Grafikli matnlarni ekranga chiqaruvchi TextRect funksiyasininig vazifasi
====
#matnni berilgan nuqta va shaklda chiqarish
===
Matnning 1- va oxirgi qatorlarining orasidagi o'lchamlarni qaytaradi
===
Matnning uzunligi
===
Matnning balandligi
++++
Qiymat o'zlashtirish operatorini ko'rsating.
====
#=
====
==
====
::
====

```
C++ Builderda Image1 komponentasiga kompyuterning "d" diskida joylashgan "tatu.jpg"
nomli rasmni yuklash kodini ko'rsating
====
#Image1->Picture->LoadFromFile("D:tatu.jpg");
====
Image->Picture->LoadFrom("D://tatu.jpg//");
====
Image1->Picture->LoadFromPicture("D:tatu.jpg");
====
Image1->Picture->LoadFromImage("D:tatu.jpeg");
+++++
Dastur ishchi xolatda "Edit1" komponentasiga yozilgan ma'lumotlar "Edit2" komponentasida
ham bir xil namoyon bo'lish kodini ko'rsating
====
#Edit2->Text=Edit1->Text;
====
Edit2->Caption=Edit1->Caption;
====
Edit1->Align=Edit2->Align;
====
Edit2->TextValue=Edit1->TextValue;
```

Satrli ma'lumotni butun sonli ma'lumotga o'zgartirish funksiyasini ko'rsating.
====
#StrToInt()
====
StringToInteger()
====
IntToStr()
====
IntegerToStr()
++++
Butun sonli ma'lumotni satrli ma'lumotga o'zgartirish funksiyasini ko'rsating.
====
#IntToStr()
====
StrToInt()
====
IntegerToStr()
====
IntegerToString()

qaysi xususiyatdan foydalaniladi?
====
#Position
====
Align
====
Aligment
====
WindowState
+++++
Formadan kodlar oynasiga o'tish yoki aksincha qaysi tugma orqali buyruq beriladi
====
#F12
====
F2
====
F11
====
Ctrl+F10

Dastur ishga tushirilganda asosiy forma ekranning markazida paydo bo'lishi uchun uning

Bir sohani nusxalash funksiyasi qaysi
====
#CopyRect
====
CopyMode
====
СоруТехt
====
Сору
+++++
Grafikli matnlarni ekranga chiqaruvchi TextExtent funksiyasininig vazifasi
====
#Matnning 1- va oxirgi qatorlarining orasidagi o'lchamlarni qaytaradi
====
Matnning uzunligi
====
Matnning balandligi
====
berilgan matnni kerakli nuqtaga chiqarish

TCppWebBrowser komponentasining qaysi xususiyatiga *.html faylni yo'li ko'rsatiladi?
====
#Navigate
====
LoadFromFile
====
WriteFromFile
====
OpenFile
+++++
Grafikli matnlarni ekranga chiqaruvchi TextWidth funksiyasininig vazifasi
====
#Matnning uzunligi
====
Matnning balandligi
====
Matnning 1- va oxirgi qatorlarining orasidagi o'lchamlarni qaytaradi
====
berilgan matnni kerakli nuqtaga chiqarish

+++++

C++ Builderda forma shaffofligini qaysi xususiyat orqali faollashtiriladi?	
====	
#AlphaBlend	
====	
AlphaBlendValue	
====	
Align	
====	
Visible	
++++	
C++ Builderda forma shaffofligi qabul qiladigan qiymat oralig'ini ko'rsatin	3.
====	
#0-255	
====	
1-255	
====	
0-256	

+++++

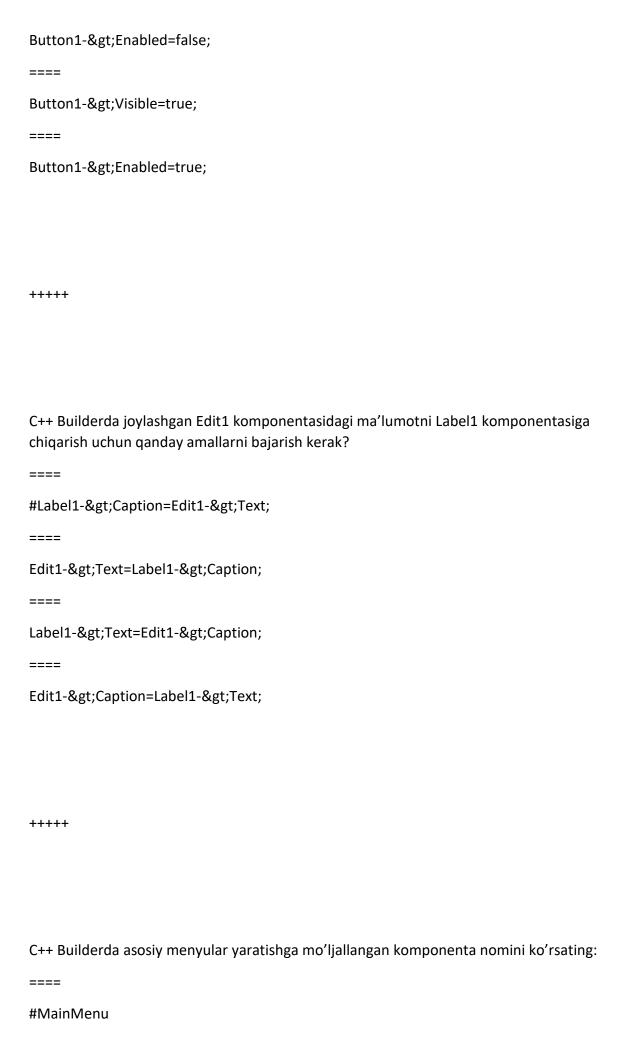
+++++
AutoSize form obyektining vazifasi
====
#Avtomatik o'lchamni o'rnatish
====
Formatdagi sistemali tugmalar
====
Sarlavhani nomlash
====
Nusxalash
+++++
Align xossasining vazifasi
====
#Joylashuvi
====
Ustunlar soni
====
rangi
====



====
Joylashuvi
+++++
Color xossasining vazifasi
====
#rangi
====
Joylashuvi
====
Ustunlar soni
====
hajmi
+++++
C++ Builderda MaskEdit1 komponentasiga joriy vaqtni chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?
====
#MaskEdit1->Text=TimeToStr(Now());
====
MaskEdit1->Text=Time(Now());

```
MaskEdit1->Text=Time( );
====
MaskEdit1->Text=IntToStr(Now());
+++++
O'rnatiluvchi dastur yaratishda foydalaniladigan dastur nomini toping?
====
#InnoSetup Compiler
====
C++ Builder XE
====
WinRAR
====
Notepad
+++++
C++ Builderda Label komponentasida matn chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?
====
#Label1->Caption = "Matn";
====
Edit1-> Text = "Matn";
====
```

```
Label1->Text = "Matn";
====
Edit1-> Caption = "Matn";
++++
C++ Builderda int tipida 'a=5, b=8, c=a+b; ' o'zgaruvchilari berilgan, "c" o'zgaruvchini Label1
komponentasida chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?
====
#Label1->Caption=IntToStr(c);
====
Label1->Caption=c.StrToInt();
====
Label1->Caption=FloatTo(c);
====
Label1->Caption=StrToInt(c);
+++++
C++ Builderda Button1 komponentasini dastur ishchi holatida formada ko'rinmasligi uchun
qanday amallarni bajarish kerak?
====
#Button1->Visible=false;
====
```



====
PopupMenu
====
MenuMain
====
TMenu
+++++
C++ Builderda kontekst menyular yaratishga mo'ljallangan komponenta nomini ko'rsating
====
#PopupMenu
====
MainMenu
====
MenuMain
====
TMenu
++++
Cui Duildarda Dutton 1 komponentasini haasanda Chana 1 kanana aratasi kundusi shakibi s
C++ Builderda Button1 komponentasini bosganda Shape1 komponentasi kvadrat shaklini

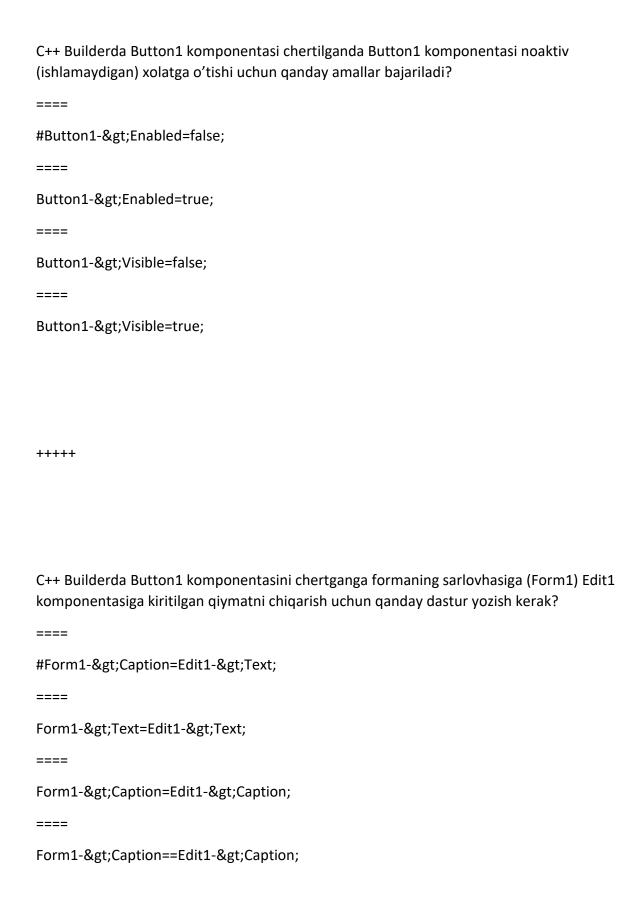
olishi uchun qanday amallar bajariladi?

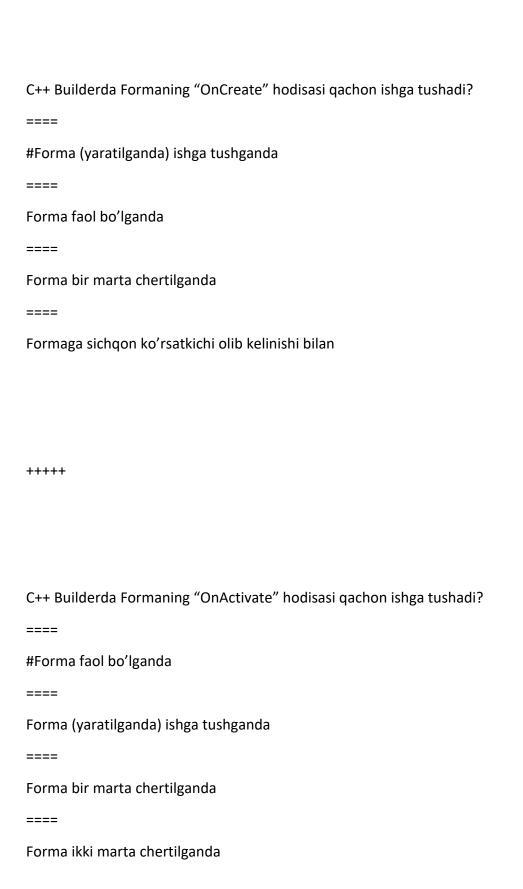
```
#Shape1->Shape=stSquare;
====
Shape1->Shape=stCircle;
Shape1->Shape=stRectangle;
====
Shape1->Shape=stLine;
+++++
C++ Builderda Label1 komponentasiga joriy vaqtni chiqarish uchun qanday amallar
bajariladi?
====
#Label1->Caption=TimeToStr(Now());
====
Label1->Caption=Time(Now());
====
Label1->Caption=Time();
====
Label1->Caption=IntToStr(Now());
+++++
```

(koʻrinmas) xolatga oʻtishi uchun qanday amallar bajariladi?
====
#Label1->Visible=false;
====
Label1->Visible=true;
====
Label1->Enabled=false;
====
Label1->Enabled=true;
++++
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Button1 komponentasi yashirin (ko'rinmas) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?
====
#Button1->Visible=false;
====
Button2->Visible=false;
====
Button1->Enabled=false;
====
Button2->Enabled=false;

C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Label1 komponentasi yashirin

C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Button2 komponentasi noaktiv (ishlamaydigan) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?
====
#Button2->Enabled=false;
====
Button2->Enabled=true;
====
Button1->Enabled=false;
====
Button1->Enabled=true;
++++
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Label1 komponentasi noaktiv (ishlamaydigan) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?
====
#Label1->Enabled=false;
====
Label1->Enabled=true;
====
Label1->Visible=false;
====
Label1->Visible=true;

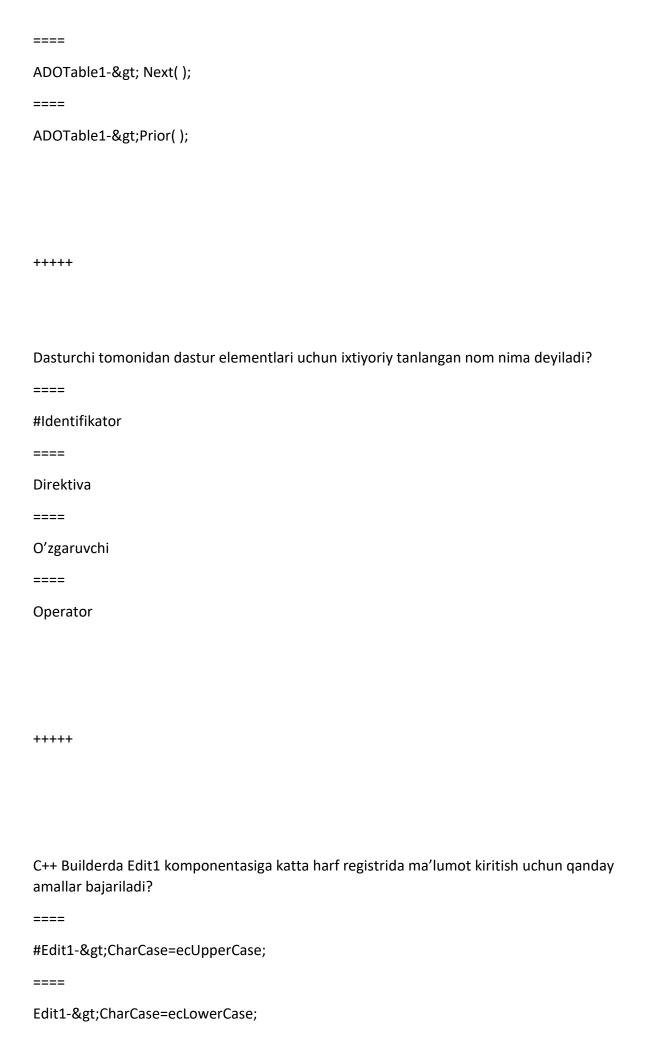




+++++ C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning aktiv satridan bitta oldingi satrni aktiv qilish buyrug'i qaysi? ==== #ADOTable1->Prior(); ==== ADOTable1-> Next(); ==== ADOTable1->Last(); ==== ADOTable1->Post(); +++++ C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning aktiv satridan bitta keyingi satrni aktiv qilish buyrug'i qaysi? ==== #ADOTable1-> Next(); ==== ADOTable1->First(); ====

ADOTable1->Prior();

```
====
ADOTable1->Last();
+++++
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning birinchi satrini aktiv qilish
buyrug'i qaysi?
====
#ADOTable1->First();
====
ADOTable1->Last();
====
ADOTable1->Prior();
====
ADOTable1->Post();
+++++
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning oxirgi satrini aktiv qilish
buyrug'i qaysi?
====
#ADOTable1->Last();
====
ADOTable1->First();
```



```
====
Edit1->CharCase=ecNormal;
====
Edit1->CharCase=true;
+++++
C++ Builderda Edit1 komponentasiga 5 tagacha bo'lgan simvolda ma'lumot kiritish uchun
qanday amallar bajariladi?
====
#Edit1->MaxLength=5;
====
Edit1->Length=5;
====
Edit1->Max=5;
====
Edit1->Min=5;
+++++
C++ Builderda Edit1 komponentasiga joriy vaqtni chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?
====
#Edit1->Text=TimeToStr(Now());
```

```
Edit1->Text=Time(Now());
====
Edit1->Text=Time();
====
Edit1->Text=IntToStr(Now());
+++++
C++ Builderda LabeledEdit1 komponentasiga joriy vaqtni chiqarish uchun qanday amallar
bajariladi?
====
#LabeledEdit1->Text=TimeToStr(Now());
====
LabeledEdit1->Text=Time(Now());
====
LabeledEdit1->Text=Time();
====
LabeledEdit1->Text=IntToStr(Now());
+++++
```

C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Edit1 komponentasidagi ma'lumot Label1 komponentasiga oʻtishi va Edit1 dagi ma'lumot oʻchirilishi uchun qanday amallar bajariladi?

```
====
#Label1->Caption=Edit1->Text; Edit1->Text="";
====
Label1->Caption=Edit1->Text;
====
Edit1->Text=Label1->Caption; Edit1->Text=" ";
====
Label1->Caption=Edit1->Text; Label1->Text=" ";
+++++
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Label1 komponentasidagi ma'lumot
Edit1 komponentasiga o'tishi va Label1 dagi ma'lumot o'chirilishi uchun qanday amallar
bajariladi?
====
#Edit1->Text=Label1->Caption; Label1->Caption=" ";
====
Edit1->Text=Label1->Caption;
====
Label1->Caption;=Edit1->Text; Label1->Caption=" ";
====
Edit1->Text=Label1->Caption; Text1->Caption=" ";
```

+++++

FrameRect shakllarining vazifasi yoki qiymati
====
#To'g'ri burchakli to'rtburchak atrof chiziqlarini 1 pikselga tenglashtirish, to'g'ri burchakli to'rtburchak fonsiz
====
Nuqtalar bo'yicha soha chizadi
====
To'g'ri burchakli to'rtburchak.
====
Chegarasiz to'g'ri burchakli to'rtburchakning foni
+++++
FixedColor xossasining vazifasi
====
#Qator va ustunning sarlavha rangi
====
rangi
====
Joylashuvi
====
Ustunlar soni

bo'limining qaysi elementlaridan foydalanamiz?
====
#TStringGrid
====
Tcanvas
====
TColor
====
TPen
++++
Grid xossasining vazifasi
====
#Bunday xossa mavjud emas
====
Rangi aniqlaydi
====
Nuqtaning bosh holati
====
Chiziqning ko'rinishi

Natijalarni jadval ko'rinishini ifodalash uchun C++ Builderda Additional qo'shimcha

Polygon shakllarining vazifasi yoki qiymati
====
#Nuqtalar bo'yicha soha chizadi
====
To'g'ri burchakli to'rtburchak.
====
Chegarasiz to'g'ri burchakli to'rtburchakning foni
====
To'g'ri burchakli to'rtburchak atrof chiziqlarini 1 pikselga tenglashtirish, to'g'ri burchakli to'rtburchak fonsiz
+++++
Rectangle shakllarining vazifasi yoki qiymati
====
#To'g'ri burchakli to'rtburchak
====
Chegarasiz to'g'ri burchakli to'rtburchakning foni
====
To'g'ri burchakli to'rtburchak atrof chiziqlarini 1 pikselga tenglashtirish, to'g'ri burchakli to'rtburchak fonsiz
====
Nuqtalar bo'yicha soha chizadi

Matnning 1- va oxirgi qatorlarining orasidagi o'lchamlarni qaytaradi

Matnning uzunligi

Matnning balandligi

====

+++++

```
+++++
```

Chiziqlar qalinligi

Qatorlar soni

====

C++ Builderda Edit1 komponentasiga kritilayotgan simvollarni barchasini '@' ko'rinishida chiqarish uchun qanday amallar bajariladi? ==== #Edit1->PasswordChar='@'; ==== Edit1->Password='@'; ==== Edit1->Char='@'; ==== Edit1->PassChar='@'; +++++ FixedCols xossasining vazifasi ==== #ustun bo'yicha sarlavha soni (odatda 1 ta) ==== Qator bo'yicha sarlavha soni(odatda 1 ta) ====

FixedRows xossasining vazifasi ==== #Qator bo'yicha sarlavha soni(odatda 1 ta) ==== ustun bo'yicha sarlavha soni (odatda 1 ta) ==== Chiziqlar qalinligi ==== Qatorlar soni +++++ GridLineWidth xossasining vazifasi ==== #Chiziqlar qalinligi ==== Qator bo'yicha sarlavha soni(odatda 1 ta)

ustun bo'yicha sarlavha soni (odatda 1 ta)

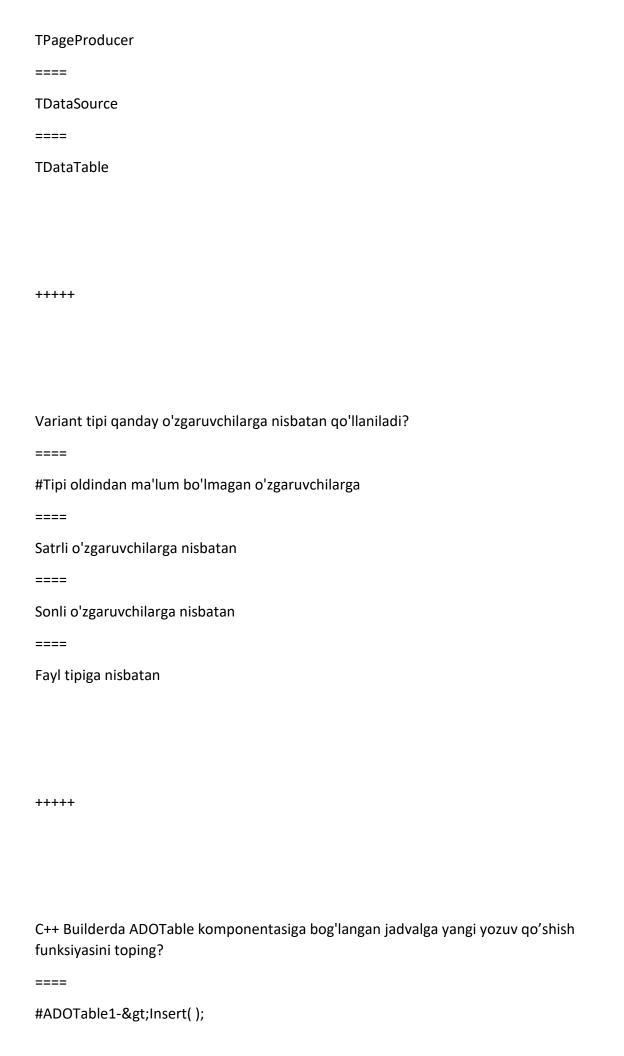
+++++

====

Joylashuvi
+++++
RowCount xossasining vazifasi
====
#Qatorlar soni
====
Qator bo'yicha sarlavha soni(odatda 1 ta)
====
ustun bo'yicha sarlavha soni (odatda 1 ta)
====
Chiziqlar qalinligi
+++++
Handle xossasining vazifasi
====
#Deskriptorop pen.
====
Rangi aniqlaydi
====

Nuqtaning bosh holati

====
Chiziqning ko'rinishi
+++++
Mode xossasining vazifasi
====
#Nuqtaning bosh holati
====
Deskriptorop pen.
====
Rangi aniqlaydi
====
Qatorlar soni
+++++
Html kengaytmali fayllarni dasturga bog'lashda qaysi komponentadan foydalaniladi?
====
#TCppWebBrowser



```
====
ADOTable1->Last();
====
ADOTable1->Post();
====
ADOTable1->Edit();
+++++
C++ Builderda Button1 komponentasini bosganda, agar CheckBox1 ob'yekti tanlangan
(belgilangan) bo'lsa "Tanlangan" degan yozuvni chiqarish kodini ko'rsating:
====
#if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Tanlangan");
====
if (CheckBox1->Checked->false) ShowMessage("Tanlangan");
====
if (Button1->Checked==true) ShowMessage("Tanlangan");
====
if (CheckBox1->Checked->true) ShowMessage("Tanlangan");
+++++
```

C++ Builderda Edit1 komponentasiga kritilayotgan simvollarni barchasini '*' ko'rinishida chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?

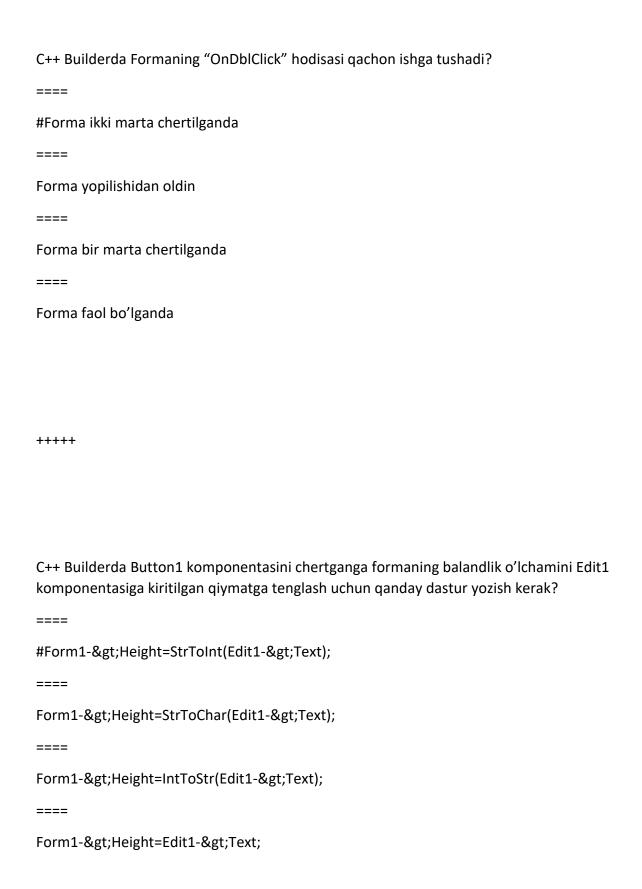
```
====
#Edit1->PasswordChar='*';
====
Edit1->Password='*';
====
Edit1->Char='*';
====
Edit1->PassChar='*';
+++++
C++ Builderda Edit1 komponentasiga kritilayotgan simvollarni barchasini '&'
ko'rinishida chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?
====
#Edit1->PasswordChar='&';
====
Edit1->Password='&';
====
Edit1->Char='&';
====
Edit1->PassChar='&';
+++++
```

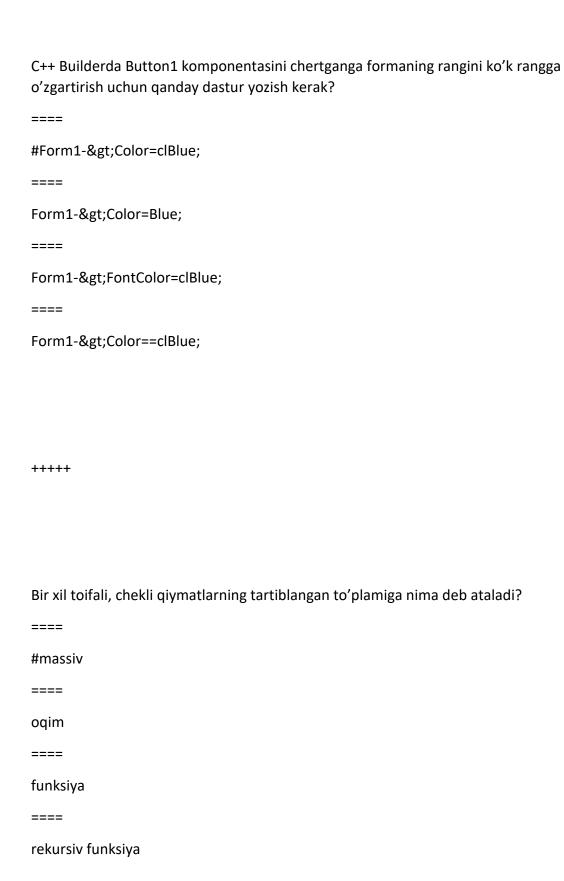
C++ Builderda BitBtn1 komponentasiga rasm qo'yishda qaysi hossadan foydalaniladi?
====
#Glyph
====
Picture
====
Image
====
Graph
++++
C++ Builderda MaskEdit komponentasining qaysi hususiyati orqali maska(qolip) qo'yiladi?
C++ Builderda MaskEdit komponentasining qaysi hususiyati orqali maska(qolip) qo'yiladi?
====
==== #EditMask
==== #EditMask ====
==== #EditMask ==== Text
==== #EditMask ==== Text ====
==== #EditMask ==== Text ==== Mask
==== #EditMask ==== Text ==== Mask ====
==== #EditMask ==== Text ==== Mask ====
==== #EditMask ==== Text ==== Mask ====

C++ Builderda Image komponentasining qaysi hususiyati orqali rasm qo'yiladi?
====
#Picture
====
Glyph
====
Image
====
Graph
++++
C++ Builderda Button1 komponentasini bosganda Shape1 komponentasi aylana shaklini olishi uchun qanday amallar bajariladi?
====
#Shape1->Shape=stCircle;
====
Shape1->Shape=Circle;
====
Shape1->Shape==stCircle;
====
Shape1->Shape==Circle;

Bevosita rekursiv funksiya nima ish bajaradi?
====
#o'ziga -o'zi murojat qiladi
====
o'zidan keyingisiga murojat qiladi
====
ish bajarmaydi
====
bir xil nomli boshqa funksiyaga murojat qiladi
++++
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Edit1 komponentasi noaktiv (ishlamaydigan) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?
====
#Edit1->Enabled=false;
====
Edit1->Enabled=true;
====
Edit1->Visible=false;
====
Edit1->Visible=true;

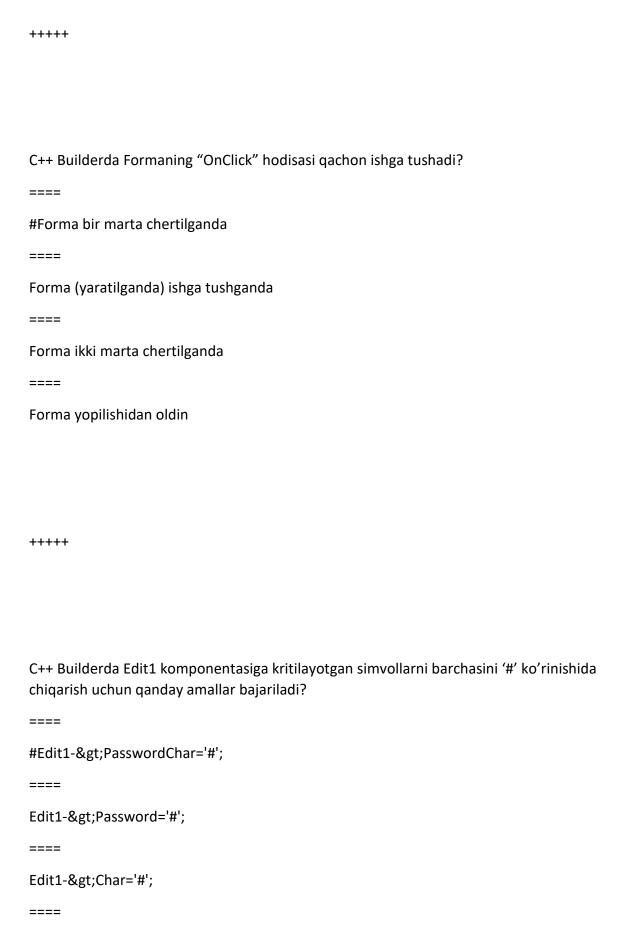
C++ Builderda Formaning "OnClose" hodisasi qachon ishga tushadi?
====
#Forma yopilishidan oldin
====
Forma ikki marta chertilganda
====
Formaga sichqon ko'rsatkichi olib kelinishi bilan
====
Forma faol bo'lganda
+++++
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganga formaning kenglik o'lchamini Edit1 komponentasiga kiritilgan qiymatga tenglash uchun qanday dastur yozish kerak?
====
#Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);
====
Form1->Width=StrToChar(Edit1->Text);
====
Form1->Width=IntToStr(Edit1->Text);
====
Form1->Width=Edit1->Text;





Katta va kichik harflardan, ostki chiziq bilan boshlanadigan ketma ketlik deyiladi.
====
#identifikator
====
xizmatchi so'z
====
massiv
====
funksiya
++++
Parametrli takrorlash operatorini ko'rsating
====
#for
====
if
====
while
====

switch



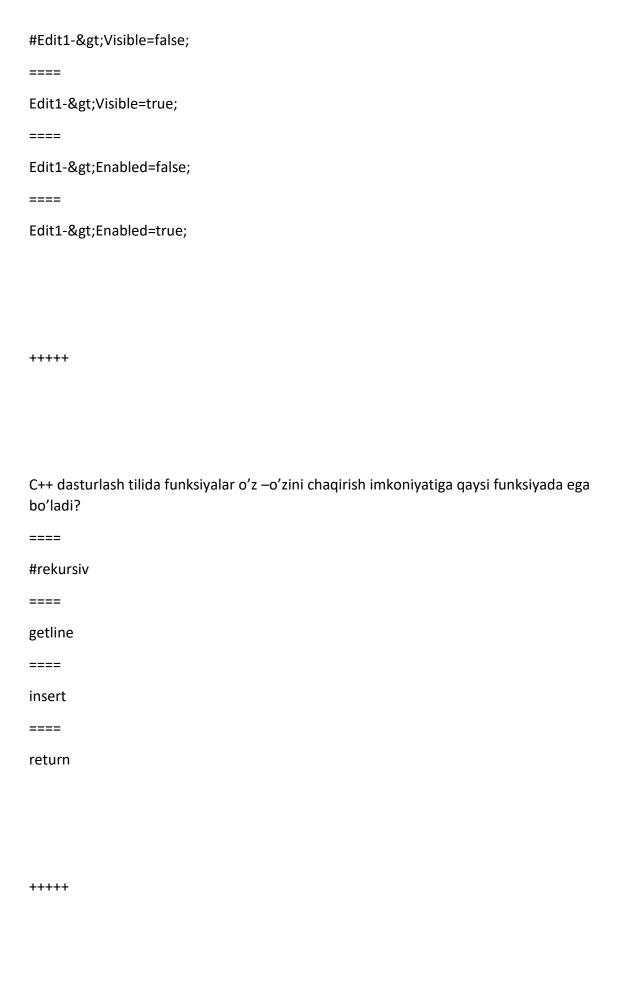
```
Edit1->PassChar='#';
++++
C++ Builderda Button1 komponentasini bosganda, agar RadioButton1 ob'yekti tanlangan
(belgilangan) bo'lsa "Tanlangan" degan yozuvni chiqarish kodini ko'rsating:
====
#if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Tanlangan");
====
if (RadioButton1->Checked=true) ShowMessage("Tanlangan");
====
if (Radio1->Checked==true) ShowMessage("Tanlangan");
====
if (Radio1->Checked==false) ShowMessage("Tanlangan");
+++++
C++ Builderda 2 sonni ustida arifmetik amallar bajarish uchun ularni formaga qaysi
komponenta orqali to'gridan-tog'ri kiritish mumkin?
====
#Edit
====
Label
====
```

Button
====
BitBtn
++++
C++ Builderda Edit1 komponentasiga ma'lumot kiritishni taqiqlash uchun qanday amallar bajariladi?
====
#Edit1->ReadOnly=true;
====
Edit1->CharCase=ecLowerCase;
====
Edit1->ReadOnly=false;
====
Edit1->ReadOnly==true;
++++
C++ Builderda Edit1 komponentasiga kichik harf registrida ma'lumot kiritish uchun qanday amallar bajariladi?
====
#Edit1->CharCase=ecLowerCase;
====

Edit1->CharCase=ecUpperCase;
====
Edit1->CharCase=ecNormal;
====
Edit1->CharCase=true;
++++
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Button2 komponentasi yashirin (ko'rinmas) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?
====
#Button2->Visible=false;
====
Button1->Visible=false;
====
Button2->Visible=true;
====
Button1->Visible=true;
++++
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Edit1 komponentasi yashirin (ko'rinmas)

xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?

====



```
====
#2
====
1
====
3
====
4
+++++
Sharti keyin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.
====
#do{sikl tanasi;} while(shart)
====
while(shart) {sikl tanasi;}
====
while(sikl tanasi) {shart;}
====
do{shart} while(sikl tanasi;)
```

Jilai ti Key	vin berilgan sikl operatorini ko'rsating.
====	
#do{}whil	e()
====	
for()	
====	
while()	
====	
if()	
+++++	
++++	
++++	
++++	
	rning stilini oʻzgartirish elementi nomini top
	ırning stilini oʻzgartirish elementi nomini top
Hoshiyala	
Hoshiyala ====	
Hoshiyala ==== #Border S	ityle
Hoshiyala ==== #Border S ====	ityle
Hoshiyala ==== #Border S ==== Data acce	ityle
Hoshiyala ==== #Border S ==== Data acce	

MoveTo xossasining vazifasi
====
#Berilgan nuqtaga o'tish.
====
Chiziq chizish(joriy nuqtadan berilgan nuqtagacha)
====
Tpoin ning massiv obyektlarini birlashtirish
====
Qator va ustunning sarlavha rangi
++++
LineTo xossasining vazifasi
====
#Chiziq chizish(joriy nuqtadan berilgan nuqtagacha)
====
Tpoin ning massiv obyektlarini birlashtirish
====
Qator va ustunning sarlavha rangi
====
Berilgan nuqtaga o'tish.

Polyline xossasining vazifasi
====
#Tpoin ning massiv obyektlarini birlashtirish
====
Qator va ustunning sarlavha rangi
====
Berilgan nuqtaga o'tish.
====
Chiziq chizish(joriy nuqtadan berilgan nuqtagacha)
++++
Polygon shakllarining vazifasi yoki qiymati
====
#Nuqtalar bo'yicha soha chizadi
====
To'g'ri burchakli to'rtburchak.
====
Chegarasiz to'g'ri burchakli to'rtburchakning foni
====
To'g'ri burchakli to'rtburchak atrof chiziqlarini 1 pikselga tenglashtirish, to'g'ri burchakli to'rtburchak fonsiz

Rectangle shakllarining vazifasi yoki qiymati
====
#To'g'ri burchakli to'rtburchak
====
Chegarasiz to'g'ri burchakli to'rtburchakning foni
====
To'g'ri burchakli to'rtburchak atrof chiziqlarini 1 pikselga tenglashtirish, to'g'ri burchakli to'rtburchak fonsiz
====
Nuqtalar bo'yicha soha chizadi
+++++
FillRect shakllarining vazifasi yoki qiymati
====
#Chegarasiz to'g'ri burchakli to'rtburchakning foni
====
To'g'ri burchakli to'rtburchak atrof chiziqlarini 1 pikselga tenglashtirish, to'g'ri burchakli to'rtburchak fonsiz
====
Nuqtalar bo'yicha soha chizadi
====
To'g'ri burchakli to'rtburchak