ilova



1. Photoshop dasturi xossalar paneli imkoniyatlari?
2. Photoshop dasturi ranglar modellari?
3. Photoshop dasturi holat satri imkoniyatlari?

2.1-ilova

Photoshop dasturini ishga tushirgach, qo'llanmalar bilan ishlovchi menyu chaqiriladi. Bu menyu quyidagi buyruqlardan iborat: **Restore** (Vosstanovit) Qayta tiklash, **Move** (Peremestit) Siljitish, **Size** (Razmer) O'lcham, **Minimize** (Svernut) Kichkina qilish, **Maximize** (Razvernut) Katta qilish va **Close** (Zakryt) Yopish. Agarda Edit tugmasi bosilsa, hujjatlar bilan ishlovchi menyu chaqiriladi. Hujjatlar menyusi quyidagi asosiy buyruqlardan iborat: **Restore** (Vosstanovit) Qayta tiklash, **Move** (Peremestit) Siljitish, **Size** (Razmer) O'lcham, **Minimize** (Svernut) Kichkina qilish, **Maximize** (Razvernut) Katta qilish, **Close** (Zakryt) Yopish va **Next** (Sleduyushiy) Kelasi.

Nomer panelining xohlagan instrumenti sichqoncha bilan chertilsa, muloqot oynasiga, kichkina menyuchaga va buyruqlarga ruxsat olinadi.

Tanlangan instrumentning parametrlarini aniqlash uchun xossa panelidan foydalanamiz.

Qo'llanma oynasini yig'ish uchun **Minimize** bosiladi va natijada piktogramma masalalar paneliga joylashtiriladi. Oynaning awalgi holiga qaytarish uchun shu belgiga sichqoncha bilan chertish kifoya. **Maximize** (Razvernut) yoki hujjatdagi tugmalarni bosish esa oyna o'lchamlarini imkoniyat boricha kattalashtiradi. Agarda oynani awalgi holatiga qaytarmoqchi bo'lsangiz, **Restore** tugmasidan foydalaning. Oyna awalgi holiga qaytgandan keyin **Restore** tugmasi **Maximize** tugmasiga aylanib qoladi.

Yopish tugmasi qo'llanmani yopish uchun xizmat qiladi. Sarlavha tugmasi tasvirning nomi, masshtabi, joriy qatlam nomi yoki **Background** (Fon) identifikatori va tasvirlanish rejimi haqida ma'lumot beradi.

Hujjatni yig'ishtirib qo'yishsa bo'ladi, buning uchun **Minimize** tugmasidan foydalaniladi, natijada hujjat piktogrammasi qo'llanma oynasini chap tomonning pastki qismiga joylashtiradi. Agarda **Restore** (Vosstanovit) tugmasi sichqoncha bilan chertilsa oynani awalgi holiga qaytariladi.

Agarda tasvirni yoki palitrani yopmoqchi bo'lsangiz piktogram-maga cherting.

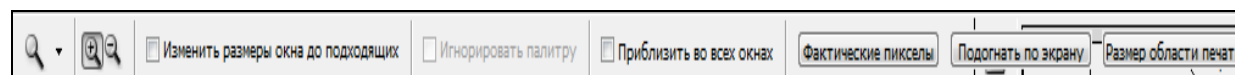
Oynadagi chiziqni na-moyon qilish uchun **View > Show Rulers** (Vid > Pokazat lineyki) buyruqlaridan foydalaniladi. Kursor holati marker yordamida mos chiziqcha-larni ko'rsatadi. Chiziqcha uchun o'lchov birliklari **Edit > Preferences > Units&Rulers** (Pravka > Ustanovki > Edinitsy iz-mereniya&lineyki) buyruqlari yordamida tanlanadi. Dastur 13 ta palitrage ega, ularni

ekran bo'yicha siljitish guruhlanishni o'zgartirishi yoki sukut (no umolchaniyu) saqlagan holda qabul qilishi mumkin. Palitra guruhidagi palitra nomiga (vkladkaga) chertilsa, u berilgan stekning eng yuqorisiga joylashtiriladi.

Instrumentlar panelini yoki joriy bo'lgan palitralarini ko'rsatish/ yo'qotish uchun Tab tugmasini bosib.

Holat satrida quyidagi parametrlarning qiymatlari ko'rsatiladi: **Document Size** (Razmer dokumenta) Hujjat o'lchami, **Document Profile** (Profil dokumenta) Hujjat profili, **Scratch Sizes** (Ob'em pamyati) — operativ xotira hajmi, bu holda Photoshop dasturiga tegishli **Efficiency** (Effektivnost) Samaradorlik — foydalangan operativ xotira, **Timing** (Vremya) Vaqt va **Current Tool** (Tekushiy instrument) — joriy instrument nomi. Holat satrini kursor yordamida, tasvirni sahifada qanday ko'rinishga ega bo'lishini ko'rish uchun sichqonchaning tugmasini bosib ushlab turiladi. Agarda bu amalni Alt tugmasi bilan birgalikda bajarsak, u holda ekranda tasvirning hajmi, kanallar soni, rejimi va ajrataolish (razreshenie) haqidagi ma'lumot beriladi. Vaqtni noldan boshlab hisoblash uchun **Timing** (Vremya) dan foydalaning.

Tasvir masshtabi. Dasturda tasvir masshtabini o'zgartirish uchun  -“Lupa” uskunasi buyruqlaridan foydalanish mumkin.

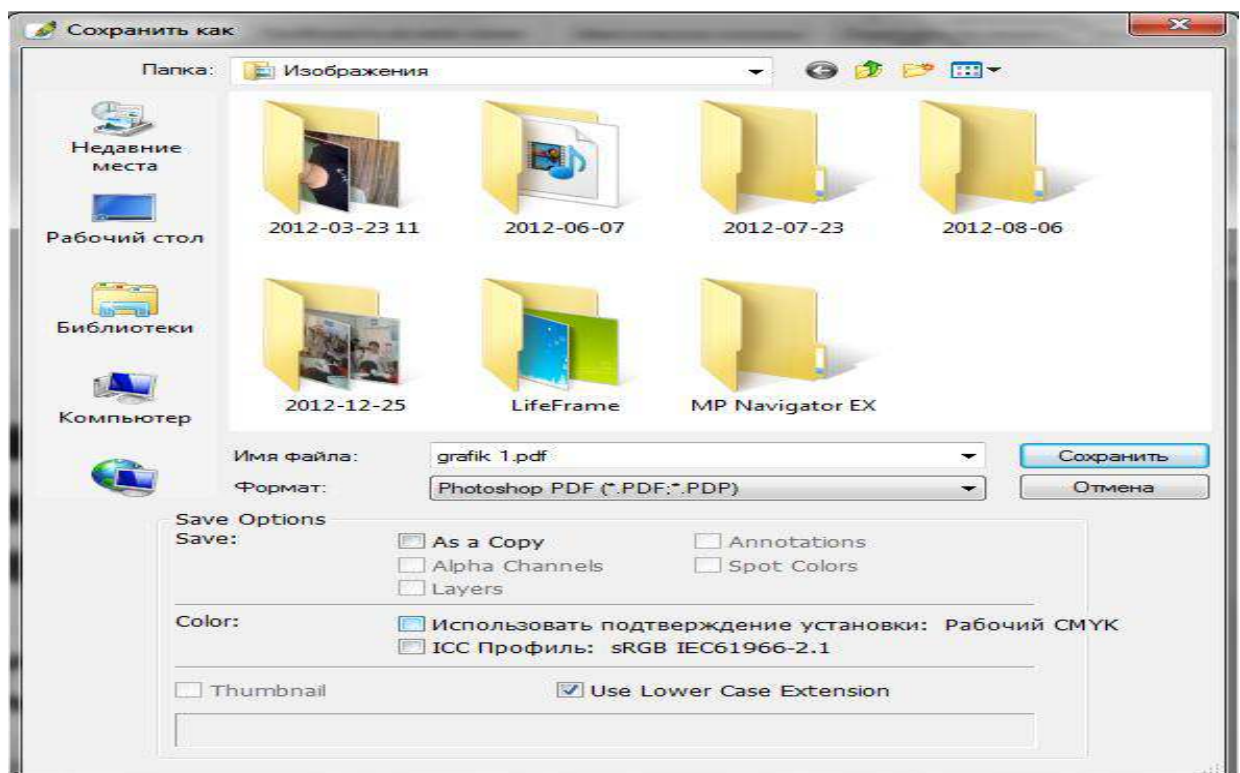


2.2-ilova

Fayllarni xotiraga saqlash

Yangi yaratilgan tasvirlarni xotiraga saqlash

1. Fayl > Soxranit buyrug'ini tanlang yoki **Ctrl+S** tugmalar majmuasidan foydalaning.
2. “Imya fayla” maydonidan fayl nomini kiriting.
3. Faylni diskdagi joylashadigan joyini aniqlab bering. Agarda joriy papkadan yoki diskdan boshqa joylarga joylashtirmoqchi bo'lsangiz, muloqot oynasining yuqori qismida joylashgan menyudan kirib ko'rsating.
4. “Format” uchib chiquvchi menyusidan fayl formatini tanlang. Agarda tasvir ko'p qatlamli bo'lsa, ular Photoshop dasturining formatlari Advanced TIFF va Photoshop PDF larda saqlanadi.
5. Save (Soxranit) guruhiga kerakli bo'lgan bayroqchalarni qo'ying; shu bilan birga ranglar uchun ham bayroqcha qo'ysa bo'ladi, agarda fayldagi profillar mavjud bo'lsa bu **Color: Embed Color Profile** (TSvet: Vstroennyy tsvetovoy profil) yordamida bajariladi.



6. “Soxranit” tugmasini bosing.

Qatlamga ega tasvirlarning nusxalari qatlamlarsiz avtomatik tarzda saqlanishi uchun **Maximize backwards compatibility in Photoshop formats** (Maksimalnaya sovместimost formatov Photoshop) ga bayroqcha qo'yilishi kerak. Bu amal tasvirni boshqa qo'shimchalarga “export” qilinishda qo'l keladi.

Qatlamlar, vektorlar va effektlarni saqlash

Faqat Photoshop formatlarining ichida, Advanced TIFF — Photoshop PDF yordamida quyidagi elementlar saqlanadi:

- Bir nechta qatlamlar va qatlam tiniqligi;
- Tuzatish mumkin bo'lgan qatlamlar;
- Muharrirlashning matn qatlamlari;
- Qatlam effektlari;
- To'rlar (setka) va yo'naltirilgan chiziqlar;
- ICC-ranglarni boshqarish profili (PICT, JPEG, DCS va EPS formatlarida), shu bilan birga profillar ham saqlanadi;
- **Lab** tasviriy rejimlari (EPS va DCS formatlarida rejimning o'zini ham saqlaydi).

Duotone rejimidagi tasvir Advanced TIFF formatida saqlana olmaydi.

Qatlamlarni tasvirlarning nusxasi tarzida birlashtiring, bu original tasvirda bo'lmasin, keyinchalik ko'p qatlamli tasvirlar bilan ishlash mumkin bo'ladi.

“Soxranit” buyrug'i bajarilganda oldingi tasvirning nusxasini yangisi bilan almashtiriladi.

Mavjud bo'lgan tasvirlarni saqlash

Tasvirni saqlash uchun “Fayl” > “Soxranit” buyruqlarini tanlang yoki **Ctrl+S** tugmalar majmuasidan foydalaning.

Oxirgi saqlangan nusxasini qaytarish

“Fayl > Obratit” buyrug'ini bajarish natijasida, hujjatning saqlangan oxirgi versiyasini orqaga qaytaradi. “Istoriya” palitrasi bo'lsa, bir nechta amallarni orqaga qaytarish imkoniyati bor. Uning sherigi — **History Brush** (Bocstanavlivayushaya kist) instrumenti bo'lib, bu — tasvirning ba'zi bir joylarini qayta tiklash amalini bajaradi. **Revert** buyrug'i **History** panelida alohida voqeaga bo'lib beriladi, demak, bu amalni xohlagan paytda oldin bajarilgan voqealarni bosib orqaga qaytarish mumkin.

Tasvirning yangi versiyasini saqlash

Save As (Soxranit kak) buyrug'idan foydalanib, tasvirni boshqa rejimda saqlash mumkin yoki dizayn variatsiyasi uchun nusxadan foydalansa bo'ladi. Masalan, tasvirni CMYK versiyasida saqlash mumkin, berilgan tasvirning o'zini RGB rejimida qoldiramiz.

1. **File > Save As** (Fayl > Soxranit kak) buyrug'ini tanlang yoki **Ctrl-H Shift+S** tugmalar majmuasidan foydalaning.
2. Faylga yangi nom bering yoki oldin berilgan fayl nomini o'zgartiring. Bu amal **File name** (Imya fayla) maydonidan kiritiladi. **Use Lower Case Extension** (Rasshirenie strochnymi bukvami) ga bayroqcha qo'ysangiz, u holda fayl kengaytmasi kichkina harflar bilan yoziladi.
3. Tasvirni yangi versiyasi saqlanadigan papkani tanlang.
4. **Save As** (Soxranit kak) uchib chiquvchi menyudan faylning boshqa formatini tanlang. Bunda faqat tasvirning joriy rejimiga tegishli formatlar bilan ishlash mumkin.

Agarda tanlangan format ko'p qatlamli bo'lmasa, u holda **Layers** (Sloi) xossasi bilan avtomatik tarzda ishlash mumkin bo'lmay qoladi, saqlangan tasvir bitta qatlamli bo'ladi.

5. **Save** (Soxranit) va **Embed Color Profile** (Vstroit tsvetovoy profil) guruhlariga o'zingiz xohlasangiz bayroqlar qo'ying, agarda bu xossalar bilan ishlash mumkin bo'lsa.

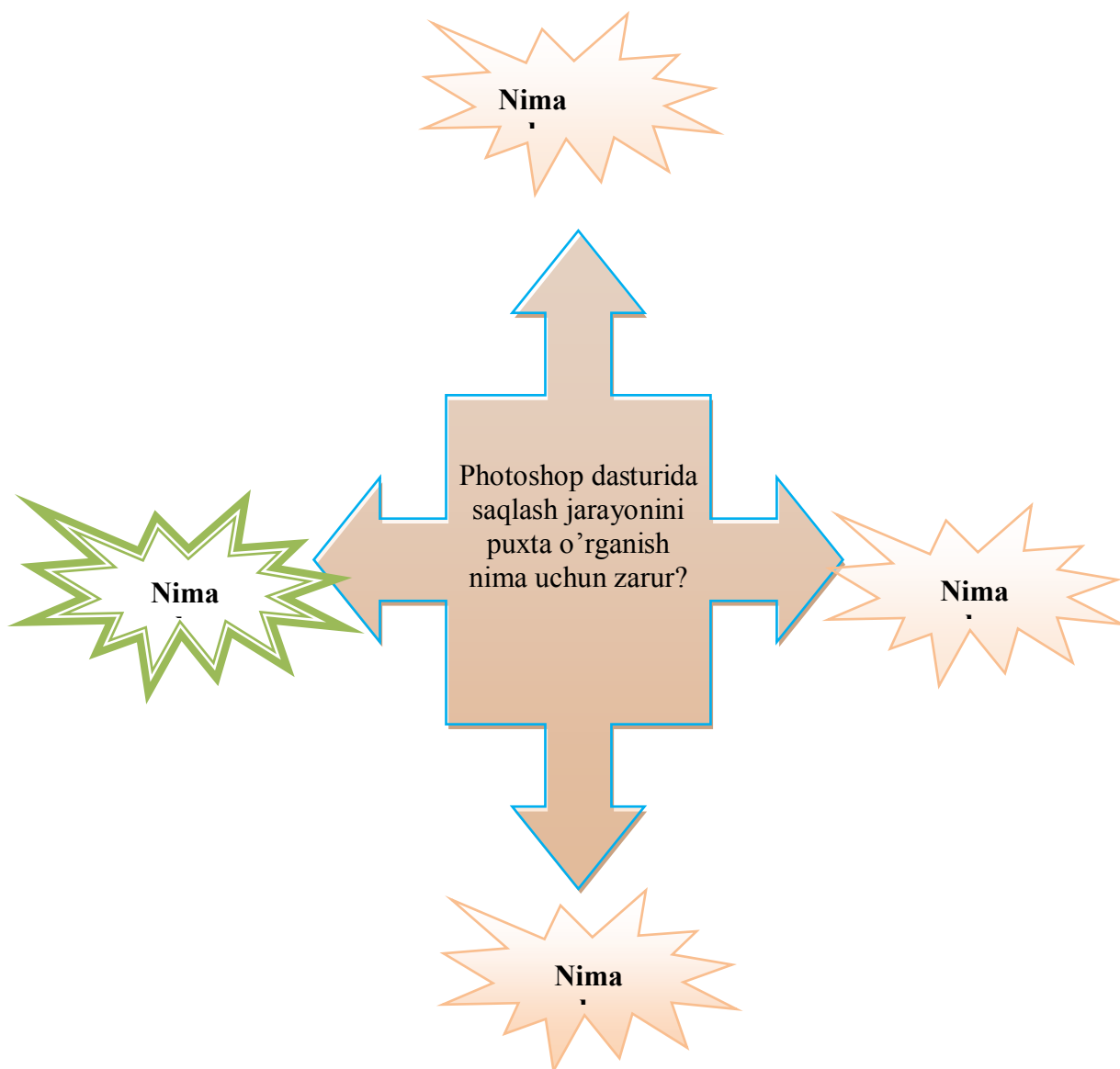
Save As a Copy (Soxranit v vide kopii^a bayroqcha qo'ying, bu fayl nusxasini olib qo'yadi va original tasvir bilan ishlashni davom ettiradi.

6. **Save** (Soxranit) ga sichqoncha bilan cherting. Agarda siz boshqa formatlar bilan ishlamoqchi bo'lsangiz Adobe Photoshop-dan ma'lumotnoma olishingiz mumkin. Yangi fayl versiyasi ochiq ko'rinishda qoladi, joriy tasvir yopiladi.

Agarda siz fayl nomini o'zgartirmoqchi bo'lsangiz, faqat **Save** (Soxranit) tugmasi chertilgan bo'lsa, u holda eslatma oynasi paydo bo'ladi. O'zgartirmoqchi bo'lsangiz **Replace** (Zamenit)t cherting yoki **Cancel** (Otmena)ni cherting, bu amal oldingi muloqot oynasini **Save As** (Soxranit KaK)ga olib keladi.

3.2-ilova

“Nima uchun” sxemasi



4.Mavzu 2-soat	Grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash.
---------------------------------	---

Ma`ruza darsini olib borish texnologiyasi

Talabalar soni:	<i>Vaqt</i> -2 soat
Dars shakli	Ma`ruza
Ma`ruza rejasi	1. Ranglar 2. Grafik ob'ektlarda ranglar bilan ishlash 3. Qatlamlar (sloy) bilan ishlash
Dars maqsadi : Talabalarda grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	

<i>Pedagog vazifalari:</i> • Adobe Photoshop dasturida ranglar haqida ma`lumot berish • Grafik ob'ektlarda ranglar bilan ishlashni tushintiradi • Qatlamlar (sloy) bilan ishlash to'g'risida bilim berish.	<i>O'quv natijalari:</i> • Adobe Photoshop dasturida ranglar haqida ma`lumot oladi • Grafik ob'ektlarda ranglar bilan ishlash tartiblarini tushinadi. • Qatlamlar (sloy) bilan ishlash to'g'risida bilim oladi
<i>O'qitishning usul, texnikasi:</i>	Ma`ruza, aqliy hujun, "Klaster" metodi, "B/B/B"jadvali
<i>O'qitish vositalari:</i>	Ma`ruza matni, tarqatma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:	Frontal
O'qitish shart – sharoitlari:	Texnik vositalarni qo'llashga mo'ljallangan auditoriya.Proektor
Monitoring va baholash:	Og'zaki so'roq, savol-javob, tahlil natijalari.

« Grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash» mavzusidagi ma`ruza darsiga texnologik karta

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	pedagog	talaba
1-bosqich. Kirish (10 daqiqa)	1.1. Mavzuni e`lon qiladi va tegishli adabiyotlar ro'yhati bilan tanishtiradi.(1.1- ilova) 1.2.Faollashtiruvchi savollar bilan talabalarga murojat etadi va talabalarning bilim darajasini diagnostikasini amalga oshiradi (aqliy hujun).(1.2-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma`lumot-larni yozib oladilar. Savollarga javob beradilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (60daqiqa)	2.1. Grafik ob'ektlarda ranglar bilan ishlashni slaydlardan foydalangan holda yoritib beradi (2.1- ilova). 2.2 Qatlamlar (sloy) bilan ishlash imkoniyatlarini yoritib beradi (2.2-ilova) 2.3 Mavzu bo'yicha nazorat ishlari yuzasidan murojaat etadi. ("Klaster" asosida). (2.3- ilova)	2.1.Eshitadilar va yozib oladilar Savollarga javob beradilar 2.2.Talabalar yozib oladi. 2.3.Savollarga javob beradilar
3-bosqich Yakuniy.	3.1. Mavzu bo'yicha yakuniy xulosalarni aytib o'tadi. 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini tahlil	3.1.Savol beradilar.

**1.1
-ilova**

Мавзу: Grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash.

Режа:

1. Ranglar
2. Grafik ob'ektlarda ranglar bilan ishlash

1. Sh.A.Nazirov, F.M.Nuuraliyev, B.Sh.Aytmuratov. Rastr va vektor grafika. Toshkent. 2007
2. Петров М. Н., Молочков В. П. [Компьютерная графика. Учебник для вузов \(2-е\).](#) Питер. 2004
3. Е.В, Шикин, А. В. Боресков. Компьютерная графика. (Полигональные модели), М. 2001,
4. Г Панкратова «Photoshop» Учебный курс Санкт-Петербург 2002 год

1.2- ilova

1. Photoshop dasturi xossalar paneli imkoniyatlari?
2. Photoshop dasturi ranglar modellari?
3. Photoshop dasturi saqlash turlari?

2.1-ilova

Oxirgi paytda rastrli tasvirlarni kompyuterga kiritish uchun raqamli foto va videokameralardan foydalanilmokda. SHu sababli rastr grafikasini asosiy maqsadi tasvirni yaratish emas, balki mavjud tasvir ni kayta ishlashdir.

Rastrli grafikning ijobiy tomonlari sifatida quyidagilarni kursatish mumkin:

- universalligi (bu formada xar kanda tasvirni takdim etish mumkin);
- shakllantirshning soddaligi;
- rang jilolarini berish anikligining yukrriligi.

Ushbu usulning salbiy tomonlari sifatida quyidagilarni kursatish mumkin:

- rastrli grafik bloklar xajmining juda kattaligi;
- ularning masshtabi uzgarganda tasvir sifatining pasayishi.

SHu sababli xar bir tasvirni kodlash va sakdash uchun katta xajmdagi xotira talab etiladi.

Tasvirdagi juda kichik ob'ektlarni kurish uchun uning masshtabniy kattalashtirib bulmaydi. Bu rastrli tasvirlarni kayta ishlash jarayonida ba'zi bir muammolarni paydo bulishiga olib keladi.

Rastr tasvirlar quyidagi tiplarga bulinadi: binar, kulrang, palitrali, tulik kulrang. Bunda tasvirning elementlari fakat ikki kiymatni (0 yoki 1) kabul kilish muki. Bu tasvirlar turlicha paydo bulishi mumkin. Ammo kup xollarda kulrang, palitrali va turli rangli tasvirlarni uzgarmas yoki adektiv chegaraviy son bilan binar tasvirga almashtirish natijasida paydo buladi. Binar tasvirlarni sakdash uchun juda xam katta joy talab kilinadi. Ularning xar bir elementi uchun 1 bit joy kerak buladi. Kulrang tasvirni elementlari ma'lum bir rang intensivligining turli xil kiymatlari kabul kiladi. Odatda bu tasvirlarning xar bir elementini sakdash uchun 8 bit ishlatiladi. Kulrang tasvirlar turli xil Amaliy masalalarini x,al kilishda eng kup kullaniladigan tasvirlardan biri xisoblanadi.

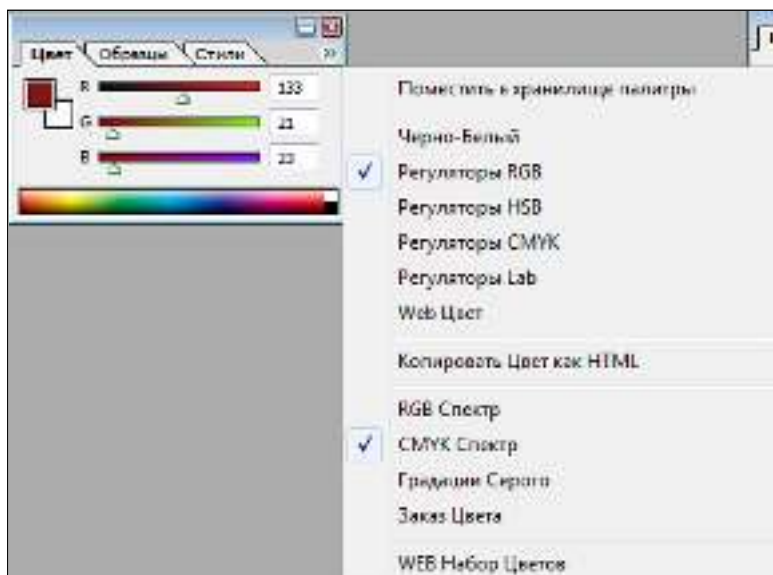
Palitrali tasvirlarning xar bir elementiga ranglar kartasining (palitrasini) bir yacheykasidagi rang moe kuyiladi. Palitra -bu ikki o'lvhovli massiv bulib, uning satrlariga turli ranglar, xar bir ustunlariga esa ma'lum bir rangning intensivligi joylashtiriladi.

Tulik rangli tasvirlar elementlari rangni tashkil etuvchi yorkinliklari xakidagi axborotni uzini sakdaydi. SHu bilan u palitrali tasvirlardan fark kiladi. Amaliy masalalar echishda kaysi tipdagi tasvirni tanlash masalasining uziga xos xususiyatlaridan boglab, tasvirdagi zarur axborotni kanchalik tulik, ifodalanishi bilan xarakterlanadi. Bundan tashkari tulik rangli tasvirlardan foydalanish katta xajmdagi xisoblash resurelarini talab kilishini e'tiborga olish kerak.

Quyida rang bilan ishlovchi ba'zi buyruqlarni keltiramiz.

TSvet *palitrasi*

TSvet palitrasi ranglarni tanlash yoki aralashtirish uchun ishlatiladi. Ranglarni tasvirlarga har xil chizish instrumentlari yoki tuzatish-kiritish buyruqlarini masalan, **Fill** (Zalit) yoki **Canvas Size** (Razmer xolsta) yordamida berish mumkin. Palitraning menyusidan rang modelini tanlang. Ranglarni aralashtirish uchun siljitgichni surish orqali amalga oshiriladi. Rangni tez tanlash uchun tayyor holda foydalanish kerak, buning uchun



tayyor bo'lgan ranglar paneli chertiladi, bu panel **Color** palitrasining past qismida joy-lashgan.

Color Picker (Выбор tsveta) rang tanlash panelini ochish uchun asosiy yoki fon rangini tanlab kvadratga bir marta chertish kerak, agarda joriy bo'lmasa ikki marta chertish kerak.



- instrument volshebnoy palochki, sexrli tayokcha uskunasi bulib, katlamdagi biror bir rang sohasini belgilaydi. Ranglarning yaqinlik darajasini o'rnatuvchi parametr - **Tolerance** ga ega,

uning qiymati qanchalik katta bulsa, belgilanish sohasidagi ranglar ham shunchalik ko'p buladi.



-Mo'yqalam - kist - [B] - chizish asosiy ish quroli. Agar mo'yqalamdan foydalangan vaktda Shift tugmasini bosib sichkoncha bilan chizsak, u holda tug'ri chiziqlar chiziladi. Shift tugma yordamida sichqoncha bosib nuqtalarni bir biri bilan bog'lash ham mumkin. Muyqalam bilan chizilgan chiziqlar qalamga Karaganda chegaralari anik kurinmaydi.

Xususiyatlar satrida quyidagilar aktiv buladi: Brush - qalam turini va kalinligini tanlash Mode chiziqlarni raem ustida yozilish xolatini uzgartirish Opacity chiziqlar kurinmaslik darajasini uzgartirish Auto Erase - qalam fakat bush sohada chizishi mumkinlagini urnatish Wet Edges (mokrye kraya - "ho'l chegaralar") akvarel bilan chizish effekti.



-Gradient rang berish - **Gradient** (gradient) - [G] - gradient yoki bitta rangdan boshqasiga o'tish rangi bilan tanlangan sohani tuldirlish.



Orka rang berish - Paint Bucket (kovsh) - [G] - belgilangan sohani bitta rang yoki naksh (tayyor va biz yaratgan) bilan tuldirlish. Xususiyatlar satrida quyidagilar aktiv buladi: Gradient Editor gradient rangli xolatlarini uzgartirish Gradient turlari: chiziqli (Linear Gradient), radial (Radial gradient), burchakli (Angular gradient), oyna aksli (Reflected gradient), rombli (Diamond gradient) Revers gradientda birinchi va ikkinchi ranglarni urni bilan almashtirish

Dither gradient rang bilan tuldirlilishda chiziqlar kurinishini uchirish

Transparency rangsiz sohaga tuxsat berish belgisi.

Rang bilan tuldirlilish turini tanlash rang-Foreground yoki naksh-Pattern

Pattern tuldirlilish nakshini tanlash

Mode rang bilan tuldirlilish xolatini uzgartirish

Opacity rang bilan tuldirlilgan sohaning kurinmaslik darajasini uzgartirish

Tolerance Sezguvchanligi (dopusk) - rang bilan tuldirlilishda chegaralarga sezguvchanligini uzgartirish

Anti-Aliased CHegarlarni yoyilishi - rang bilan tuldirliladigan soha chegaralar xolatini uzgartirish.

Contiguous - fakat chegaralangan sohani rang bilan tuldirlish

Use All Layers opsiyaci rang bilan tuldirlilishda xama katlamlarda soha chegaralarini aniklashni ta'minlaydi.



Ushbu tugma bir nechta amalni bajaradi:

- 1) Asosiy rangni tanlash - Set Foreground Color (выбрат цвет переднего плана) - ustki turgan rang kursatkichini (turtburchagini) bir marta bosib, hosil bulgan oynadan rang tanlaymiz.
- 2) Orqa yoki ichki rang tanlash - Set Background Color (выбрат цвет фона) -pastki turgan rang kursatkichini (turtburchagini) bir marta bosib, xosil bulgan oynadan rang tanlaymiz.
- 3) Asosiy va orqa ranglarni o'zgartirish Switch Foreground and Background Colors (перекlyuchit цвет переднего плана и цвет фона) [X] - asosiy va orka ranglar kursatkichlari (turtburchaklari) ustida joylashgan strelka yordamida asosiy va orka ranglarni uzaro urnini uzgartirish.

- 4) Avtomatik asosiy va orka ranglarni kora va okga utkazish - **Default Foreground and Background Colors** (ustanovit tsvet perednego plana i tsvet fona po umolchaniyu) [D] - asosiy va orka ranglar kursatkichlari (turtburchaklari) tagida joylashgan kichkina belgilar yordamida asosiy rangni - kora, orka rangni esa okga utkazish.

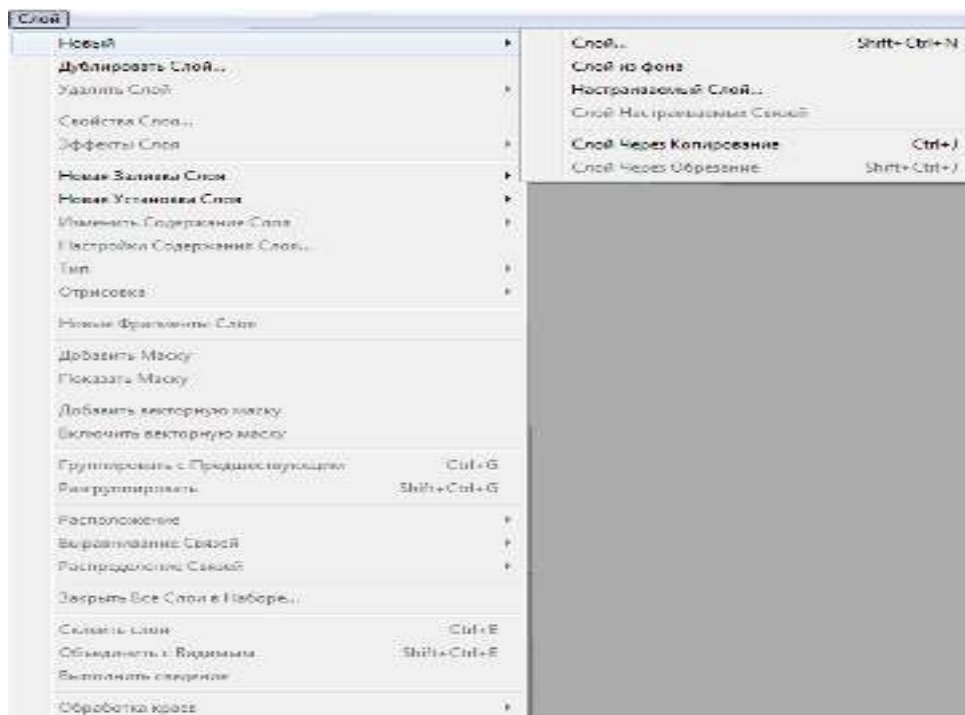
2.2-ilova

Qatlamlar bilan ishlash

Qatlam deganimizda obyektlar joylashtiriladigan plyonkasimon tekislikni tushunamiz. Bu tekislikni barcha obyektlari bilan siljitish, o'chirish, ekranda ko'rsatish va bosmadan chiqarishga bog'liq bo'ladi. CorelDraw dasturida hujjat yaratilganda to'rtta qatlam bo'ladi: birinchi qatlam — tasvir tushadigan (Layer 1), ikkinchisi — (Master Grid) tori (setka) uchun, uchinchi — (Master Guides) yo'nalish uchun va to'rtinchi — «ish stoli» (Master Desktops) uchun mo'ljallangan bo'ladi.

Yangi qatlamlarni qo'shish obyektlar bilan ishlashda qiyinchilik tug'dirmaydi.

Har bir sahifadagi qatlamlar soni bir xil parametrlarda va bir xil nomda bo'ladi. Agarda qandaydir qatlam bitta sahifada ko'rinmas holga kelib qolsa, boshqa sahifalardagi qatlamlar ham ko'rinmas holda bo'ladi. Shu bilan birga barcha sahifada qatlarning joylashish tartibi ham birdan o'zgaradi.



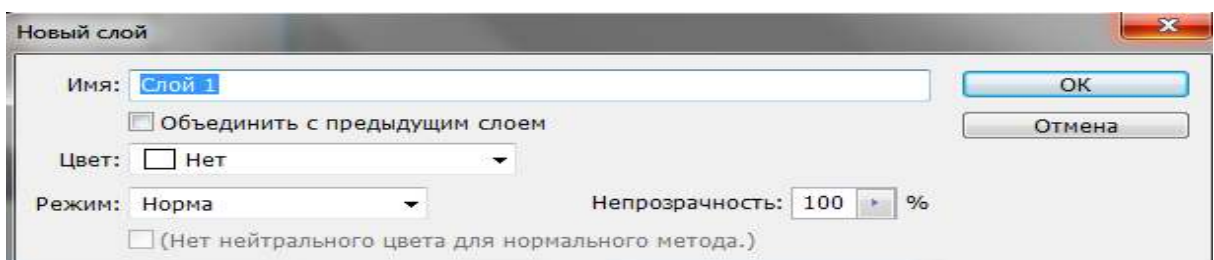
Layers - sloj paneli, faylda mavjud barcha katamlar xakida ma'lumot beradi, ularni uchirish, nusxa olish va xususiyatlarini uzgartirish imkonini yaratadi.

Har safar yangi faylni yaratish jarayonida muloqot oynasi ochilib foydalanuvchidan quyidagi parametrlarni kiritish talab kilinadi:

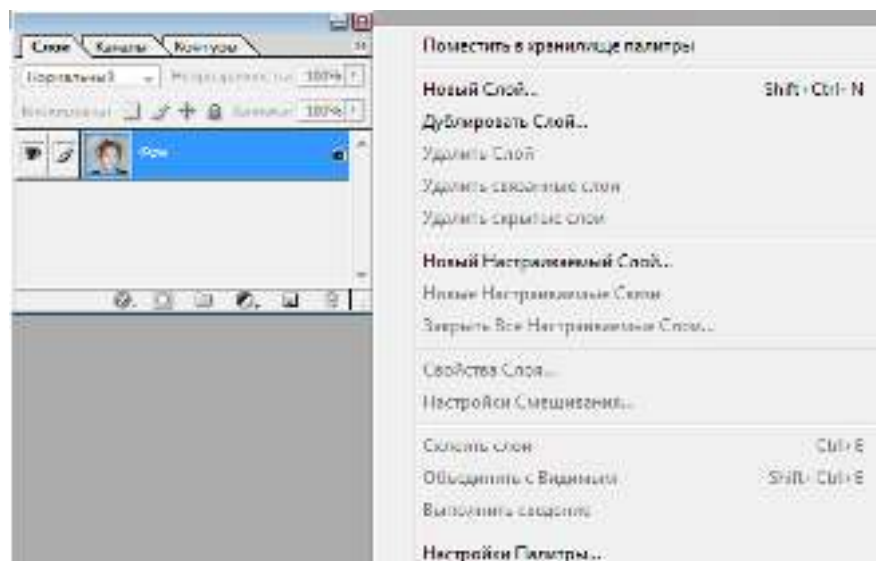
Layers palitrasi

Yangi tasvir yaratganda tasvir foni tiniq rangda bo'lmaydi. **Layers** (Sloi) palitrasi qatlamlarni

qo'shish, o'chirish, ko'rinadigan/ ko'rinmas holga olib kelish, nusxalash, guruhlash, bog'lash va forming yuqori qismida joylashgan qatlamlarni joylashish tartibini o'zgartirishi kerak. Har bir qatlamga o'zining aralashtirish rejimi va tiniqlilik rejimlari mos kelib va har bir qatlamni boshqa qatlamlarga to'liqsiz turda muharrirlash imko-niyatiga ega bo'lamiz. Shu bilan birga qatlamlarni *maskaga* (mask) bog'lasa ham bo'ladi. Standart turdagi qatlamlardan tashqari, Photoshop dasturida ikki xil turdagi qatlamlarni ham yaratish bo'ladi: *korrektirovkalanadigan qatlam* (adjustment layer), bu vaqtincha ranglardan foydalanishda yoki qatlamdagi rangni korrektirov-kalaganda ishlatiladi; va *muharrirlanadigan matn qatlami* (editable type layer), bu Type (Tekst) yoki **Vertical Type** (Vertikalnyy tekst) instrumentlarini ishga tushirganda avtomatik ravishda paydo bo'ladi. Agarda qatlamga qandaydir effekt ishlatilsa (masalan, **Inner Glow**(Vnutrennee svechenie), **Drop Shadow** (Otbrosit ten)), qatlam nomi enida effekt piktogrammasi va uchib chiquvchi menyudan chaqirish tugmasi chiqadi.

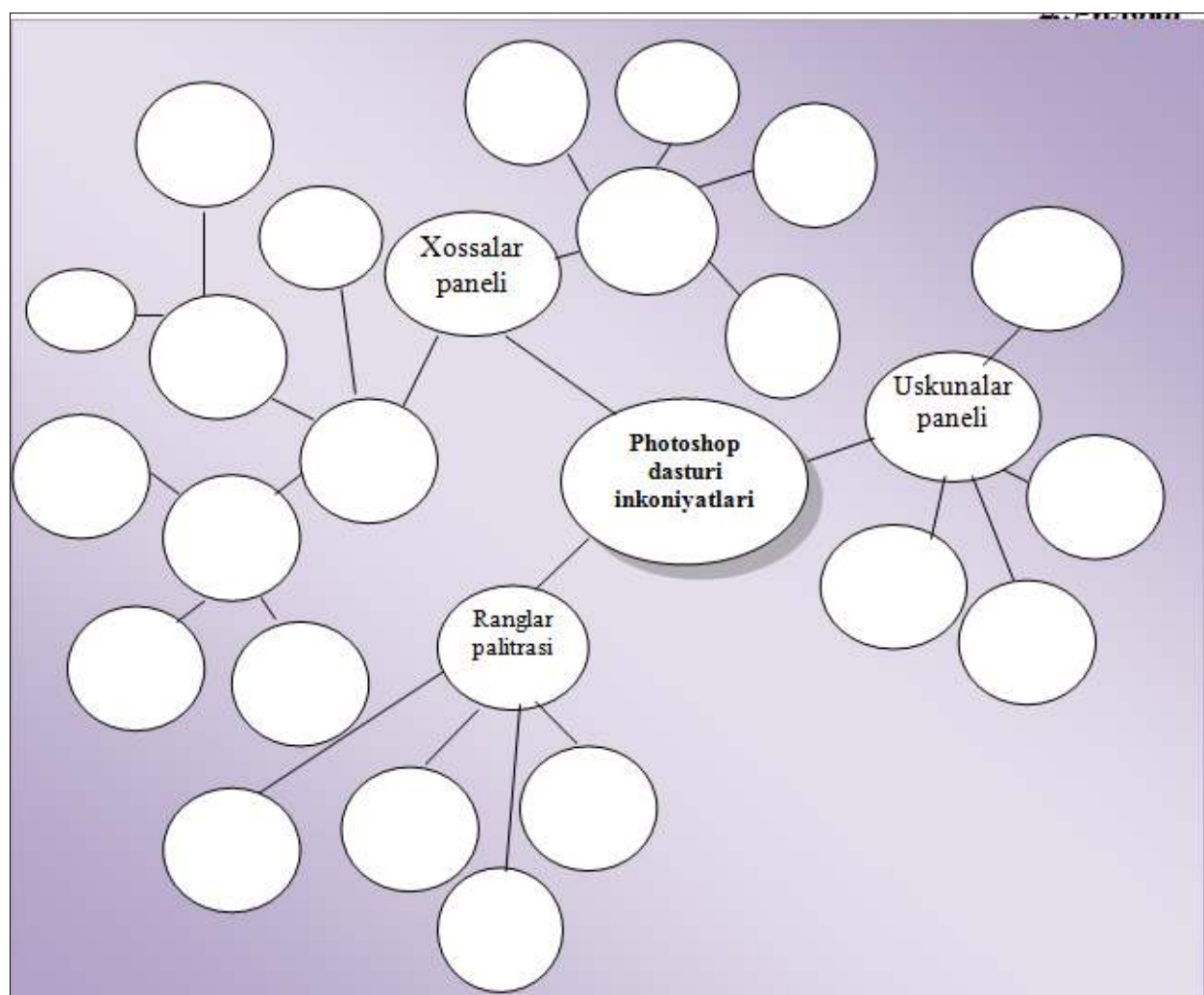


Faqat joriy qatlamnigina muharrirlasa bo'ladi (tanlangan yoki joriy). Qatlamni tanlash uchun **Layers** palitrasidan qatlam nomiga sichqoncha yordamida chertish kerak.



Yangi qatlamdagi eng pastki qatlam foni tiniq bo'lmagan holatidan tiniq holatiga o'tkazish uchun **Contents** (Soderjanie) guruhidagi muloqot oynasidan, **Transparent** (Prozrachnyy) ga bayroqcha qo'yish kerak. Bu menyuning **File** > **New** (Fayl > Novyy) buyrug'i yordamida chaqiriladi.

2.3-ilova



3.2-ilova

B/B/B jadvali

Bilaman	Bilishni xohlayman	Bilib oldim
1.	1.	1.
2.	2.	2.
3.	3.	3.
4.	4.	4.
5.	5.	5.
6.	6.	6.
7.	7.	7.

5.Mavzu	Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish yo'llari.
---------	---

2-soat		Ma`ruza dar
--------	--	-------------

Talabalar soni:	Vaqt -2 soat
Dars shakli	Ma`ruza
Ma`ruza rejasi	1. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar paneli haqida umumiy ma'lumot. 2. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar panelini guruhlari 3. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish yo'llari
Dars maqsadi : Talabalarda Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishni yo'llari to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	
Pedagog vazifalari: • Adobe Photoshop dasturida instrumentlar paneli haqida umumiy ma'lumot berish • Adobe Photoshop dasturida instrumentlar panelini guruhlari vazifalarini tushintiradi • Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish yo'llari to'g'risida bilim berish.	O'quv natijalari: • Adobe Photoshop dasturida instrumentlar paneli haqida umumiy ma'lumot oladi • Adobe Photoshop dasturida instrumentlar panelini guruhlari vazifalarini tushinadi. • Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish yo'llari to'g'risida bilim oladi
O'qitishning usul, texnikasi:	Ma`ruza, aqliy hujum, “Klaster” metodi, fikr almashish, “FSMU”-jadvali
O'qitish vositalari:	Ma`ruza matni, tarqatma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:	Frontal
O'qitish shart – sharoitlari:	Texnik vositalarni qo'llashga mo'ljallangan auditoriya.Proektor
Monitoring va baholash:	Og`zaki so'roq, savol-javob, tahlil natijalari.

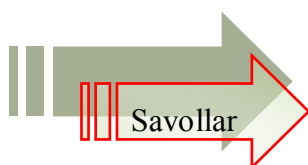
«Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish yo'llari» mavzusidagi ma`ruza darsiga texnologik karta

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	pedagog	talaba
1-bosqich. Kirish (10 daqiqa)	1.1. Mavzuni e`lon qiladi va tegishli adabiyotlar ro'yhati bilan tanishtiradi.(1.1- ilova) 1.2.Faollashtiruvchi savollar bilan talabalarga murojat etadi va talabalarning bilim darajasini diagnostikasini amalga oshiradi (aqliy hujum).(1.2-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma'lumotlarni yozib oladilar. Savollarga javob beradilar.

1.1- ilova	2-bosqich. Asosiy bosqich (60daqiq)	2.1. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar paneli haqida umumiy ma'lumotni slaydlardan foydalangan holda yoritib beradi (2.1- ilova). 2.2 Adobe Photoshop dasturida instrumentlar panelini guruhleri. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish yo'llarini yoritib beradi (2.2- ilova). 2.3 Mavzu bo'yicha yakuniy xulosalarni aytiib o'tadi. ("Klaster" asosida). (2.3- ilova)	2.1.Eshitadilar va yozib oladilar Savollarga javob beradilar 2.2.Talabalar yozib oladi. 2.3.Savollarga javob beradilar
	Mavzu: Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish yo'llari Reja: 1. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar paneli haqida umumiy ma'lumot. 2. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar panelini guruhleri 3-bosqich Yakuniy. (10 daqiqa)	3.1. Mavzu bo'yicha yakuniy xulosalarni aytiib o'tadi. 3.2. Talabalar dars davomidagi faoliyatini tahlil etadi va baholaydi. ("ESMU"-jadvali) (3.2- ilova)	3.1. Savol beradilar. 3.2.YOzadilar.

1. Sh.A.Nazirov, F.M.Nuuraliyev, B.Sh.Aytmuratov. Rastr va vektor grafika. Toshkent. 2007
2. Петров М. Н., Молочков В. П. [Компьютерная графика. Учебник для вузов \(2-е\).](#) Питер. 2004
3. Е.В, Шикин, А. В. Боресков. Компьютерная графика. (Полигональные модели), М. 2001,
4. Г Панкратова «Photoshop» Учебный курс Санкт-Петербург 2002 год

1.2- ilova



1. Photoshop dasturi qatlam nima?
2. Photoshop dasturi qatlam bilan ishlash imkoniyatlari?
3. Photoshop dasturi rang turlari?

2.1-ilova



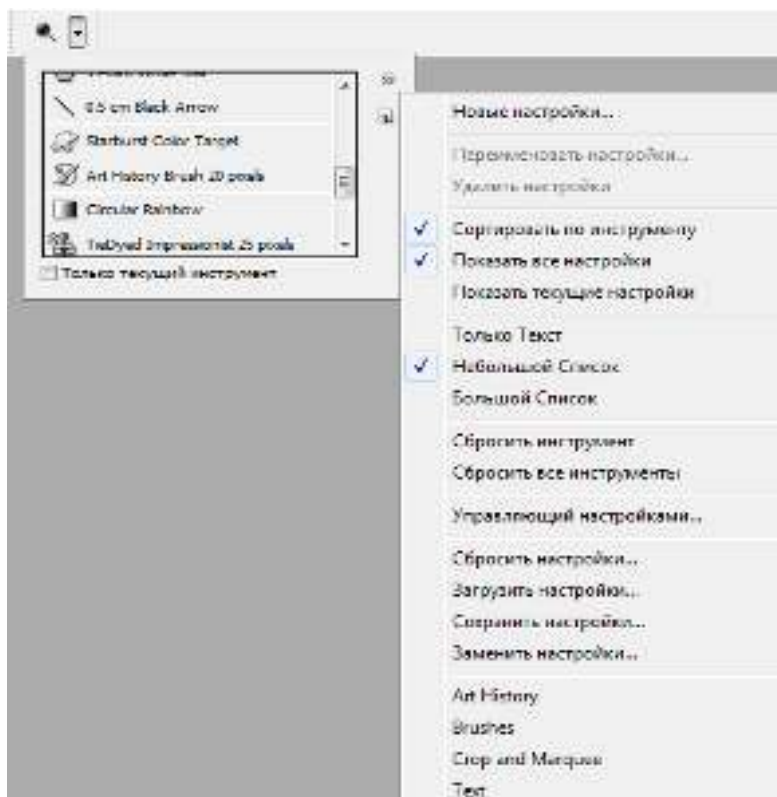
Adobe Photoshop dasturida jami 46 ta asboblar mavjud bo'lib, ulardan 20 tasi bevosita dastur ishga tushirilganda darchada ko'zga tashlanib turadi. qolganlarini qo'shimcha buyruklarni bajarish orqali ishga tushirish mumkin. Agar asboblar panelida joylashgan tugmaning ostki qism o'ng burchagida kichik uchburchak shakli tasvirlangan bo'lsa, bu tasvir ushbu tugma tarkibida o'xshash buyruqni bajaruvchi asboblar yashiringanligidan darak beradi.

YAshiringan asbobni aktivlashtirish uchun kursorni maxsus belgili tugma ustidan „sichqoncha“ning chap tugmasini bosgan hodda asboblar panelidan tashkariga olib chiqiladi va kerakli tugma ustida kursorni keltirilib „sichqoncha“ning chap tugmasi qo'yib yuboriladi.

Har bir tugmaga kursor yaqinlashtirilsa, kursor belgisi ostidagi asbobning qanday vazifani bajarishi haqidagi axborot paydo bo'ladi.

Ekrandagi piktogramma instrumentlarini faollashtirish uchun sichqoncha bilan chertish kifoya. Piktogrammalarni yon tomonida kichkina yo'nalish joylashgan bo'ladi. Agarda yo'nalishga chertilsa, palitra ochiladi va bizlar shu guruhga kiruvchi instrumentlarni tanlash imkoniyatiga ega bo'lamiz.

Instrumentlar bilan ishlashning yana bir qulay tomonlaridan biri klaviatura yordamida ekranga chaqirish (har bir instrumentga mos keluvchi harfni yodda saqlab qoling). Agarda siz tugmalar kombinatsiyasini yoddan chiqargan bo'lsangiz, u holda kerakli bo'lgan instrument ustida bir necha soniya sichqoncha yordamida ko'rsatib tursangiz, sizga tugmalar kombinatsiyasi haqida ma'lumot beradi. Guruhdagi instrumentlarni ketma-ket joylashganiday qilib chaqirish uchun **Shift** va mos tugma bosiladi. Yoki **Alt** tugmasi bosilgan holda mos instrumentni sichqoncha bilan ko'rsatish orqali amalga oshiriladi.



Xossalar panelida har bir instrumentga mos holda o'zining parametrlari beriladi (masalan, aralashtirish rejimi, tiniqlilik qiymati). Xossa paneli ekranning yuqori qismida joylashgan bo'ladi. (Bu

haqda «Xossa paneli» qismida kengroq berilgan.) Xossa panelidagi parametrlar qanday instrument tanlanishiga qarab o'zgaradi.

Opsiyalar panelini o'ng tomonida joriy instrumentning piktogrammasi joylashgan. Agarda piktogramma yonidagi yo'nalishga chertilsa, menyucha paydo bo'ladi, bu yerdan boshqa instrumentni tanlash imkoniyatiga ega bo'lamiz. Bu yerdagi menyucha ro'yxatini muharrirlasa bo'ladi, ya'ni kam foydalaniladigan instrumentlarni olib tashlasa va ko'p foydalanadiganlarini joylashtirsa bo'ladi. Har bir opsiyasi o'zgarmay saqlanib, u o'zgartirilmagan va qaytadan tiklanmagan bo'ladi. Yuklash, qo'shish va saqlash amallari maxsus tugmalar yordamida yoki panel menyuchasi yordamida bajariladi. Hamma instrumentlar uchun ixtiyoriy opsiya tanlanishi uchun **“Sbrosit vse instrumenty”** (hamma instrumentlarni avvalgi holiga qaytarish) buyrug'i bosing. Pravka > Ustanovki > Otabrajenie&kursorы oynasidan kursorning instrumentlar paneli piktogrammasi qanday ko'rinishda bo'lishini tanlash mumkin.

Agarda instrumentdan noto'g'ri foydalanilsa, «0» taqiqlash piktogrammasi chiqariladi. Sichqoncha yordamida joriy oynaga chertish orqali nima uchun joriy instrumentdan foydalanib bo'lmasligi haqida ma'lumot olasiz.

2.2-ilova

Quyida Photoshop dasturining instrumentlar paneli berilgan. Guruhga kiradigan instrumentlar yonida instrumentlarni tugmalar yordamida chaqirish tugmalari («goryachaya klavisha») berilgan. Bu amal quyidagicha bajariladi, **Shift** tugmasi bilan birgalikda mos ko'rsatilgan tugma bosiladi (yoki sichqonchaning o'ng tugmasi), bu holda asboblar panelida joylashgan tartib bo'yicha ketma-ket chaqiriladi.

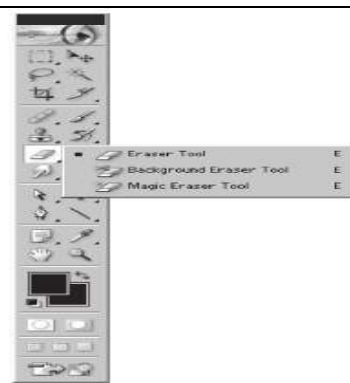




Tasvirning
defektlarini
o'chiruvchi
asboblarni
paneli.



Klonlashtirish
asboblarni
palitrasi.



O'chirish
asboblarni
palitrasi.



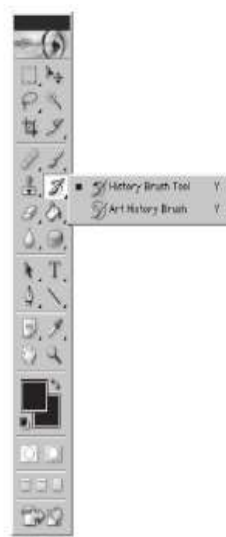
Tasvir
chegaralari
aniqligini
nazorat
qiluvchi



To'g'ri chiziq
bo'yicha
ajratish



Rasm
chizuvchi
asboblarni
palitrasi.



Tasvirni....
yaratishdagi
ketma-ketlik
(tarixi) bilan
ishlovchi



Zalivkali
palitra



Kontrastlar
bilan
ishlovchi



Eslatmalar
yaratuvchi



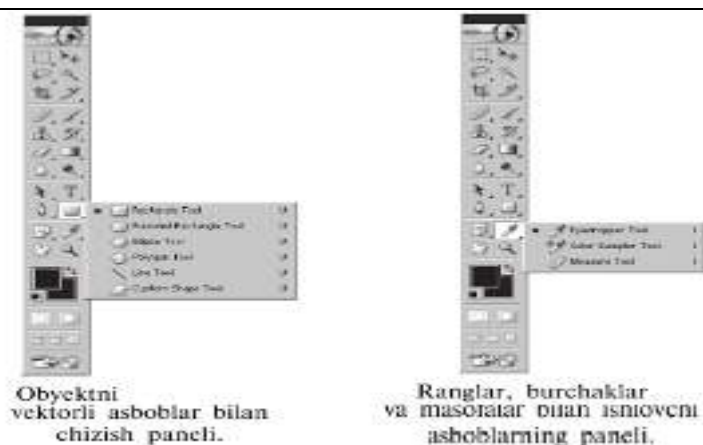
Re'zalar bilan
ishlovchi
palitra



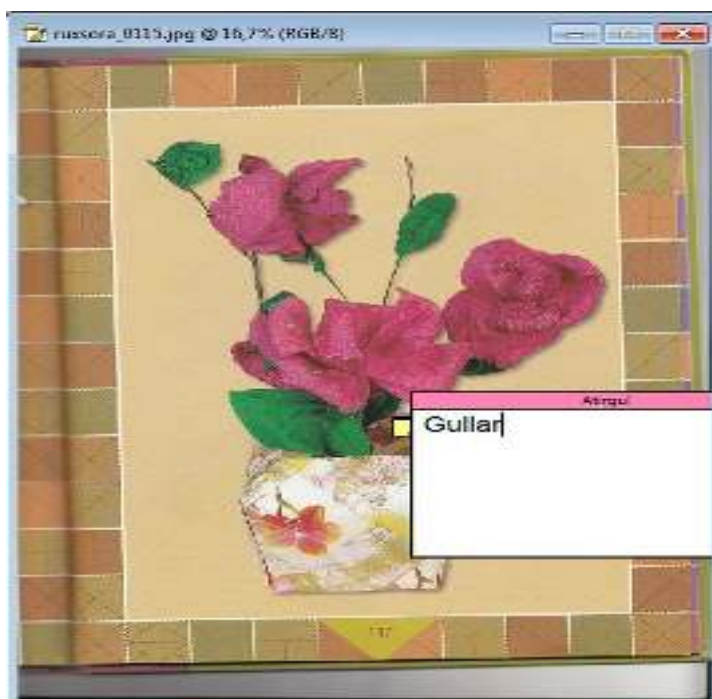
Tasvirni
qaytaruvchi va
namoyishchi
palitra



Matn bilan
ishlovchi

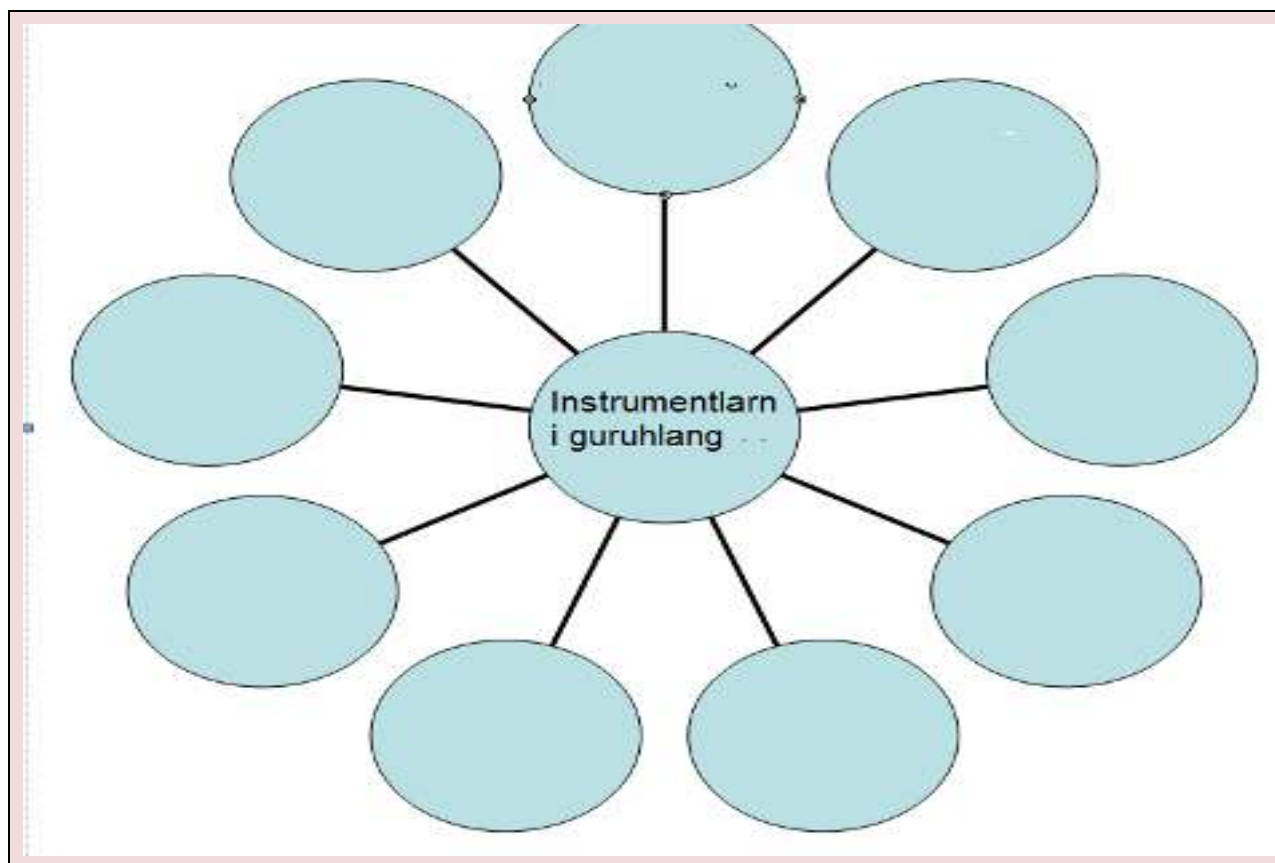


“Zametka” instrumenti yordamida yaratilgan eslatma. Acrobat dasturiga mos keladigan formatga ega bo'lgan matnli eslatmalar yoritiladi. Bu eslatmalar bosmadan chiqarilmaydi. Ular faqat mijozga, bosmaxonaga va hokazo kerakli bo'lgan ma'lumotlarni yetkazish uchun xizmat qiladi. Eslatma belgisiga chertish orqali paydo bo'lgan oynada berilgan eslatma



2.3-ilova

“Klasterni to'ldiring”



3.2-ilova

FSMU – TEXNOLOGIYASI TRENING HAQIDA TUSHUNCHA

Ushbu texnologiya munozarali masalalarni hal etishda, bahs – munozaralar o'tkazishda yoki o'quv seminari yakunida (tinglovchilarning o'quv-seminari, haqida fikrlarini bilish maqsadida), yoki o'quv rejasi asosida biron bo'lim o'rganib bo'lingach qo'llanilishi mumkin, chunki bu texnologiya tinglovchilarni o'z fikrini himoya qilishga, erkin fikrlash va o'z fikrini boshqalarga o'tkazishga, ochiq holda bahslashishga, shu bilan qatorda o'quvchi-talabalarni, o'quv jarayonida egallangan bilimlarini taxlil etishga, qay darajada egallaganliklarini baholashga hamda tinglovlarni bahslashish madaniyatiga o'rgatadi.

TARQATMA MATERIALLARNING TAXMINIY NUSXASI

FSMU – TEXNOLOGIYASI

- (F) – Fikringizni bayon eting.
- (S) – Fikringiz bayoniga biron sabab ko'rsating
- (M) – Ko'rsatilgan sababni tushuntiruvchi
(isbotlovchi) misol keltiring
- (U) – Fikringizni umumlashtiring.

FSMU FSMU – TEXNOLOGIYASI – TEXNOLOGIYASI

F	S	M	U

6-Mavzu 2-soat	Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar.
-------------------	---

Ma`ruza darsini olib borish texnologiyasi

Talabalar soni:	<i>Vaqti -2 soat</i>
Dars shakli	Ma`ruza
<i>Ma`ruza rejasi</i>	1. Adobe Photoshop grafik muharririda matn bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar. 2. Adobe Photoshop grafik muharririda konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar. 3. Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan effektlar yaratish yo'llari
Dars maqsadi : Talabalarda Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar to'g'risida bilim berish.	
Pedagog vazifalari: • Adobe Photoshop grafik muharririda matn bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar haqida ma'lumot berish • Adobe Photoshop grafik muharririda konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar haqida ma'lumot berish • Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan effektlar yaratish yo'llari to'g'risida bilim berish.	O'quv natijalari: • Adobe Photoshop grafik muharririda matn bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar haqida ma'lumot oladi. • Adobe Photoshop grafik muharririda konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar haqida ma'lumot oladi. • • Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan effektlar yaratish yo'llari to'g'risida bilim oladi
<i>O'qitishning usul, texnikasi:</i>	Ma`ruza, aqliy hujum, "T sxema", fikr almashish, "Insert"-jadvali
<i>O'qitish vositalari:</i>	Ma`ruza matni, tarqatma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:	Frontal
O'qitish shart – sharoitlari:	Texnik vositalarni qo'llashga mo'ljallangan auditoriya.Proektor
Monitoring va baholash:	Og'zaki so'roq, savol-javob, tahlil natijalari.

« Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llanadigan tushunchalar » mavzusidagi ma'ruza darsiga texnologik karta

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	pedagog	talaba
1-bosqich. Kirish (10 daqiqa)	1.1. Mavzuni e'lon qiladi va tegishli adabiyotlar ro'yhati bilan tanishtiradi.(1.1- ilova) 1.2.Faollashtiruvchi savollar bilan talabalarga murojat etadi va talabalarning bilim darajasini diagnostikasini amalga oshiradi (aqliy hujum).(1.2-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma'lumotlarni yozib oladilar. Savollarga javob beradilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (60daqiqa)	2.1. Adobe Photoshop grafik muharririda matn bilan ishlashda qo'llanadigan tushunchalarni slaydlardan foydalangan holda yoritib beradi (2.1- ilova). 2.2 Adobe Photoshop grafik muharririda konturlar bilan ishlashda qo'llanadigan tushunchalar. Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan effektlar yaratish yo'llarini yoritib beradi. (2.2-ilova) 2.3 Mavzu bo'yicha nazorat ishlari yuzasidan murojaat etadi. ("T sxema" asosida). (2.3- ilova)	2.1.Eshitadilar va yozib oladilar Savollarga javob beradilar 2.2.Talabalar yozib oladi. 2.3.Savollarga javob beradilar
3-bosqich YAkuniy. (10 daqiqa)	3.1. Mavzu bo'yicha yakuniy xulosalarni aytib o'tadi. 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini tahlil etadi va baholaydi. ("Insert"-jadvali) (3.2-ilova)	3.1.Savol beradilar. 3.2.YOzadilar.

1.1-ilova

Mavzu: Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llanadigan tushunchalar.

Reja:

1. Adobe Photoshop grafik muharririda matn bilan ishlashda qo'llanadigan tushunchalar.
2. Adobe Photoshop grafik muharririda konturlar bilan ishlashda qo'llanadigan tushunchalar.
3. Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan effektlar yaratish yo'llari

1. Sh.A.Nazirov, F.M.Nuuraliyev, B.Sh.Aytmuratov. Rastr va vektor grafika. Toshkent. 2007
2. Петров М. Н., Молочков В. П. [Компьютерная графика. Учебник для вузов \(2-е\).](#) Питер. 2004
3. Е.В, Шикин, А. В. Боресков. Компьютерная графика. (Полигональные модели), М. 2001,
4. Г Панкратова «Photoshop». Учебный курс. Санкт-Петербург. 2002 год

1.2- ilova

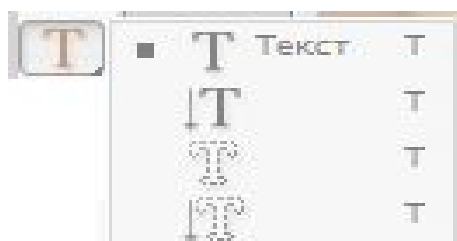
Savollar

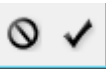
1. Photoshop dasturida instrumentlar imkoniyatlari?
2. Photoshop dasturi xossalar paneli bilan ishlash imkoniyatlari?
3. Photoshop dasturi “Zametka” paneli vazifasi?

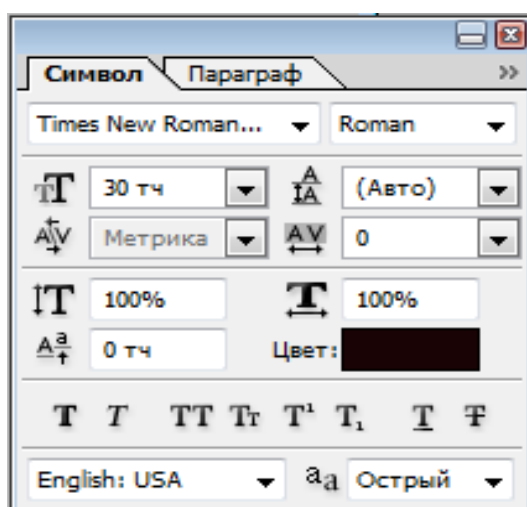
2.1-ilova

Adobe Photoshop dasturida matn bilan ishlashning bir qancha imkoniyatlari mavjud. Matnlarni ekranga chiqarish uskunasi yoradamida amalga oshiriladi. Uskuna olingach varoqning matn yozilishi lozim bo'lgan qismida sichqoncha bir marta bosiladi va matn klaviatura orqali

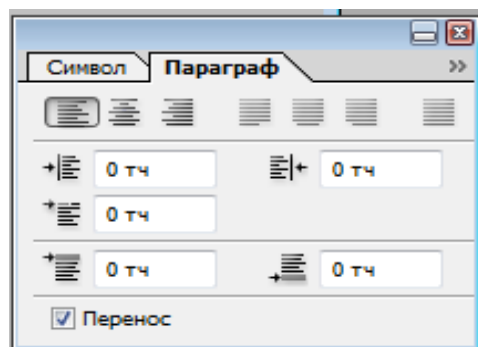
kiritiladi. Matn kiritib bo'lingan formatlash



panelidan  taqiqlash yoki tasdiqlash belgilaridan birini bosish lozim.

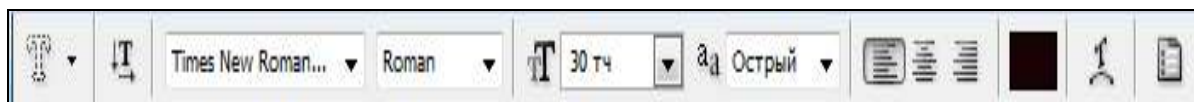


Matnga oid barcha parametrlar “**Simvol**” panelidan amalga oshiriladi. SHu erning o'zidan yozuv shrifti, so'zlar orasidagi masofa, matn balandligi, harflarning qatordan baland yoki pastda joylashganligi (daraja yoki indeksda joylashganligi)ni, qatorlar orasidagi interval, harflar orasidagi masofa, harf kengligi, rangini belgilash va boshqa parametrlarni o'rnatish mumkin.



“**Параграф**” paneli yordamida matnni o’ng, chap chegaraga bo’yicha yoki markazga tekislash, abzats va otstuplarni o’rnatish mumkin. Barcha parametrlarni o’zgartirgandan so’ng albatta tasdiq belgisini bosish lozim. Ushbu ish qurol ishlatilgandan keyin yangi qatlam paydo buladi.

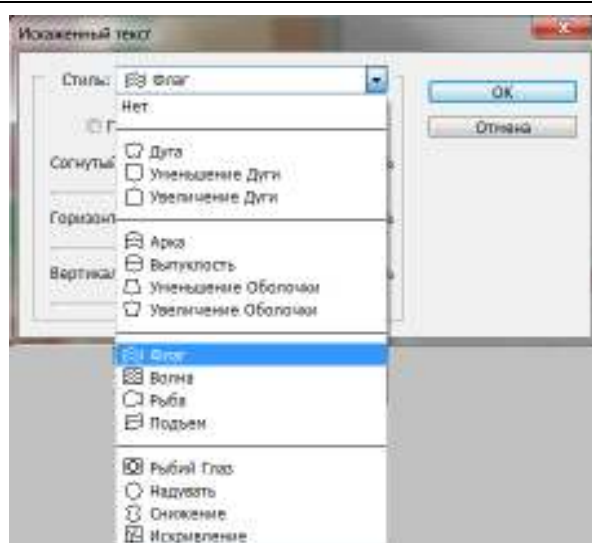
Xususiyatlar satrida quyidagilar aktiv buladi:



oddiy matn èki matn chegaralari holati, matn yunalishini uzgartirish,

matn xarflar shaklini uzgartirish, matn xarflar kurinishini zgartirish (kalin, yotik, tagi chiziqli), matn xarflar kattaligini uzgartirish, matn chegaralar turini uzgartirish, matn abzatsda joylanishi: chap, o’rta yoki o’ng tomon buyicha matn rangini o’zgartirish soxasi, matn kiyshaytirish xolatlari, matn xususiyatlarini uzgartirish oynasi bilan ishlash imkoniyati bo’ladi.

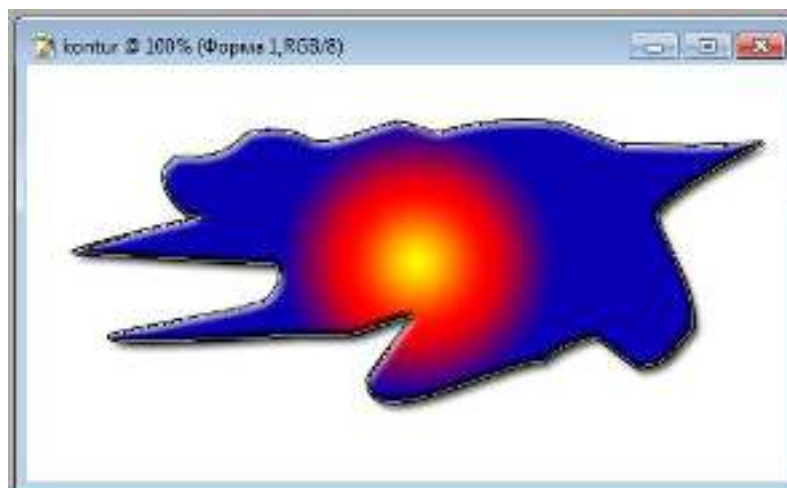
Matnlarni biror bir ob’ekt (traektoriya) bo’yicha joylashtirish uchun  buyrug’idan foydalaniladi.



Buyruqni bosgach mulokot oynasi ochilib, kaysi traektoriya bo’yicha joylashtirish kerakligi ko’rsatiladi, so’ngra egrilik radiusi, gorizontal va vertikal ogmalik darajasi kursatiladi. OK tugmasini bosish bilan kursatilgan parametrlar aktivlashadi. Matnni belgilab “**Stil**” panelidan kerakli ko’rinishni tanlash orqali matnlarni ma’lum usullar berish mumkin.

2.2-ilova

Kontur bu dasturning obektlarni chizishda foydalaniladigan chiziq bo’lib, ob’ektning tuzilmasini tashkil qiladi. Kontur keyinchalik to’ldirish va chegaralash sifatida foydalanib, boshmaga ham chiqarilishi mumkin. Dasturda konturlar bilash ishlash uchun instrument paneli buyruqlari mavjud:



Matnni taxrirlash. Matnga o'zgartirish kiritishdan oldin uni aktivlshtiring va matndagi so'z jumla va harfni belgilab o'zgartirish kiriting. Shuningdek matnni belgilash uchun ramkasini ustiga bosish kifoya.

Matnni masshtablash

Gorizantal va Vertical buyruqlaridan matnni joylashish shaklini o'zgartirish uchun foydalidir. Bir xil to'g'ri ko'rinishdagi masshtablash uchun quyidagi amallarga rioya qiling.

vertikal shakl



gorizantal shakl

Adobe Photoshop

Adobe Photoshop

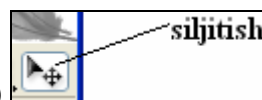
Adobe Photoshop

Adobe Photoshop

Matn uchun maxsus effektlar

Eng avvalo quyidagilarni eslab qoling, agar siz matnni ramkasini masshtabini hajmini va tuzilishini o'zgartirish uchun uni taxrirlanadigan ko'rinishda bajarishingiz

kerak va so'ngra matnga maxsus effektlar qo'shish uchun uni rasm sifatiga keltirib so'ngra effektlarni qo'llashingiz mumkin.



V tugmasi orqali ishga tushuriluvchi Move (siljitish) asbobi orqali matnni transformatsiya qilish mumkin.

Matnni tasvir va tasvir orqasida joylashtirish.

Matn qatlamini yarating. Shu matn qatlamidan nusxa oling va uni saqlab qo'ying.

Matn nusxasini belgilang va Layer> Type>Convert to shape komandasini tanlang. Matn qatlami avtomatik rasmga aylanadi va uni taxrirlash endi mumkin emas.

Layer>change layer content> Levels komandasini tanlang. Yozilgan qatlamsiz boshqa qatlamni kiritmaguningizchan nusxalash omborida qoladi va aktiv bo'lib turadi.

Yozilgan matn boshqa tasvirlar bilan xamohangligini jigarang tusga ega bo'lganpiktogramma Input ustiga bosing va matn rangini ochartiring yoki to'qartiring. OK tugmasini bosing. Ekranning fonidan bir qismiga bosing.

Ko'rinmaydigan matnlar yaratish. Matn yarating va uning qatlamini aktiv holatda qoldiring. Layers oynasining pastki qismidan Add a mask tugmasini bosing. Belgilangan joy yonida kichik belgi paydo bo'ladi. G tugmasini yoki Shift+G klavishalar kombinatsiyasini bosgan holda Gradient asbobini ishga tushiring. Gradient asbobi yonidagi strelkani bosing va kerakli rangni tanlang. Linear gradient tugmasiga bosing va normal rejimini tanlang shaffofsizlik qiymatini bering (1% dan 100 % gacha).

Matnni ustiga kerakli bo'lgan hududni ramka sifatida sichqoncha bilan belgilansa u qismlar ocharadi yoki to'qaradi. 10-rasm.

HELLO, EFFEKT

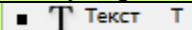
10-rasm

Matnni effekt bilan ko'chirish uchun u joylashgan qatlamni aktivlashtiring va Move asbobini ishga tushiring. Agar siz effektini o'zgartirmoqchi bo'lsangiz matn joylashgan qatlam ustiga bosing shunda Layer Style muloqot oynasi paydo bo'ladi. Undan boshqa effektlarni tanlashingiz mumkin.

2.3-ilova

Ushbu keltirilgan jadvalning 3-ustunini to'ldiring

T-sxema

<i>N^o</i>	<i>Buyruq nomi</i>	<i>Vazifasi</i>
1	 T Текст T -	

2		
3		
4		
5		
6		

3.2-ilova

INSERT TEXNOLOGIYASI

Bu texnologiya har bir talaba-o'quvchining mavzuni tezkor o'qib oldindan olingan bilimlari asosida matnga belgilar qo'yib chiqib munosabat bildirish imkonini beradi. Ma'ruza matnidagi har bir muhim tushunchalar, fikrlar to'g'risiga tegishli belgilar qo'yib chiqilib, ulardan quyidagi jadval tuziladi:

Mavzuning Asosiy tushunchalari va tayanch iboralari mazmuni	Bila- man	Men uchun yangi ma'lum ot	Men bilgan ma'lum otni inkor qildi	Meni o'ylantirib qo'ydi (tushunma dim)
1.matn				
2. maxsus effekt				
3. kontur				
4. rang				

M a v z u : Web saxifaning tuzilishi va yaratish imkoniyatlari, asosiy tushunchalari.
Sahifani yaratishda foydalaniladigan dasturlar.

MA'RUZA DARSINI OLIB BORISH TEXNOLOGIYASI

Talabalar soni:	50-60 talaba
Vaqt:	2-soat
Dars shakli	Mavzu bo'yicha ma'ruza
Ma'ruza rejasi:	1. Web saxifaning tuzilishi 2. Web saxifani yaratish imkoniyatlari, asosiy tushunchalari. 3. Sahifani yaratishda foydalaniladigan dasturlar.
Darsning maqsadi: Talabalarda Web saxifaning tuzilishi va yaratish imkoniyatlari, asosiy tushunchalari. Sahifani yaratishda foydalaniladigan dasturlar haqida tushuncha hosil qilish.	
Pedagog vazifalari: Web saxifaning tuzilishi va	O'quv natijalari:

yaratish imkoniyatlari, asosiy tushunchalari. Sahifani yaratishda foydalaniladigan dasturlar haqida tushuncha beradi.	• Web saxifaning tuzilishi • Web saxifani yaratish imkoniyatlari, asosiy tushunchalari. • Sahifani yaratishda foydalaniladigan dasturlar haqida bilib oladi
O'qitishning usul, texnikasi:	Ma'ruza, suxbat, baxs-munozara muhokama qilish, fikr almashish
O'qitish vositalari:	Ma'ruza matni, tarqatma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:	Frontal
O'qitish shart sharoitlari:	Texnik vositalarni qo'llashga mo'ljallangan auditoriya.Proektor
Monitoring va baholash:	O/zaki so'roq, savol-javob, tahlil natijalari.

Web saxifaning tuzilishi va yaratish imkoniyatlari, asosiy tushunchalari. Sahifani yaratishda foydalaniladigan dasturlar mavzusidagi

MA'RUZA DARSIGA TEXNOLOGIK KARTA

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	Pedagog	Talaba
1-bosqich. Kirish (25 daqiqa)	1 Mavzuni e'lon qiladi va tegishli adabiyotlar ro'yhati bilan tanishtiradi. (1-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma'lumotlarni yozib oladilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (55 daqiqa)	2.1 Ma'ruza rejasi, tayanch so'z va iboralar bilan tanishtiradi (2-ilova). 2.2. Mavzu bayoni salydlar yordamida ko'rsatiladi (3-ilova)	Eshitadilar va yoizib oladilar
3-bosqich Yakuniy. (10 daqiqa)	3.1. Talabalarga savollar bilan murojat etadi Mavzu bo'yicha yakuniy xulosalarni aytib o'tadi.(4-ilova) 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini tahlil etadi va baholaydi. (B/B/B texnologiyasi 5-ilova)	Savollarga javob beradilar Mustaqil ishlashlarni bajaradi

M a v z u №1 Web saxifaning tuzilishi va yaratish imkoniyatlari, asosiy tushunchalari. Sahifani yaratishda foydalaniladigan dasturlar.

1-ilova



FOYDALANADIGAN ASOSIY DARSILIKLAR VA O'QUV

1. DREAMWEAVER dasturida WEB-saxifalar yaratish U.SH.Begimkulov va b. T 2006
2. INFORMATIKA N.V.Makarova T-2005-yil "Talkin"
3. WEB-dizayn U. YUldashev va b. Toshkent 2007
4. Web-dizayn S. V. Lebedev 2004 "Alyans-press"
5. Axborot texnologiyalari M Aripov, va b Toshkent Noshir 2009
6. Kompyuter grafikasi T Rixsiboev Toshkent Noshir 2006
7. CHto tokoe Internet, WWW i HTML I.Zakaryan M-2003 "Internet treyding"
8. Nachala WEB –dizayna I.E.Smirnova Sankt-Peterburg 2003 "BXV-Peterburg"
9. WEB- konstruirovaniye HTML A.A.Duvanov Sankt-Peterburg 2003
10. WEB-dizayn 2-e izdanie Tomas A.Pauell BXV-Peterburg 2004
11. Samouchitel. Macromedia Flash MX M. Burlakov Sankt-Peterburg 2003 "BXV-Peterburg"

DASTURNING INFORMASION- USLUBIY TA'MINOTI

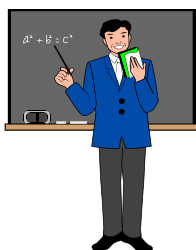
Elektron ta'lim resurslari

1. [www. Pedagog. Uz](http://www.Pedagog.Uz)
2. [www. Ziyonet. Uz](http://www.Ziyonet.Uz)
3. [www. Edu. Uz](http://www.Edu.Uz)
4. <http://www.ctc.msiu.ru/materials/Book1,2/index1.html>
5. http://www.ctc.msiu.ru/materials/CS_Book/A5_book.tgz

Didaktik vositalar.

Jihozlar va uskunalar, moslamalar: elektron doska-Hitachi, LCD-monitor, elektron ko'rsatgich (ukazka).

1. **Video-audio uskunalar:** video va audiomagnitofon, mikrofon, kolonkalar.
2. **Kompyuter va multimediali vositalar:** kompyuter, Dell tipidagi proektor, DVD-diskovod, Web-kamera, video-ko'z (glazok).



Ma'ruza rejasi

2-ilova

1. Web saxifaning tuzilishi
2. Web saxifani yaratish imkoniyatlari, asosiy tushunchalari.
3. Sahifani yaratishda foydalaniladigan dasturlar.

Tayanch so'z va iboralar

Web sahifa, teg, HTML, sayt, gipermatn, atribut

Web saxifaning tuzilishi

Web-saxifa – aloxida tugallangan gipermatnli xujjatlar bulib, ular birgalikda «sayt» ni tashkil etadilar. Har gal Internetda ishlash jarayonida Siz albatta Web-saxifalardan birini ekranda kurasiz.

Saytning tashkil etuvchisi bulgan Web-saxifaning uzi aloxida ekranga chikarilishi xam mumkin. Xar bir Web-saxifa o'z adresiga ega. Umuman Web-saxifa yaratish uchun HTML (Hyper Text Markup Language – ma'nosi gipermatnni belgilash tili) tili ishlatiladi. Bu til 1989 yilda Jenevada Tim Berners-Li (Tim Berners-Lee) tomonidan yaratilgan. Keyinchalik Tim Berners-Li «Internet otasi» nomiga sazovor bulgan. Til dasturlash tili emas, fakat Web-saxifa yaratish uchun muljallangan. Web-saxifada biror ma'lumotlarni kayta ishlash algoritmlarini urnatish uchun Java yoki JavaScript tillarida tuzilgan dasturlardan foydalaniladi.

Web saxifani yaratish imkoniyatlari, asosiy tushunchalari

HTML tili yzining sintaksisi va semantikasiga ega. Uning tarkibini bir necha elementlar tashkil etadi. Xar bir Web-saxifa chekli sondagi elementlardan tashkil topadi. Tilning asosiy tushunchalaridan biri Teg (Tag) xisoblanadi. Teg – elementning boshi va oxirini kursatuvchi belgidir. Teg elementning saxifadagi ta'sir kursatish doirasini aniklaydi va bir elementdan boshka elementni ajratib turadi. Web-saxifaning matnida teg < va > belgilari orasiga olinib yoziladi. Teg oxiri esa "G" (oma chizik) belgisi bilan yakunlanadi.

Atribut tushunchasi tilda elementning parametrini yoki xususiyatini aniklaydi. Masalan shrift atributi deganda, biz shrift kattaligi, turi, rangi, yozilish usulini tushunamiz. Web-saxifadagi boshka bir asosiy tushuncha gipermurojaat (giperssulka) tushunchasidir. Gipermurojaat matnning bir bulagi bulib, undan boshka bir faylga yoki ob'ektga murojaat kilish mumkinligini anglatadi. Gipermurojaat bir xujjatdan boshka bir xujjatga utishda yoki aksincha kaytishda ishlatiladi. Freym (Frame) tushunchasi tilda ikki xil ma'noda ishlatiladi. Birinchisi xujjatni aloxida uz oynasida kurib chikish soxasi bulsa, ikkinchisi murakkab grafikli (animatsiyali) faylda kayta ishlash va tasvirlash. HTML tilida yaratilgan Web-saxifa tashki xotiraga .html kengaytma nomi bilan saklab kuyiladi.

Web-saxifa yaratishning foydalaniladigan dasturlar:

- Oddiy matn muxarriri yordamida (Bloknot dasturi yoki shunga o'xshash muxarrirlar);
- MS Word matn protsessori yordamida;
- Maxsus Web-saxifa yaratishga muljallangan muxarrir dasturlari yordamida, masalan, Front Page 2000 muxarriri.

Savollar**4-ilova**

1. Web sahifa tushunchasi?
2. Web sahifa tuzilishi?
3. HTML tili vazifasi?
4. Web sahifa yaratishda qanday dasturlardan foydalaniladi?

1. B/B/B jadvali**5-ilova**

Bilaman	Bilmoqchiman	Bilib oldim

M a v z u :HTML ga kirish, uning asosiy elementlari. Teg tushunchasi. Dastur struktirasi. HTMLda matnlar bilan ishlash va matnlarni turli xolatlarda joylashtirish. Matnlarni ro'yhat xolatida kiritish.

MA'RUZA DARSINI OLIB BORISH TEXNOLOGIYASI

Talabalar soni:	50-60 talaba
Vaqt:	2-soat
Dars shakli	Mavzu bo'yicha ma'ruza
Ma'ruza rejasi:	1. HTML ga kirish, uning asosiy elementlari. 2. Teg tushunchasi. 3. Dastur struktirasi. 4. HTMLda matnlar bilan ishlash va matnlarni turli xolatlarda joylashtirish. 5. Matnlarni ro'yhat xolatida kiritish.
Darsning maqsadi: Talabalarda HTML dasturining tuzilishi va matnlar bilan ishlash haqida	

tushuncha hosil qilish.	
Pedagog vazifalari: HTML ga kirish, uning asosiy elementlari. Dastur struktirasi. HTMLda matnlar bilan ishlash va matnlarni turli xolatlarda joylashtirish haqida tushuncha beradi.	O'quv natijalari: • HTML ga kirish, uning asosiy elementlari. • Teg tushunchasi. • Dastur struktirasi. • HTMLda matnlar bilan ishlash va matnlarni turli xolatlarda joylashtirish. • Matnlarni ro'yhat xolatida kiritish.haqida bilib oladi
O'qitishning usul, texnikasi:	Ma'ruza, suxbat, baxs-munozara muhokama qilish, fikr almashish
O'qitish vositalari:	Ma'ruza matni, tarqatma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:	Frontal
O'qitish shart sharoitlari:	Texnik vositalarni qo'llashga mo'ljallangan auditoriya.Proektor
Monitoring va baholash:	O/zaki so'roq, savol-javob, tahlil natijalari.

HTML ga kirish, uning asosiy elementlari. Teg tushunchasi. Dastur struktirasi. HTMLda matnlar bilan ishlash va matnlarni turli xolatlarda joylashtirish. Matnlarni ro'yhat xolatida kiritish mavzusidagi

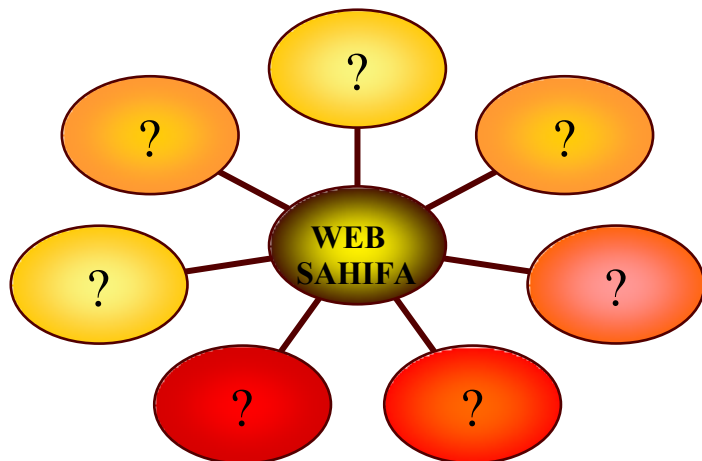
MA'RUZA DARSIGA TEXNOLOGIK KARTA

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	Pedagog	Talaba
1-bosqich. Kirish (25 daqiqa)	1.1. O'tilgan mavzu yuzasidan talabar bilimini Klaster texnologiyasi yordamida tekshiradi.(1-ilova) 1.2. Mavzuni e'lon qiladi, ma'ruza rejasi, tayanch so'z va iboralar tanishtiradi. (2-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma'lumotlarni yozib oladilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (55 daqiqa)	2.1.Mavzu rejalalar asosida bayon etiladi (3-ilova) Jarayon komp'yuter slaydlarini namoyish qilish bilan olib boriladi.	Eshitadilar va yoizib oladilar
3-bosqich Yakuniy. (10 daqiqa)	3.1. Talabalarga savollar bilan murojat etadi Mavzu bo'yicha yakuniy xulosalarni aytib o'tadi.(7-ilova) 3.2. Talabalarining dars davomidagi faoliyatini tahlil	Savollarga javob beradilar Mustaqil ishlashlarni

“	etadi va baholaydi. (B/B/B texnologiyasi 8-ilova)	bajaradi
---	---	----------

WEB SHAHIFA” mavzusiga Klaster tuzing

1-ilova



2-ilova

MAVZU: HTML ga kirish, uning asosiy elementlari. Teg tushunchasi. Dastur strukturasi. HTMLda matnlar bilan ishlash va matnlarni turli xolatlarda joylashtirish. Matnlarni ro'yhat xolatida kiritish.

MA'RUZA REJASI

1. HTML ga kirish, uning asosiy elementlari.
2. Teg tushunchasi.
3. Dastur strukturasi.
4. HTMLda matnlar bilan ishlash va matnlarni turli xolatlarda joylashtirish.
5. Matnlarni ro'yhat xolatida kiritish.



TAYANCH SO'Z VA IBORALAR

HTML, teg, atribut, dastur strukturasi, matn teglari, ro'yhat teglari

Mavzu bayoni

3-ilova

HTML ga kirish, uning asosiy elementlari.

HTML – Hyper Text Markup Language so'zlarining qisqartmasi bo'lib, umumiy holda gipermatnli belgilar tili, degan ma'noni anglatadi.

Gipermatn – biror matn orqali o'zga ma'lumotlarga murojaatni ta'minlaydi.

Belgilar – sahifadagi ma'lumotlarning (matn, rasm, jadval...) qanday formatda namoyon bo'lishini belgilash imkonini beruvchi, kodlar sifatida kiritilgan belgilar ketma – ketligidir.

Kompyuter tili – boshqa dasturlash tillari kabi to'g'ri natijalarga erishish uchun ma'lum qoidalarga amal qilishni talab qiladi.

Internetdagi Web – sahifalar asosan HTML tili orqali tashkil etiladi. Brauzerlarda Web – sahifalar formatlangan shaklda namoyon bo'lgani bilan HTML tili ma'lumotlarni bevosita formatlash uchun mo'ljallanmagan, bevosita formatlash o'rnida bu tilda ma'lumotlarni formatlash tasnifi ko'rsatiladi. HTML tilida hosil qilingan sahifalar Internet orqali uzatilishida qabul qiluvchi kompyuterdagi dasturiy va qurilmaviy ta'minotlar turlicha bo'lsa ham formatlash tasniviga mos nomayon qiladi. Agar ma'lum matn qismi sarlavha sifatida uzatilsa, brauzerlar avtomat ravishda matn formatini o'zgartiradi, o'lchamini kattalashtirishi, markazga o'rnatishi yoki ovozli uzatishda bu matnning o'qilishida ovozning kuchaytirilishini kuzatish mumkin bo'ladi.

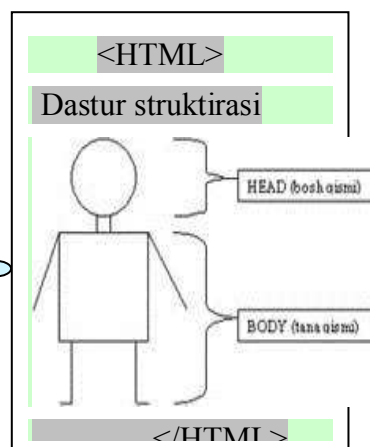
HTML tilini o'rganish murakkab jarayonlarni oson va tez hal qilish imkonini yaratadi. Undagi gipertekstni qo'llash orqali turli multimediali maxsulotlar yaratilib tarmoq orqali internetga chiqarilmoqda. Buning uchun matnlarni kiritish, rasmlarni chizish, HTML sahifalarni tayyorlash va ular o'rtasidagi bo'lanishni ishlab chiqishi lozim bo'ladi. HTML tilini Web – sahifalar orqali WEB-dizayn yaratish asosi deb qarash mumkin. HTML tilida saqlangan faylga .htm yoki .html kengaytma beriladi



HTML tilida ma'lumotlar formatlarining tasnifini ko'rsatuvchi maxsus kodlar teglar deb yuritiladi va « < » hamda « > » belgilar orqali qamralib yoziladi.

Harqanday Web – sahifa <HTML> tegi bilan boshlanadi. Bu tegni qabul qilgan brauzer xujjatni HTML tilida yaratilgan Web – sahifa sifatida qabul qiladi. Yaratilgan sahifa </HTML> tegi bilan yakunlanadi. Web – sahifalar ikki: sarlavha qismi va sahifa tanasidan tashkil topadi. Sarlavha qismi <HEAD> va </HEAD> teglar orqali, tana qismi esa <BODY> va </BODY> teglar orqali tashkil etiladi.

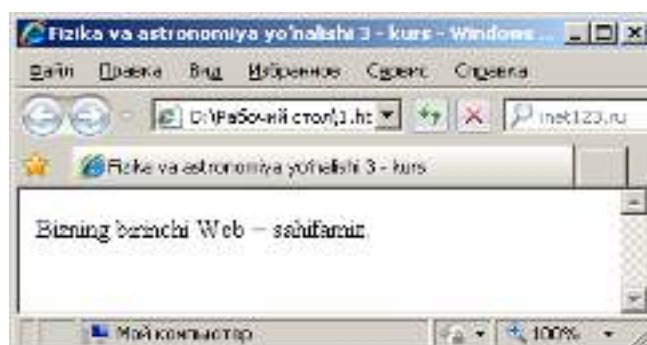
Web-sahifani odamga o'hshtish mumkin bo'lsa, quydagi sxemani qurish mumkin:



Sarlavha qismida `<TITLE>` va `</TITLE>` teglari orqali sarlavha matni kiritiladi, bu matn brauzerda sarlavha satrida namoyon bo'ladi.

Web sahifa kodi va oynasi

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Fizika va astronomiya
yo'nalishi 3 - kurs </TITLE>
</HEAD> <BODY>
Bizning birinchi Web – sahifamiz.
</BODY> </HTML>
```



Web – sahifaning HTML – kodi deb yuritiladi.

Mazkur Web – sahifaning kodi ixtiyoriy matn muxarririda kiritilib, saqlash amalini bajarishda fayl nomi bilan Web – hujjat kengaytmasi (.htm yoki .html) belgilanadi. Bu usulda saqlangan xujjatni yuklashda Internet Explorer brauzerida ochiladi. Web – sahifani ko'rib chiqib, unga o'zgartirishlar kiritish uchun kodli fayliga o'tish zarur bo'ladi, buning uchun gorizontaal menyu satridan Vid – Prosmotr HTML – koda buyruqlari tanlanishi mumkin. Kiritilgan o'zgartirishlar natijalarini ko'rish uchun saqlash amali bajarilishi va F5 tugmacha orqali Web – sahifani yangilanishi mumkin.

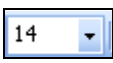
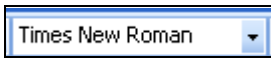


HTML dasturlash tilida matnlar bilan ishlashda teg atributlari

Ochiluvchi teglar ko'p hollarda tarkibida ma'lumot formatlari, stillari, joylashishlarini belgilovchi atributlarga ega bo'ladi. Atributlar - tegdagi kalit so'zlar bo'lib, ular o'zaro probel bilan ajratib yoziladi. Aksariyat atributlar qiymatlarni ko'rsatishni talab qiladi. Bu qiymatlar qo'shtirnoq belgisi bilan yozilib, atributlar bilan belgi bilan ajratib yoziladi.

Umumiy strukturasi: <teg atributi "Qiymat">

HTML dasturlash tilida matnlar bilan ishlashda qo'laniladigan teglar

№	Yozilishi	Ma'nosi
1	<HTML></HTML>	Saxifa tegi bilan boshlanadi yakun
2	<HEAD> </HEAD>	Sarlavha qismi teglar orkali ifodalana
3	<BODY> </BODY>	tana qismi teglar
4	<TITLE> va </TITLE>	teg orqali sarlavha matni kiritiladi
5	<p align="center">	sarlavha matni </p> - bu erda align="center" sarlavhaning markazda joylashishini ta'minlaydi.
6	<Body bgcolor="Blue">	umumiy sohaning rangi berildi</Body>
7	<HR>	teg orqali matn tarkibiga gorizontal chiziq hos
8	size	– qalinligini belgilaydi.
9	color	– rangini belgilaydi
10	Width	– uzunligini belgilaydi
11	Align	– joylashishini boshqaradi
12	<marquee>.</marquee>	matnni harakatlantiruvchi teg
13	<body bg color ="yellow" > </body bg color>	- fonga rang berish
14	 va 	matn formatini boshqarishda foy
15	Size	– matn o'lchamini  belgilaydi
16	Color	– matn tarkibidagi belgilar rangi  boshqariladi
17	Face	– shrift nomini  belgilaydi
18	matn 	matn razmeri
19		qizil rang inglizcha nomi
20		Times Roman shriftda yozilgan matn

21		tegi orqali bir nechta atributlarni ko'rsatish mumkin
22	M: 	matn qizil rangda, 3 o'lchamda, Arial shriftida yozildi
23	 	matnni qalinlashtiradi 
24	<i> </i>	matnni kursiv holatga keltiradi 
25	<u> </u>	matn tagiga chizadi 
26	<s> </s>	matn ustidan chizadi
27		daraja sifatida yozish 
28		indeks sifatida yozish 
29		o'ng tomondan formatlash 
30		teng tomondan formatlash 
31		chap tomondan formatlash 
32	<p align="center">	urtaga formatlash 
33	<big> </big>	matnni kattalashtiradi
34		matnni kichiklashtiradi

Matnlarni ro'yhat holatida kiritish

Ro'yhatlar tartiblangan, markerlangan bo'lishi mumkin yoki izohlar ro'yhati bo'lishi mumkin.

Tartiblangan ro'yhatlar.

Tartiblangan ro'yhatga misol:

1. Informatika
2. Matematika
3. Fizika

Tartiblangan ro'yhat ... teglari bilan tashkil etilib, xar bir elementi teglar bilan beriladi.

Tartiblashda raqam o'rnida (A, B, C, D), (a,b,c,d) yoki (I, II, III, IV) kabi tartiblarni qo'llash mumkin, buning uchun **type** atributidan foydalanamiz. Bu atribut qiymatlari:

- A** – Lotin alifbosi katta xarflari (A,B,C...)
- a** - Lotin alifbosi kichik xarflari (a,b,c...)
- I** – Katta Rim raqamlari (I,II,III...)
- i** – Kichik Rim raqamlari (i,ii,iii...)
- 1** – Arab raqamlari (1,2,3...)

Tegning yozilishi: <teg atribut="qiymat">, masalan <ol type="A">

Misollar:

1.	A. Informatika B. Matematika	<code><ol type="A"></code> <code></code> Informatika <code></code> Matematika <code></code>
2.	a. Informatika b. Matematika	<code><ol type="a"></code> <code></code> Informatika <code></code> Matematika <code></code>
3.	I. Informatika II. Matematika	<code><ol type="I"></code> <code></code> Informatika <code></code> Matematika <code></code>
4.	i. Informatika ii. Matematika	<code><ol type="i "></code> <code></code> Informatika <code></code> Matematika <code></code>
5.	1. Informatika 2. Matematika	<code><ol type="1 "></code> <code></code> Informatika <code></code> Matematika <code></code>

Tartibning boshlanish qiymatini belgilashda **start** atributidan foydalanamiz, uning qiymati sifatida boshlang'ich tartib beriladi.

Masalan:

14. Informatika 15. Matematika 16. Fizika	<code><ol type="1" start="14"></code> <code></code> Informatika <code></code> Matematika <code></code> Fizika <code></code>
---	--

Markerlangan ro'yhatlar

Markerlangan ro'yhat `<ul> ... </ul>` teglari bilan tashkil etilib, xar bir element `<li>` teglari bilan beriladi. Masalan:

• Informatika • Matematika • Fizika	<code></code> <code></code> Informatika <code></code> Matematika <code></code> Fizika <code></code>
---	--

Kora doirachalar o'rnida **type** atributi qiymatlari orqali quyidagi markerlardan foydalanish mumkin:

Disk – bo'yalgan doirachalar; **Circle** – aylanachalar; **Square** – kvadratchalar.

YOzilishi: `<teg atribut="qiymat ">`, masalan, `<ul type="square">`

1.	• Informatika	<code><ul type="disk"></code> <code></code> Informatika <code></code>
2.	○ Informatika	<code><ul type="circle"></code> <code></code> Informatika <code></code>
3.	▪ Informatika	<code><ul type="square"></code>

Izohlar ro'yhati.

Masalan, atamalar va ularning tasniflaridan tarkib topgan ro'yhat yaratish lozim bo'lsa, izohlar ro'yhati tashkil etilishi mumkin.

Misol:

FM050105 kurs, matematika – informatika bo'limi, D guruhi

FM030104 4 kurs, matematika – informatika bo'limi, G guruhi

FM030201 4 kurs, fizika – astronomiya bo'limi, A guruhi

Izohlar ro'yhati <dl> ... </dl> teglari bilan tashkil etilib, xar bir atama <dt>, tasnif <dd> teglari bilan beriladi. Yuqoridagi misol.

<dl> <dt> FM050105

<dd> 2 kurs, matematika – informatika bo'limi, D guruhi

<dt> FM030104

<dd> 4 kurs, matematika – informatika bo'limi, G guruhi

<dt>FM030201

<dd> 4 kurs, fizika – astronomiya bo'limi, A guruhi </dl>

Mavzu yuzasidan
savollar

? 4-ilova

- ? HTML dasturini yuklash usullari?
- ? HTML dasturining qanday asosiy elementlari bor?
- ? Teg tushunchasini izoxlang
- ? HTML dasturining struktirasi qanday tuzilgan?
- ? HTMLda matnlar bilan ishlash tartibi qanday?
- ? Matnlar o'lchamini, rangini, joylashishini qanday teglar bilan amalga oshiriladi?
- ? Qaysi teglar matnlarni ro'yhat xolatida kiritishga imkon beradi?

M a v z u : HTMLda jadvallar hosil qilish. Jadvallar ko'rinishi va boshqarish jarayonlari. Jadvallarning ustun va satr teglari

MA'RUZA DARSINI OLIB BORISH TEXNOLOGIYASI

Talabalar soni:	50-60 talaba
Vaqt:	2-soat
Dars shakli	Mavzu bo'yicha ma'ruza
Ma'ruza rejasi:	1. HTMLda jadvallar hosil qilish. 2. Jadvallar ko'rinishi va boshqarish jarayonlari. 3. Jadvallarning ustun va satr teglari
Darsning maqsadi: Talabalarda HTMLda jadvallar hosil qilish haqida tushuncha hosil qilish.	
<i>Pedagog vazifalari:</i> HTMLda jadvallar hosil qilish. Jadvallar ko'rinishi va boshqarish jarayonlari. Jadvallarning ustun va satr teglari haqida tushuncha beradi.	<i>O'quv natijalari:</i> • HTMLda jadvallar hosil qilish. • Jadvallar ko'rinishi va boshqarish jarayonlari. • Jadvallarning ustun va satr teglari haqida bilib oladi Mustaqil Web sahifalarda jadvallar yaratadi.
O'qitishning usul, texnikasi:	Ma'ruza, suxbat, baxs-munozara muhokama qilish, fikr almashish
O'qitish vositalari:	Ma'ruza matni, tarqatma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:	Frontal
O'qitish shart sharoitlari:	Texnik vositalarni qo'llashga mo'ljallangan auditoriya. Proektor
Monitoring va baholash:	O/zaki so'roq, savol-javob, tahlil natijalari.

HTMLda jadvallar hosil qilish. Jadvallar ko'rinishi va boshqarish jarayonlari.

Jadvallarning ustun va satr teglari mavzusidagi

MA'RUZA DARSIGA TEXNOLOGIK KARTA

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	Pedagog	Talaba
1-bosqich. Kirish (25 daqiqa)	1.1. Mavzuni e’lon qiladi, ma’ruza rejasi, tayanch so’z va iboralar tanishtiradi. (1-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma’lumotlarni yozib oladilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (55 daqiqa)	2.1.Mavzu rejalari asosida bayon etiladi (2-ilova) Jarayon komp’yuter slaydlarini namoyish qilish bilan olib boriladi.	Eshitadilar va yozib oladilar
3-bosqich Yakuniy. (10 daqiqa)	3.1. Talabalarga savollar bilan murojat etadi Mavzu bo’yicha yakuniy xulosalarni aytib o’tadi.(3-ilova) 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini tahlil etadi va baholaydi. (B/B/B texnologiyasi 4-ilova)	Savollarga javob beradilar Mustaqil ishlashlarni bajaradi

2-ilova

MAVZU: HTMLda jadvallar hosil qilish. Jadvallar ko’rinishi va boshqarish jarayonlari. Jadvallarning ustun va satr teglari

MA’RUZA REJASI

1. HTMLda jadvallar hosil qilish.
2. Jadvallar ko’rinishi va boshqarish jarayonlari.
3. Jadvallarning ustun va satr teglari



TAYANCH SO’Z VA IBORALAR

HTMLdajadval tegi, ustun, satr teglari,

Mavzu bayoni

3-ilova

Jadvallar hosil qilish

Saxifa yaratishda jadvallardan foydalanish. Buning uchun **<table>** -jadval, **<td>** - jadval ustuni va **<tr>** - jadval qatorlari teglaridan foydalaniladi

Har bir jadval, teg **<TABLE>** bilan boshlanishi va teg **</TABLE>** bilan tugallanishi shart. Bu juft teglar ichida jadvaldagi barcha ta'riflar joylashtirilgan.

Har bir satr teg **<TR>** (Table Row) bilan boshlanadi va **</TR>** tegi bilan tugallanadi. Satrdagi alohida yacheykalar to'rt teglar **<TD>** va **</TD>** (Table Data) yoki **<TH>** va **</TH>** (Table Header) bilan o'raladi. Teg **<TH>** odatda yacheyka-sarlavhalar uchun, **<TD>** tegi esa, yacheyka-berilgan ma'lumotlar uchun qo'llaniladi. Foydalanishdagi ular orasidagi farq shrift tipiga bog'liq bo'ladi, chunki ular indamaslik bo'yicha yacheyka ichidagilarni aks ettirish va berilgan ma'lumotlar qanday joylashganligini bilish uchun ishlatiladi. **<TH>** tipli yacheyka ma'lumotlarni yarimquyuq (Bold) shrift bilan ko'rsatiladi va markaz bo'yicha joylashadi, (**ALIGN=**CENTER, **VALIGN=**MIDDLE).

<TD> tegi bilan aniqlangan yacheykalar chapga (**ALIGN=**LEFT) va o'rtaga (**VALIGN=**MIDDLE) vertikal yo'nalishga to'g'rilangan ma'lumotlarni indamaslik bo'yicha aks ettiradi.

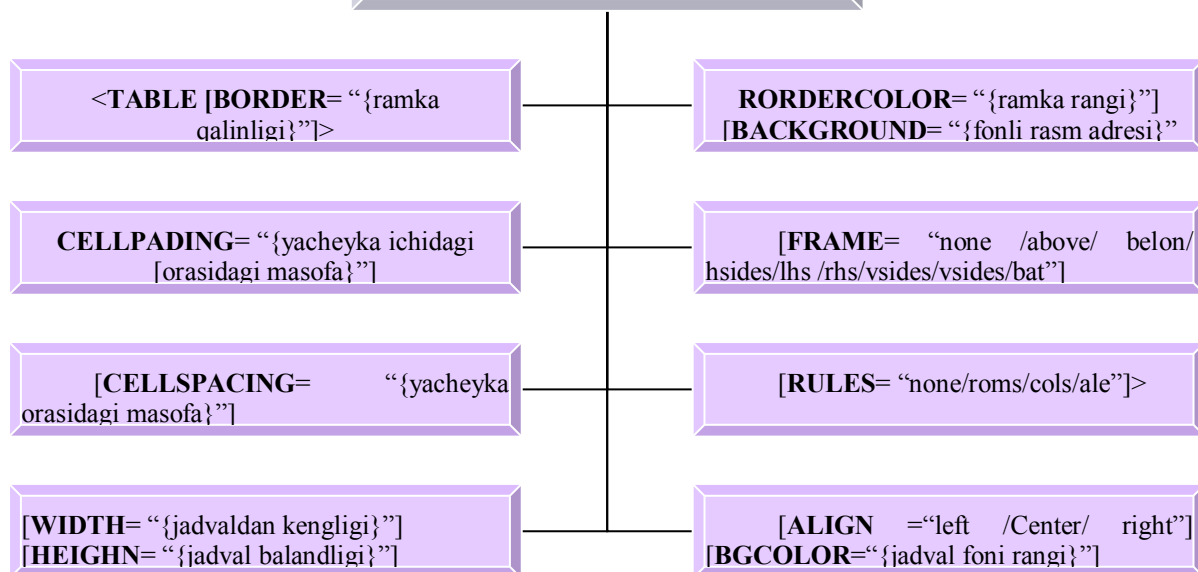
<TD> va **<TH>** teglari **<TR>** jadval satri ta'rifidan tashqarida paydo bo'la olmaydi.

YAkunlovchi **</TR>**, **</TD>** va **</TH>** kodlari tushirib qoldirilishi mumkin.. YAkunlovchi jadval tegi **</TABLE>** esa, tushirib qoldirilishi mumkin emas.

Jadvaldagi satrlar miqdori ochuvchi teg **<TR>**lar soni bilan, ustunlar miqdori esa, **<TD>** yoki **<TH>**larning maksimal miqdori bilan aniqlanadi. Yacheykalar bir qismi hech qanday ma'lumotlarga ega bo'lmasliklari mumkin. Bu kabi yacheykalar ketma-ket keladigan juft teglar-**<TD>**, **</TD>** bilan ta'riflanadi. Agar qandaydir satr oxiriga joylashgan bitta yoki bir necha yacheykalar ma'lumotlarga ega bo'lmasalar, u holda ularning ta'rifini tushirib qoldirish mumkin bo'ladi. Brauzer esa, avtomatik ravishda talab darajada bo'sh yacheykalarni qo'shib qo'yadi. Demak, har xil satrlarda joylashgan bir xil razmerli turli xil miqdordagi ustunlarni o'z ichiga olgan jadvallarni qurish man etiladi.

Jadvalda juft teglar-**<CAPTION>** va **</CAPTION>**ga joylashtirilgan sarlavha bo'lishi mumkin. Jadval sarlavhasining ta'rifi **<TABLE>** va **</TABLE>** teglari ichki qismining istagan joyida bo'lishi mumkin. Lekin, istagan **<TD>** va **<TH>** yoki **<TR>** teglari ta'rifidan tashqarida joylashishi kerak.Sanab o'tilgan teglar son va moxiyati har xil parametrlarga ega bo'lishi mumkin. Lekin eng oddiy holatda ular (po umalchaniyu) indamaslik bo'yicha qiymat qabul qiladigan parametrlarsiz ishlatiladi.

Jadval tegi formati (shakli):



Jadval ichidagi ma'lumotlarni formatlash

Jadval ichidagi har bir alohida yacheykani mustaqil formatlash uchun ajratilgan o'rin deb hisoblash mumkin. Matnni aks ettirishni boshqarishdagi barcha qoidalar yacheyka ichidagi matnni formatlashda ishlatilishi mumkin. Yacheyka ichida <BODY> hujjati tegi ichida paydo bo'lib qoladigan HTMLning hamma elementlarini ishlatish mumkin. SHu jumladan, <p>,
, <HR> matnlar joylashuvini boshqaradigan teglar; <H1> dan <H6>gacha bo'lgan sarlavha kodlari; , <I>, , <BIG>, , , simvollarni formatlash teglari; grafik tasvirni; <A> va sh.q. gipermatn aloqalarni o'rnatish teglari.

Alohida yacheykalar ichidagi teglarning ta'sir etish joyi (oblast) yakunlovchi tegning mavjudligiga qaramay, shu yacheyka imkoniyatlari bilan chegaralanadi. Masalan, yacheyka ichida matn rangi aniqlangan bo'lsa, u holda xattoki yakunlovchi kod </ FONT> yoki uning bir nechta yacheyka yoki jadval satri orqali joylashuvi bo'lmasa-da, navbatdagi yacheyka matni indamaslik rangi bilan aks ettiriladi.

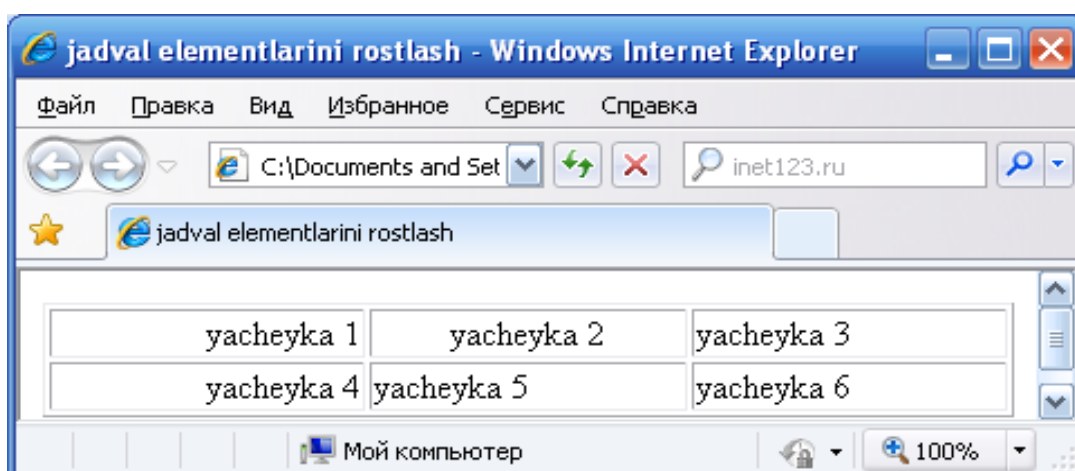
Yacheykadagi qiymatlarni rostdash parametrlar–ALIGN va VALIGN. <TR>, <TD> va <TN> kodlarida qo'llanishi mumkin. Gorizontaal bo'yicha rostdash parametrlari–ALIGN. LEFT, RIGHT va CENTER esa, qiymatlarini qabul qilishi mumkin, (indamaslik bo'yicha LEFT <TD> uchun CENTER <TN> uchun). Vertikal rostdash parametri–VALIGN TOP (yuqori qirra bo'yicha), VOTTOM (pastki qirra bo'yicha), MIDDLE (markaz bo'yicha), BASELIVE (baza liniyasi bo'yicha), MIDDLE (indamaslik bo'yicha) qiymatlarini qabul qilib olishi mumkin. Baza liniyasi bo'yicha rostdash hamma yacheykalardagi alohida satr matnlarini bitta liniyaga birlashtirishni ta'minlaydi. <TR> kodi darajasida rostdash parametrlarining berilishi berilgan satrlarning barcha yacheykalari uchun rostdashni aniqlaydi. Bunda har bir alohida satr yacheykasida o'zining parametri aniqlanishi (<TR> da berilgan parametrlar harakatini qaytadan aniqlovchi) mumkin.

Misol. Bu misolda berilgan jadval ma'lumotlari birinchi ustun yacheykalarida o'ng tomonga, ikkinchi ustunda markazga, uchinchi ustunda esa, chap tomonga to'g'rilangan, (indamaslik qiymati bo'yicha):

```

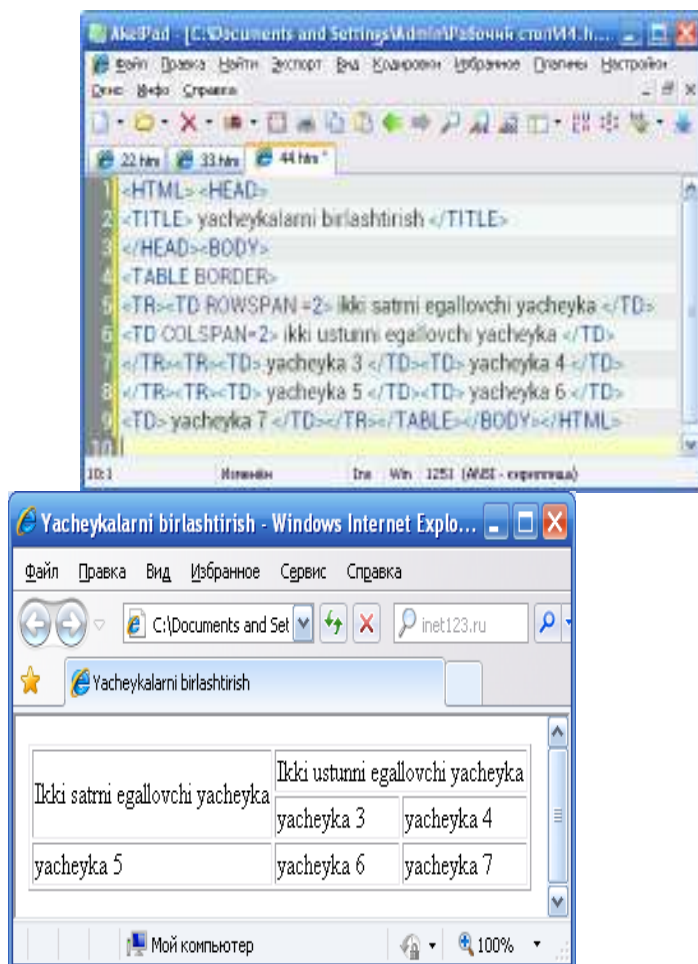
1
2 <HTML>
3 <HEAD>
4 <TITLE> jadval elementlarini rostlash </TITLE>
5 <BODY>
6 <TABLE BORDER WIDTH=100%>
7 <TR><TD ALIGN=RIGHT> yacheyka 1 </TD>
8 <TD ALIGN=RIGHT> yacheyka 2 </TD><TD> yacheyka 3 </TD></TR>
9 <TR><TD ALIGN=RIGHT> yacheyka 4 </TD><TD FLIGN=RIGHT>
10 yacheyka 5 </TD>
11 <TD> yacheyka 6 </TD></TR></TABLE></BODY></HTML>

```



Murakkab jadvallar uchun bir nechta o'xshash yacheykalarni gorizontal va vertikal bo'yicha bittaga birlashtirishga zaruriyat mavjudligi ma'lum. Bu berilgan imkoniyat <TD> yoki <TH> beriladigan COLSPAN (COLUMN SPANNING) va ROWSPAN (ROW SPANNING) parametrlari yordami bilan amalga oshiriladi. YOzish formasi (shakli): COLSPAN=num; bu erda num–joriy yacheykani gorizontal bo'yicha nechta ustunga kengaytirishni ko'rsatuvchi sonli qiymat. ROWSPAN parametrlarining qo'llanilishi shu kabi bajariladi, faqat bu erda vertikal bo'yicha joriy yacheykalarni o'z ichiga olishi kerak bo'lgan satrlar miqdorini ko'rsatish kerak bo'ladi. Indamaslik bo'yicha bu parametrlar uchun birga teng bo'lgan qiymat o'rnatiladi. Bitta yacheyka uchun ikkala parametrlar qiymatini bir vaqtda berilishi mumkin.

Yacheykalarni birlashtirishga misol.:



Bir nechta satr va ustunlarga taqsimlanuvchi yacheykalar jadvali.

MS Internet Explorerda xos yana bir qancha parametrlar `<BORDERCOLOR>`, `<BORDERCOLORLIGHT>` va `<BORDERCOLORDARK>` jadvallar ramkasi rangini tanlashga imkon beradi. Bu parametrlar `<TABLE>`, `<TD>`, `<TH>` va `<TR>` teglarida berilishi mumkin. Bu parametrlarning qiymati sifatida rang nomi yoki o'noltilik sonlari ishlatilishi mumkin. `BORDERCOLOR` parametri jadval ramkasi elementlarining rangini aniqlasa, qolgan ikkita parametrlar esa, `BORDERCOLOR` qiymatini qaytadan aniqlab, ramkaning qolgan alohida qismlari uchun xizmat qiladi. Parametr `BORDERCOLORLIGHT` hamma jadvallarining chap va yuqori qirralarini mos ravishda har bir yacheykaning o'ng va pastki qirralarini ko'rsatilgan rangga bo'yaydi. Ikkinchi parametr `BORDERCOLORDARK` esa, qarama-qarshi qirralarga rang beradi. Bu ikki parametr harakatining birlashuvi oqibatida jadval sahifa satridan yuqoriroq (yoki quyiroq)da ko'rinadi. Bular barchasini tanlangan ranglar omixtasiga bog'liq.

Brauzer MS Internet Explorer (shu jumladan, Opera, FOX Mozilla bravzeri) barcha HTML hujjatlar uchun qo'llaniladigan ishlar kabi jadval rasmi fonini aniqlovchi `<BACKGROUND>` parametridan foydalanishga ruxsat beradi. Bu parametr `<TABLE>`, `<TD>`, `<TH>` va `<TR>` teglarida berilishi mumkin.

Jadvalga misolini ko'rib chiqamiz:

```

1 <HTML><HEAD><TITLE>MURAKKAB JADVAL</TITLE>
2 </HEAD><BODY><H1>Jadvalga misoli</H1>
3 <TABLE BORDER=2 CELLSPACING=0 CELLPADDING=0>
4 <CAPTION ALIGN=TOP><H3>Talabalar ro'yxati</H3></CAPTION>
5 <TR><TD></TD><TH>ba'yi</TH><TH>yoshi</TH></TR>
6 <TR><TH>Amreeva F</TH><TD>175</TD><TD>21</TD></TR>
7 <TR><TH>Naoriddinov D</TH><TD>170</TD><TD>23</TD></TR>
8 <TR><TH>Hamidov K</TH><TD>169</TD><TD>19</TD></TR>
9 <TR><TH>Karimova L</TH><TD>171</TD><TD>20</TD></TR>
10 <TR><TH>Salimov A</TH><TD>163</TD><TD>22</TD></TR>
11 </TABLE></BODY></HTML>

```



Muhokama uchun savollar

4-

ilova

1. Jadval tegi qanday ifodalanadi?
2. Jadval ustun vasatrlari qaysi teglar yodamida hosil qilinadi?
3. Yacheykalarni birlashtiruvchi teglar?

1. B/B/B jadvali

5-ilova

Bilaman	Bilmoqchiman	Bilib oldim



Mustaqil bajariush uchun vazifalar: 5-ilova

1. Web sahida dars jadvali yartaing
2. Dekabr oyi uchun kalendar yarating.
3. Yillik bayramlar jadvalini hosil qiling
4. 2dan 10 gacha bo'lgan sonlar kvadratini ifodalovchi jadval tuzing

M a v z u : HTML da rasmlar hosil qilish teglari. Rasmlar atrofiga matnlar va

jadvallar joylashtirish. Rasmlarga gipermurojaat qo'yish.
MA'RUZA DARSINI OLIB BORISH TEXNOLOGIYASI

Talabalar soni:	50-60 talaba
Vaqt:	2-soat
Dars shakli	Mavzu bo'yicha ma'ruza
Ma'ruza rejasi:	1. HTML da rasmlar hosil qilish teglari. 2. Rasmlar atrofiga matnlar va jadvallar joylashtirish. 3. Rasmlarga gipermurojaat qo'yish.
Darsning maqsadi: Talabalarda HTMLda rasmlar hosil haqida tushuncha hosil qilish.	
Pedagog vazifalari: HTML da rasmlar hosil qilish teglari. Rasmlar atrofiga matnlar va jadvallar joylashtirish. Rasmlarga gipermurojat qo'yish haqida tushuncha beradi.	O'quv natijalari: • HTML da rasmlar hosil qilish teglari. • Rasmlar atrofiga matnlar va jadvallar joylashtirish. • Rasmlarga gipermurojat qo'yish. teglari.haqida bilib oladi . • Mustaqil Web sahifalar yaratadi.
O'qitishning usul, texnikasi:	Ma'ruza, suxbat, baxs-munozara muhokama qilish, fikr almashish
O'qitish vositalari:	Ma'ruza matni, tarqatma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:	Frontal
O'qitish shart sharoitlari:	Texnik vositalarni qo'llashga mo'ljallangan auditoriya. Proektor
Monitoring va baholash:	Og'zaki so'roq, savol-javob, tahlil natijalari.

HTML da rasmlar hosil qilish teglari. Rasmlar atrofiga matnlar va jadvallar joylashtirish. Rasmlarga gipermurojat qo'yish mavzusidagi

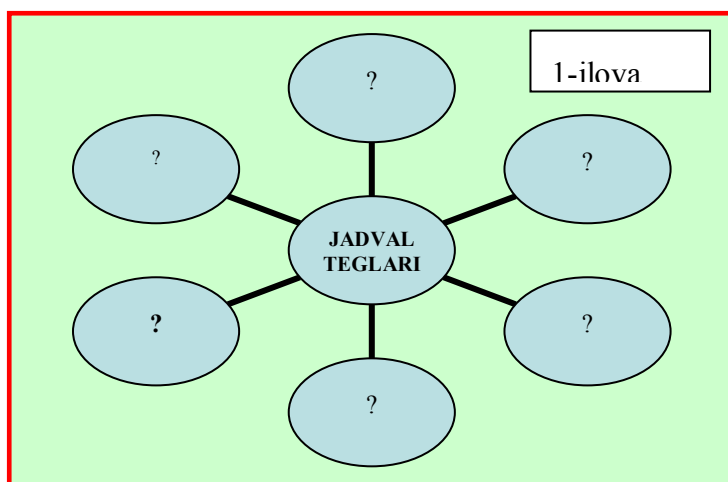
MA'RUZA DARSIGA TEXNOLOGIK KARTA

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	Pedagog	Talaba
1-bosqich. Kirish (25 daqiqa)	1.1. O'tilgan mavzu yuzasidan talabalar bilimini Klaster texnologiyasi yordamida tekshiradi.(1-ilova) 1.2. Mavzuni e'lon qiladi, ma'ruza rejasi, tayanch so'z va iboralar tanishtiradi. (2-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma'lumotlarni yozib oladilar.

2-bosqich. Asosiy bosqich (55 daqiqa)	2.1.Mavzu rejalari asosida bayon etiladi (3-ilova) Jarayon komp'yuter slaydlarini namoyish qilish bilan olib boriladi. 2.2. WEB sahifa yaratishga misol (4-ilova)	Eshitadilar va yo'zib oladilar
3-bosqich Yakuniy. (10 daqiqa)	3.1. Talabalarga savollar bilan murojat etadi Mavzu bo'yicha yakuniy xulosalarni aytib o'tadi 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini tahlil etadi va baholaydi.	Savollarga javob beradilar Mustaqil ishlashlarni bajaradi

WEB sahifa da jadval yaratish mavzu sida talabalar bilimni Klaster texnologiyasi yordamida tekshirish

ogiyasi yordamida tekshirish



2-ilova



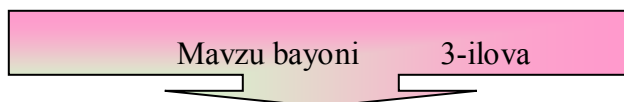
MAVZU: HTML da rasmlar hosil qilish teglari. Rasmlar atrofiga matnlar va jadvallar joylashtirish. Rasmlar o'zining murojat ko'rsatish

Ma'ruza rejasi

1. HTML da rasmlar hosil qilish teglari.
2. Rasmlar atrofiga matnlar va jadvallar joylashtirish.

Tayanch so'z va iboralar

Grafik tasviti, rasm teglari, bo'yi, eni, joylashishi, gipermurojat ,



Grafik tasvirlar Web-sahifaga yakka tegi yordamida qo'yiladi. Quyida uni formati keltirildi:

```
<IMG SRC = "{tasvir fayli adresi va tipi}">  
<WIDTH= "{eni}">  
<HEIGHT= "{Balandlik}">  
<ACT= "{Alternativ matn}">  
<BORDER = "{CHegara qalinligi}">  
<ALIGN= "left / riht /top /texttop/ middle /alsmiddle/ /baseline/ botton/ absbotton">  
<VSPACE = "{Vertikal bo'yicha sahifa matnigacha masofa}">  
<HSPACE = "{Gorizontal bo'yicha sahifa matnigacha masofa}">
```

Ko'rinib turibdiki, bu tegda juda ko'p atributlar bor ekan. Bu IMG (Image) so'zi tasvirni izohlaydi. Atributlar ichida SRC (source-manba) majburiy atribut hisoblandi. Bu adres o'ziga Web-server adresini qabul qilaoladigan (agar fayl boshqa serverda bo'lsa) to'liq va qisqartirilgan (faqat fayl nomlaridan iborat) ko'rinishida bo'lishi mumkin.

```
<IMG SRC = www.tsue.uz /sample /first1.gif>  
<IMG SRC = "/folder 1/folder 2/first2.gif">
```

ALT-atributi «alternativ matn» deb ataladigan grafik obraz paydo bo'lishi lozim bo'lgan matn satrini beradi. Bundan maqsad shuki, sahifaning kerakli joyini tezroq aniqlash uchun, foydalanuvchi brauzerdagi grafik tasvir ko'rsatuvchini o'chirib qo'yishi mumkin. Natijada, sahifadagi grafika o'rnida bo'sh joy aks etadi. SHuning uchun bu bo'sh joydan unumli foydalanish yo'llarini o'ylab qo'yish kerak bo'ladi.

Border atributi tasvir atrofidagi (qalinligini beradigan piksellarda).

ALIGN atributi tasvirning nisbiy egallab turgan joyini boshqarish imkoniyatini yaratib beradi.

U quyidagi ahamiyatga ega:

–**left**–tasvir chapga suriladi, matn esa uning o'ng tomonidan aylanib o'tadi.

–**riht**–tasvir o'ngga suriladi, matn esa uning chap tomonidan o'tadi.

–**top**–tasvir joriy satrning yuqorisiga to'g'rilanadi.

–**texttop**–tasvir joriy satrning eng baland simvol cho'qqisiga to'g'rilanadi.

–**middle**–tasvir markazi joriy satrning bazaviy chizig'iga to'g'rilanadi.

–**avsmiddle**–tasvir markazi joriy satr markaziga aniq to'g'rilanadi.

–**baseline**–tasvirning pastki qirradi joriy satr bazaviy chizig'iga to'g'rilanadi.

–**botton**–tasvirning pastki qirradi joriy satr quyi qismiga to'g'riladi.

–**absbotton**–tasvirning quyi qirradi joriy satr eng quyi qismidagi simvolning quyi qismiga

Giperaloqa (giperssылka)ning ikki qismdan iborat. Uning birinchi qismini ssылka ko'rsatkichi (anchor), brauzerga instruktsiya beradigan ikkinchi qismi esa, ssылkaning adres qismi (URL–adres) deyiladi. Agar foydalanuvchi sichqoncha kursorini ssылka ko'rsatkichiga olib kelsa, u holda u ko'rsatuvchi belgiga aylanadi, (giperaloqaning birinchi belgisi). Foydalanuvchi ssылka ko'rsatkichi bo'yicha chiqillatib ssылka havola qilinayotgan hujjatni oladi.

Aloqa ko'rsatkichi so'z, so'zlar guruhi yoki tasvir bo'lishi mumkin. Aloqatashqi ko'rinishi uning xiliga, yaratish usuliga va brauzer ko'rib chiqish dasturining qo'yilishiga bog'liq bo'ladi. Ko'rsatkichlarning matnli va grafikli xillari mavjud.

Matn ko'rsatkichlari bir yoki bir necha so'zlardan iborat bo'lib, so'z ostiga chizish bilan ajralib turadi. Ko'rsatkich rangini muallif va ko'rib chiqish dasturining qo'yilishi boshqarib boradi. Ssılka matn ko'rsatkichining yozilishi quyidagi misolda ko'rsatilgan:

< A HREF= «sample. html»> bu matn ssılka ko'rsatkichi hisoblanadi.

Aloqa sifatida grafik tasvirlardan ham foydalanish mumkin. Grafik ssılkalari harakat qilish printsipli bo'yicha matn ssılkalariidan hech qanday farqlanmaydi. Ular tagiga chizilmaydi va ranglari ajralib turmaydi. Brauzerning ajralib ko'rinishi uchun, odatda tasvir atrofiga ramka rasmi chiziladi. Aloqa grafik ko'rsatkichi uchun misol:

< A HREF="1.jpg">

Misol.

4-ilova

<HTML><HEAD> Tasvirli sahifaga misoli </TITLE></HEAD><BODY>

1. <p> < IMG SRC = "1.jpg" ALIGN= "left" >
2. <p> < IMG SRC = "2.jpg" ALIGN= "right " >
3. <p> < IMG SRC = "3.jpg" ALIGN= "top">
4. <p> < IMG SRC = "4.jpg" ALIGN= "texttop ">
5. <p> < IMG SRC = "5.jpg" ALIGN= "middle ">

1. Web sahifada rasmlar qo'yish qaysi teg orqali amalga oshiriladi?

2. Qanday tilda rasmlar Web sahifaga o'rnatilgan?

M a v z u : HTML ga gipermatn joylashtirish teglari. Gipermatn turlari, atributlari.

Gipermatnli mundarija hosil qilish.

MA'RUZA DARSINI OLIB BORISH TEXNOLOGIYASI

Talabalar soni:	50-60 talaba
Vaqt:	2-soat
Dars shakli	Mavzu bo'yicha ma'ruza
Ma'ruza rejasi:	1. HTML ga gipermatn joylashtirish teglari. 2. Gipermatn turlari, atributlari. 3. Gipermatnli mundarija hosil qilish.
Darsning maqsadi: Talabalarda HTMLda gipermatn hosil haqida tushuncha hosil qilish.	
Pedagog vazifalari:	O'quv natijalari:
HTML ga gipermatn joylashtirish teglari. Gipermatn turlari,	• HTML ga gipermatn joylashtirish teglari. • Gipermatn turlari, atributlari. • Gipermatnli mundarija hosil qilish teglari.haqida bilib

atributlari. Gipermatnli mundarija hosil qilish. gipermurojat qo'yish. haqida tushuncha beradi.	oladi . • Mustaqil Web sahifalar yaratadi.
O'qitishning usul, texnikasi:	Ma'ruza, suxbat, baxs-munozara muhokama qilish, fikr almashish
O'qitish vositalari:	Ma'ruza matni, tarqatma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:	Frontal
O'qitish shart sharoitlari:	Texnik vositalarni qo'llashga mo'ljallangan auditoriya. Proektor
Monitoring va baholash:	Og'zaki so'roq, savol-javob, tahlil natijalari.

HTML ga gipermatn joylashtirish teglari. Gipermatn turlari, atributlari.

Gipermatnli mundarija hosil qilish mavzusidagi

MA'RUZA DARSIGA TEXNOLOGIK KARTA

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	Pedagog	Talaba
1-bosqich. Kirish (25 daqiqa)	1.1. Mavzuni e'lon qiladi, ma'ruza rejasi, tayanch so'z va iboralar tanishtiradi. (1-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma'lumotlarni yozib oladilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (55 daqiqa)	2.1. Mavzu rejalari asosida bayon etiladi (2-ilova) Jarayon komp'yuter slaydlarini namoyish qilish bilan olib boriladi. 2.2. WEB sahifa yaratishga misol (3-ilova)	Eshitadilar va yozib oladilar
3-bosqich Yakuniy. (10 daqiqa)	3.1. Talabalarga savollar bilan murojat etadi Mavzu bo'yicha yakuniy xulosalarni aytib o'tadi 3.2. Talabalarining dars davomidagi faoliyatini tahlil etadi va baholaydi.	Savollarga javob beradilar Mustaqil ishlashlarni bajaradi

MAVZU: HTML ga gipermatn joylashtirish teglari. Gipermatn turlari, atributlari. Gipermatnli mundarija hosil qilish

**REJA:**

1. HTML ga gipermatn joylashtirish teglari.
2. Gipermatn turlari, atributlari.
3. Gipermatnli mundarija hosil qilish

Tayanch so'z va iboralar

Gipermurojat, gipermatn, gipermatli hujjat, atributlar

Mavzu bayoni : HTML ga gipermatn joylashtirish teglari.

2-ilova

Web sahifaga murojaatlarni joylashtirish ikki turda bo'ladi (bir-biriga o'xshash). Dastlab mahalliy hujjatlarga murojaat qilishni ko'rib chiqamiz. Mahalliy hujjat bu shunday hujjatki sizning uy sahifangiz internetning qaysi joyida joylashgan bo'lsa u ham shu erda joylashgan bo'ladi. Mahalliy hujjatlarga murojaat qilish oson va bunda siz to'liq URL ni bilishingiz shart emas, faqat faylga yo'l va uning nomini bersangiz kifoya. So'ngra siz WWW ning hoxlagan joyidagi hujjatlarga murojaat qilishni o'rganasiz. Bu turdagi murojaatda sizdan to'liq URL talab qilinadi.

Faraz qilaylik sizda bitta hujjat uchun ma'lumot ko'p va siz uni bir necha HTML fayllarga bo'lishga qaror kildingiz. U holda asosiy Web-sahifada bu hujjatning har biriga to'liq va oson o'tuvchi murojaatlarni joylashtirish kerak bo'ladi.

Hatto siz asosiy Web-sahifangizni mundarija ko'rinishida qilishingiz mumkin va bunda alohida sahifalarga murojaat qilinadi.

Dastlab `<a href>` tegi kiritiladi. `<a>` teg o'zag teg deb nomlanadi. U Web-sahifalarga murojaat uchun ishlatiladi. `href` kalit so'zi brauzerga siz murojaat qilayotganingiz haqida xabar beradi. `</a>` yopiluvchi tegini esdan chiqarmay yozib ketish kerak. *misol.htm* fayliga murojaatlarni yaratish uchun quyidagi kodni kiritishingiz kerak:

```
<a href="misol.htm"> Misolni ko'rish </a>
```

SHunday qilib «*Misolni ko'rish*» iborasi ekranda murojaat matni ko'rinishida paydo bo'ladi.

Bu matnga sichqoncha bilan turtsangiz, *misol.htm* faylini ochiladi.

Faylga yo'lni ko'rsatishni esdan chiqarmaganingizni tekshirib ko'ring. Masalan, *tiger.htm* fayli *Exhibits* direktoriyasida saqlangan bo'lsa, `href` kalit so'zida *exhibits/tigers*. `<a href="exhibits/tigers.htm">` O tigrak `</a>`

Gipermatn turlari, atributlari.

WWW ning hoxlagan joyiga murojaat. Boshqa bir Web uzalga murojaat qilish uchun hujjatning to'liq URLi talab qilinadi. Lekin murojaatning bu turi ham shunday tarzda, ya'ni `<a href>` va `</a>` kabi bo'ladi. URL hamisha `http://` bilan boshlanadi. SHu tarzda brauzer hujjatni sizning Web uzelingizdan emas WWW dan qidirib boshlaydi. URL ning qolgan qismlari siz izlayotgan hujjatning nomi va internetdagi yo'li, uzelidan iborat bo'ladi:

` yahoo olami ruyxati
`

Murojaat rangi.

World Wide Web dagi murojaat matnining rangini o'zgartirishingiz mumkin. Sizning Web sahifangizning matnini rangini *body* tegi yordamida o'rnatish mumkin: `<body next=red>`

SHu tarzda gipermurojaat matnining rangini ham boshqarish mumkin. Quyida 3 ta yangi kalit so'z keltirilgan:

link - *link* kalit so'zi *Text* kabi ishlatiladi. *link=blue* o'rnatilgan bo'lsa (yoki boshqa bir rang), foydalanuvchi hali ishlatmagan (sichqoncha bilan turtmagan) murojaatlar ko'k rangda bo'ladi.

`<body text=red link=blue>`

vlink - Ayrim hollarda bir necha murojaatlarning rangi boshqalaridan ajralib turganini sezgan bo'lishingiz mumkin. Bu murojaat siz tomoningizdan faollashtirilganligidan dalolat beradi. Foydalanuvchi murojaat qilgan murojaatlarning rangini (Visited line) *vlink* kalit so'zi bilan o'zgartirish mumkin. Murojaatning rangini ochiq ko'k rangga o'zgartirish uchun quyidagi kodda yozish kerak:

`<body text="line" link="aqua" vlink="silver">`

alink - Murojaatga sichqoncha bilan turtgan paytdagi rangni o'zgartirish mumkin. Murojaatning faol rangi *alink* kalit so'zi yordamida beriladi. Kimdir sizning sahifangizga kirganida murojaat rangi *link* bilan berilgan rangda bo'ladi. Lekin qachonki siz uni sichqoncha bilan turtasangiz qisqa vaqtgacha *alink* bilan berilgan rangga o'tadi.

Quyida faol murojaatning rangini ochiq sariq rangga o'zgartiramiz:

`<body text="line" link="aqua" vlink="silver" alink="yellow">`

Gipermatnli mundarija hosil qilish

Tasvirlarni murojaat sifatida ishlatish. WWW-sahifalarda murojaat vositasi bo'lib faqat matn emas, balki tasvirlar ham ishlatiladi. Bu shuni bildiradiki, qachonki siz tasvirlarni sichqoncha bilan turtasangiz ekranda boshqa Web-hujjat paydo bo'ladi.

Boshqa HTML - hujjatga tasvir yordamida murojaat qilish uchun xuddi matn singari bo'ladi. Faqat bunda matn o'rniga tasvirni berishingiz kerak. Jimlik xolatida Web-brauzerlar tasvir murojaatni ko'k ramka bilan o'rab oladi. Tasvirning hoxlagan joyiga sichqoncha bilan turtish orqali mos hujjatga o'tiladi. Murojaat sifatida tasvirlarning hoxlagan turi, rasmlar va piktogrammalardan foydalanish mumkin. (fon bezaklaridan tashqari).

Maslahat tasvirlar murojaat sifatida tez-tez ishlatiladi. Iloji boricha tushunarli tasvirlardan foydalaning, shunda foydalanuvchilar murojaat ularni qanday manzilga olib borishni tushunadilar.

Masalan, agar siz uy sahifangizda sevimli qo'shiqlaringiz ro'yxatiga murojaat qilmoqchi bo'lsangiz, musiqaga doir piktogrammadan foydalaning. Tasvir murojaatlaridan foydalanganda alternativ matn berish zarur. Tasvir ko'rinmay qolganda foydalanuvchilar shu orqali murojaatdan foydalanishlari mumkin. Ayrim foydalanuvchilarda tasvirni yuklash ko'p vaqtni talab qiladi. Ular uchun alternativ matn juda zarur, ana shunda ular nima ko'rishlarini bilib oladilar. Ixtiyoriy bir tasvirga murojaat chiqarish uchun quyidagicha kodni kiritamiz:

`<a href="http://www.mep.com/que/">`

` </a>`

Bu matn o'rniga `<img>` tegini kiritganimizga e'tiboringizni karating. Shu tariqa grafik murojaat berish mumkin.

```

<HTML> <BODY>
<P align="center">
Salomat.uz sayti </p>
<a href="index.html">Asosiy</a>
<a href="bo'lim.html">Davolash bo'limlari</a>
<a href="about.html">Biz haqida</a>
<a href="xabar.html">Bog'lanish</a>
</HTML>

```



Mustaqil bajarish uchun vazifa

1. “O‘zbekiston Vatanim manim” nomli Web sahifa yarating. Giper murojat o‘rnatish.
2. “Prezident asrlari” nomli Web sahifa yarating.

M a v z u : Freymalar tashkil qilish. Freymalar hosil qilish va ularni qayta ishlash.

MA’RUZA DARSINI OLIB BORISH TEXNOLOGIYASI

Talabalar soni:	50-60 talaba
Vaqt:	2-soat
Dars shakli	Mavzu bo'yicha ma'ruza
Ma'ruza rejasi:	1. Freymalar tashkil qilish. 2. Freymalar hosil qilish va ularni qayta ishlash.
Darsning maqsadi:	Talabalarda HTMLda freymalar hosil haqida tushuncha hosil qilish.
Pedagog vazifalari:	O'quv natijalari:

HTML da Freymalar tashkil qilish. Freymalar hosil qilish va ularni qayta ishlash qo'yish. haqida tushuncha beradi.	• Freymalar tashkil qilish. • Freymalar hosil qilish va ularni qayta ishlash haqida bilib oladi . • Mustaqil Web sahifalar yaratadi.
O'qitishning usul, texnikasi:	Ma'ruza, suxbat, baxs-munozara muhokama qilish, mustaqil ta'lim
O'qitish vositalari:	Ma'ruza matni, tarqatma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:	Frontal
O'qitish shart sharoitlari:	Texnik vositalarni qo'llashga mo'ljallangan auditoriya. Proektor
Monitoring va baholash:	Og'zaki so'roq, savol-javob, tahlil natijalari.

**Freymalar tashkil qilish. Freymalar hosil qilish va ularni qayta ishlash mavzusidagi
MA'RUZA DARSIGA TEXNOLOGIK KARTA**

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	Pedagog	Talaba
1-bosqich. Kirish (25 daqiqa)	1.1. Mavzuni e'lon qiladi, ma'ruza rejasi, tayanch so'z va iboralar tanishtiradi. (1-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma'lumotlarni yozib oladilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (55 daqiqa)	2.1.Mavzu rejalari asosida bayon etiladi (2-ilova) Jarayon komp'yuter slaydlarini namoyish qilish bilan olib boriladi. 2.2. WEB sahifa yaratishga misol (3-ilova)	Eshitadilar va yozib oladilar
3-bosqich Yakuniy. (10 daqiqa)	3.1. Talabalarga savollar bilan murojat etadi Mavzu bo'yicha yakuniy xulosalarni aytib o'tadi 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini tahlil etadi va baholaydi.	Savollarga javob beradilar Mustaqil ishlashlarni bajaradi

MAVZU: Freymalar tashkil qilish. Freymalar hosil qilish va ularni qayta ishlash.

ilova



REJA:

1. Freymlar tashkil qilish.

2. Freymlar hosil qilish va ularni saqlash.

Tayanch soʻz va iboralar

Freymlar ,formalar hujjat, atributlar

Mavzu bayoni

2-ilova

Biz bitta oynani bir nechta toʻgʻri toʻrtburchaklarga boʻlib ularning har biriga bitta HTML hujjat yuklashimiz mumkin. Bu toʻgʻri toʻrtburchak sohalarni biz freymlar deb ataymiz. HTML da freymlarning ikki xil koʻrinishi mavjud boʻlib bular oddiy va suriluvchi freymlardir. Freymli strukturaga ega boʻlgan hujjatlar `<frameset>` va `</frameset>` teglari yordamida yaratiladi. Bu ikki teg orasida hosil qilinayotgan alohida freymlarga oid maʼlumotlar eʼlon qilinadi. Alohida freymlar `<frame>` va `</frame>` teglar yordamida yaratiladi. Agar sizning brauzeringiz freymlarni tushunmasa u holda ekranda `<noframes>` va `</noframes>` teglari orasida yozilgan maʼlumot tasvirlanadi.

`<frameset>` tegining asosiy vazifasi brauzer oynasini bir nechta boʻlaklarga boʻlish. Buning uchun asosan vertikal va gorizantal boʻyicha freymlar oʻlchami va sonini koʻrsatib turuvchi `rows` va `cols` parametrlari ishlatiladi.

- `cols` parametri brauzer oynasida gorizantal boʻyicha freymlar soni va oʻlchamini koʻrsatadi. Parametr qiymati sifatida vergullar bilan ajratilgan freymlar oʻlchamlari roʻyxati keltiriladi. oʻlchamlar odatdagidek sonlarda yoki protsentlarda beriladi. Jimlik boʻyicha 100% qiymat ishlatiladi.

- `rows` parametri brauzer oynasida vertikal boʻyicha freymlar soni va oʻlchamini koʻrsatadi. Parametrga qiymat berish `cols` parametri bilan bir xil boʻladi.

Misol: 1

```
<html>
```

```
<head><title>Freymlar</title></head>
```

```
<frameset cols="150,*">
```

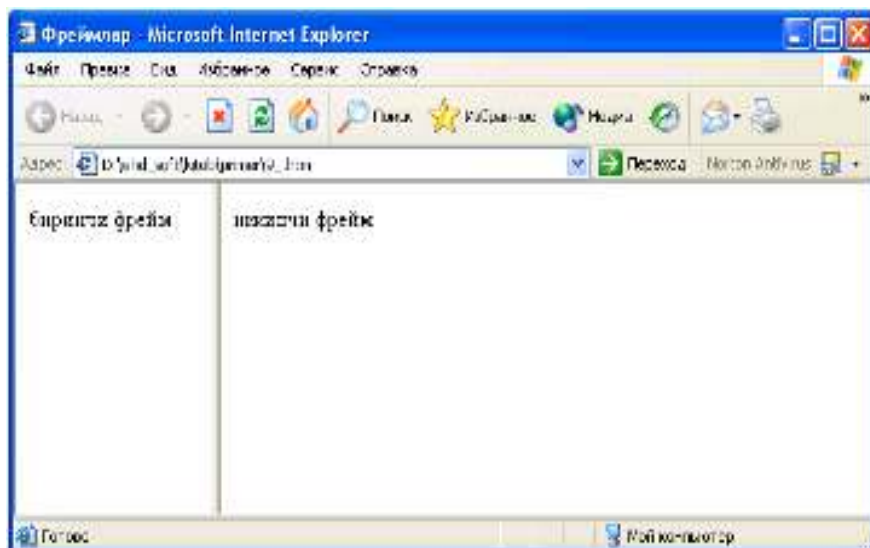
```
<frame src="9_1_1.htm">
```

```
<frame src="9_1_2.htm">
```

```
<noframes><p>afsuski sizning brauzeringiz freymlarni tushinmaydi. Brauzerning yangi versiyalaridan foydalaning</p>
```

```
</noframes>
```

```
</frameset> </html>
```



Diqqat bilan HTML kodni va uning ekranda chiqargan natijasini tahlil qilish natijasidan ko'rinadiki, bu erda `<body>` va `</body>` teglari ishlatilmagan. Bu teglar orasida ekranda hosil qilinishi kerak bo'lgan barcha asosiy ma'lumotlar yoziladi, `<frameset>` tegi bo'lsa brauzerga oynani freymlarga ajratish haqida ma'lumot beradi. YUqoridagi misolda biz `cols` parametrini ikkita qiymati bilan ishlatdik. Bu qiymatda birinchi freym uchun 150 piksel joy ikkinchi freym uchun esa qolgan joyning hammasi ishlatilishi ko'rsatilgan. Misolda ko'rganimizdek `<frame>` teglari har bir freymni alohida e'lon qiladi va ularning xossalarini ko'rsatadi. Misolimizda biz qiymat sifatida html hujjatning manzilini qabul kiluvchi `src` paramerini ishlatdik. Bundan tashqari biz `<noframes>` va `</noframes>` teglarini ham ishlatdik. Bu teglar orasida yozilgan ma'lumot brauzer tomonidan freym texnologiyasi tushunilmagan holatda ekranda paydo bo'ladi. Berilgan o'lchamda bo'lingan freymlar chegarasini foydalanuchi tomonidan o'zgartirish imkoniyati mavjud. Buning uchun *splitter* deb nomlanuvchi chegara chizig'idan sichqoncha ko'rsatkichi bilan ushlab surish kifoya. Asosiy brauzer oynasini bitta ustunda joylashgan ikkita freym va qolgan joyni egallovchi uchinchi freym ko'rinishida bo'lishimiz uchun kuydagi html kodni yozishimiz kerak.

Misol

```
<html>
```

```
<head><title>uchta freym</title></head>
```

```
<frameset cols="20%,*">
```

```
<frameset rows="*,*">
```

```
<frame src="9_1_1.htm">
```

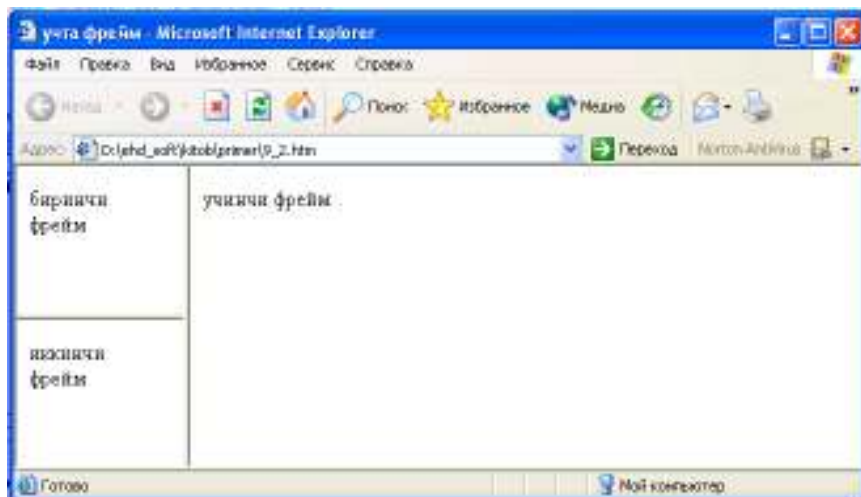
```
<frame src="9_1_2.htm">
```

```
</frameset>
```

```
<frame src="9_1_3.htm">
```

```
</frameset>
```

```
</html>
```



Frame tegi va uning parametrlari.

`<frame>` tegi alohida freymlar xossalarini o'rnatish uchun ishlatiladi. Endi biz `<frame>` tegida ishlatiladigan parametrlar bilan tanishib chiqamiz.

- *name* parametri freymning nomini ko'rsatishda ishlatiladi, buni *id* parametri bilan almashtirmaslik kerak. *pame* parametri yordamida berilgan nom o'zak freymdan tashqarida joylashgan boshqa bir hujjatni yuklaganda teglarda gipermurojaat sifatida ishlatiladi.
- *src* parametri freymda tasvirlanishi kerak bo'lgan HTML hujjatning URL ini berishda ishlatiladi.
- *frameborder* parametri freym chegara hoshiyalarining bo'lish yoki bo'lmasligini ko'rsatadi. Parametr qiymati 0 yoki 1 sonlari bo'lishi mumkin. Jimlik bo'yicha parametr 1 qiymat qabul qiladi va freym chegara hoshiyasi ko'rinuvchi bo'ladi. Agar qiymat 0 freym chegarasi hoshiyasi ko'rinmaydi.
- *marginwidth* parametri freymning gorizontal bo'yicha o'lchamini piksellarda beradi.
- *marginheight* parametri freymning vertikal bo'yicha o'lchamini piksellarda beradi.
- *noresize* parametri freym o'lchamlarining o'zgarmasligini ta'minlaydi. Agar biz bu parametрни qo'llasak foydalanuvchi tomonidan freym chegaralarini o'zgartirish imkoni bo'lmaydi. Bu parametrda qiymat yo'q.
- *scrolling* parametri foydalanuvchiga freymdagi o'tkazish yo'lakchasi (lineyka prokrutki)ni boshqarish imkonini beradi. Qiymat sifatida quyidagi *auto*, *yes*, *no* kalit so'zlaridan bittasini qabul qiladi. Jimlik bo'yicha *auto* qiymati qabul qilingan bo'ladi, bu esa freymdagi ma'lumotlar tasvirlanish sohasiga joylashmagan vaqtda utkazish yulakchasi paydo bo'lishini bildiradi. *yes* qiymati esa freymdagi ma'lumot tasvirlanish sohasiga sig'ishi yoki sig'masligidan qat'iy nazar o'tkazish yo'lakchasi doimo chiqib turishini bildiradi. *no* qiymati esa freymda o'tkazish yo'lakchasining chiqishini umuman taqiqlaydi.

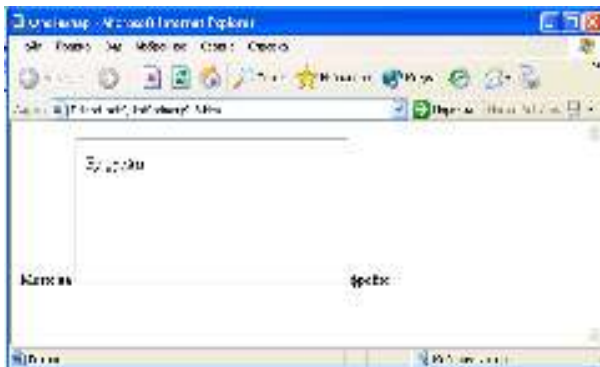
Biz yuqoridagi misollarimizda freymlar brauzer oynasini alohida bo'laklarga to'liq bo'lganini ko'rdik. Lekin freymarning shunday turi ham mavjudki, ularni HTML hujjatga xuddi grafik tasvir joylashtirganday joylashtirish mumkin. Bunday turdagi freymnlarni HTML hujjatga joylash uchun `<iframe>` tegi ishlatiladi. Grafik ob'ekt joylashtirish tegidan farqli ravishda bu teg o'zining yopiluvchi `</iframe>` tegiga ega.

3-ilova

Misol 3:

`<html>`

```
<head><title>Freymlar</title>
</head>
<body>
<p>Matn va <iframe src="9_3.htm"></iframe>freym</p>
</body></html>
```



Muhokama uchun savollar

4-

ilova

1. Freym tegi qanday ifodalanadi?
2. Gorizantal va vertikal freym qaysi teglar yodamida hosil qilinadi?
3. Grafik ob'ektlarni freymlarga qanday joylashtiriladi

Mustaqil ta'lim

4-

ilova

1. "Bizning Unversitet" mavzusida Web sahifa yarating.Freymlaga ajrating .



M a v z u :Formalar tashkil qilish va ularni qayta ishlash. Sahifalarda animasiyalar hosil qilish. MA'RUZA DARSINI OLIB BORISH TEXNOLOGIYASI

Talabalar soni:	50-60 talaba
Vaqt:	2-soat
Dars shakli	Mavzu bo'yicha ma'ruza

Ma'ruza rejasi:	1. Formalar tashkil qilish va ularni qayta ishlash. 2. Sahifalarda animasiyalar hosil qilish.
Darsning maqsadi: Talabalarda HTMLda formalar haqida tushuncha hosil qilish.	
Pedagog vazifalari: HTML da Formalar tashkil qilish va ularni qayta ishlash. Sahifalarda animasiyalar hosil qilish haqida tushuncha beradi.	O'quv natijalari: - Formalar tashkil qilish va ularni qayta ishlash. - Sahifalarda animasiyalar hosil qilish haqida bilib oladi - Mustaqil Web sahifalar yaratadi.
O'qitishning usul, texnikasi:	Ma'ruza, suxbat, baxs-munozara muhokama qilish, mustaqil ta'lim
O'qitish vositalari:	Ma'ruza matni, tarqatma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:	Frontal
O'qitish shart sharoitlari:	Texnik vositalarni qo'llashga mo'ljallangan auditoriya. Proektor
Monitoring va baholash:	Og'zaki so'roq, savol-javob, tahlil natijalari.

Formalar tashkil qilish va ularni qayta ishlash. Sahifalarda animasiyalar hosil qilish
mavzusidagi

MA'RUZA DARSIGA TEXNOLOGIK KARTA

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	Pedagog	Talaba
1-bosqich. Kirish (25 daqiqa)	1.1. Mavzuni e'lon qiladi, ma'ruza rejasi, tayanch so'z va iboralar tanishtiradi. (1-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma'lumotlarni yozib oladilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (55 daqiqa)	2.1. Mavzu rejalari asosida bayon etiladi (2-ilova) Jarayon komp'yuter slaydlarini namoyish qilish bilan olib boriladi. 2.2. WEB sahifa yaratishga misol (3-ilova)	Eshitadilar va yozib oladilar
3-bosqich Yakuniy. (10 daqiqa)	3.1. Talabalarga savollar bilan murojat etadi Mavzu bo'yicha yakuniy xulosalarni aytib o'tadi 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini tahlil etadi va baholaydi.	Savollarga javob beradilar Mustaqil ishlashlarni bajaradi



MAVZU: Formalar tashkil qilish va ularni qayta ishlash. Sahifalarda animasiyalar hosil qilish.

1-ilova

REJA:

- 1. Formalar tashkil qilish va ularni qayta ishlash.**
- 2. Sahifalarda animasiyalar hosil qilish**

Tayanch so'z va iboralar

Freymlar , formalar hujjat, atributlar, animatsiya, xarakat

Mavzu bayoni

HTML–formalar ma'lumotlarni uzoqdagi foydalanuvchidan Web–serverga havola etish uchun mo'ljallangan. Ular yordamida foydalanuvchi bilan server o'rtasida oddiy muloqot tashkil qilish mumkin. Masalan, foydalanuvchini serverda qayd qilish, taqdim qilingan ro'yxatdan kerakli hujjatni tanlab olish yoki Web–sahifangizdan to'ppa-to'g'ri elektron pochta jo'natish. Buning uchun brauzerlar o'rnatilgan funktsiyaga egadirlar. Sizga yagona bitta ish qoladi–bu HTML–faylning kerakli joyiga navbatdagi satrni qo'yishdir.

`<AHREF = mailto : Sizning–l–mail–adres> brauzer uchun matn </A>`

Sizning E– mail–adres so'zi o'rniga haqiqiy elektron pochta adresini yozing. Brauzer uchun matn esa, ekranda yorug' rang bilan ajralib turadi. Sichqoncha kursori uni egallagach, u qo'l ko'rinishida ko'rinib, sichqonchani chiqillatishga taklif qilgandek bo'ladi. CHiqillatilgach, elektron pochta standart formasi yuklanadi.

Lekin, qaror qabul uchun mijozdan konkret axborot olish zarur. Unga savol berib va javob uchun joy ajratib, bu ishni bajarish mumkin. Javoblar erkin matn ko'rinishida ham, belgilangan kvadrat ko'rinishida ham taqdim etilishi mumkin. Formalar javoblar turini har xil ko'rinishda ifodalashga imkon beradi. Eng asosiysi–qo'yilgan savolga konkret javob olishdir. Bunday sistemalash kelajakda olingan ma'lumotlarni kompyuter yordamida qayta ishlashni ta'minlashi mumkin.

Demak, har bir anketa `<FORM>` va `</FORM>` tegi bilan ramkaga solinadi. Bu teg ichida ikkita atribut (parametr) mavjud–`METHOD` va `ACTION`. Birinchisi, berilgan forma navbatdagi ish yuritish ishlariga uzatish uslublarini aniqlaydi va ikkita qiymatga ega bo'ladi: `POST` va `GET`. `ACTION` atributi esa, anketa bilan bundan keyin nima ish qilish kerakligini aniqlaydi va ko'p hollarda quyidagi ko'rinishga ega bo'ladi:

`<mailto : Sizning–E– mail–adres>`

Bunda siz, elektron pochta orqali jo'natilgan anketani olasiz. Anketa alohida fayl sifatida keladi va sizdan qaysi direktoriy va qanday nom bilan yuklanishini so'raydi.

Forma <INPUT> va <SELECT> teglari yig'indisidan iborat. Ular mijoz tomonidan kiritilgan axborotning uslubini aniqlaydi. Quyidagi misolda teg <INPUT> strukturasini (mos atributlar bilan) ko'rib chiqamiz:

<INPUT TYPE= "TEXT" NAME = «Mijoz nomi» SIZE = "30">

TYPE instruktsiyasining TEXT qiymati kiritiladigan axborot erkin matn bo'lishini, NAME instruktsiyasi esa, kiritilajak uslub nomiga tegishli ekanligini ko'rsatadi.

SIZE (razmer) mijoz o'z nomini kirita oladigan maydonning maksimal uzunligini aniqlaydi.

Navbatdagi jadval javoblarning ba'zi bir uslublarini namoyish qiladi:

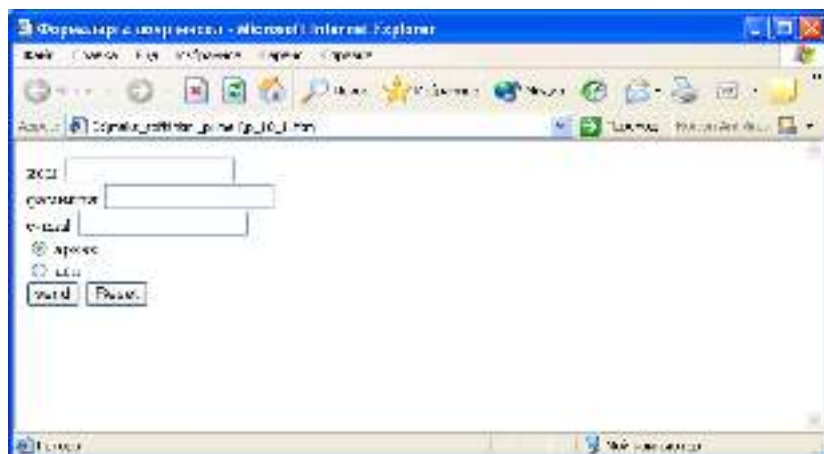
INPUT qiymati	Mos uslub (stil)
TEXT	Matnli maydon
RADIO	Selektor tugmasi
CHECKBOX	Nazorat indikator
SUBMIT	Anketani jo'natish tugmasi
RESET	Anketani tozalash tugmasi

Teg <SELECT> mijoz taklif qilinayotgan ro'yxatdan so'zni (yoki so'zlar yig'indisi) tanlash paytidagi javob uslubini aniqlaydi.

Teg <TEXTAREA> forma ichida ko'p satri matnni kiritish uchun maydon yaratadi. Bu maydon brauzer darchasida gorizonta va vertika aylantirish tasmasi bilan to'g'ri burchak ko'rinishida aks etadi,

Misol.

```
<html>      <head>
      <title>Formalarga doir misol</title>
</head>      <body>
<form action="http://maks//cgi/person.exe" method="post">
<p>      <label for="firstname"> ism: </label>
<input type="text" id="firstname">
<br><label for="lastname"> familiya: </label>
<input type="text" id="lastname">
<br><label for="email"> e-mail: </label>
<input type="text" id="mail">
<br><input type="radio" name="sex" value="male" checked="checked "> erkak <br>
<input type="radio" name="sex" value="femole"> ayol <br>
<input type="submit" value="send">
<input type="reset" value="Reset">
</p> </form> </body> </html>
```



Ahamiyat bergan bo'lsangiz, ba'zi bir web sahifalarda yozuvlar, u joydan - bu joyga yuradi, shuni qanday qilish mumkin? Bizga <MARQUEE> tagi yordam beradi. HTML tilida hujjatdagi matnni harakatga keltirish uchun <marquee> tegidan foydalanishimiz mumkin. "Marquee" tegi veb sahifa dizaynida keng foydalaniladi va foydalanuvchilarni o'ziga jalb qilish maqsadida ishlatiladi. Bunga quyidagi misolni keltirishimiz mumkin. SHu tagni ko'rib chiqaylik:

< MARQUEE BEHAVIOR= ALTERNATE | SCROLL | SLIDE DIRECTION= DOWN | LEFT | RIGHT | UP >

ALTERNATE -bir burchakdan ikkinchisiga borib keladi .

SCROLL -Bir tarafdin chiqib ikkinchi tarafga kirib ketadi va shunday aytarilib turadi
SLIDE-SCROLL kabi lekin faqatgina bir marotaba ishlaydi.

Misolda ko'raylik

<HEAD> <TITLE>O'zbekcha lug'at </TITLE>

</HEAD> <BODY >

<H1> Lug'at</H1>

<DL title="Lug'at">

<DT>Andijon

<DD> Uzbekiston davlatidagi, Andijon viloyati markazi

<DT>HTML

<DD> Web sahifalar yozish tili

<DT>Farhod

<DD> Shu sahifa avtori </DL>

<P> <MARQUEE BEHAVIOR=ALTERNATE DIRECTION=RIGHT>Bizning o'zbekcha lug'atimiz</MARQUEE>

</BODY> </HTML>

2 soniyadan keyin esa:



Muhokama uchun savollar

ilova

4-

1. Forma tegi qanday ifodalanadi?
2. INPUT tegi va uning atributlari?
3. Formada ma'lumotlarni kiritish tartibi qayday?

1. B/B/B jadvali

5-ilova

Bilaman	Bilmoqchiman	Bilib oldim

M a v z u : Front Page dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari.

Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish

MA'RUZA DARSINI OLIB BORISH TEXNOLOGIYASI

Talabalar soni:	50-60 talaba
Vaqt:	2-soat
Dars shakli	Mavzu bo'yicha ma'ruza
Ma'ruza rejasi:	1. Front Page dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari. 2. Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish.
Darsning maqsadi: Talabalarda HTMLda formalar haqida tushuncha hosil qilish.	
Pedagog vazifalari: Front Page dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari. Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish haqida tushuncha beradi.	O'quv natijalari: • Front Page dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari; • Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish haqida bilib oladi • Mustaqil Web sahifalar yaratadi.
O'qitishning usul, texnikasi:	Ma'ruza, suxbat, baxs-munozara muhokama qilish, mustaqil ta'lim, BBB
O'qitish vositalari:	Ma'ruza matni, tarqatma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:	Frontal
O'qitish shart sharoitlari:	Texnik vositalarni qo'llashga mo'ljallangan auditoriya. Proektor
Monitoring va baholash:	Og'zaki so'roq, savol-javob, tahlil natijalari.

Front Page dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari.

Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish mavzusidagi

MA'RUZA DARSIGA TEXNOLOGIK KARTA

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	Pedagog	Talaba
1-bosqich. Kirish (25 daqiqa)	1.1. Mavzuni e'lon qiladi, ma'ruza rejasi, tayanch so'z va iboralar tanishtiradi. (1-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma'lumotlarni yozib oladilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (55 daqiqa)	2.1. Mavzu rejalari asosida bayon etiladi (2-ilova) Jarayon komp'yuter slaydlarini namoyish qilish bilan olib boriladi. 2.2. WEB sahifa yaratishga misol (3-ilova)	Eshitadilar va yozib oladilar

3-bosqich Yakuniy. (10 daqiqa)	3.1. Talabalarga savollar bilan murojat etadi Mavzu bo'yicha yakuniy xulosalarni aytib o'tadi (4-ilova) 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini tahlil etadi va baholaydi. (5-ilova)	Savollarga javob beradilar Mustaqil ishlashlarni bajaradi
--	--	--

MAVZU

1-ilova



REJA:

- 1. Front Page dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari.**
- 2. Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish**

Tayanch so'z va iboralar

Web sahifa, Pront Page, shblonlar, oynalar

Front Page dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari

2-ilova

Microsoft Front Page Web-uzelni dasturlashsiz tezda etkazish va unda professional ravishda tayyorlangan hujjatlarni nashr etish imkoniyatini beradigan maxsus vosita hisoblanadi. Front Page ilovasining interfeysi Office interfeysiga o'xshash interfeysga ega HTML sahifasi bilan ishlash uchun mo'ljallangan instrumentlar, shu jumladan uzoqdagi ko'p marta foydalanish rejimi va wysiwc rejimi ham shunday. Front Page tarkibiga web-uzellarni va HTML-sahifalarni interaktiv tadqiq qilishda ishlatiladigan master va shablonlar kiradi.

MS Front Page 2000-bu WEB-saytlarni quvvatlab turuvchi kuchli sistemaning yangi versiyasi, (versiya 4.0)dir. U WEB uzelni yaratishdagi oddiyligi, Microsoft Office ning boshqa ilovalari bilan uzviy bog'lanish imkoniyati mavjudligi bilan ajralib turadi.

MS Front Page 2000ning MS Front Page 98ga nisbatan afzalligi:

1. Web-sahifa elementlarini aniq o'rnatuvchi yuqori darajali Web-uzellarni tez va professional tarzda yaratish, NTML fayllarini import qilish va tahrir qilish, Web-sahifalar yaratish bo'yicha yangi texnologiyalarni qo'llash mumkinligi;
2. Taxlangan qulay NTML-muharririning mavjudligi (foydalanishda eng qulay NTML-kod generatorli WYSIWIG muharriridan tashqari).
3. Ma'lumotlar bazasi bilan integratsiya qilishning osonligi. Bu ma'lumotlar bazasiga bo'lgan talablar joylashuvini qo'llash jarayonidada va ularni Web-sahifalarga taxlashda ifodalanadi. Bunda yaratilajak Web-sahifalarda axborotlarni yangilash imkoni paydo bo'ladi. Bu hodisa foydalanuvchi brauzer darchasini ochganda yoki ularni yangilaganda sodir bo'ladi.
4. Uning to'g'ri ishlashiga ishonch hosil qiluvchi yaratilajak Web-uzelning hamma komponentlarining aks etishi. Bu Web-uzelni yangilash imkoniyatini yaratadi. Web-uzelni analiz qilish va yangilash yangi statistik hisobotlar evaziga ham soddalashadi. Odatda, ular tarkibiga

fayllarining umumiy soni va razmeri, sekin yuklanadigan sahifalar, foydalanmagan fayllar va uzilgan giper – bog'lanishlar to'g'risidagi axborotlar kiradi.

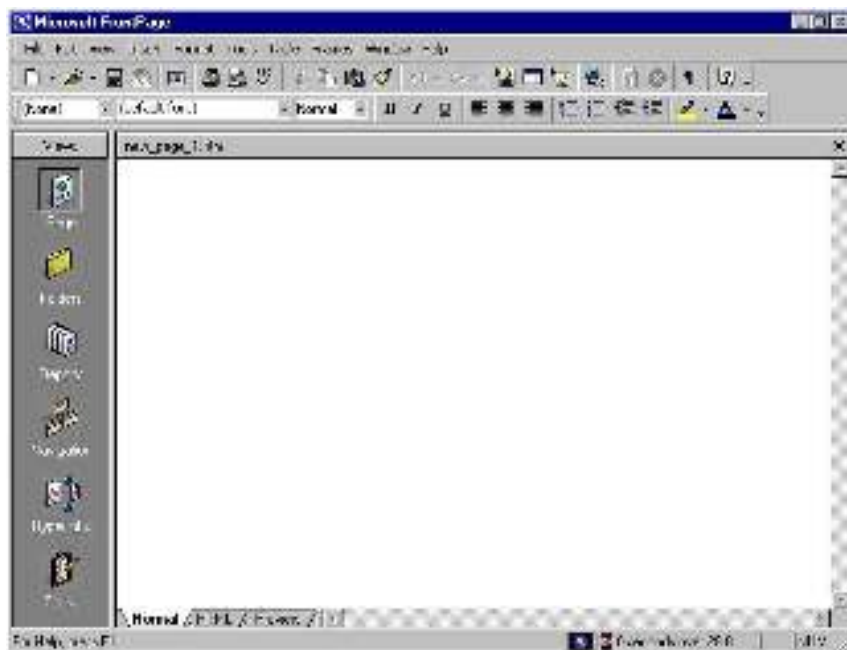
5. Rutinli ishlarni avtomatik ravishda bajarish bu ob'ektlar nomini yoki joyi o'zgartirilganda sahifa va fayllardagi barcha havolalarni avtomatik tarzda tuzatish, berilgan kategoriyaga taalluqli barcha hujjatlarga havola (ssылka)larni avtomatik tarzda joylash).

Front Page 2000 da Front Page Explorer va Front Page Editor dasturlari bitta ilovaga birlashtirilgan. Frontpage 2000 15 tagacha tilni quvvatlaydi, Windows Installer Tehnologiydagi ilovalar instalyasining yangi texologiyasidan foydalanib, kompyuterga osongina joylasha oladi. Uning yordami bilan talabga binoan ish olib borish, serverdan yuklash va ilovaning mustaqil ravishda tiklanishi ta'minlanadi.

Web-uzel yaratishda va uni boshqarishda eng qulay instrumentlar bilan ta'minlab turilsada, Front Page Express versiyasi zamonaviyligi bo'yicha biroz orqada turadi.

Front Page 2000 ning standart darchasi

Front Page 2000 ning standart darchasi 1– rasmda ko'rsatilgan.



1 – rasim. Front Page 2000 ilovasining tashqi ko'rinishi

Yuqorida ko'rsatilganidek MS Office darchasida ishlash uchun har hil vositalar keltirilgan.

Sistema menyusi tugmasi–Front Pagening tashrif kartochkasi darchaning chap yuqori burchagida joylashgan. Sistema menyusini ochish sistema menyusidagi **click** piktogrammasi orqali bajariladi.

YOnma–yon **sarlavha satri** joylashgan. Darchaning o'ng yuqori burchagida uchta tugmalar uning ajralmas elementlari hisoblanadi va xizmatchi tugmalar deyiladi. Agar chapdan o'ngga sanab chiqsak, bu tugmalar vazifalari quyidagicha:

- birinchi tugma–burmoq–faol dasturni masalalar panelidagi tugmaga buradi.
- ikkinchi tugma–tiklamoq–faol dasturni ekranning bir qismini yoki himoyasini egallashga majbur qiladi.
- uchinchi tugma–yopmoq–darchani yopadi.

Sarlavha satri va instrumentlar paneli orasida Front Pagening bosh menyusi joylashgan. Menyu ikki paneldan tashqari Front Pagening buyruqlari va vazifalari bilan tanishishda diqqat bilan kuzatish ob'ekti hisoblanadi,[23; 98-110].

Menyu satri ostida va ekranning yuqori qismida asboblari paneli joylashgan Front Page 2000 juda ko'p miqdordagi panellarga ega. Ularsiz dasturlar bilan ishlashda ancha qiyinchiliklarga duch kelinishi mumkin. Asboblari paneli sichqonchani oddiygina chiqillatish bilan Front Pagening eng ko'p ishlatiladigan ko'plab funktsiyalariga kirish imkonini yaratadi. Tadqiqotchilar dasturlarga eng ko'p foydalaniladigan va foydali funktsiyalarni kiritdilar, vaholanki ular Web sahifalarni yaratishda juda zarurdir. Menyu va asboblari panelini o'zlashtirishda qiyinchiliklar bo'lmasligi kerak.

Asosiy ish maydoni harakatlanuvchi chegara (splitter) bilan ikki tengsiz qismga ajratilgan chapki qismi (Views) Front Page ish rejimini ishga tushirish tugmalariga ega. O'ng qismi ko'rsatilgan rejimda ishlash uchun mo'ljallangan asosiy axborotni o'z ichiga oladi. Sahifalarni loyihalash uchun indamaslik bo'yicha Page rejimi o'rnatilgan. Bu rejimda o'ng qism foydalanuvchini yaratuvchi sahifaning o'zida aks ettiradi.

Ishchi oraliqning o'ng qismi loyihalajak sahifaning har xil rejimda aks etishini ko'rsatib turuvchi uchta varaqdan iborat. **Normal** rejimi loyihalash rejimi uchun, HTML–HTML kodi sahifasini ko'rib chiqish uchun, Preview esa uzoqdagi foydalanuvchi tomonidan yuklash paytida brauzerda aks etadigan loyihalajak sahifani ko'rsatib turish uchun xizmat qiladi. **Normal va preview** sahifalari faqat matn va grafik tasvirlarga ega bo'lgan oddiy sahifalar uchun bir xil bo'ladi. Sahifalarga videolavhalar yoki sahifaning qandaydir faol elementlari joylashtirilgan taqdirda ular bir-biridan farqlanadi.

Microsoft Front Page darchasining eng pastki qismida **status satri** joylashgan. Foydalanuvchiga dastur tomonidan berilishi lozim bo'lgan barcha xabarlar bu satrda xabar ko'rinishida paydo bo'ladi. Birinchi qarashda unda hech qanaqa muhim bir narsa yo'qdek tuyuladi. Ammo status satrida aniq loyihalash uchun juda qiziqarli va zarur axborotlar mavjud. **Qum soat** tasvirli bo'limda esa, muayyan aloqa tezligida joriy sahifaning yuklash vaqti ko'rsatiladi. Indamaslik bo'yicha 28.8 K bod tezligi ishlatiladi, lekin uni o'zgartirish variantlari bor. Sichqonning istalgan tugmasi click va standart tezliklar–14.4; 28.8; 56.6 K bod ro'yxatini chiqarib beradi. Standart tezliklardan tashqari har xil o'tkazish qobiliyatli ajratib ko'rsatilgan chiziqlar standartining ICDM? T1 à T3 parametrlaridan kelib chiqqan holda, yuklash tezligining hisoblash imkoniyatlarini topish mumkin.

Umuman, Pront Page murakkabligi bilan farqlanmaydi, ishlash printsipi odatdagi MS Wordga o'xshaydi. Matn va jihozlash elementlari xoxish sahifalarida joylashadi, kiritilgan o'zgarishlar uchun esa, ob'ekt ajratiladi va unga kerakli harakatlar qo'llaniladi.

Front Pagening ish rejimlari

Front Page da quyidagi ish rejimlari qo'llaniladi:

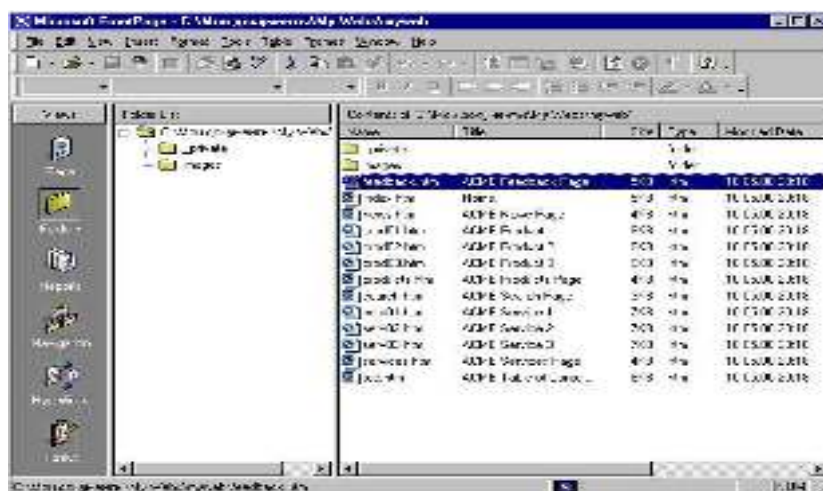
1. Page–loyihalash rejimi.
2. Folders–sayt strukturasini aks ettirish rejimi.

3. Reports–sayt to'g'risidagi zaruriy axborotlarni aks ettirish rejimi.
4. Navigation–sayt navigatsiyasi rejimi.
5. Hyperlinks–ichki va tashqi aloqalar strukturasi rejimi.
6. Task–topshiriq va masalalarni boshqarish rejimi.

Saytni yaratish Web–sahifani loyihalash bilan tamom bo'lmaydi. YUqorida aytilganidek, indamaslik bo'yicha barcha parametr va zaruriy dizaynlar bilan Web–sahifa yaratiladigan Page loyihalash rejimi o'rnatiladi. Sayt yaratishda saytning ichki strukturasi, tashqi va lokal giperbog'lanish sxemasini, xaqiqiy navigatsiya sxemasini quvvatlashni va nazorat qilishni inobatga olish zarurdir. Bu barcha vazifalar Front Page tomonidan quvvatlab turiladi,[20;173-184].

Folders rejimi sayt strukturasi aks ettirish uchun mo'ljallangan. Asos–papkalar strukturasi to'g'ri yaratish, ulardan biriga grafik fayllar, boshqasiga fayl elementlar joylashadi. Ba'zi papkalar Web–sahifalarni tematik saqlash uchun ishlatiladi.

Folders o'tish tugmasi bilan strukturaning aks ettirish rejimi (2 – rasmda keltirilgan)



2 – rasm. Folders ish rejimi.

Windows standart provodnigi sayt strukturasi aks etishiga o'xshab ketadi. CHap qismi (Folder List)da yaratilajak sayt papkasining daraxtsimon strukturasi ko'rsatiladi. O'ng qismida esa papkalardan tashqari fayllar ham ko'rsatiladi. Saytning daraxtsimon strukturasi **Page** rejimi (asosiy asboblari panelidagi Folder List tugmasi yoki View–Folder List)da ham ko'rsatish mumkin. Folders rejimida sayt daraxtining aks etishi majburiy hisoblanadi. SHuning uchun yuqorida ko'rsatilgan tugma va menyu komandasiga erishish qiyin.

Umuman, bu rejim informatsion rejim hisoblanib, unda fayl strukturasi to'g'risida maksimal to'la axborot beriladi. Ishchi oraliqning asosiy qismi jadval ko'rinishida qurilgan.

NAME–qatorida fayl yoki papka nomi ko'rsatiladi.

Title–sahifa sarlavhasi yoki sayt qolgan elementlari nomini ko'rsatadi.

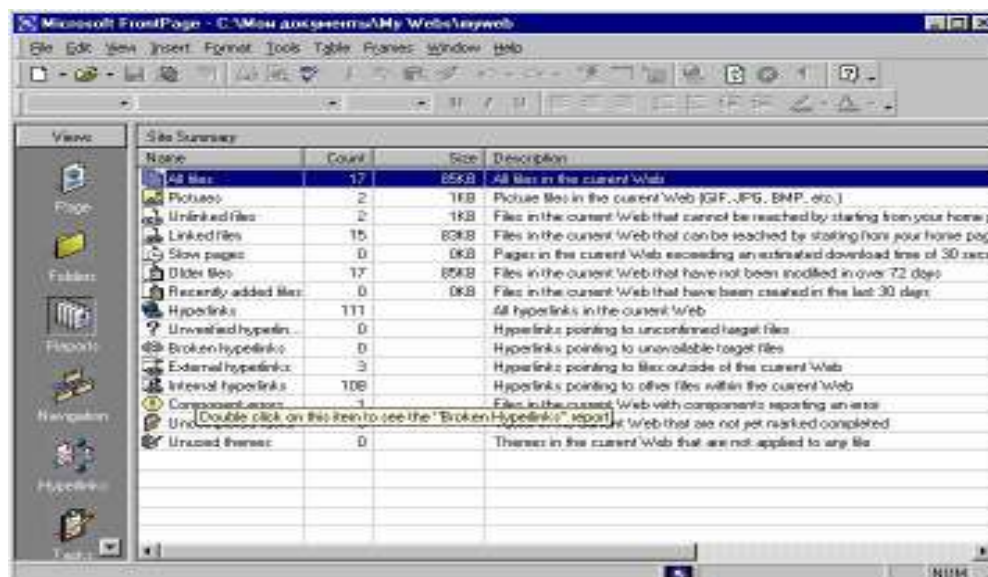
Size lu Type–fayl o'lchami va uning kengayishini ko'rsatadi.

Modified Date–soni va qaysidir saytning oxirgi o'zgarish vaqtini ko'rsatadi.

Modified Bu–oxirgi fayl nomi.

Cowwents–sharhlarni joylashtirish uchun.

Reports rejimini tanlashdagi Reporting faollashadigan darchasi, (3 – rasm).



3 – rasm. Reports ish rejimi.

Indamaslik bo'yicha sayt (Site Summary) to'g'risidagi hamma statistika indamaslik bo'yicha ko'rsatiladi. Jadvalning har bir satri–bu statistik kategoriya bo'yicha yig'ma hisobot. To'la hisobot satrlari (Reporting–Report yoki hisobot mos satridagi Dulle click):

All files–sayt barcha fayllarining miqdori va umumiy o'lchami.

Pictures–sayt grafik fayllarining miqdori va umumiy hajmi.

Unlinked files–saytning asosiy sahifasi bilan to'g'ridan-to'g'ri bog'lanmagan fayllar miqdori.

Linked files–sayt asosiy sahifasi bilan bog'langan fayllar miqdori.

Slow pages–30 sekunddan ortiq yuklanadigan HTML–fayllar miqdori («sust sahifalar»).

Sust sahifalarni aniqlashda vaqtinchalik kriteriyani o'zgartirish uchun imkoniyatlar mavjud, [45].

(Reporting–Reports–Slow pages–Report Setting ro'yxati–vaqtinchalik kriteriyaning zaruriy qiymatlarini tanlash).

Older Files–aniqlangan kunlar mobaynida o'zgarmagan fayllar miqdori. (Indamaslik bo'yicha–72). O'zgartirish mumkin: Reporting–Reports–Older Files–Report Setting. Muddati ko'rsatiladi; **Recently added Files**–oxirgi bir qancha kunlar mobaynida qo'shilgan fayllarning umumiy miqdori, (indamaslik bo'yicha–30). O'zgarish: Reporting–Reports–Recently added Files–Report Setting. Muddati ko'rsatiladi.

Har bir giperbog'lanishni tekshirish mumkin va kerak. (Reporting–Verify Hyperlinks tugmasi yoki Tools–Recalculate Hyperlinks). Giperaloqalar to'g'risidagi axborotni aks ettirish uchun quyidagi satrlar ishlatiladi:

Unverified hyperlinks–berilgan vaqtdagi tekshirilmagan giperaloqalar miqdori.

Broken hyperlinks–ishlamaydigan giperaloqalar.

Internal hyperlinks–ichki giperaloqalar.

External hyperlinks–tashqi giperaloqalar.

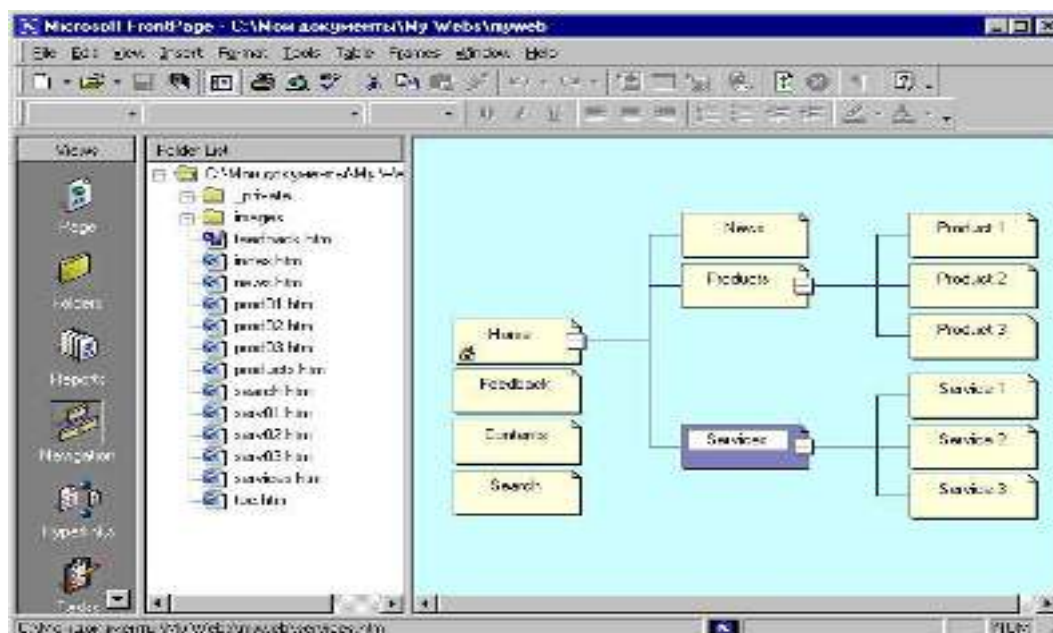
Funktsional saytlarni tashkil etishda aktiv elementlarsiz maqsadga erishish ancha qiyin bo'ladi. Ularni testlashtirish zarur. Aktiv elementlarni sozlashda va joylashtirishda uchraydigan

ba'zi bir xatoliklarni Front Page 2000ning o'zi topadi. Bunday xatoliklar to'g'risidagi axborotlar **Component error** satrida jamlanadi. Ishni tashkil qilish va rejalashtirish vositalari masalalarni tatbiq etishda aniqlanadi. Barcha ishlar bajarilgach, ular tugallangan statusga ega bo'ladi. Tasdiqlanmagan masalalar miqdori to'g'risidagi jamlangan axborotlar esa, Uncompleted tasks satrida joylashgan.

Saytni rasmiylashtirishga mavzulardan foydalanish kiradi. Sayt uchun bitta yoki bir nechta mavzularni ko'rsatish mumkin. Foydalanish uchun tanlangan, lekin bitta ham sahifada qo'llanmagan mavzular miqdori **Unused themes** satrida ko'rsatiladi.

Statistikaning ko'rib chiqish rejimidan categories (Report ro'yxatidan tushib qolgan) rejimini aytib o'tish joiz. Unda fayl tarkibiga kirgan u yoki bu ob'ektga taalluqli kategoriyalar ko'rsatiladi. Publish status da esa, nashr etish tayyorgarligidan o'tgan yoki o'tmagan sayt elementlarini bilib olish mumkin.

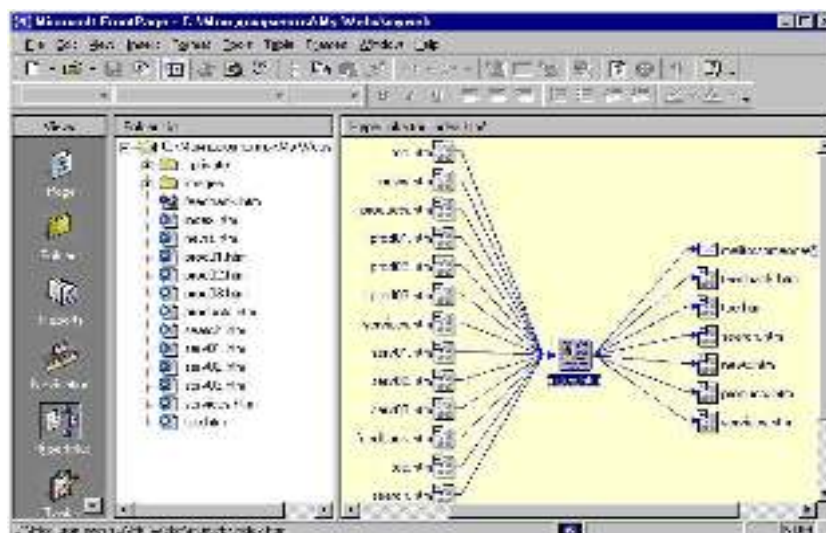
Navigation rejimi sayt mantig'i va ichki strukturasi to'g'risidagi axborotni ko'rsatadi, (4 rasm).



4 – rasm. Navigation ish rejimi.

Navigation rejimida ishchi maydoni ikkita darchaga ajratiladi, bittasida fayl daraxti aks etadi. Uning yordamida menyuga tegishli tugma va komandalarga bimalol kirish mumkin.

Sayt bo'yicha navigatsiya giperaloqalar yordamida o'tadi. Sahifaning ichki va tashqi aloqalar strukturasi ko'rib chiqish uchun **Hyperlinks** rejimidan foydalanish zarur, (5 rasm).



5 – rasm. Hyperlinks ish rejimi.

Hyperlinks rejimida ishlash tamoyili:

Sayt daraxtini ko'rsatuvchi **Folder list** darchasida kerakli Web-sahifa tanlanadi. Asosiy darchada kiruvchi va chiquvchi dastak (ssылka) lar sxematik ravishda ko'rsatiladi. Bu holda giperaloqalar ko'k rangli strelka bilan aks etadi; dastak hisoblanmagan aloqalar esa, jigar rangli chiziqlar bilan aks etadi. Xuddi shunday giperaloqali sahifalar ham o'rnatilgan plyus (Q) belgisi bilan ko'rsatiladi. Bu belgi ustida chiqillatish uning o'zi uchun giperaloqani ifodalaydi. Bunda plyus belgisi minus (-) belgisiga o'zgaradi. SHu usul bilan ishchi maydonda saytning xamma tashqi va lokal giperaloqalarini kengaytirish mumkin. Sahifani ishchi maydon markaziga joylashtirishda aylantirish tasmasi va **Hove center** (menyu konteksti) buyrug'idan foydalaniladi. Web-sahifaning u yoki bu belgisidagi Double click unda saqlanayotgan narsalarni tahrirlash mumkin bo'lgan Page rejimiga o'tkazadi. Ishning umumiy tsiklini tashkil qilishda Tasks rejimi qo'llaniladi. Bu rejimda mo'ljallangan topshiriqning bajarilish darajasini kuzatish mumkin. Front Pageda xohlagan xatti-harakatlarni rejalashtirish masala mohiyatiga qarab amalga oshiriladi. Masala qo'shimchasi: Edit task–Add task yoki tugmalar. Bunda dialog darchasi New task aktivlashadi (6 rasm).

New Task

Task name:

Assigned to:

Associated with: index.htm

Completed: No

Modified by: (Has not been modified)

Created by: Headserver on 15.04.05 at 9:49:08

Priority:
☐ High
☒ Medium
☐ Low

Description:

OK Cancel

6 rasm. New task dialog darchasi

Task name_maydonida masalalar nomi yoziladi. YOnma-yon prioritetning uchta radiotugmalari (High, Medium– indamaslik bo'yicha, Low) joylashgan. **Assigned to** ro'yxatida tushib qoladigan masalalar nomi ko'rsatiladi. Bu nomlar ishchi guruh a'zolari ismlari oldindan yozib qo'yiladigan matnli kiritish maydonidan tanlab olinadi. Topshiriqlarni qayd qilib borish uchun **Description** nomli matnli kirish maydoni qo'llanadi. YAngi masalalar u yoki bu Web-sahifaga biriktirilishi yoki mustaqil bo'lishi mumkin. Birinchi holda **Associated with** maydonida html-fayli nomi yoziladi.

Masalalarni boshqarish **Tasks** rejimida olib boriladi, (4.7 rasm).

Task	Assigned to	Priority	Associated with	Modified Date
New Task	Headserver	High	index.htm	15.04.05 10:14:14
New Task	Headserver	High	index.htm	15.04.05 10:14:14
New Task	Headserver	High	index.htm	15.04.05 10:14:14
New Task	Headserver	High	index.htm	15.04.05 10:14:14
New Task	Headserver	High	index.htm	15.04.05 10:14:14
New Task	Headserver	High	index.htm	15.04.05 10:14:14
New Task	Headserver	High	index.htm	15.04.05 10:14:14
New Task	Headserver	High	index.htm	15.04.05 10:14:14
New Task	Headserver	High	index.htm	15.04.05 10:14:14
New Task	Headserver	High	index.htm	15.04.05 10:14:14

7 rasm. Tasks ish rejimi.

Status kolonkasida masala statusi ko'rsatiladi, (masala ustida ish hali boshlanmagan–**not started**; boshlangan, lekin tugallangan–**Not Completed** tugallangan–**completed**). Birinchi status **Start tasks** (Edit-Task-Start) buyrug'i bajarilgach olinadi. Masala bajarilgan keyin unga status

(**Edit-Task-Work as Completed** yoki menyu konteksti tugmasi) nomi beriladi. Masalalar mohiyati to'g'risidagi barcha imkoniyatli axborotlar **Tasks** ish rejimining asosiy jadvalida aks etadi:

Status—status berilganligini bildiradi.

Task—identifikatsiyalashgan qisqa masala.

Assigned to—masala bajarilishi bo'yicha mas'ul shaxs nomi.

Priority—prioritet.

Associated with—bog'lovchi HTML—fayl nomi.

Modified date—sana va oxirgi o'zgarish vaqti.

Description—topshiriqning to'la shifri ochilishi.

Ixtiyoriy masala to'g'risidagi ma'lumotlarni status o'zgaruvchining standart mexanizmi (Edit task—komandasi)ni aylanib o'tib, to'g'ridan-to'g'ri kirish usuli bilan o'zgartirish mumkin. Bunda **Task details** darchasi aktivlashadi (rasm.6). Zaruriyat to'g'ilsa, masalani yo'qotish mumkin, (menyu kontekstidagi **delete** buyrug'i). Front Page Web—uzellarni tezda yaratish va dasturlashsiz professional tarzda jihozlangan hujjatlarni chop etuvchi maxsus vositadir.

Front Page Express Web—uzel yaratish va uni boshqarish uchun juda qulay asboblardan ta'minlash —da nisbatan kam rivojlangan vositadir. Standart darchalarni o'zlashtirishda Front Page qiyinchiliklar yuzaga keltirmasligi kerak.

Front Page da quyidagi ish rejimlari mavjud: Page—loyixalash; Folders—sayt tuzilmasini aks ettirish; Reports—sayt to'g'risidagi zaruriy axborotni aks ettirish; Navigation—sayt navigatsiyasi; Hyperfine—aloqa tuzilmasi rejimi; Task—topshiriq va masalalarni boshqarish rejimi.

Internet sahifa yaratilgach, quyidagi ketma-ketlikka rioya qilish kerak: saqlab qo'yish va sahifani ko'rib chiqish.

Front Pagening jihozlash imkoniyatlari matini iste'molchiga samarali etkazib berish imkonini beradi (numerlangan va markerlangan ro'yxatlarni jihozlash, rangli jihozlash imkoniyatlari, grafikadan foydalanish va b.q.).

Ichki va tashqi giperhavolalar o'z vazifalariga ega bo'lib, navigatsiya va saytlararo harakatda yagona vosita hisoblanadi. Ularni o'rnatish uchun o'zgina tajriba etarlidir.

Front Pagening multimedia imkoniyatlari—bu audio va vidokliplarni o'rnatish hisoblanadi.

Web—sahifa yaratishdagi muhim instrument (asbob) bu jadvallardir. Front Page va ular axborotni joylashtirish bilan birga matn va grafikalarining holatini ham to'g'rilab beradi.

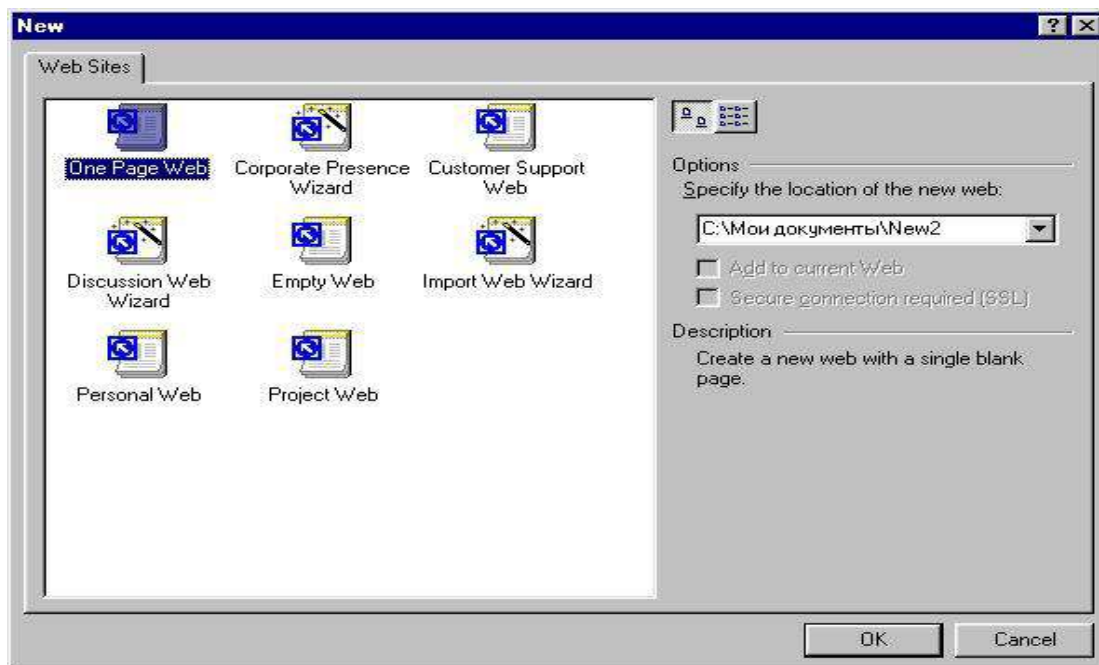
Front Page 2000 master va shablonlar yordami bilan Web-uzel yaratish

Microsoft Front Page 2000—bu Web-uzellarni quvvatlab turuvchi kuchli sistema versiyasi hisoblanadi. Bundan keyin uzel deganda saytni tushunamiz. Bu sistemani tadqiq qilishda asosiy e'tibor oxirgi foydalanuvchilar istaklarini o'rganib chiqishga qaratiladi. Natijada, dastur versiyasiga uchta asosiy talablar yuzaga keldi: Web—uzel yaratishning oddiyligi, Web-uzelni oddiy usulda yangilash va Microsoft Office ning boshqa ilovalari bilan yaqin o'zaro harakatda bo'lish imkoniyati.

Front Page 2000 da tez va professional tarzda Web-uzel yaratishga yordam beruvchi maxsus vositalar, shablonlar va masterlar mavjud. SHablon mos ravishda tahrirlovchi HTML sahifa asosi hisoblanadi. **Master** bir yoki bir nechta ekranlardan iborat dastur modulidir. U qator

savollar berib yaratilajak elementga beriladigan talablarni tushuntiradi. Natijada qoniqarli hujjat yuzaga keladi. Web-uzellar shablonlari kichik saytlarga joylashtiradi, ularda sozlanishga muxtoj bo'lgan bir nechta elementlar bor holos. Lekin tasvir, matn, dastak va shu kabi Front Page 2000 imkoniyatlaridan foydalanib, ularni kengaytirish mumkin.

Shablon bo'yicha sayt yaratish dialogini asosiy menyudan File-New-Web tanlab olib chaqirish mumkin, bunda 8- rasmdagi darcha ochiladi.



8 rasm. Web–saytni yaratish darchasi.

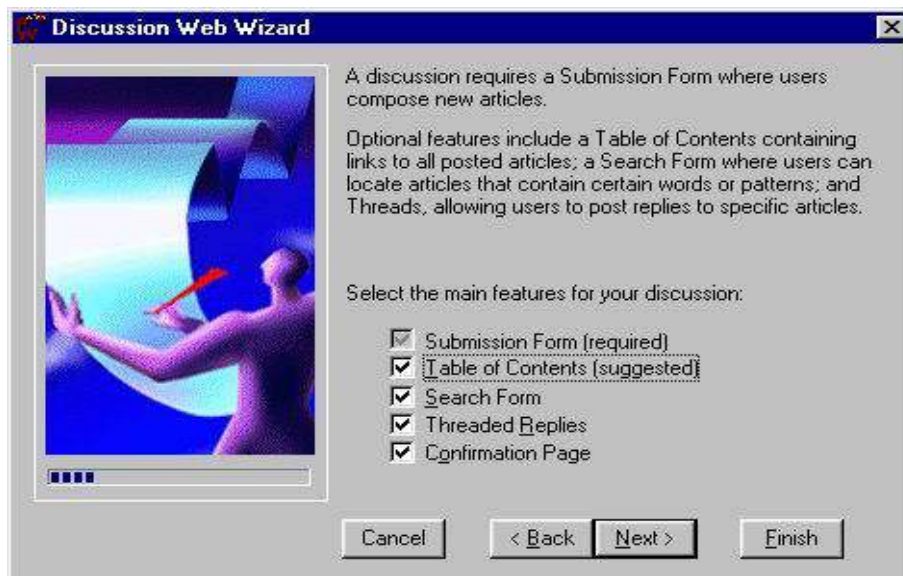
Web-uzel asos sifatida foydalanishda quyidagi shablonlardan birini tanlash mumkin:

- bitta bo'sh sahifadan iborat One Page Web –sayti;
- Customer Support Web-buyurtmachilarning quvvatlash sayti. Uning yordami bilan buyurtmachilar va haridorlar xatolar ro'yxatini, ilgarigi muammolarni bartaraf qilish bo'yicha qarorlarni, mahsulot va xizmatlarni takomillashtiruvchi takliflarni olishlari mumkin;
- Empty Web-bo'sh sayt ya'ni sahifani muallifning o'zi yaratadi va qo'shib qo'yadi;
- Personal Web shaxsiy sayt yaratuvchi shaxsiyati aks etadigan qator sahifalar;
- Project Web–sayt loyihasi qandaydir loyiha uchun ishlatiladigan markaziy informatsion forum. Bu shablon uy saxifasini yaratadi, unda loyiha ishtirokchilari berilgan loyiha bo'yicha masalalar jadvali, loyiha bo'yicha joriy ishlar holati, qidiruv sahifalari, har xil shakllar va diskussion sahifalar, shu bilan birga hamma boshqa manzillarga havola etish dastaklarini o'z ichiga olgan sahifalar sanab o'tiladi.

Web-uzel va sahifalarni yaratuvchi masterlar esa nisbatan ancha ko'p imkoniyatlarni taqdim etadilar. Web-uzellar uchun quyidagi masterlardan foydalanish mumkin. (5.1 rasm)

- Corporate prence wizard-kompaniya vakolatxonasini yaratish masteri. Uning yordami bilan internetdagi o'z biznesini taqdim etish uchun uzal yaratish mumkin;
- Diskussion web wizard-xoxlagan mavzuda joyini yaratib beruvchi diskussion guruh sayтини masteri. Bunda har bir foydalanuvchi xuddi mos keladigan maqola kabi rasimiylashtiriladigan muxokamalardan biri ramkasida o'z fikr va muloxazalarni izxor etishi mumkin;

• Import Web Wizard–import satrlar Masteri. Bu master mavjud Web–uzelning barcha fayllarini Front Page 2000 ga ulash va ulardan yangi sayt yaratishga imkon beradi. Bundan tashqari Front Page 2000 oldingi versiya saytlarini import qilishda foydalanishi mumkin. Diskysson Web Wizard masteri asosida Web-sayt yaratishni batafsil ko'rib chiqamiz. Birinchi qadamda, berilgan master (1 rasm.) piktogrammasi bosilgach, bu master nimaga mo'ljallangan va uning imkoniyatlari to'g'risidagi axborotli xabar paydo bo'ladi. Next tugmasini bosish navbatdagi qadamga olib boradi. (9 rasm.)



9- rasm. Diskussion guruhlar sayti yaratishdagi ikkinchi qadam.

Bu erda qancha sahifa tiplari Web–uzelga ulanishini ko'rsatish zarur–diskussion forma (shakl) mundarija sahifasi, qidiruv formasi, savollar keltirilgan sahifa, daraxt ko'rinishdagi jadvallar va fikrlar va tasdiqlovchi sahifa. Muallif o'z xoxishiga ko'ra nokerak sahifalarni (birinchisidan tashqari–u diskussion saytning asosini tashkil qiladi) olib tashlashi mumkin.

Uchinchi qadamda (rasm10) diskussiya nomini va diskdagi papka ismini kiritishi zarur.

To'rtinchi qadamda diskussiyaga yoqish uchun ba'zibir maydon kalitlari beriladi. Zaruriyat yuzasidan keyinchalik miqdor va imzolarni korrektirovka qilish mumkin (rasm10.)

Beshinchi qadamda, diskussiya yopiq saytda o'tadimi va faqat ro'yxatdan o'tgan foydalanuvchilar ishtirok etadimi yoki diskussiya ochiq tarzda o'tadimi kabi savollarga javob izlanadi.

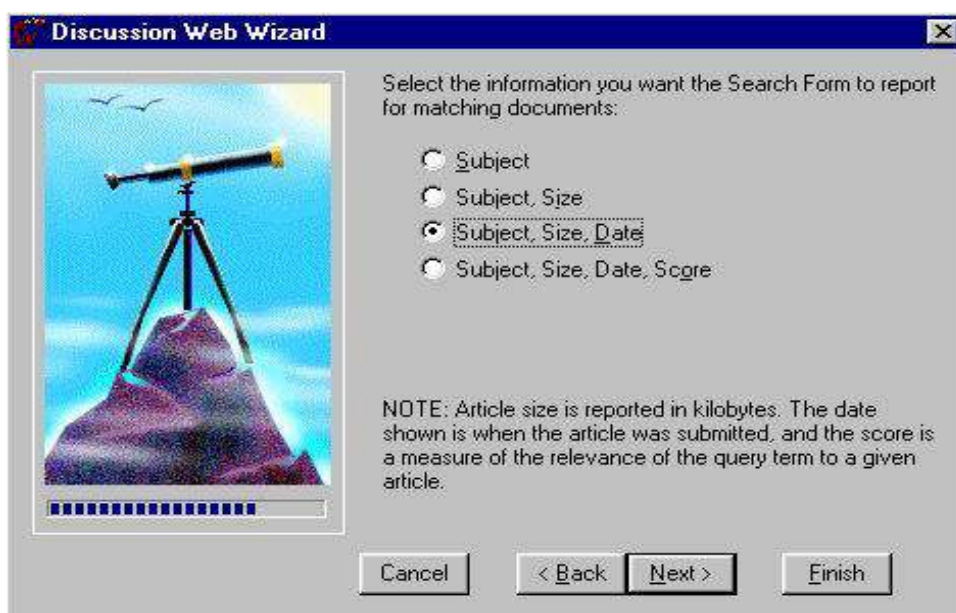


10- rasm. Diskussion guruhlar saytini yaratishdagi uchinchi qadam.



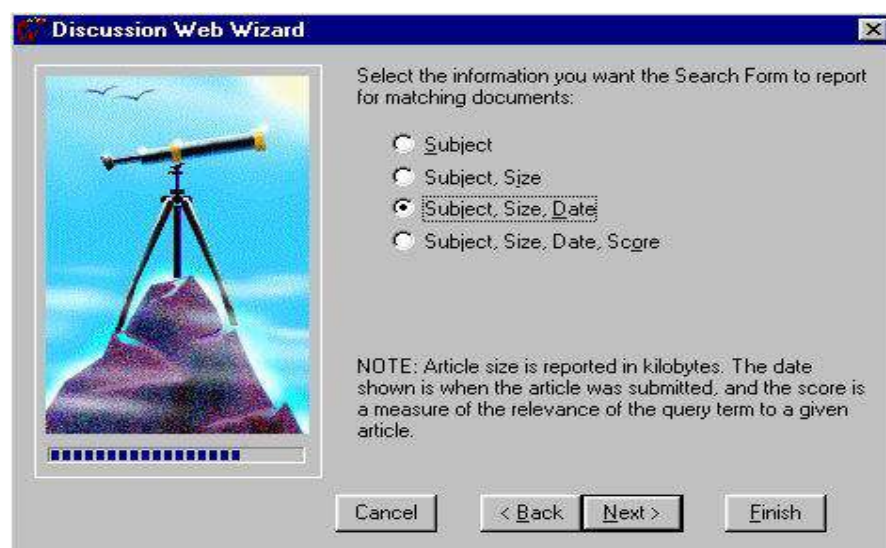
11- rasm. Diskussion guruhlar saytni yaratishdagi to'rtinchi qadam.

So'ngra navbatdagi qadamda har xil darajada buzilgan maqolalarning mundarijadagi aks etishini aniqlash zarur bo'ladi. Ettinchi qadamda mundarija sahifasi bir vaqtning o'zida sayt uy sahifasi ham bo'laoladimi yoki yo'qmi, degan savolga javob berib ketish kerak. Sakkizinchi qadamda qidiruv natijasida topilgan maqolalarning qanday aks etishi to'g'risidagi xabarlar aniqlanadi.

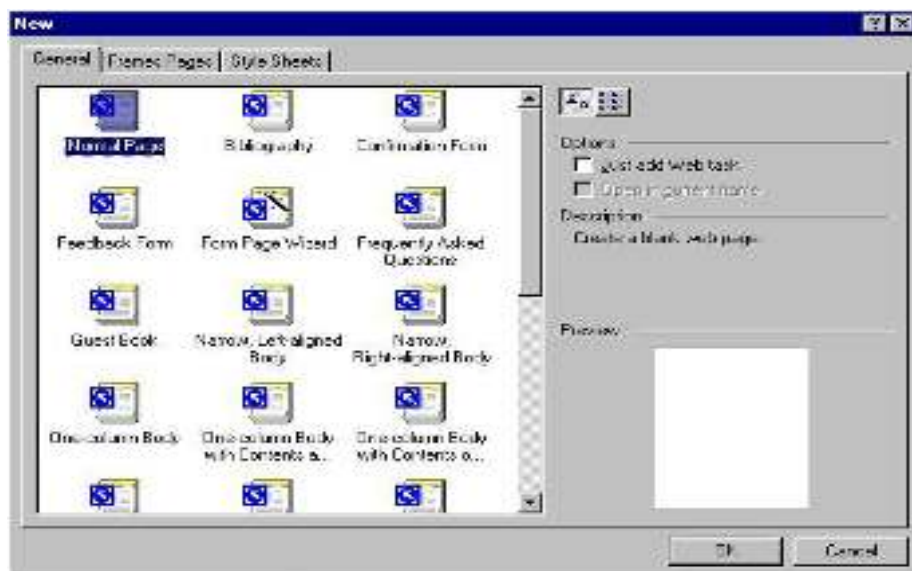


11- rasm. sayt diskussion guruhlari yaratishning sakkizinchi qadami.

Keyingi qadamda sayt uchun jihozlash mavzusini tanlab olish mumkin. Buning uchun Cpase Web Theme tugmasi bosilgach, mos dialog ochiladi (rasm12)



Chap tomonda joylashgan ro'yxatda jihozlash mavzusini tanlab olish va uning namunasi bilan tanishish imkoniyati mavjud. Hamma elementlarni jihozlashdagi mavzu va uslublar (stil) barcha saytlar uchun avtomatik tarzda qo'llaniladi, va muallifga bu sayt to'g'risida bosh qotirishga xojat bo'lmaydi. Sayt yaratishning to'qizinchi qadamida sayt yaratishda freymlar ishlatilishi yoki yo'qligini aniqlanadi. Freymlardan foydalanilganda ularning nisbiy joylanishini belgilash imkoniyati mavjuddir. Va oxirgi qadamda yakunlovchi axborot tayyor bo'ladi. Finish tugmasini bosish bilan sayt generatsiyalanadi (tayyor bo'ladi). SHundan keyin olingan natijalarni tahririyatda o'zgartirish mumkin. Muallif yoki administrator sifatida kirish imkoniyati mavjud bo'lgan taqdirda yaratilgan sayt uchun administratsiyalashni amalga oshirish mumkin bo'ladi. Xuddi master yordamida sayt yaratish kabi alohida sahifalarni yaratish mumkin bo'ladi. Sahifa yaratish dialogi to'g'risida asosiy menyuda Fule-New-Page tanlanadi. 13 rasm.)



13 rasm. Web-sahifa yaratishning dialog darchasi.

Alohida sahifa faylini yaratishda sahifa jihozlashning standart namunalari tavsiya qilinadi, (yaratish ishlarini osonlashtirish maqsadida). Bunda General qo'shimcha sahifasida oddiy sahifalarni yaratish imkoniyati bor. Misol tariqasida—quyidagilarni ko'rsatish mumkin, bibliografik ro'yxatli Bibliography) sahifa bo'sh (Normal Page) sahifa, mexmonlar kitobi (Guest book) va boshqalar. Bu dialogning Frames Pages qo'shimcha varog'ida bir nechta mustaqil qismlardan (freym) iborat sahifalarni yaratish uchun shablonlar joylashgan. Va nihoyat Style Sheets qo'shimcha varog'i uslub (stil)lar sahifasini yaratish uchun mo'ljallangan. (Normal Page) Front Page 2000 odatdagi sahifa shablonidan boshlab ko'p miqdordagi har xil sahifa shablonlarini tavsiya qiladi. (Three Columns Staggered). Bu erda Web-form ni yaratish masteri inobatga olingan. Amaldagi joriy saytga shablonlar yordami bilan yaratilgan sahifalarni qo'shib qo'yib, web saytni tez va osongina qurish mumkin. Buning uchun sahifa shablonini tanlab olishgach, asosiy darchada tahrirlash mumkin bo'lgan mos sahifa yaratiladi



Shunday qilib, master va shablonlar web saytni tez va samarali yaratishda Front Page 2000 ning eng kuchli va egiluvchan (qulay) vositasi hisoblanadi.



Muhokama uchun savollar

ilova

4-

1. Front Page ahamiyati qanday?
2. Front Pagening asosiy vazifalari nimalardan iborat?
3. Front Page ish rejimlari qanday?
4. Tasks ishchi rejimning asosiy jadvali nimalardan iborat?
5. Web-uzel yaratish uchun Front Page 2000 ning shablonlari va xillari qanday?
6. Front Page 2000 masterlari va ularning xillari nimalardan iborat?

1. B/B/B jadvali

5-ilova

Bilaman	Bilmoqchiman	Bilib oldim

M a v z u : Dreamweaver dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari. Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish

MA'RUZA DARSINI OLIB BORISH TEXNOLOGIYASI

Talabalar soni:	50-60 talaba
Vaqt:	2-soat
Dars shakli	Mavzu bo'yicha ma'ruza
Ma'ruza rejasi:	1. Dreamweaver dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari. 2. Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish
Darsning maqsadi: Talabalarda HTMLda formalar haqida tushuncha hosil qilish.	
Pedagog vazifalari: Dreamweaver dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari. Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish haqida tushuncha beradi.	O'quv natijalari: • Dreamweaver dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari; • Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish haqida bilib oladi • Mustaqil Web sahifalar yaratadi.
O'qitishning usul, texnikasi:	Ma'ruza, suxbat, baxs-munozara muhokama qilish, mustaqil ta'lim, BBB
O'qitish vositalari:	Ma'ruza matni, tarqatma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:	Frontal
O'qitish shart sharoitlari:	Texnik vositalarni qo'llashga mo'ljallangan auditoriya. Proektor

Monitoring va baholash:	Og'zaki so'roq, savol-javob, tahlil natijalari.
--------------------------------	---

Dreamweaver dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari.
Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish mavzusidagi
MA'RUZA DARSIGA TEXNOLOGIK KARTA

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	Pedagog	Talaba
1-bosqich. Kirish (25 daqiqa)	1.1. Mavzuni e'lon qiladi, ma'ruza rejasi, tayanch so'z va iboralar tanishtiradi. (1-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma'lumotlarni yozib oladilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (55 daqiqa)	2.1. Mavzu rejalari asosida bayon etiladi (2-ilova) Jarayon komp'yuter slaydlarini namoyish qilish bilan olib boriladi.	Eshitadilar va yozib oladilar
3-bosqich Yakuniy. (10 daqiqa)	3.1. Talabalarga savollar bilan murojat etadi Mavzu bo'yicha yakuniy xulosalarni aytib o'tadi (3-ilova) 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini tahlil etadi va baholaydi. (4-ilova)	Savollarga javob beradilar Mustaqil ishlashlarni bajaradi

MAVZU: Dreamweaver dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari.

1-ilova



REJA:

- 3. Dreamweaver dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari.**
- 4 Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish**

Tayanch so'z va iboralar
Web sahifa, Dreamweaver, master, shblonlar, oynalar

2-ilova

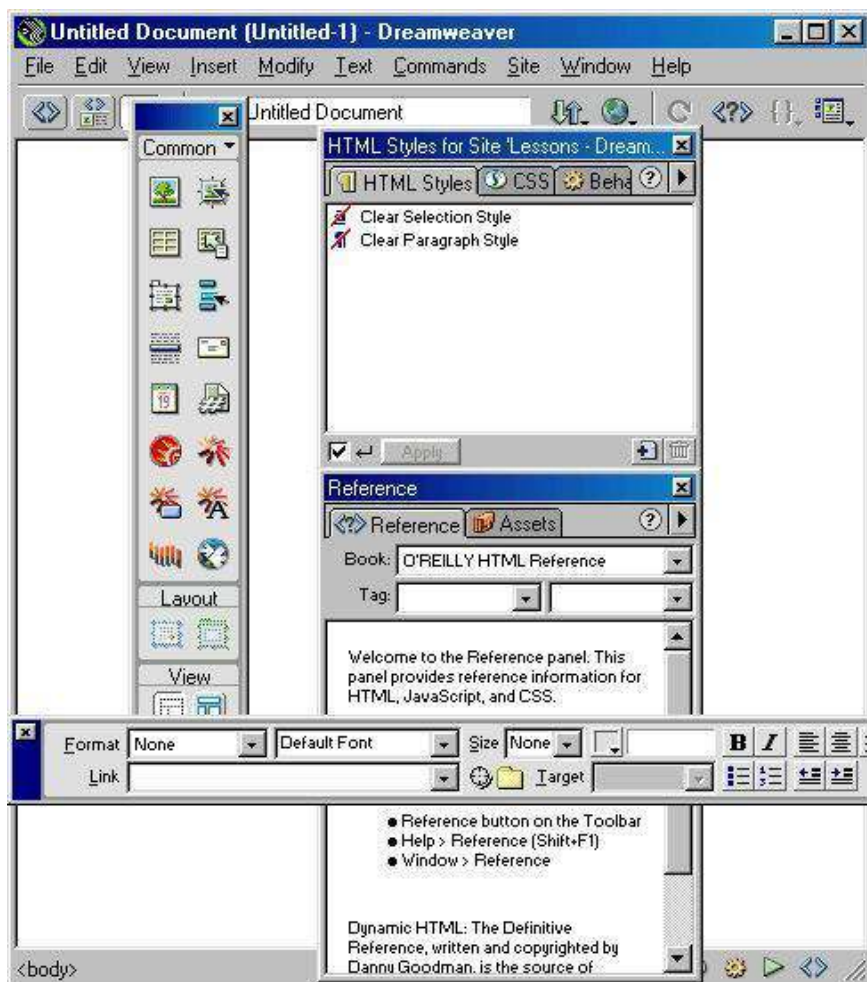
Dreamweaver MX bu - nafaqat interfeysning tashqi ko'rinishi yangilangani, balki radikal texnologik yangilangan, gipermatnli belgilash tili imkoniyatlari kengaygan. Web-sahifa maketlarini yaratish uchun yangi ashyolar paydo bo'ldi; bu tizimga Flash ob'ektlarni qo'yish (integrirovana) buyruqlari qo'shilgan; bu esa kelajakda WEB uzellar bilan boshqarish va turli jamoaviy ishlarni loyihalashda rivojlanishga imkon beradi.

Dreamweaver paketi taklif etadigan muomala usuli zamonaviy foydalanuvchi uchun odatiy bo'lib qolgan grafik oynali interfeys printsiplariga asoslanadi. Dreamweaver paketi o'sha sinfdagi boshqa dasturlar bilan taqqoslaganda ancha aniq, moslashuvchan va shu bilan bir paytda kuchli interfeys hisoblanadi. Palitralar, ko'p sonli klaviatura kombinatsiyalari va menyu qatori uning asosiy «tashuvchi loyihalari» hisoblanadi. Barcha operatsiyalar to'xtatilgach ekranda qoladigan oynalarni palitrallari (Palette) yoki panellar (panel) deb atash qabul qilingan. Ekranning maxsus ajratilgan pozitsiyalarida emas, balki ixtiyoriy joyida joylasha oladigan oynalar ko'chib yuruvchi palitralar (floating plette) deb ataladi. Dreamweaver dasturi muloqot oynalarining ko'pchiligi ko'chib yuruvchi palitralar ko'rinishida ishlaydi.

Palitralar va panellar orasidagi kichik farqlar dasturni tavsiflash uchun sezilarli ahamiyatga ega emas. SHuning uchun kelgusida bu atamalarni sinonimlar sifatida qo'llaymiz.

Deyarli barcha palitralar birlashish xususiyatiga ega. Bu har xil palitralarni bitta muloqot oynasida joylashtirish mumkinligini bildiradi. Birlashtirish amali turli mavzu yoki buyruqlarga tegishli boshqaruv vositalariga ega bo'lgan ko'p funktsiyali terma palitralarni olish imkoniyatini beradi. Birlashish xususiyatiga ega bo'lgan palitralarni (ular dasturda ko'pchilikni tashqil etadi) modulli (dockable) palitralar deb ataymiz. Bir necha alohida modullardan iborat murakkab palitralar terma (tabbed) palitralar deb ataladi.

1-rasmda to'rtta ochiq muloqot oynali dasturning tashqi ko'rinishi ko'rsatilgan. Boshqaruvning eng talab qilinuvchi vositasi so'zsiz, Properties inspector (xossalar inspektori) palitrasi hisoblanadi. Uning yordamida HTML sahifalarida ob'ektlarni formatlash va HTML sahifasidagi ob'ektlarni tahrirlash bo'yicha ko'plab amallar bajariladi. Behaviores (rejimlar) palitrasi – bu moduli ko'chib yuruvchi palitraga misol bo'ladi. Dreamweaver dasturi turli loyiha masalalarini hal qilishga mo'ljallangan unga yaqin shunga o'xshash ob'ektlarga ega.



1-rasm. Dastur oynasining tashqi ko'rinishi

Rasmda ikkita oddiy modulli Layers va History palitralardan iborat bo'lgan terma palitrage misol keltirilgan. Objekts palitrasi tashqi ob'ektlar: rasmlar, jadvallar, qatlamlar freymalar va boshqa ob'ektlarni qo'yish uchun mo'ljallangan. Rasmda ko'rsatilgan boshqa barcha boshqaruv elementlari hujjat oynasining ajralmas tashkil etuvchi qismi hisoblanadi. Texnik tizimlarning ishonchli ishlashi, dasturiy mahsulotlari interfeyslarining qulayligi asosida to'g'ri tashkil qilingan. Dreamweaver paketi formatlash va tahrirlashning deyarli barcha asosiy buyruqlari uchun amalga oshirishning bir necha xil usullarini taklif etadi. Keng formatli ekranlarning omadli egalari ularni palitralar va panellar yordamida bajarishlari mumkin. Bundan mahrum foydalanuvchilarga esa dastur menyu qatori buyruqlarini va klaviatura tugmalari kombinatsiyalaridan foydalaniladi.

Menyu qatori

Menyu qatori – bu Windows ning ixtiyoriy ilovasining zaruriy atributidir. U komandalarga, muloqot oynalariga, tugmalarga yo'l ochadi, ular yordamida hujjat yaratish, dasturni sozlash, vizuallashtirish jarayonini boshqarish kabi samarali ishlar bajariladi. Menyu qatorining har bir bandi vazifasi jihatidan bir-biriga yaqin kiritilgan menyu va kichik menyular ierarxiyasini hosil qiluvchi buyruqlar guruhini birlashtiradi. Bu bandlarning qisqacha tavsifini keltiramiz.

- File menyusi (Fayl) fayllar bilan bog'liq buyruqlarni, gipermatnli hujjatlar shablonlari bilan ishlash, eksport qilish, import qilish va brouzer dasturlarida ko'rish buyruqlarini o'z ichiga oladi.
- Edit (Pravka) menyusiga tahrirlash va qidirish bilan bog'liq buyruqlar kiradi.
- View (Vid) menyusi interfeysning yordamchi elementlarini va gipermatnli hujjat ob'ektlarining ko'rinishlari ustida ishlovchi buyruqlarni o'z ichiga oladi.
- Insert (Vstavka) menyusiga har-xil ob'ektlarni import qilish buyruqlari kiradi: rasmlar, jadvallar, formalar, katlamlar, maxsus belgilar va boshqa ob'ektlarni import qilish.
- Modify (Izmenit) menyusi o'z ichiga gipermatnli hujjat ob'ektlari atributlarini o'zgartirish buyruqlarini oladi.
- Text (Tekst) menyusi o'z ichiga matnli fragmentlarni hosil qilish va ularni formatlash bilan bog'liq buyruqlarni o'z ichiga oladi.
- Commands (Komandy) menyusi gipermatnli hujjatlarni avtomatik qayta ishlash buyruqlarini o'z ichiga oladi.
- Menu qatorining Site (Sayt) bo'limi sayt bilan ishlash vositalari va gipermatnli hujjatlar bilan bog'liq murakkab tizimlar vositalarini o'z ichiga olgan.
- Window (Okno) menyusi dasturga tegishli palitralar, panellar va muloqot oynalarini o'rnatish va olib tashlash bilan bog'liq buyruqlarni o'z ichiga oladi.
- Help (Spravka) menyusida dasturdan foydalanish haqidagi interaktiv ma'lumotlarni chaqirish, elektron qo'llanmani chaqirish kabi buyruqlar joylashgan.

Instrumentlar paneli

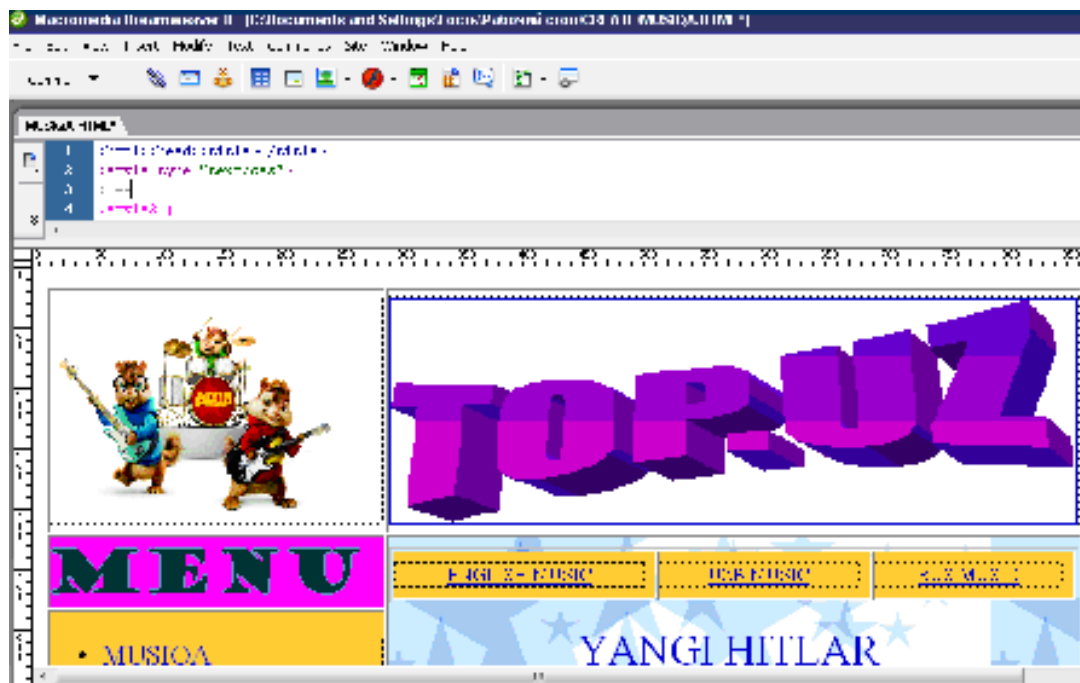
Instrumentlar paneli dasturning asosiy dispatcherlik (nozimlik) pulti vazifasini bajaradi (1.5 - rasm). U eng ko'p ishlatiladigan buyruqlar va tahrirlash resurslarini chaqirish tugmalarini birlashtiradi. Bu ixchamgina panel kiritilgan menyu va kichik menyular tizimi navigatsiyasi bilan bog'liq sarf-harajatlarni anchagina qisqartiradi.

Unda joylashgan barcha boshqaruv elementlarini sanab o'tamiz (chapdan o'ngga).

- Code View (Rejim razmetki) - gipermatnli hujjatning faqat belgili kodlari tasvirlanadi. (dizayni tasvirlanmaydi).
- Code and Design View (Rejim razmetki i planirovki). Tugmasi bosilganda hujjat oynasi ikki qismga ajraladi: birinchi oynada belgili kodlar beriladi, ikkinchi oynada esa gipermatnli sahifaning dizayni, ya'ni tashqi ko'rinishi beriladi.
- Design View (Rejim planirovki). Dasturda ishlashning vizual – WYSIWYG rejimiga o'tish tugmasi.
- Title (Zagolovok) – bu matnli maydon hujjatning sarlavhasini kiritishga mo'ljallangan.
- File Management (Upravlenie faylami) – tarmoqda ma'lumot almashish uchun xizmat qiladigan fayllar bilan ishlash buyruqlaridan tarkib topgan menyuni ochish tugmasi.
- Preview/Debug in Browser (Prosmotr/otladka v brouzere) – tugmasi gipermatnli hujjatni ko'rish va undagi Java Script kodlarini tanlangan brouzerda ishlash yoki ishlamasligini tekshiruvchi buyruqlaridan iborat menyuni ochadi.
- Refresh Design View (Obnovit stranitsu) - bu buyruq berilgandan so'ng, hujjatning belgili matnlarida bo'lgan barcha o'zgarishlar loyihalash rejimiga uzatiladi. Ana shu vaqtda kodlarni interpretatsiyasi va sintaksik tekshiruv boshlanadi. Xato fragmentlari sariq rangda ko'rsatiladi. To'g'rilari esa sahifada tasvirlanadi.
- Reference (Spravka) – tugmasi elektron ma'lumotli qo'llanmani ekranga chiqarib beradi. Bu qo'llanmada gipermatnli belgilash tili deskriptorlari ifodalangan.

- Code Navigation (Navigatsiya po kodam) – tugmasi Java Script tilida yozilgan belgili kodlarni tuzatishni boshqaruv buyruqlaridan tarkib topgan menyuni ochadi.
- View Options (Parametry otobrajeniya) – tugmasi hujjat oynasining qo'shimcha elementlari vizualizatsiyasini boshqaruvchi buyruqlar menyusini ochadi. Bu menyuga asosiy menyu qatoridagi View menyusining bir necha buyruqlari kiradi.

Dreamweaver dasturida yaratilgan veb sahifa namunasi



Muhokama uchun savollar

3-

ilova

Dreamweaver dastur oynasi qanday qismlarga bo'linadi?
 .Dreamweaver dasturda hujjat oynasi nima?
 Menyular qatori menyulari va ulardagi buyruqlar vazifalarini sanab bering?
 Instrumentlar panelida qanday instrumentlar bor va ularning vazifalari nimalardan iborat?
 Dasturda qanday ish rejimlari mavjud?

1. B/B/B jadvali

4-ilova

Bilaman	Bilmoqchiman	Bilib oldim
---------	--------------	-------------

--	--	--

M a v z u : PHP dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari. Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish.

MA'RUZA DARSINI OLIB BORISH TEXNOLOGIYASI

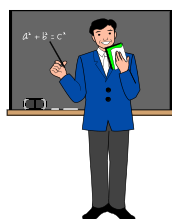
Talabalar soni:	50-60 talaba
Vaqt:	2-soat
Dars shakli	Mavzu bo'yicha ma'ruza
Ma'ruza rejasi:	1. PHP dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari. 2. Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish
Darsning maqsadi: Talabalarda HTMLda formalar haqida tushuncha hosil qilish.	
<i>Pedagog vazifalari:</i> PHP dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari. Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish haqida tushuncha beradi.	<i>O'quv natijalari:</i> • PHP dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari; • Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish haqida bilib oladi • Mustaqil Web sahifalar yaratadi.
O'qitishning usul, texnikasi:	Ma'ruza, suxbat, baxs-munozara muhokama qilish, mustaqil ta'lim, VENNA diagrammasi
O'qitish vositalari:	Ma'ruza matni, tarqatma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:	Frontal
O'qitish shart sharoitlari:	Texnik vositalarni qo'llashga mo'ljallangan auditoriya. Proektor
Monitoring va baholash:	Og'zaki so'roq, savol-javob, tahlil natijalari.

PHP dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari.
Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish mavzusidagi
MA'RUZA DARSIGA TEXNOLOGIK KARTA

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	Pedagog	Talaba
1-bosqich. Kirish (25 daqiqa)	1.1. Mavzuni e'lon qiladi, ma'ruza rejasi, tayanch so'z va iboralar tanishtiradi. (1-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma'lumotlarni yozib oladilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (55 daqiqa)	2.1.Mavzu rejalari asosida bayon etiladi (2-ilova) Jarayon komp'yuter slaydlarini namoyish qilish bilan olib boriladi.)	Eshitadilar va yozib oladilar
3-bosqich Yakuniy. (10 daqiqa)	3.1. Talabalarga savollar bilan murojat etadi Mavzu bo'yicha yakuniy xulosalarni aytib o'tadi (3-ilova) 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini tahlil etadi va baholaydi VENNA diagrammasi. (4-ilova)	Savollarga javob beradilar Mustaqil ishlashlarni bajaradi

MAVZU: PHP dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari.
Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish.

1-ilova



REJA:

1. PHP dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari.
2. Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish

Tayanch so'z va iboralar

PHP, o'zgaruvchilar, tiplar, qiymatlar, funksiyalar

RNR — tili Internetda ishlash uchun mo'ljallangan bo'lib, C tili kabi universal va aniq sintaksisga ega va o'zida Perl va C tili imkoniyatlarini mujassamlashtirib olgan. Bu til yaqinda paydo bo'lgan bo'lsada (aniqrog'i uni interpretatori) u millionlagan serverlarga o'rnatilgan va o'rnatilishida davom etmoqda.

PHP tilini Perl ga nisbatan bitta jiddiy kamchiligi bor: bu — uning katta va murakkab stsensariylar bilan sekin ishlashidir. Biroq bu kamchilikni PHP ni yaratuvchilar bartaraf qilish niyatida ekanligini bildirishgan.

PHP interpretatorini quyidagi ustunliklari mavjud.

- Dasturni bajarish paytida xatoni aniqlash soddalashadi. Agar dastur bajarilishida uzilish bo'lsa interpretator bu xaqda xabar qiladi.
- Egallangan xotirani bo'shatish xaqida uylmasa xam bo'ladi. Interpretatorni o'zi dasturdagi u yoki bu o'zgaruvchi kerak yoki kerakmasligini aniqlaydi va o'zgaruvchi uchun ajratilgan xotirani bo'shatadi.
- O'zgaruvchi tiplari xaqida o'ylamasam xam bo'ladi.

PHP – dasturga misol

An'anaviy ravishda dasturlash xaqidagi barcha kitoblar "Hello world!" dasturidan boshlanadi. Traditsionno, lyubaya kniga nachinaetsya s programmy "Hello world!".

```
<?
```

```
echo "Hello world!"
```

```
?>
```

Stsenariyni brauzerda ishga tushiring. Uni ishlayotganligiga guvox bo'lasiz. Ma'lumotlarning tiplari o'zgaruvchilar va ifodalar

Ko'rinib turganidek PHP – dasturni strukturasi SI va Beysik aralashmasini eslatadi va HTML tarkibiga xam kiritiladi. Biroq biz yuqorida PHP tilidagi oddiy dastur misolini ko'rib chiqdik. Bu til xaqidagi umumiy tassavvurni bermaydi.

PHP tilidagi ma'lumotlar tiplari bilan tanishib chiqamiz.

O'zgaruvchi tiplari

RNR tili o'zgaruvchilarni 5 ta tipini qo'llab – quvvatlaydi. Ularni qisqacha tariflaymiz.

integer

Ishorali butun son. Uzunligi 32 bit (2 147 483 648 dan 2 147 483 647 gacha)

double

Etarlicha katta aniqlikdagi xaqiqiy son (matematik xisob – kitoblar uchun etarli aniqlikda)

string

Ixtiyoriy uzunlikdagi satr. Si tilidagidan farqli ravishda satr tarkibida nulevoy simvollar xam qatnashadi va bu dastur ishiga ta'sir qilmaydi. Boshqacha aytganda, satrlardan binar ma'lumotlarni saqlash uchun foydalanish mumkin. Bunda satr uzunligi bo'sh operativ xotira xajmi bilan chegaralanadi. SHuning uchun bitta satrga xajmi katta bo'lgan, 200 – 300 kilobayt fayldagi ma'lumotni o'zlashtirish mumkin. Satrlar standart funktsiyalar yordamida qayta ishlanishi mumkin va satrdagi ixtiyoriy simvolga murojaat etish mumkin.

array

Assotsiativ massiv (yoki ko'pincha, PHP da bunday atash unchalik tsh-ri bshlmasada xesh deb ataladi). Bu bir nechta elementlar to'plami bo'lib, ularni xar biri kalit => qiymat shaklidagi juftlikdan iborat (=> simvoli bilan ma'lum kalitga biror qiymatni moligi belgilangan). Ma'lum elementga kaliti ko'rsatilib murojat etiladi. Si tilidagi massivlardan farqli ravishda faqat 0 dan boshlanuvchi butun sonlar emas, balki ixtiyoriy satr qo'llanilishi mumkin. Masalan, quyidagi komandalar ishlatilishi mumkin:

```
// "O", "a", "" va "s" kalitli massivni yaratish;  
$a=array(0=>"zzzz", "a"=>"aaa", "b"=>"bbb", "c"=>"ccc");  
echo $a["b"]; // "bbb" chatrni chiqaradi;  
$a["l"]="qq"; // massivni yangi elementini yaratadi va unga "qq" qiymatni o'zlashtiradi;  
$a["a"]="new_aaa"; // mavjud elementga "new_aaa" ni o'zlashtiradi;
```

Array() operatori elementlari qavs ichida ko'rsatilgan xolda massiv yaratadi.

object

Ob'ekt tipi ob'ektga – orientirlangan dasturlashni eng oddiy xususiyatlarini o'zida mujassamlashtirgan. Ob'ektni ichki strukturasi xesh ga o'xshash. Faqat bunda aloxida element va funktsiyaga murojat etish uchun kvadrat qavslar emas, balki -> operatori ishlatiladi. Ob'ektlar to'g'risida keyinchalik batafsil ma'lumotlar keltiriladi.

Mantiqiy o'zgaruvchilar

PHP da yana o'zgaruvchilarni gipotetik tipi — mantiqiy tipi mavjud. Mantiqiy o'zgaruvchi ikkita: false (yolg'on) yoki true (rost) qiymatdan biriga ega bo'ladi. Nolga teng bo'lmagan ixtiyoriy son (va bo'sh bo'lmagan satr), xamda true xizmatchi so'zi rost qiymatni bildiradi. 0 soni, bo'sh satr va false so'zi yolg'on qiymatni bildiradi. SHunday qilib, ixtiyoriy nolga teng bo'lmagan qiymat (xususan, o'zgaruvchilarni qiymati xam) mantiqiy kontekstda (ifodada) rost qiymat sifatida qaraladi. Dasturda qiymatni ko'rsatish uchun false va true so'zlaridan xam foydalanish mumkin.

false va true kalit so'zlari — oddiy konstantalar (o'zgarmaslar) emas. YUqorida aytilganidek, false bo'sh satrni sinonimi, true esa — birni sinonimi xisoblanadi. Bunga quyidagi keltirilgan operatorlar bajarib ishonch xosil qilishingiz mumkin:

```
echo false; // bo'sh satrni chiqaradi, ya'ni xech nima chiqarmaydi  
echo true; // 1 sonini chiqaradi
```

Keling endi quyidagi dasturni ko'rib chiqamiz (1)..

Mantiqiy kattaliklar

```
<?  
$a=100;  
if ($a==100) echo "uzgaruvchi 1 ga teng!<br>"  
if ($a==true) echo "uzgaruvchi rost!<br>"  
?>
```

Agar true faqat 1 ga teng bo'lsa, u xolda faqat birinchi satr chiqqan bo'lardi. Biroq ikkala satr xam brauzerda chiqadi. Solishtirish operatorlarida (masalan, == solishtirish operatorida, xamda >, < operatorida va x.k.) agar ikkala operand xam mantiqiy bo'lsa RNR operandlardan

biriga mantiqiy operand sifatida qaraydi. Navbatdagi misolda (listing 7.2) PHP xar bir o'zgaruvchi uchun mantiqiy ekanligini bildiruvchi belgi saqlashini ko'rsatadi..

Mantiqiy o'zgaruvchilar <?

```
$a=100;  
$b=true;  
echo "a = $a<br>";  
echo "b = $b<br>";  
if($a==$b) echo 'a bga "teng" ! ' ;  
?>
```

Qiziq, dastur avval "*a=100* va *b=1*" yozuvlarini chiqaradi, keyingi satrda esa a bga "teng" ! yozuvini chiqaradi. Bu dastur natijasi xuddi shunday bo'lishi endi bizga ma'lum (chunki o'zgaruvchilar mantiqiy o'zgaruvchilar sifatida qaraladi). SHuning uchun \$a o'rnida, masalan, funktsiya natijasi bo'lgan son ishlatilgan extiyot bo'ling. Aks xolda bu izlab topish uchun bir necha soat vaqtni oladigan xatolikni keltirib chiqaradi.

Albatta arifmetik amallarni bajarishda u mantiqiy o'zgaruvchidan odatdagi, sonli o'zgaruvchiga aylanadi. Mantiqiy o'zgaruvchilarni qiymatini bittaga oshirish yoki kamaytirish uchun ++ yoki – operatorlaridan foydalanish befoyda(3):

++ va — operatorlarini xususiyatlari <?

```
$b=true;  
echo "b: $b<br>";  
$b++;  
echo "b: $b<br>";  
?>
```

Bu dastur ikkala chiqarishda xam 1 qiymatni chiqaradi. Bu dastur siz yo'l qo'yishingiz mumkin bo'lgan xatolikni oldini olish uchun keltirilgan.

O'zgaruvchilar ustida amallar bajarish

O'zgaruvchi tipi qanday bo'lishidan qat'iy nazar, o'zgaruvchi ustida 3 ta asosiy amalni bajarish mumkin.

Qiymat o'zlashtirish (yoki berish)

O'zgaruvchiga boshqa bir o'zgaruvchini qiymatini (yoki funktsiya natijasini), boshqa o'zgaruvchiga ssilka, yoki konstanta ifodani o'zlashtirish mumkin (ob'ekt tiplidan tashqari). YUqorida aytilganidek, tiplarni o'zgartirishni interpretator o'z zimmasiga oladi. Bundan tashqari o'zlashtirganda o'zgaruvchini eski qiymati, eng asosiysi o'zgaruvchini eski tipi yo'qatiladi va "qiymat beruvchini" nusxasi bo'lib qoladi. YA'ni, agar biz massivga son o'zlashtirsak, u xolda butun massiv yo'qatiladi.

Mavjudligini tekshirish

Biror o'zgaruvchi bor yoki yo'qligini tekshirish mumkin. Bu IsSet() operatori yordamida tekshiriladi. Masalan:

```
if (IsSet ($MyVar))  
echo "<Bunday o'zgaruvchi mavjud. Uning qiymati $MyVar";
```

Agar joriy vaqtda o'zgaruvchi yo'q bo'lsa (ya'ni unga qiymat o'zlashtirilmagan yoki oldinroq unset() operatori yordamida o'chirilgan bo'lsa), u xolda IsSet () operatori natijasi yolg'on, aks xolda rost qiymatli bo'ladi.

Dasturda initsializatsiya etidmagan o'zgaruvchidan foydalanish mumkin emas, aks xolda xatolik kelib chiqadi (stsenariyda mantiqiy xatolik xaqida xabar xosil bo'ladi). Albatta, zarur o'zgaruvchini bo'sh satrga tenglab yaratish mumkin. Biroq bu usuldan foydalanishni maslaxat etmayman. Buning o'rniga o'zgaruvchini ishlatishdan oldin mavjudligini tekshrish maqsadga muvofiq. Bunda xattolik xabarlarini chiqarishni @ operatori yordamida bekor qilish mumkin.

Yo'q qilish

O'zgaruvchini yo'q qilish Unset() operatori yordamida amalga oshiriladi. Buning natijasida o'zgaruvchi ichki tablitsadan o'chiriladi, ya'ni dastur yo'q qilingan o'zgaruvchi yaratilmagan deb xisoblaydi. Masalan:

```
// $a o'zgaruvchisi mavjud emas
$a="Hello there!";
//Endi $a o'zgaruvchi yaratildi
// ... $a dan foydalanuvchi qandaydir operatorlar
echo $a;
// endi $a o'zgaruvchini o'chiramiz
Unset ($a) ;
// Endi $a o'zgaruvchisi yo'q
echo $a; // Xatolik: $a o'zgaruvchisi yo'q
```

Ko'rsatgich tipli o'zgaruvchilar

RNR tilida ko'rsatgich tushunchasi yo'q bo'lsada boshqa o'zgaruvchilarga ko'rsatgich yaratish mumkin. Ko'rsatgichni 2 ta turi bor: qat'iy va simvolik. Qat'my ko'rsatgichlar RNR 4 da paydo bo'ldi. (3 versiyasida faqat simvolli ko'rsatgichlar mavjud edi.

Qat'iy ko'rsatgichlar

Qat'iy ko'rsatgich oddiy o'zgaruvchi bo'lib, boshqa o'zgaruvchini sinonimi xisoblanadi. Ko'p darajali ko'rsatgichlar qo'llab quvvatlanmaydi. SHuning uchun qat'iy ko'rsatgichlarga oddiy sinonim sifatidagina qarash mumkin. Qat'iy ko'rsatgich yaratish uchun & (ampersand) operatoridan foydalaniladi. Masalan:

```
$a=10;
$b = &$a; // endi $b — o'zgaruvchisi $a bilan bir xil
$b=0; //aslida $a=0
echo "b=$b, a=$a"; // "b=0, a=0" yozuvini chiqaradi
```

Faqat o'zgaruvchini emas, shuningdek massiv elementini xam ko'rsatish mumkin (bu bilan qat'iy ko'rsatgich simvolli ko'rsatgichdan ajralib turadi). Masalan:

```
$A=array('a'=>'aaa', 'b'=>'bbb');
$b=&$A['b'];//endi $b — massivni'b'indeksli elementi bilan bir xil
$b=0; //aslida $A['b']=0;
echo $A['b'] //ekranda 0 chiqadi
```

Xususan, navbatdagi misoldagi kabi yaratilayotgan simvolik ko'rsatgich ko'rsatuvchi massiv elementi mavjud bo'lmisligi xam mumkin:

```
$A=array('a' => 'aaa', 'b' => 'bbb');  
$b=&$A['s']; //endi $b — massivni 'c' indeksli elementi bilan bir xil  
echo "'s' indeksli element:('$A['s'].')";
```

Ushbu dastur bajarilishi natijasida \$b ko'rsatgichiga qiymat o'zlashtirilmagan bo'lsada, \$A massivida 'c' kalitli element yaratiladi va uni qiymati bo'sh satrga teng bo'ladi (buni echo operatori ishi natijasidan bilib olish mumkin). YA'ni qat'iy ko'rsatgich mavjud bo'lmagan ob'ektni ko'rsatishi mumkin emas va agar bunga xarakat qilinsa ko'rsatiluvchi ob'ekt yaratiladi.

Qat'iy ko'rsatgich – u ko'rsatayotgan ob'ektni absolyut aniq sinonimi emas. Chunki qat'iy ko'rsatgichlarga nisbatan qo'llaniladigan unset() operatori ko'rsatilayotgan ob'ektni o'chirmaydi, balki ko'rsatgich va ob'ekt o'rtasidagi bog'liqlikni bekor qiladi.

Demak, qat'iy ko'rsatgichlar va ko'rsatilayotgan o'zgaruvchilar (ob'ektlar) umuman olganda bir xil imkonga ega, biroq ulardan birini qiymati o'zgartirilsa bu ikkinchida xam o'z aksini topadi. Unset () operatori ob'ekt va ko'rsatgich orasidagi aloqani uzadi.

Qat'iy ko'rsatgichlardan funktsiyalarga parametrlarni berishda va funktsiya qaytaradigan qiymatni o'zlashtirishda foydalanish maqsadga muvofiq. Bu qanday amalga oshirilishini PHP da funktsiyalar yaratishni o'rganishda ko'rib chiqamiz.

Simvolik ko'rsatgichlar

Simvolik ko'rsatgich — bu boshqa bir o'zgaruvchini nomini saqlovchi satrli o'zgaruvchidir. Simvolik ko'rsatgich ko'rsatayotgan o'zgaruvchi qiymatini ko'rish uchun qayta nomlash operatoridan (ko'rsatgich nomi oldida qo'shimcha ravishda \$ belgisi ko'rsatiladi) foydalanish zarur. Buni misolda ko'rib chiqamiz:

```
$a=10;  
$b=20;  
$s=30;  
$r="a"; //yoki $r="b" yoki $r="s" ($r ga boshqa o'zgaruvchi nomi o'zlashtiriladi)  
echo $$p; // $r ko'rsatayotgan o'zgaruvchi qiymati, $a qiymati chiqariladi  
$$r=100; // $a ga 100 qiymati o'zlashtiriladi
```

Ko'rib turganimizdek, oddiy satrli o'zgaruvchini ko'rsatgich sifatida foydalanish uchun uni oldida yana bitta \$ belgisini qo'yish kerak. Bu esa interpretatorga \$p ni qiymatini emas, balki \$p da nomi saqlanayotgan o'zgaruvchi qiymatini olish kerakligini bildiradi.

Simvolik ko'rsatgichlar kam ishlatiladi. Bunday ko'rsatgichlardan foydalanish dasturdagi xatoliklarga yo'l qo'yishga sabab bo'ladi.

Ba'zi shartli belgilashlar

YUqorida eslatilganidek, PHP da biror o'zgaruvchi yoki ifoda tipini aniq ko'rsatish zarur emas. Biroq dasturdagi xar bir kattalikka konkret tip mos keladi va bu uni tipi dastur bajarilishi davomida boshqa tipga o'zgartirilishi mumkin. Bunday o'zgartirish, masalan, "20" satriga 10 sonini qo'shib, natijada 30 ("2010" emas) qiymatga ega bo'lsak, u xolda bu PHP da to'g'ri amalga oshgan sondan satrga va aksincha o'zgartirishga misol bo'ladi.

Faraz qiling, \$a o'zgaruvchi tipini sonli tipga o'zgartirish zarur. \$a o'zgaruvchi esa massiv bo'lsin. Oldindan ma'lumki, tipni bunday o'zgartirish xech qanday ma'noga emas. Agar

bunga xarakat qilinsa, masalan, \$a ga 10 ni qo'shishga xarakat qilinsa PHP bu xaqda xatolik xabari beradi. yoki xabar bermasligi xam mumkin (masalan, massiv satrga o'zgartirilsa, u xolda doimo "Array" satri xosil bo'ladi). SHuning uchun PHP dagi standart funktsiya va operatorlarni (ular juda ko'p) o'rganishda funktsiya va operatorlarni u yoki bu parametri tipini aniqlashtirib olish kerak bo'ladi. Funktsiya va operatorlarda mos bo'lmagan tiplar qo'llanilmasligi kerak. SHuning uchun matnda zarur bo'lganda o'zgaruvchi va funktsiyani qaytaradigan qiymati tipini, xamda boshqa metaimvollar ko'rsatib o'tiladi. Masalan, FuncName nomli funktsiyani ta'riflash misoli:

```
<return_type> FuncName (<type1> $param1 [, <type2> $param2])
```

Masalan, bu funktsiya xam qandaydir qiymatlarni qabul qiladi va natija qaytaradi. Bu erda <return_type> tipli qiymat qaytaruvchi va bitta yoki ikkita argumentli (kvadrat qavsda ko'rsatilgan ikkinchi argument ko'rsatilishi shart emas) funktsiya ta'riflangan. Birinchi parametr tipi <type1>, ikkinchi parametrniki — <type2>. Burchak qavslarda keltirilgan mumkin bo'lgan tiplarni ta'riflari navbatdagi mavzularda keltirilgan.

string

oddiy satr yoki satrga o'zgartirish mumkin bo'lgan tip.

int, long

YOki butun, yoki xaqiqiy son (kasr qismi tushirib qoldiriladi), yoki ma'lum formatdagi sonlardan iborat satr. Agar satrni int tipga o'zgartirish imkoni bo'lmasa uni o'rniga 0 qiymati olinadi va xech qanday xabar xosil bo'lmaydi.

double, float

Quyidagi tipli sonidan iborat yoki xaqiqiy son, yoki butun son, yoki satr.

bool

Mantiqiy tip bo'lib, yolg'on qiymat (nol qiymat, bo'sh satr yoki false konstantasi) kabi, yoki rost qiymat (qolgan barcha qiymatlarda) kabi qabul qilinadi.

array

Umumiy xolda assotsiativ bo'lgan massiv (pastga qarang). YA'ni kalit = qiymat shaklidagi juftliklar to'plami. Xususan bu erda list ro'yxati xam bo'lishi mumkin.

list

Odatda bu indeksleri 0 dan boshlab ketma - ket butun sonlar bilan nomerlangan massiv. Ro'yxat assotsiativ massivni bir shaklidir. SHuning uchun funktsiyalarni list tipli parametri sifatida array tipli parametrni ko'rsatish mumkin. Bunda funktsiya "xech nimani sezmaydi" va massiv elementlarini nomerlab xuddi ro'yxat kabi ish olib boradi.

object

Biror strukturaga ega bo'lgan ob'ekt. Odatda uni strukturasi aniqlangan bo'ladi.

void

Eng oddiy tip bo'lib, faqat funkiya qaytaradigan qiymatni aniqlash uchun qo'llaniladi. RNR da funktsiya xech nima qaytarmasligi mumkin emas, shuning uchun amalda barcha vpid funktsiyalar false qiymat (ya'ni bo'sh satr) qaytaradi.

mixed

Ixtiyoriy tip. Bu tip butun, kasr son, satr, massiv yoki ob'ekt bo'lishi mumkin. Masalan, gettype () yoki settype () standart funktsiyalari mixed tipli parametrga ega. YA'ni, agar

funktsiya mixed tipli qiymat qataradigan bo'lsa, u xolda bu qiymat (natija) tipi operandlar orqali aniqlanadi va funktsiya ta'rifi orqali aniqlanadi.

Ifodalar va Ma'lumotlarni boshkarish strukturalari

Ifoda — bu PHP dagi asosiy elementlardan biridir. Xaqiqatdan xam dasturda yozilgan barcha matn — bu ifodalardan iborat.

Ifodaga eng oddiy misol — o'zlashtirish operatorini o'ng tomonida turgan o'zgaruvchi yoki konstanta. Masalan, quyidagicha shaklda joylashgan 5 soni ifodaga misol bo'ladi

```
$a=5;
```

Bu ifoda, uni qiymati 5 ga teng. Bu o'zlashtirishdan keyin \$a qiymati 5 ga teng deb bemalol ayta olamiz. Endi quyidagi ifodani olsak

```
$=$a;
```

Bunad \$b qiymati 5 ga teng, chunki o'zlashtirish operatorini o'ng tomonidagi \$a ifodani qiymati 5 ga teng edi.

YAna bir misol. Eslasangiz, biz yuqorida dasturning o'zi ifodalardan tashkil topishini aytgandik. Demak, \$b=\$a – xam ifoda! Navbatda keltiriladigan ifodalar Si va Perl tilini bilganlar uchun darrov tushunarli bo'ladi:

```
$a=($b=10); // ili prosto $a=$=10
```

Bunda \$a va \$b o'zgaruvchilarga 10 qiymati o'zlashtiriladi. YAna bir nisbatan murakkabroq misol:

```
$a=3*sin($b=$c+10)+$d;
```

Bu komandalar bajarilganidan keyin o'zgaruvchilar qiymati nimaga teng bo'ladi? Bunda quyidagi operatorlar bajarilishida xosil bo'ladigan natijalar xosil bo'ladi:

```
$b=$s+10;
```

```
$a=3*sin($c+10)+$d;
```

Ko'rib turganimizdek, RNR da murakkab ifodalardan foydalanish mumkin. YA'ni o'zlashtirish operatorida qatnashgan o'zgaruvchi qiymatini ifoda ichida aniqlash mumkin. Bu imkoniyat dastur kodini qisqartiradi va dasturni o'qishni soddalashtiradi. SHuning uchun bu usuldan foydalanib turish lozim.

Ixtiyoriy ifodani qiymatini tipi mavjud, ya'ni oldindan aniqlash mumkin. Masalan:

```
$a=10*20;
```

```
$b="".(10*20);
```

```
echo "$a:",gettype($a)," $b:",gettype($b);
```

```
// xosil bo'luvchi tekst "200:integer 200:string"
```

Biror qiymatni tipini boshqasiga o'zgartirish uchun (masalan, sonli satrdan iborat string tipli \$b ni tipi bizga ma'qul bo'lmasligi mumkin) tipni o'zgartirish operatoridan foydalaniladi. Bu operatorlar funksional va prefiksli operatorlar shaklida qo'llanilishi mumkin. Masalan, quyidagi 2 ta operatorlar o'zaro teng kuchlidir:

```
$a = intval($b);
```

```
$a = (int)$b;
```

Tipni o'zgartirish operatorlari:

 \$b=intval(ifoda) yoki \$b=(int)(ifoda)

Ifoda qiymatini butun tipga o'zgartiradi va uni \$b o'zgaruvchiga o'zlashtiradi.

 \$b=doubleval(ifoda) yoki \$b=(double)(ifoda)

Ifoda qiymatini haqiqiy tipga o'zgartiradi va \$b o'zgaruvchiga o'zlashtiradi.

 \$b=strval(ifoda) yoki \$b=(string)(ifoda)

Ifoda qiymatini satrga o'zgaritradi.

 \$b=(bool)(ifoda)

Ifoda qiymatini mantiqiy tipga o'zgaritradi. YA'ni bu operator bajarilganidan keyin \$b qiymati yoki true, yoki false ga teng bo'ladi.

Umuman yana 2 ta: (array) va (object) operatori mavjud bo'lib ular kam ishlatilganligi uchun ular haqida tafsilotlar keltirmaymiz.

Mantiqiy ifoda

Mantiqiy ifoda — bu yolg'on yoki rost (yoki 0, yoki 1) qiymatga ega bo'luvchi ifodadir. Umuman ixtiyoriy ifoda “mantiqiy” kontekstda mantiqiy ifoda (masalan, if – else konstruktsiyasini shartida) sifatida qaraladi. Chunki, yuqorida takidlaganimizdek, ixtiyoriy 0 ga teng bo'lmagan, bo'sh bo'lmagan satr va x.k. kattalik “rost” qiymat, qolgan barcha kattalik “yolg'on” qiymat sifatida qaraladi.

Mantiqiy ifodalar uchun xam mantiqiy o'zgaruvchilarni xususiyatlari o'rinlidir. Mantiqiy ifodalar >, <, (tenglik), || (mantiqiy ILI), && (mantiqiy I), \ (mantiqiy NE) va boshqa operatorlar ishlatilganda xosil bo'ladi. Masalan:

```
$a = 10<5; // $a=false
```

```
$a = $b==1; // agar $=1 bo'lsa$a=true
```

```
$a = $b>=1&&$b<=10 // agar $b 1..10 ichida bo'lsa $a=true
```

```
$a = !($b||$c)&&$d; // agar $b va $s yolg'on bo'lsa,$a=true, $d esa — rost
```

U yoki bu mantiqiy o'zgaruvchini rostligi qanday aniqlanishini eslab ko'ring. Xuddi shunday shaklda mantiqiy ifodani rostligi aniqlanadi:

```
$b = $a>=1&&$a<=10; //$b ga mantiqiy ifoda qiymatini o'zlashtirish
```

```
if($b) echo "a o'zgaruvchi qiymati joriy diapazonda";
```

Satrlar ifodalar

RNR da satrlar — asosiy ob'ektlardan biridir. Yuqorida takidlanganidek, satrlar formatlash simvollar va xatto binar ma'lumotlar qatnashgan tekstdir. Qo'shtirnoq yoki apostrof ichiga olingan tekst bitta satrda boshlanadi va boshqa satrda tugaydi. Quyida sintaktik jixatdan to'g'ri bo'lgan misol keltirilgan:

```
$a="bu tekst bitta satrdan boshlanadi
```

```
Va boshqasida davom etadi,
```

```
Uchinchi satrda xam davom etadi va x.k.";
```

Yuqoridagi misollarda qo'llanilgani kabi tekst qo'shtirnoq yoki apostrof ichiga olinadi. Bularni bir – biridan farqini tushuntirish vaqti etib keldi.



(3-ilova)

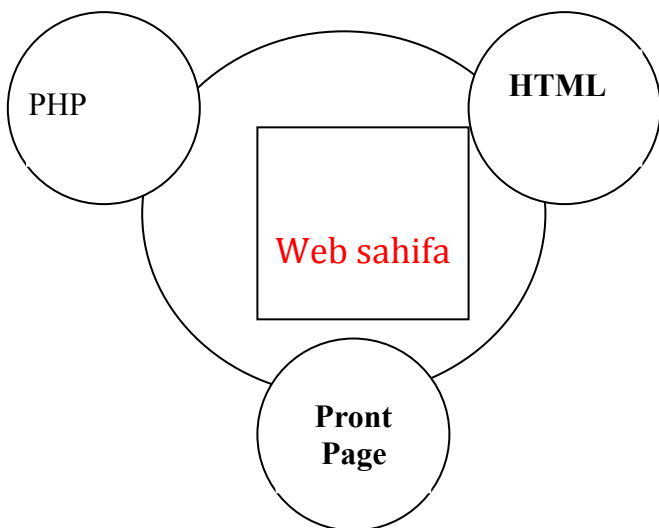
Muhokama

uchun

savollar

- 1 PHP ning vazifasi
- 2 PHP da ma'lumotlarning tiplari ?
- 3 Asosiy operatorlari qaysilar ?
- 4 PHP da ifodalar turlari ?

Web sahifa yaratish uchun qaysi dasturlash tili qulay? (VENNA diagrammasi)
(4-ilova)



1 -Mavzu: Adobe Photoshop dasturining asosiy tushunchalari	
<i>Talabalar soni:</i>	<i>Vaqt -2 soat</i>
<i>Dars shakli</i>	Amaliy mashg`uloti
<i>amaliy mashg`uloti rejasi</i>	1. Adobe Photoshop dasturining asosiy tushunchalari bilan tanishish. 2. Mavzuga doir tarqatma material tarqatiladi. 3. Tarqatma materialda keltirilgan ma`lumotlar o`rganilib, berilgan topshiriqni bajarish
<i>Dars maqsadi:</i> Talabalarda Adobe Photoshop dasturining asosiy tushunchalariga doir tushunchalarni hosil qilish.	
<i>Pedagog vazifalari:</i> • Adobe Photoshop dasturining asosiy tushunchalari bilan tanishish faoliyatini tashkil etadi. • Dasturning ishchi muxitini tahrirlash uchun imkon beradi. • Mavzu yuzasidan baxs-munozara va taqdimot tashkil etadi.	<i>O`quv natijalari:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adobe Photoshop dasturining asosiy tushunchalarini o`rganadi va har bir bosqichni izohlaydi. • Dasturning ishchi muxiti o`rganadi, bajarish lozim bo`lgan vazifalarni aniqlaydi. • Berilgan topshiriqni bajarib, taqdimot tayyorlaydi.
<i>O`qitishning usul, texnikasi:</i>	aqliy hujum, slayd taqdimoti, “klaster” metodi, “tushunchalar” metodi
<i>O`qitish vositalari:</i>	Tarqatma materiallar, kompyuterlar
<i>O`qitish shakli:</i>	Individual, kichik guruhlarda hamkorlikda ishlash texnologiyasi.
<i>O`qitish shart – sharoitlari:</i>	Texnik vositalarni qo`llashga mo`ljallangan auditoriya. kompyuterlar
<i>Monitoring va baholash:</i>	Og`zaki so`roq, savol-javob, kompyuterda natija olish va natijalar tahlili

“Adobe Photoshop dasturining asosiy tushunchalari” mavzusidagi amaliy darsiga texnologik karta

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	pedagog	talaba
1-bosqich. Kirish (10 daqiqa)	1.1. Auditoriyaning va talabalarning darsga tayyorlik darajasi tekshiriladi. 1.2. Faollashtiruvchi savollar bilan talabalarga murojat etadi (aqliy hujum) (1.2- ilova).	Savollarga javob beradilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (60 daqiqa)	2.1. Adobe Photoshop dasturining asosiy tushunchalari bilan tanishishga doir tarqatma material tarqatadi. (Slayd taqdimoti) (2.1-ilova) 2.2. Tarqatma materialda keltirilgan ma'lumotlar o'rganilib, berilgan topshiriqni bajarish shartlari bilan tanishtiradi (klaster) (2.2-ilova) 2.3. Vazifani bajarilaganlik darajasiga ko'ra baholash me'zonlari bilan talabalarni tanishtiradi. Taqdimotni e'lon qiladi. Har bir guruh taqdimotini taqqoslash faoliyatini tashkil etadi va eng yaxshi grafik obekt yaratgan talabalarni rag'batlantiradi (2.3 -ilova)	Tarqatilgan nazariy ma'lumot bilan tanishib, guruhlariga bo'ligan holda mustaqil ravishda topshiriqni bajaradilar. Taqqoslaydilar va tahlil qiladilar
3-bosqich Yakuniy. (10 daqiqa)	3.1. Mavzu bo'yicha yakuniy xulosalarni aytib o'tadi. 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini tahlil etadi va baholaydi. 3.3 Mustaqil ta'lim beradi (3.3-ilova)	3.1.Savol beradilar.

1.2- ilova



2.1-ilova

1) Nazariy material bilan tanishish.(Slayd taqdimoti)

Rastrli grafikada har qanday tasvir nuqta - piksellardan tashkil topgan bo'ladi. Har bir piksel alohida rangga ega bo'ladi. Ular majmuasi esa yaxlit tasvirni tashkil etadi. Foydalanuvchi har bir pikselga ishlov berish imkoniga ega bo'ladi, tasvirdagi piksellar soni qanchalik ko'p bo'lsa, tasvir shunchalik yuqori sifatli bo'ladi. Adobe Photoshop "bitmapped images" nuqtali grafika yaratish va taxrir kilish uchun qo'llaniladi.

Adobe Photoshop dasturi quyidagicha ishga tushiriladi:

1. Pusk menyusi Программы bandining Photoshop belgisida "sichqoncha" ning chap tugmasi ikki marta bosiladi.

2. Ekrandagi mavjud Adobe Photoshop uchun maxsus belgida "sichqoncha" ning chap tugmasi ikki marta bosiladi.

Adobe Photoshop dasturidan chiqish uchun quyidagi usullarning biridan foydalanish mumkin:

- Alt+F4 tugmalarini bosish.
- Fayl menyusining Выход buyrug'ini tanlash.
- Ekraning yuqori qismi o'ng burchagida joylashgan x belgisini bosish yoki Закрыт buyrug'ini bajarish.

Savollarga quyidagicha javob berishingiz zarur:

Da – so'nggi kiritilgan o'zgartirishlarni saqlash va Adobe Photoshop dasturidan chiqish uchun.

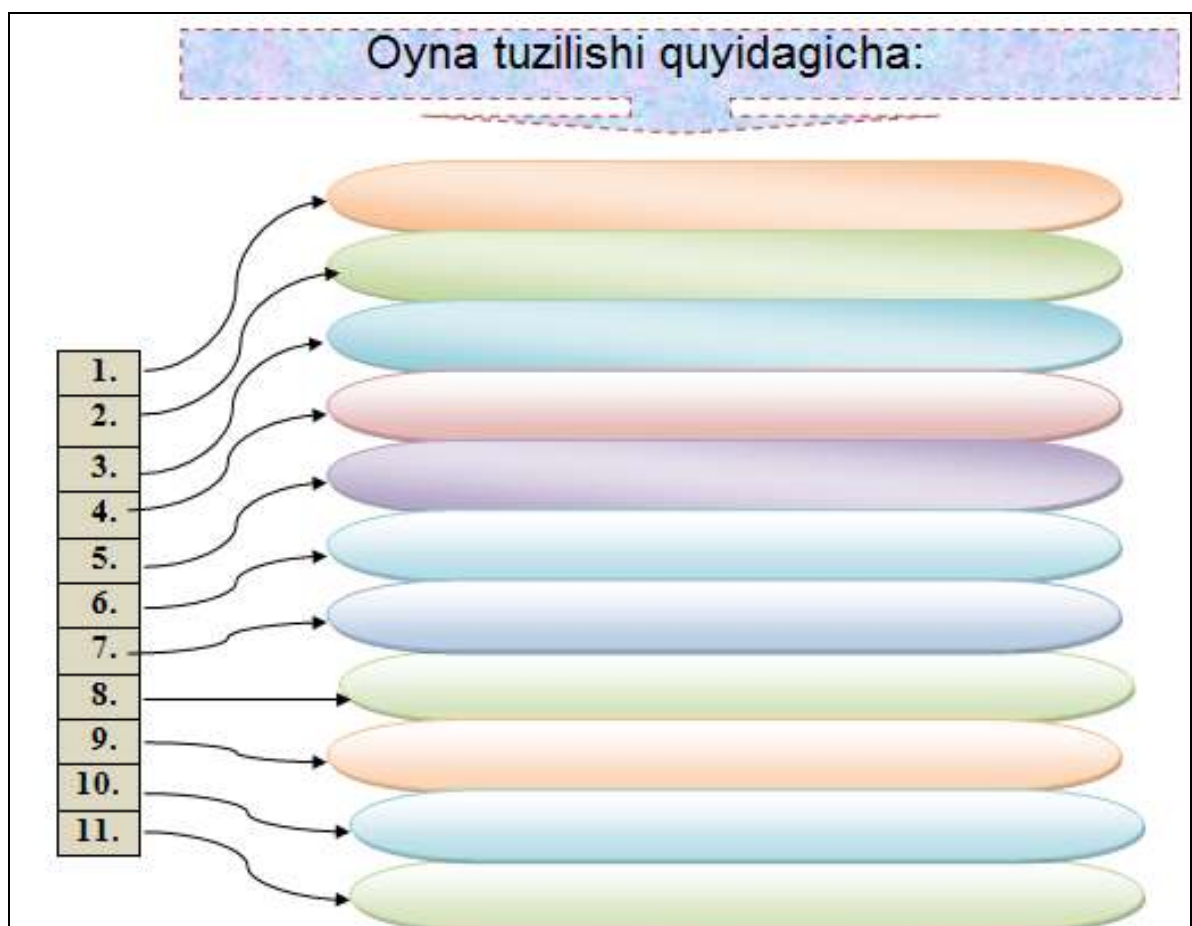
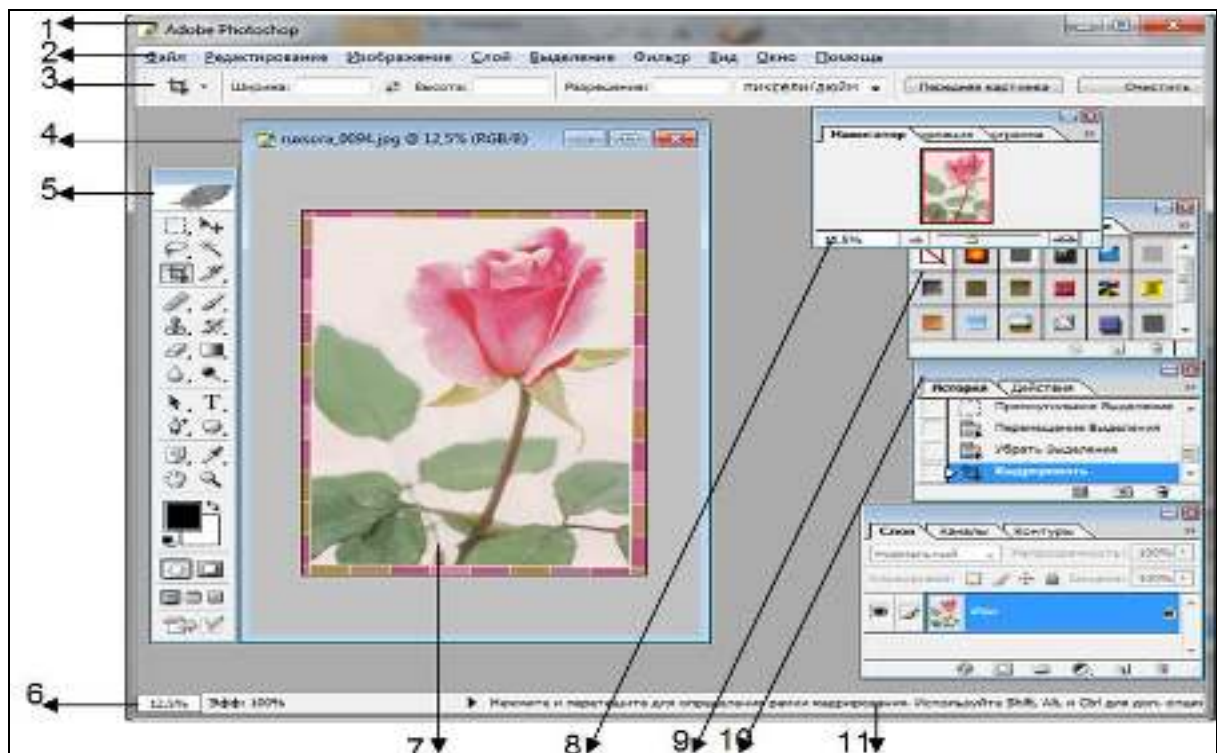
Net – kiritilgan o'zgartirishlar saqlanmagan holda Adobe Photoshop dasturidan chiqish uchun.

Otmena - Adobe Photoshop dasturidan ishlashni davom ettirish uchun foydalaniladi.

2.2-ilova

2) Photoshop grafik dasturi oynasini tuzilishini tartib bilan.

doirachalar ichiga yozing. ("klaster" metodi)



3) Har bir tushunchani izohlang. (“tushunchalar” metodi)

Tushuncha	
1. Xossalar paneli	
2. rang palitrasi	
3. holat qatori	
4. ishchi sahifa	
5.instrumentlar paneli	
6.sarlavha satri	

2.3 -ilova

Baholash mezonlari va ko'rsatkichlari (ball)

guruh	1 topshiriq	2 topshiriq	3 topshiriq	Ballar taqsimoti
	0.3 ball	0.5 ball	0.7 ball	1.5 ball
1				
2				
3				
4				

3.3-ilova

<u>Mustaqil ta'lim</u> Uskunalar paneli buyruqlar vazifasini o'rganing.

2-Mavzu: Adobe Photoshop dasturining insturmentlar paneli	
<i>Talabalar soni:</i>	<i>Vaqt -2 soat</i>
<i>Dars shakli</i>	<i>Amaliy mashg'uloti</i>
<i>amaliy mashg'uloti rejasi</i>	1. Adobe Photoshop dasturining insturmentlar paneli bilan ishlash 2. Mavzuga doir tarqatma material tarqatiladi. 3. Tarqatma materialda keltirilgan ma'lumotlar o'rganilib, berilgan topshiriqni bajarish

<i>Dars maqsadi</i> Talabalarda Adobe Photoshop dasturining instrumentlar paneliga doir tushunchalarni hosil qilish	
<i>Pedagog vazifalari:</i> • Adobe Photoshop dasturining instrumentlar paneli bilan ishlash faoliyatini tashkil etadi. • Dasturning ishchi muxitini tahrirlash uchun imkon beradi. • Mavzu yuzasidan baxs-munozara va taqdimot tashkil etadi.	<i>O'quv natijalari:</i> • Adobe Photoshop dasturining instrumentlar paneli bilan ishlash bosqichini izoxlaydi. • Dasturning ishchi muxiti o'rganadi, bajarish lozim bo'lgan vazifalarni aniqlaydi. • Berilgan topshiriqni bajarib, taqdimot tayyorlaydi.
<i>O'qitishning usul, texnikasi:</i>	aqliy hujum, slayd taqdimoti, FSMU-texnologiyasi
<i>O'qitish vositalari:</i>	Tarqatma materiallar, kompyuterlar
O'qitish shakli:	Individual, kichik guruhlarda hamkorlikda ishlash texnologiyasi.
O'qitish shart – sharoitlari:	Texnik vositalarni qo'llashga mo'ljallangan auditoriya. kompyuterlar
Monitoring va baholash:	Og'zaki so'roq, savol-javob, kompyuterda natija olish va natijalar tahlili

Adobe Photoshop dasturining instrumentlar paneli mavzusidagi amaliy darsiga texnologik karta

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	pedagog	talaba
1-bosqich. Kirish (10 daqiqa)	1.1. Auditoriyaning va talabalarning darsga tayyorlik darajasi tekshiriladi. 1.2. Faollashtiruvchi savollar bilan talabalarga murojat etadi (aqliy hujum) (1.2- ilova).	Savollarga javob beradilar.

**1.2-
ilova**

2-bosqich. Asosiy bosqich (60 daqiqa)	2.1. Adobe Photoshop dasturining instrumentlar paneli bilan ishlashga doir slaydlardan foydalangan holda tushuntiradi. (slayd taqdimoti) (2.1-ilova) 2.2. Tarqatma material tarqatadi. Tarqatma materialda keltirilgan ma'lumotlar o'rganilib, berilgan topshiriqni bajarish shartlari bilan tanishtiradi (2.2-ilova) 2.3. Vazifani bajarilaganlik darajasiga ko'ra baholash me'zonlari bilan talabalarni tanishtiradi. Taqdimotni e'lon qiladi. Har bir guruh taqdimotini taqqoslash faoliyatini tashkil etadi va eng yaxshi grafik obekt yaratgan talabalarni rag'batlantiradi (2.3 -ilova)	Tarqatilgan nazariy ma'lumot bilan tanishib, guruhlariga bo'lgan holda mustaqil ravishda topshiriqni bajaradilar. Taqqoslay-dilar va tahlil qiladilar
3-bosqich YAkuniy. (10 daqiqa)	3.1. Mavzu bo'yicha yakuniy xulosalarni aytib o'tadi. 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini tahlil etadi va baholaydi ("FSMU-texnologiyasi" asosida) (3.2-ilova) 3.3 Mustaqil ta'lim beradi (3.3-ilova)	3.1.Savol beradilar. 3.2. Jadval to'ldiradi

Faollashtiruvchi savollar:

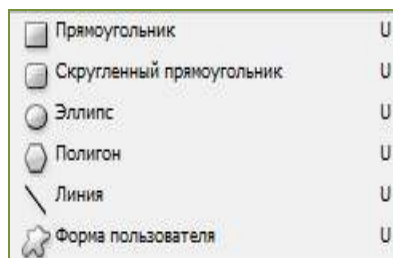
1. Pastarli grafika nima?
2. Dasturda qaysi rang modellaridan foydalaniladi?.
3. Holat satri vazifasi?

2.1-ilova

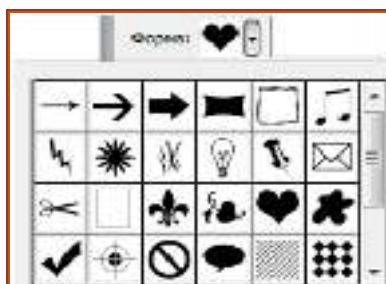
Shakllar chizish

Baʼzadagi oddiy shakllarni chizish uskunalar panelidan quyidagi instrumentlarni tanlash orqali amalga oshiriladi.

- pryamougolnik - [U] - toʻrtburchak chizish;
- skruglennyy pryamougolnik -[U] - aylanasiimon turtburchak chizish;
- ellips - [U] - aylana chizish;
- mnogougolnik- [U] - kupburchak chizish;



- liniya - [U] – tugʻri chiziq chizish. CHizik kalinligini “shirina” bandi yordamida oʻzgartirish mumkin;
- Forma polzovatelya – foydalanuvchi uchun tayyor shakllar. Xossalar panelidan foydalanib oʻzgartirish mumkin.



2.2-ilova

Guruh talabalari 5 nafardan 4 guruhga boʻlinishadi va mashgʻulotni davom ettirishadi. Har bir guruhga alohida variantlar tarqatiladi. Guruh alohida – alohida topshiriqni oʻrganib, Har bir guruh mustaqil ravishda instrumentlar bilan ishlaydilar va bu instrumentlar vazifasini oʻrganishni keyingi guruhga taklif qilishadi.

1-variant

Rasm taxrirlash. Filtr imkoniyatlaridan foydalanish.



- Nusxa oluvchi. SHtamp - kopiruyushiy shtamp - [S]

rasmning boshqa qismiga oʻxshash sohalar yaratish. Nusxa oluvchi soxani tanlashda Alt tugmadan foydalanamiz.



- Nakshli SHtamp - shtamp uzora - [S] - siz xossalar

panelida tanlangan naqsh bilan koʻrsatgan sohani toʻldirish. Agar uzingiz naqsh yaratmoqchi

bulsangiz u holda birinchidan turtburchak soha tanlash ish quroli bilan (Rectangular Marquee) naksh joylashgan soxani tanlaymiz, ikkinchidan menyu Pravka (Edit) ga kirib uning ichidagi Naznachit uzor (Define Pattern) buyrukni tanlaymiz va natijada shu naksh xoslar panelida paydo buladi. Xususiyatlar satrida kuydagilar aktiv buladi:

Brush - kalam turini va kalinligini tanlash

Mode chiziklarni rasm ustida èzilish xolatini uzgartirish

Opacity chiziklar kurinmaslik darajasini uzgartirish

Aligned - nusxa olingan soxani sichkoncha xarakatidan keyin uzgarishi èki.

Use All Layers opsiyaci sexirli taèkchaning soxa tanlaganligi xama

katlamlarga tegishli èki fakat asosiy bulgan katlamga tegishligini

ta`minlaydi.



- Oldingi xolatga kaytish - kist predystorii- [Y] – bu ish qurolni tanlashdan oldin siz qaytish kerak bulgan holatni Predystoriya (History) èrdamchi soxada tanlab belgilab kuèishingiz kerak. Keyin esa ushbu ish qurol bilan hamma shu holatdan keyin harakatlarni ko`rsatilgan sohada uchirishingiz mumkin buladi.



- Effektlí oldingi xolatga kaytish – kist predystorii so spetseffektami - [Y] - oldingi holatga qaytish ish quroliga o`xshash bo`lib, farqi faqat oldingi holatga qaytishda har xil spetseffektlardan foydalaniladi.

Xususiyatlar satrida kuydagilar aktiv buladi:

Brush - qalam turini va qalinligini tanlash

Mode chiziklarni rasm ustida èzilish xolatini uzgartirish, Opacity chiziklar kurinmaslik darajasini uzgartirish, Style spetseffekt holatini tanlash, Fidelity - ranglardan foydalanish holati. 100% - rasmdagi ranglar, 0% -ranglar ixtièriy olinadi

Area - Ish kurolning ta`sir etish soxasi tanlash, Spacing - ish qurolni faqat o`xshash rangli sohalarda ishlash èki har xil rangli sohalarda ham ishlash imkoniyati.

2-variant



- Rang tortish - **Smudge** (razmazıvatel) - [R] - rang yoyish yoki tortish.

Xususiyatlar satrida kuydagilar aktiv buladi: Brush - sichkoncha kurinishi turini va qalinligini tanlash. Mode ranglarni o`zgartirish holatini sozlash. Pressure èyish kuchini uzgartirish

Kontrast kamaytirish - **Blur** (razmytie) - [R] - kontrastni kamaytirish Use All Layers opsiyaci èyilish tasiri xama katlamlarga tegishli èki fakat asosiy bo`lgan qatlamga tegishligini ta`minlaydi.

Finger Painting rangga botirilgan barmok bilan chizish efektiga o`tish.



- Ochroq qilish - **Dodge** (osvetlitel) - [O] - tasvir ranglarini ochroq qilish.



- Tukroq qilish - **Burn** (zatemnitel) - [O] - tasvir ranglarini tukroq qilish.



- Rang xullash - **Sponge** (gubka) - [O] - tasvir ranglarini kuchaytirish.

Xususiyatlar satrida quydagilar aktiv buladi: Brush- sichqoncha kurinishi turini va kalinligini tanlash.

Range ta'sir kursatish lozim bulgan ranglar turini tanlash (Shadows - tuk ranglar, Midtones - xamma ranglar va Highlights -och ranglar). Exposure ranglarni ochaytirish kuchini uzgartirish.

Mode ranglarni uzgartirish xolatini sozlash (Desaturate - kamaytirish èki Saturate - kupaytirish). Pressure ish kurohning tasirining kuchini uzgartirish.

Xususiyatlar satrida quydagilar aktiv bo'ladi: shakl chizilish holatini o'zgartirish tugmalari (yangi katlamda - Create New Shape Layer, fakat yul - Create New Work Path, aktiv katlamda - Filled Region)shakl turini tanlash tugmalari. shakl chizish yullari (Unconstrained - ixtiëriy, Square - teng tomonli, Fixed Size - kursatilgan razmerli, Proportional - proportsiyali). Layer Style - rang bilan buyash turi.

3-variant



- Uchirgich - **Eraser** (lastik) - [E] - asosiy katlamda rasm uchirish. Shift tugma ërdamida sichkoncha bosib nuxtalarni bir biri bilan boglash xam mumkin.



- Orka rangni uchirgichi - **Background Eraser** (lastik fona) - [E] - fakat orka rangni uchirish.



- Sexirli uchirgich - **Magic Eraser** (volshebnyy lastik) - [E] – uxshash rangli soxalarni uchirish.

Xususiyatlar satrida quydagilar aktiv buladi: Uchirgich xolatlarini tanlash - muykalam (Paintbrush - kist), aerograf (Airbrush - aerograf), kalam (Pencil - karandash), blok (Block - blok). Blok xolatida sichkoncha kursori 16x16 piksel kvadrat kurinishida buladi. Blok kattaligi xech uzgarmaydi, shuning uchun rasmni 1600% masshtabida kurganimizda ushbu blok rasmning 1 piksel kattaliga teng buladi. Tolerance sezguvchanligi - rang uchirishda sezguvchanligini uzgartirish Protect Foreground Color oldingi rang uchirilishidan ximoyalanish. Uchirish yuli (Limits) - fakat cheklangan soxa ichida, (Discontiguous) bir xil rangli, (Contiguous) muykalam urtasidagi rangli, (Find Edges) uxshash rangli chegaralari.

Sampling Uchiriladigan rang tanlash xolatini uzgartirish.

Anti-Aliased CHegaralarni ëyilishi - uchiriladigan soxa chegaralar xolatini uzgartirish.

Use All Layers opsiyasi sexirli uchirgich tasiri xama katlamlarga tegishli èki fakat asosiy bulgan katlamga tegishligini ta'minlaydi Opacity uchirish darajasini uzgartirish



- Tomizgich (pipetka) - **Eyedropper** (pipetka) - [I] - ixtiëriy rangni kayta asosiy rang kilib tanlash imkoniyatini yaratadi. Agar sizga orka rang kilib tanlash kerak bulsa u xolda Alt tugmasini bosib turishingiz shart buladi.



- Ranglarni solishtirish - **Color Sampler** (sравнение цветов) - [I] – Info ërdamchi soxada 4 nuktalar ranglari xakidagi ma'lumotlarni kursatish imkoniyatini yaratadi. Nuktani sichkoncha ërdamida kuyamiz, uchirish uchun esa Alt tugmasini bosib turib sichkoncha bin nuktaga bosish

kerak.



- CHizgich- **Measure** (izmeritel) - [I] - rasmdagi masofani aniklash uchun qo'llaniladi. Agar Alt tugmasidan foydalanib chizgich boshidan èki oxiridan yana bitta chizik chizish mumkin va u yordamida transportir sifatida foydalansa bo'ladi, chunki ikkita chiziklar xosil kilgan burchak ulchamini ko'rsatadi.

Xususiyatlar satrida kuydagilar aktiv buladi: boshlovchi nukta koordinatalari (X, Y)
birinchi nuktadan ikkinchisigacha bulgan masofa vertikal va gorizontal buyicha (W, H)
X uki buyicha egilish burchagi (A) birinchi nuktadan ikkinchisigacha bulgan masofa (D1)
birinchi nuktadan uchinchigacha bulgan masofa (transportirdan foydalanganda) (D2)
Clear - chizgichni uchirish tugmasi.

2.3-ilova

Guruh a`zolari topshiriqni bajarib bo'lib, boshqa guruhning bajargan ishlarini o'zaro tavsiflashadi. YAratilgan shakl uchun guruh 0.5-ball, boshqa guruhning shaklini tavsifi va yaratilish tartibini sharhi uchun 1-balldan baholash muki.

3.2-ilova

FSMU – TEXNOLOGIYASI

TRENING HAQIDA TUSHUNCHA

Ushbu texnologiya munozarali masalalarni hal etishda, bahs – munozaralar o'tkazishda yoki o'quv seminari yakunida (tinglovchilarning o'quv-seminari, haqida fikrlarini bilish maqsadida), yoki o'quv rejasi asosida biron bo'lim o'rganib bo'lingach qo'llanilishi mumkin, chunki bu texnologiya tinglovchilarni o'z fikrini himoya qilishga, erkin fikrlash va o'z fikrini boshqalarga o'tkazishga, ochiq holda bahslashishga, shu bilan qatorda o'quvchi-talabalarni, o'quv jarayonida egallangan bilimlarini taxlil etishga, qay darajada egallaganliklarini baholashga hamda tinglovlarni bahslashish madaniyatiga o'rgatadi.

TARQATMA MATERIALLARNING TAXMINIY NUSXASI

FSMU – TEXNOLOGIYASI

(F) – Fikringizni bayon eting.

(S) – Fikringiz bayoniga biron sabab ko'rsating

(M) – Ko'rsatilgan sababni tushuntiruvchi

(isbotlovchi) misol keltiring

(U) – Fikringizni umumlashtiring.

FSMU FSMU – TEXNOLOGIYASI – TEXNOLOGIYASI			
F	S	M	U

3.3-ilova

<u>Mustaqil ta'lim</u> <i>Adobe Photoshop dasturida turli tasvirlar yarating va ularni qayta ishlash.</i>

3 - Mavzu: Grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash.
--

<i>Talabalar soni:</i>	<i>Vaqt -2 soat</i>
<i>Dars shakli</i>	Amaliy mashg'uloti
<i>amaliy mashg'uloti rejasi</i>	1. Adobe Photoshop dasturida grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash. 2. Mavzuga doir tarqatma material tarqatiladi. 3. Tarqatma materialda keltirilgan ma'lumotlar o'rganilib, berilgan topshiriqni bajarish.
<i>Dars maqsadi</i> Talabalarda grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlashga doir tushunchalarni hosil qilish.	
<i>Pedagog vazifalari:</i> • Adobe Photoshop dasturida grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash faoliyatini tashkil etadi. • Dasturning ishchi muxitini tahrirlash uchun imkon beradi. • Mavzu yuzasidan baxs-munozara va taqdimot tashkil etadi.	<i>O'quv natijalari:</i> • Adobe Photoshop dasturida grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash bosqichini izohlaydi. • Dasturning ishchi muxiti o'rganadi, bajarish lozim bo'lgan vazifalarni aniqlaydi. • Berilgan topshiriqni bajarib, taqdimot tayyorlaydi.
<i>O'qitishning usul, texnikasi:</i>	aqliy hujum, baxs-munozara muhokama qilish, FSMU-texnologiyasi
<i>O'qitish vositalari:</i>	Tarqatma materiallar, kompyuterlar
<i>O'qitish shakli:</i>	Individual, kichik guruhlarda hamkorlikda ishlash texnologiyasi.

O'qitish shart – sharoitlari:	Texnik vositalarni qo'llashga mo'ljallangan auditoriya. kompyuterlar
Monitoring va baholash:	Og'zaki so'roq, savol-javob, kompyuterda natija olish va natijalar tahlili

Grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash mavzusidagi amaliy darsiga texnologik karta

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	pedagog	talaba
1-bosqich. Kirish (10 daqiqa)	1.1. Auditoriyaning va talabalarning darsga tayyorlik darajasi tekshiriladi. 1.2. Faollashtiruvchi savollar bilan talabalarga murojat etadi(aqliy hujum) (1.2- ilova).	Savollarga javob beradilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (60 daqiqa)	2.1. Grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlashga doir tarqatma material tarqatadi. (2.1- ilova) 2.2. Tarqatma materialda keltirilgan ma'lumotlar o'rganilib, berilgan topshiriqni bajarish shartlari bilan tanishtiradi (2.2-ilova) 2.3. Vazifani bajarilaganlik darajasiga ko'ra baholash me'zonlari bilan talabalarni tanishtiradi. Taqdimotni e'lon qiladi. Har bir guruh taqdimotini taqqoslash faoliyatini tashkil etadi va eng yaxshi grafik obekt yaratgan talabalarni rag'batlantiradi (2.3 -ilova)	Tarqatilgan nazariy ma'lumot bilan tanishib, guruhlariga bo'lgan holda mustaqil ravishda topshiriqni bajaradilar. Taqqoslay-dilar va tahlil qiladilar
3-bosqich YAkuniy. (10 daqiqa)	3.1. Mavzu bo'yicha yakuniy xulosalarni aytib o'tadi. 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini tahlil etadi va baholaydi ("FSMU-texnologiyasi" asosida) (3.2-ilova) 3.3 Mustaqil ta'lim beradi (3.3-ilova)	3.1.Savol beradilar. 3.2. Jadval to'ldiradi

1.2- ilova

Faollashtiruvchi savollar:

1.  - buyruq vazifasi?
2.  - buyruq vazifasi?
3.  - buyruq vazifasi?

2.1-ilova va 2.2-ilova

1-topshiriq

Adobe PhotoShop dasturida asboblarning panelida ranglar bilan ishlash uchun to'rtta asbob ajratilgan:

- **Osnovnoy tsvet.** Ushbu asbobda qanday rang ko'rsatilgan bo'lsa, **Kovsh, Liniya, Karandash, Kist, Aerograf** va shuningdek, Alt klavishi bilan birgalikda qo'llanganda **Palets** asboblari uchun usha rang asosiy hisoblanadi. **Osnovnoy tsvet** asbobidagi rang **Pipetka** yoki ushbu asbob ustida „sichkrncha“ tugmasini ikki marta ketmaket bosish orqali o'zgartiriladi.

- **TSvet fona.** Ko'rsatilgan rang **Lastik** asbobi bilan ishlaganda qo'llaniladi. **TSvet fona** asbobidagi rang **Osnovnoy tsvet** asbobida rangni uzgartirish uchun qanday amal bajarilgan bo'lsa, bunda ham xuddi o'sha amadga rioya qilish lozim yoki **Pipetka** asbobi bilan **Alt** klavishini birgalikda bosish orqali rangni almashtirish mumkin.

- **Pereklyuchenie tsvetov.** Kursorni ushbu tusha ustida bir marta bosish orqali asosiy rang va fon rangi urin almashadi.

- **Standartnyy tsvet.** Kursorni ushbu tugma ustida bir marta bosish asosiy rang va fon rangini standart ranglar — qora va oq rashta almashtiradi.

Ranglarni tanlashda Adobe PhotoShop dasturida “TSvet” darchalaridan ham foydalanish mumkin.

Qatlamlar bilan ishlash

Adobe PhotoShop dasturi tavsirdagi biror ob'ekt **Pryamougolnaya oblast, Ellipticheskaya oblast, Lasso, Volshebnaya palochka, Bystraya maska** yordamida tasvirdagi detallar belgilanib ularning nusxalari olinganda Adobe PhotoShop dasturi yangi qatlam hosil qiladi. Bu qatlam alohida ob'ekt bo'lib, uni tahrir qilish ham alohida tarzda bo'ladi. Bir necha tasvirlardagi ayrim detallarni yagona tasvirga jamlanganda Adobe PhotoShop dasturi ko'chirib o'tilgan tasvir bo'laklarni qatlamlarga ajratadi. Ayni jarayon tasvir detallarini joylashtirish uchun juda qulay. Bir necha qatlamlar bilan ishlaganda ularni boshqarish qiyinlashadi. Adobe PhotoShop dasturi bajarilganda yangi darcha hosil bo'ladi. Bu darchada tasvirdagi yangi qatlamlar haqidagi axborotlar joylashadi. Yangi qatlam hosil qilinganda Adobe PhotoShop dasturi uni **Sloy** darchasida royxatga oladi. Bu darchada qatlamlar tartibli tarzda joylashtiriladi. Shuningdek, qatlamlarning o'rnini almashtirish yoki vaqtincha o'chirib qo'yish mumkin. qatlamlarni o'chirish uchun avval kerakli qatlam **Sloy** darchasida belgilab olinadi va Menyular satrida **sloy** menyusi tarkibidagi **Udalit Sloy** buyrug'i tanlandisi. Katlamlarni bir-biriga birlashtirish imkoniyati ham mavjud.

2-topshiriq

Vazifa. Sloylar bilan ishlash.

Namunadagidek kompozitsiya hosil kiling:

D:\Rabotu_uchashixsya\Zagotovki\Lesson02\End02.psd

YOrdamchi fayllar:

D:\Rabotu_uchashixsya\Zagotovki\Lesson02\Start02.psd

D:\Rabotu_uchashixsya\Zagotovki\Lesson02\Clock.psd

Vazifani bajarish texnologiyasi

1. YOrdamchi fayllarni yuklang. Buning uchun shar bir fayl uchun =uyidagi buyru=larni bering:

Fayl ► Otkрыт ► Kerakli faylni kыrsating (End02.psd, Start02.psd, Clock.psd) ► Otkрыт

2. Faylni saqlash:

- ✓ Start02.psd fayli oynasini faollashtiring.
- ✓ Fayl ► Soxranit kak... buyrug`ini bajaring.
- ✓ Faylning saqlanish joyini ko`rsating –
- ✓ D:\Rabotu_uchashixsya\<o`qituvchi familiyasi>\<o`quvchi familiyasi guruh_№ >
- ✓ Work02.psd faylini kыrsating va Soxranit tugmasini bosing.

3. Sloylarni ko`rish:

Photoshopda shar bir tasvir bir yoki undan kыp sloylarni ыз ichiga oladi;

SHar bir yangi fayl kamida bitta Fon deb ataluvchi sloyg ega былadi. Sloylar тыхatini kыrish uchun «Sloy» palitrasini faollashtirish kerak-Okno ► Pokazat sloi

Bizning tasvirda uchta sloy mavjud: Background, Bearing, Gauge, lekin ulardan fa=at bittasi



A – palitrani boshqaruvchi tugmalar

B – Faol sloy

ko`rinyapti: Background.

qolgan ikki sloy sham tasvirda kыrinishi uchun «Sloy» palitrasidagi Sloy ko`rsatuvchisini bosing.

4. Sloylarning joylashuvini o`zgartirish uchun:

- ✓ Mos sloyni faollashtiring (bizning holatda Bearing), buning uchun Sloi palitrasida shu



Oq maydon ajratildi



Oq maydon o'chdi



Background sloyi kiritildi

sloyni bosing.



Clock.psd Fayli tasviri



Work02.psd fayliga nusxalangan soat tasviri

- ✓ Sdvig uskunasini faollashtiring.
- ✓ Sloylar o'rnini almashtiring

5. YAngi sloy qo'shish.

YAngi sloy qo'shish uchun maxsus buyruq mavjud – Sloy ► Novuy ► Sloy...

YAngi sloy avtomatik ravishda qo'shiladi, biz xuddi shu ishni bajaramiz:

- ✓ Clock.psd fayli oynasini faollashtiring
- ✓ Vıdelit ► Vıdelit vse – buyrug`ini bering
- ✓ So`ngra Pravka ► Kopirovat
- ✓ Work02.psd faylini faollashtiring
- ✓ Pravka ► Vstavit buyrug`ini bering

P.S. Bizning tasvirga avtomatik ravishda yangi sloy qo'shildi va u Sloy1 deb nomlandi

6. Sloyni tahrirlash

Sloy 1dagi soat atrofıdagi oq rangni yuqotish uchun:

- ✓ Sloy 1 faol bulishi kerak
- ✓ Yo'qotilayotgan maydon aniq ko'rinishi uchun boshqa sloylarni (Background, Bearing, Gauge) ko'rinmaydigan qilib qo'yish kerak

Soat tasviri «shaxmat doskasi» fonida koladi.

- ✓ Volshebnaya palochka uskunasini faollashtiring

- ✓ Soat tasviridagi oq maydonni bosing
- ✓ Ajralgan maydonni Delete yoki Pravka ► Ochistit buyrug`i bilan o`chiring.
- 1. Sloyni qayta nomlash
- 2. Sloy 1 ning kontekst menyusini chakiring
- ✓ Ustanovki sloya ... buyrug`ini bering
- ✓ Imya darchasiga yangi nom – Clockni kiriting
- 8. Sloylarning kelish tartibini o`zgartirish:
- ✓ YUqorida qayta nomlangan Clock sloyni faollashtiring
- ✓ CHap tugmani bosgan holda faol sloyni hamma sloylardan yuqoriga torting.
- 9. Sloyning shaffofligini o`zgartirish



Clock sliyni surib tortish



Tortish natijasi

- ✓ Clock sloyni faollashtiring



**Shaffoflikni
o`zgartirish**

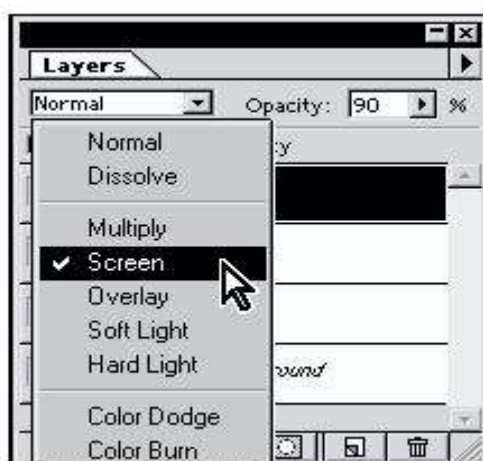


Natija

- ✓ Neprozrachnost regulyatorini 50%ga qo`ying (Sloi palitrasida)

10. Sloy rejimini o`zgartirish.

- ✓ Clock sloyni faollashtiring
- ✓ Sloi palitrasidagi «rejim» ruyxatidan Ekran rejimini o`rnating



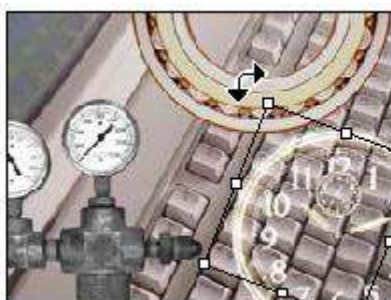
Rejimni almashtirish

Natija

11. Sloyini

aylantirish va masshtablash

- ✓ Clock sloyini faollashtiring
- ✓ Pravka ► Transform ► Vrashat
- ✓ Sichqoncha ko'rsatkichini tasvir chegarasida egik strelka chiqquncha olib yuring



Soatni



Soatni masshtablash

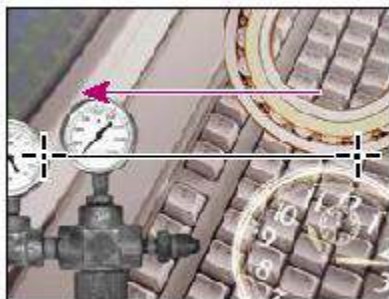


Natija

3-topshiriq

12. Sloyga gradient qo'shish:

- ✓ Background sloyini faollashtiring
- ✓ Yangi sloy yarating va Gradient deb nomlang (Sloy ► Novuy ► Sloy... yoki Sloi palitasining qo'shimcha menyusidan yoki Yangi sloy uskunasini orqali)
- ✓ Katalog palitrasini faollashtiring (Okno ► Pokazat Katalog) va kerakli rangni tanlang
- ✓ CHiziqli gradient uskunasini 2 karra bosib faollashtiring (e'tibor bering, Optsii palitrasida shu uskunaning xususiyati aks etadi)
- ✓ CHiziqli gradientning Optsii palitrasida Gradient ro'yxatidan Foreground To Transparentda, Neprozrachnost – 60%ni o'rnatish.
- ✓ Gradient, ya'ni bir rangning ikkinchi rangga o'tish vektorini chizing.



Gradiyentning vector tarqalishi



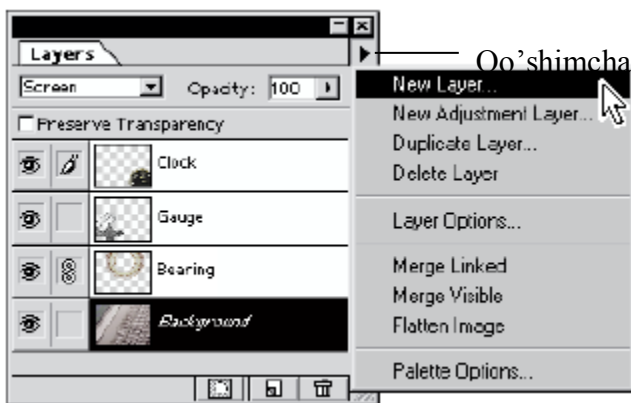
Gradiyentnni darajasi 100% o'tkazmaslik



Gradiyentnni o'tkazmaslik darajasi 60%

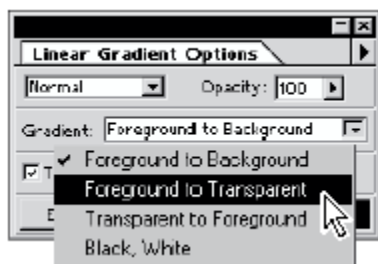
13. Matn qo'shish:

- ✓ Clock sloyini faollashtiring
- ✓ Pechat uskunasi faollashtiring
- ✓ Matn qo'yiladigan erda chap tugmani bosing
- ✓ Muloqot oynasi chiqadi, unga matn kiriting – Z2000, shrift, razmer, rang tanlang.



Oo'shimcha menyu ochadi

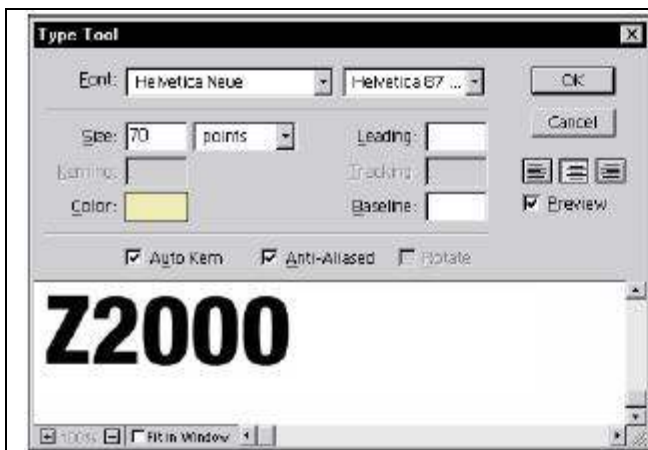
- ✓ Yangi sloy uskunasi
- OK. Matn sloyini namunadagidek qilib joylashtiring.



Chiziqli gradiyent



Rang tanlash



14. Sloyga effekt berish

- ✓ Matn sloyini faollashtiring
- ✓ Sloy ► Effektu ► Relefnost buyrug`ini bering
- ✓ Kerakli parametrlarni ʻrnatish. Masalan:

Podsvetka gurushida: Rejim – Ekran, Prozrachnost – 20%, tsvet – goluboy

Ten gurushida: Rejim – Norma, Prozrachnost – 40%, tsvet – =ora

Stil ʻruxatida– Vyuklost

- ✓ OK.

15. Ish natijasini saqlab qo`ying (2 punktga qarang)

2.3-ilova

Guruh a`zolari topshiriqni bajarib bo`lib, boshqa guruhning bajargan ishlarini o`zaro tavsiflashadi. Yaratilgan tasvir uchun guruh 0.5-ball, boshqa guruhning tasvirini tavsifi va yaratilish tartibini sharhi uchun 1-balldan baholash mumkin.

3.2-ilova

FSMU – TEXNOLOGIYASI

TRENING HAQIDA TUSHUNCHA

Ushbu texnologiya munozarali masalalarni hal etishda, bahs – munozaralar o`tkazishda yoki o`quv seminari yakunida (tinglovchilarning o`quv-seminari, haqida fikrlarini bilish maqsadida), yoki o`quv rejasi asosida biron bo`lim o`rganib bo`lingach qo`llanilishi mumkin, chunki bu texnologiya tinglovchilarni o`z fikrini himoya qilishga, erkin fikrlash va o`z fikrini boshqalarga o`tkazishga, ochiq holda bahslashishga, shu bilan qatorda o`quvchi-talabalarni, o`quv jarayonida egallangan bilimlarini taxlil etishga, qay darajada egallaganliklarini baholashga hamda tinglovlarni bahslashish madaniyatiga o`rgatadi.

TARQATMA MATERIALLARNING TAXMINIY NUSXASI

FSMU – TEXNOLOGIYASI

(F) – Fikringizni bayon eting.

(S) – Fikringiz bayoniga biron sabab ko'rsating

(M) – Ko'rsatilgan sababni tushuntiruvchi

(isbotlovchi) misol keltiring

(U) – Fikringizni umumlashtiring.

FSMU FSMU – TEXNOLOGIYASI – TEXNOLOGIYASI			
F	S	M	U

3.3-ilova

Mustaqil ta'lim

Adobe Photoshop dasturida qatlamlardan foydalanib tasvirlar yarating, qayta ishlang.

4 - Mavzu: Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish

<i>Talabalar soni:</i>	<i>Vaqt -2 soat</i>
<i>Dars shakli</i>	<i>Amaliy mashg'uloti</i>
<i>amaliy mashg'uloti rejasi</i>	1. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish 2. Mavzuga doir tarqatma material tarqatiladi. 3. Tarqatma materialda keltirilgan ma'lumotlar o'rganilib, berilgan topshiriqni bajarish.
<i>Dars maqsadi</i> Talabalarda grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlashga doir tushunchalarni hosil qilish.	
<i>Pedagog vazifalari:</i>	<i>O'quv natijalari:</i>
Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish faoliyatini tashkil	- Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish bosqichini izohlaydi. - Dasturning ishchi muxiti o'rganadi, bajarish lozim

etadi. • Dasturning ishchi muxitini tahrirlash uchun imkon beradi. • Mavzu yuzasidan baxs-munozara va taqdimot tashkil etadi.	bo'lgan vazifalarni aniqlaydi. • Berilgan topshiriqni bajarib, taqdimot tayyorlaydi.
<i>O'qitishning usul, texnikasi:</i>	aqliy hujum, baxs-munozara muhokama qilish, "B/B/B-jadvali"
<i>O'qitish vositalari:</i>	Tarqatma materiallar, kompyuterlar
O'qitish shakli:	Individual, kichik guruhlarda hamkorlikda ishlash texnologiyasi.
O'qitish shart – sharoitlari:	Texnik vositalarni qo'llashga mo'ljallangan auditoriya. kompyuterlar
Monitoring va baholash:	Og'zaki so'roq, savol-javob, kompyuterda natija olish va natijalar tahlili

Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish mavzusidagi
amaliy darsiga texnologik karta

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	pedagog	talaba
1-bosqich. Kirish (10 daqiqa)	1.1. Auditoriyaning va talabalarning darsga tayyorlik darajasi tekshiriladi. 1.2. Faollashtiruvchi savollar bilan talabalarga murojat etadi(aqliy hujum) (1.2- ilova).	Savollarga javob beradilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (60 daqiqa)	2.1. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishga doir tarqatma material tarqatadi. (2.1-ilova) 2.2. Tarqatma materialda keltirilgan ma'lumotlar o'rganilib, berilgan topshiriqni bajarish shartlari bilan tanishtiradi (2.2-ilova) 2.3. Vazifani bajarilaganlik darajasiga ko'ra baholash me'zonlari bilan talabalarni tanishtiradi. Taqdimotni e'lon qiladi. Har bir guruh taqdimotini taqqoslash faoliyatini tashkil etadi va eng yaxshi grafik obekt yaratgan talabalarni rag'batlantiradi (2.3 -ilova)	Tarqatilgan nazariy ma'lumot bilan tanishib, guruhlarga bo'lgan holda mustaqil ravishda topshiriqni bajaradilar. Taqqoslay-dilar va tahlil qiladilar
3-bosqich Yakuniy. (10 daqiqa)	3.1. Mavzu bo'yicha yakuniy xulosalarni aytib o'tadi. 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini tahlil etadi va baholaydi ("B/B/B-jadvali" asosida) (3.2-ilova) 3.3 Mustaqil ta'lim beradi (3.3-ilova)	3.1.Savol beradilar. 3.2. Jadval to'ldiradi

1.2- ilova

Faollashtiruvchi savollar:

1. Yangi qatlam qo'shish qanday amalga oshiriladi?
2. Qatlamni tahrirlash qanday amalga oshiriladi?
3. Qatlam rejimini o'zgartirish qanday amalga oshiriladi?
4. Qatlamga gradient qo'shish qanday amalga oshiriladi?

2.1-ilova va 2.2-ilova

1-topshiriq

Photoshop dasturida yangi mo'yqalam tayyorlash.

1. Ixtiyoriy tasvir tanlab olinadi. Tanlangan tasvirni Photoshop dasturida oching va qora-oq rangga o'tkazish uchun menyudan, **Izobrajenie > rejim > cherno-belye** buyrug'ini tanlanadi.



Keyin esa yangi mo'yqalam tayyorlaymiz: **Redaktirovanie > Naznachit ustanovki kisti**, mo'yqalam nomini yozing,

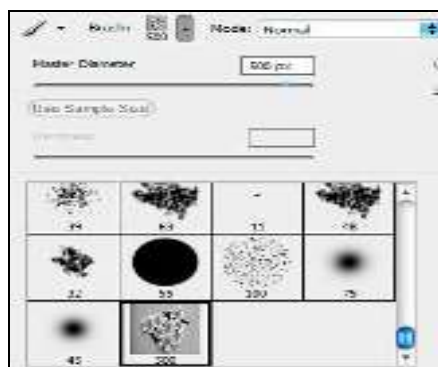
misol uchun, "gul_1" va saqlab qo'yish uchun **OK** tugmasini bosing. Shundan so'ng ushbu tasvir mo'yqamlar qatorida ko'rinadi.

2. Yangi oyna oching. **Ctrl+N** yoki **Fayl > Novyy** va quyidagi holatda bo'lishi kerak: **1000*500 pixeld**da qolgan hammasi o'z holatida,

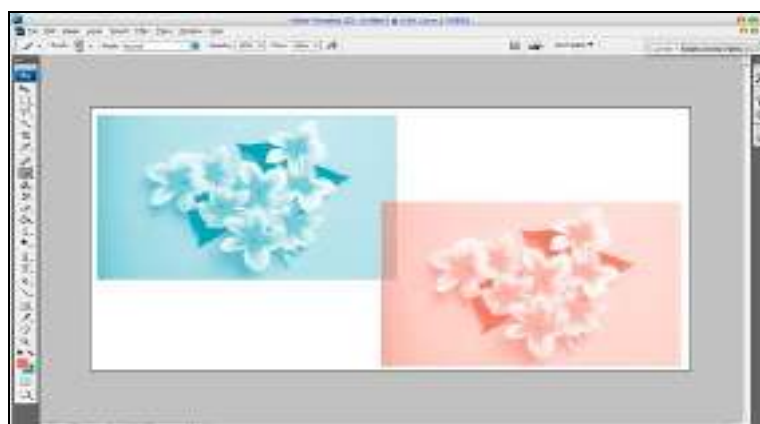
RGB ,72 dpi orqa fon (background) oq rangda va boshqalar...

(Keyinroq ushbu mashqni yaxshiroq tushunish uchun bir qancha shunday holatda yangi fayllar ochamiz).

3. Uskunalar qatoridan Mo'yqalam-**Kist (B)** uskunani tanlang va mo'yqamlar oynasidan o'zingiz tayyorlagan mo'yqalamni tanlang.



Keyin xohlagan rangda mo'yqalam bilan chizing:



Bu mo'yqalam tayyorlashning eng oson yo'li edi. Bundan tashqari biz chetlari yumshoq

mo'yqalam ham tayyorlashimiz mumkin.

4. Buning uchun dastlabki gul tasviri tushirilgan rasmni tanlaymiz va O'chirg'ich (**E**) asbobini tanlab, orqa fon rangini tozalab chiqamiz.

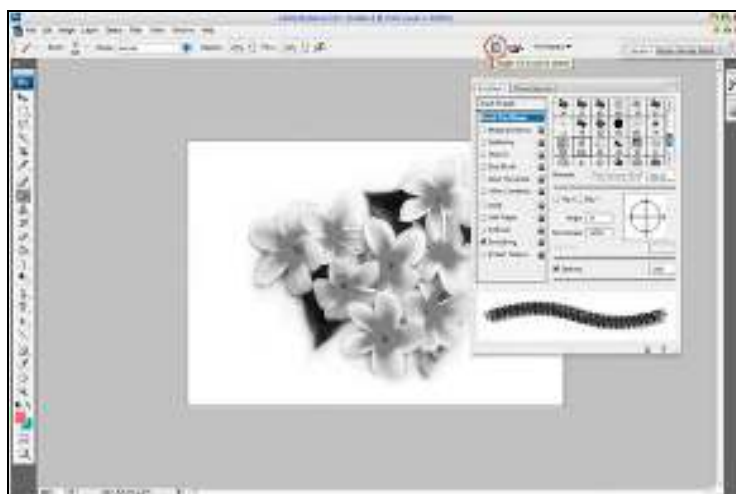


5. Keyin **Edit > Define Brush Preset** va mo'yqalamga nom beramiz misol uchun "gul_2" va **OK**

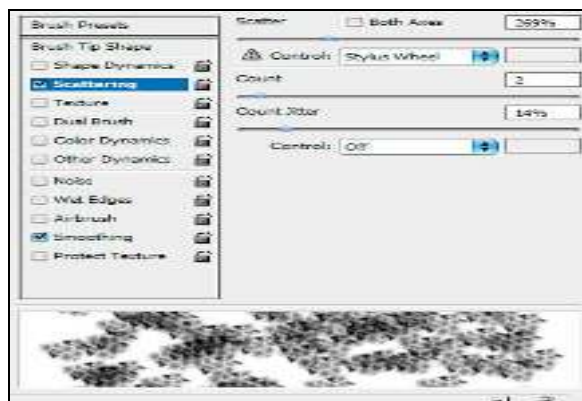
6. Yangi oyna ochamiz va mo'yqalam bilan chizamiz.



Endi mo'yqalam moslashni o'rganamiz. Demak dastlab sozlash oynasini chiqarish uchun, **Okno> Kisti (F5)** buyrug'ini tanlaymiz. Bu yerda siz bir qancha mo'yqalam bilan ishlashda kerak bo'ladigan buyruqlarni ko'rishingiz mumkin. Ularni bir ko'zdan kechirib chiqamiz.



Bular ichidan "**Scattering**"ni tanlaymiz va moslaymiz.

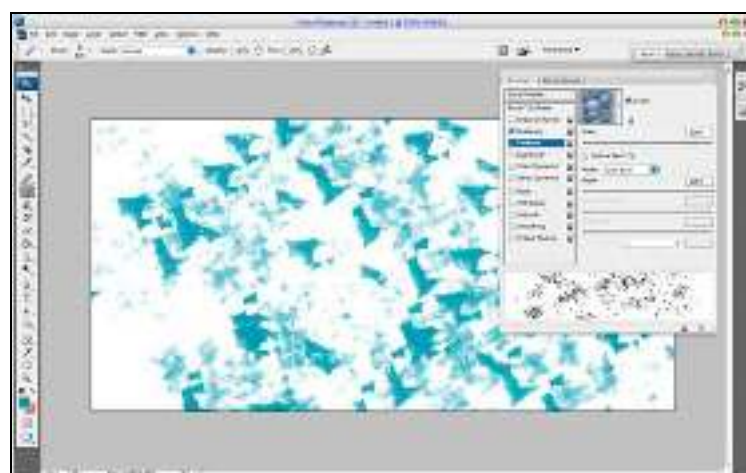


Moslab olgach, yangi oyna ochib xohlagan rangda mo'yqalam bilan chizib ko'ramiz.



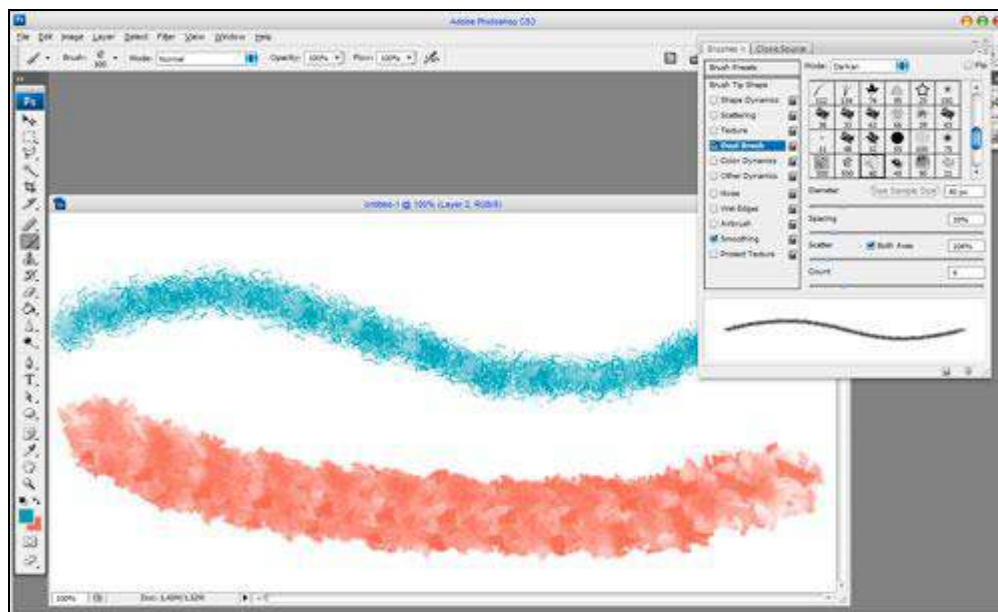
Ko'rinib turiptiki bu yo'l bilan mo'yqalamda chizilsa tasvir har tomonga sochilib ketyapti.

"**Texture**"ni moslaymiz va bu yerda mo'yqalam chizish uchun boshqacha sozlasak ham bo'ladi misol uchun, Boshqa teksturani tanlashimiz yoki biror bir saytdan yuklab olishimiz ham mumkin.



Endi yanada qiziqroq bo'lgan **"Dual Brush"** buyrug'ini tanlaymiz. Bunda chizilsa, ikki xil tasvir bir-biriga aralashib ketadi.

Demak mo'yqalamlar to'plamidan ikkitasini tanlab chizaveramiz.



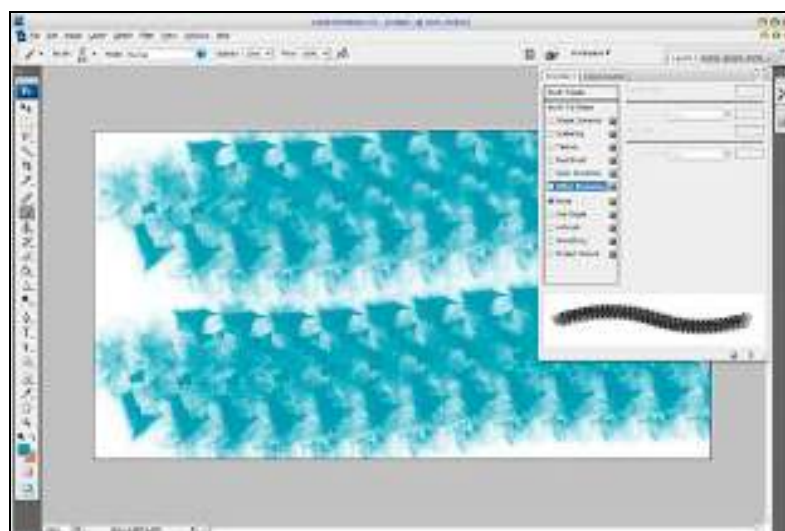
Endi **"Color Dynamic"** nomli harkat turini tanlaymiz. Agar siz mo'yqalam (brush) yoki qalam(pencil) bilan grafiks tablet va stylus tanlasangiz ranglarni

aynan tabiiy holatda ta'sirini yo'qolib borishini kuzatishingiz mumkin.

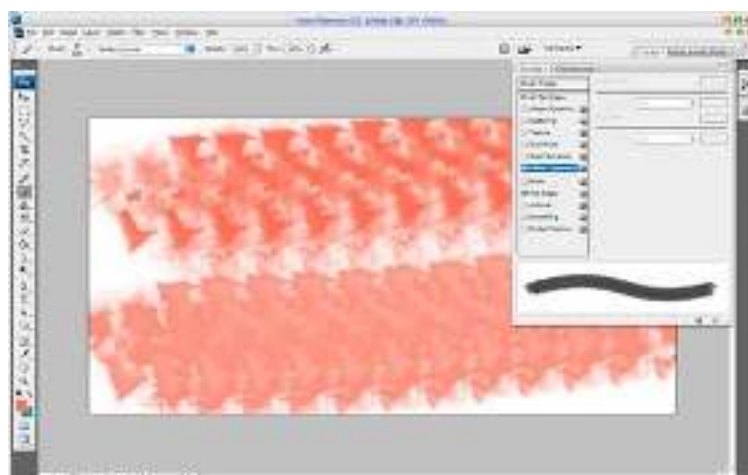
Buni besh xil yo'l bilan tanlashingiz mumkin: **Off**, **Fade**, **Pen Pressure**, **Pen Tilt**, va **Stylus Wheel**. Har birini sinab ko'ring.



Effektga xiralik qo'shmoqchi bo'lsangiz **Noise** bo'limini tnlaymiz.



Watercolor effektida ishlamoqchi bo'lsak, **Wet Edges**ni tanlaymiz.



Mashqni diqqat bilan o'rganing.

Test savollari

1. qirkib olish buyru\i qaysi instrumentda joylashgan ?

A) 

B) 

S) 

D) To'g'ri javob yo'q

2. Sehrli tayoqcha instrumenti qaysi javobda to'g'ri ko'rsatilgan ?

A) 

B) 

S) 

D) 

3. Aralashtirish instrumentini ko'rsating ?

A) 

B) 

S) 

D) 

4. Lasso instrumentini ko'rsating

A) 

B) 

S) 

D) 

5. Aerograf instrumentini ko'rsating

A) 

B) 

S) 

D) 

6.	Ixtiyoriy belgilash instrumentini ko'rsating
A)	
B)	
S)	
D)	
7.	qalam instrumentini ko'rsating
A)	
B)	
S)	
D)	
8.	Matn kiritish instrumentini ko'rsating
A)	
B)	
S)	
D)	
9.	Oqartirish instrumentini ko'rsating
A)	
B)	
S)	
D)	
10.	Masshtab instrumenini ko'rsating
A)	
B)	
S)	
D)	

3.2-ilova

B/B/B jadvali

Bilaman	Bilishni xohlayman	Bilib oldim
---------	--------------------	-------------

1.	1.	1.
2.	2.	2.
3.	3.	3.
4.	4.	4.
5.	5.	5.
6.	6.	6.
7.	7.	7.

3.3-ilova

Mustaqil ta'lim

Adobe Photoshop dasturida turli ko'rinishda mo'yqalam yarating.

M a v z u: HTML ga kirish, uning asosiy elementlari. Teg tushunchasi.

AMALIY MASHG'ULOT DARSINI OLIB BORISH TEXNOLOGIYASI

Talabalar soni:	20-30 talaba
Vati:	2-soat
Dars shakli	Mavzu byicha ma'ruza
Mashg'ulot rejasi:	1. HTML ga kirish, uning asosiy elementlari. 2. Teg tushunchasi.
Darsning masadi: Talabalarda HTML dasturining tuzilishi va matnlar bilan ishlash haqida bilim va ko'nikmani shakillantirish	
Pedagog vazifalari: HTML ga kirish, uning asosiy elementlari. Teg tushunchasi aida tushuncha beradi. Mustail Web saifa yaratishga rgatadi.	uv natijalari: • HTML ga kirish, uning asosiy elementlari. • Teg tushunchasi aida bilib oladi. • Mustail Web saifa yaratadi.
O'qitishning usul, texnikasi:	Amaliy ish bajarish, muokama ilish, fikr almashish.
O'qitish vositalari:	Mashulot uchun taratma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:	Frontal

O'qitish sharoitlari:	shart	Texnik vositalarni ilashga mljallangan auditoriya. Kompyuter xonasi Proektor
Monitoring va baolash:		Ozaki sro, savol-javob, talil natijalari.

**HTML ga kirish, uning asosiy elementlari. Teg tushunchasi. mavzusidagi
AMALIY MASHG'ULOT DARSIGA TEXNOLOGIK KARTA**

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	Pedagog	Talaba
1-bosqich. Kirish (25 daqiqa)	1.1. Mavzuni e'lon qiladi, Taratma materilari bilan tanishtiradi. (1-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma'lumotlarni yozib oladilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (55 daqiqa)	2.1.Mavzu reajalar asosida bayon etiladi Amaliy ishlarni kompyuterda krsatib beradi. (2-ilova) 2.2. Web saifa yaratish uchun «Blaknot»ni yuklaydi. Jarayon komp'yuterda namoyish ilish bilan olib boriladi	Eshitadilar va yoizib oladilar
3-bosqich YAkuniy. (10 daqiqa)	3.1. Talabalarga mustail bajarish uchun vazifa beradi.(3-ilova) 3.2. Talabalarining dars davomidagi faoliyatini talil etadi va Web saifa baolanadi. baolaydi. (B/B/B texnologiyasi (4-ilova)	Savollarga javob beradilar Mustail ishlashlarni bajaradi



**MAVZU: HTML ga kirish, uning asosiy elementlari.
Teg tushunchasi**

(1-ilova)

Nazariy ma'lumot. HTML dasturlash tilida dastur ar doim <tml> tegin bilan boshlanib </tml> yopish tegin bilan yakunlanadi..
<ead> </ead> tegin-ujjatning bosh ismi, <body> </body> tegin-esa ujjatning zagidir

<ead> </ead> tegi orasida joylashgan ar buir teg xizmatchi ma'lumotlarni anglatadi. Masalan, <title> </title> tegi-sarlavani ifodalaydi..

HTML Teg atributlari

Ochiluvchi teglar kp ollarda tarkibida ma'lumot formatlari, stillari, joylashishlarini belgilovchi atributlarga ega bladi. Atributlar - tegdagi kalit szlar blib, ular zaro probel bilan ajratib yoziladi. Aksariyat atributlar iymatlarni krsatishni talab iladi. Bu iymatlar shtirno belgisi bilan yozilib, atributlar bilan = belgi bilan ajratib yoziladi.

Umumiy strukturasi: <teg atribut="Kiyamat">

Masalan:

<p align="center"> sarlava matni </p> - bu erda align="center" sarlavaning markazda joylashishini ta'minlaydi.

<Body bgcolor="Blue"> umumiy soaning rangi berildi</Body>

Matn tarkibida tg`ri chizi osil ilish.

<R> tegi orali matn tarkibiga gorizontal chizi osil ilinadi. YOchiluvchi tegni yozish shart emas. Ushbu tegning uyidagi atributlari mavjud:

size – alinligini belgilaydi.

color – rangini belgilaydi.

Widt – uzunligini belgilaydi (pikselda yoki brayzer oynasiga nisbatan % da)

Align – joylashishini bosharadi.

<R size="35" color="#0000ff" widt="50%" align="center" >

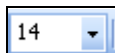
<maruee>matnni arakatlantiruvchi teg.</maruee>

<body bg color ="ellow" > fonga rang berish</body bg color>

Matn formatini bosharish

Saifa tarkibidagi matn formatini bosharishda va teglaridan foydalanish mumkin. Bu tegda uyidagi atributlardan kamida biri mavjud blishi lozim:

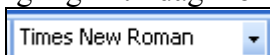
- 1) Size –matn lchamini belgilaydi. Agar lcham krsatilmasa “3” ga teng deb olinadi.



- 2) Color – matn tarkibidagi belgilar rangini bosharadi. Bu ranglar sonli formatda berilishi yoki brauzerda anilangan rangning ingliz tilidagi nomlari orali berilishi mumkin.



- 3) Face – shrift nomini belgilaydi.



matn

 izil rang sonli formati

yoki izil rang inglizcha nomi

 Times Roman shriftda yozilgan matn

 tegi orali birnechta atributlarni krsatish mumkin.

M: matn izil rangda, 3 lchamda, Arial shriftda yozildi

Matnlarni formatlashda uyidagi teglardan am foydalanish mumkin:

**** matnni alinlashtiradi **** 
<i> matnni kursiv olatga keltiradi ***</i>*** 
<u> matn tagiga chizadi **</u>** 
~~**<s>**~~ matn ustidan chizadi ~~**</s>**~~
^{**^{**} daraja sifatida yozish ^{**}**} 
{**{**} indeks sifatida yozish _{**}**} 
<p align="right"> ng tomondan formatlash **</p>** 
<p align="justify"> teng tomondan formatlash **</p>** 
<p align="left"> chap tomondan formatlash **</p>** 
<p align="center"> urtaga formatlash **</p>** 
<big>matnni kattalashtiradi**</big>**
<small>matnni kichiklashtiradi**</small>**

COLOR atributi iymatlari (ranglar): Ranglar nomlari yoki sonli formatda beriladi. uyida ranglar (asosiy 16 xil rang) jadvalini keltiramiz.

	Black (ora) - (#000000)		Navy (t kk) - (#000080)
	Gray (tash) - (#808080)		Blue (t) - (#0000ff)
	Silver (tash) - (#c0c0c0)		Purple (t) - (#800080)
	White (o) - (#ffffff)		Fuchsia (qah izil) - (#ff00ff)
	Green (yashil) - (#008000)		Maroon (t izil) - (#800000)
	Lime (qah yashil) - (#00ff00)		Red (izil) - (#ff0000)
	Teal (t) - (#008080)		Olive (tash) - (#808000)
	Aqua (qah bk) - (#00ffff)		Yellow (sari) - (#ffff00)

TOPSHIRI -1.
ilova)

(2-

1. **Bloknot** muaririni ishga tushiring:

Pusk – Programmu - Standartnye - Bloknot.

2. **Bloknot** muariri matn kiritish sioasiga uydagi matnni kiriting:

<TML>

<EAD>

<TITLE> Fizika va astronomiya yo'nalishi 1 - kurs </TITLE>

</EAD>

<BODY>

Bizning birinchi Web – saifamiz.

</BODY>

</TML>

3. ujjatni ish stoliga salang.Fayl-Soxranit kak-Nom.tml
Sizda mavjud Web brauvzerlar yordamida Web saifani ochib kring.

Internet Explorer Opera, FireFox.



Internet Explorer



Opera



Firefox

TOPSHIRI -2.

<tml>

<ead>

<title>Mening birinchi saxifam </title>

</ead>

<body text="red" bgcolor="blue">

<center>

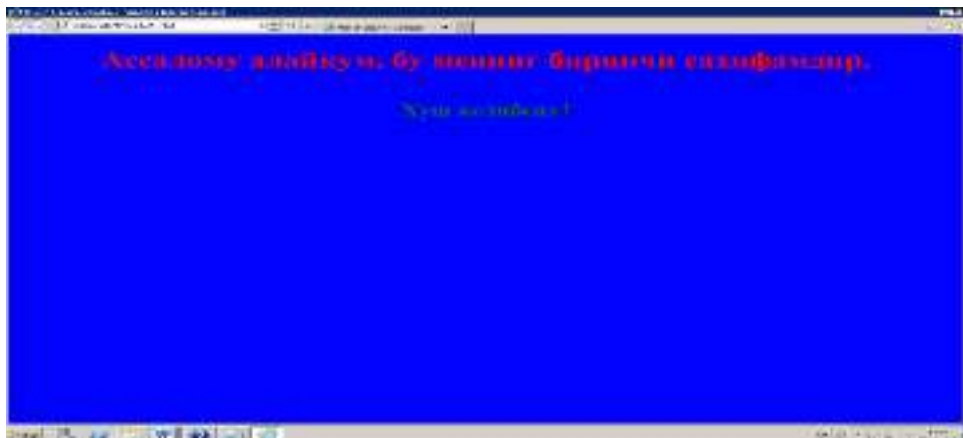
<1>Assalomu alaykum, bu mening birinchi saxifamdir.</1>

 Xush kelibsiz ! </center>

</p>

</body>

</tml>



:



Mustaqil bajarish uchun vazifa

3-ilova

1. O'zingiz haqida Web saifa yarating.
2. Guruh faoliyati haida Web saifa yarating

3.
-ilova

1. B/B/B jadvali

4

Bilaman	Bilmochiman	Bilib oldim

M a v z u :HTML da jadvallar osil ilish. Jadvallar krinishi va bosharish jarayonlari. Jadvalning ustun va satr teglari.

AMALIY MASHGÚLOT DARSINI OLIB BORISH TEXNOLOGIYASI

Talabalar soni:	20-30 talaba
Vati:	2-soat
Dars shakli	Mavzu byicha ma'ruza
Mashgúlot rejasi:	- TML da jadvallar osil ilish. - Jadvallar krinishi va bosharish jarayonlari. - Jadvalning ustun va satr teglari.
Darsning masadi: Talabalarda TMLda dastur tuzilishi va jadvallar r bilan ishlash haqida bilim va ko'nikmani shakillantirish	
Pedagog vazifalari: TML da jadval osil ilishga aida tushuncha beradi. Mustail Web saifa yaratishga rgatadi.	O'quv natijalari: - HTML da jadvallar osil ilish. - Jadvallar krinishi va bosharish jarayonlari. - Jadvalning ustun va satr teglari aida bilib oladi. - Mustail Web saifa yaratadi.
O'qitishning usul, texnikasi:	Amaliy ish bajarish, muokama ilish, fikr almashish.
O'qitish vositalari:	Mashgulot uchun taratma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:	Frontal
O'qitish sharoitlari:	Texnik vositalarni llashga mljallangan auditoriya. Kompyuter xonasi Proektor
Monitoring va baolash:	Ozaki sro, savol-javob, talil natijalari.

**HTML ga kirish, uning asosiy elementlari. Teg tushunchasi. mavzusidagi
AMALIY MASHG'ULOT DARSIGA TEXNOLOGIK KARTA**

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	Pedagog	Talaba
1-bosqich. Kirish (25 daqiqa)	1.1. Mavzuni e'lon iladi, Taratma materilari bilan tanishtiradi. (1-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma'lumotlarni yozib oladilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (55 daqiqa)	2.1.Mavzu reajalar asosida bayon etiladi Amaliy ishlarni kompyuterda krsatib beradi. (2-ilova) 2.2. Web saifa yaratish uchun «Blaknot»ni yuklaydi. Jarayon komp'yuterda namoyish ilish bilan olib boriladi.	Eshitadilar va yoizib oladilar
3-bosqich YAkuniy. (10 daqiqa)	3.1. Talabalarga mustail bajarish uchun vazifa beradi.(3-ilova) 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini talil etadi va mustail bajaradi HTML da jadvallar hosil qilish. Jadvallar ko'rinishi va boshqarish jarayonlari. Jadvalning ustun va satr teglari.	Savollarga javob beradilar



ilova)

(1-

Nazariy ma'lumot. HTMLda jadvallar odatda uydagi teglar orali ifodalanadi.

1.	<TABLE> </TABLE>	-jadval xosil kilish
2.	<td>	- jadval ustuni
3.	<tr>	- jadval atorlari teglari
4.	Xar bir satr teg <TR> </TR>	(Table Row) bilan boshlanadi
5.	<TD> va </TD> (Table Data)	Satrdagi aloida yacheykalar
6.	yoki <T> va </T>	(Table eader) bilan raladi.
7.	T<T>	odatda yacheyka–sarlavalar uchun

		foydalaniladi.
8.	<TD> tegi esa,	yacheyka–berilgan ma`lumotlar uchun llaniladi
9.	<TR>	satrlar midori
10.	<TD> yoki <T>	ustunlar midori maksimal midor bilan anilanadi
11.	<TABLE [BORDER=" _ "]	“{ramka alinligi}”>



TOPSHIRI -1.

(2-

ilova)

1. **Bloknot** muaririni ishga tushiring:

Pusk – Programmu - Standartnye - Bloknot.

2. Bu saifaani “**KOPAYTRISH JADVALI**” deb ataymiz. Bloknot dasturida jadval hosil qilish kodlarini kiritamiz.

```

1 <HTML>
2 <HEAD>
3 <TITLE> ko'paytirish jadvali </TITLE>
4 </HEAD>
5 <BODY>
6 <H1> Ko'paytirish jadvali (1 dan 5 gacha) </H1>
7 <TABLE BORDER= "2">
8 <TR><TD></TD><TD>1</TD><TD>2</TD><TD>3</TD><TD>4</TD><TD>5</TD></TR>
9 <TR><TD>2</TD><TD>2</TD><TD>4</TD><TD>6</TD><TD>8</TD><TD>10</TD></TR>
10 <TR><TD>3</TD><TD>3</TD><TD>6</TD><TD>9</TD><TD>12</TD><TD>15</TD></TR>
11 <TR><TD>4</TD><TD>4</TD><TD>8</TD><TD>12</TD><TD>16</TD><TD>20</TD></TR>
12 <TR><TD>5</TD><TD>5</TD><TD>10</TD><TD>15</TD><TD>20</TD><TD>25</TD></TR>
13
14 </TABLE> </BODY> </HTML>

```

- 3.
4. Hujjatni ish stoliga salang. **Fayl-Soxranit kak-Nom.tml**

Sizda mavjud Web brauvzerlar yordamida Web saifani ochib kring. (**Internet Explorer Opera, FireFox.**)



Internet Explorer



Opera



Firefox



Mustaqil bajarish uchun vazifa

3-ilova

1. “DARS JADVALI” nomli Web saifa yarting.
2. “DEKABR OYI” nomli Web saifa yarating

M a v z u : HTML da rasmlar hosil qilish teglari. Rasmlar atrofiga matnlar va jadvallar joylashtirish. Rasmlarga gipermurojaat qo'yish

AMALIY MASHG'ULOT DARSINI OLIB BORISH TEXNOLOGIYASI

Talabalar soni:	20-30 talaba
Vati:	2-soat
Dars shakli	Mavzu byicha ma'ruza
Mashg'ulot rejasi:	• HTML da rasmlar osil ilish teglari. • Rasmlar atrofiga matnlar va jadvallar joylashtirish. • Rasmlarga gipermurojaat yish.
Darsning masadi: Talabalarda TMLda dastur tuzilishi va rasmlar bilan ishlash aida bilim va knikmani shakillantirish	
Pedagog vazifalari: HTML da rasmlar osil ilishga aida tushuncha beradi. Mustail Web saifa	O'quv natijalari: • HTML da rasmlar osil ilish teglari. • Rasmlar atrofiga matnlar va jadvallar joylashtirish. • Rasmlarga gipermurojaat aida bilib oladi.

yaratishga rnatadi.	• Mustail Web saifa yaratadi.
O'qitishning usul, texnikasi:	Amaliy ish bajarish, muokama ilish, fikr almashish.
O'qitish vositalari:	Mashgulot uchun taratma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:	Frontal
O'qitish sharoitlari:	Texnik vositalarni ilashga mljallangan auditoriya. Kompyuter xonasi Proektor
Monitoring va baolash:	Ozaki sro, savol-javob, talil natijalari.

**HTML ga kirish, uning asosiy elementlari. Teg tushunchasi. mavzusidagi
AMALIY MASHG'ULOT DARSIGA TEXNOLOGIK KARTA**

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	Pedagog	Talaba
1-bosqich. Kirish (25 daqiqa)	1.1. Mavzuni e'lon iladi, Taratma materilari bilan tanishtiradi. (1-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma'lumotlarni yozib oladilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (55 daqiqa)	2.1.Mavzu reajalar asosida bayon etiladi Amaliy ishlarni kompyuterda krsatib beradi. (2-ilova) 2.2. Web saifa yaratish uchun «Blaknot»ni yuklaydi. Jarayon komp'yuterda namoyish ilish bilan olib boriladi.	Eshitadilar va yoizib oladilar
3-bosqich YAkuniy. (10 daqiqa)	3.1. Talabalarga mustail bajarish uchun vazifa beradi.(3-ilova) 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini talil etadi va Web saifa baolanadi. baolaydi.	Savollarga javob beradilar Mustail ishlashlarni bajaradi



HTML da rasmlar hosil qilish teglari. Rasmlar atrofiga matnlar va jadvallar joylashtirish. Rasmlarga gipermurojaat qo'yish

(1-

ilova)

Nazariy ma'lumot. Web – saifaga brauzerlar krsata oladigan formatdagi rasmlarni rnatish mumkin. (JPG, GIF, BMP, ...)Rasm rnatish uchun **img** tegidan foydalanamiz. Uning asosiy atributi sifatida **src="1.jpg"** llanilishi mumkin, bu erda **src=** manbaa ma`nosini anglatadi, **"1.jpg"** rnatiluvchi rasml fayl nomi yoki manzili.

1) Web – saifa faylimiz joylashgan papkadagi **1.jpg nomli** rasmni rnatish uchun **** tegidan foydalanamiz.

2) Agar rasm ichki papkada jolashgan blsa, u olda **** kabi beriladi, bu erda **12/1.jpg** orali manzil krsatilgan.

3) Agar rasm bir pog`ona yuoridagi papkada jolashgan blsa, u olda **** kabi beriladi, bu erda **../1.jpg** orali manzil krsatilgan.

4) Agar rasm bosha saytda jolashgan blsa, u olda uning manzili tli krsatilishi lozim.

Masalan, ****.

Img elementning atributlarini krib chiaylik.

SRC- rasml faylning (URL) manzilini krsatishda llaniladi.

EIGT va **WIDT-** rasmning eni va balandligini belgilaydi.

ALIGN- rasmning xujjat tarkibida joylashishini belgilaydi va uyidagi iymatlarga ega blishi mumkin:

left- rasmni xujjatning chap tomoniga joylashtiradi, matn ng tomoniga kiritilishi mumkin bladi.

rigt- rasmni xujjatning ung tomoniga joylashtiradi, matn chap tomoniga kiritilishi mumkin bladi.

ALT- brauzerda sichoncha ksatkichi rasm ustiga keltirilganda osil bluvchi (ochiluvchi) matnli izo kiritish imkonini beradi. Agarda brauzerda rasmni krsatish ta`ilangan blsa, rnida mazkur matn osil bladi.

SPACE – chap va ng tomonidan bsh rin oldirish (pikselda).

VSPACE – yuori va pastdan bsh rin oldirish (pikselda).

BORDER- rasmga rnatilgan rom (chegaraviy chizi) ning alinligini belgilaydi.

Rasmlarga gipermurojat o'yish uchun **<A REF> MUROJAT MANZILI ** teglaridan foydalaniladi



TOPSHIRI -1.

(2-

ilova)

1. **Bloknnot** muaririni ishga tushiring:

Pusk – Programmu - Standartnye - Bloknnot.

2. uydagi Web saifa kodlarini kiriting:

```
<html>
<head>
<title> TML da rasm bilan ishlash </title>
</head>
```

```

<body>

<p> rasm rnatishdagi atributlarning llanilishiga misol
</body>
</html>

```

3. ujjatni ish stolida aloida papkaga salang **Fayl-Soxranit kak-RASM.tml**

4. Sizda mavjud Web brauvzerlar yordamida Web saifani ochib kring. (**Internet Explorer Opera, FireFox.**)



Internet Explorer



Opera



Firefox



Mustaqil bajarish uchun vazifa

3-ilova

1. “YIL FASILLARI” nomli Web saifa yarating. Rasmlar rnating
2. “TOSHKENT” shari nomli Web saifa yarating

M a v z u : HTML ga gipermatn joylashtirish teglari. Gipermatn turlari, atributlari. Gipermatnli mundarija osil ilish.

AMALIY MASHGÚLOT DARSINI OLIB BORISH TEXNOLOGIYASI

Talabalar soni:	20-30 talaba
Vati:	2-soat
Dars shakli	Mavzu byicha ma’ruza
Mashgúlot rejasi:	• HTML ga gipermatn joylashtirish teglari. • Gipermatn turlari, atributlari. • Gipermatnli mundarija osil ilish..
Darsning masadi: Talabalarda HTMLda dastur tuzilishi va gipermatn bilan ishlash aida bilim va knikmani shakillantirish	
Pedagog vazifalari: HTML da gipermatn osil ilishaida tushuncha beradi. Mustail Web saifa yaratishga rgatadi.	O’quv natijalari: • HTML ga gipermatn joylashtirish teglari. • Gipermatn turlari, atributlari. • Gipermatnli mundarija osil ilish aida bilib oladi. • Mustail Web saifa yaratadi.

O'qitishning texnikasi:	usul,	Amaliy ish bajarish, muokama ilish, fikr almashish.
O'qitish vositalari:		Mashgulot uchun taratma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:		Frontal
O'qtish sharoitlari:	shart	Texnik vositalari ishlashga mo'ljallangan auditoriya. Kompyuter xonasi Proektor
Monitoring va baolash:		Ozaki sro, savol-javob, talil natijalari.

**HTML ga kirish, uning asosiy elementlari. Teg tushunchasi. mavzusidagi
AMALIY MASHG'ULOT DARSIGA TEXNOLOGIK KARTA**

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	Pedagog	Talaba
1-bosqich. Kirish (25 daqiqa)	1.1. Mavzuni e'lon iladi, Taratma materilari bilan tanishtiradi. (1-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma'lumotlarni yozib oladilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (55 daqiqa)	2.1.Mavzu rejalar asosida bayon etiladi Amaliy ishlarni kompyuterda krsatib beradi. (2-ilova) 2.2. Web saifa yaratish uchun «Blaknot»ni yuklaydi. Jarayon komp'yuterda namoyish ilish bilan olib boriladi.	Eshitadilar va yoizib oladilar, vazifani bajaradi.
3-bosqich YAkuniy. (10 daqiqa)	3.1. Talabalarga mustail bajarish uchun vazifa beradi.(3-ilova) 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini talil etadi va Web saifa baolanadi. baolaydi.	Savollarga javob beradilar Mustail ishlashlarni bajaradi



(1-ilova)

HTML ga gipermatn joylashtirish teglari. Gipermatn turlari, atributlari. Gipermatnli mundarija hosil qilish

Gipermatn ujjat—bu bosha ujjatlarga tish uchun aloa bog'lovchi (ssылka)ni zida salaydigan ujjat. U sichoncha tugmasini bosish orali bir ujjatdan ikkinchi ujjatga tezlik bilan tishni ta'minlaydi. Bunday aloalarni zamonaviy masulotlar dasturlari fayllarida kplab uchratish mumkin.

Matn orali bosh saifaga yo'l krsatmochi blsangiz albatta **REF** tegida foydalanasiz. Misol uchun

`<a ref="ttp://connect.uz"> www.connect.uz</a>`

Krinishda yo'l krsatsak albatta **WWW.CONNECT.UZ** saifasi ochiladi.

TML da gipermurojat `<A> ...</A>` teglari orali tashkil etiladi. Bu tegda **REF=** atributi orali gipermurojat manzili - URL manzil belgilanadi. Murojat matni `<A> ...</A>` orlig`ida yoziladi, brauzerda bu murojat matni odatda kk rangda va tagi chizilgan formatda namoyon bladi. Bu matn ustida sichoncha krsatkichi shaklini zgartiradi, chap tugmachaning bosilishi belgilangan manzilga mos saifani tkazadi yoki xujjatni yuklaydi.



TOPSHIRI -1.

(2-ilova)

1. **Bloknnot** muaririni ishga tushiring:

Pusk – Programmu - Standartnye - Bloknnot.

2. uydagi Web saifa kodlarini kiriting:

`<HTML>`

`<HEAD>`

`<TITLE>Toshkent Davlat Pedagogika Unversiteti </TITLE>`

`</HEAD>`

`<BODY>INFORMATIKA`

`</> GIPERMATNLI MUNDARIJA </1>`

`<P> Mundarija </P>`

`<P> <A REF="chapter-1.doc">aida .UZ </A></P>`

`<P> <A REF="chapter-2.doc"> 5 Web maktab </A></P>`

`<P> <A REF="chapter-3".doc>Garbiy-Evropa tillari </A></P>`

`</BODY>`

`</HTML>`

3. WEB saifani “GIPERMATNLI MUNDARIJA” deb nomlang
4. Sizda mavjud Web brauvzerlar yordamida Web saifani ochib kring. (**Internet Explorer Opera, FireFox.**)



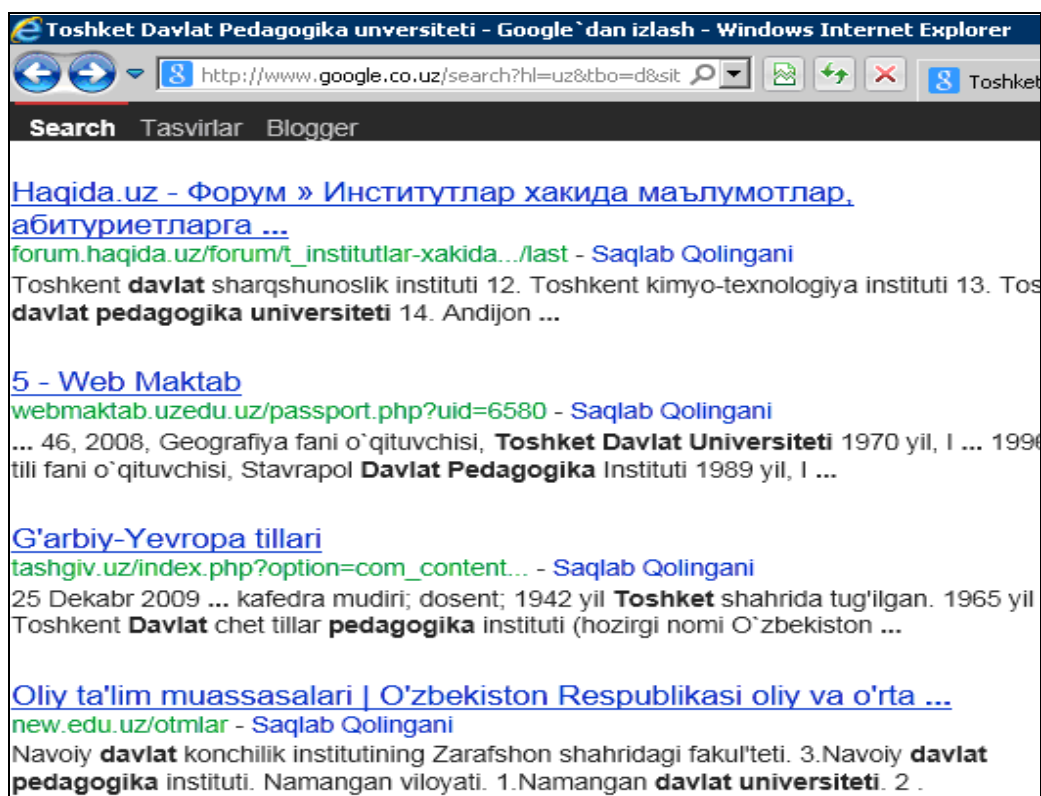
Internet Explorer



Opera



Firefox



Mustaqil bajarish uchun vazifa

3-ilova

1. “ZBEKISTON MUSTAILLIK YILLARIDA” deb nomlangan gipermatnli WEB saifa yarating
2. “Prezident I.A.Karimov asrlari” nomli Web saifa yarating va giper mundarija rnatning

“TOSHKENT DAVLAT PEDAGOGIKA UNIVERSITETI” nomli gipermurojatli Web saifa yarating

4-ilova



M a v z u : Freymklar tashkil qilish va ularni ayta ishlash.

AMALIY MASHG'ULOT DARSINI OLIB BORISH TEXNOLOGIYASI

Talabalar soni:	20-30 talaba
Vati:	2-soat
Dars shakli	Mavzu bo'yicha ma'ruza
Mashg'ulot rejas:	• Freymklar tashkil ilish va ularni ayta ishlash • Web saifada Freymklar yaratadi
Darsning masadi: Talabalarda TMLda dastur tuzilishi va gipermatn bilan ishlash aida bilim va knikmani shakillantirish	
Pedagog vazifalari: HTML da Freymklar osil ilishaida tushuncha beradi. Mustail Web saifa yaratishga rगतadi.	O'quv natijalari: • Freymklar tashkil ilish va ularni ayta ishlash • Web saifada Freymklar joylshtirish aida bilib oladi. • Mustail Web saifa yaratadi.
O'qitishning usul, texnikasi:	Amaliy ish bajarish, muokama ilish, fikr almashish.
O'qitish vositalari:	Mashg'ulot uchun tarqatma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:	Frontal

O'qitish sharoitlari:	shart	Texnik vositalarni ilashga mlyallangan auditoriya. Kompyuter xonasi Proektor
Monitoring va baolash:		Ozaki sro, savol-javob, talil natijalari.

**Freymmlar tashkil ilish va ularni ayta ishlash mavzusidagi
AMALIY MASHG'ULOT DARSIGA TEXNOLOGIK KARTA**

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	Pedagog	Talaba
1-bosqich. Kirish (25 daqiqa)	1.1. Mavzuni e'lon iladi, Taratma materilari bilan tanishtiradi. (1-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma'lumotlarni yozib oladilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (55 daqiqa)	2.1.Mavzu rejalar asosida bayon etiladi Amaliy ishlarni kompyuterda krsatib beradi. (2-ilova) 2.2. Web saifa yaratish uchun «Blaknot»ni yuklaydi. Jarayon komp'yuterda namoyish ilish bilan olib boriladi.	Eshitadilar va yoizib oladilar, vazifani bajaradi.
3-bosqich YAkuniy. (10 daqiqa)	3.1. Talabalarga mustail bajarish uchun vazifa beradi.(3-ilova) 3.2. Talabalarining dars davomidagi faoliyatini talil etadi va Web saifa baolanadi. baolaydi.	Savollarga javob beradilar Mustail ishlashlarni bajaradi



Freymmlar tashkil qilish va ularni qayta ishlash

(1-ilova)

TML da freymmlarning ikki xil krinishi mavjud blib bular oddiy va suriluvchi freymmlardir. Freymli strukturaga ega blgan ujjatlar `<frameset>` va `</frameset>` teglari yordamida yaratiladi. Bu ikki teg orasida osil ilinayotgan aloida freymmlarga oid ma'lumotlar e'lon ilinadi. Aloida freymmlar `<frame>` va `</frame>` teglar yordamida yaratiladi. Agar sizning brauzeringiz freymmlarni tushunmasa u olda ekranda `<noframes>` va `</noframes>` teglari orasida yozilgan ma'lumot tasvirlanadi.

`<frameset>` tegining asosiy vazifasi brauzer oynasini bir nechta blaklarga blish. Buning uchun asosan vertikal va gorizantal byicha freymmlar lchami va soninii krsatib turuvchi *rows* va *cols* parametrlari ishlatiladi.

`<frame>` tegi aloida freymmlar xossalarini rnatish uchun ishlatiladi. Endi biz `<frame>` tegida ishlatiladigan parametrlar bilan tanishib chiamiz.

▪ *name* parametri freymning nomini krsatishda ishlatiladi, buni *id* parametri bilan almashtirmaslik kerak. *pame* parametri yordamida berilgan nom zak freymdan tasharida joylashgan boshqa bir ujjatni yuklaganda teglarda gipermurojaat sifatida ishlatiladi.

▪ *src* parametri freymda tasvirlanishi kerak blganH TML ujjatning URL ini berishda ishlatiladi.

▪ *frameborder* parametri freym chegara oshiyalarining blish yoki blmasligini krsatadi. Parametr iymati 0 yoki 1 sonlari blishi mumkin. Jimlik byicha parametr 1 iymat abul iladi va freym chegara oshiyasi krinuvchi bladi. Agar iymat 0 freym chegarasi oshiyasi krinmaydi.

▪ *marginwidt* parametri freymning gorizonta byicha lchamini piksellarda beradi.

▪ *marginheight* parametri freymning vertikal byicha lchamini piksellarda beradi.

▪ *noresize* parametri freym lchamlarining zgarmasligini ta'minlaydi. Agar biz bu parametrni llasak foydalanuvchi tomonidan freym chegaralarini zgartirish imkoni blmaydi. Bu parametrdan iymat yo'.

▪ *scrolling* parametri foydalanuvchiga freymdagi tkazish yo'lakchasi (lineyka prokrutki)ni bosharish imkonini beradi. iymat sifatida uyidagi *auto*, *es*, *no* kalit szlaridan bittasini abul iladi. Jimlik byicha *auto* iymati abul ilangan bladi, bu esa freymdagi ma'lumotlar tasvirlanish soasiga joylashmagan vatda utkazish yulakchasi paydo blishini bildiradi. *es* iymati esa freymdagi ma'lumot tasvirlanish soasiga sig'ishi yoki sig'masligidan at'iy nazar tkazish yo'lakchasi doimo chiib turishini bildiradi. *no* iymati esa freymda tkazish yo'lakchasining chiishini umuman taylaydi.

Biz yuoridagi misollarimizda freymmlar brauzer oynasini aloida blaklarga tli blganini krdik. Lekin freymmlarning shunday turi am mavjudki, ularni TML ujjatga xuddi grafik tasvir joylashtirganday joylashtirish mumkin. Bunday turdagi freymmlarni TML ujjatga joylash uchun `<iframe>` tegi ishlatiladi. Grafik ob'ekt joylashtirish tegidan farli ravishda bu teg zining yopiluvchi `</iframe>` tegiga ega.



TOPSHIRI -1.

(2-ilova)

1. Bloknot muaririni ishga tushiring:

Pusk – Programmu - Standartnye - Bloknot.

2. Quydag Web saifa kodlarini kiriting:

```
<html> <ead><title>uchta freym</title></ead>
```

```
<frameset cols="20%,*">
```

```
<frameset rows="*,*">
```

```
<frame src="9_1_1.htm">
```

```
<frame src="9_1_2.htm"></frameset>
```

```
<frame src="9_1_3.htm"> </frameset></html>
```

3. Sizda mavjud Web brauvzerlar yordamida Web saifani ochib kring. (**Internet Explorer Opera, FireFox.**)



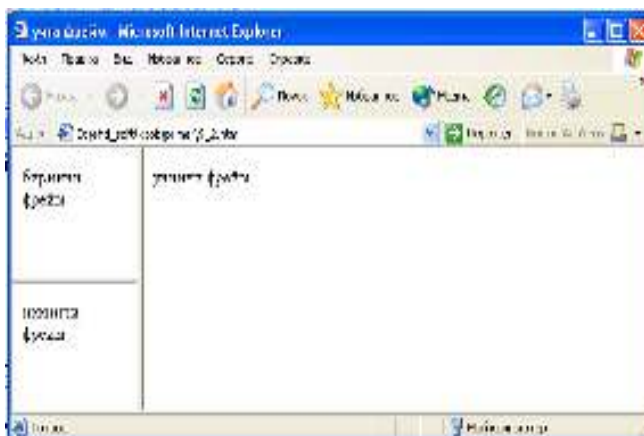
Internet Explorer



Opera



Firefox



Mustail ta'lim

1. “Fasillar” nomli Web sahifada har bir fasilga alohida freym o’rnatish.
2. Guruh talabalarining rasmlarini freymlarga joylashtirish

M a v z u : Formalar tashkil ilish va ularni ayta ishlash. Saifalarda animasiyalar osil ilish.

AMALIY MASHGÚLOT DARSINI OLIB BORISH TEXNOLOGIYASI

Talabalar soni:	20-30 talaba
Vati:	2-soat
Dars shakli	Mavzu byicha ma’ruza
Mashgúlot rejasi:	○ Formalar tashkil ilish va ularni ayta ishlash. ○ Saifalarda animasiyalar osil ilish.
Darsning masadi: Talabalarda HTMLda dastur tuzilishi va gipermatn bilan ishlash aida bilim va knikmani shakillantirish	
Pedagog vazifalari: HTML da forma osil ilishaida tushuncha beradi. Mustail Web saifa yaratishga rgatadi.	O’quv natijalari: ♣ Formalar tashkil ilish va ularni ayta ishlash. ♣ Saifalarda animasiyalar osil ilish aida bilib oladi. ♣ Mustail Web saifa yaratadi.

O'qitishning texnikasi:	usul,	Amaliy ish bajarish, muokama ilish, fikr almashish.
O'itish vositalari:		Mashgulot uchun taratma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:		Frontal
O'qitish sharoitlari:	shart	Texnik vositalarni ilashga mljallangan auditoriya. Kompyuter xonasi Proektor
Monitoring va baolash:		Ozaki so'rov, savol-javob, talil natijalari.

Formalar tashkil va ularni ayta ishlash. Saifalarda animasiyalar hosil qilish mavzusidagi

AMALIY MASHG'ULOT DARSIGA TEXNOLOGIK KARTA

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	Pedagog	Talaba
1-bosqich. Kirish (25 daqiqa)	1.1. Mavzuni e'lon iladi, Taratma materilari bilan tanishtiradi. (1-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma'lumotlarni yozib oladilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (55 daqiqa)	2.1.Mavzu rejalar asosida bayon etiladi Amaliy ishlarni kompyuterda krsatib beradi. (2-ilova) 2.2. Web saifa yaratish uchun «Blaknot»ni yuklaydi. Jarayon komp'yuterda namoyish ilish bilan olib boriladi.	Eshitadilar va yoizib oladilar, vazifani bajaradi.
3-bosqich YAkuniy. (10 daqiqa)	3.1. Talabalarga mustail bajarish uchun vazifa beradi.(3-ilova) 3.2. Talabalarning dars davomidagi faoliyatini talil etadi va Web saifa baolanadi. baolaydi.	Savollarga javob beradilar Mustail ishlashlarni bajaradi



Formalar tashkil qilish va ularni qayta ishlash. Sahifalarda animasivalar hosil qilish

Ayrim WWW brauzerlari foydalanuvchilarga maxsus formalarni to'ldirishga ruxsat berib va bu ma'lumotlarni WWW-serverda qayta ishlash imkoniyatiga egalar. WEB-brouzer tomonidan formalar tanilayotganda maxsus ekran elementlar (GUI) – kiritish maydoni, checkboxes (tanlanadigan element), radiobuttons (radioulangich), tugmalar, yig'iluvchi ro'yxat, tushib keluvchi menyu va boshqalar, yaratiladi. Foydalanuvchi formani to'ldirib maxsus «tasdiqlash» tugmasini bosganda formadagi ma'lumotlar qayta ishlash uchun CGI (Common Gateway Interface) interfeysli TTP-serverga yuboriladi.

Barcha formalar `<FORM>` tegi bilan boshlanib `</FORM>` tegi bilan tugallanadi. Uning umumiy ko'rinishi quyidagicha:

`<FORM METHOD="get|post" ACTION="URL">`

Formaning_elementlari _

Formani tasvirlash paytida har bir kiritiladigan ma'lumotlar elementlari `<INPUT>` tegiga ega bo'lishligi kerak. Foydalanuvchi ma'lumotlarni forma elementlarining biriga joylashtirsa, bu haqidagi axborot forma elementining VALUE bo'limiga joylashadi.

METHOD

Formaga kiritilgan ma'lumotlarni TTP-serverga yuborishda GET va POST kabi ikki usuldan biri qo'llanilishi mumkin. Odatda POST usuli qulayroq deb hisoblanadi.

ACTION

ACTION formaga chaqiriladigan ma'lumotni tasvirlaydi.

Formalar teglari

TEXTAREA

Teg `<TEXTAREA>` foydalanuvchiga bir satrdan ko'proq ma'lumotlarni (erkin matn) kiritish uchun hosil qilinadigan formaning bir ko'rinishidir. Masalan,

`<TEXTAREA NAME="address" ROWS=10 COLS=50>`

Planeta - YUjupiter, 475-y uroven ot poverxnosti, korpus 82 204, otdel № 9, ofis 926.

`</TEXTAREA>`

Bu erdagi atributlar:

- NAME – kiritish maydoni nomi
- ROWS – kiritish maydoni balandligi (simvollarda)
- COLS - kiritish maydoni kengligi (simvollarda)

INPUT

Teg `<INPUT>` bir satr matn yoki bir so'z kiritish uchun forma hosil qiladi. Uning atributlari:

- CHECKED – bu CHECKBOX yoki RADIOBUTTON larning bir tanlangan.
- MAXLENGT – kiritish maydoniga kiritilishi mumkin bo'lgan simvollar soni.
- NAME – kiritish maydoni nomi. Bu nom maydonning unikal identifikatori sifatida qabul qilinadi va keyinchalik bu maydonga joylashtirilgan ma'lumotni shu nom bilan topish mumkin.
- SIZE –ekranda hosil bo'ladigan kiritish maydoni o'lchamlari (simvollarda).
- SRC - URL,. Tasvirga yo'l.

- TYPE – kiritish maydoni tipini aniqlovchi. Agar tip ko'rsatilmasa bir satrli so'z kiritish maydoni hosil bo'ladi.

Misol:

```
<INPUT TYPE=text SIZE=20 NAME=User VALUE="LENIN INC">
```

Natija:

Quyida kiritish maydoni tiplarini ko'rib chiqamiz:

CHECKBOX

CHECKBOX serverga uzatiladigan elementning nomini ulangan (qo'shilgan) yoki ulanmagan (qo'shilmagan)ligini (ON yoki OFF) mantiqan aniqlashda ishlatiladi.

```
<INPUT TYPE=checkbox NAME=Comp VALUE="CPU"> Protssessorы
```

```
<INPUT TYPE=checkbox NAME=Comp VALUE="Video" CHECKED> Videoadapterы
```

```
<INPUT TYPE=checkbox NAME=Comp VALUE="Scan"> Skanerы
```

```
<INPUT TYPE=checkbox NAME=Comp VALUE="Modem" CHECKED> Modemы
```

☐ Protssessorы

☒ Videoadapterы

☐ Skanerы

☒ Modemы

IDDEN

Foydalanuvchi haqidagi ma'lumotlar, parollar va boshqa turdagi statik ma'lumotlar uchun bu tip ishlatiladi. Bu element foyda

PASSWORD

Atribut (tip) TEXT ga o'xshash, lekin unga kiritilgan ma'lumotni brauzer ekranga chiqarmaydi (ular o'rniga «*» chiqariladi).

```
<INPUT TYPE=password NAME=PW SIZE=20 MAXLENGT=10>
```

RADIO

Bu atribut bir necha alternativlarning birini tanlashni tashkillashtiradi. Alternativlarni yaratish uchun qiymatlari har xil bo'lgan ammo (NAME) nomi bir xil bo'lgan VALUE atributli bir necha TYPE="RADIO" kiritish maydonlarini yaratish kerak.

```
<INPUT TYPE=radio NAME=uestion VALUE="Es" CHECKED> Da
```

```
<INPUT TYPE=radio NAME=uestion VALUE="No"> Net
```

```
<INPUT TYPE=radio NAME=uestion VALUE="Possible"> Vozmojno
```

☒ Da

☐ Net

☐ Vozmojno

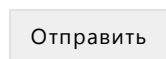
RESET

Bu tip tugmachani aniqlaydi.

SUBMIT

Bu tip ham buyruqli tugmani aniqlaydi. Uning VALUE siga kiritilgan so'z tugmaning ustida hosil bo'ladi.

<INPUT TYPE=submit VALUE="Отправит">



TEXT

Bir satrli kiritish maydonini aniqlashda bu tipdan foydalanish mumkin. Bu erda MAXLENGT va SIZE atributlardan foydalanish mumkin.

Formalarda tanlash menyusi

Formalarda tanlash menyusi sifatida interfeysning LISTBOX elementi ishlatiladi. Uning uchta tegi mavjud:

- Select – foydalanuvchi OPTION tegi orqali aniqlangan va fiksirlangan qator ro'yxatdan birini tanlaydi. Bu ko'rinish yig'iluvchi (tushib keluvchi) LISTBOX sifatida berilgan.
- Select single – bu Select kabi bo'lib faqat foydalanuvchi bir vaqtning o'zida uchta elementni ko'rishi mumkin. Agar elementlar soni uchtdan ko'p bo'lsa avtomatik ravishda vertikal skrolling hosil bo'ladi..
- Select multiple - LISTBOX dan bir necha elementlarni tanlash huquqini beradi.

SELECT

SELECT teglari <SELECT> va </SELECT> ichiga olinadi. Masalan,

<FORM>

<SELECT NAME=group>

<OPTION> AT 386

<OPTION> AT 486

<OPTION> AT 586

</SELECT>

</FORM>

SELECT SINGLE

SELECT SINGLE da SIZE atributi orqali ekranda ko'rinishi mumkin bo'lgan elementlar soni aniqlangan. SIZE>3 bo'lsa avtomatik tarzda skrolling hosil bo'ladi. Masalan:

<FORM>

<SELECT SINGLE NAME=group SIZE=4>

<OPTION> AT 386

<OPTION> AT 486

<OPTION> AT 586

<OPTIONS> Pentium PRO

</SELECT>

</FORM>

SELECT MULTIPLE

SELECT MULTIPLE teglari SELECT SINGLE ga o'xshash, lekin bu erda MULTIPLE orqali bir vaqtning o'zida tanlanishi mumkin bo'lgan elementlar soni ko'rsatilishi kerak. Masalan:

```
<FORM>
<SELECT SINGLE NAME=group SIZE=4 MULTIPLE=2>
<OPTION> AT 386
<OPTION> AT 486
<OPTION> AT 586
<OPTIONS> Pentium PRO
</SELECT>
</FORM>
```

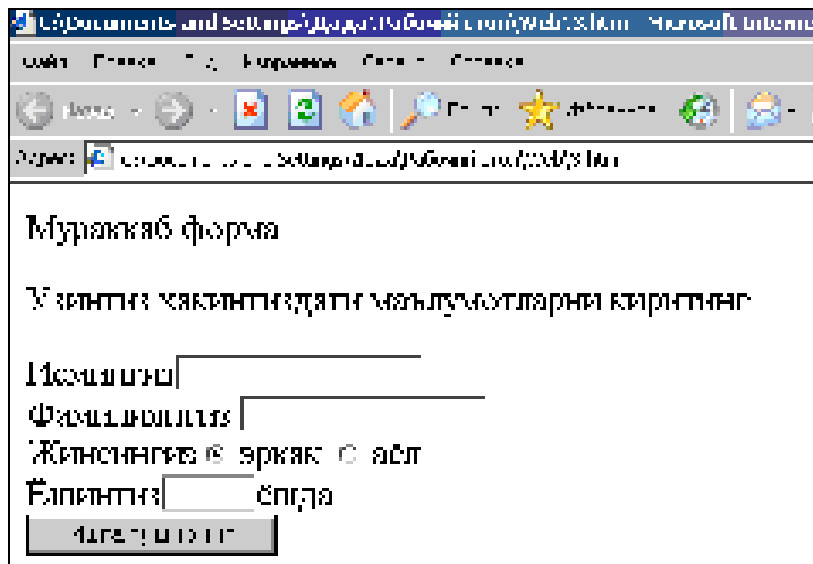
MISOL 1.

1. **Bloknot** muaririni ishga tushiring:

Pusk – Programmu - Standartnye - Bloknot.

2. **Bloknot** muariri matn kiritish sioasiga uydagi matnni kiriting:

```
<html>
<body>
Murakkab forma
<form action="http://206.31.82.215/p/nc/fd-win.pt"metod=post>
Uzingiz xakingizdagi ma'lumotlarni kiriting <p>
Ismingiz<input type=text size=40 name=fn><br>
Familiyangiz <input type=text size=40 name=fn><br>
Jinsingiz<input type=radio name=gender value="male" checked> erkak
<input type=radio name=gender value="femile" checked> ayol<br>
YOshingiz<input type=text size=5 name=are>yoshda<br>
<input type=submit value="Ishga tushiring">
</form></body></html>
```



MISOL 2.

3. **Bloknot** muaririni ishga tushiring:

Pusk – Programmu - Standartnye - Bloknot.

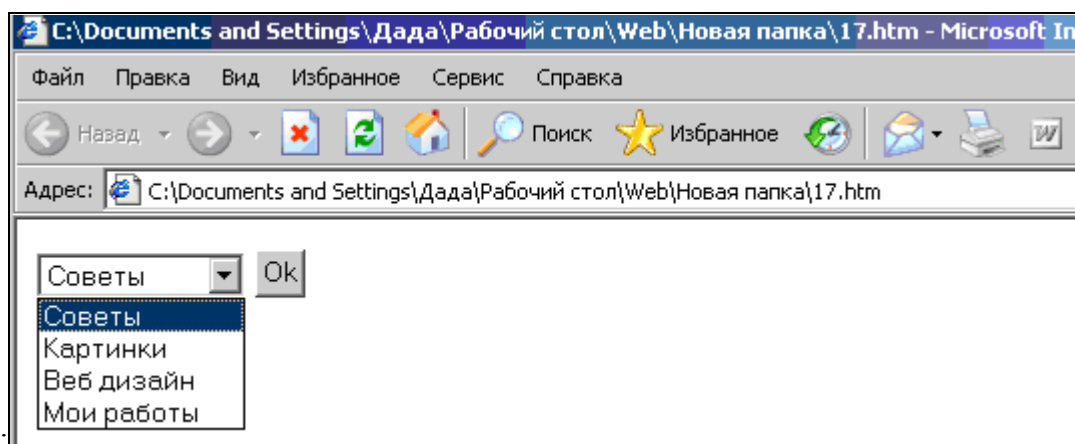
4. **Bloknot** muariri matn kiritish sioasiga uydaqi matnni kiriting:

```
<html><body>
<form>
<select name="menu">
<option selected value="../soveti.tm">Sovety
<option value="../kartinki.tm">Kartinki
<option value="../web_design.tm">Veb dizayn
<option value="../moi_raboti.tm">Moi raboty
</select>
<input type="button" value="Ok"
onclick="top.location.ref=
tis.form.menu.options[tis.form.menu.selectedIndex].value">
</form>
</body>
</html>
```

5. Hujjatni ish stoliga salang.Fayl-Soxranit kak-Nom.tml
Sizda mavjud Web brauvzerlar yordamida Web saifani ochib kring.

Internet Explorer Opera, FireFox.





M a v z u : Front Page dasturi

AMALIY MASHG'ULOT DARSINI OLIB BORISH TEXNOLOGIYASI

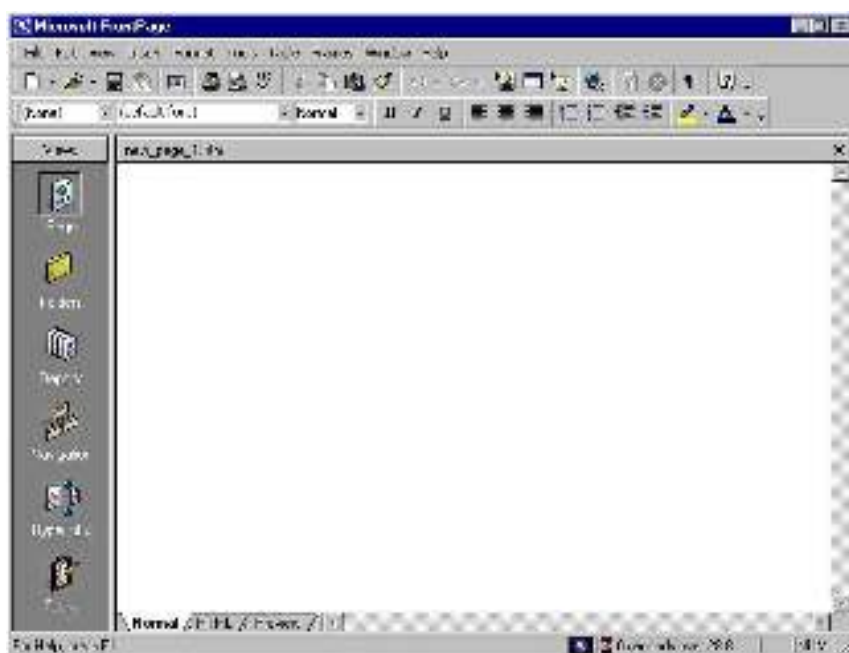
Talabalar soni:	20-30 talaba
Vati:	2-soat
Dars shakli	Mavzu byicha ma'ruza
Mashg'ulot rejasi:	Front Page dasturi
Darsning masadi: Talabalarda TMLda dastur tuzilishi va gipermatn bilan ishlash aida bilim va knikmani shakillantirish	
Pedagog vazifalari: Front Page dasturi haqida tushuncha beradi. Mustail Web saifa yaratishga rgatadi.	O'quv natijalari: - Front Page dasturi haqida bilib oladi. - Mustail Web saifa yaratadi.
O'qitishning usul, texnikasi:	Amaliy ish bajarish, muokama ilish, fikr almashish.
O'qitish vositalari:	Mashgulot uchun taratma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:	Frontal
O'qitish shart sharoitlari:	Texnik vositalarni ilashga mljallangan auditoriya. Kompyuter xonasi Proektor
Monitoring va baolash:	Ozaki srov, savol-javob, talil natijalari.

Front Page dasturi mavzusidagi

AMALIY MASHG'ULOT DARSIGA TEXNOLOGIK KARTA

Faoliyat	Faoliyat mazmuni
----------	------------------

 1-bosqich. Kirish (25 daqiqa) 2-bosqich. Asosiy bosqich (55 daqiqa) 3-bosqich Yakuniy. (10 daqiqa)	Bosqichlari	Pedagog	Talaba
		1.1. Mavzuni e'lon iladi, Taratma materilari bilan tanishtiradi. (1-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma'lumotlarni yozib oladilar.
		Front Page dasturi	
		2.1.Mavzu rejalar asosida bayon etiladi Amaliy ishlarni kompyuterda krsatib beradi. (2-ilova) 2.2. Web saifa yaratish uchun «Blaknot»ni yuklaydi. Jarayon komp'yuterda namoyish ilish bilan olib boriladi.	Eshitadilar va yoizib oladilar, vazifani bajaradi.
Front Page 2000 ning standart darchasi Front Page 2000 ning standart darchasi 1– rasmda ko'rsatilgan.		3.1. Talabalarga mustail bajarish uchun vazifa beradi.(3-ilova) 3.2. Talabalarining dars davomidagi faoliyatini talil etadi va Web saifa baolanadi. baolaydi.	Savollarga javob beradilar Mustail ishlashlarni bajaradi



Yuqorida ko'rsatilganidek MS Office darchasida ishlash uchun har hil vositalar keltirilgan.

Sistema menyusi tugmasi–Front Pagening tashrif kartochkasi darchaning chap yuqori burchagida joylashgan. Sistema menyusini ochish sistema menyusidagi **click** piktogrammasi orqali bajariladi.

YOnma–yon sarlavha satri joylashgan. Darchaning o'ng yuqori burchagida uchta tugmalar uning ajralmas elementlari hisoblanadi va xizmatchi tugmalar deyiladi. Agar chapdan o'ngga sanab chiqsak, bu tugmalar vazifalari quyidagicha:

- birinchi tugma–burmoq–faol dasturni masalalar panelidagi tugmaga buradi.

■ ikkinchi tugma–tiklamoq–faol dasturni ekranning bir qismini yoki himoyasini egallashga majbur qiladi.

■ uchinchi tugma–yopmoq–darchani yopadi.

Sarlavha satri va instrumentlar paneli orasida Front Pagening bosh menyusi joylashgan. Menyu ikki paneldan tashqari Front Pagening buyruqlari va vazifalari bilan tanishishda diqqat bilan kuzatish ob'ekti hisoblanadi,[23; 98-110].

Menyu satri ostida va ekranning yuqori qismida asboblari paneli joylashgan Front Page 2000 juda ko'p miqdordagi panellarga ega. Ularsiz dasturlar bilan ishlashda ancha qiyinchiliklarga duch kelinishi mumkin. Asboblari paneli sichqonchani oddiygina chiqillatish bilan Front Pagening eng ko'p ishlatiladigan ko'plab funktsiyalariga kirish imkonini yaratadi. Tadqiqotchilar dasturlarga eng ko'p foydalaniladigan va foydali funktsiyalarni kiritdilar, vaholanki ular Web sahifalarni yaratishda juda zarurdir. Menyu va asboblari panelini o'zlashtirishda qiyinchiliklar bo'lmasligi kerak.

Asosiy ish maydoni harakatlanuvchi chegara (splitter) bilan ikki tengsiz qismga ajratilgan chapki qismi (Views) Front Page ish rejimini ishga tushirish tugmalariga ega. O'ng qismi ko'rsatilgan rejimda ishlash uchun mo'ljallangan asosiy axborotni o'z ichiga oladi. Sahifalarni loyihalash uchun indamaslik bo'yicha Page rejimi o'rnatilgan. Bu rejimda o'ng qism foydalanuvchini yaratuvchi sahifaning o'zida aks ettiradi.

Ishchi oraliqning o'ng qismi loyihalajak sahifaning har xil rejimda aks etishini ko'rsatib turuvchi uchta varaqdan iborat. **Normal** rejimi loyihalash rejimi uchun, HTML–HTML kodi sahifasini ko'rib chiqish uchun, Preview esa uzoqdagi foydalanuvchi tomonidan yuklash paytida brauzerda aks etadigan loyihalajak sahifani ko'rsatib turish uchun xizmat qiladi. **Normal va preview** sahifalari faqat matn va grafik tasvirlarga ega bo'lgan oddiy sahifalar uchun bir xil bo'ladi. Sahifalarga videolavhalar yoki sahifaning qandaydir faol elementlari joylashtirilgan taqdirda ular bir-biridan farqlanadi.

Microsoft Front Page darchasining eng pastki qismida **status satri** joylashgan. Foydalanuvchiga dastur tomonidan berilishi lozim bo'lgan barcha xabarlar bu satrda xabar ko'rinishida paydo bo'ladi. Birinchi qarashda unda hech qanaqa muhim bir narsa yo'qdek tuyuladi. Ammo status satrida aniq loyihalash uchun juda qiziqarli va zarur axborotlar mavjud. **Qum soat** tasvirli bo'limda esa, muayyan aloqa tezligida joriy sahifaning yuklash vaqti ko'rsatiladi. Indamaslik bo'yicha 28.8 K bod tezligi ishlatiladi, lekin uni o'zgartirish variantlari bor. Sichqonning istalgan tugmasi click va standart tezliklar–14.4; 28.8; 56.6 K bod ro'yxatini chiqarib beradi. Standart tezliklardan tashqari har xil o'tkazish qobiliyatli ajratib ko'rsatilgan chiziqlar standartining ICDM? T1 ââ T3 parametrlaridan kelib chiqqan holda, yuklash tezligining hisoblash imkoniyatlarini topish mumkin.

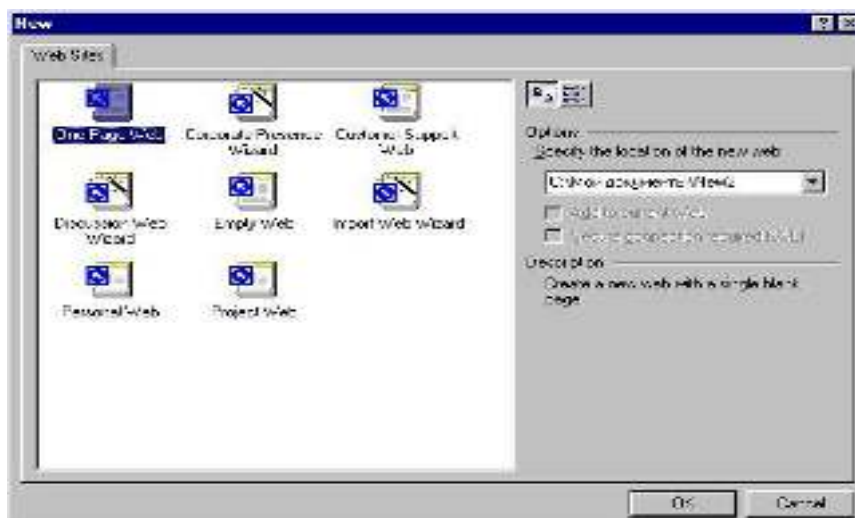
Front Page da quyidagi ish rejimlari qo'llaniladi:

7. Page–loyihalash rejimi.
8. Folders–sayt strukturasini aks ettirish rejimi.
9. Reports–sayt to'g'risidagi zaruriy axborotlarni aks ettirish rejimi.
10. Navigation–sayt navigatsiyasi rejimi.
11. Hyperlinks–ichki va tashqi aloqalar strukturasi rejimi.
12. Task–topshiriq va masalalarni boshqarish rejimi.

Topshiriq 1.

1. Dastur uynasini o'rganing
2. Dialogini asosiy menyudan File–New–Web tanlab chiqaring.

3. One Page Web bandini tanlang
4. Web sahifa yarating.



M a v z u : Java Script asosida dinamik saytlar yaratish.

AMALIY MASHG'ULOT DARSINI OLIB BORISH TEXNOLOGIYASI

Talabalar soni:	20-30 talaba
Vati:	2-soat
Dars shakli	Mavzu byicha ma'ruza
Mashg'ulot rejasi:	• Java Script asosida dinamik saytlar yaratish
Darsning masadi: Talabalarda TMLda dastur tuzilishi va gipermatn bilan ishlash aida bilim va knikmani shakllantirish	
Pedagog vazifalari: Java Script asosida dinamik saytlar yaratish tushuncha beradi. Mustail Web saifa yaratishga rgatadi.	O'quv natijalari: • Java Script asosida dinamik saytlar yaratish • Mustail Web saifa yaratadi.
O'qitishning usul, texnikasi:	Amaliy ish bajarish, muokama ilish, fikr almashish.
O'qitish vositalari:	Mashgulot uchun taratma materiallar, slaydlar
O'qitish shakli:	Frontal
O'qitish sharoitlari:	Texnik vositalarni llashga mljallangan auditoriya. Kompyuter xonasi Proektor
Monitoring va baolash:	Ozaki srov, savol-javob, talil natijalari.

**Java Script asosida dinamik saytlar yaratish.mavzusidagi
AMALIY MASHG'ULOT DARSIGA TEXNOLOGIK KARTA**

Faoliyat bosqichlari	Faoliyat mazmuni	
	Pedagog	Talaba
1-bosqich. Kirish (25 daqiqa)	1.1. Mavzuni e'lon iladi, Taratma materilari bilan tanishtiradi. (1-ilova)	Eshitadilar va kerakli ma'lumotlarni yozib oladilar.
2-bosqich. Asosiy bosqich (55 daqiqa)	2.1.Mavzu rejalar asosida bayon etiladi Amaliy ishlarni kompyuterda krsatib beradi. (2-ilova) 2.2. Web saifa yaratish uchun «Blaknot»ni yuklaydi. Jarayon komp'yuterda namoyish ilish bilan olib boriladi.	Eshitadilar va yoizib oladilar, vazifani bajaradi.
3-bosqich YAkuniy. (10 daqiqa)	3.1. Talabalarga mustail bajarish uchun vazifa beradi.Talabalarning dars davomidagi faoliyatini talil etadi va Web saifa baolanadi..(3-ilova)	Savollarga javob beradilar Mustail ishlashlarni bajaradi



Java Script asosida dinamik saytlar yaratish.

Java Script asosida dinamik saytlar yaratish.

Zamonaviy kompyuter texnologiyalarining rivojlanishi yangi algoritmik tillarning ishlab chiqilishiga turtki bo'ldi. Ana shunday zamonaviy algoritmik tillarning biri bu - **Java** dasturlash tilidir.

Sun Microsystems kompaniyasining 1995 yilda yaratgan **Java** dasturlash tili o'zining soddaligi, ma'lumotlarning xavfsizligigi katta e'tibor berilganligi, barqarorligi, ko'p oqimlilik, yuqori samaradorligi, dinamikligi, ob'ektlarga yo'naltirilganligi va neytral arxitekturaga mo'ljallanganligi bilan ko'p sonli foydalanuvchilar e'tiboriga tushdi.

Java ning takomillashuvi natijasida HTML teglari orqali bajarish mumkin bo'lmagan operatsiyalarni tashkillashtiruvchi **JavaScript** tili vujudga kedi.

Script lar (kichik dasturlar) ma'lum bir xodisalar bajarilishida ro'y beradi. **JavaScript** algoritmik til **Java** bilan to'g'ridan to'g'ri bog'lanishga ega emas, u **Java** ning xususiyatlari va usullaridan foydalanadi.

Internet tarmog'idagi ma'lumotlarni ko'rsatuvchi bruzerlar Internet Explorer va Netscape Navigator larning keyingi versiyalari **JavaScript** da yozilgan appletlarni (kichik lekin tugallangan dastur) taniydi.

JavaScript ning animatsion roliklar yarata olishi, foydalanuvchi tomonidan tashkillashtirilgan har qanday formalarni tekshira olishligi va eng muhimi, murakkab matematik hisoblashlarni amalga oshirishligi foydalanuvchilar va mutaxassislariga qo'l kelmoqda.

JavaScript da yozilgan dastur bevosita HTML hujjatlarining ichiga (odatda <HEAD> seksiyasida) joylashtiriladi. Brauzerga **Script** yozilganligini tushintirish uchun uning komandalari <script language="JavaScript"> va </script> teglari ichiga joylashtiriladi.

JavaScript ning mazmuni (o'zgaruvchilari, operatorlari, kattaliklari, funktsiyalari, ob'ektlari va boshqalar)ga to'xtalmasdan uning yordamida qanday ishlari bajarish mumkinligiga e'tibor beraylik.

Quyida **JavaScript** yordamida kichik test tuzish va uning natijasini formaning oynasiga chiqarish kodi keltiriladi. Bu dasturni takomillashtirish orqali HTML hujjatlarida test-sinov bo'limini yaratish imkoniyati mavjud.

Topshiriq 1.

2-

ilova

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">
<HTML>
<HEAD><TITLE>Funk22</TITLE>
<META http-equiv=Content-Type content="text/html; charset=windows-1251">
<META content="MSHTML 6.00.2900.2180" name=GENERATOR> </HEAD>
<BODY background=test.files/Fon.jpg>
<P align=center><STRONG><FONT color=#6600ff size=+2>"Dasturlash asoslari" fani
bo'yicha o'z bilimingizni tekshirib ko'ring!</FONT></STRONG></P>
<TABLE height=200 cellSpacing=0 cellPadding=0 width="100%" border=4>
<TBODY> <TR>
<TD width="68%" height=86>
<P><STRONG><FONT color=#ff6600><EM>54 sonni unlik sanok sistemasidan
ikkilik sanok sistemasiga utkazing </EM></FONT></STRONG>
<BR>1. 54=101111
<BR>2. 54=110110
<BR>3. 54=111001
<BR>4. 54=101110 </P></TD>
<TD width="32%">
<DIV align=center><FONT color=#6600ff>To'g'ri javob nomerini
kiriting</FONT> <BR>
<SCRIPT>
function fl(z)
{
if(z==3)
{return ("Javob to'g'ri");}
else
```

```

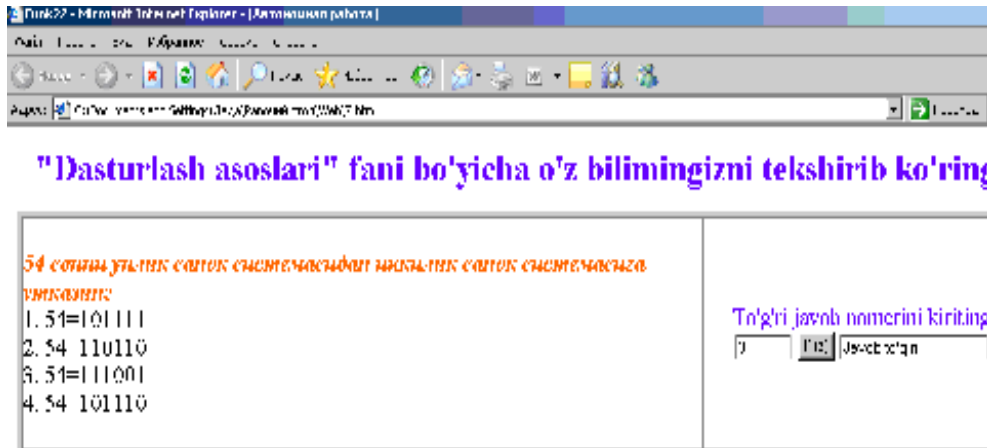
        {return ("Javob noto'g'ri");}
    }
</SCRIPT>

<INPUT size=5 name=t11> <INPUT onclick=t21.value=f1((t11.value)); type=button
value=f1(z) name=button>

<INPUT name=t21> </DIV></TD></TR>

</TABLE></BODY></HTML>

```



Joriy vaqt va sanani chiqaruvchi dastur kodi va uning brauzerda ko'rinishini keltiramiz. Bu dasturdan har qanday sahifada foydalanish mumkin.

Topshiriq 2. ilova

3-

<html>

<!--Start of JavaScript Place after the closing TITLE tag-->

<!-- DESCRIPTION: This will create a header on the top right side of your webpage with the current date and time.

INSTRUCTIONS: Place this script in between the HEAD tags of your webpage. Change the size and color of the text by altering the values found in the next to last line of the JavaScript.

FUNCTIONALITY: Works in both Netscape & IE.

-->

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">

//Modified by CoffeeCup Software

//This code is Copyright (c) 1997 CoffeeCup Software

//all rights reserved. License is granted to a single user to

//reuse this code on a personal or business Web Site.

var now = new Date();

var hours = now.getHours();

var minutes = now.getMinutes();

```

var timeValue = "" + ((hours > 12) ? hours - 12 : hours)
timeValue += ((minutes < 10) ? ":0" : ":") + minutes
timeValue += (hours >= 12) ? " P.M." : " A.M."
timerRunning = true;
mydate = new Date();
myday = mydate.getDay();
mymonth = mydate.getMonth();
myweekday = mydate.getDate();
weekday = myweekday;
myyear = mydate.getFullYear();
year = myyear
if(myday == 0)
    day = " Yakshanba, "
else if(myday == 1)
    day = " Dushanba, "
else if(myday == 2)
    day = " Seshanba, "
else if(myday == 3)
    day = " Chorshanba, "
else if(myday == 4)
    day = " Payshanba, "
else if(myday == 5)
    day = " Juma, "
else if(myday == 6)
    day = " Shanba, "
if(mymonth == 0)
    month = "Yanvar "
else if(mymonth == 1)
    month = "Fevral "
else if(mymonth == 2)
    month = "Mart "
else if(mymonth == 3)
    month = "Aprel "
else if(mymonth == 4)
    month = "May "
else if(mymonth == 5)
    month = "Jyun "

```

```

else if(mymonth ==6)
    month = "Jyul "
else if(mymonth ==7)
    month = "August "
else if(mymonth ==8)
    month = "Sentyabr "
else if(mymonth ==9)
    month = "Octyabr "
else if(mymonth ==10)
    month = "Noyabr "
else if(mymonth ==11)
    month = "Decabr"

document.write("<B><P ALIGN=RIGHT><FONT SIZE=-1 FACE=VERDANA,ARIAL>"
+ timeValue + " | " +day
+ month);

document.write(myweekday+", "+ year + "</FONT></B><BR><HR WIDTH=300
ALIGN=RIGHT><P>");
</SCRIPT>
<!--This is the end of the JavaScript Make sure this script is between the HEAD tags-->
<body background="fon/fon.gif">
</body>
</html>

```



2.9. “Kompyuter grafikasi” fanidanyakuniynazoratsavollari

1. Adobe Photoshop dasturida animasiya va bannerlarni aks ettirish va ularga qo'yiladigan talablar.
2. Adobe Photoshop dasturidachizg'ichlar va ulardan foydalanish.
3. Adobe Photoshop dasturidafayllarni saqlash.
4. Adobe Photoshop dasturidagrafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash.
5. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishni yo'llari.
6. Adobe Photoshop dasturidainstrumentlaryordamidamaxsuseffektlaryaratishyo'llari.
7. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish yo'llari.
8. Adobe Photoshop dasturidakontekstli menyu bilan ishlash.
9. Adobe Photoshop dasturidatasvir masshtabi
10. Adobe Photoshop dasturida xujjatlarni ochish
11. Adobe Photoshop dasturidaxujjatni aks ettirish tartiblari.
12. Adobe Photoshop dasturning holat qatori.
13. Adobe Photoshop dasturning ishchi muxiti.
14. Adobe Photoshopdasturning ranglar palitrasi
15. Adobe Photoshop dasturning xossalar paneli
16. Adobe Photoshop dastururi imkoniyatlari.
17. Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida Web- sahifada grafik ma'lumotlarni aks ettirish. Ranglar palitrasi.
18. Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida Web- sahifada grafik ma'lumotlarni aks ettirish.
19. Adobe Photoshop grafik muharriridamatnva konturlarbilanishlashda qo'llaniladigan tushunchalar.
20. Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar.
21. Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar.
22. Animasiya va bannerlarni aks ettirish va ularga qo'yiladigan talablar.
23. Chizg'ichlar va ulardan foydalanish.
24. Dastur strukturasi.
25. Dasturning ishchi muxiti: asosiy menyu, instrumentlar paneli
26. Dinamik saytlar hosil qilish.
27. Dreamweaver dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari.
28. Dreamweaver web-sahifa yaratish.
29. Fayllarni saqlash.
30. Flash dasturida interfaol animasiyalar yaratish
31. Formalar tashkil qilish va ularni qayta ishlash.
32. Freymalar hosil qilish va ularni qayta ishlash.
33. Freymalar tashkil qilish.
34. Front Page dasturida web-sahifa yaratish.
35. Front Page dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari.
36. Gipermatn turlari, atributlari.
37. Gipermatnli mundarija hosil qilish.

38. Grafik faylarining formatlari va ularning xossalari
39. Grafik ma'lumotlarni aks ettirish.
40. Grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) tushunchasi.
41. Holatqatori. Kontekstlimenyu. Hujjatlarniochish
42. HTML da jadvallar hosil qilish. Jadvallar ko'rinishi va boshqarish jarayonlari.
43. HTML da matnlar bilan ishlash va matnlarni turli xolatlarda joylashtirish.
44. HTML da rasmlar hosil qilish teglari.
45. HTML ga gipermatn joylashtirish teglari.
46. HTML ga kirish, uning asosiy elementlari.
47. Hujjat oynasi.
48. Hujjatlarni ochish va hujjat oynasini boshqarish.
49. Hujjatniaksettirishtartiblari.
50. Hujjatniaksettirishtartiblari.
51. Import jarayonida «qirqish» danfoydalanish.
52. Interliniyajtushunchasi.
53. Jadvallarko'rinishivaboshqarishjarayonlari.
54. Jadvalningustunvasatrteglari.
55. Java Script asosida dinamik saytlar yaratish.
56. Kegltushunchasi.
57. Kerning tushunchasi.
58. Kompyuter grafikasining dasturiy ta'minotlari haqida.
59. Kompyutergrafikasiningrivojlanishi.
60. Kontekstli menyu.
61. Konturlarnisiljitish.
62. Ma'lumotlar bazasi. Saytni testlash va baholash.
63. Ma'lumotlarni aks ettirishda ularning o'lchamini optimallashtirish.
64. Master va shablonlar bilan ishlash va web-sahifa yaratish.
65. Matnlarni ruyhat xolatida kiritish.
66. Nuqtali tasvirlarni vektorli tasvirlarga o'tkazish.
67. Nuqtali, fraktal va vektorli grafika tushunchalari.
68. Ob'ektlarnio'ziganisbatansimmetrikakslantirish.
69. Ob'ektlarning import va eksporti 3 yo'l bilan amalga oshirish.
70. PHP dasturning asosiy oynalari, menyusi, komponentlari.
71. PHP web-sahifa yaratish.
72. Qatlamlar xossalaridan foydalanish
73. qatlamlarning joyini almashtirish va ularni avtomatik tarzda barcha sahifalarda aks ettirishini ta'minlash.
74. Rang modellari: RGB, HSB, CMYK, HSL.
75. Ranglar palitrasi, saxifalar xisoblagichi, hujjat oynasi, chop etish soxasi.
76. Ranglar palitrasi.
77. Ranglarning sxemalari.
78. Ranglarning sxemalari. Rang modellari: RGB, HSB, CMYK, HSL.
79. Rasmlar atrofiga matnlar va jadvallar joylashtirish.
80. Rasmlarga gipermurojaat qo'yish.

81. Sahifalarda animasiyalar hosil qilish.
82. Simvollarorasidagimasofa.
83. Tasvir masshtabi.
84. Tegtushunchasi. Dasturstrukturasi.
85. Web sahifaning tuzilishi va yaratish imkoniyatlari, asosiy tushunchalari.Saxifal yaratishda foydalaniladigan dasturlar
86. WEB serverlar. Ma'lumotlar bazasi. Saytni testlash va baholash.
87. Kompyuter grafikasining rivojlanishi.
88. Xossalar paneli. Ranglar palitrasi.
89. Yangi qatlam yaratuvchi instrument
90. Yangi qatlam yaratuvchi instrument, qatlamlar xossalaridan foydalanish, qatlamlarning joyini almashtirish va ularni avtomatik tarzda barcha sahifalarda aks ettirishini ta'minlash.