Tanlash operatori nima dep nomlanadi?

====

#switch

====

if

====

for

====

while

++++

Tanlash operatorini birorta ham qiymatiga to’gri kelmagan holda qaysi operator qo’yiladi?

====

#default

====

case

====

else

====

if

++++

Shart operatori nima dep nomalanadi?

====

#if

====

switch

====

for

====

while

++++

continue funksiyasini qaysi operatorlarga qo’llash mumkin?

====

#Har qanday sikl operatoriga,

====

for

====

while

====

do while

++++

Ko’rsatkichlar nima uchun ishlatiladi?

====

#"o’zining qiymati sifatida xotira

adresini saqlovchi,

"

====

yo’l boshlovchi

====

"o’zining qiymati sifatida toifani

hotiradan egallagan joyini ko’rsatadi;"

====

"toifani musbat va manfiy

chegarasini aniqlashga;"

++++

Funksiya dep nimaga aytiladi?

====

#"Dasturning istalgan qismidan murojat qilib,

birnecha bor ishlatish mumkin bo’lgan operatorlar guruhi,"

====

"o’zining qiymati sifatida hotira

adresini o’zlashtiruvchiga "

====

"o’zidan hech qanday qiymat

qaytarmaydigan operatorga;"

====

Shartsiz qabul qilinadigan operatorga

++++

Global o’zgaruvchilar dep nimaga aytiladi?

====

#"ham asosiy programmada, ham funksiyada

ishlatish mumkin bo’lgan o’zgaruvchi.

"

====

"faqat funksiyada ishlatilishi mumkin

bo’lgan o’zgaruvchilar;"

====

"Asosiy funksiyadan chaqiriluvchi

funksiyaga;"

====

"asosiy dasturdan funksiyaga uzatiladigan parametrlarni

qabul qilib qayta ishlovchi funksiyalar"

++++

Lokal o’zgaruvchilar dep nimaga aytiladi?

====

#"faqat funksiyada ishlatilishi

mumkin bo’lgan o’zgaruvchilar."

====

"ham asosiy programmada, ham funksiyada

ishlatish mumkin bo’lgan o’zgaruvchi"

====

"Asosiy funksiyadan chaqiriluvchi

funksiyaga;"

====

"asosiy dasturdan funksiyaga uzatiladigan

parametrlarni qabul qilib qayta ishlovchi funksiyalar;"

++++

Qiymatlar parametri deb nimaga aytiladi?

====

#"asosiy dasturdan funksiyaga uzatiladigan o’zgaruvchilar

qiymatini qabul qilib oluvchi parametrlar"

====

Asosiy funksiyadan chaqiriluvchi funksiya

====

"ham asosiy programmada, ham funksiyada

ishlatish mumkin bo’lgan parameter"

====

"asosiy dasturdan funksiyaga uzatiladigan parametrlarni

qabul qilib qayta ishlovchi funksiya"

++++

Qaysi toifa faqat butun sonlarni o’z ichiga oladi?

====

#int

====

float

====

double

====

long

++++

Ishorasiz toifalar nima uchun ishlatiladi?

====

#"barcha bitlar qiymatlarni

saqlash uchun "

====

"toifalarni birini ikkinchisidan

farqlash uchun

"

====

"qiymat qabul qilish

oraligi ortadi

"

====

"bunday toifa mavjud

emas

"

++++

Ishorasiz sonlar uchun qiymatlar qabul qilish oralig’I to’g’ri ko’rsatilgan qatorni belgilang.

====

#(0...2n-1),

====

(-2n-1… 2n-1-1);

====

(0…2n);

====

(-2n-1…2n-1);

++++

C++ da or mantiqiy amalining yana bir yozilish shakli qanday?

====

#||

====

&&

====

!

====

xor

++++

C++ da not mantiqiy amalining yana bir yozilish shakli qanday?

====

#!

====

||

====

&&

====

xor

++++

C++ da inkor-yoki mantiqiy amalining yana bir yozilish shakli qanday?

====

#xor

====

&&

====

||

====

!

++++

C++tilida belgili toifalarning qiymatlari qanday belgi orqali belgilanadi?

====

#qo’shtirnoq ichida beriladi.

====

ikki nuqta ichida beriladi;

====

nuqtali vergul ichida;

====

vergullar orasida;

++++

Bir yoki bir necha belgilar birlashmasi nima dep ataladi?

====

#satr

====

soz

====

gap

====

belgilash birlashmasi

++++

Ko’rsatkichlar hotirada qancha joy egallaydi?

====

#4 bayt

====

1 bayt

====

2 bayt

====

8 bayt

++++

Bir toifaga mansub elementlar to’plami nima dep nomlanadi?

====

#massiv

====

enum

====

matritsa

====

korsatkich

++++

Massivni necha xil ko’rinishi mavjud?

====

#2 xil

====

3 xil

====

4 xil

====

turli xil

++++

Ikki o’lchovli massiv nima dep nomlanadi?

====

#matritsa

====

2 parametrli massiv

====

enum

====

switch

++++

Ikki o’lchovli massivda indekslar soni nechta bo’ladi?

====

#2 ta

====

1 ta

====

3 ta

====

4ta

++++

Matritsa elementlari indekisi doimo qaysi raqamdan boshlanadi?

====

#0

====

1

====

2

====

3

++++

"Jumlani to’ldiring.

Agar massiv toifasi char bo’lsa, u holda massiv … hisoblanadi.

"

====

#satr

====

belgi

====

harf

====

son

++++

C++ da satr uzunligini aniqlash uchun qaysi buyrug’dan foydalanamiz?

====

#strlen(),

====

sizeof();

====

length();

====

size();

++++

"Qaysi klassi o’zgaruvchan

uzunlikdagi massiv yaratishga yordam beradi?

"

====

#vector

====

void

====

enum

====

public

++++

Massivni e’lon qilish to’g’ri ko’rsatilgan qatorni toping?

====

#int a[50] :

====

float a=[50];

====

int a{50};

====

int a[3]={“1,2,3”};

++++

"Quyidagi massivda nechta element qatnashgan

int k[3][4];

"

====

#12 ta

====

3 ta

====

4 ta

====

34 ta

++++

"Quyidagi massivni oxirgi elementini toping

Int a[7]={1,2,3,4,5,6,7};

"

====

# a[6]:

====

a[7]:

====

a[8]:

====

a[9]:

++++

Ikki satr va uch ustundan iborat massivni elon qiling

====

#int a[2][3]:

====

int a[3]; int a[2];

====

int a[3][2];

====

int a[][]={2,3};

++++

Sinfning Public qismida qanday jarayon ifodalandi?

====

#public – sinfning ochiq (oshkor) bo’limi. Bu bo’limdagi maydonlar va metodlarga sinfning ichki va bir vaqtning o’zida tashqi maydon va metod sifatida murojaat qilish mumkin. Ushbu bo'lim "tashqi interfeys" ni tashkil qiladi.

====

public – sinfning yopiq bo’limi. Bu bo’limdagi metod va maydonlarga faqat sinf ichida murojaat qilish mumkin. Bu bo’lim “ichki interfeys”ni tashkil qiladi. Jimlik holatida sinfning barcha maydonlari – public;

====

public – sinfning maxsus o’lchami. Bunda maydon va metodlarga sinf ichida murojaat qilish mumkin, shuningdek, merosxo’r sifatida “qism” sinfda murojaat o’rnatish mumkin bo’ladi.

====

public- bu sinfda ishlatiladigan ma'lumotlar maydonlari va usullarini birlashtirishga va foydalanuvchidan ichiki interfeys detallarini yashirishga imkon beruvchi dasturlash mexanizmi.

++++

Sinfning protected qismida qanday jarayon ifodalanadi?

====

#protected – sinfning maxsus o’lchami. Bunda maydon va metodlarga sinf ichida murojaat qilish mumkin, shuningdek, merosxo’r sifatida “qism” sinfda murojaat o’rnatish mumkin bo’ladi.

====

protected – sinfning ochiq (oshkor) bo’limi. Bu bo’limdagi maydonlar va metodlarga sinfning ichki va bir vaqtning o’zida tashqi maydon va metod sifatida murojaat qilish mumkin. Ushbu bo'lim "tashqi interfeys" ni tashkil qiladi;

====

protected- bu sinfda ishlatiladigan ma'lumotlar maydonlari va usullarini birlashtirishga va foydalanuvchidan ichiki interfeys detallarini yashirishga imkon beruvchi dasturlash mexanizmi.

====

protected – sinfning yopiq bo’limi. Bu bo’limdagi metod va maydonlarga faqat sinf ichida murojaat qilish mumkin. Bu bo’lim “ichki interfeys”ni tashkil qiladi. Jimlik holatida sinfning barcha maydonlari – protected;

++++

Fayllar bilan ishlash oqimlariga qaysilar kiradi?

====

#ifstream, ofstream, fstream.

====

iostream , ostream , istream;

====

ifstream , ,cout istream;

====

iostream , ofstream, istream;

++++

|-bu belgi qanday mantiqiy amal?

====

#mantiqiy yoki(qo’shish).

====

istisno qiluvchi;

====

matiqiy va (kopaytiruvchi);

====

mantiqiy inkor(inversiya);

++++

Massiv qanday elon qilinadi?

====

#int a [n]; flout a[n];double a[n].

====

int a; flout a;double a;

====

int (a); flout (a); double (a);

====

int a, double (a);

++++

"Belgili tipni qabul qiluvchi o’zgaruvchilarni e’lon

qilish uchun qaysi xizmatchi so’zidan foydalanish mumkin?

"

====

#char

====

void

====

bool

====

int

++++

A=1 B=1 A&B ni qiymatini toping.

====

#1

====

0

====

2

====

1 va 0

++++

Faqat bir qatorni izohga aylantirish uchun qo’llaniladigan belgilar.

====

#//

====

/\* \*/

====

\*/

====

/\*

++++

Sinfda konstruktorlarning qanday turlari mavjud?

====

#parametrsiz, parametrli, nusxalash

====

bog’langan va bog’lanmagan

====

bevosita va bilvosita

====

parametrsiz va bog'langan

++++

Parametrli sikl operatorini ko'rsating.

====

#for()

====

do{}while();

====

while();

====

if();

++++

Sharti keyin berilgan sikl operatorini ko'rsating.

====

#do{}while().

====

while();

====

if();

====

for();

++++

Sikl operatorining qaysi turida sikl tanasi kamida bir marotaba majburiy tarzda bajariladi?

====

#do{}while().

====

while();

====

if();

====

for();

++++

Ma’lumotlar tarkibi to’liq yoritilgan?

====

#"ma'lumotlar bilan ishlashni, shu jumladan

ularni saqlash, qo'shish va o'chirish, o'zgartirish, qidirish va

boshqalarni tashkil etuvchi ijrochi,

"

====

har xil turdagi axborot ;

====

"axborotlardan tuzilgan

ma’lumotlar to’plami;

"

====

Malulotlar tarkibida har xil axborotlarni talaqin qilishni yoritiladi

++++

Daraxt bu …. .Jumlani davom ettiting:

====

#"tugun deb ataladigan bir yoki bir nechta elementlardan

tashkil topgan cheksiz to'plamdir

"

====

"ma’lumotlarni bir-biriga bog’liq

ekanligini tavsiflovchi vosita;

"

====

"tugun deb ataladigan bir yoki bir nechta elementlardan

tashkil topgan chekli to'plamdir;

"

====

" bir yoki bir nechta elementlardan

tashkil topgan cheksiz to'plamdir;

"

++++

Char tipidagi o’zgaruvchiga necha bayt kerak bo’ladi?

====

#1

====

2

====

4

====

8

++++

char qiymatini butun songa o'tkazish o'rniga nimani talqin qilamiz?

====

#ASCII belgisi sifatida talqin qilinadi.

====

Dasturda buning iloji yo’q;

====

Havolalardan foydalanish orqali talqin qilinadi;

====

ASCII Va havolalar yordamida talqin qilamiz

++++

ASCII (inglizcha "ma'lumot almashish uchun Amerika standart kodi" dan) – bu …. .Jumlani davom ettiring.

====

#inglizcha belgilar (+ bir nechta boshqalar) 0 dan 127 gacha bo'lgan raqamlar ko'rinishida ko'rsatiladigan ma'lumot almashishning Amerika standart kodi.

====

bu inglizcha belgilar (+ bir nechta boshqalar) 0 dan 256 gacha bo'lgan raqamlar ko'rinishida ko'rsatiladigan ma'lumot almashishning Amerika standart kodi;

====

bu fransuzcha belgilar (+ bir nechta boshqalar) 0 dan 127 gacha bo'lgan raqamlar ko'rinishida ko'rsatiladigan ma'lumot almashishning Amerika standart kodi;

====

bu turli xil tillardagi belgilar (+ bir nechta boshqalar) 0 dan 127 gacha bo'lgan raqamlar ko'rinishida ko'rsatiladigan ma'lumot almashishning Amerika standart kodi;

++++

ASCII bo’yicha “a” ni kodi to’g’ri ko’rsatilgan javobni tanlang.

====

#97

====

98

====

99

====

65

++++

Ko’satkichlarni oldilan qaysi belgi qo’yilishi shart?

====

#\*

====

:

====

&

====

?

++++

O'zining qiymati sifatida xotira manziliini ko'rsatuvchi (saqlovchi) o'zgaruvchilarga nimalar deyiladi?

====

#Ko’rsatkich o’zgaruvchilari

====

Havolalar;

====

Xotira o’zgaruvchilari ;

====

Belgili o’zgaruvchilar;

++++

sizeof(n) bu funksiyani vazifasi nima?

====

# n xotiradan qancha joy egallaganligini ko’rsatadi?

====

n ni qiymatini ekranga chiqaradi

====

n ni belgili tipga o’tkazadi;

====

ASCII kodini chiqaradi;

++++

Adrеsni оlish amali qaysi?

====

#&

====

\*

====

\_

====

?

++++

Ob’ektga yo‘naltirilgan dasturlash (OYD) –...?

====

#dasturning har biri ma'lum bir sinfning namunasi bo'lgan avtonom harakat qiluvchi ob'ektlar to'plami sifatida namoyish etishga asoslangan dasturiy ta’minot yaratish texnologiyasi.

====

yaratilmagan ob’ektning shabloni. Sinfning barcha ma’lumotlari uning maydonlarida saqlanadi. Sinf maydoni – sinf yaratilayotgan vaqtida dasturchi tomonidan tavsiflanadigan o‘zgaruvchi. Sinfda tatbiq etiladigan funksiya uning metodi deb ataladi.

====

sinfning ochiq (oshkor) bo‘limi. Bu bo‘limdagi maydonlar va metodlarga sinfning ichki va bir vaqtning o‘zida tashqi maydon va metod sifatida murojaat qilish mumkin. Ushbu bo'lim "tashqi interfeys" ni tashkil qiladi.

====

obyektni malum bir buyruqlarga yonaltirish uchun korsatiladi

++++

Massivni e’lon qilish to’g’ri ko’rsatilgan qatorni toping?

====

#int a[50]

====

float a=[50];

====

int a{50};

====

int a[3]={“1,2,3”};

++++

Massiv bu …

====

#Bir toifali chekli qiymatlarning tartiblangan to’plami.

====

Bir toifali cheksiz qiymatlarning tartiblangan to’plami;

====

Turli toifali cheksiz qiymatlarning tartiblangan to’plami;

====

Turli toifali chekli qiymatlarning tartiblangan to’plami;

++++

.Bir xil hisoblash jarayonini bir necha bor takrorlanishi nima deyiladi?

====

#sikl

====

takrorlanish

====

shart

====

qiymat qaytarish;

++++

Massiv elementlari indeksi nechchidan boshlanadi?

====

#0

====

1

====

2

====

istalgan nomerdan

++++

Parametrli sikl operatorini ko'rsating.

====

#for(){},

====

while(){};

====

do{}while();

====

if(){};

++++

"int a=15;

while(a>0)

{--a;}

Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?

"

====

#15

====

14

====

16

====

0

++++

Sharti oldin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.

====

#while(shart) {sikl tanasi;}.

====

while(sikl tanasi) {shart};

====

do(sikl tanasi) while{shart};

====

do{sikl tanasi} while(shart);

++++

Sharti keyin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.

====

#do{sikl tanasi} while(shart);

====

while(sikl tanasi) {shart;};

====

do(sikl tanasi) while{shart;};

====

while(shart) {sikl tanasi;};

++++

"int i=1;

while(i>-1)

{cout<< i << endl; i++;}

Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?

"

====

#cheksiz:

====

2

====

3

====

bajarilmaydi

++++

Ixtiyoriy funksiyadan chiqish uchun….xizmatchi so’zi ishlatiladi.

====

#return,

====

main;

====

void;

====

{};

++++

belgili tipdagi malumotlarni qabul qilib, butun tipdagi malumot qaytaruvchi funksiyani toping?

====

#int son(char a )

====

char son(Int a )

====

float son(char a )

====

string son(Int a );

++++

string a=”yakuniy nazorat”; int s=a.length(); s=?

====

#S=15,

====

S=14;

====

S=13;

====

S=12;

++++

Xotiradan sakkiz bayt joy egallaydigan butun qiymatli o’zgaruvchini ko’rsating?

====

# double a

====

long long a;

====

long double a;

====

int a;

++++

Kvadrat massiv deb qanday massivlarga aytiladi?

====

#ustunlar va satrlar soni teng bo’lgan massivga.

====

faqat bir xil elementdan tashkil topgan massivga;

====

ustunlar soni satrlar sonidan ko’p bo’lgan massivga;

====

satrlar soni ustunlar sonidan ko’p bo’lgan massivga;

++++

Noto’g’ri kiritilgan ikki o’lchovli massivni aniqlang?

====

#int a[2][3]={1,2,3,4,5,6,4}:

====

int k[2][2]={1,2,3,4} ;

====

int a[3][5];

====

int k[2][3]={{0,1,2},{3,4,5}};

++++

Quyidagi massivda nechta element qatnashgan int k[3][4];

====

#12

====

4

====

3

====

7

++++

C++ tilida simvolli massivlar qanday e’lon qilinadi?

====

#char a[10].

====

string h[5];

====

int a[9];

====

float a[5];

++++

Ro’hat qanday turlarga bo’linadi?

====

#2 ta bog’langan va bog’lanmagan;

====

2 ta tarmoqlangan va tarmoqlanmagan;

====

3 qo’shilgan, qo’shilmagan,bog’liqli ;

====

3 ta bog’langan va bog’lanmagan;

++++

Stek , dek va navbatlar qaysi ro’yhat turiga misol bo’ladi?

====

#bog’lanmagan.;

====

bog’langan;

====

tarmoqlangan;

====

tarmoqlanmagan;

++++

FIFO navbat ko’rinishining ma’nosi nima?

====

#Birinchi kelgan birinchi ketadi,

====

Ohirgi kelgan birinchi ketadi;

====

Birinchi kelgan ohiri ketadi;

====

Ohiri kelgan oxiri ketadi.

++++

"Ma’lumotlar bazalarining tuzilmasi bo’yicha adabiyotlarda yo’naltirilgan

graf ko’rinishiga ega ma’lumotlar modeli nima deb ataladi?

"

====

#tarmoq.

====

graf;

====

ro’yhat;

====

daraxt;

++++

"…… ba’zi cheklovlarga ega grafdan iborat, ya’ni bu tsikllarga ega

bo’lmagan yo’naltirilgan grafdir.Nuqtalar o’rniga keraklisini qo’ying;

"

====

#Daraxt:

====

graf;

====

ro’yhat;

====

tarmoq;

++++

Jadval bu …. .Gapni davom ettiring:

====

#"har bir elementi kalitning ma’lum qiymati bilan tavsiflanadigan

va elementlaridan erkin foydalanish kalit bo’yicha amalga oshiriladigan

ma’lumotlarning chiziqli tuzilmasidir.

"

====

" ba’zi cheklovlarga ega grafdan iborat, ya’ni bu tsikllarga ega

bo’lmagan yo’naltirilgan grafdir;

"

====

"Ma’lumotlar bazalarining tuzilmasi bo’yicha adabiyotlarda yo’naltirilgan

graf ko’rinishiga ega ma’lumotlar modeli;

"

====

"Muayyan sinfga oid ko’plab obyektlarni

ta’riflovchi yozuv;

"

++++

"…… - bu qiymati tegishli elementning massivdagi joyini

aniqlaydigan butun sondir. Nuqtalar o’rniga kerakli so’zni qo’ying.

"

====

#Indeks.

====

Kodlash;

====

Shifr;

====

Tartib;

++++

Bir o’lchamli massiv nima deb ataladi?

====

#vector:

====

graf;

====

daraxt;

====

chiziqli massiv;

++++

Son, liter, matn, belgi va yanada murakkab tuzilmaga ega bo’lgan ketma-ketliklar qanday ko’rinishda bo’ladi?

====

#"ro’yxatlar va daraxtlar ko’rinishidagi

shakllardan iborat bo’ladi,

"

====

faqat ro’yhatlar ko’rinishida;

====

faqat daraxtlar ko’rinishida bo’ladi;

====

faqat graflar ko’rinishida bo’ladi;

++++

Strukturalarni e’lon qilish uchun qaysi kalit so’z ishlatiladi?

====

#struct,

====

class;

====

void;

====

char;

++++

"Dasturchi tomonidan ixtiyoriy kiritilgan mavjud tiplar asosida

yaratilgan strukturalangan toifa hisoblanadi?

"

====

#Class.

====

struct;

====

void;

====

char;

++++

"Agar kalitlar ma‟lumotlar jadvalidan ajratib olinib alohida fayl

sifatida saqlansa, u holda bunday kalitlar … kalitlar deyiladi. . Nuqtalar o’rniga kerakli so’zni qo’ying.

"

====

#tashqi

====

ichki;

====

tayyor;

====

mos kalitlar;

++++

Agar kalitlar ma’lumotlar jadvalidan ajratib olinib yozuvning bir maydoni sifatida jadvalda saqlansa … kalit deyiladi. Nuqtalar o’rniga kerakli so’zni qo’ying.

====

#ichki

====

tashqi;

====

tayyor;

====

mos kalitlar;

++++

"Kalitni berilgan argument bilan mosligini aniqlovchi algoritmga berilgan

argument bo’yicha … deb ataladi. Nuqtalar o’rniga kerakli so’zni qo’ying.

"

====

#qidiruv

====

tartib

====

saralash

====

tanlash

++++

Ma’lumotlar tuzilmasi va algoritmi fanida saralashning necha turi mavjud?

====

#2

====

3

====

4

====

5

++++

Ichki saralash nima?

====

#operativ hotiradagi saralash.

====

tashqi hotiradagi saralash;

====

ichki ma’lumotlarni turlicha saralash;

====

tashqi ma’lumotlarni turlicha saralash;

++++

Tashqi saralash nima?

====

#tashqi hotiradagi saralash,

====

operativ hotiradagi saralash;

====

ichki ma’lumotlarni turlicha saralash;

====

tashqi ma’lumotlarni turlicha saralash;

++++

To’g’ridan to’g’ri qo’shish usuli?

====

#insertion.;

====

selection;

====

exchange

====

nothing

++++

To’g’ridan to’g’ri tanlash usuli?

====

#insertion.;

====

selection;

====

exchange

====

nothing

++++

To’g’ridan to’g’ri almashtirish usuli?

====

#exchange

====

insertion

====

selection

====

nothing

++++

.Elementlar o’zidan keyingi elment bilan bog’langan bo’lsa bunday ro’yhatlarga qanday ro’yhatlar deyiladi?

====

#bir bog'lamli

====

ikki boglamli

====

uch bog'lamli

====

bog'lanmagan

++++

Elementlar o’zidan oldingi va keyingi elment bilan bog’langan bo’lsa bunday ro’yhatlarga qanday ro’yhatlar deyiladi?

====

#ikki bog'lamli

====

bir bog'lamli

====

uch bog'lamli

====

bog'lanmagan

++++

Ro’yhatning har bir elementi shu elementni identifikatsiyalash uchun nimaga ega bo’lishi kerak?

====

#kalitga

====

malumotga

====

tuzilmaga

====

bog'lamaga

++++

Barg tuguning balandligi nechaga teng?

====

#0

====

-1

====

-2

====

1

++++

Bo’sh qism daraxtining balandligi nechga teng?

====

#-1

====

0

====

1

====

-2

++++

Agar grafda boshi va ohiri bitta tugunda tutashadigan qirra mavjud bo’lsa, unga qanday qirra deyiladi?

====

#irmoqli

====

o’suvchi;

====

kamayuvchi;

====

to’siqli;

++++

……- bu boshi va ohiri tutashuvchi tugundan iborat yo’l hisoblanadi. Nuqlar o’rniga kerakli so’zni tanlang:

====

#Halqa(cycle),

====

Doira;

====

Tugun darajasi (vertex degree);

====

Tugun darajasi (cycle);

++++

…… bu tugundan chiquvchi yoylar soni hisoblanadi. Nuqlar o’rniga kerakli so’zni tanlang:

====

#Tugun darajasi (vertex degree)

====

Doira;

====

Halqa(cycle);

====

Tugun darajasi (cycle)

++++

Ihtiyoriy grafda toq tugunlar soni qanday bo’ladi?

====

#juft

====

toq

====

taqsimlangan

====

taqsimlanmagan

++++

Tugun darajalari toq qiymatli bo’lsa qanday tugunlar deyiladi?

====

#toq tugunlar.

====

juft tugunlar;

====

boilnmas

====

bolinadigan

++++

Ixtiyoriy ma’lumot yoki tuzilma elementi bir-biridan asosiysi nimasi bilan farq qiladi?

====

#kaliti

====

qiymati

====

soni

====

o'lachami

++++

Kalit necha xil bo’ladi?

====

#2

====

3

====

4

====

5

++++

Kalitni xillari tog’ri ko’rsatilgan javobni tanlang?

====

#birlamchi va ikkilamchi

====

tasdiqlanadigan va tasdiqlanmaydigan;

====

turlangan va turlanmagan;

====

tarmoqli va tarmoqsiz;

++++

Birlamchi kalit ….?

====

#Takrorlanmaydi,noyob,

====

takrorlanadi, ommabop;

====

qaytalanadi;

====

qaytalaniladigan ommobop

++++

Ikkilamchi kalit…..?

====

#takrorlanadigan kalit,

====

Takrorlanmaydi,noyob;

====

qaytalanadi;

====

takrorlanmaydigan kalit

++++

“bo’lib ol va egalik qil” tamoyilining yaqqol misol bo’lgan saralash algoritmi?

====

#quicksort:

====

insertionsort;

====

bubblesort;

====

selectionsort;

++++

Agar daraxtning maksimal chiqish darajasi qanchaga teng bo’lsa , u holda bunday daraxt binary daraxt deyiladi

====

#2

====

3

====

4

====

5

++++

"Mantiqiy operatsiyalar toifasidagi o’zgaruvchining qabul

qiladigan qiymat oralig’i qanday?

"

====

#true, false:

====

1,1

====

1,-1

====

1

++++

…. - ingliz tilidan olingan bo’lib 2 ta chetga ega navbat degan ma’noni bildiradi. Nuqlar o’rniga kerakli so’zni tanlang:

====

#Dek.

====

Stek;

====

Fifo;

====

Lifo;

++++

"Daraxtda shunday bitta element borki, unga boshqa elementlardan murojaat

yo’q. Bu element nima deyiladi;

"

====

#daraxt ildizi

====

tuguni;

====

shohi;

====

bargi;

++++

int strlen (satr); ning vazifasini toping.

====

#Char tipidagi satr uzunligini qaytaradi

====

String tipidagi satr uzunligini qaytaradi;

====

Nusxa olish operatori;

====

for tipidagi satr uzunligi

++++

Fayl nima?

====

#"Malumotlarni saqlash uchun tashqi

xotiraning nomlangan qismi

"

====

Baytlar yig`indisi;

====

"Dasturda ishlashni osonlashtirish

uchun kerakli funksiya;

"

====

Malumotlar yeg'indisi

++++

Qanday fayllar binar fayllar deyiladi ?

====

#"Har xil obyektlarni ifodalovchi

baytlar ketma –ketligi.

"

====

"Bir xil obyektlarni ifodalovchi

baytlar ketma –ketligi;

"

====

Faylning aynan bir joyga yo`naltirilgani;

====

" Aynan bir malumot kiritish yoki

chiqarish uchun mo`jallangan faylga;

"

++++

funksiyalar qiymat qaytarishiga qarab necha turli bo’ladi?

====

#2

====

4

====

3

====

turi yoq

++++

funksiya tanasida olingan o’zgaruvchilar qachogacha amal qiladi?

====

#berilgan nuqtadan blokkacha.

====

berilgan nuqtadan dastur oxirgacha;

====

berilgan nuqtadan biz xohlagan joygacha;

====

faqat blok tashqarisida;

++++

dasturda qaysi funksiya bo’lishi shart?

====

#main.

====

int;

====

void;

====

return

++++

int katta(float a) bu funksiya qanday qiymat qabul qiladi va qanday qiymat qaytaradi?

====

#haqiqiy,butun

====

butun,haqiqiy;

====

belgi,haqiqiy;

====

haqiqiy,haqiqiy;

++++

belgili tipdagi malumotlarni qabul qilib, butun tipdagi malumot qaytaruvchi funksiyani toping?

====

#int son(char a )

====

char son(Int a );

====

float son(char a );

====

string son(Int a );

++++

"dasturining asosiy qismida va funksiyada faol

qo’llaniluvchi o’zgaruvchilar nima deyiladi?

"

====

#global o’zgaruvchlar.

====

local o’zgaruvchilar;

====

qatiy o’zgarmaslar;

====

noqatiy o'zgarmaslar

++++

funksiya tanasida faol o’zgaruvchilar nima deb ataladi?

====

#local o’zgaruvchlar:

====

global o’zgaruvchilar;

====

qatiy o’zgarmaslar;

====

noqatiy o'zgarmaslar

++++

Butun qiymat qabul qiluvchi tiplarni ko`rsating

====

#short, int, long long.

====

float, double, long double;

====

" float, double, long double,

short, int, long long;

"

====

long, float, int;

++++

Dasturda global o’zgaruvchilar xotiraning qaysi qismida saqlanadi?

====

# Global

====

Stekli;

====

Registrli;

====

Dinamik taqsimlanuvchi bo’sh;

++++

Dasturda local o’zgaruvchilar xotiraning qaysi qismida saqlanadi?

====

#Stekli:

====

Global;

====

Registrli;

====

Dinamik taqsimlanuvchi bo’sh;

++++

Dasturda ichki xizmatchi ma’lumotlari xotiraning qaysi qismida saqlanadi?

====

# Registrli

====

Global;

====

Stekli;

====

Dinamik taqsimlanuvchi bo’sh;

++++

Massiv elementiga nima orqali murojaat qilinadi?

====

#indeksi orqali,

====

tipi orqali;

====

kodi orqali;

====

funksiya orqali;

++++

Agar massiv elementiga qaraganda kamroq element berilgan bo’lsa natija qanday chiqadi?

====

#berilgan elementlar va qolgan elementlarni 0 lar bilan.

====

" berilgan elementlar va qolgan elementlarni

o’zi istagan qiymat bilan to’ldiradi;

"

====

to’ldiradi berilgan elementlarni o’zigina chiqadi;

====

Dasturda xatolik deb chiqaradi;

++++

Massivlarda Indeks sifatida qanday ifodalardan foydalanish mumkin?`

====

#char

====

int

====

float

====

while

++++

Massivlarning qanday turlari mavjud?

====

#dinamik va statik

====

statik massivlar

====

dinamik massivlar

====

konvaersativ massivlar

++++

Ro`yxat elementlari soni n ga teng . Ro`yxat nimasi deyiladi.

====

#uzunligi

====

o'lchami

====

tasnifi

====

tarmoqli

++++

Ro`yxat elementlari soni n ga teng . Ro`yxat nimasi deyiladi.

====

#bo'sh

====

to'la

====

tarmoqli

====

tarmoqlanmagan;

++++

Chiziqsiz ma’lumotlar tuzilmasi deb nimaga aytiladi?

====

#Agar tuzilmani tashkil etuvchi elementlar qat’iy tartiblanmagan bo’lsa.

====

Agar tuzilmani tashkil etuvchi elementlar qat’iy tartiblangan bo’lsa.

====

Agar tuzilmani tashkil etuvchi elementlar noqat’iy tartiblanmagan bo’lsa.

====

Agar tuzilmani tashkil etuvchi elementlar noqat’iy tartiblangan bo’lsa.

++++

Chiziqsiz ma’lumotlar tuzilmasida elementlar orasidagi munosabatlar qanday bo’lishi mumkin?

====

#   Ixtiyoriy

====

    Cheksiz

====

Chekli

====

  Ixtiyoriy va cheksiz

++++

Chiziqli tuzilmani belgisini nechta faktga ajratish mumkin?

====

#3

====

4

====

6

====

2

++++

Chiziqsiz ma’lumotlar tuzilmasi klassifikatsiyasi qaysilar?

====

#Ro’yxatlar,graflar,daraxtlar

====

Ro’yxatlar,ma’lumotlar

====

Graflar,daraxtlar,vektorlar

====

Vektorlar,ro’yxatlar

++++

Ro’yxatlar turlari qaysilar?

====

#Chiqsiz 2 bog’lamli,ko’p bog’lamli

====

Chiqsiz ko’p bog’lamli,ko’p bog’lamsiz

====

Chiqli bog’lamli,ko’p bog’lamli

====

  Chiziqli bog’lamsiz,ko’p bog’lamli

++++

Daraxt turlari qaysilar?

====

#Binar daraxtlar,ko’p o’lchamli daraxtlar

====

Unar daraxtlar,ko’p o’lchamli daraxtlar

====

  Binar daraxtlar,cheksiz o’lchamli daraxtlar

====

Unar daraxtlar,chekli o’lchamli daraxtlar

++++

Graf turlari qaysilar?

====

#Orgraf,gipergraf,graf

====

Chiziqli graf,orgraf

====

Gipergraf,Chiziqsiz graf

====

Chiziqli va chiziqsiz

++++

Ixtiyoriy ko’rinishdagi chiziqsiz ma’lumotlar tuzilmasini necha xil usulda tasvirlash mumkin?

====

#2

====

3

====

6

====

7

++++

Ixtiyoriy ko’rinishdagi chiziqsiz ma’lumotlar tuzilmasini usullari qaysilar?

====

#Qo’shma matritsa,ko’rsatkichli bog’langan ro’yxat

====

ko’rsatkichsiz ro’yxatlar,matritsalar

====

  matritsalar,ro’yxatlar

====

Qo’shma matritsa,ro’yxatlar

++++

Ko’p bog’lamli ro’yxatlarda bo’shagan elementni utilizatsiya qilish necha usuldan iborat?

====

#2

====

4

====

3

====

5

++++

Ko’p bog’lamli ro’yxatlarda bo’shagan elementni utilizatsiya qilish usullari qaysilar?

====

#hisoblagichlar,keraksiz elementlarni yig’ish usullari

====

  hisoblagichlar,kerakli elementlarni yig’ish usullari

====

qo’shish,keraksiz elementlarni yig’ish usullari

====

hisoblagichlar,qo’shish usullari

++++

Ko’p bo’g’lamli tuzilmalarni amalga oshirish natijasida nima hosil bo’ladi?

====

#To’r

====

ro’yxatlar

====

axborotlar

====

to’r, ro’yxatlar

++++

Rekursiv triada nechta qismdan iborat?

====

#3

====

4

====

2

====

5

++++

Daraxt nima?

====

#Chiziqsiz bog’langan ma’lumotlar tuzilmasidir

====

  Chiziqli bog’langan ma’lumotlar tuzilmasidir

====

Chiziqsiz bog’lanmagan ma’lumotlar tuzilmasidir

====

Chiziqli bog’lanmagan ma’lumotlar tuzilmasidir

++++

Daraxt baalandligi nima?

====

#daraxt bosqichlari soni

====

daraxt ildizlari

====

daraxt barglari

====

daraxt barglari va shoxlari

++++

Tugundan chiqish darajasi nima?

====

#Daraxt tugunlaridan chiqayotgan shoxlar soni

====

daraxt shoxlari

====

daraxt barglari soni

====

daraxt tanasi

++++

Daraxt klassifikatsiyasi necha turdan iborat?

====

#4

====

5

====

2

====

7

++++

To’liq binar daraxt nima?

====

#chiqish darajasi 0 yoki 2 bo’lsa

====

chiqish darajasi 1 yoki 2 bo’lsa

====

chiqish darajasi 0 yoki 1 bo’lsa

====

chiqish darajasi 2 yoki 2 bo’lsa

++++

m-tartibli daraxt nima?

====

#Agar maksimal chiqish darajasi m bo`lsa

====

Agar maksimal chiqish darajasi nol bo`lsa

====

Agar maksimal chiqish darajasi n bo`lsa

====

Agar maksimal chiqish darajasi 1 bo`lsa

++++

To`liq m-tartibli daraxt nima?

====

#Agar chiqish darajasi 0 yoki m bo’lsa

====

chiqish darajasi 0 yoki 2 bo’lsa

====

chiqish darajasi 0 yoki 1 bo’lsa

====

chiqish darajasi 0 yoki n bo’lsa

++++

Binar daraxt deb nimaga aytiladi?

====

#Agar maksimal chiqish darajasi 2 bo`lsa

====

Agar maksimal chiqish darajasi 1 bo`lsa

====

Agar maksimal chiqish darajasi 0 bo`lsa

====

Agar maksimal chiqish darajasi m bo`lsa

++++

EXM xotirasida daraxtni ifodalashning eng qulay usuli

====

#Uni bog`langan ro`yxatlar ko`rinishida

====

Uni bog`lanmagan ro`yxatlar ko`rinishida

====

Uni ro`yxatlar ko`rinishida

====

Uni bog`lamli ro`yxatlar ko`rinishida

++++

Dinamik malumotlar tuzilmasi nechta xususiyatga ega?

====

# 2 turga

====

5 turga

====

4 turga

====

7 turga

++++

Dastur bajarilayotganda vujudga keladigan yoki o`lchamlari dastur bajarilishi mobaynida aniqlanadigan ob`yektlar qanday ob`yektlar deyiladi?

====

#Dinamik

====

Statik

====

Massiv

====

Mantiqiy

++++

Agar ro`yxat elementlari ko`rsatgichlar orqali bog`langan bo`lsa, u holda bunday tuzilmaga qanday ro`yxat deb ataladi?

====

#  Bog`langan ro`yxat

====

Bog`lanmagan ro`yat

====

Umumiy ro`yxat

====

Umumlashgan ro`yxat

++++

Agar ro`yxatning elementlari ko`pi bilan tuzilmaning m ta elementi bilan o`zaro bog`langan bo`lsa……

====

# M bog`lamli deyiladi

====

N bog`lamli deyiladi

====

A bog`lamli deyiladi

====

M-n bog`lamli deyiladi

++++

Agar bog`langan ro`yxat elementlari mavjud bo`lmasa, u holda bunday ro`yxat … deb ataladi.

====

#Bo`sh ro`yxat

====

To`liq ro`txat

====

To`liqsiz ro`yxat

====

Too`ldirilgan ro`yxat

++++

Mantiqiy tasvirlash nuqtai nazaridan ro`yxatlar necha turga bo`linadi?

====

#2 ga

====

3 ga

====

4 ga

====

5 ga

++++

Mantiqiy tasvirlash nuqtai nazaridan ro`yxatlar turini sanang?

====

#Chiziqli va chiziqsiz

====

Faqat chiziqli

====

Faqat chiziqsiz

====

Turi mavjud emas

++++

Chiziqli ro`yxatlarga qaysilar kiradi?

====

# 1 va 2 bog`lamli

====

2 bog`lamli

====

1 bog`lamli

====

Ko`p bog`lamli

++++

Chiziqsiz ro`yxatlarga qaysilar kiradi?

====

#Ko`p bog`lamli

====

2 bog`lamli

====

1 bog`lamli

====

1 va 2 bog`lamli

++++

Bog`langan ro`yxatlar ustida nacha xil amal bajarish mumkin?

====

#4 xil

====

5 xil

====

6 xil

====

7 xil

++++

Ro`yxatning istalgan elementini o`chirish mumkinmi?

====

#Mumkin

====

Mumkin emas

====

Faqat qo`shish mumkin

====

Faqat qidirish mumkun

++++

Bog`langan ro`yxatlar elementlarini chop qilish mumkini?

====

#Mumkin

====

Mumkin emas

====

Faqat qo`shish mumkin

====

Faqat qidirish mumkun

++++

Agar ro`yxat elementlari faqatgina bitta ko`rsatkichlar maydoniga ega bo`lsa, u holda bunday tuzilmaga … yo`naltirilgan ro`yxat deb ataladi.

====

#Bir bog`lamli yoki ir tomanlama

====

Faqat bir bog`lamli

====

Faqat bir tomonlama

====

Ko`p bog`lamli

++++

Royxat elementlariga murojat qanday amalga oshiriladi?

====

# Ro`yxat boshidan

====

Ro`yxat oxridan

====

Ro`yxat o`rtasidan

====

Murojat qilib bo`lmaydi

++++

Bir bog`lamli ro`yxat elementi nechta maydonga ega?

====

#2 ta

====

3 ta

====

4 ta

====

5 ta

++++

Bir bog`lamli ro`yxat elementi maydonlarini sanang.

====

#Information va ko`rsatgich maydon

====

Information maydon

====

Ko`rsatgich maydon

====

Maydon mavjud emas

++++

LST nima?

====

#Ro`yxat boshiga ko`rsatgich

====

Ro`yxat oxiriga ko`rsatgich

====

Ro`yxat o`rtasiga ko`rsatgich

====

Ro`yxat davomiga ko`rsatgich

++++

Ro`yxat eng so`ngi elementining o`rsatgich maydoni bo`sh bo`lishi bu…?

====

#NIL

====

LST

====

NST

====

MST

++++

Ikki bog`lamli ro`yxatning xar bir elementi nechta ko`rsatgichga ega?

====

#2 ta

====

3 ta

====

4 ta

====

5 ta

++++

Ikki bog`lamli ro`yxat ustida amallarni sanang.

====

#Ro`yxat elementini yaratish, qidirish, o`cherish, ko`rsatilgan joyiga elementini ko`yish.

====

Ro`yxat elementini yaratish, ko`rsatilgan joyiga elementini ko`yish.

====

Ro`yxat elementini yaratish, qidirish.

====

Ro`yxat elementini qidirish, ko`rsatilgan joyiga elementini ko`yish.

++++

Ixtiyoriy bir bo`g`inli ro`yxatni stek deb qarash mumkinmi?

====

#Mumkin

====

Mumkin emes

====

Ko`p bo`g`inli ro`yxatni

====

Bunday amal yo`q

++++

Qanday ro`yxat oddiy bir bo`g`imli ro`yxatda eng so`ngi element ko`rsatgichiga ro`yxat boshi elementi o`rsatki chiqiymatini o`zlashtirish orqali xosil qilinadi.

====

#Xalqasimon bir bog`lamli

====

Xalqasimon ikki bog`lmli

====

Xalqasimon ko`p bog`lamli

====

Aylana bir bog`lamli

++++

Bog`langan ro`yxat elementining ko`rsatkichlari maydoni soni qanday bo`lishi mumkin?

====

#Bir nechta va turli xil

====

Faqat bitta

====

Turli xil

====

Bir nechta

++++

Bog`langan ro`yxatlar eng ko`p qanday tuzilmalardan hisoblanadi?

====

#Dinamik

====

Statik

====

Umumiy

====

Umumlashgan.

++++

Tugundan chiqayotgan shoxlar soni nimani belgilaydi

====

# Tugundan chiqish darajasini

====

Daraxt balandligini

====

Daraxt indeksatsiyasini

====

Daraxtning bog’lanish bosqichlarini

++++

Daraxt maksimal chiqish darajasi m-bo’lsa, u holda bunday daraxt qanday tartibli daraxt deyiladi?

====

#m-tartibli daraxt

====

Binar daraxt

====

To’liq m-tartibli daraxt

====

to’liq binar daraxt

++++

Daraxt chiqish darajasi 0 yoki m bo’lsa, u holda bunday daraxt qanday tartibli daraxt deyiladi?

====

# To’liq m-tartibli daraxt

====

To’liq binar daraxt

====

Binar daraxt

====

M-tartibli daraxt

++++

Daraxt maksimal chiqish darajasi 2 bo’lsa, u holda bunday daraxt qanday tartibli daraxt deyiladi

====

# Binar daraxt

====

To’liq binar daraxt

====

2-tartibli daraxt

====

2 tartibli to’liq binar daraxt

++++

Daraxt chiqish darajasi 0 yoki 2 bo’lsa, u holda bunday daraxt qanday tartibli daraxt deyiladi?

====

# To’liq binar daraxt

====

Binar daraxt

====

2-tartibli daraxt

====

2 tartibli to’liq binar daraxt

++++

Agar daraxtning maksimal chiqish darajasi 2 bo’lsa, bunday daraxt nima deb ataladi?

====

# Binar daraxt

====

Indekslangan daraxt

====

Binar rekursiya

====

Juft bog’lami daraxt

++++

Binar daraxtlarda ota o’g’illari bilan qanday bog’lanadi?

====

#Garizontal chiziq bilan

====

Tog’ri chiziq bilan

====

Vertical chiziq bilan

====

Ixtiyoriy tarzda

++++

Quyidagilardan qaysi biri rekursiv triadaga kirmaydi?

====

# Daraxtni asoslashtirish

====

Rekursiya bazasi

====

Parametrizatsiya qilish

====

Dekompozitsiya

++++

Daraxtning har bir tugunida katta o’g’ilga mos shoxidan tashqari barha shohlari kesib tashlanadi. Bunday holatda qaysi shox katta o’g’il vazifasida bo’ladi?

====

# Chetki chap shox

====

Tugun pastidagi shox

====

Eng pastki shox

====

Chetki o’ng shox

++++

Bu algoritmni aniqlashda o’ziga bevosita yoki bilvosita muroojat qilishdir. Qanday algoritm haqida gap ketmoqda?

====

# Rekursiv algaritm

====

Stuctiv algoritm

====

Classlar algorimi

====

Navbatlar algoritmi

++++

Saralash algoritmlari nechta tipga bo’linadi?

====

# 2 ta

====

3 ta

====

4 ta

====

5 ta

++++

Tanlash orqali saralashda har qadamda hali ko’rilmagan elementlar orasidan qay biri tanladi

====

# Eng kichigini

====

Alifbo tartibida oldin keluvchi element

====

Eng ko’p ko’rilganini

====

Tipi yaqinini

++++

Tanlash orqali saralash jarayoni necha marotaba davom etadi?

====

# N-1 marta

====

Saralanayotgan element tipi soniga qarab

====

N marta

====

Ixtiyoriy daraja tanlanadi

++++

" Agar ikki qo’shni element noto’g’ri tartibda joylashib qolgan bo’lsa, ularning o’rnini almashtiramiz. Umumiy n-1 marta jarayon bajariladi. Har safar ikkita qo’shni element taqqoslanadi.

Elementlar o’z o’rinlariga pufakga o’xshab siljib boradi.

Yuqorida qaysi usul algoritmi keltirilgan?

"

====

#Bubble sort

====

Quick sort

====

Merge sort

====

Tanlash orqali saralash

++++

Pufakcha usulida saralashda quyidagilardan qaysi bigiga qolganlariga teng emas?

====

# Qo’shimcha xotira

====

Almashtirishlar soni

====

Taqqoslashlar soni

====

Ishlash vaqti

++++

Jon fon Neyman tomonidan 1946 – yil qaysi saralash algoritmi taklif qilingan.

====

# Merge sort

====

Neyman sort

====

Quick sort

====

Bubble sort

++++

"Uni ikkita bo’lakga ajratamiz.

Bo’laklarni alohida saralaymiz.

Saralangan massivlarni birlashtiramiz.

Ushbu algoritm qaysi saralashniki?

"

====

# Bo’lib tashlab hukumronlik qil metodi

====

Quick sort

====

Bubble metodi

====

Qo'shib hukumronlik qil metodi

++++

1964 – yilda Charlz Hoar tomonidan qaysi saralash algoritmi taklif qilingan.

====

# Quick sort

====

Merge sort

====

Hoar sort

====

Bubble sort

++++

Quick sort qaysi metodga asoslanadi?

====

# Bo’lib tashla va hukumronlik qil metodiga

====

Hoar metodiga

====

Merge metodiga

====

Pufakcha metodiga

++++

" Massivda bo’luvchi element X tanlanadi.

Elementlarni shunday joylashtiramizki, dastlab X dan kichik yoki teng bo’lgan elementlar joylashsin, keyin undan katta bo’lgan elementlar joylashsin.

Keyin ularni alohida saralaymiz.

Bu qaysi algoritm g’oyasi

"

====

# Tezkor saralash

====

Pufakcha metodi

====

Hoar metodi

====

Merge metodi

++++

Uni omborxona yoki kutubxonaning bir turi sifatida ko'rish mumkin.

====

#cMa’lumotlar strukturasini

====

Classlarni

====

Ma’lumotlar tarkibini

====

Steklarni

++++

" Kalitlarni taqqoslashlar soni

Dasturni ishlab chiqishga ketgan vaqt

Dasturni ishlashi uchun ketgan vaqt

Talab qilinadigan xotira hajmi

Bu nimaning samaradorlik mezonlari?

"

====

# Qidiruv algaritmlarining

====

Saralash algoritmining

====

Hisoblash algoritmining

====

Navbat algoritmining

++++

Ushbu algoritmlar ishlab chiqarilayotganda, ko’proq, jadvaldagi kalitlarni taqqoslash soniga e’tibor qaratiladi. Qaysi algoritmlar haqida gap ketmoqda?

====

# Qidiruv algaritmlari

====

Saralash algoritmlar

====

Hisoblash algoritmlari

====

Navbat algoritmlari

++++

"Massiv yoki bog’langan ro’yxatlarda.

Elementni jadvalga qo’shish talab qilinsa, u holda qidiruvni amalaga oshirish qay birida qulayroq kechadi?

"

====

# Ro’yhatlarda

====

Bir xil kechadi

====

Massivlarda

====

Elementlar soniga qarab

++++

Qaysi usulda topilgan element jadvalda bitta oldingi element bilan o’rin almashtiradi va agar ushbu elementga ko’p murojaat qilinsa, bittadan oldinga surulib borib natijada jadval boshida bo’ladi?

====

#Transpazitsiya usuli

====

Bubble sort usuli

====

Quick sort usuli

====

Merge usuli

++++

Qaysi holatda indeksli qidiruv samaradorligini C=√n+1=O(√n) kabi mukammallashtirish mumkin?

====

# Bo’lishi mumkin barcha holatlar teng bo’lsa

====

Merge usulida

====

Quick sort usulida

====

Bubble sort usulida

++++

U berilgan to’plam elementlarini biror bir tartibda joylashtirish jarayonidir. U nima

====

#Saralash

====

Parametrizatsiya

====

Qidiruv

====

Indeksatsiya

++++

Saralashning maqsadi - ?

====

#tartiblangan to’plamda kerakli elementni tartiblashdan iborat bo’ladi

====

tartiblangan to’plamda kerakli elementni indeksatsiyasini osonlashtirishdan iborat

====

tartiblangan to’plamda kerakli elementni parametrizatsiyalashni osonlashtirishdan iborat

====

tartiblangan to’plamda kerakli elementni bir biriga bog’lashnini osonlashtirishdan iborat

++++

Qaysi saralash usulida hali ko’rilmagan massiv elementlar orasidan 1-elementini eng kichik elementi deb tanlanadi shundan so’ng massivning barcha elementlari bilan solishtiriladi va natijasida eng kichik elementni massivning boshiga joylashtiriladi.

====

# Tanlash orqali saralash usuli

====

Pufakcha usuli

====

Morge usuli

====

Hollan usuli

++++

Saralashning necha turi mavjud

====

#2 ta

====

3 ta

====

4 ta

====

5 ta

++++

Operativ xotiradagi saralash bu qaysi saralash turiga kiradi?

====

# Ichki saralash

====

Tashqi saralash

====

Operativ saralash

====

Pufakchali saralash

++++

Saralashni nechta usuli mavjud?

====

#2 ta

====

3 ta

====

4 ta

====

5 ta

++++

Quyidagilardan qaysilari saralash usullari?

====

#Qat’iy va yaxshilangan

====

Operativ va yaxshilangan

====

Tashqi va operativ

====

Ichki va operatish

++++

Quyidagi usullardan qay birida almashtirishlar soni keskin farqlanadi?

====

# Yaxshilangan usul

====

Qat’iy usullar

====

Tog’ridan to’g’ri tanlash usuli

====

Tog’ridan to’g’ri qo’shish usuli

++++

" Faraz qilaylik, a1, a2, … , anelementlar ketma-ketligi berilgan bo’lsin.

Berilgan elementlar ichidan eng kichik kalitga ega element tanlanadi.

Ushbu element boshlangich ketma-ketlikdagi birinchi element a1 bilan o’rin almashadi

Undan keyin ushbu jarayon qolgan n-1 ta element, n-2 ta element va hokazo, toki bitta eng katta element qolgunga davom ettiriladi.

Savol bu qaysi tamoyil asosi hisoblanadi?

"

====

# To’g’ridan to’g’ri tanlash usuli

====

Tog’ridan to’g’ri qo’shish usuli

====

Tog’ridan to’g’ri almashtirish usuli

====

Yaxshilangan usul

++++

Qisqarib boruvchi qadamlar orqali saralash uslini fanda qanday ataladi

====

# Shell usuli

====

Quick sort

====

Merge usuli

====

Bubble sort

++++

Shel usuli qachon taklif qilingan?

====

# 1959 yilda

====

1938 yilda

====

1987 yilda

====

1948 yilda

++++

Qaysi tur mantiqiy mulohazalarning to’g’riligini aniqlash uchun, turli xil dasturlash tillarida turlicha ifodalanadigan ifodalarni 2 ta ko’rinishda ifodalaydi?

====

# Mantiqiy tur

====

Butun tur

====

Belgili tur

====

Satrli tur

++++

Mantiqiy tur uchun qiyinroq hisoblanuvchi operatsiyalar qaysilar?

====

#Chiqarib tashlash, ekvivalensiya, implikatsiya

====

Chiqarib tashlash, inkor, yoki

====

Va, yoki, inkor

====

Va, yoki, ekvivalensiya

++++

Mantiqiy qiymatlar xotirada qancha joy egallaydi?

====

# 1 bit

====

2 bit

====

8 bit

====

1 bayt

++++

Inkor amali qaysi qatorda to’g’ri berilgan?

====

# Not a

====

A or b

====

A and b

====

A and a

++++

0

====

# A or b

====

Not a

====

A and b

====

A and a

++++

Konyunksiya amali qaysi qatorda to’g’ri berilgan?

====

# A and b

====

A and a

====

A or b

====

Not a

++++

Dizyunksiyaning inkori dasturlashda qanday yoziladi?

====

# Xor

====

!

====

Or !

====

&&

++++

" #include <iostream>

Using namespace std; int main(){

Bool b=true;Bool s=false;

Bool d1 =not b || s;

Bool d2=b && s; bool d3=b xor s;

Cout<<d1<<"" ""<<d2<<"" ""<<d3;System (""pause "");}

Dastur natijasini toping.

"

====

# 0 0 1

====

0 0 0

====

0 1 1

====

1 0 1

++++

Bir tipli nomerlangan ma’lumotlar janlanmasi nima deb ataladi?

====

# Massiv

====

Determinant

====

Int

====

Matritsa

++++

U indeksli o’zgaruvchi tushunchasiga mos keladi. U dasturlashda qanday ataladi

====

# Massiv

====

Fifo

====

Qatorlar

====

Nifo

++++

C++ dasturlash tili standarti bo’yicha massiv indekslari nechtagacha bo’lishi mumkin

====

# 31 ta

====

37 ta

====

23 ta

====

5 ta

++++

Qanday tip matematikada matritsa yoki jadval tushunchasiga mos keladi

====

# Ikki o’lchovli massiv

====

Double float

====

Boolen

====

Bir o’lchovli massiv

++++

Quyidagi initsalizatsiyalardan qaysi biri dasturlashda xato natija beradi?

====

#Float[][]={(1.3,1.1,1.4),(-1,4.4),(1.3, 2.4)}

====

Int х[3][3]={(1,-2,3),(1,2),(-4)}

====

Float d[2][3]={1,-2.5,10,-5.3,2,14}

====

Double х[][2]={(1.1,1.5),(-1.6,2.5),(3,-4)}

++++

Turli tipdagi ma’lumotlarning biror nom ostida birlashtirilgan, dasturchi tomonidan beriladigan yangi tip nima deb ataladi?

====

# Structura

====

Class

====

Navbat

====

Massiv

++++

Uni e’lon qilish uchun struct xizmatchi so’zi ishlatiladi. U nima?

====

# Yozuv

====

Massiv

====

Qator

====

Class

++++

“oxirgi kelgan - birinchi ketati” bu nimaning ta’rifi?

====

# Stek

====

Navbat

====

Dek

====

Qator

++++

Lifo bu nimaning ta’rifi?

====

# Stek

====

Navbat

====

Dek

====

Qator

++++

Unda elementlarni kiritish va tomondan ya’ni uchidan amalga oshiriladi. U nima

====

# Stek

====

Dek

====

Qator

====

Navbat

++++

C++ tilida steklar qanday amalga oshiriladi?

====

#

====

Structura ko’rinishida

====

Bir o’lchovli massiv ko’rinishida

====

Statik ko’rinishda

++++

Nima 2 ta chetga ega navbat ma’nosini beradi?

====

# Dek

====

Stek

====

Structura

====

Lifo

++++

" Double ended queue

Bu nimaning ta’rifi?

"

====

# Dek

====

Stek

====

Navbat

====

Qator

++++

Navbat bu - ...

====

# Fifo

====

Lifo

====

Stek

====

Infifo

++++

Elementlarning oxiridan qo’shilib, boshidan chiqarib tashlanishi nima deb ataladi

====

# Navbat

====

Stek

====

Dek

====

Nifo

++++

C++ dasturlash muhitida ma'lumotlarni massivdan tashqari sal boshqacharoq usulda saqlashning yana bir turi mavjud, bu nima?

====

# Vektorlar

====

Rekursiyalarм

====

Classlar

====

Qatorlar

++++

Ayrim paytlarda massivga nechta element kiritilishi ma'lum bo‘lmaydi va o‘shanda dinamik dasturlashdan foydalanish kerak bo‘ladi, ya'ni massivga qo‘shiladigan elementga xotira ajratishga to‘g‘ri keladi, bunday paytda qaysi kitobxonadan foydalanish optimalroq hisoblanadi?

====

# Vector

====

Dynamics.h

====

Recursy

====

Class

++++

Qaysi class o‘zgaruvchan uzunlikdagi massiv yaratishga yordam beradi?

====

# Vector

====

       Class

====

      Recursia

====

       Setclass

++++

Elementlari soni oldindan ma'lum bo‘lmagan bir xil toifadagi elementlar ketma-ketligi dasturlashda nima deb ataladi

====

# Vector

====

Massiv

====

Class

====

Graph

++++

Dasturlashda vectorni e’lon qilish sintaksisi to’g’ri ko’rsatilgan qatorni toping

====

# Vector<int> q

====

vector a[100]

====

Q int[vector]

====

Vector a<int> [100]

++++

Dasturlash tillarida ma’lumotlar necha turga bo’linadi?

====

# bazaviy va keltirilgan

====

Rost va yolg’on

====

Fizik va biologik

====

Skalyar va bo’sh

++++

Dasturning asosiy tanasi nima?

====

#int main()

====

Tiplar

====

float

====

Tiplar va float

++++

Dasturda Amallar necha xil bo’ladi?

====

# 2 xil (binar va unar)

====

2 xil (sonli va satrli)

====

Aniqlab bo’lmaydi

====

Dastur tipiga qarab

++++

Ulardan qaysi biri additiv binar amal?

====

#(+) qo’shish

====

(\*) ko’paytirish

====

(:) bo’lish

====

(%) modul olish ya’ni qoldiqli bo’lish

++++

Multiplikativ binar amallarni ko’rsating.

====

#(\*), (/) , (%)

====

(+), (-), (\*), (/)

====

(%), (!), (<), (>),

====

(!), (<) , (>), (=)

++++

[++] va [--] lar qanday amallar?

====

# Unar

====

Takrorlanuvchi

====

Xususiy

====

Binar

++++

Postfiksni ko’rsating

====

#i++

====

++i

====

Using namespace std;

====

(;), (<<), (>>), cout, cin, …

++++

" int main(){

int a=100,b=10,c=5;

for(int i=0; i<2; i++)

{ a/=b-c; }

cout<<""a=""<<a<<endl;

system(""PAUSE"");}

Dastur natijasini toping

"

====

#4

====

       20

====

0

====

100

++++

Dasturlash tillarida ma’lumotlar necha turga bo’linadi?

====

#bazaviy va keltirilgan

====

b) Rost va yolg’on

====

c) Fizik va biologik

====

d) Skalyar va bo’sh

++++

Dasturning asosiy tanasi nima?

====

#int main()

====

a) Tiplar

====

int

====

for(…)

++++

Dasturda Amallar necha xil bo’ladi?

====

#2 xil (unar va binar)

====

c) Dastur tipiga qarab

====

b) Aniqlab bo’lmaydi

====

2 xil (sonli va satrli)

++++

Ulardan qaysi biri additiv binar amal?

====

# (+) qo’shish

====

(\*) ko’paytirish

====

(:) bo’lish

====

(%) modul olish ya’ni qoldiqli bo’lish

++++

Daraxt bog’lanish bosqichlari nechidan boshlanadi?

====

# 0 dan

====

1 dan

====

Bosqichlar soni ahamiyatga ega emas, shu sababli sanoqga ega emas

====

d) Daraxt turiga qarab tanlanadi

++++

[++] va [--] lar qanday amallar?

====

#Unar

====

b) Xususiy

====

Takrorlanuvchi

====

a) Binar

++++

Prefiksni ko’rsating

====

# ++I

====

I++

====

Using namespace

====

(;), (<<), (>>), cout, cin, …

++++

Postfiksni ko’rsating

====

#i++

====

Using namespace std;

====

(;), (<<), (>>), cout, cin, …

====

++i

++++

" int main(){

int a=100,b=10,c=5;

for(int i=0; i<2; i++)

{ a/=b-c; }

cout<<""a=""<<a<<endl;

system(""PAUSE"");}

Dastur natijasini toping.

"

====

#4

====

0

====

20

====

100

++++

uning o’lchami mashina, ya'ni kompyuter konfiguratsiyasiga bog’liq ravishda o’zgarib turadi. Gap nima haqida ketmoqda.

====

#Intejer tipi

====

Tiplar haqida

====

Media fayllar

====

Rasmlar

++++

Integer Toifa modifikatsiyalarini ayting

====

#signed va unsigned

====

Short va Long

====

Double va Long

====

Short, Long va double intlar

++++

Signed Int toifasida modifikatsiyalanganda qiymatning eng chap bitidagi 0 yoki bir nimani bildiradi.

====

#Ishorani

====

Hajmini

====

Kengligini

====

Kengaytmasini

++++

Int tipi ustida ==, !=, <=, >=, < , > kabi amallar bajarilganda natija qaysi tipga kiradi

====

#Bool

====

a) Int

====

c) Float

====

d) String

++++

Xotiradan egallangan hajmni bilish uchun qaydi xizmatchi so’zdan foydalaniladi

====

#sizeof()

====

Memory()

====

Deminsionof()

====

&a

++++

Haqiqiy toifaga nisbatan binar amallar bajarilsa natija qanday tipga tegishli bo’ladi?

====

#Mantiqiy

====

Haqiqiy

====

Butun

====

Satrli

++++

Haqiqiy tipga nisbatan unar amallar ishlatilsa natija qanday sonlar chiqadi?

====

#Haqiqiy

====

Butun

====

Mantiqiy

====

Satrli

++++

U tip Kompyuter xotirasida asosan qo’shg’aluvchan nuqta formatida saqlanadi. U qanday tip

====

#Haqiqiy tip

====

Mantiqiy tip

====

Butun tip

====

Satrli tip

++++

Float tipi xotiradan qancha joy egallaydi?

====

#4 bayt

====

2 bayt

====

8 bayt

====

Kompyuter Konfiguratsiyasiga qarab

++++

Double Float tipi xotiradan qancha joy egallaydi?

====

#8 bayt

====

a) 4 bayt

====

c) 2 bayt

====

d) Kompyuter konfiguratsiyasiga qarab

++++

Long double tipi xotiradan qancha joy egallaydi?

====

# 8 bayt

====

2 bayt

====

4 bayt

====

Kompyuter konfiguratsiyasiga qarab

++++

Yo’q , yoki , va amallari qaysi toifa ustida bajariladi

====

#Boolen

====

Haqiqiy

====

(1va (0) qiymatli butun tip ustida

====

Butun tip ustida

++++

Boolen tipi kompyuter xotirasidan qancha hajm egallaydi

====

# 1 bayt

====

2 bayt

====

4 bayt

====

8 bayt

++++

Unsigned char tipi xotiradan qancha joy egallaydi

====

#1bayt

====

2 bayt

====

4 bayt

====

8 bayt

++++

" #include <iostream.h>

Using manespace std;Int main(){

Char x=`a`, y=`b`; char min;

If(x>y) min=y;Else min=x;

Cout<<min;Return 0;}

Dastur natijasini toping

"

====

#a

====

B

====

Xato beradi

====

(b)

++++

Ma'lumotlar tuzilmasi fanida daraxt so`zi ko`pincha qanday nomlanadi?

====

#Tree

====

oila

====

sanoq tizimi

====

safe

++++

O`ziga murojaat qiluvchi funksiya?

====

#Rekursiv

====

void

====

return

====

main

++++

...– bu bironta ob‘ektga tegishli turli toifadagi maydonlar to‘plamidir.

====

#Yozuv

====

obekt

====

Dastur

====

Daraxt

++++

Primitiv toifalar (...)

====

#ma‘lumotlarning sodda toifalari

====

Ma'lumotlar bazasi

====

sanoq tizimi

====

tree

++++

Ma‘lumotlar toifalari … turga ajratiladi

====

#3

====

5

====

2

====

7

++++

... – elementlarni ma‘lum bir tartibda joylashtirish amali

====

#Saralash

====

ma‘lumotlarning sodda toifalari

====

Qidirish

====

O‘chirish

++++

… - tuzilmadan bironta elementni joylashgan o‘rnini aniqlash amali

====

#Qidirish

====

Saralash

====

Kiritish

====

O‘chirish

++++

... - tuzilma elementlariga 1 martadan murojaat qilish amali.

====

# Ko‘rikdan o‘tkazish (traversing)

====

Saralash

====

Kiritish

====

O‘chirish

++++

... – xar bit amal oddiy va soda bo‘lishi kerak

====

#Samaradorlilik

====

Saralash

====

Kiritish

====

O‘chirish

++++

Qiymat qaytarmaydigan funksiya qaysi?

====

#void

====

main

====

int

====

rekursiv

++++

if(n<0){cout<<a;} else{cout<<a-1;} a=3,n=0 bo`lsa, ekranga qanday qiymat chiqadi?

====

#2

====

1

====

3

====

4

++++

if(n<0){cout<<a;} else{cout<<a-1;} a=3,n=-2 bo`lsa, ekranga qanday qiymat chiqadi?

====

#3

====

2

====

4

====

0

++++

if(n=>0){cout<<a;} else{cout<<a-1;} a=3,n=-2 bo`lsa, ekranga qanday qiymat chiqadi?

====

#dastur xato

====

2

====

3

====

4

++++

if(n=>0){cout<<a;} else{cout<<a-1;} a=5,n=-2 bo`lsa, ekranga qanday qiymat chiqadi?

====

#dastur xato

====

2

====

3

====

4

++++

for(int i=5;i<8;i++){...} ushbu sikl necha marta takrorlanadi?

====

#3

====

5

====

8

====

0

++++

for(int i=5;i<=8;i++){...} ushbu sikl necha marta takrorlanadi?

====

#4

====

3

====

5

====

7

++++

for(int i=0;i<=8;i++){...} ushbu sikl necha marta takrorlanadi?

====

#9

====

8

====

0

====

7

++++

Sharti keyin beriladugan sikl operatori?

====

#do{...}while(…)

====

while(…){…}

====

for(…){…}

====

for{….}(…..)

++++

Sharti oldin beriladugan sikl operatori?

====

#while(…){…}

====

do{...}while(…)

====

for(…){…}

====

do{...} for(...;)

++++

Parametrli sikl operatori qaysi?

====

#for(…){…}

====

do{...}while(…)

====

while(…){…}

====

do{...} for(...;)

++++

do{…}while(n>0) n=0 bo`lganda sikl necha marta takrorlanadi?

====

#1

====

0

====

2

====

cheksiz

++++

for(int i=1; i<n;i++){n--;} n=0 bo`lganda sikl necha marta takrorlanadi?

====

#cheksiz

====

2

====

1

====

0

++++

switch quyidagi tiplarning qaysi biri bilan ishlaydi?

====

#int

====

float

====

double

====

while

++++

int aloqa(){int a=5; return a;} funksiya nomini toping

====

#aloqa

====

int

====

return

====

a

++++

for(int i ; i<=10 ; i++) - bu siklda [i] nima?

====

#sikl parametri

====

sikl operatori, majburiy ajratuvchi

====

o’zgarmas

====

sikl operatori

++++

Sharti oldin berilgan takrorlanish operatorini toping

====

#While

====

if

====

else

====

for

++++

Fayllar bilan ishlash oqimlariga qaysilar kiradi

====

#ifstream, ofstream, fstream

====

ifstream cout;

====

ifstream , ,cout istream

====

iostream , ofstream, istream

++++

Bir xil toifali , chekli qiymatlarning tartiblanganto’plamiga nima deb ataladi?

====

#Massiv

====

Rekursiv funksiya

====

register

====

oqim

++++

Mantiqiy amallarda & belgisini vazifasi nima

====

#ko’paytirish

====

ayirish

====

bo’lish

====

qoshish

++++

"int main(){

int a = 7, b = 11;

bool OK = a < 7 ^ b > 10;

cout << OK;

return 0;}

Ushbu dastur natijasini toping:

"

====

#1

====

0

====

11

====

7

++++

Quyidagi ifodadan qanday qiymat chiqishini aniqlang?int a[5]={1,2,3,4,5}; cout<<a[3];

====

#4

====

2

====

3

====

5

++++

Massivlarning qanday turlari mavjud?

====

# dinamik va static massivla

====

statik massivlar

====

konusturiktiv massivlar

====

konsterativ massivlar

++++

Parametrli sikl operatoridan tog'ri foydalanilgan javobni ko'rsating.

====

#for (int i=0; i<=n; i++)

====

for (int i=0, i<=n; i++)

====

for (int i=0; i<=n; i++ ;)

====

for (int i=0, i>=n; i++)

++++

Sharti keyin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.

====

#do{sikl tanasi;} while(shart)

====

while(shart) {sikl tanasi;}

====

for(shart){sikl tanasi}

====

do{shart} while(sikl tanasi;)

++++

Xotiradan sakkiz bayt joy egallaydigan butun qiymatli o’zgaruvchini ko’rsating

====

#double a;

====

long a;

====

long long a;

====

long double a;

++++

Har xil obyektlarni ifodalovchi baytlar ketma ketligi bu ?

====

#binar fayl

====

binar va rekursiv

====

rekursiv funksiya

====

mantiqiy fayl

++++

Ham asosiy programmadaham funksiyada ishlashi mumkin bo’lgan o’zgaruvchilar bu …?

====

#global o’zgaruvchilar

====

parametirsiz o’zgaruvchilar

====

laokal o’zgaruvchilar

====

parametirsiz va lokal o'zgaruvchilar

++++

"int main()

{ int a=30, b=40, c=35,d;

if (a>b) {d=b;}

else {d=a;}

if(d>c)d=c;

cout << d;

return 0;}

"

====

#30

====

40

====

5

====

100

++++

Short int kompyuter xotirasida necha bayt joy egallaydi?

====

#2 bayt

====

4bayt

====

8bayt

====

10bayt

++++

Eng ko‘p foydalaniladigan daraxtlar turi qaysi?

====

#binar

====

unar

====

kop olchamli

====

muvozanatlangan

++++

Daraxt ko‘ruvini amalga oshirish uchun nechta prosedurani bajarish lozim?

====

#3

====

4

====

2

====

5

++++

Agar elementlar daraxtga kalit qiymatlari o‘sish (kamayish) tartibida kelib tushgan bo‘lsa, u holda daraxt qaysi tomonga yo‘nalgan ro‘yxat hosil qiladi ?

====

#bir tomonga

====

ikkala tomonga

====

ortaga

====

ixtiyoriy

++++

Bir tomonlama yo‘naltirilgan ro‘yxatda chiqishlar soni qanday bo‘ladi

====

#N/2

====

N

====

2N

====

N/4

++++

Tugun daraxtda o‘chirilayotganda necha hil variant bo‘lishi mumkin?

====

#3

====

4

====

5

====

2

++++

Ikkita muvozanatlangan AVL daraxti berilgan bo‘lsin. Ularni birlashtirish natijasida yangi muvozanatlangan qanday daraxt hosil bo‘lishi kerak?

====

#binar

====

kop olchamli

====

unar

====

muvozanatlangan

++++

Binar daraxt ustida amal bajarish qiyinligi uning nimasiga to‘g‘ri proporsional?

====

#balandligiga

====

nomeriga

====

yuzasiga

====

hajmiga

++++

Agar daraxtning o‘ng va chap qism daraxtlari bosqichlari va vazni teng bo‘lsa, u holda bunday binar daraxt qanday muvozanatlangan daraxt deyiladi?

====

#ideal

====

normal

====

yuqori

====

quyi

++++

Binar daraxt muvozanatlangan deyiladi, agar uning ixtiyoriy bir tugunining xar ikkala qism daraxti balandligi farqi nechaga teng bo‘lsa?

====

#1

====

2

====

3

====

4

++++

Ideal muvozanatlangan daraxtda xar bir tugundan chiquvchi qism daraxtlar nimasiga teng xisoblanadi?

====

#balandlik

====

yuza

====

hajmi

====

orni

++++

Nechanchi yili muvozanatlangan AVL daraxtni taklif etishgan?

====

#1962

====

1982

====

1968

====

1958

++++

AVL daraxtida xar bir tugunning o‘ng va chap qism daraxtlari balandliklari orasidagi farq nechchidan katta emas.

====

#1

====

2

====

3

====

4

++++

Ildizdan to eng pastgi tugungacha bo‘lgan tugunlar soni nima?

====

#balandlik

====

qiymati

====

tartib nomeri

====

yuza

++++

Agar daraxt balandligi nechaga teng bo‘lsa, hech bo‘lmaganda 5ta taqqoslashni bajarishga to‘g‘ri keladi?

====

#5

====

6

====

4

====

3

++++

Eng oddiy holatda daraxtni shunday qurish mumkinki, bunda uning balandligi elementlar soniga teng bo‘ladi va daraxt necha bog‘lamli ro‘yhatli bo‘lib chiqadi?

====

#1

====

2

====

3

====

4

++++

AVL-daraxtidan tugunni o‘chirish oddiy ikkilik daraxtidan shunga o‘xshash operatsiyani amalga oshirishdan ancha murakkab bo‘lib, necha bosqichlarni o‘z ichiga oladi?

====

#3

====

2

====

4

====

5

++++

new\_node funksiyasi qanday tugunni yaratish uchun qo‘llaniladi?

====

#yangi

====

qoshimcha

====

ikkitalik

====

sodda

++++

Burib muvozanatlash algoritmining nechta usullari mavjud?

====

#4

====

5

====

3

====

6

++++

AVL daraxtda xar bir tugunning muvozanatlanganlik koeffisiyenti qanaqa to‘plamdan qiymat qabul qiladi ?

====

#(-1, 0, 1)

====

(-1, 1)

====

(-2,-1, 0, 1,2)

====

0

++++

Agar bit maydonida nechchi yozilgan bo‘lsa, demak, left va right ko‘rsatgichlar shu tugunni o‘ng va chap qism daraxtlarini ko‘rsatadilar?

====

#0

====

1

====

2

====

-1

++++

… bu biror obyekt, jarayon, xodisa yoki voqeylikni ifodalab beruvchi belgi yoki belgilar majmuasi

====

# Malumot

====

Jadval

====

Yuklama

====

Subyekt

++++

… bu tuzilmani tashkil qiluvchi elementlar va ular orasidagi bog`liqlikni ko'rsatib beruvchi munosabat

====

#Malumotlar tuzilmasi

====

Algaritm

====

Modulyar qism

====

Modul

++++

… bu tadqiq etilayaotgan obyekt, jarayonini ma'lum bir qonuniyatlar orqali ifodalash

====

#Abstrakt qism

====

Obyekt

====

Modulyar qism

====

Malumotlar tuzilmasi

++++

Ma`lumotlar tuzilmasini …. tasvirlash - bunda qaralayotgan ma`lumotlar tuzilmasi kompyuter xotirasida, aniqrog`I operativ xotirada qanday joylashishi tushuniladi.

====

#Fizik

====

Matematik

====

Konisturiktiv

====

Matematik va Konisturiktiv

++++

Ma‘lumotlar tuzilmasini …. tasvirlash - bu tuzilmani biror bir dasturlash tilida ifodalashdir.

====

#Mantiqiy

====

An`anaviy

====

Modulli

====

Maqsadli

++++

… ko‘rinishidagi ma‘lumotlar tuzilmasi- bu shunday tuzilmaki , uning elementlari orasida hyech qanday munosabat o‘rnatilmagan.

====

#To`plam

====

Mantiqiy

====

Rost

====

Yolg'on

++++

"… – shunday

abstrakt tuzilmaki, bunda R to‘plam faqatgina bita chiziqli

munosabatdan iborat (ya‘ni, birinchi va ohirgi elementdan tashqari har bir element uchun o‘zidan oldin va keyinkeladigan element mavjud."

====

#Ketma-ketlik

====

To`plam

====

Matematik

====

Fizik

++++

"...– shunday tuzilmaki, bunda R munosabatlar

to‘plami ikkita chiziqli munosabatdan tashkil topgan

bo‘ladi."

====

#Matritsa

====

To`plam

====

Matematik

====

Algoritm

++++

"...– bunda R to‘plam iyerarxik tartibdagi bitta

munosabatdan tashkil topgan tuzilmadir."

====

#Daraxt

====

Dik

====

Mik

====

Matritsa

++++

..– bunda R munosabatlar to‘plami faqatgina bitta binar tartibli munosabatdan tashkil topgan bo‘ladi

====

#Graf

====

Daraxt

====

Dik

====

Ildiz

++++

...– bu shunday ma‘lumotlar tuzilmasiki, bunda R to‘plam ikki yoki undan ortiq turli tartibdagi munosabatlardan tashkil topgan bo‘ladi.

====

#Gipergraf

====

Funksiya

====

Modul

====

Ildiz

++++

Ma`lumotlar tuzilmasini … qilish -ma‘lumotlar tuzilmasini bir jinsli guruhlarga ajratish jarayoni

====

#Klassifikatsiya

====

Modulyatsiya

====

Demodulyatsa

====

Klassik

++++

… ma‘lumotlar tuzilmasi - dastur bajarilishi mobaynida tuzilma elementlari soni va/yoki ular orasidagi munosabatlar o‘zgaradi.

====

#Dinamik

====

Statik

====

Yumshoq

====

Qattiq

++++

… ma‘lumotlar tuzilmasi - dastur bajarilishi obaynida tuzilmani tashkil etuvchi elementlar, ular orasidagi munosabatlar o‘zgarmaydi.

====

#Statik

====

Dinamik

====

Modulyar qism

====

Statik, Dinamik, Modulyar qism

++++

Ma‘lumotlarni standart turlari…

====

#"haqiqiy, mantiqiy, belgili

(simvol), ko‘rsatkichli"

====

bir va ko`p o'zgaruvchilik

====

Qismli

====

Bo'lakli

++++

"… – bu butun sonlar to‘plamini qandaydir qism

to‘plamini ifodalab, uning qiymatlar sohasi kompyuter konfigurasiyasiga bog‘liq ravishda o‘zgarib turadi"

====

#Butun tur

====

Maxfiy tur

====

Ochiq tur

====

Yopiq tur

++++

"… – mazkur turga kasr qismlari bor chekli sonlar

to‘plami kiradi. To‘plamni chekli bo‘lish sharti

kompyuterda sonlarni ifodalash chegaralanganligi

bilan bog‘liq."

====

#Haqiqiy tur

====

Soxta tur

====

Butun tur

====

Odatiy tur

++++

"… - mazkur tur mantiqiy mulohazalarni to‘g‘ri

yoki noto‘g‘riliginii aniqlash uchun ishlatilib, ushbu turdagi o‘zgaruvchi 2 ta qiymatdan faqatgina bittasini qabul qiladi: 0 (false) yoki 1 (true)."

====

#Matiqiy tur

====

Butun tur

====

Soxta tur

====

Ochiq tur

++++

… – mazkur tur o‘zgaruvchilari belgili qiymatlarni qabul qilishadi, masalan, harflar, raqamlar, matematik belgilar va boshqalar.

====

#Belgili tur

====

Butun tur

====

Qiymatsiz tur

====

Qiymatli tur

++++

"… – bu tur o‘zgaruvchilari ma‘lumotlarni

ko‘rsatkichlari yoki manzillari (adres) to‘plamini namoyon qiladi,"

====

#Ko‘rsatkichli tur

====

Ifodaviy tur

====

Belgisiz tur

====

Algoritm

++++

… - bu eng sodda statik va chiziqli tartiblangan tuzilma.

====

#Vektor

====

Statika

====

Dinamika

====

Ifoda

++++

"… - elementlari bir turga tegishli, ketma-ket joylashgan va umumiy nomga ega bo‘lgan

tuzilmadir."

====

#Massiv

====

To`plam

====

Bo'lak

====

Qism

++++

… - maydon deb ataluvchi chekli sondagi ma‘lumotlar tuzilmasidir. Turli maydon o‘zgaruvchilari turli turga tegishli bo‘lishi mumkin.

====

#Yozuv

====

Massiv

====

To'plam

====

Jadval

++++

… - bu yozuvning chekli majmuasidir.

====

#Jadval

====

Katak

====

Yozuv

====

Belgi

++++

… – bu yozuv identifikatori. Ushbu identifikatorni saqlash uchun maxsus maydon ajratiladi

====

#Kalit

====

Matn

====

Dinamika

====

Jadval

++++

... – bu shunday kalitki, u ikkidan ortiq maydonni o‘z ichiga oladi.

====

#Qo`shimcha kalit

====

Kalit

====

Yozuv kaliti

====

Qulf

++++

"… – bu bir turga tegishli bo‘lgan elementlar ketma-

ketligidir."

====

#Ro`yxat

====

Jadval

====

Satr

====

Yozuv

++++

FIFO - ..

====

#Firs input - First output

====

Firs Inter First Output

====

Output - Input

====

Inter -Output

++++

".. – bunda tizimga kelib tushgan birinchi talabga

birinchi bo‘lib xizmat ko‘rsatiladi va tizimdan

chiqariladi"

====

#Navbat

====

Qator

====

Bosqich

====

Baxo

++++

"… - bunda tizimga kelib

tushgan oxirgi talabga birinchi

bo‘lib xizmat ko‘rsatiladi va

tizimdan chiqariladi."

====

#Stek

====

Dek

====

MEK

====

Jadval

++++

"… – bu ikki chetga ega bo‘lgan navbatdir. Talabga

xizmat ko‘rsatish tizimning har ikkala tomonidan amalga oshirilishi mumkin."

====

#Dek

====

Stek

====

Rep

====

MEK

++++

"… – bunda ro‘yxatni tashkil etuvchi elementlar orasidagi bog‘liqlik ko‘rsatkichlar orqali amalga

oshiriladi."

====

#Bog‘langan ro‘yxat

====

Belgili ro`yxat

====

Jadvalli ro`yxat

====

Bog‘langan ro‘yxat , Belgili ro`yxat, Jadvalli ro`yxat

++++

… ro‘yxat – bunda tuzilma elementlari ko‘pi bilan tuzilmaning m ta elementi bilan bog‘langan bo‘ladi

====

# m bog`lamli

====

Ko`p bog`lamli

====

Jadvalli ro`yxat

====

m bog`lamli, Ko`p bog`lamli, Jadvalli ro`yxat

++++

… – bunda ro‘yxatni tashkil etuvchi elementlar mavjud emas.

====

# Bo‘sh ro‘yxat

====

Belgili ro`yxat

====

Jadvalli ro`yxat

====

Chizili ro‘yxat , Belgili ro`yxat, Jadvalli ro`yxat

++++

"… – bunda ro‘yxatni tashkil etuvchi elementlar orasidagi bog‘liqlik qat‘iy tartiblangan bo‘lib,

element ko‘rsatkichi o‘zidan bitta navbatdagi yoki bitta oldingi element adresini o‘z ichiga oladi."

====

#Chizili ro‘yxat

====

Belgili ro`yxat

====

Jadvalli ro`yxat

====

Chizili ro‘yxat , Belgili ro`yxat, Jadvalli ro`yxat

++++

"… - ro‘yxat elementlari ko‘rsatkichlari maydoni

yagona bo‘ladi"

====

#Bir bog‘lamli ro‘yxat

====

ko`p bog`lamli

====

Ayana yo`nalgan

====

Qattiq ro`yxat

++++

... – chiziqli ro‘yxatda eng so‘ngi elementning ko‘rsatkichlari maydoniga ro‘yxatning birinchi elementi manzili o‘zlashtirilgan bo‘ladi.

====

#Halqasimon ro‘yxat

====

Bir bog‘lamli ro‘yxat

====

ko`p bog`lamli

====

Ayana yo`nalgan

++++

...- bu elementlari soni bir hil faqatgina teskari ketma- ketlikda yozilgan ikkita bir bog‘lamli ro‘yxatdir.

====

#Ikki bog‘lamli ro‘yxat

====

Bir bog‘lamli ro‘yxat

====

ko`p bog`lamli

====

Belgili ro`yxat

++++

… - uzilmani har bir elementi boshqa ixtiyoriy elementga va aksincha, har bir elementga tuzilmaning ixtiyoriy sondagi elementi murojaat qilishi mumkin.

====

#"Chiziqsiz ma‘lumotlar

tuzilmasi"

====

"Belgili ma‘lumotlar

tuzilmasi"

====

"Ro`yxatli ma‘lumotlar

tuzilmasi"

====

"Oniy ma‘lumotlar

tuzilmasi"

++++

Qanday tushunchani birinchi marotaba 1936 yil vengriya matematigi Denni Kyonig kiritgan?

====

#Graf

====

daraxt soni

====

ildiz

====

navbat

++++

isEmpty() ni vazifasi?

====

#navbatni bo‘shlikka tekshirish

====

navbatni tozalash

====

navbatni ochirish

====

navbatga qoshish

++++

enqueue(el) ni vazifasi.?

====

#el elementni navbatga joylashtirish

====

navbatni ochirish

====

navbatni tozalash

====

navbatga joylashtirish

++++

dequeue() ni vazifasi.?

====

#navbatdan birinchi elementni olish

====

navbatdan ikkinchi elementni olish

====

navbatdan uchinchi elementni olish

====

navbatdan tortinchi elementni olish

++++

Navbatning birinchi elementini uni o‘chirmasdan qaytaradi?

====

#firstEl()

====

isEmpty()

====

clear()

====

dequeue()

++++

Next ni vazifasi?.

====

#keyingi elementga ko‘rsatkich

====

elementga ko‘rsatkich

====

so'ngi elementga ko‘rsatkich

====

7- elementga ko‘rsatkich

++++

Balandlik bu nima.?

====

#bu daraxt bosqichi soni

====

daraxt soni

====

shoxlari

====

daraxt ildizlri

++++

Tugun balandligi bu?

====

#height

====

width

====

left

====

right

++++

R(right)-ni vazifasi qanday?

====

#bir marta o‘ngga burash

====

bir marta chapga burash

====

chapga va o‘ngga burish

====

o‘ngga va chapga burish

++++

L(right)-ni vazifasi qanday?

====

#bir marta chapga burash

====

bir marta o‘ngga burash

====

chapga va o‘ngga burish

====

chapga va o‘ngga burish

++++

Vertex Degree-qanday manoni anglatadi?

====

#tugun darajasi

====

tugun va tugunlar

====

tugun qiymati

====

tugun soni

++++

Bironta tugundan boshqa bir tugungacha bo'lgan yonma-yon joylashgan tugunlar ketma-ketligi nima?

====

#Yo'l

====

daraxt soni

====

ildiz

====

navbat

++++

Qanday tushunchani birinchi marotaba 1936 yil vengriya matematigi Denni Kyonig kiritgan?

====

#Graf

====

daraxt soni

====

ildiz

====

navbat

++++

clear() ni vazifasi.?

====

#navbatni tozalash

====

navbatni ochirish

====

ayirish

====

qoshish

++++

Boshi va oxiri tutashuvchi tugundan iborat yo'l nima hisoblanadi?

====

#Halqa(crcle)

====

Vertex Degree(tugun darajasi)

====

root(ildiz)

====

left(chap)

++++

Istalgan tugunlari qo'shni bo'lgan graf xisoblanadi yani barcha tugunlar o'zaro birlashtirilgan bo'lsa bu..?

====

#To'liq graf (complete graph)

====

yagona graf(only graph)

====

yarim graf(half graph)

====

graf(graph)

++++

" int main(){

int n = 757, x, y, z;

x = n / 100;

y = n / 10 % 10;

z = n % 10;

bool OK = x != y && y != z;

cout << OK;

return 0; } Ushbu dastur natijasini toping

"

====

#1

====

2

====

3

====

4

++++

Malumotlarni tasvirlash bosqichlari nechta

====

#3.

====

4.

====

5.

====

6.

++++

Ob’yekt, xodisa yoki biror bir jarayonni matematik formulalar orqali ifodalash qaysi bosqichga kiradi

====

# abstrak

====

mantiqiy

====

fizik

====

modul

++++

Ma’lumotlar tuzilmasini biror bir dasturlash tilida ifodalanishi qaysi bosqichga kiradi

====

#mantiqiy

====

abstrak

====

fizik

====

modul

++++

Qaysi bosqichda EXM xotirasi chekli bo`lganligi sababli, xotirani taqsimlash va uni boshqarish muammosi hal qiladi

====

#fizik

====

abstrak

====

mantiqiy

====

modul

++++

......-biror bir ob’yekt, jarayon, xodisa yoki voqelikni ifodalab beruvchi belgi yoki belgilar majmuasidir.Nuqtalar o’rniga mos javobni qo’ying.¬¬¬¬

====

#Malumot

====

axborot

====

qoida

====

mantiqiy fayl

++++

Butun sonlar tipini ko’rsating

====

#int

====

float

====

bool

====

char

++++

.Xaqiqiy sonlar tipini ko’rasting

====

#float

====

int

====

bool

====

char

++++

Mantiqiy sonlar tipini ko’rsating

====

#bool

====

int

====

float

====

char

++++

Belgili sonlar tipini ko’rsating

====

#char

====

bool

====

float

====

int

++++

.Butun sonlar turi qanday turga bo’linadi

====

#ishorali va ishorasiz

====

musbat va manfiy

====

juft va toq

====

ishorali ishorasiz; juft toq

++++

Ma’lumotlar tuzilmasi necha xil usulda uzatiladi?

====

#4

====

3

====

2

====

1

++++

Foydalanuvchi tomonidan aniqlanadigan toifalar necha xil?

====

#2

====

4

====

6

====

8

++++

Foydalanuvchi tomonidan aniqlanadigan toifalar qaysilar?

====

#diapozonli va sanaladigan

====

daraxt va sanalmaydigan

====

faqat ketma- ket

====

turli xil

++++

C++ dasturlash tilida satrlar chegarasi qancha bo’ladi?

====

# 0 dan 255 gacha

====

0 dan 256 gacha

====

0 dan 1024 gacha

====

0 dan 512 gacha

++++

Belgili toifalar necha xil bo’ladi?

====

#2

====

15

====

28

====

11

++++

Belgili toifalar qaysilar?

====

#o’zlashtirish va taqqoslash

====

faqat taqqoslash

====

toifalar 3 xil bo’ladi

====

faqat o’zlashtirish

++++

clear() qanday vazifa bajaradi?

====

#stekni tozlayadi

====

stekni yangilaydi

====

stekga yangi elemant kiritadi

====

vazifa bajarmaydi.

++++

pop() qanday vazifa bajaradi?

====

# stekdan elemantni o’chiradi

====

stekka element qo’shadi

====

stek elementini o’zgartiradi

====

vazifa bajarmaydi

++++

push(el) qanday vazifa bajaradi?

====

# elememnt kiritadi

====

element tanlaydi

====

element o’chiradi

====

element o’zgartiradi.

++++

Yarimstatik ma‘lumotlar tuzilmasiga nimalar kiradi

====

#stek, dek, navbat

====

qator, dek, navbat

====

stek, dek, ustun

====

qator, dek, ustun

++++

Stek qanday prinsip boyicha ishlaydi

====

#oxirgi kelgan birinchi ketadi

====

oxirgi kelgan oxiri ketadi

====

birinchi kelgan birinchi ketadi

====

birinchi ketgan oxiri keladi

++++

"Daturning qiymatini toping?

#include <iostream>

using namespace std;

int main()

{

int a=3,b;

b=a+3;

cout>>b;

return 0;}"

====

#6

====

5

====

4

====

9

++++

"Qiymatni hisoblang ?

Int n,S;

cin>>n; //5

S=0;

for(int i=0; i<=n;i++)

S+=I;

cout<<S;"

====

#15

====

16

====

14

====

13

++++

"dastur natijasini toping

....

int main()

{ int a=7;

cout<<a<<"" "";

cout<<a++<<"" "";

cout<<++a;

return 0; }

"

====

#7 7 9

====

7 7 7

====

7 9 7

====

7 9 9

++++

"Ushbu dastur natijasi nima chiqadi?

#include <iostream>

#include <math.h>

using namespace std;

int main ()

{int x,y; //x=132 y=7

cin>>x>>y;

cout<<(x%y);

return 0; }"

====

#6

====

1

====

0

====

xatolik beradi

++++

"Ushbu dastur natijasi nima chiqadi?

#uinclude <iostream>

using namespace std;//a=30 b=40

int main (){

int a,b,c;

cin>>a>>b;

c=a>b?a:b;

cout<<c;

return 0; }"

====

#40

====

30

====

1

====

0

++++

Registorlarni vazifasi nima?

====

#Dasturni bajarilish tezligini ortirib beradi

====

Dasturni hatoliklarini qidiradi

====

Dasturdagi qo'shimcha ma'lumotlarni birlashtiradi

====

Dastur uchun hotirani band qilib turadi

++++

Algoritm xossalari nechta?

====

#5

====

4

====

3

====

2

++++

bitta asosdan tarqalgan tuzilma qaysi tuzlimaga misol bo’ladi?

====

#daraxt

====

ketma ket

====

to’plam

====

graf

++++

Malumotlar tuzilmasining asosiy ko’rinishi necha turga bo’linadi?

====

#6

====

4

====

3

====

2

++++

Malumotlar tuzilmalari to’g’ri keltirilgan javobni aniqlang?

====

#MMT VA FMT

====

MMT

====

FMT

====

xech qanday

++++

Malumotlar tuzilmasi necha xil?

====

#2

====

3

====

4

====

5

++++

Daraxt ko‘ruvini amalga oshirish uchun nechta prosedurani bajarish kerak?

====

#3

====

2

====

4

====

7

++++

Daraxtlar ustida bajariladigan amallar necha tur?

====

#3

====

2

====

5

====

6

++++

Daraxt – bu nima?

====

#bu chiziqsiz bog‘langan ma‘lumotlar tuzilmasidir

====

chiziqli bog’angan malumotlar tuzilmasi

====

ketma ket bog’langan malumotlar tuzilmasi

====

parallel bog’langan malumotlar tuzilmasi

++++

nonRecursiveReverse() har bir iteratsiyada kamida nechta murojaatdan foydalanadi.

====

#1 ta

====

foydalanilmaydi

====

cheksiz foydalaniladi

====

3 ta

++++

Rekursiv ta'riflar nech xil maqsadda xizmat qiladi:

====

#2

====

3

====

4

====

6

++++

Dumli rekursiya faqatgina nechta rekursiv murojaatni funksiya oxirida qo‘llash orqali xarakterlanadi.

====

#1

====

2

====

3

====

4

++++

aktivatsiya rekordi ishga tushirish vaqti stekida yaratiladi.

====

#run-time stack

====

time stack

====

run-time

====

run stack

++++

Dumli rekursiya faqatgina bitta rekursiv murojaatni funksiya qayerida qo‘llaydi

====

#oxirida

====

boshida

====

ruturn dan keyin

====

int main() dan keyin

++++

Agar oxirgi element birinchi element ko’rsatkichi bilan bog’langan bo’lsa qanday ro’yhat deyiladi

====

#halqasimon

====

uch bog’lamli

====

bir bog’lamli

====

ketma-ketli bog’langan

++++

Agar har bir element o’zidan oldingi va o’zidan keyingi element bilan bog’langan bolsa qanday ro’yhat deyiladi

====

#ikki bog’lamli

====

uch bog’lamli

====

bir bog’lamli

====

ketma-ketli bog’langan

++++

Tuzilmada elementlar o‘zidan keyingi element bilan bog‘langan bolsa qanday ro’yhat deyiladi

====

#bir bog’lamli

====

ikki bog’lamli

====

uch bog’lamli

====

ketma-ketli bog’langan

++++

Dinamik tuzilmada elementlar qayerdav joylashadi

====

#xotiraning istalgan qismida

====

faylda

====

tashqi xotirada

====

saqlanmaydi

++++

Dastur bajarilishi mobaynida o‘zgarib turadigan tuzilmaga nima deyiladi

====

#dinamik

====

static

====

fizik

====

mexanik

++++

Dek so‘zi qanday manoni anglatadi?

====

#2 ta chetga ega

====

1 ta chetga ega

====

orqaga qaytish

====

oldinga yurish

++++

dequeue()-qanday vazifa bajaradi

====

#navbatni birinchi elementini olish

====

elementni navbatga joylashtiradi

====

element navbat o’chiradi

====

elementni o’zgartiradi

++++

enqueue(el) qanday vazifa bajaradi?

====

#elementni navbatga joylashtiradi

====

elementni kiritadi

====

element navbat o’chiradi

====

elementni o’zgartiradi

++++

Ma'lumotlar tuzilmasi fanida daraxt so`zi ko`pincha qanday nomlanadi?

====

#Tree

====

oila

====

sanoq tizimi

====

safe

++++

O`ziga murojaat qiluvchi funksiya?

====

#Rekursiv

====

void

====

return

====

main

++++

...– bu bironta ob‘ektga tegishli turli toifadagi maydonlar to‘plamidir.

====

#Yozuv

====

obekt

====

Dastur

====

Daraxt

++++

Primitiv toifalar (...)

====

#ma‘lumotlarning sodda toifalari

====

Ma'lumotlar bazasi

====

sanoq tizimi

====

tree

++++

Ma‘lumotlar toifalari … turga ajratiladi

====

#3

====

5

====

2

====

7

++++

... – elementlarni ma‘lum bir tartibda joylashtirish amali

====

#Saralash

====

ma‘lumotlarning sodda toifalari

====

Qidirish

====

O‘chirish

++++

… - tuzilmadan bironta elementni joylashgan o‘rnini aniqlash amali

====

#Qidirish

====

Saralash

====

Kiritish

====

O‘chirish

++++

... - tuzilma elementlariga 1 martadan murojaat qilish amali.

====

# Ko‘rikdan o‘tkazish (traversing)

====

Saralash

====

Kiritish

====

O‘chirish

++++

... – xar bit amal oddiy va soda bo‘lishi kerak

====

#Samaradorlilik

====

Saralash

====

Kiritish

====

O‘chirish

++++

Qiymat qaytarmaydigan funksiya qaysi?

====

#void

====

main

====

int

====

rekursiv

++++

if(n<0){cout<<a;} else{cout<<a-1;} a=3,n=0 bo`lsa, ekranga qanday qiymat chiqadi?

====

#2

====

1

====

3

====

4

++++

if(n<0){cout<<a;} else{cout<<a-1;} a=3,n=-2 bo`lsa, ekranga qanday qiymat chiqadi?

====

#3

====

2

====

4

====

0

++++

if(n=>0){cout<<a;} else{cout<<a-1;} a=3,n=-2 bo`lsa, ekranga qanday qiymat chiqadi?

====

#dastur xato

====

2

====

3

====

4

++++

if(n=>0){cout<<a;} else{cout<<a-1;} a=5,n=-2 bo`lsa, ekranga qanday qiymat chiqadi?

====

#dastur xato

====

2

====

3

====

4

++++

for(int i=5;i<8;i++){...} ushbu sikl necha marta takrorlanadi?

====

#3

====

5

====

8

====

0

++++

for(int i=5;i<=8;i++){...} ushbu sikl necha marta takrorlanadi?

====

#4

====

3

====

5

====

7

++++

for(int i=0;i<=8;i++){...} ushbu sikl necha marta takrorlanadi?

====

#9

====

8

====

0

====

7

++++

Sharti keyin beriladugan sikl operatori?

====

#do{...}while(…)

====

while(…){…}

====

for(…){…}

====

do(..)for(..)

++++

Sharti oldin beriladugan sikl operatori?

====

#while(…){…}

====

do{...}while(…)

====

for(…){…}

====

do(..)for(..)

++++

Parametrli sikl operatori qaysi?

====

#for(…){…}

====

do{...}while(…)

====

while(…){…}

====

do(..)for(..)

++++

do{…}while(n>0) n=0 bo`lganda sikl necha marta takrorlanadi?

====

#1

====

0

====

2

====

cheksiz

++++

for(int i=1; i<n;i++){n--;} n=0 bo`lganda sikl necha marta takrorlanadi?

====

#cheksiz

====

2

====

1

====

0

++++

switch quyidagi tiplarning qaysi biri bilan ishlaydi?

====

#int

====

float

====

double

====

while

++++

int aloqa(){int a=5; return a;} funksiya nomini toping

====

#aloqa

====

int

====

return

====

a

++++

for(int i ; i<=10 ; i++) - bu siklda [i] nima?

====

#sikl parametri

====

sikl operatori, majburiy ajratuvchi

====

o’zgarmas

====

sikl operatori

++++

Sinf uchun berilgan noto’g’ri tasdiqni toping.

====

#bu dasturda ishlatiladigan ma'lumotlar maydonlari va usullarini birlashtirishga va foydalanuvchidan ichiki interfeys detallarini yashirishga imkon beruvchi dasturlash mexanizmi.

====

Sinf bu yaratilmagan ob’ektning shabloni

====

Sinfning barcha ma’lumotlari uning maydonlarida saqlanadi. Sinf maydoni – sinf yaratilayotgan vaqtida dasturchi tomonidan tavsiflanadigan o’zgaruvchi.

====

Sinfda tatbiq etiladigan funksiya uning metodi deb ataladi.

++++

Sinfning private qismida qanday jarayon ifodalanadi?

====

#private – sinfning yopiq bo’limi. Bu bo’limdagi metod va maydonlarga faqat sinf ichida murojaat qilish mumkin. Bu bo’lim “ichki interfeys”ni tashkil qiladi. Jimlik holatida sinfning barcha maydonlari – private;

====

private – sinfning maxsus o’lchami. Bunda maydon va metodlarga sinf ichida murojaat qilish mumkin, shuningdek, merosxo’r sifatida “qism” sinfda murojaat o’rnatish mumkin bo’ladi.

====

private – sinfning ochiq (oshkor) bo’limi. Bu bo’limdagi maydonlar va metodlarga sinfning ichki va bir vaqtning o’zida tashqi maydon va metod sifatida murojaat qilish mumkin. Ushbu bo'lim "tashqi interfeys" ni tashkil qiladi;

====

private- bu sinfda ishlatiladigan ma'lumotlar maydonlari va usullarini birlashtirishga va foydalanuvchidan ichiki interfeys detallarini yashirishga imkon beruvchi dasturlash mexanizmi.

++++