

C++ Builderda Excel yacheykalarini birlashtirish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?

=====

#Merge

=====

Add

=====

Range

=====

Name

+++++

C++ Builderda Excel yacheykalarini ma'lum bir guruhini belgilash uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?

=====

#Range

=====

Add

=====

Merge

=====

Name

+++++

Ma'lumotlar bazasidagi ma'lumotni ekranda aks ettirib beruvchi componenta qaysi

=====

#DBGrid

=====

AdoQuery

=====

AdoTable

=====

AdoConnection

+++++

C++ Builderda Excel dasturidagi yecheyka shriftini o'zgartirish uchun qaysi buyruqlar ketma-ketligidan foydalaniladi?

=====

#Cell.OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("size",20)

=====

Cell.OlePropertyGet("Font").OlePropertyGet("size",20)

=====

Cell.OlePropertySet("Font").OlePropertySet("size",20)

=====

Cell.OlePropertySet("Font").OlePropertyGet("size",20)

+++++

C++ Builderda Excel ob'yektini yaratish uchun qanday buyruqdan foydalaniladi?

```

=====
#vVarApp=CreateOleObject("Excel.Application");
=====
VarApp=CreateOleyObjects("Excel.Application");
=====
CreateOleyObjects("Access.Application");
=====
CreateOleObject=vVarApp("Excel.Application");

```

+++++

C++ Builder orqali Excel dasturi A1:C4 yacheykalar guruhini birlashtirish(объединить) uchun to'g'ri yozilgan buyruqni toping!

```

=====
#vVarCell=vVarSheet.OlePropertyGet("Range","A1:C4"); vVarCell.OleProcedure("Merge");
=====
vVarSheet=vVarCell.OlePropertyGet("Range","A1:C4"); vVarCell.OledProcedure("Merge");
=====
vVarCell=vVarSheet.OleEventsGet("Range","A1:C4"); vVarCell.OleProcedure("Merge");
=====
vVarPapers=vVarSheet.OlePropertyGet("Range","A1:C4"); vVarCell.OleProcedure("Merge");

```

+++++

C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasi o'lchamlarini berish uchun qanday buyruqdan foydalanamiz?

```

=====
#vVarCell.OlePropertySet("RowHeight", 20); vVarCell.OlePropertySet("ColumnWidth",10);
=====
vVarCell.OlePropertySet("CellHeight", 20); vVarCell.OlePropertySet("ColumnWitdh",10);
=====
OleProperty.vVarCell.Set("RowHeight", 20); OlePropertyvVarCell.Set("ColumnWidth",10);
=====
vVarCell.OlePropertyFix("RowsHeight", 20); vVarCell.OlePropertyFix("ColumnWidths",10);

```

+++++

C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasiga shrift o'rnatish buyrug'i to'g'ri berilgan javobni toping!

```

=====
#OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("Name","Arial");
=====
OleProperty.Get("Font").OleProperty.Set("Name","Arial");
=====
OlePropertyGet("Background").OlePropertySet("Name","Arial");
=====
OleProperty.vVarCell.Get("Font").OlePropertySet("Name","Arial");

```

+++++

C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasi orientatsiyasini o'zgartirish uchun qanday buyruqdan foydalaniladi?

```
====  
#vVarCell.OlePropertySet("Orientation",90);  
====  
vVarCell.OlePropertyGet("Orientation",90);  
====  
vVarSheets.OlePropertySet("Orientation",90);  
====  
vVarapps.OlePropertySet("Orientation",90);
```

+++++

C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasi ma'lumotini rangini o'rnatish buyrug'i to'g'ri berilgan javobni toping!

```
====  
#vVarCell.OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("Color",clBlue);  
====  
vVarCell.OlePropertySet("Font").OlePropertyGet("Color",clBlue);  
====  
vVarCell.OlePropertyInsert("Font").OlePropertySet("Color",clBlue);  
====  
vVarCell.OlePropertyGet("Font").OlePropertyPrint("Color",clBlue);
```

+++++

C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasi ma'lumotiga qalin (Полужирный) stilni o'rnatish buyrug'ini toping!

```
====  
#vVarCell.OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("Bold",true);  
====  
vVarCell.OlePropertyFix("Font").OlePropertySet("Bold",true);  
====  
vVarSheet.OlePropertySet("Font").OlePropertySet("Bold",true);  
====  
vVarApps.OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("Bold",true);
```

+++++

C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasiga matn yozish buyrug'ini toping!

```
====  
#OlePropertySet("Value", "Bizning Matn");  
====  
OlePropertyGet("Value", "Bizning matn");  
====  
OleProperty("Value", "Bizning matn");  
====  
OleProperty("Value", "Bizning matn");
```

+++++

C++ Builderda Label komponentasida matn chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?

====

```
#Label1->Caption = "Matn";  
====  
Edit1->Text = "Matn";  
====  
Label1->Text = "Matn";  
====  
Edit1->Caption = "Matn";
```

+++++

C++ Builderda Edit1 komponentasida matn chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?

```
====  
#Edit1->Text = "Matn";  
====  
Label1->Caption = "Matn";  
====  
Label1->Text = "Matn";  
====  
Edit1->Caption = "Matn";
```

+++++

C++ Builderda ADOTable yordamida jadvaldagi birinchi yozuvga o'tish funksiyasini toping:

```
====  
#ADOTable1->First( );  
====  
ADOTable1->Last( );  
====  
ADOTable1->Prior( );  
====  
ADOTable1->Post( );
```

+++++

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;  
====  
Label1->Caption=FloatToStr(c);  
====  
Label1->Caption=StrToInt(c);
```

+++++

C++ Builderga joylangan Button1 komponentasini kompilyatsiyadan so'ng formada ko'rinmasligi uchun qanday amallarni bajarish kerak?

```

=====
#Button1->Visible=false;
=====
Button1->Enabled=false;
=====
Button1->Visible=true;
=====
Button1->Enabled=true;

```

+++++

C++ Builderda joylashgan Edit1 komponentasidagi ma'lumotni Label1 komponentasiga chiqarish uchun qanday amallarni bajarish kerak?

```

=====
#Label1->Caption=Edit1->Text;
=====
Edit1->Text=Label1->Caption;
=====
Label1->Text=Edit1->Caption;
=====
Edit1->Caption=Label1->Text;

```

+++++

C++ Builderda asosiy menyular yaratishga mo'ljallangan komponenta nomini ko'rsating:

```

=====
#MainMenu
=====
PopupMenu
=====
MenuMain
=====
TMenu

```

+++++

C++ Builderda kontekst menyular yaratishga mo'ljallangan komponenta nomini ko'rsating:

```

=====
#PopupMenu
=====
MainMenu
=====
MenuMain
=====
TMenu

```

+++++

RadioButton Componentasni belgilanmaganlik hususiyati

```
====  
#Checked=False  
====  
Checkable=False  
====  
Mark=false  
====  
Checking=False
```

+++++

C++ Builderda ADOTable yordamida jadvaldagi so'ngi yozuvga o'tish funksiyasini toping:

```
====  
#ADOTable1->Last( );  
====  
ADOTable1->First( );  
====  
ADOTable1-> Next( );  
====  
ADOTable1->Prior( );
```

+++++

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 kiritamiz?

```
====  
#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 Edit1 komponentasiga katta harf registrida ma'lumot kiritish uchun qanday amallar bajariladi?

```
====  
#Edit1->CharCase=ecUpperCase;  
====  
Edit1->CharCase=ecLowerCase;  
====  
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 kiritilayotgan simvollarni barchasini '*' ko'rinishida chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?

```
====  
#Edit1->PasswordChar='*';  
====  
Edit1->Password='*';  
====  
Edit1->Char='*';  
====  
Edit1->PassChar='*';
```

+++++

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

```
====  
#Edit1->PasswordChar='@';  
====  
Edit1->Password='@';  
====  
Edit1->Char='@';  
====  
Edit1->PassChar='@';
```

+++++

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

```
====  
#Edit1->PasswordChar='#';  
====  
Edit1->Password='#';  
====  
Edit1->Char='#';  
====  
Edit1->PassChar='#';
```

+++++

C++ Builderda Edit1 komponentasiga kiritilayotgan 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 hossasidan foydalaniladi?

====

#Glyph

====

Picture

====

Image

====

Graph

+++++

C++ Builderda bir nechta SpeedButton komponentalarini bir guruhga birlashtirish uchun ularni belgilab qaysi hususiyati o'zgartiriladi?

====

#GroupIndex

====

Index

====

TabOrder

====

Default

+++++

C++ Builderda MaskEdit komponentasining asosiy hususiyati qaysi?

====

#EditMask

====

Text

====

Mask

====

CharCase

+++++

C++ Builderda Image komponentasining asosiy hususiyati qaysi?

====

#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;
```

+++++

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( ));
```

+++++

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 MaskEdit1 komponentasiga joriy vaqtni chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?

=====

```
#MaskEdit1->Text=TimeToStr(Now());
```

=====

```
MaskEdit1->Text=Time(Now());
```

=====

```
MaskEdit1->Text=Time( );
```

=====

```
MaskEdit1->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 o'tishi va Edit1 dagi ma'lumot o'chirilishi uchun:

=====

```
#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:

=====

```
#Edit1->Text=Label1->Caption; Label1->Caption=" ";
```

=====

```
Edit1->Text=Label1->Caption;
```

=====

```
Label1->Caption=Edit1->Text; Label1->Caption=" ";
```

=====

```
Edit1->Text=Label1->Caption; Text1->Caption=" ";
```

+++++

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?

```
====  
#Edit1->Visible=false;  
====  
Edit1->Visible=true;  
====  
Edit1->Enabled=false;  
====  
Edit1->Enabled=true;
```

+++++

C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Label1 komponentasi yashirin (ko'rinmas) xolatga o'tishi 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 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 Button1 komponentasi chertilganda Button1 komponentasi noaktiv (ishlamaydigan) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?

=====

#Button1->Enabled=false;

=====

Button1->Enabled=true;

=====

Button1->Visible=false;

=====

Button1->Visible=true;

+++++

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 int tipida a=4 va b=6 o'zgaruvchilari berilgan, faqat Button1 komponentasidan foydalanib ushbu o'zgaruvchilarini qo'shing va formaga natijani chiqaring:

```
====  
#ShowMessage(a+b);  
====  
Edit1->Caption=a+b;  
====  
Label1->Text=a+b;  
====  
Form1->Text=a+b;
```

+++++

C++ Builderda int tipida x=10 va y=15 o'zgaruvchilari berilgan, faqat Button1 komponentasidan foydalanib ushbu o'zgaruvchilarini qo'shing va formning sarlovhasiga (Form1) natijani chiqaring:

```
====  
#Form1->Caption=x+y;  
====  
Form1->Text=x+y;  
====  
Form1->Caption=Int(x+y);  
====  
Form1->Text=StrToFloat(x+y);
```

+++++

C++ Builderda Button1 komponentasini ikki marta 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;
```

+++++

C++ Builderda Button1 komponentasini ikki marta chertganga formaning balandlik o'lchamini Edit1 komponentasiga kiritilgan qiymatga tenglash uchun qanday dastur yozish kerak?

```
====
```

```
#Form1->Height=StrToInt(Edit1->Text);
====
Form1->Height=StrToChar(Edit1->Text);
====
Form1->Height=IntToStr(Edit1->Text);
====
Form1->Height=Edit1->Text;
```

+++++

C++ Builderda Button1 komponentasini ikki marta chertganga formaning rangini ko'k rangga o'zgartirish uchun qanday dastur yozish kerak?

```
====
#Form1->Color=clBlue;
====
Form1->Color=Blue;
====
Form1->FontColor=clBlue;
====
Form1->Color==clBlue;
```

+++++

C++ Builderda Button1 komponentasini ikki marta chertganga formaning sarlovhasiga (Form1) Edit1 komponentasiga kiritilgan qiymatni chiqarish uchun qanday dastur yozish kerak?

```
====
#Form1->Caption=Edit1->Text;
====
Form1->Text=Edit1->Text;
====
Form1->Caption=Edit1->Caption;
====
Form1->Caption==Edit1->Caption;
```

+++++

C++ Builderda Formaning "OnCreate" hodisasiga yozilgan dastur qachon ishga tushadi?

```
====
#Forma (yaratilganda) ishga tushganda
====
Forma faol bo'lganda
====
Forma bir marta chertilganda
====
Formaga sichqon ko'rsatkichi olib kelinishi bilan
```

+++++

C++ Builderda Formaning "OnActivate" hodisasiga yozilgan dastur qachon ishga tushadi?

====

#Forma faol bo'lganda

====

Forma (yaratilganda) ishga tushganda

====

Forma bir marta chertilganda

====

Forma ikki marta chertilganda

+++++

C++ Builderda Formaning "OnClick" hodisasiga yozilgan dastur qachon ishga tushadi?

====

#Forma bir marta chertilganda

====

Forma (yaratilganda) ishga tushganda

====

Forma ikki marta chertilganda

====

Forma yopilishidan oldin

+++++

C++ Builderda Formaning "OnClose" hodisasiga yozilgan dastur qachon ishga tushadi?

====

#Forma yopilishidan oldin

====

Forma ikki marta chertilganda

====

Formaga sichqon ko'rsatkichi olib kelinishi bilan

====

Forma faol bo'lganda

+++++

C++ Builderda Formaning "OnDbClick" hodisasiga yozilgan dastur qachon ishga tushadi?

====

#Forma ikki marta chertilganda

====

Forma yopilishidan oldin

====

Forma bir marta chertilganda

====

Forma faol bo'lganda

+++++

C++ Builderda Formaning "OnMouseMove" hodisasiga yozilgan dastur qachon ishga tushadi?

====

#Formaga sichqon ko'rsatkichi olib kelinishi bilan

=====

Forma yopilishidan oldin

=====

Forma bir marta chertilganda

=====

Forma faol bo'lganda

+++++

C++ Builderda ADOTable yordamida bitta oldingi yozuvga o'tish funksiyasini toping:

=====

#ADOTable1->Prior();

=====

ADOTable1-> Next();

=====

ADOTable1->Last();

=====

ADOTable1->Post();

+++++

C++ Builderda ADOTable yordamida bitta keyingi yozuvga o'tish funksiyasini toping:

=====

#ADOTable1-> Next();

=====

ADOTable1->First();

=====

ADOTable1->Prior();

=====

ADOTable1->First();

+++++

C++ Builderda ADOTable yordamida jadvalga yangi yozuv qo'shish funksiyasini toping:

=====

#ADOTable1->Insert();

=====

ADOTable1->Last();

=====

ADOTable1->Post();

=====

ADOTable1->Edit();

+++++

C++ Builderda ADOTable yordamida jadvaldagi yozuvni o'chirish funksiyasini toping:

=====

#ADOTable1->Delete();

```
====  
ADOTable1->Erase( );  
====  
ADOTable1->Post( );  
====  
ADOTable1->Clean( );
```

+++++

C++ Builderda ADOTable yordamida jadvaldagi yozuvni tahrirlash imkonini beruvchi funksiyasini toping:

```
====  
#ADOTable1->Edit( );  
====  
ADOTable1->Insert( );  
====  
ADOTable1->Post( );  
====  
ADOTable1->Cancel( );
```

+++++

C++ Builderda ADOTable yordamida jadvaldagi yangi qo'shilgan yoki tahrirlangan yozuvni saqlash imkonini beruvchi funksiyasini toping:

```
====  
#ADOTable1->Post( );  
====  
ADOTable1->Cancel( );  
====  
ADOTable1->Edit( );  
====  
ADOTable1->Prior( );
```

+++++

C++ Builderda ADOTable yordamida jadvaldagi tahrirlanayotgan yozuvni bekor qilish funksiyasini toping:

```
====  
#ADOTable1->Cancel( );  
====  
ADOTable1->Post( );  
====  
ADOTable1->Prior( );  
====  
ADOTable1->Edit( );
```

+++++

C++ Builderda formaning holatini yuqoridan qilib joylash uchun qanday amallarni bajarish kerak?

```
====  
#Form1->Align=alTop;
```

```
====  
Form1->Align=alBottom;  
====  
Form1->Align=alClient;  
====  
Form1->Align=alRight;
```

+++++

DBMemo qaysi Componentalar palitrasida joylashgan

```
====  
#Data Controls  
====  
Data Access  
====  
DB Go  
====  
Standart
```

+++++

C++ Builderda formaning holatini pastdan qilib joylash uchun qanday amallarni bajarish kerak?

```
====  
#Form1->Align=alBottom;  
====  
Form1->Align=alTop;  
====  
Form1->Align=alClient;  
====  
Form1->Align=alRight;
```

+++++

C++ Builderda formaning holatini o'ng tomondan qilib joylash uchun qanday amallarni bajarish kerak?

```
====  
#Form1->Align=alRight;  
====  
Form1->Align=alLeft;  
====  
Form1->Align=alTop;  
====  
Form1->Align=alClient;
```

+++++

C++ Builderda formaning holatini chap tomondan qilib joylash uchun qanday amallarni bajarish kerak?

```
====  
#Form1->Align=alLeft;  
====
```

```
Form1->Align=alTop;
====
Form1->Align=alRight;
====
Form1->Align=alClient;
```

+++++

C++ Builderda formaning holatini to'liq oynada chiqishi uchun qanday amallarni bajarish kerak?

```
====
#Form1->Align=alClient;
====
Form1->Align=alTop;
====
Form1->Align=alRight;
====
Form1->Align=alClient;
```

+++++

C++ Builderda formaning AlphaBlend xususiyatining AlphaBlendValue qiymatining maksimal chegarasini ko'rsating.

```
====
#255
====
100
====
1000
====
520
```

+++++

ADOTable orqali ustunga murojaat qilish qaysi buyruq orqali amalga oshiriladi

```
====
#FieldByName
====
FieldByResource
====
FieldByColumn
====
FieldByTag
```

+++++

BitBtn komponentasida tugmaga iconka joylashtirish uchun qaysi xususiyatdan foydalaniladi

```
====
#Glyph
====
Picture
```

====
Image
====
Icon

+++++

DbEdit componentasi qaysi Componentalar politrasiida joylashgan

====
#Data Controls
====
Data Access
====
DB Go
====
Standart

+++++

Edit componentasini nomi qaysi hususiyati orqali o'zgartiriladi

====
#Name
====
Caption
====
text
====
Lines

+++++

Edit componentasini ichidagi yozuvini qaysi hususiyat orqali o'zgartiriladi

====
#text
====
Caption
====
Name
====
Lines

+++++

Image componentasida rasm belgilangan chegarani to'liq egallashi uchun qaysi hususiyatdan foydalaniladi.

====
#Stretch
====
Picture
====

FullSize

====

Crop

+++++

Formani shaffoflik hususiyati qaysi

====

#AlphaBlend

====

Shadow

====

AlphaShadow

====

Align

+++++

C++ Buuilder 6 Muhitida File menyusi tarkibidagi "Include Unit HDr..." bo'limini qaysi klaviatura jamlanmasi orqali boshqarish mumkin

====

#Alt+F11

====

Shift+F12

====

F12

====

F19

+++++

Form1 ishchi oynasi Ishga tushurilganda doimo kompyuterning markazida chiqishi uchun qanday kodlashtirish amalga oshiriladi?

====

#Position-> poDesktopCenter

====

Position-> poDesigned

====

Position-> poDefault

====

Position-> poDefaultPosOnly

+++++

Form oynasiishga tushganda Button bilan SpeedButton ni farqlaridan birini keltiring?

====

#SpeedButton focus olmaydi

====

Hech qanday farqi yo'q

====

SpeedButtonni Color hususiyati bo'lmaydi

=====

Har hil vazifani bajarishida

+++++

9 Form2 oynasi aktiv turgan holatda Form1 oynasini berkitish uchun Button1 ni Click ga qanday kod yoziladi?

=====

#Form1->Close();

=====

Form1->Cancel();

=====

Form1->Show();

=====

Form1->ShowMessage();

+++++

Dastlabki hosil qilingan Formaning nomini qanday o'zgartirish mumkin?

=====

#Form->Name=""

=====

Form1->Caption=".....";

=====

Form->Canvas->Caption="....."

=====

Form1->Canvas->Name="";

+++++

Yangi VCL Forma hosil qilingandan so'ng uni bosh formaga ulash uchun qaysi qisqa tugmalar yordamida Use unit oynasi chaqiriladi?

=====

#Alt+F11

=====

Ctrl+F12

=====

Alt+F4

=====

Shift+F12

+++++

ComboBox1->Sorted=true ushbu kod qanday amal bajarilishini ta'minlab beradi?

=====

#Ro'yxat elementlarining alifbo tartibida ajratilishini ta'minlaydi

=====

Bunday amal mavjud emas

=====

Ro'yxat elementlarining unli harflar tartibida ajratilishini ta'minlaydi

=====

ComboBox1->Sorted bu amal mantiqiy qiymat qabul qilmaydi

+++++

C++ Builder 6 Muhitida quyidagi asosiy menyulardan qaysi biri mavjud emas.

=====

#Refactor

=====

Database

=====

Component

=====

Run

+++++

Formadan kodlar oynasiga o'tish yoki aksincha qaysi tugma orqali buyruq beriladi

=====

#F12

=====

F2

=====

F11

=====

Ctrl+F10

+++++

Bir sohani nusxalash funksiyasi qaysi

=====

#CopyRect

=====

CopyMode

=====

CopyText

=====

Copy

+++++

cell=sheet.OlePropertyGet("Cells").OlePropertyGet("Item",2,6); cell.OlePropertySet("Value", "salom"); Ushbu Excellga yuklash kodi parchasi qanday vazifa bajaradi?

=====

#salom degan so'zni 2-qator 6 – ustunda chiqaradi

=====

Bazadan olingan ma'lumotni 6-qator 2 – ustunda chiqaradi

=====

Salom degan so'zni 6-qator 2 – ustunda chiqaradi

=====

Excellda hechnima aks etmaydi

+++++

cell=sheet.OlePropertyGet("Cells").OlePropertyGet("Item",6,2); cell.OlePropertySet("Value", "salom"); Ushbu Excelga yuklash kodi parchasi qanday vazifa bajaradi?

=====

#Bazadan olingan ma'lumotni 6-qator 2 – ustunda chiqaradi

=====

salom degan so'zni 2-qator 6 – ustunda chiqaradi

=====

Salom degan so'zni 6-qator 2 – ustunda chiqaradi

=====

Excellda hechnima aks etmaydi

+++++

Ihtiyoriy berilgan MB dagi jadvaldan Guruhi ustunidan faqat "650-17" so'zini qidiruvchi kodni yozing?

=====

#ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi='"+650-17+'"; ADOTable1->Filtered=true;

=====

ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like '%" +650-17+'%";ADOTable1->Filtered=true;

=====

ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like " +650-17+'%"; ADOTable1->Filtered=true;

=====

ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi="+650-17; ADOTable1->Filtered=true;

+++++

Ihtiyoriy berilgan MB dagi jadvaldan Guruhi ustunidan faqat "650-" bilan boshlanuvchi so'zini qidiruvchi kodni yozing?

=====

#ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like '650-%' ";ADOTable1->Filtered=true;

=====

ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi='650-17'"; ADOTable1->Filtered=true;

=====

ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like '%650-%'"; ADOTable1->Filtered=true;

=====

ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like '%650'"; ADOTable1->Filtered=true;

+++++

C++ Buuilder 6 Muhitida File menyusi tarkibidagi "Include Unit HDr..." bo'limining vazifasi qanday.

=====

#joriy modulni boshqa modulga ulash.

=====

joriy faylni yopish

=====

joriy ilovani yopish

=====

ochiq barcha fayllarni va ilovalarni saqlash.

+++++

Ihtiyoriy berilgan MB dagi jadvaldan Guruhi ustunidan faqat "650" bilan tugovchi so'zini qidiruvchi kodni yozing?

=====

```
#ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like '%650'"; ADOTable1->Filtered=true;
```

=====

```
ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi='650-17'"; ADOTable1->Filtered=true;
```

=====

```
ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like '%650-%'"; ADOTable1->Filtered=true;
```

=====

```
ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like '650-%' ";ADOTable1->Filtered=true;
```

+++++

MessageDLG() qiymatini o'zlashtirish uchun qaysi tipdan foydalaniladi?

=====

#int

=====

string

=====

bool

=====

Qiymatini o'zlashtirish mumkin emas

+++++

MediaPlayerni ishga tushirish uchun qanday kod kiritish kerak?

=====

```
# MediaPlayer1->Open(); MediaPlayer1->Play();
```

=====

```
MediaPlayer1->Open();MediaPlayer1->Close();
```

=====

```
MediaPlayer1->Play();MediaPlayer1->Next();
```

=====

```
MediaPlayer1->Close();MediaPlayer1->Next();
```

+++++

Embarcadero RAD Studio XE7 muhitida quyidagi keltirilgan qaysi asosiy menyu mavjud emas.

=====

#Database

=====

Refactor

=====

Component

====
Tools

+++++

Embarcadero RAD Studio XE7 muhitida quyidagi keltirilgan qaysi asosiy menyu mavjud emas.

====
#Design
====
Refactor
====
Component
====
Tools

+++++

Embarcadero RAD Studio XE7 muhitida quyidagi keltirilgan qaysi asosiy menyu mavjud emas.

====
#Design
====
Project
====
Component
====
Tools

+++++

C++ Builder 6 Muhitida quyidagi asosiy menyulardan qaysi biri mavjud emas.

====
#Refactor
====
Project
====
Component
====
Database

+++++

C++ Builder 6 Muhitida quyidagi asosiy menyulardan qaysi biri mavjud emas.

====
#Design
====
Project
====
Component
====

Tools

+++++

C++ Builder 6 Muhitida quyidagi asosiy menyulardan qaysi biri mavjud emas.

=====

#Refactor

=====

Project

=====

Component

=====

Database

+++++

Hoshiylarning stilini o'zgartirish elementinomini toping?

=====

#Border Style

=====

Data access

=====

On close

=====

On hide

+++++

AutoSize form obyektining vazifasi

=====

#Avtomatik o'lchamni o'rnatish

=====

Formatdagi sistemali tugmalar

=====

Sarlavhani nomlash

=====

Nusxalash

+++++

Align xossasining vazifasi

=====

#Joylashuvi

=====

Ustunlar soni

=====

rangi

=====

Qator va ustunning sarlavha rangi

+++++

ColCount xossasining vazifasi

=====

Ustunlar soni

=====

rangi

=====

Qator va ustunning sarlavha rangi

=====

Joylashuvi

+++++

Color xossasining vazifasi

=====

#rangi

=====

Joylashuvi

=====

Ustunlar soni

=====

hajmi

+++++

FixedColor xossasining vazifasi

=====

Qator va ustunning sarlavha rangi

=====

rangi

=====

Joylashuvi

=====

Ustunlar soni

+++++

FixedCols xossasining vazifasi

=====

#ustun bo'yicha sarlavha soni (odatda 1 ta)

=====

Qator bo'yicha sarlavha soni(odatda 1 ta)

=====

Chiziqlar qalinligi

=====

Qatorlar soni

+++++

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

+++++

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

+++++

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

+++++

Natijalarni jadval ko'rinishini ifodalash uchun C++ Builderda Additional qo'shimcha bo'limining qaysi elementlaridan foydalanamiz?

=====

TStringGrid

=====

Tcanvas

=====

TColor

=====

TPen

+++++

Grid xossasining vazifasi

=====

Bunday xossa mavjud emas

=====

Rangi aniqlaydi

=====

Nuqtaning bosh holati

=====

Chiziqning ko'rinishi

+++++

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

+++++

Grafikli matnlarni ekranga chiqaruvchi TextOut funksiyasining vazifasi

=====

#berilgan matnni kerakli nuqtaga chiqarish

=====

Matnning 1- va oxirgi qatorlarining orasidagi o'lchamlarni qaytaradi

=====

Matnning uzunligi

=====

Matnning balandligi

+++++

Grafikli matnlarni ekranga chiqaruvchi TextExtent funksiyasining vazifasi

=====

#Matnning 1- va oxirgi qatorlarining orasidagi o'lchamlarni qaytaradi

=====

Matnning uzunligi

=====

Matnning balandligi

=====

berilgan matnni kerakli nuqtaga chiqarish

+++++

C++ Builderda Excel dasturiga murojaat qilish uchun dastlab qaysi buyruqdan foydalaniladi?

=====

#CreateOleObject

=====

SetProperties()

=====

OleProcedure()

=====

OlePropertyGet()

+++++

Grafikli matnlarni ekranga chiqaruvchi TextWidth funksiyasining vazifasi

=====

#Matnning uzunligi

=====

Matnning balandligi

=====

Matnning 1- va oxirgi qatorlarining orasidagi o'lchamlarni qaytaradi

=====

berilgan matnni kerakli nuqtaga chiqarish

+++++

Grafikli matnlarni ekranga chiqaruvchi qaysi funksiyaning vazifasi ikki o'lchovli massiv bo'lib piksellar rangini saqlaydi.
1-o'lchov – X 2-o'lchov – Y.

=====

#Pixels

=====

Fon

=====

Draw

=====

StretchDraw

+++++

Grafikli matnlarni ekranga chiqaruvchi qaysi funksiyaning vazifasi berilgan nuqtada (X,Y) Graphic obyektini chiqaradi

=====

#Draw

=====

StretchDraw

=====

Pixels

=====

Fon

+++++

C++ Builderda Excel yacheykasiga qiymat berish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?

=====

#Value

=====

Item

=====

Name

=====

Add

+++++

C++ Builderda Excel dasturiga bog'lash uchun e'lon qilingan variant tipidagi o'zgaruvchilar xususiyatlarini o'rnatish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?

=====

#OlePropertySet()

=====

SetProperties()

=====

CreateOleObject()

=====

GetProperties()

+++++

Html kengaytmali fayllarni dasturga bog'lashda qaysi komponentadan foydalaniladi?

=====

#TcppWebBrowser

=====

TPageProducer

=====

TDataSource

=====

TDataTable

+++++

Variant tipi qanday o'zgaruvchilarga nisbatan qo'llaniladi?

=====

#Tipi oldindan ma'lum bo'lmagan o'zgaruvchilarga

=====

Satrlil o'zgaruvchilarga nisbatan

=====

Sonli o'zgaruvchilarga nisbatan

=====

Fayl tipiga nisbatan

+++++

Excel dasturi bilan ishlash uchun qaysi sarlavxa faylni dasturga bog'lash kerak?

=====

#ComObj.hpp

=====

Classes.hpp

=====

Controls.hpp

=====

Excel.hpp

+++++

Button bosilganda edit1 ichidagi so'zni tugmaga o'tkazish ko'di

=====

#Button1->Caption = Edit1->Text;

=====

Button1->Caption == Edit1->Text;

=====

Button1->Caption = Edit1->Text;

=====

Edit1->Text=Button1->Caption;

+++++

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");

+++++

Tugmacha ikki marta chertilganda bajariladigan hodisa qaysi

=====

#OnDbClick

=====

DbClick

=====

OnDbClick

=====

OnKeyPress

+++++

edit ga ma'lumot yozilganda labelga o'tkazish kodi

=====

#Label1->Caption = Edit1->text;

=====

Edit1->text = Label1->Caption;

=====

Label1->Caption = Edit1->text;

=====

Label1->Caption == Edit1->text;

+++++

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

SAVOL	To'g'ri JAVOB
Html kengaytmali fayllarni dasturga bog'lashda qaysi komponentadan foydalaniladi?	TCppWebBrowser
TCppWebBrowser komponentasining qaysi xususiyatiga *.html faylni yo'li ko'rsatiladi?	Navigate
O'rnatiluvchi dastur yaratishda foydalaniladigan dastur nomini toping?	InnoSetup Compiler
Variant tipi qanday o'zgaruvchilarga nisbatan qo'llaniladi?	Tipi oldindan ma'lum bo'lmagan o'zgaruvchilar
Excel dasturi bilan ishlash uchun qaysi sarlavxa faylni dasturga bog'lash kerak?	ComObj.hpp
C++ Builderda Excel dasturiga bog'lash uchun e'lon qilingan variant tipidagi o'zgaruvchilar xususiyatlarini o'rnatish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?	OlePropertySet()
C++ Builderda Excel dasturiga murojaat qilish uchun dastlab qaysi buyruqdan foydalaniladi?	CreateOleObject
C++ Builderda Excel yacheykasiga qiymat berish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?	Value
C++ Builderda Excel yacheykalarini birlashtirish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?	Merge

C++ Builderda Excel yacheykalarini ma'lum bir guruhini belgilash uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?	Range
C++ Builderda Excel dasturidagi yecheyka shrift o'lchamini o'zgartirish uchun qaysi buyruqlar ketma-ketligidan foydalaniladi?	Cell.OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("size", 12);
C++ Builderda Excel dasturi bilan ishlash uchun kerak bo'ladigan kutbxonalarni ko'rsating.	<ComObj.hpp> <utilcls.h>
C++ Builderda Excel ob'yektini yaratish uchun qanday buyruqdan foydalaniladi?	vVarApp=CreateOleObject("Excel.Application");
C++ Builder orqali Excel dasturi A1:C4 yacheykalar guruhini birlashtirish(объединить) uchun to'g'ri yozilgan buyruqni toping!	vVarCell=vVarSheet.OlePropertyGet("Range", "A1:C4"); vVarCell.OleProcedure("Merge");
C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasi o'lchamlarini berish uchun qanday buyruqdan foydalanamiz?	vVarCell.OlePropertySet("RowHeight", 20); vVarCell.OlePropertySet("ColumnWidth", 10);
C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasiga shrift o'rnatish buyrug'i to'g'ri berilgan javobni toping!	OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("Name", "Arial");
C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasi orientatsiyasini o'zgartirish uchun qanday buyruqdan foydalaniladi?	vVarCell.OlePropertySet("Orientation", 90);

C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasi ma'lumotini rangini o'rnatish buyrug'i to'g'ri berilgan javobni toping!	<code>vVarCell.OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("Color",clBlue);</code>
C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasi ma'lumotiga qalin (Полужирный) stilni o'rnatish buyrug'ini toping!	<code>vVarCell.OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("Bold",true);</code>
C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasiga matn yozish buyrug'ini toping!	<code>OlePropertySet("Value", "Bizning Matn");</code>
C++ Builderda Label komponentasida matn chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	<code>Label1->Caption = "Matn";</code>
C++ Builderda Edit1 komponentasida matn chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	<code>Edit1-> Text = "Matn";</code>
C++ Builderda int tipida 'a=5, b=8, c=a+b; ' o'zgaruvchilari berilgan, "c" o'zgaruvchini Label1 komponentasida chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	<code>Label1->Caption=IntToStr(c);</code>
C++ Builderda Button1 komponentasini dastur ishchi holatida formada ko'rinmasligi uchun qanday amallarni bajarish kerak?	<code>Button1->Visible=false;</code>
C++ Builderda joylashgan Edit1 komponentasidagi ma'lumotni Label1 komponentasiga chiqarish uchun qanday amallarni bajarish kerak?	<code>Label1->Caption=Edit1->Text;</code>

C++ Builderda asosiy menyular yaratishga mo'ljallangan komponenta nomini ko'rsating:	MainMenu
C++ Builderda kontekst menyular yaratishga mo'ljallangan komponenta nomini ko'rsating:	PopupMenu
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");
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");
C++ Builderda 2 sonni ustida arifmetik amallar bajarish uchun ularni formaga qaysi komponenta orqali kiritamiz?	Edit
C++ Builderda Edit1 komponentasiga ma'lumot kiritishni taqiqlash uchun qanday amallar bajariladi?	Edit1->ReadOnly=true;
C++ Builderda Edit1 komponentasiga kichik harf registrida ma'lumot kiritish uchun qanday amallar bajariladi?	Edit1->CharCase=ecLowerCase;
C++ Builderda Edit1 komponentasiga katta harf registrida ma'lumot kiritish uchun qanday amallar bajariladi?	Edit1->CharCase=ecUpperCase;

C++ Builderda Edit1 komponentasiga 5 tagacha bo'lgan simvolda ma'lumot kiritish uchun qanday amallar bajariladi?	Edit1->MaxLength=5;
C++ Builderda Edit1 komponentasiga kiritilayotgan simvollarni barchasini '*' ko'rinishida chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	Edit1->PasswordChar='*';
C++ Builderda Edit1 komponentasiga kiritilayotgan simvollarni barchasini '@' ko'rinishida chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	Edit1->PasswordChar='@';
C++ Builderda Edit1 komponentasiga kiritilayotgan simvollarni barchasini '#' ko'rinishida chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	Edit1->PasswordChar='#';
C++ Builderda Edit1 komponentasiga kiritilayotgan simvollarni barchasini '&' ko'rinishida chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	Edit1->PasswordChar='&';
C++ Builderda BitBtn1 komponentasiga rasm qo'yishda qaysi hossadan foydalaniladi?	Glyph
C++ Builderda MaskEdit komponentasining qaysi xususiyati orqali maska(qolip) qo'yiladi?	EditMask
C++ Builderda Image komponentasining qaysi xususiyati orqali rasm qo'yiladi?	Picture

C++ Builderda Button1 komponentasini bosganda Shape1 komponentasi aylana shaklini olishi uchun qanday amallar bajariladi?	Shape1->Shape=stCircle;
C++ Builderda Button1 komponentasini bosganda Shape1 komponentasi kvadrat shaklini olishi uchun qanday amallar bajariladi?	Shape1->Shape=stSquare;
C++ Builderda Label1 komponentasiga joriy vaqtni chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	Label1->Caption=TimeToStr(Now());
C++ Builderda Edit1 komponentasiga joriy vaqtni chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	Edit1->Text=TimeToStr(Now());
C++ Builderda MaskEdit1 komponentasiga joriy vaqtni chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	MaskEdit1->Text=TimeToStr(Now());
C++ Builderda LabeledEdit1 komponentasiga joriy vaqtni chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	LabeledEdit1->Text=TimeToStr(Now());
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Edit1 komponentasidagi ma'lumot Label1 komponentasiga o'tishi va Edit1 dagi ma'lumot o'chirilishi uchun qanday amallar bajariladi?	Label1->Caption=Edit1->Text; Edit1->Text="";

<p>C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Label1 komponentasidagi ma'lumot Edit1 komponentasiga o'tishi va Label1 dagi ma'lumot o'chirilishi uchun qanday amallar bajariladi?</p>	<p>Edit1->Text=Label1->Caption; Label1->Caption</p>
<p>C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Button2 komponentasi yashirin (ko'rinmas) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?</p>	<p>Button2->Visible=false;</p>
<p>C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Edit1 komponentasi yashirin (ko'rinmas) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?</p>	<p>Edit1->Visible=false;</p>
<p>C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Label1 komponentasi yashirin (ko'rinmas) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?</p>	<p>Label1->Visible=false;</p>
<p>C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Button1 komponentasi yashirin (ko'rinmas) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?</p>	<p>Button1->Visible=false;</p>
<p>C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Button2 komponentasi noaktiv (ishlamaydigan) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?</p>	<p>Button2->Enabled=false;</p>

C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Label1 komponentasi noaktiv (ishlamaydigan) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?	Label1->Enabled=false;
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Button1 komponentasi noaktiv (ishlamaydigan) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?	Button1->Enabled=false;
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Edit1 komponentasi noaktiv (ishlamaydigan) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?	Edit1->Enabled=false;
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganga formaning kenglik o'lchamini Edit1 komponentasiga kiritilgan qiymatga tenglash uchun qanday dastur yozish kerak?	Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganga formaning balandlik o'lchamini Edit1 komponentasiga kiritilgan qiymatga tenglash uchun qanday dastur yozish kerak?	Form1->Height=StrToInt(Edit1->Text);
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganga formaning rangini ko'k rangga o'zgartirish uchun qanday dastur yozish kerak?	Form1->Color=clBlue;

C++ Builderda Button1 komponentasini chertganga formaning sarlovhasiga (Form1) Edit1 komponentasiga kiritilgan qiymatni chiqarish uchun qanday dastur yozish kerak?	Form1->Caption=Edit1->Text;
C++ Builderda Formaning “OnCreate” hodisasi qachon ishga tushadi?	Forma (yaratilganda) ishga tushganda
C++ Builderda Formaning “OnActivate” hodisasi qachon ishga tushadi?	Forma faol bo’lganda
C++ Builderda Formaning “OnClick” hodisasi qachon ishga tushadi?	Forma bir marta chertilganda
C++ Builderda Formaning “OnClose” hodisasi qachon ishga tushadi?	Forma yopilishidan oldin
C++ Builderda Formaning “OnDblClick” hodisasi qachon ishga tushadi?	Forma ikki marta chertilganda
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning aktiv satridan bitta oldingi satrni aktiv qilish buyrug'i qaysi?	ADOTable1->Prior();
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning aktiv satridan bitta keyingi satrni aktiv qilish buyrug'i qaysi?	ADOTable1-> Next();
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning birinchi satrini aktiv qilish buyrug'i qaysi?	ADOTable1->First();
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning oxirgi satrini aktiv qilish buyrug'i qaysi?	ADOTable1->Last();

C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalga yangi yozuv qo'shish funksiyasini toping?	ADOTable1->Insert();
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning aktiv satrini o'chirish funksiyasini toping?	ADOTable1->Delete();
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning aktiv satrini tahrirlash imkonini beruvchi funksiyani toping?	ADOTable1->Edit();
C++ Builderda ADOTable yordamida jadvaldagi yangi qo'shilgan yoki tahrirlangan yozuvni saqlash imkonini beruvchi funksiyasini toping:	ADOTable1->Post();
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda formada qizil rangda to'g'ri chiziq hosil qilish uchun bu komponentaga qanday dastur yozish kerak?	Canvas->Pen->Color=clRed; Canvas->LineTo(120);
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda formada 2 qalam o'lchamida, to'rtburchak hosil qilish uchun bu komponentaga qanday dastur yozish kerak?	Canvas->Pen->Width = 2; Canvas->Rectangle(250,50,400,150);
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda formada ko'k rangda ellips shaklini hosil qilish uchun bu komponentaga qanday dastur yozish kerak?	Canvas->Pen->Color= clBlue; Canvas->Ellipse(200,200,300,300);

C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda yashil rangga bo'yalgan kvadrat shaklini hosil qilish uchun bu komponentaga qanday dastur yozish kerak?	Canvas->Brush->Color = clGreen; Canvas->Rectangle(50,50,100,100);
C++ Builderda formaning holatini yuqoridan qilib joylash uchun qanday amallarni bajarish kerak?	Form1->Align=alTop;
C++ Builderda formaning holatini pastdan qilib joylash uchun qanday amallarni bajarish kerak?	Form1->Align=alBottom;
C++ Builderda formaning holatini o'ng tomondan qilib joylash uchun qanday amallarni bajarish kerak?	Form1->Align=alRight;
C++ Builderda formaning holatini chap tomondan qilib joylash uchun qanday amallarni bajarish kerak?	Form1->Align=alLeft;
C++ Builderda formaning holatini to'liq oynada chiqishi uchun qanday amallarni bajarish kerak?	Form1->Align=alClient;
C++ Builderda formaning AlphaBlend hususiyatining AlphaBlendValue qiymatining maksimal chegarasini ko'rsating.	255
ADOTable orqali ustunga murojaat qilish qaysi buyruq orqali amalga oshiriladi	FieldByName
Edit komponentasini nomi qaysi hususiyati orqali o'zgartiriladi?	Name
Edit komponentasiga kiritilgan yozuvni qaysi hususiyat orqali o'zgartiriladi?	Text

C++ Builderda obyektlarni ikki marta chertilganda bajariladigan hodisa qaysi?	OnDblClick
Ma'lumotlar bazasidagi ma'lumotni formada aks ettirib beruvchi komponenta qaysi?	DBGrid
Image komponentasida rasm to'laligicha aks etishi uchun qaysi xususiyatdan foydalaniladi?	Stretch
Formaning shaffoflik xususiyati qaysi?	AlphaBlend
Form1 doimo ekranning markazida chiqishi uchun qanday kodlashtirish amalga oshiriladi?	Form1->Position= poDesktopCenter
Forma ishga tushganda Button bilan SpeedButton ni farqlaridan birini keltiring?	SpeedButton fokus olmaydi
Form2 oynasi aktiv turgan holatda Form1 oynasini berkitish uchun Button1ga qanday kod yoziladi?	Form1->Close();
Dastlabki hosil qilingan Formaning nomini qanday o'zgartirish mumkin?	Form1->Name="..."
"ComboBox1->Sorted=true"; Ushbu kod qanday amal bajarilishini ta'minlab beradi?	Ro'yxat elementlarining alifbo bo'yicha tartib
cell=sheet.OlePropertyGet("Cells").OlePropertyGet("Item",2,6); cell.OlePropertySet("Value", "salom"); Ushbu Excellga yuklash kodi parchasi qanday vazifa bajaradi?	salom degan so'zni 2-qator 6 – ustunda chiqar

ADOTable komponentasida ihtiyoriy berilgan ma'lumotlar bazasidagi jadvaldan Guruhi ustunidan faqat “650-19” so’zini qidiruvchi kodni yozing?	ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi='"+650-19+'"; ADOTable1->Filtered=true;
Ihtiyoriy berilgan MB dagi jadvaldan Guruhi ustunidan faqat “650-” bilan boshlanuvchi so’zini qidiruvchi kodni yozing?	ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like '650-%' ";ADOTable1->Filtered=true;
Ihtiyoriy berilgan MB dagi jadvaldan Guruhi ustunidan faqat “650” bilan tugovchi so’zini qidiruvchi kodni yozing?	ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like '%650' ";ADOTable1->Filtered=true;
MessageDLG() qiymatini o’zlashtirish uchun qaysi tipdan foydalaniladi?	int
MediaPlayer1ni ishga tushirish uchun qanday kod kiritish kerak?	MediaPlayer1->Open(); MediaPlayer1->Play
Qaysi komponenta ma'lumotlar omboridagi jadvalni C++ Builder dasturi bilan bog'laydi?	TADOTable
Qaysi komponenta ma'lumotlar omborini C++ Builder dasturi bilan bog'laydi?	TADOConnection
Ma'lumotlar omboridaga yozuvlarni kiritish, taxrirlash va o'chirishni taminlaydigan komponentani ko'sating?	TDBNavigator

Ma'lumotlar omboridagi ma'lumotlarni jadval ko'rinishida gavdalanitiradigan komponentani ko'rsating?	TDBGrid
TADOTable ga Talaba jadvali bog'langan. Shu jadvalga ma'lumot qo'shish uchun qaysi buyrug'dan foydaniladi?	Insert()
TADOTable ga Talaba jadvali bog'langan. Shu jadvalga ma'lumotlarni taxrirlash uchun qaysi buyrug'dan foydaniladi?	Edit()
TADOTable ga Talaba jadvali bog'langan. Shu jadvalga ma'lumotlarni o'chirish uchun qaysi buyrug'dan foydaniladi?	Delete()
TADOTable ga Talaba jadvali bog'langan. Shu jadvalning eng birinchi ma'lumotiga o'tish uchun qaysi buyrug'dan foydaniladi?	First()
TADOTable ga Talaba jadvali bog'langan. Shu jadvalning eng oxirgi ma'lumotiga o'tish uchun qaysi buyrug'dan foydaniladi?	Last()
C++ Builder 6 muhitida formaning AutoSize hususiyati qanday qiymat qabul qiladi.	true va false
C++ Builder 6 muhitida formaning AutoScroll hususiyati qanday qiymat qabul qiladi.	true va false
C++ Builder 6 muhitida formaning BorderStyle hususiyatining vazifasi qanday	Chegara turini belgilaydi.

Formaning Position hususiyatini vazifasi qanday?	Forma uchun - ekrandagi manzil
C++ Builderda OnKeyUp hodisasi qachon ishga tushadi?	Klaviatura tugmasi qo'yib yuborilganda
C++ Builderda OnMouseDown hodisasi qachon ishga tushadi?	Sichqoncha tugmasi bosib turilganda
C++ Builderda OnMouseUp hodisasi qachon ishga tushadi?	Sichqoncha tugmasi qo'yib yuborilganda
C++ Builderda OnMouseMove hodisasi qachon ishga tushadi?	Sichqoncha surilganda
Formaning AlphaBlend xususiyati qanday qiymat qabul qiladi?	mantiqiy
Formaning AlphaBlendValue xususiyati qanday qiymat qabul qiladi.	butun
Xodisa bu ?	obyekt yordamida biron bir jarayon bajarishdan il
Obyektga yo'naltrilgan dasturlash tillarida xodisalarni ajratib olish uchun qanday so'zdan foydalaniladi?	On
C++ Builder komponentalari to'g'ri keltirilgan javobni toping?	MineMenu, PopupMenu, Button, CheckBox RadioButton
C++ Builder 6 da Events bo'limi dasturning qaysi tarkibiy qismida joylashgan?	Object Inspektor
Events - ... hisoblanadi.	hodisa
Properties - hisoblanadi.	hususiyat

Button komponentasining OnClick xodisasi qachon ishga tushadi?	tugma bosilganda
Ilovaga yangi forma qanday qoshiladi?	File->New->Form
Bir formadan ikkinchisiga o'tish uchun qanday metordan foydalanamiz	Show, ShowModal
Show, ShowModal metodlari bajarildanda formaning qaysi hodisasi bajariladi?	OnShow
Formani qanday metod orqali yopish mumkin?	Close
BorderIcons xususiyatiga tegishli bo'gan kattaliklarni ko'rsating.	biSystemMenu, biMinimize, biMaximize, biHelp
WindowState xususiyatiga tegishli bolgan kattaliklarni aniqlang	wsMaximized, wsMinimized, wsNormal
Formaning xususiyatlarni korsating	OnActivate, OnClose, OnCreate, OnResize, OnCloseQuery
object->Items->Add("Salom"); object obykti qaysi tipda elon qilinga bo'lishi mumkin	TListBox, TComboBox
object->Lines->Add("Salom"); object obykti qaysi komponenta bo'lishi mumkin?	TMemo, TRichEdit
object1->Lines->Add("Salom"); object2->Items->Add("Salom"); object1 va object2 obyektlari mos ravishda qaysi komponentalar bo'lishi mumkin?	TMemo, TCheckListBox

<p>object1->Items->Add("Salom"); object2->Lines->Add("Salom"); object1 va object2 obyektlari mos ravishda qaysi komponentalar bo'lishi mumkin?</p>	<p>TListBox, TRichEdit</p>
<p>TLabel komponentasining ustiga sichqoncha ko'rsatgichi borgandagi hodisani ko'rsating</p>	<p>OnMouseMove</p>
<p>C++ Builderda formaning AlphaBlend hususiyatinng AlphaBlendValue qiymatinig maksimal chegarasini ko'rsating.</p>	<p>255</p>
<p>C++ Builderda formaning AlphaBlend hususiyatinng AlphaBlendValue qiymatinig minimal chegarasini ko'rsating.</p>	<p>0</p>

Edit komponentasiga 4 kiritilsa Label komponentasida qanday qiymat aks etadi?

```
void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject *Sender)
{
    int n;
    n=StrToFloat(Edit1->Text);
    switch (n)
    {
    case 1: Label3->Caption=("Dushanba"); break;
    case 2: Label3->Caption=("Seshanba"); break;
    case 3: Label3->Caption=("Chorshanba"); break;
    default: Label3->Caption=("Bunday hafta kuni yo'q");
    }
```

Bunday hafta kuni yo'q

Dastur bajarilganda qanday natija beradi?

```
void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject *Sender)
{
    int i;
    for(i=1; i<=10; i++)
    Memo1->Lines->Add(i);
}
```

Memo komponentasiga 1 dan 10 gacha bo'lga sonlarni chiqaradi

<p>Button komponentasi chertilganda n gacha sonlar yig'indisini topuvchi dastur qaysi javobda berilgan?</p>	<pre>void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject *Sender) { int s,n,i; n=StrToFloat(Edit1->Text); s=0; for (i=1; i<=n; i++) s=s+i; Label2->Caption=(s); }</pre>
<p>n sonini m soniga bo'lib, qoldiqni aniqlovchi dasturni toping?</p>	<pre>void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject *Sender) { int a,n,m; n=StrToFloat(Edit1->Text); m=StrToFloat(Edit2->Text); a=n%m; Edit3->Text=FloatToStr(a); }</pre>
<p>n sonini m soniga bo'lib, butun qismini aniqlovchi dasturni toping?</p>	<pre>void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject *Sender) { int a,n,m; n=StrToFloat(Edit1->Text); m=StrToFloat(Edit2->Text); a=n/m; Edit3->Text=FloatToStr(a); }</pre>

Quyidagi dastur qaysi algoritmning yechimi bo'la
oladi?

```
#include <math.h>
void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject
    *Sender)
    {
        int n,i,f;
        {
            n=StrToInt(Edit1->Text);
            f=0;
            for (i=1; i<n; i++)
                f=f+sqrt(i);
            Edit2->Text:=IntToStr(f);
        }
    }
```

1 dan 20 gacha natural sonlar kvadrat ildizlar
yig'indisini

Quyidagi dastur qaysi algoritmning yechimi bo'la
oladi?

```
#include <math.h>
void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject
    *Sender)
    {
        int n,i,f;
        {
            n=StrToInt(Edit1->Text);
            f=1;
            for (i=1; i<n; i++)
                f=f*sqrt(i);
            Edit2->Text:=IntToStr(f);
        }
    }
```

1 dan 20 gacha natural sonlar kvadrat ildizlar
ko'paytmasi

Formaning AlphaBlendValue xususiyati qanday
qiymat oralig'ini qabul qiladi?

0 dan 255 gacha

<p>C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda qizil rangda to'g'ri chiziq hosil qilish uchun bu komponentaga qanday dastur yozish kerak?</p>	<p>Canvas->Pen->Color=clRed; Canvas->LineTo(120);</p>
<p>C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda 2 qalam o'lchamida, to'rtburchak hosil qilish uchun bu komponentaga qanday dastur yozish kerak?</p>	<p>Canvas->Pen->Width = 5; Canvas->Rectangle(250,50,400,150);</p>
<p>C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda ko'k rangda ellips shaklini hosil qilish uchun bu komponentaga qanday dastur yozish kerak?</p>	<p>Canvas->Pen->Color= clBlue; Canvas->Ellipse(200,200,300,300);</p>
<p>C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda yashil rangga bo'yalgan kvadrat shaklini hosil qilish uchun bu komponentaga qanday dastur yozish kerak?</p>	<p>Canvas->Brush->Color = clGreen; Canvas->Rectangle(50,50,100,100);</p>
<pre>int main(){ int a = 11, b = 6; bool OK = a < 7 b > 10; cout << OK; return 0; }</pre> <p>Ushbu dastur natijasini toping?</p>	<p>0</p>

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
int main( ){  
    int a,c;  
    a=5;  
    c=a/4;  
    switch ( c ) {  
        case 1:  
        case 3: cout << "Ishladi"; break;  
        case 5: cout << "Dastur"; break;  
        default: cout << "Talaba"; }  
    return 0; }
```

Ishladi

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
int main( ){  
    int q=0;  
    string s="murakkab dastur";  
    if (s[0]=='m')  
    {  
        q=q++;  
    }  
    cout << q++;  
    return 0;  
}
```

0

<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre> int main() { double a,b,c,d; a=3; b=2; c=4; d=b/c*sqrt(c)/pow(a,b); swap(a,d); cout << d << endl; return 0; } </pre>	<p>3</p>
<p>“#” bu belgining C++ dagi nomi nima?</p>	<p>funta</p>
<p><index> -bu?</p>	<p>massiv xadining joylashgan o'rnini anglatuvchi t qiymat</p>
<p>a=7, b=14 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; s = 0; while (a >= b) { s++; a -= b; } s += a; cout << s << endl; </pre>	<p>7</p>

<p>a=12, b=18 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; s = a * b; while (a != b) if (a > b) a -= b; else b -= a; s /= a; cout << a << endl; </pre>	<p>6</p>
<p>a=28, b=25 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = b; while (i <= a) { s += 1; i++; } cout << s << endl; </pre>	<p>4</p>
<p>a=18, b=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = b; while (i <= a) { s += i; i++; } cout << s << endl; </pre>	<p>156</p>

<p>a=30, b=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; s = a * b; while (a != b) if (a > b) a -= b; else b -= a; s /= a; cout << s << endl; </pre>	<p>30</p>
<p>a=13, b=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = 0; while (i <= a) { if (i % b == 0) s += i; i++; } cout << s << endl; </pre>	<p>8</p>
<p>a=17, b=15 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = 0; do { i++; if (i % b == 0) s += i; } while (i < a); cout << s << endl; </pre>	<p>15</p>
<p>Belgili tipni qabul qiluvchi o'zgaruvchilarni e'lon qilish uchun qaysi xizmatchi so'zidan foydalanish mumkin?</p>	<p>char</p>

Bevosita rekursiv funksiya nima ish bajaradi?	o'ziga -o'zi murojat qiladi
Bir xil toifali, chekli qiymatlarning tartiblangan to'plamiga nima deb ataladi?	massiv
Bu dasturda necha marta massiv elementi kiritiladi? <pre> int n=4; int a[n]; for (int i=0;i<=n;i++) {cin>>a[i];} </pre>	5
C++ dasturlash tilida funksiyalar o'z –o'zini chaqirish imkoniyatiga qaysi funksiyada ega bo'ladi?	rekursiv
Dastur natijasi qanday bo'ladi? <pre> int main(){ int a,b,c; double d; a=0; b=2; c=1; d=(a+b)/c+pow(b,a)/b; cout << d << endl; return 0; } </pre>	2,5
Dastur natijasi qanday bo'ladi? <pre> int main(){ int a,b,c; double d; a=0; b=2; c=1; d=pow(a+(b+2*c)/2,2)/(a+2*b); cout << d << endl; return 0; } </pre>	1

<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre> int main(){ int a,b,c; a=18; b=25; c=27; bool e = a>=b && c!=b a<=c; cout << e << endl; return 0; } </pre>	<p>1</p>
<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre> int main(){ int a,b,c; a=32; b=50; c=60; bool e = a>=b && c<=b; cout << a+e << endl; return 0; } </pre>	<p>32</p>
<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre> int main(){ int a,b,c; a=3; b=4; c=8; bool e = a<=b && c>=b; if (e){ if (e%11==0) { if (a==3) { cout << "C++"; } cout << "Dasturchi"; } cout << "Dasturlash"; } return 0; } </pre>	<p>Dasturlash</p>

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
int main( ){
    int a,b,c;
    a=3;   b=4;   c=8;
    bool e= a>=b && c<=b;
    if (e) {
        if (e%11==0) {
            if (a==3) {
                cout << "C++"; }
            cout << "Dasturchi"; }
        cout << "Dasturlash"; }
    return 0; }
```

Ekranga xech narsa chiqmaydi

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
int main( ){
    int a,b,c;
    a=5;   b=12;   c=b/a;
    switch (c)
    {
        case 1:
        case 3: cout << "Ishladi"; break;
        case 5: cout << "Dastur"; break;
        default: cout << "Talaba";
    }
    return 0; }
```

Talaba

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
int main( ){  
    int a,b,q=0;  
    a=1.2;    b=2;  
    if (b+a==3)  
    {  
        if (a==2)  
        {  
            q=q++;    }  
            q++;    }  
    cout << q++;  
    return 0; }
```

1

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
int main( ){  
    int a=1500;  
    if (a%2==0) {  
        a=a/100;  
        if (a/3==500){  
            if (a%4==3) {  
                cout << "Talaba"; }  
            cout << "Salom"; }  
            cout << "Salom Talaba"; }  
            return 0; }
```

Salom Talaba

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
int main( ){  
    int a=10,b=20,c=17;  
    b+=a++;  
    b+=c;  
    cout << b++ << endl;  
    return 0; }
```

47

<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre>int main(){ int n(2.8),b=12; cout << b/n; return 0; }</pre>	6
<p>Dastur natijasini toping.</p> <pre>int main(){ int a=27,b=17; a=a-b; b=a+b; cout <<b++; return 0; }</pre>	27
<p>Dastur natijasini toping?</p> <pre>int a=7,b=5,c; c=a b; cout<<c;</pre>	7
<p>Dastur natijasini toping?</p> <pre>int x=8; cout<<x; cout<<x++; cout<<++x;</pre>	8810
<p>Dasturlash tillarida qiymat qaytarmaydigan funksiyalar nima deyiladi</p>	prodseduralar
<p>Faqat bir qatorni izohga aylantirish uchun qo'llaniladigan belgilar</p>	//
<p>Faqatgina funksiya tarkibida ishlashi mumkin bo'lgan o'zgaruvchi bu ...?</p>	lokal o'zgaruvchi
<pre>int a=0; while(a-1<5) { a++;}</pre> <p>Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?</p>	6

<pre>int a=15; while(a>0) {--a;}</pre> <p>Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?</p>	15
<pre>int a=27,b=32,c; c=a>b+a-b<a+b; cout<<c; dastur natija qaanday ?</pre>	1
<pre>int i=1; while(i>-1) {cout<< i << endl; i++;}</pre> <p>Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?</p>	Cheksiz
<pre>int main (){ int a= 30, b=40, c; c=a..b; cout <<c; return 0; }</pre> <p>natijani 30 chiqishi uchun nuqtalar o'rniga qaysi belgi qo'yiladi</p>	%
<pre>int main(){ int s = 1, i = 11; while (i<=111) { s += i; i++; } cout<< s; return 0; }</pre> <p>dastur natijasini toping.</p>	6162
<pre>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; }</pre> <p>Dastur natijasini xisoblang.</p>	30

<pre>int main(){ int i=100; while (i<=110){ i++; } cout << i; return 0; } dastur natijasi qanday.</pre>	111
<pre>int main(){ int i=1; int s=0; do { s+=1/i; i++; } while (i <= 4); cout<<s; return 0; } dastur natijasini toping.</pre>	1
<pre>int main(){ int a; cin>>a; cout<<sizeof((double)a); return 0; } Ekranga qanday natija chiqadi? (a=118)</pre>	8
<pre>int main(){ int a; cout<<"Ok\tOk"; return 0; } Dastur natijasini toping.</pre>	Ok Ok
Ko'rsatkich bu - ...	kompyuter xotirasi yacheykasining adresi yozilgan, o'zgaruvchidir

<p>n=18 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0, i = 0; cout << "n="; cin >> n; while (1 > 0) { i++; s += i; if (i >= n) break; } cout << s << endl; </pre>	171
<p>n=27 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) if (n % i == 0) s += i; cout << s << endl; </pre>	40
<p>n=33 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int k = 1; k <= n; k++) { if (k % 5 == 0) continue; s += k; } cout << s << endl; </pre>	456
<p>n=7 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; int i = 0; do { i++; s += i++; } while (i < n); cout << s << endl; </pre>	16

<p>n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; int i = n; do { s += i--; } while (i > 0); cout << s << endl; </pre>	<p>45</p>
<p>n=133 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; while (!(s * s > n)) s++; cout << s << endl; </pre>	<p>12</p>
<p>n=11 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 3 == 0) s += 2 * i; cout << s << endl; </pre>	<p>36</p>

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i, n;
cout << "n="; cin >> n;
for (i = 1; i <= n; i++)
    switch ( i % 10 )
    {
        case 0:
        case 2:
        case 4:
        case 6:
        case 8: s += i;
            break;
        default : s++;
    }
cout << s << endl;
```

35

n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int n, s = 0;
cout << "n="; cin >> n;
for (int i = 2; i <= n; i++)
{
    bool b = true;
    for (int j = 2; j < i; j++)
        if (i % j == 0)
        {
            b = false;
            break;
        }
    if ( b ) s += i;
}
cout << s << endl;
```

28

n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i, k = 1, n;
cout << "n="; cin >> n;
for (i = 1; i <= n; i++)
    s += k++;
    k += i++;
cout << s << endl;
```

78

<p>n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 5 == 0) break; else s += i; cout << s << endl; </pre>	<p>10</p>
<p>n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) switch (i % 5) { case 0: s += i; break; default : s++; } cout << s << endl; </pre>	<p>25</p>
<p>n=13 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i = 1, n; cout << "n="; cin >> n; do { i += 2; if (i % 3 == 0) s += i; else s++; } while (i <= n); cout << s << endl; </pre>	<p>31</p>

<p>n=15 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) { int k = 0; for (int j = 1; j < i; j++) if (i % j == 0) k++; if (k == 1) s += i; } cout << s << endl; </pre>	<p>41</p>
<p>n=15 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) if (n % i == 0) s += 1; cout << s << endl; </pre>	<p>4</p>
<p>n=3 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 1, a; cout << "n="; cin >> n; a = n; for (int k = 1; k <= n; k++) s *= a; cout << s << endl; </pre>	<p>27</p>
<p>n=30 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, q; cout << "n="; cin >> n; if (n != 1) q = n / 2; else q = 1; while (!(q * q <= n)) q--; cout << q << endl; </pre>	<p>5</p>

<p>n=40 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, k = 0, s = 1; cout << "n="; cin >> n; while (!(s > n)) { s *= 3; k++; } cout << k << endl; </pre>	<p>4</p>
<p>n=456 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int funksiya(int n) { int k = 0; while(n > 0) { k++; n /= 10; } return k; } int main() { int n; cout << "n="; cin >> n; cout << funksiya(n); return 0; } </pre>	<p>3</p>
<p>n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) s *= i; cout << s << endl; </pre>	<p>0</p>

n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i = 1, p = 1, n;  
cout << "n="; cin >> n;  
while (i <= n)  
{  
    s += i;  
    p *= i;  
    i++;  
}  
s += p;  
cout << s << endl;
```

135

n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int funksiya(int n) {  
    while (n > 0)  
    { cout << n % 10;  
      n /= 10; }  
    return n;  
}  
int main( ) {  
    int n;  
    cout << "n="; cin >> n;  
    cout << funksiya(n);  
    return 0;  
}
```

50

n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int n, s = 1;  
cout << "n="; cin >> n;  
for (int i = 1; i <= n; i++)  
    s *= i;  
cout << s << endl;
```

720

n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i, k = 1, n;  
cout << "n="; cin >> n;  
for (i = 1; i <= n; i++) {  
    k += i;  
    s += k;  
}  
cout << s << endl;
```

62

n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int funksiya(int k)  
{  
    if (k == 0)  
        return 1;  
    else  
        if (k == 1)  
            return 1;  
        else  
            return k * funksiya(k - 1);  
}  
int main()  
{  
    int n;  
    cout << "n="; cin >> n;  
    cout << funksiya(n) << endl;  
    return 0;  
}
```

720

n=7 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int n, s = 1;  
cout << "n="; cin >> n;  
while (n >= 2){  
    s *= n;  
    n -= 2; }  
cout << s << endl;
```

105

<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 0; i <= n; i = i + 2) s += i; cout << s << endl; </pre>	<p>20</p>
<p>n=18 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 0; i <= n; i = i + 3) s += i; cout << s << endl; </pre>	<p>63</p>
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; int i = n; while (i > 0) { s += i--; if (i >= n) break; } cout << s << endl; </pre>	<p>36</p>
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 1, i = 2; cout << "n="; cin >> n; for (int k = 1; k <= n; k++) s *= i; cout << s << endl; </pre>	<p>256</p>

<p>n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i = 0, n; cout << "n="; cin >> n; dastur_uz : i++; s += i; if (i != n) goto dastur_uz; else s *= 1; cout << s << endl; </pre>	<p>55</p>
<p>n=2 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i = 0, n; cout << "n="; cin >> n; dastur_uz : i++; s += i; if (i != n) goto dastur_uz; else s *= 4; cout << s << endl; </pre>	<p>12</p>
<p>n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i+=2) if (i % 3 == 0) s += i; s *= 3; cout << s << endl; </pre>	<p>36</p>
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 2 == 0) s += i; s *= 2; cout << s << endl; </pre>	<p>40</p>

<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 2 == 0) { s += i; s *= 2; } cout << s << endl; </pre>	<p>104</p>
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 2) s += i; else s += 2 * i; cout << s << endl; </pre>	<p>56</p>
<p>n=100 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; while (3 <= n) { n /= 6; s++; } cout << s << endl; </pre>	<p>2</p>
<p>n=80 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; while (3 <= n) { n /= 3; s++; } cout << s << endl; </pre>	<p>3</p>

n=876 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
void funksiya(int *a, int *n, int *k)
{
    *n = 0;
    *k = 0;
    while (*a > 0) {
        *k += *a % 10;
        *n += 1;
        *a /= 10;
    }
    int main() {
        int n, b, c;
        cout << "n="; cin >> n;
        funksiya(&n, &b, &c);
        cout << b + c + n;
        return 0;
    }
```

24

n=899 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int n, s;
cout << "n="; cin >> n;
s = 0;
while (n > 0)
{
    s += n % 10;
    n /= 10;
}
cout << s << endl;
```

26

n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int n, s = 0;
cout << "n="; cin >> n;
for (int i = 0; i <= n; i++)
    if (i % 2 == 1)
        s += i;
cout << s << endl;
```

25

<p>n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i = 1, p = 0, k = 5, n; cout << "n="; cin >> n; while (i <= n) { if (i % 2 == 0) s += k; else p++; i++; } p += k; s += p; cout << s << endl; </pre>	<p>30</p>
<p>n=11 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i = 1, p = 0, k = 5, n; cout << "n="; cin >> n; while (i <= n) { if (i % 2 == 0) s += k; else p++; i++; } p += k; s += p; cout << s << endl; </pre>	<p>36</p>
<p>n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, k = 1, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) k += i; s += k; cout << s << endl; </pre>	<p>46</p>
<p>O'zgaruvchi psevdonimi nima deb ataladi ?</p>	<p>Xavola</p>
<p>Parametrli sikl operatoridan tog'ri foydalanilgan javobni ko'rsating.</p>	<p>for (int i=0; i<=n; i++)</p>

Parametrli sikl operatorini ko'rsating.	for()
Prefiksli inkrement berilgan qatorni toping?	int f=3; cout<<f<<endl;
Dasturchi tomonidan dastur elementlari uchun ixtiyoriy tanlangan nom nima deyiladi?	Identifikator
<p>Quyidagi dastur orqali ekranga qanday ma'lumot chiqadi?</p> <pre>string h[3]={Bahrom,Ilyos,Sodiq}; for(int i=0;i<3;i++) cout<<h[i];</pre>	dasturda xatolik beradi
<p>Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi?</p> <pre>int b[6]={1,2,3,4,5,6}; for (int i=0;i<6;i++) { if(b[i]%2==0) cout<<b[i]<<" "; }</pre>	2 4 6
<p>Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi?</p> <pre>int b[6]={1,2,3,4,5,6}; int m=b[0]; for (int i=0;i<6;i++) { if(b[i]<m) m=b[i];} cout<<m<<endl;</pre>	1
<p>Quyidagi massivda nechta element qatnashgan</p> <pre>int k[3][4];</pre>	12 ta
<p>Quyidagi sikl operatori 10 marta bajarilishi uchun n ning qiymati qanday bo'lishi lozim?</p> <pre>for (int i=0; i<n; i++) {sikl tanasi;}</pre>	10
Sanab o'tiluvchi o'zgarmlar qanday kalit so'zi bilan aniqlanadi?	enum

Shart operatori tarkibida qaysi operatoridan foydalanish mumkun?	ixtiyoriy
Shart operatorini necha xil ko'rinishi mavjud ?	2
Sharti keyin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.	do{sikl tanasi;} while(shart)
Sharti keyin berilgan sikl operatorini ko'rsating.	do{ }while()
Sharti keyin berilgan takrorlanish operatorini toping	do..while
Sharti oldin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.	while(shart) {sikl tanasi;}
Sharti oldin berilgan sikl operatorini ko'rsating.	while()
Sikl operatorining qaysi turida sikl tanasi kamida bir marotaba majburiy tarzda bajariladi?	do{ } while()
Sikl operatorlarini ko'rsating?	for,do.. while,while
Takrorlash operatorini toping	do..while
Ushbu dastur natijasini toping <pre>int main(){ int a = 12, b = -21, c = 21; bool OK = a > 0 && b > 0 && c > 0; cout << OK; return 0; }</pre>	0
Ushbu dastur natijasini toping <pre>int main(){ int n = 775, x, y, z; x = n / 100; y = n / 10 % 10; z = n % 10; bool OK = x == z; cout << OK; return 0; }</pre>	0

<p>Ushbu dastur natijasini toping</p> <pre> int main(){ int n = 787, x, y, z; x = n / 100; y = n / 10 % 10; z = n % 10; bool OK = x == y; cout << OK; return 0; }</pre>	0
<p>Ushbu dastur natijasini toping(a = 12, b =-21, c=21):</p> <pre> int main(){ int a = 12, b = -21, c = 21; bool OK = a > 0 b > 0 c > 0; cout << OK; return 0; }</pre>	1
<p>Ushbu dastur natijasini toping(n=751):</p> <pre> int main(){ int n = 751, x, y, z; x = n / 100; y = n / 10 % 10; z = n % 10; bool OK = x >= z && y >= z; cout << OK; return 0; }</pre>	1
<p>Ushbu dastur natijasini toping:</p> <pre> int main(){ int a = 17, b = 23; bool OK = a < 0 ^ b > 0; cout << OK; return 0; }</pre>	1
<p>Ushbu dastur natijasini toping:</p> <pre> int main(){ int a = -17, b = 23; bool OK = a < 0 ^ b > 0; cout << OK; return 0; }</pre>	0

Ushbu dastur natijasini toping: <pre>int main(){ int a = 17, b = 23; bool OK = a > 0 ^ b > 0; cout << OK; return 0; }</pre>	0
Ushbu dastur natijasini toping: <pre>int main(){ int a = 10, b = 28; bool OK = a > 0 ^ b > 0; cout << OK; return 0; }</pre>	0
Ushbu dastur natijasini toping: <pre>int main(){ int a = 8, b = -23; bool OK = a > 0 ^ b > 0; cout << OK; return 0; }</pre>	1
Variant tanlash operatori qaysi ?	switch
Xotira ajratish qaysi protsedurani chaqirish orqali amalga oshiriladi?	new
Quyidagi dasturda chiqarish oqimidan chiquvchi qiymatni aniqlang: <pre>int a=15; cout << a; ++a*a--;</pre>	15
Hisoblash mashinasiga algoritmni beruvchi ko`rsatmalar (buyruqlar)ning ketma-ketligi nima deyiladi?	Dastur
Quyidagi funksiya prototipi qanday mantiqiy natija qaytaradi: islower('j')	TRUE
Quyidagi funksiya prototipi qanday natija qaytaradi: <pre>char c='E'; char x = tolower(c); cout << x;</pre>	e

Quyidagi dasturda chiqarish oqimidan chiquvchi qiymatni aniqlang: <pre>int a=5; ++a; a++; cout << a;</pre>	7
Quyidagi dasturda chiqarish oqimidan chiquvchi qiymatni aniqlang: <pre>int a=9; cout << a-- + --a ;</pre>	16
Qaysi takrorlanish operatori aniq takrorlanishga ega bo'lgan dasturlar uchun mo'ljallangan?	for
Quyidagi dastur natijasini aniqlang : <pre>#define amal(x, y) x + y int main(){ cout<<amal(2*3, 7-1); return 0;}</pre>	12
Quyidagi dastur natijasini aniqlang : <pre>#define amal(x) (x) * (x) int main(){ int a=3; cout<<amal(a++); return 0;}</pre>	12
Quyidagi funksiya prototipi qanday mantiqiy natija qaytaradi: isalpha('A')	TRUE
Quyidagi funksiya prototipi qanday natija qaytaradi: <pre>char c='b'; char x = toupper(c); cout << x;</pre>	B
Dastur ishlashi davomida o'zgarmay qoladigan miqdordir nima deyiladi?	O'zgarmas

Quyidagi dasturda chiqarish oqimidan chiquvchi qiymatni aniqlang: <pre>int a=4; cout << a--*a++;</pre>	12
Bo'lishdagi (butun) qoldiqni aniqlash operatori (%) qaysi arifmetik amalga kiradi?	Binar
Quyidagi dastur natijasini aniqlang : <pre>#define amal(x)(x+x*2) int main(){ cout<<amal(2 * 3); return 0;}</pre>	18
Quyidagi funksiya prototipi qanday mantiqiy natija qaytaradi: isupper('v')	FALSE
Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Nilufar suvda o'sadi"); s.insert(8, "guli "); cout<<s;</pre>	Nilufar guli suvda o'sadi
Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Besh a'lo baxo"); s.insert(4, "bu"); cout<<s;</pre>	Beshbu a'lo baxo
Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Birdan ikki keladi"); s.insert(7, "keyin"); cout<<s;</pre>	Birdan keyinikki keladi
Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Bahor qish"); s.insert(5, "dan keyin ", 11, "keladi"); cout<<s;</pre>	Kompilyatsida xatolik sodir bo'ladi

Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Nilufar guli suvda o'sadi"); s.erase(8,11); cout<<s;</pre>	Nilufar o'sadi
Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Besh bu a'lo baxo"); s.erase(8,5); cout<<s;</pre>	Besh bu baxo
Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Birdan keyin ikki keladi"); s.erase(0,7); cout<<s;</pre>	keyin ikki keladi
Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Bahor qishdan keyin keladi"); s.erase(10,10); cout<<s;</pre>	Bahor qishkeladi
Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Nilufar guli suvda o'sadi"); s.erase(11); cout<<s;</pre>	Nilufar gul
Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Besh bu a'lo baxo"); s.erase(); cout<<s;</pre>	Bo'sh ekran chiqadi
Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Birdan keyin ikki keladi"); s.erase(14); cout<<s;</pre>	Birdan keyin i

<p>Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi?</p> <pre>string s("Bahor qishdan keyin keladi"); s.erase(25); cout<<s;</pre>	<p>Bahor qishdan keyin kelad</p>
<p>Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi?</p> <pre>string s1("Nilufar guli suvda o'sadi!"), s2("chiroyli gul?"); s1.replace(12, 13, s2, 0, 12); cout<<s1;</pre>	<p>Nilufar gulichiroyli gul!</p>
<p>Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi?</p> <pre>string s1("Besh bu a'lo baxo!"), s2("to'rt esa yaxshi."); s1.replace(8, 5, s2, 0, 5); cout<<s1;</pre>	<p>Besh bu to'rtbaxo!</p>
<p>Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi?</p> <pre>string s1("Birdan keyin ikki keladi!"), s2("keyin uch keladi."); s1.replace(7, 17, s2, 6, 9); cout<<s1;</pre>	<p>Birdan uch kelad!</p>
<p>Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi?</p> <pre>string s1("Bahor qishdan keyin keladi!"), s2("faslidan."); s1.replace(6, 13, s2, 0, 8); cout<<s1;</pre>	<p>Bahor faslidan keladi!</p>
<p>Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi?</p> <pre>string youth("Nilufar guli suvda o'sadi!"); int qidir = youth.find("suv"); cout<<qidir;</pre>	<p>13</p>

<p>Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi?</p> <pre>string youth("Besh bu a'lo baxo!!"); int qidir = youth.find("!"); cout<<qidir;</pre>	17
<p>Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi?</p> <pre>string youth("Birdan keyin ikki keladi ikki yomon baho!"); int qidir = youth.find("ikki"); cout<<qidir;</pre>	13
<p>Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi?</p> <pre>string youth("Bahor qishdan keyin keladi!!"); int qidir = youth.find("kein"); cout<<qidir;</pre>	-1
<p>E'lon qilingan funksiya parametrlar qanday ajratiladi?</p>	vergul (,) bilan
<p>Qabul qilingan o'zgaruvchi funksiyada qanday o'zgavchi vazifasini bajaradi?</p>	lokal o'zgaruvchi
<p>Funksiya qiymati qanday qaytariladi?</p>	return orqali
<p>Dastur natijasida funksiya nimani qaytaradi?</p> <pre>void hello() { return "salom"; }</pre>	kompilyatsida xatolik sodir bo'ladi
<p>Dastur kompilyatsiya qilinganda so'ng natijani aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> int main(){ int i=24; int *p=&i; std::cout<<++*p; return 0; }</pre>	25

<p>Dastur kompilyatsiya qilinganda so'ng natijani aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> int main(){ int i=14; int *p=&i; std::cout<<*p--; return 0; }</pre>	14
<p>Dastur kompilyatsiya qilinganda so'ng natijani aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> int main(){ int i=18; int *p=&i; std::cout<<++*p--; return 0; }</pre>	19
<p>Massivni e'lon qilish to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping?</p>	int a[50];
<p>Quyidagi ifodadan qanday qiymat chiqishini aniqlang</p> <pre>int a[]={ 1,2,3,4,5 }; cout<<a[3];</pre>	4
<p>Massivni initsalizatsiyalash to'g'ri ko'rsatilgan javobni toping?</p>	int a[3]={45,12,1 };
<p>Massiv elementiga nima orqali murojaat qilinadi?</p>	indeksi orqali

Dasturning natijasi qanday bo'ladi?

```
int main( ){
    short a,b;
    double c;
    a=3;
    b=2;
    c=a/b;
    if (c==1) {
        cout << "yakuniy" << endl;    }
    else
    { cout << "birinchi" << endl;    }
    return 0; }
```

yakuniy

Dasturning natijasi qanday bo'ladi?

```
int main( ){
    int a,b; float c;
    a=3; b=2; c=a/b;
    switch (c){
        case 1 : cout << "C++"; break;
        case 1.5: cout << "Dastur"; break;
        case 2 : cout << "Tugadi"; break;
        case 2.5: cout << "Salom"; break;    }
    return 0; }
```

Dasturda xatolik bor

<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre> int main(){ int a; a=1500; if (a%2==0) { a=a/100; if (a/3==500) { if (a%4==3) { cout << "Talaba"; } cout << "Salom"; } cout << "Salom Talaba"; } return 0;} </pre>	<p>Salom Talaba</p>
<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre> int main(){ int a,b,c,d; a=3; b=2; c=4; d=a+b/2*c; cout << d << endl; return 0;} </pre>	<p>7</p>
<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre> int main(){ int a,b,c; double d; a=3; b=2; c=4; d=b/c*sqrt(c)/pow(a,b); cout << d << endl; return 0; } </pre>	<p>0</p>
<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre> int main(){ double a,b,c,d; a=3; b=2; c=4; d=b/c*sqrt(c)/pow(a,b); swap(a,d); cout << d << endl; return 0; } </pre>	<p>3</p>

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
int main( ){  
    int a,b,c;  
    a=2;   b=0;   c=0;  
    bool e= a>=b && c<=b;  
    cout << a+e << endl;  
    return 0; }
```

3

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
#include <iostream>  
using namespace std;  
int main( ){  
    int a,b,c;  
    a=3;   b=4;   c=8;  
    bool e= a>=b && c<=b;  
    if (e) {  
        if (e%11==0) {  
            if (a==3) {  
                cout << "C++"; }  
            cout << "Dasturchi"; }  
            cout << "Dasturlash"; }  
    return 0;}
```

Ekranga xech narsa chiqmedi

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
#include <iostream>  
using namespace std;  
int main( ){  
    int a,b,c;  
    a=3;   b=4;   c=8;  
    bool e= a<=b && c>=b;  
    if (e) {  
        if (e%11==0) {  
            if (a==3) {  
                cout << "C++"; }  
            cout << "Dasturchi"; }  
            cout << "Dasturlash"; }  
    return 0;}
```

Dasturlash

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main( ){
    int a,b,c; double d;
    a=0;  b=2;  c=1;
    d=(a+b)/c+pow(b,a)/b;
    cout << d << endl;
    return 0;}
```

2,5

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main( ){
    int a,b,c; double d;
    a=0;  b=2;  c=1;
    d=pow(a+(b+2*c)/2,2)/(a+2*b);
    cout << d << endl;
    return 0;}
```

1

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main( ){
    int a,b,c;
    a=4;  b=8;  c=0;
    bool e= a>b || b>c;
    cout << e << endl;
    return 0;}
```

1

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main( ){
    short d;
    double a,b,c;
    a=1.5;   b=3;   c=2.3;
    d=a+b+c;
    cout << d << endl;
    return 0; }
```

6

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main( ){
    string s="mustaqil ish";
    int n=s.find("mustaqil ish");
    cout << n << endl;
    return 0; }
```

0

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main( ){
    int n(2.8),b=12;
    cout << b/n;
    return 0; }
```

6

<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; int main(){ string a,s="men dasturchi bolaman"; int n=s.find(' '); s.erase(0,n+1); n=s.find(' '); a=s.substr(0,n); cout << a << endl; return 0; }</pre>	<p>dasturchi</p>
<p>Chala shart operatorini korsating.</p>	<p>if (...) {...}</p>
<p>Dasturning natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; int main() { int q,e; q=0; e=0; bool b, a = q == e; b = a >=q; cout << b+a; return 0;}</pre>	<p>2</p>
<p>Dasturning natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; int main() { short a,b; a=0; b=9; if (a=b-9) { cout << "Yakuniy"; } else { cout << "Yakunlandi"; } return 0; }</pre>	<p>Yakunlandi</p>

<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; int main(){ int a,b; a=2; b=3; cout << (a*b)*(1/b); return 0;}</pre>	<p>0</p>
<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre>#include <iostream> #include <math.h> using namespace std; int main(){ int a,b; a=2; b=3; cout << (a*b)*pow(b,-1); return 0;}</pre>	<p>2</p>
<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; int main(){ int a,b; a=7; b=4; if (a*b%3==1) { if (a/b==1) { if (b/a>0) { cout << "Xayir"; return 0; } cout << "Tugadi"; return 0; } cout << "Dastur"; } return 0;}</pre>	<p>tugadi</p>

<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; int main(){ double a,b; b=4.4; a=b/2.2; cout << b/a; return 0; }</pre>	2,2
<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; int main(){ int b=20.5; bool a = 20>=b; if (a) { if (b<=b) { cout << "Bola"; return 0; } cout << "Bolalar"; return 0; } return 0;}</pre>	Bola
strcpy(satr1,satr2) – funksiyasi vazifasi	Satr2 dan satr1 ga nusxa oladi.
strncpy(satr1,satr2, int len) – funksiyasi ning vazifasi	Satr2 dan satr1 ga dastlabki len ta belgini nusxa oladi, lekin xosil bo'lgan satrning oxiriga '\0' bel joylashtirmaydi.
strcat(satr1, satr2) – funksiyasi vazifasi	Satr1 dan keyin satr2 ni joylashtirib chiqadi.
strncat(satr1, satr2, int a) – funksiyasi.	Satr2dan keyin satr1 ni dastlabki a ta belgisini joylashtirib satr xosil qiladi

strcmp(satr1, satr2) – funksiyasi vazifasi.	Satr1 bilan satr2 ni solishtiradi. Agar satrlar bir bo'lsa, 0 qiymat qaytaradi.
<pre>string a("yaxshi"); string b("kun"); string c=a+b; cout<<c; Dastur natijasi qanday?</pre>	"yaxshikun"
Length() funksiyasining vazifasini aniqlang	String tipidagi satr uzunligini aniqlaydi.
Empty() funksiyasining vazifasi	Satrn bo'shligini tekshirib, mantiqiy qiymat qaytaradi.
<pre>string c="614"; c=c.insert(3,"-10"); cout<<c; natijani aniqlang</pre>	"614-10"
<pre>string g="yaxshi"; g=g.erase(4,2); cout<<g; natijani aniqlang</pre>	"yaxs"
S.substr(n1,n2) ning vazifasini toping.	S satrning n1 elementidan boshlab n2 ta element olish.
String tipi uchun satr uzunligini aniqlovchi funksiyani toping.	Length();
<pre>string s="dasturlash"; string a=s.substr(0,4); cout<<a; ?</pre>	dast
<pre>string s="dasturlash"; string a=s.erase(0,4); cout<<a; ?</pre>	urlash
int a=s.find ("a"); funksiyani ma'nosi?	S satrdan birinchi uchragan "a"ni nomerini qaytaradi.
Javoblardan qaysi biri klaviaturadan kiritishni talab qiladi?	cin>>a; va getline(cin,a);
<pre>string a="yakuniy nazorat"; int s=a.strlen(); cout<<s; ?</pre>	Xatolik habari e'lon qilinadi.
<pre>string a="yakuniy nazorat"; int s=a.length(); cout<<s; ?</pre>	15
int x = 90, y = ++x; x va y ning qiymatini toping	91 91

int x = 90, y = x--; x va y ning qiymatini toping	89 90
int x = 90, y = --x; x va y ning qiymatini toping	89 89
Shartsiz o'tish operatorini ko'rsating	goto
C++da funksiyada qiymat qaytarish operatori?	return
<pre>#include <iostream> using namespace std; int main(){ int q; cin>>q; if(q>0) { int t=33; } cout<<t<<endl; return 0;} Dastur natijasi qanday?</pre>	Xatolik yuz beradi
<pre>int g=3; g+=4; g-=2; cout<<g<<endl; g o'zgaruvchining qiymatini toping?</pre>	5
Xato xosil qilingan funksiyani toping:	void alfa() {cout<<"salom"; return 0;};
<pre>x=6 y=6 dagi chiquvchi natijani toping. int main(){ double x, y; cin>>x>>y; if (x<=y){ cout<<"0"<<" "<<y;} else{ cout <<x<<" "<<y;} return 0; }</pre>	0 6

<p>a=348 dagi chiquvchi qiymatini toping.</p> <pre> int main() int a; cin>>a; if(a%3==0) cout<<"bo`linadi"; return 0;}</pre>	<p>bo`linadi</p>
<p>n=3 natijani toping</p> <pre> int main(){ int n; cin>>n; switch(n) { case 1: case 2: case 3: case 4: cout<<"ok"; break;} return 0;}</pre>	<p>ok</p>
<p>for(int i=1; i<=n; i++) bu holatda i<=n qismi qanday nomlanadi</p>	<p>sikl takrorlanish sharti</p>
<p>for(int i=1; i<=n; i++) bu holatda i++ qismi qanday nomlanadi</p>	<p>sikl parametrini oshirish</p>
<p>a=5 b=6 natijani toping</p> <pre> int main(){ int a,b,c; cin>>a>>b; c= a>b?a:b; cout<<c; return 0;}</pre>	<p>6</p>
<p>a=5 n=6 natijani toping</p> <pre> int main(){ double a,n; cin>>a>>n; for(int i=1; i<=n; i++)a=a+1; cout<<a; return 0;}</pre>	<p>11</p>

<pre> a=4 b=4 natijani toping int main(){ int a,b, k=0; cin>>a>>b; for(int i=1; i<=a; i++){k+=b;} cout<<k; return 0;} </pre>	16
<pre> a=98765 bo'lsa natijani toping int main(){ int a; cin>>a; if(a%2==0)cout<<"juft"; else cout<<"toq"; return 0;} </pre>	toq
<pre> a=5 natijani chiqaring int main(){ int a; cin>>a; if(a>0) cout<<99999; if(a<0) cout<<33333; if(a==0) cout<<00000; return 0;} </pre>	99999
<pre> a=8 b=15 dagi qiymatini toping int main(){ int a,b; cin>>a>>b; if(b<a){a=a+1;} cout<<a; return 0;} </pre>	8
<pre> n=3 dagi natijani toping int main(){ int n;cin>>n; for(int i=1; i<=n; i++) cout<<"Salom"; return 0; } </pre>	SalomSalomSalom

<pre> n=1 natijani toping int main(){ int n; cin>>n; switch(n) { case 1: case 2: case 3: case 4: cout<<"ok"; break;} return 0;} </pre>	<p>ok</p>
<pre> a=10 b=6 natijani toping int main(){ int a,b,c; cin>>a>>b; c= a>b?a:b; cout<<c; return 0;} </pre>	<p>10</p>
<pre> a=6 n=6 natijani toping int main(){ double a, n; cin>>a>>n; for(int i=1; i<=n; i++) a=a+1; cout<<a; return 0;} </pre>	<p>12</p>
<pre> Dastur natijasini aniqlang: #include <iostream> using namespace std; int powx(int x) { int a=1,b=1,c; for (int i=1;i<=x;i++) { c=a+b; a=b; b=c; } return c;} int main(){ int x=8; cout << powx(x); return 0;} </pre>	<p>55</p>

Dastur natijasini aniqlang: <pre>#include <iostream> using namespace std; int sqr(int a, int b) { if (b==0) return 1; else return sqr(a,b-1)*a;} int main(){ int a=2,b=3; cout << sqr(a,b); return 0;}</pre>	8
Dastur natijasini aniqlang: <pre>#include <iostream> using namespace std; int sqr(int a, int b) { if (b==0) return 1; else return sqr(a,b-1)*(a+1);} int main(){ int a=2,b=3; cout << sqr(a,b); return 0;}</pre>	27
Dastur natijasini aniqlang: <pre>#include <iostream> using namespace std; int sqr(int a) { if (a==0) return 0; if (a==1) return 1; else return sqr(a-1)*(a);} int main(){ int a=3; cout << sqr(a); return 0;}</pre>	6
Bog'langan funksiyalar yoki sinflar oilasini tuzishda nimadan foydalaniladi?	shablon
C++ dasturlash tilida parametrlangan turlar deb nimaga nisbatan aytiladi?	shablon

template xizmatchi so'zi nimani e'lon qilishda ishlatiladi?	shablon
Funksiya shablonini yaratishda formal tiplarning har birining oldida qanday xizmatchi so'zi qo'yilishi kerak?	typename
<pre>#include <iostream> int main() { int i; for(i = 0; i < 9; i++) std::cout << i+1; return 0; }</pre> dastur bajarilganda ekranda nimalar chiqadi?	1 dan 9 gacha bo'lgan sonlar chiqadi
Kiritish oqimini qayta yuklash uchun quyida keltirilgan formalardan qaysi biri to'g'ri?	istream& operator >> (istream& input, Complex& x)
Chiqarish oqimini qayta yuklash uchun quyida keltirilgan formalardan qaysi biri to'g'ri?	ostream& operator << (ostream& input, Complex& x)
Kompleks sinfi ustida qo'shish amalini qayta yuklash uchun keltirilgan formalarning qaysi biri to'g'ri?	Complex& operator + (Complex& x, Complex& y)
... - barcha ob'yektlar uchun kirish huquqini beradi.	public
Konstruktor bu –	bu usul bo'lib, uning nomi klass nomi bilan ustma-ust tushadi
Klass yaratilganda unga nechta konstruktor va nechta destruktur e'lon qilish mumkin?	1 ta va undan ortiq konstruktor va 1 ta destruktur
Destruktor e'lon qilishda qaysi belgidan foydalaniladi?	~

```

#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;
class Ahror{
private:
    string Ism;
    int Yosh;
friend void Printyosh(const Ahror& shaxs);
public:  Ahror(string KiritIsm, int KiritYosh)
        {
            Ism = KiritIsm;
            Yosh = KiritYosh;
        }
};
void Printyosh(const Ahror& shaxs)
    {
        cout<<shaxs.Yosh<<endl;
    }
int main()
    {
        Ahror a("Ahror",27);
        Printyosh(a);
        return 0;
    } dastur natijasi qanday?

```

<pre> #include <iostream> #include <string> using namespace std; class Ahror{ private: string Ism; int Yosh; friend void Printyosh(const Ahror& shaxs); Ahror(string KiritIsm, int KiritYosh) { Ism = KiritIsm; Yosh = KiritYosh; } }; void Printyosh(const Ahror& shaxs) { cout<<shaxs.Yosh<<endl; } int main() { Ahror a("Ahror",27); Printyosh(a); return 0; } dastur natijasi qanday? </pre>	<p>dasturda xatolik yuz beradi</p>
<p>C++ dasturlash tilida dasturni boshlanishini va tugashini bildiruvchi belgini ko'rsating</p>	<p>{ }</p>
<p>Xar bir ifoda ... bilan yakunlanadi?</p>	<p>;</p>
<p>Qiymat uzatish operatorini ko'rsating.</p>	<p>=</p>
<p>Katta va kichik harflardan, ostki chiziq bilan boshlanadigan ketma ketlik deyiladi.</p>	<p>identifikator</p>
<p>Parametrli takrorlash operatorini ko'rsating</p>	<p>for</p>
<p>class nima ?</p>	<p>Bu murakkab ko'rinishga ega bo'lib, bir joyga jamlangan funksiyalar va ma'lumotlar yozuvlarini o'zida mujassamlashtiradi.</p>

<p>Qaysi javobda "Person" nomli klass to'g'ri elon qilingan?</p>	<pre>class Person { private: string fname; string faddress; public: void show(); };</pre>
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre>int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 0; i <= n; i = i + 2) s += i; cout << s << endl;</pre>	<p>20</p>
<p>n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre>int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 0; i <= n; i++) if (i % 2==1) s += i; cout << s << endl;</pre>	<p>25</p>
<p>n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre>int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) if (n % i == 0) s += i; cout << s << endl;</pre>	<p>18</p>

<p>n=15 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) if (n % i == 0) s += 1; cout << s << endl; </pre>	<p>4</p>
<p>n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) s *= i; cout << s << endl; </pre>	<p>0</p>
<p>n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 1; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) s *= i; cout << s << endl; </pre>	<p>720</p>
<p>n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 2; i <= n; i++) { bool b = true; for (int j = 2; j < i; j++) if (i % j == 0) { b = false; break; } if (b) s += i; } cout << s << endl; </pre>	<p>28</p>

<p>n=15 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) { int k = 0; for (int j = 1; j < i; j++) if (i % j == 0) k++; if (k == 1) s += i; } cout << s << endl; </pre>	<p>41</p>
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 1, i = 2; cout << "n="; cin >> n; for (int k = 1; k <= n; k++) s *= i; cout << s << endl; </pre>	<p>256</p>
<p>n=3 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 1, a; cout << "n="; cin >> n; a = n; for (int k = 1; k <= n; k++) s *= a; cout << s << endl; </pre>	<p>27</p>
<p>n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int k = 1; k <= n; k++) { if (k % 5 == 0) continue; s += k; } cout << s << endl; </pre>	<p>40</p>

<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 2) s += i; else s += 2 * i; cout << s << endl; </pre>	<p>56</p>
<p>n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 3 == 0) s += 2 * i; cout << s << endl; </pre>	<p>36</p>
<p>n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) switch (i % 5) { case 0: s += i; break; default : s++; } cout << s << endl; </pre>	<p>25</p>

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i, n;  
cout << "n="; cin >> n;  
for (i = 1; i <= n; i++)  
    switch ( i % 10 )  
    {  
        case 0:  
        case 2:  
        case 4:  
        case 6:  
        case 8: s += i;  
            break;  
        default : s++;  
    }  
cout << s << endl;
```

35

n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i = 0, n;  
cout << "n="; cin >> n;  
dastur_uz : i++;  
    s += i;  
    if (i != n)  
        goto dastur_uz;  
    else  
        s *= 2;  
cout << s << endl;
```

72

n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i, k = 1, n;  
cout << "n="; cin >> n;  
for (i = 1; i <= n; i++)  
    s += k;  
    k += i;  
cout << s << endl;
```

12

<p>n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, k = 1, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) k += i; s += k; cout << s << endl; </pre>	<p>46</p>
<p>n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, k = 1, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) { k += i; s += k; } cout << s << endl; </pre>	<p>62</p>
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 2 == 0) s += i; s *= 2; cout << s << endl; </pre>	<p>40</p>
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 2 == 0) { s += i; s *= 2; } cout << s << endl; </pre>	<p>104</p>

n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i, n;  
cout << "n="; cin >> n;  
for (i = 1; i <= n; i++)  
    if (i % 5 == 0)  
        break;  
    else  
        s += i;  
cout << s << endl;
```

10

n=13 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i = 1, n;  
cout << "n="; cin >> n;  
do {  
    i += 2;  
    if (i % 3 == 0)  
        s += i;  
    else  
        s++;  
} while (i <= n);  
cout << s << endl;
```

31

n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i = 1, p = 1, n;  
cout << "n="; cin >> n;  
while (i <= n)  
{  
    s += i;  
    p *= i;  
    i++;  
}  
s += p;  
cout << s << endl;
```

135

n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i = 1, p = 0, k = 5, n;  
cout << "n="; cin >> n;  
while (i <= n)  
{  
    if (i % 2 == 0)  
        s += k;  
    else  
        p++;  
    i++;  
}  
p += k;  
s += p;  
cout << s << endl;
```

30

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int n, s = 0, i = 0;;  
cout << "n="; cin >> n;  
while (1 > 0)  
{  
    i++;  
    s += i;  
    if ( i >= n ) break;  
}  
cout << s << endl;
```

55

n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int n, s = 0;  
cout << "n="; cin >> n;  
int i = n;  
while (i > 0)  
{  
    s += i--;  
    if (i >= n) break;  
}  
cout << s << endl;
```

36

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int n, s = 0;
cout << "n="; cin >> n;
int i = 0;
do
{
    i++;
    s += i++;
} while ( i < n);
cout << s << endl;
```

25

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int n, s = 0;
cout << "n="; cin >> n;
int i = n;
do
{
    s += i--;
} while ( i > 0);
cout << s << endl;
```

55

a=5, b=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int a, b, s = 0;
cout << "a="; cin >> a;
cout << "b="; cin >> b;
int i = 0;
while (i <= a)
{
    s += i;
    i += b;
}
cout << s << endl;
```

0

<p>a=3, b=4 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = 0; while (i <= a) { if (i % b == 0) s += i; i++; } cout << s << endl; </pre>	<p>0</p>
<p>a=10, b=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = 0; do { i = i + b; s += i; } while (i < a); cout << s << endl; </pre>	<p>10</p>
<p>a=7, b=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = 0; do { i++; if (i % b == 0) s += i; } while (i < a); cout << s << endl; </pre>	<p>5</p>

a=10, b=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int a, b, s = 0;
cout << "a="; cin >> a;
cout << "b="; cin >> b;
int i = b;
while (i <= a)
{
    s += 1;
    i++;
}
cout << s << endl;
```

6

a=11, b=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int a, b, s = 0;
cout << "a="; cin >> a;
cout << "b="; cin >> b;
int i = b;
while (i <= a)
{
    s += i;
    i++;
}
cout << s << endl;
```

51

a=10, b=20 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int a, b, s;
cout << "a="; cin >> a;
cout << "b="; cin >> b;
s = a * b;
while (a != b)
if (a > b) a -= b;
else b -= a;
s /= a;
cout << a << endl;
```

10

<p>a=20, b=30 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; s = a * b; while (a != b) if (a > b) a -= b; else b -= a; s /= a; cout << s << endl; </pre>	<p>60</p>
<p>a=10, b=15 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; s = 0; while (a >= b) { s++; a -= b; } s += a; cout << s << endl; </pre>	<p>10</p>
<p>n=899 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s; cout << "n="; cin >> n; s = 0; while (n > 0) { s += n % 10; n /= 10; } cout << s << endl; </pre>	<p>26</p>

<p>n=7 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 1; cout << "n="; cin >> n; while (n >= 2) { s *= n; n -= 2; } cout << s << endl; </pre>	<p>105</p>
<p>n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; while (!(s * s > n)) s++; cout << s << endl; </pre>	<p>4</p>
<p>n=30 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, q; cout << "n="; cin >> n; if (n != 1) q = n / 2; else q = 1; while (!(q * q <= n)) q--; cout << q << endl; </pre>	<p>5</p>
<p>n=40 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, k = 0, s = 1; cout << "n="; cin >> n; while (!(s > n)) { s *= 3; k++; } cout << k << endl; </pre>	<p>4</p>

n=80 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int n, s = 0;
cout << "n="; cin >> n;
while (3 <= n)
{
    n /= 3;
    s++;
}
cout << s << endl;
```

3

n=876 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
void funksiya(int *a, int *n, int *k)
{
    *n = 0;
    *k = 0;
    while (*a > 0)
    {
        *k += *a % 10;
        *n += 1;
        *a /= 10;
    }
}

int main()
{
    int n, b, c;
    cout << "n="; cin >> n;
    funksiya(&n, &b, &c);
    cout << b + c + n;
    return 0;
}
```

24

n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int funksiya(int n)
{
    while (n > 0)
    {
        cout << n % 10;
        n /= 10;
    }
    return n;
}

int main()
{
    int n;
    cout << "n="; cin >> n;
    cout << funksiya(n);
    return 0;
}
```

50

n=456 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int funksiya(int n)
{
    int k = 0;
    while(n > 0)
    {
        k++;
        n /= 10;
    }
    return k;
}

int main()
{
    int n;
    cout << "n="; cin >> n;
    cout << funksiya(n);
    return 0;
}
```

3

<p>n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int funksiya(int k) { if (k == 0) return 1; else if (k == 1) return 1; else return k * funksiya(k - 1); } int main() { int n; cout << "n="; cin >> n; cout << funksiya(n) << endl; return 0; } </pre>	720
Sharti keyin berilgan sikl operatorini ko'rsating.	do{ }while()
Parametrli sikl operatorini ko'rsating.	for()
Sharti oldin berilgan sikl operatorini ko'rsating.	while()
Sikl operatorining qaysi turida sikl tanasi kamida bir marotaba majburiy tarzda bajariladi?	do{ }while()
Sikl operatorining qaysi turida sikl tanasi bajarilmasligi mumkin?	while(), for()
for() sikl operatorlarining qaysi turiga mansub?	Parametrli
while() sikl operatorlarining qaysi turiga mansub?	Sharti oldin berilgan

do{ }while() sikl operatorlarining qaysi turiga mansub?	Sharti keyin berilgan
<pre>int a=15; while(a>0) {--a;}</pre> Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?	15
Sharti oldin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.	while(shart) {sikl tanasi;}
Sharti keyin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.	do{sikl tanasi;} while(shart)
<pre>int i=1; while(i>-1) {cout<< I << endl; i++;}</pre> Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?	Cheksiz
<pre>int a=0; while(a-1<5) {a++;}</pre> Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?	6
Parametrli sikl operatoridan tog'ri foydalanilgan javobni ko'rsating.	for (int i=0; i<=n; i++)
Quyidagi sikl operatori 10 marta bajarilishi uchun n ning qiymati qanday bo'lishi lozim? for (int i=0; i<n; i++) {sikl tanasi;}	10
for (int a=0; a<50; a+=10) {cout<<a<<" "} Dastur qismida qanday natija chiqariladi?	0,10,20,30,40,
<pre>int s=-1; for (int a=0; a<10; a++) {s+=a;} cout<< s <<endl;</pre> Dastur qismida qanday natija chiqariladi?	44

<p>Agar <code>sinf struct</code> xizmatchi so'zi bilan kiritilgan bo'lsa va murojaat spetsifikatori berilmagan bo'lsa, uning hamma komponentalari ... bo'ladi.</p>	<p>Public</p>
<p>Agar <code>sinf class</code> xizmatchi so'zi bilan kiritilgan bo'lsa va murojaat spetsifikatori berilmagan bo'lsa, uning hamma komponentalari ... bo'ladi.</p>	<p>Private</p>
<p>Qaysi turdagi klass a'zolarini nafaqat shu klassning a'zolari yoki do'st klasslarida, balki ushbu klass orqali hosil qilingan klass a'zolarini ishlatish mumkin bo'ladi?</p>	<p>Protected</p>
<p>Qaysi murojaat spetsifikatorida e'lon qilingan komponentalar vorislikka o'tmaydi?</p>	<p>Private</p>
<pre>#include <iostream> using namespace std; class Talaba { string ism, fam; int yosh; };</pre> <p>Dasturda Talaba klassining maydonlari qanday spetsifikatorda e'lon qilingan?</p>	<p>Private</p>

<pre> #include <iostream> using namespace std; class Talaba { public: string ism, fam; int yosh; protected: int baho; }; int main() { Talaba t; t.baho=5; t.yosh=20; cout<<t.baho<<","<<t.yosh<<endl; return 0; } Dastur qanday natija beradi? </pre>	<p>Dasturda xatolik ro'y beradi</p>
<pre> #include <iostream> using namespace std; class Nuqta{ public: void SetX (int x) { this->x = x; } void SetY (int y) { this->y = y; } protected: int x, y; }; Dasturdagi klass metodlarini ko'rsating. </pre>	<p>SetX(), SetY()</p>
<p>Avvaldan mavjud klassdan voris olish qaysi javobda to'g'ri ko'rsatilgan?</p>	<p>class Fazo:public Nuqta</p>
<p>Klasslardan nechta turda voris olish mumkin?</p>	<p>3</p>

<pre> #include <iostream> using namespace std; class Kompleks{ int butun, mavxum; void Show () { cout<<butun<<"+"<<mavxum<<"i"<<endl; } }; int main () { Kompleks a; a.butun=5; a.mavxum=3; a.Show(); return 0; } </pre> <p>Dastur qanday natija beradi?</p>	<p>Dasturda xatolik sodir bo'ladi</p>
<p>Klasslarda do'st funksiyalar qaysi xizmatchi so'z orqali bog'lanadi?</p>	<p>friend</p>
<p>Klasslarda funksiyalarni qayta yuklash uchun qaysi xizmatchi so'zdan foydalaniladi?</p>	<p>operator</p>
<p>Inkapsulyatsiya nima ?</p>	<p>tashqi ta'sirlardan himoyalangan dastur qism</p>
<p>Interfeys nima ?</p>	<p>obyektni boshqarish pulti</p>
<p>Vorislik turi o'z navbatida bo'lishi mumkin</p>	<p>public, private, protected</p>
<p>Vorislik yordamida qurilgan sinfning metod va hususiyatlari necha ko'rinishga ega bo'lishi mumkin?</p>	<p>3</p>
<p>... da barcha obyektlar uchun kirishga ruxsat beriladi.</p>	<p>public</p>

... da faqat ushbu ekzempliyarga va har qanday tarmoq sinflarga kirishga ruxsat beriladi.	protected
...da faqat ushbu ekzempliyarga kirishga ruxsat beriladi.	private
<pre> class Talaba { public: string ism; private: double step; protected: string guruh; }; class Talaba2:public Talaba { public: int yosh; }; Talaba2 klassi nechta maydonga ega? </pre>	3 ta
<pre> class Talaba { private: double step; }; class Talaba2:public Talaba { public: int yosh; }; Talaba2 klassi nechta maydonga ega? </pre>	1 ta
... - oldin yaratilgan sinfga o'xshash sinf yaratishda qo'llaniladi va oldin yaratilgan sinfni qaytadan yaratmasdan uni takomillashtiradigan yangi sinf yaratishni imkoniyatini beradi.	Vorislik

Fayldagi ma'lumotni o'qish uchun ios:: xizmatchi so'zidan so'ng qaysi spetsifikator yoziladi?	in
Faylga ma'lumotni fayl oxiriga yozish uchun ios:: xizmatchi so'zidan so'ng qaysi spetsifikator yoziladi?	app
Fayl ochilganda kursor ko'rsatkichini fayl oxiriga ko'chirish uchun ios:: xizmatchi so'zidan so'ng qaysi spetsifikator yoziladi?	ate
Fayl ochilganda fayl tarkibini tozalash uchun ios:: xizmatchi so'zidan so'ng qaysi spetsifikator yoziladi?	trunc
Qaysi metod (uslub) ochilgan faylni yopish uchun xizmat qiladi?	close()
Fayllarni o'qishda faylni oxirini aniqlash uchun qaysi metod (uslub) dan foydalaniladi?	eof()
eof() metodi (uslub) faylni oxiriga borgan bo'lsa, qanday qiymat qabul qiladi?	true
eof() metodi (uslub) faylni oxiriga bormagan bo'lsa, qanday qiymat qabul qiladi?	false
Fayldagi barcha so'zlarni konsolga chiqarish uchun qaysi metod (uslub) dan foydalaniladi?	eof()
Maxsus tur bo'lib, o'zida maydon, usullar va hossalarni mujassamlashtiruvchi tushuncha nima?	sinf (klass)

Murakkab struktura bo'lib, ma'lumotlar ta'riflaridan tashqari, protsedura va funksiyalar ta'riflarini o'z ichiga oluvchi tushuncha nima?	sinf (klass)
Ma'lumotlar strukturasining kengaytirilgan kontsepsiyasi bo'lib, faqatgina ma'lumotlarnigina emas balki ma'lumotlarga qo'shib funksiyalar bilan ham ishlash imkonini beruvchi tushuncha nima?	sinf (klass)
Klass (sinf) ning instantatsiyasi (bosqichi, hosilasi) ga nima deyiladi?	ob'ekt
O'zgaruvchilarga nisbatan klass (sinf) nima sifatida qaraladi?	ma'lumotlar turi
O'zgaruvchilarga nisbatan klass ob'ekti nima sifatida qaraladi?	o'zgaruvchi
Quyidagi struktura nimani e'lon qilish uchun ishlatiladi? <i>class klass_nomi { funksiya va o'zgaruvchilar };</i>	sinf (klass)
Quyidagi dasturda klass (sinf)ning ob'ektini ko'rsating: <pre> class Fakultet { public: string nomi; }; int main(){ Fakultet kif; kif.nomi= "AT servis"; cout<<kif.nomi; } </pre>	kif

<p>Quyidagi dasturda klass (sinf)ning o'zgaruvchisini ko'rsating:</p> <pre>class Fakultet { public: string nomi; }; int main(){ Fakultet kif; kif.nomi= "AT servis"; cout<<kif.nomi; }</pre>	<p>nomi</p>
<p>Quyidagi dasturda klass (sinf)ning funksiyasini ko'rsating:</p> <pre>class Fakultet { public: string nomi; }; int main(){ Fakultet kif; kif.nomi= "AT servis"; cout<<kif.nomi; }</pre>	<p>mavjud emas</p>
<p>Quyidagi dasturda klass (sinf) yaratishda qanday belgi tushib qolgan?</p> <pre>class Fakultet { public: string nomi; } int main(){ Fakultet kif; kif.nomi= "AT servis"; cout<<kif.nomi; }</pre>	<p>;</p>
<p>Quyidagi dastur klass (sinf)ida "name" nima vazifani bajaradi?</p> <pre>class Person { public: string name; int age; void print() { cout << "Ismi : " << name << endl; cout << "Yoshi : " << age << endl; } };</pre>	<p>o'zgaruvchi</p>

<p>Quyidagi dastur klass (sinf)ida "age" nima vazifani bajaradi?</p> <pre> class Person { public: string name; int age; void print() { cout << "Ismi : " << name << endl; cout << "Yoshi : " << age << endl; } }; </pre>	<p>o'zgaruvchi</p>
<p>Quyidagi dastur klass (sinf)ida print nima vazifani bajaradi?</p> <pre> class person { public: string name; int age; void print(){ cout << "Ismi : " << name << endl; cout << "Yoshi : " << age << endl; } }; </pre>	<p>klass funksiyasi</p>
<p>Quyidagi dastur klass (sinf)ining funksiyasi tipini aniqlang?</p> <pre> class person { public : string name; int age; void print() { cout << "Ismi : " << name << endl; cout << "Yoshi : " << age << endl; } }; </pre>	<p>void</p>
<p>Klass (sinf) komponentalariga murojaat huquqi nima yordamida boshqariladi?</p>	<p>murojaat spetsifikatorlari</p>
<p>Klass (sinf) komponentalariga murojaat huquqi spetsifikatorlari nech xil bo'ladi?</p>	<p>3</p>

Klass (sinf)da himoyalangan o'zgaruvchilar yaratishda qaysi murojaat huquqi spetsifikatoridan foydalaniladi?	Protected
Klass (sinf)da xususiy o'zgaruvchilar yaratishda qaysi murojaat huquqi spetsifikatoridan foydalaniladi?	Private
Klass (sinf)da dasturning barcha qismida foydalanish mumkin bo'lgan o'zgaruvchilar yaratishda qaysi murojaat huquqi spetsifikatoridan foydalaniladi?	Public
Sinflar ierarxiyasi (oilasi) qurilganda qaysi murojaat huquqi spetsifikatoridan foydalaniladi?	Protected
Oddiy holda protected spetsifikatori nimaga ekvivalent hisoblanadi?	Private
Agar sinf "class" xizmatchi so'zi orqali ta'riflangan bo'lsa uning hamma komponentalari qanday bo'ladi?	Private
Qaysi murojaat huquqi spetsifikatoridan ob'yekt ko'rinadigan joyning barchasida klass a'zolarini ishlatish mumkin?	Public
Qaysi murojaat huquqi spetsifikatoridan klass a'zolarini boshqa shu klassning a'zolari yoki do'st klasslarida ishlatish mumkin?	Private

<p>Qaysi murojaat huquqi spetsifikatoridan klass a'zolarini nafaqat shu klassning a'zolari yoki do'st klasslarida balki ushbu klass orqali hosil qilingan klass a'zolarini ishlatish mumkin?</p>	<p>Protected</p>
<p>Klass (sinf) a'zolarini e'lon qilishda hech qanday murojaat huquqi spetsifikatoridan foydalanilmagan bo'lsa ular (a'zolar) qaysi spetsifikatorda e'lon qilingan sanaladi?</p>	<p>Private</p>
<p>Quyidagi dastur klass (sinfi) da "a" o'zgaruvchisi qaysi spetsifikatorda e'lon qilingan?</p> <pre> class person { private: string name; int age; public: void set(string a, int b){ name = a; age = b; } void print() { cout << "Исми : " << name << endl; cout << "Ёши : " << age << endl;} }; </pre>	<p>Public</p>

Quyidagi dastur klass (sinfi) da "age" o'zgaruvchisi qaysi spetsifikatorda e'lon qilingan?

```
class person {  
    private:  
    string name;  int age;  
    public:  
    void set(string a, int b){  
        name = a;  age = b; }  
    void print( ) {  
        cout << "Ismi : " << name << endl;  
        cout << "Yoshi : " << age << endl; } };
```

Private

Quyidagi dastur klass (sinfi) da "b" o'zgaruvchisi qaysi spetsifikatorda e'lon qilingan?

```
class person {  
    private:  
    string name;  int age;  
    public:  
    void set(string a, int b){  
        name = a;  age = b; }  
    void print( ) {  
        cout << "Ismi : " << name << endl;  
        cout << "Yoshi : " << age << endl; } };
```

Public

<p>Quyidagi dastur klass (sinfi) da "set" funksiyasi qaysi spetsifikatorda e'lon qilingan?</p> <pre> class person { private: string name; int age; public: void set(string a, int b){ name = a; age = b; } void print() { cout << "Ismi : " << name << endl; cout << "Yoshi : " << age << endl; } }; </pre>	Public
<p>Quyidagi dastur klass (sinfi) da Value o'zgaruvchisi qaysi spetsifikatorda e'lon qilingan?</p> <pre> class Func { float Value; void F(int x, float a, float b, float s){ a=cos(x); b=sqrt(b*x); s=sin(-x); Value=a*x*x+b*x+s; } }; </pre>	Private
<p>Klass (sinf) o'zgaruvchilarini initsializatsiya qilish uchun mo'ljallangan maxsus funksiya nima deyiladi?</p>	Konstruktor
<p>Klass (sinf) konstruktori qanday ma'lumot turini qaytaradi?</p>	Hech qanday
<p>Klass (sinf) konstruktoriga qanday nom berish mumkin?</p>	Klass (sinf) nomini
<p>Klass (sinf) ob'ekti yo'q qilinayotgan vaqtda avtomatik tarzda nima chaqiriladi?</p>	destruktor
<p>Destruktorni qaysi operator orqali chaqirish mumkin?</p>	delete
<p>Destruktorni chaqirishda funksiya oldiga qanday simvol qo'yiladi?</p>	~

<p>Dasturlash tilning mexanizmi bo'lib, dasturdagi (klasslarda) bir komponentni boshqa komponentdan cheklash imkonini beruvchi tushuncha nima?</p>	<p>Inkapsulyatsiya</p>
<p>Klass (sinf) larda bir xil nomli funksiyalarni bir necha bor yaratish nima deyadi?</p>	<p>Funksiyani qayta yuklanishi</p>
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; class Yuza{ float a; float b; public: int Y(int x){ a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){ a=x; b=y; return a*b; } }; int main (){ Yuza T; cout<<T.Y(5,2)<<endl; return 0;}</pre>	<p>10</p>
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; class Yuza{ float a; float b; public: int Y(int x){ a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){ a=x; b=y; return a*b; } }; int main (){ Yuza T; cout<<T.Y(5.2)<<endl; return 0;}</pre>	<p>25</p>

<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; class Yuza{float a; float b; public: int Y(int x){ a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){ a=x; b=y; return a*b;}}; int main (){ Yuza T; cout<<T.Y(1.2,2)<<endl; return 0;} </pre>	<p>2.4</p>
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; class Yuza{float a; float b; public: int Y(int x){a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){a=x; b=y; return a*b;}}; int main (){ Yuza T; cout<<T.Y(1,2.2)<<endl; return 0;} </pre>	<p>2.2</p>
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout<<a+b<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a*b<<endl;} }; int main () { calc T; T.cl(3, 2); return 0; } </pre>	<p>6</p>

<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; class calc{ float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout<<a+b<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a*b<<endl;} }; int main () { calc T; T.cl(3. , 2.); return 0; }</pre>	5
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; class calc{ float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout<<a+b<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a*b<<endl;} }; int main () { calc T; T.cl(6.28 , 2.); return 0; }</pre>	8,28
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; class calc{ float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout<<a+b<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a*b<<endl;} }; int main () { calc T; T.cl(6,2); return 0; }</pre>	12

<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; class calc{ float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout<<a+a<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a-b<<endl;} }; int main () { calc T; T.cl(6,2); return 0; }</pre>	<p>4</p>
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; class calc{ float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout<<a+a<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a-b<<endl;} }; int main () { calc T; T.cl(6,2); return 0; }</pre>	<p>12.4</p>
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; class calc{ float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout<<a+a<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a-b<<endl;} }; int main () { calc T; T.cl(4,3); return 0; }</pre>	<p>1</p>

<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; class calc{ float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout<<a+a<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a-b<<endl;} }; int main () { calc T; T.cl(5.1,3.2); return 0; }</pre>	<p>2</p>
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; class Kattasi{ float a,b,c; public: int max(int x1, int y1){a=x1; b=y1; return a<b?a:(b<c?b:c); } double max(double x2, double y2, double z2){ a=x2; b=y2; c=z2; return a>b?a:(b>c?b:c);} }; int main (){ Kattasi T; cout<<T.max(5, 7); return 0; }</pre>	<p>5</p>

Dastur natijasini aniqlang:

```
#include <iostream>
using namespace std;
class Kattasi{ float a,b,c; public:
int max( int x1, int y1 ){a=x1; b=y1;
return a<b?a:(b<c?b:c); }
double max(double x2, double y2, double z2){
a=x2; b=y2; c=z2;
return a>b?a:(b>c?b:c);} };
int main (){
Kattasi T;
cout<<T.max(2.1,6); return 0; }
```

2

Dastur natijasini aniqlang:

```
#include <iostream>
using namespace std;
class Kattasi{ float a,b,c; public:
int max( int x1, int y1 ){a=x1; b=y1;
return a<b?a:b; }
float max(float x2, float y2, float z2){
a=x2; b=y2; c=z2;
return a>b?a:(b>c?b:c);} };
int main (){
Kattasi T;
cout<<T.max(5,7,4); return 0; }
```

7

<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; class Kattasi{ float a,b,c; public: int max(int x1, int y1){a=x1; b=y1; return a<b?a:b; } float max(float x2, float y2, float z2){ a=x2; b=y2; c=z2; return a>b?a:(b>c?b:c);} }; int main (){ Kattasi T; cout<<T.max(1.9,2); return 0; }</pre>	1
<p>Bog'langan funksiyalar yoki sinflar oilasini tuzishda nimadan foydalaniladi?</p>	shablon
<p>C++ dasturlash tilida parametrlangan turlar deb nimaga nisbatan aytiladi?</p>	shablon
<p>Template xizmatchi so'zi nimani e'lon qilishda ishlatiladi?</p>	shablon
<p>Funksiya shablonini yaratishda formal tiplarning har birining oldida qanday xizmatchi so'zi qo'yilishi kerak?</p>	typename
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; template < typename T > T katta(T a, T b){ if (a>b) return a; else return b;} int main () { cout<<katta('a', 'b'); return 0;}</pre>	b

<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; template <class T> T add(T a, T b){ return a; b; } int main(){ cout<<add <int>(21,56) <<endl; return 0;}</pre>	<p>21</p>
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; template < typename T > T katta(T a, T b){ if (a>b) return a; else return b;} int main () { cout<<katta(string("as"), string("ac")); return 0; }</pre>	<p>as</p>
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; template <class T> T add(T a, T b){ return a+b; } int main(){ cout<<add <float>(2.1,3.2) <<endl; return 0;}</pre>	<p>5.3</p>

Dastur natijasini aniqlang:

```
#include <iostream>
using namespace std;
template <class T>
class my{T a, b;
public:
my(T x, T y){
a = x; b = y;}
T add(){return a + b;} };
int main(){
my <string> d("ab", "cd");
cout << d.add();
return 0;}
```

abcd

Dastur natijasini aniqlang:

```
#include <iostream>
using namespace std;
template <class T>
T M (T a, T b){
return a>b?a:b;}
int main () {
cout<<M <int>(4+3,6-1);
return 0;}
```

7

Dastur natijasini aniqlang:

```
#include <iostream>
using namespace std;
template <typename T>
T a1(T a, T b){return a + b;}
template <class T>
T a2(T a, T b){return a>b?a:b;}
int main(){
cout<<a1(8,4)+a2<double>(3.3,7.);
return 0;}
```

19

<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; template <typename T> T a1(T a, T b){return a + b;} template <class T> T a2(T a, T b){return a>b?a:b;} int main(){ cout<<a1(34,64); a2<double>(3.3,7.2); return 0;} </pre>	98
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; template <typename T> T a1(T a, T b){return a + b;} template <class T> T a2(T a, T b){return a>b?a:b;} int main(){ cout<<a1(15,17)-a2<double>(3,7); return 0;} </pre>	25
<p>TCheckBox komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan</p>	Standart
<p>TRadioButton komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan</p>	Standart
<p>TListBox komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan</p>	Standart
<p>TComboBox komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan</p>	Standart
<p>TScrollBar komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan</p>	Standart

TGroupBox komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan	Standart
TActionList komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan	Standart
Frame komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan	Standart
Button komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan	Standart
Edit komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan	Standart
TStringGrid komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan	Additional
TDrawGrid komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan	Additional
TImage komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan	Additional
TShape komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan	Additional
Buttoning OnClick xodisasi qachon ishga tushadi.	tugma bosilganda
Ilovaga yangi forma qanday qoshiladi	File->New->Form
Bir formadan ikkinchisiga o'tish uchun qanday metodan foydalanamiz	Show, ShowModel
Show, ShowModel metodlari bajarildanda formaning qaysi hodisasi ishlaydi.	OnShow
Formani qanday metod orqali yopish mumkin	Close

TTimer qaysi komponentalar palitrasida joylashgan	System

Html kengaytmali fayllarni dasturga bog'lashda qaysi komponentadan foydalaniladi?
TCppWebBrowser komponentasining qaysi xususiyatiga *.html faylni yo'li ko'rsatiladi?
O'rnatiluvchi dastur yaratishda foydalaniladigan dastur nomini toping?
Variant tipi qanday o'zgaruvchilarga nisbatan qo'llaniladi?
Excel dasturi bilan ishlash uchun qaysi sarlavxa faylni dasturga bog'lash kerak?
C++ Builderda Excel dasturiga bog'lash uchun e'lon qilingan variant tipidagi o'zgaruvchi qaysi?
C++ Builderda Excel dasturiga murojaat qilish uchun dastlab qaysi buyruqdan foydalaniladi?
C++ Builderda Excel yacheykasiga qiymat berish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?
C++ Builderda Excel yacheykalarini birlashtirish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?
C++ Builderda Excel yacheykalarini ma'lum bir guruhini belgilash uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?
C++ Builderda Excel dasturidagi yacheyka shrift o'lchamini o'zgartirish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?
C++ Builderda Excel dasturi bilan ishlash uchun kerak bo'ladigan kutbxonalarni ko'rsatib berish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?
C++ Builderda Excel ob'yektini yaratish uchun qanday buyruqdan foydalaniladi?
C++ Builder orqali Excel dasturi A1:C4 yacheykalar guruhini birlashtirish(объединить ячейки) uchun qanday buyruqdan foydalaniladi?
C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasi o'lchamlarini berish uchun qanday buyruqdan foydalaniladi?
C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasiga shrift o'rnatish buyrug'i to'g'ri berilgan javobni ko'rsatib berish uchun qanday buyruqdan foydalaniladi?
C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasi orientatsiyasini o'zgartirish uchun qanday buyruqdan foydalaniladi?
C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasi ma'lumotini rangini o'rnatish buyrug'i to'g'ri berilgan javobni ko'rsatib berish uchun qanday buyruqdan foydalaniladi?
C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasi ma'lumotiga qalin (Полужирный) stilni o'rnatish uchun qanday buyruqdan foydalaniladi?
C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasiga matn yozish buyrug'ini toping!
C++ Builderda Label komponentasida matn chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?
C++ Builderda Edit1 komponentasida matn chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?
C++ Builderda int tipida 'a=5, b=8, c=a+b; ' o'zgaruvchilari berilgan, "c" o'zgaruvchisidagi matn chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?
C++ Builderda Button1 komponentasini dastur ishchi holatida formada ko'rinmasligi uchun qanday amallar bajariladi?
C++ Builderda joylashgan Edit1 komponentasidagi ma'lumotni Label1 komponentasiga ko'chirish uchun qanday amallar bajariladi?
C++ Builderda asosiy menyular yaratishga mo'ljallangan komponenta nomini ko'rsatib berish uchun qanday amallar bajariladi?
C++ Builderda kontekst menyular yaratishga mo'ljallangan komponenta nomini ko'rsatib berish uchun qanday amallar bajariladi?
C++ Builderda Button1 komponentasini bosganda, agar CheckBox1 ob'yekti tanlangan bo'lsa, qanday buyruqdan foydalaniladi?
C++ Builderda Button1 komponentasini bosganda, agar RadioButton1 ob'yekti tanlangan bo'lsa, qanday buyruqdan foydalaniladi?
C++ Builderda 2 sonni ustida arifmetik amallar bajarish uchun ularni formaga qaysi ko'rinishda joylashtirish kerak?
C++ Builderda Edit1 komponentasiga ma'lumot kiritishni taqiqlash uchun qanday amallar bajariladi?
C++ Builderda Edit1 komponentasiga kichik harf registrda ma'lumot kiritish uchun qanday amallar bajariladi?
C++ Builderda Edit1 komponentasiga katta harf registrda ma'lumot kiritish uchun qanday amallar bajariladi?
C++ Builderda Edit1 komponentasiga 5 tagacha bo'lgan simvolda ma'lumot kiritish uchun qanday amallar bajariladi?
C++ Builderda Edit1 komponentasiga kiritilayotgan simvollarini barchasini '*' ko'rinishida taqiqlash uchun qanday amallar bajariladi?
C++ Builderda Edit1 komponentasiga kiritilayotgan simvollarini barchasini '@' ko'rinishida taqiqlash uchun qanday amallar bajariladi?
C++ Builderda Edit1 komponentasiga kiritilayotgan simvollarini barchasini '#' ko'rinishida taqiqlash uchun qanday amallar bajariladi?
C++ Builderda Edit1 komponentasiga kiritilayotgan simvollarini barchasini '&' ko'rinishida taqiqlash uchun qanday amallar bajariladi?

C++ Builderda BitBtn1 komponentasiga rasm qo'yishda qaysi hossadan foydalaniladi?
C++ Builderda MaskEdit komponentasining qaysi xususiyati orqali maska(qolip) qo'yiladi?
C++ Builderda Image komponentasining qaysi xususiyati orqali rasm qo'yiladi?
C++ Builderda Button1 komponentasini bosganda Shape1 komponentasi aylana shaklini oladi?
C++ Builderda Button1 komponentasini bosganda Shape1 komponentasi kvadrat shakl oladi?
C++ Builderda Label1 komponentasiga joriy vaqtni chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?
C++ Builderda Edit1 komponentasiga joriy vaqtni chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?
C++ Builderda MaskEdit1 komponentasiga joriy vaqtni chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?
C++ Builderda LabeledEdit1 komponentasiga joriy vaqtni chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Edit1 komponentasidagi ma'lumot o'qiladi?
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Label1 komponentasidagi ma'lumot o'qiladi?
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Button2 komponentasi yashirin (ko'rinmay) qoladi?
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Edit1 komponentasi yashirin (ko'rinmay) qoladi?
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Label1 komponentasi yashirin (ko'rinmay) qoladi?
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Button1 komponentasi yashirin (ko'rinmay) qoladi?
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Button2 komponentasi noaktiv (ishlatilmas) qoladi?
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Label1 komponentasi noaktiv (ishlatilmas) qoladi?
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Button1 komponentasi noaktiv (ishlatilmas) qoladi?
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Edit1 komponentasi noaktiv (ishlatilmas) qoladi?
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganga formaning kenglik o'lchamini Edit1 komponentasiga qo'yish mumkinmi?
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganga formaning balandlik o'lchamini Edit1 komponentasiga qo'yish mumkinmi?
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganga formaning rangini ko'k rangga o'zgartirish mumkinmi?
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganga formaning sarlovhasiga (Form1) Edit1 komponentasiga qo'yish mumkinmi?
C++ Builderda Formaning "OnCreate" hodisasi qachon ishga tushadi?
C++ Builderda Formaning "OnActivate" hodisasi qachon ishga tushadi?
C++ Builderda Formaning "OnClick" hodisasi qachon ishga tushadi?
C++ Builderda Formaning "OnClose" hodisasi qachon ishga tushadi?
C++ Builderda Formaning "OnDblClick" hodisasi qachon ishga tushadi?
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning aktiv satridan bitta qutunchi o'qish mumkinmi?
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning aktiv satridan bitta qutunchi o'qish mumkinmi?
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning birinchi satrini aktiv qutunchi o'qish mumkinmi?
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning oxirgi satrini aktiv qutunchi o'qish mumkinmi?
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalga yangi yozuv qo'shish mumkinmi?
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning aktiv satrini o'chirish mumkinmi?
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning aktiv satrini tahrirlashtirish mumkinmi?
C++ Builderda ADOTable yordamida jadvaldagi yangi qo'shilgan yoki tahrirlangan yozuvni o'qish mumkinmi?
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda formada qizil rangda to'g'ri chiziq chizish mumkinmi?
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda formada 2 qalam o'lchamida, to'rtburchak chizish mumkinmi?

C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda formada ko'k rangda ellips shaklin
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda yashil rangga bo'yalgan kvadrat sh
C++ Builderda formaning holatini yuqoridan qilib joylash uchun qanday amallarni baja
C++ Builderda formaning holatini pastdan qilib joylash uchun qanday amallarni bajaris
C++ Builderda formaning holatini o'ng tomondan qilib joylash uchun qanday amallarni
C++ Builderda formaning holatini chap tomondan qilib joylash uchun qanday amallarni
C++ Builderda formaning holatini to'liq oynada chiqishi uchun qanday amallarni bajari
C++ Builderda formaning AlphaBlend hususiyatinng AlphaBlendValue qiymatinig ma
ADOTable orqali ustunga murojaat qilish qaysi buyruq orqali amalga oshiriladi
Edit komponentasini nomi qaysi hususiyati orqali o'zgartiriladi?
Edit komponentasiga kiritilgan yozuvni qaysi hususiyat orqali o'zgartiriladi?
C++ Builderda obyektlarni ikki marta chertilganda bajariladigan hodisa qaysi?
Ma'lumotlar bazasidagi ma'lumotni formada aks ettirib beruvchi komponenta qaysi?
Image komponentasida rasm to'laligicha aks etishi uchun qaysi hususiyatdan foydalanil
Formaning shaffoflik hususiyati qaysi?
Form1 doimo ekranning markazida chiqishi uchun qanday kodlashtirish amalga oshirila
Forma ishga tushganda Button bilan SpeedButton ni farqlaridan birini keltiring?
Form2 oynasi aktiv turgan holatda Form1 oynasini berkitish uchun Button1 ga qanday k
Dastlabki hosil qilingan Formaning nomini qanday o'zgartirish mumkin?
ComboBox1->Sorted=true"; Ushbu kod qanday amal bajarilishini ta'minlab beradi?
cell=sheet.OlePropertyGet("Cells").OlePropertyGet("Item",2,6); cell.OlePropertySet("Y
ADOTable komponentasida ihtiyoriy berilgan ma'lumotlar bazasidagi jadvaldan Guruh
Ihtiyoriy berilgan MB dagi jadvaldan Guruhi ustunidan faqat "650-" bilan boshlanuvch
Ihtiyoriy berilgan MB dagi jadvaldan Guruhi ustunidan faqat "650" bilan tugovchi so'z
MessageDLG() qiymatini o'zlashtirish uchun qaysi tipdan foydalaniladi?
MediaPlayerni ishga tushirish uchun qanday kod kiritish kerak?
Qaysi komponenta ma'lumotlar omboridagi jadvalni C++ Builder dasturi bilan bog'laydi
Qaysi komponenta ma'lumotlar omborini C++ Builder dasturi bilan bog'laydi?
Ma'lumotlar omboridaga yozuvlarni kiritish, taxrirlash va o'chirishni taminlaydigan kor
Ma'lumotlar omboridagi ma'lumotlarni jadval ko'rinishida gavdalantiradigan kompone
TADOTable ga Talaba jadvali bog'langan. Shu jadvalga ma'lumot qo'shish uchun qaysi
TADOTable ga Talaba jadvali bog'langan. Shu jadvalga ma'lumotlarni taxrirlash uchun
TADOTable ga Talaba jadvali bog'langan. Shu jadvalga ma'lumotlarni o'chirish uchun
TADOTable ga Talaba jadvali bog'langan. Shu jadvalning eng birinchi ma'lumotiga o'ti
TADOTable ga Talaba jadvali bog'langan. Shu jadvalning eng oxirgi ma'lumotiga o'tish
C++ Builder 6 muhitida formaning AutoSize hususiyati qanday qiymat qabul qiladi.
C++ Builder 6 muhitida formaning AutoScroll hususiyati qanday qiymat qabul qiladi.
C++ Builder 6 muhitida formaning BorderStyle hususiyatining vazifasi qanday

Formaning Position xususiyatini vazifasi qanday?
C++ Builderda OnKeyUp hodisasi qachon ishga tushadi?
C++ Builderda OnMouseDown hodisasi qachon ishga tushadi?
C++ Builderda OnMouseUp hodisasi qachon ishga tushadi?
C++ Builderda OnMouseMove hodisasi qachon ishga tushadi?
Formaning AlphaBlend xususiyati qanday qiymat qabul qiladi?
Formaning AlphaBlendValue xususiyati qanday qiymat qabul qiladi.
Xodisa bu ?
Obyektga yo'naltrilgan dasturlash tillarida xodisalarni ajratib olish uchun qanday so'zda
C++ Builder komponentalari to'g'ri keltirilgan javobni toping?
C++ Builder 6 da Events bo'limi dasturning qaysi tarkibiy qismida joylashgan?
Events - ... hisoblanadi.
Properties - hisoblanadi.
Button komponentasining OnClick xodisasi qachon ishga tushadi?
Ilovaga yangi forma qanday qoshiladi?
Bir formadan ikkinchisiga o'tish uchun qanday metodan foydalanamiz
Show, ShowModal metodlari bajarildanda formaning qaysi hodisasi bajariladi?
Formani qanday metod orqali yopish mumkin?
BorderIcons xususiyatiga tegishli bo'gan kattaliklarni ko'rsating.
WindowState xususiyatiga tegishli bolgan kataliklarni aniqlang
Formaning xususiyatlarni korsating
object->Items->Add("Salom"); object obykti qaysi tipda elon qilinga bo'lishi mumkin
object->Lines->Add("Salom"); object obykti qaysi komponenta bo'lishi mumkin?
object1->Lines->Add("Salom"); object2->Items->Add("Salom"); object1 va object2 ob
object1->Items->Add("Salom"); object2->Lines->Add("Salom"); object1 va object2 ob
TLabel komponentasining ustiga sichqoncha ko'rsatgichi borgandagi hodisani ko'rsatin
C++ Builderda formaning AlphaBlend xususiyatinng AlphaBlendValue qiymatinig ma
C++ Builderda formaning AlphaBlend xususiyatinng AlphaBlendValue qiymatinig mir
Edit komponentasiga 4 kiritilsa Label komponentasida qanday qiymat aks etadi? void _
Dastur bajarilganda qanday natija beradi? void __fastcall TForm1::Button1Click(TObj
Button komponentasi chertilganda n gacha sonlar yig'indisini topuvchi dastur qaysi jav
n sonini m soniga bo'lib, qoldiqni aniqlovchi dasturni toping?
n sonini m soniga bo'lib, butun qismini aniqlovchi dasturni toping?
Quyidagi dastur qaysi algoritmning yechimi bo'la oladi? #include <math.h> void __fast
Quyidagi dastur qaysi algoritmning yechimi bo'la oladi? #include <math.h> void __fast
Formaning AlphaBlendValue xususiyati qanday qiymat oraliq'ini qabul qiladi?
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda qizil rangda to'g'ri chiziq hosil qil
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda 2 qalam o'lchamida, to'rtburchak h

C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda ko'k rangda ellips shaklini hosil qilish
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda yashil rangga bo'yalgan kvadrat shakl hosil qilish
Dasturlash tillarida qiymat qaytarmaydigan funksiyalar nima deyiladi
Faqat bir qatorni izohga aylantirish uchun qo'llaniladigan belgilar
Faqatgina funksiya tarkibida ishlashi mumkin bo'lgan o'zgaruvchi bu ...?
O'zgaruvchi psevdonimi nima deb ataladi ?
Parametrli sikl operatoridan tog'ri foydalanilgan javobni ko'rsating.
Parametrli sikl operatorini ko'rsating.
Prefiksli inkrement berilgan qatorni toping?
Dasturchi tomonidan dastur elementlari uchun ixtiyoriy tanlangan nom nima deyiladi?
Sanab o'tiluvchi o'zgaruvchilar qanday kalit so'zi bilan aniqlanadi?
Shart operatori tarkibida qaysi operatorlardan foydalanish mumkin?
Shart operatorini necha xil ko'rinishi mavjud ?
Sharti keyin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.
Sharti keyin berilgan sikl operatorini ko'rsating.
Sharti keyin berilgan takrorlanish operatorini toping
Sharti oldin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.
Sharti oldin berilgan sikl operatorini ko'rsating.
Sikl operatorining qaysi turida sikl tanasi kamida bir marotaba majburiy tarzda bajariladi?
Sikl operatorlarini ko'rsating?
Takrorlash operatorini toping
Variant tanlash operatori qaysi ?
Xotira ajratish qaysi protsedurani chaqirish orqali amalga oshiriladi?
Quyidagi dasturda chiqarish oqimidan chiquvchi qiymatni aniqlang: <code>int a=15; cout << a;</code>
Hisoblash mashinasiga algoritmnini beruvchi ko'rsatmalar (buyruqlar)ning ketma-ketligi
Quyidagi funksiya prototipi qanday mantiqiy natija qaytaradi: <code>islower('j')</code>
Quyidagi funksiya prototipi qanday natija qaytaradi: <code>char c='E'; char x = tolower(c); cout << x;</code>
Quyidagi dasturda chiqarish oqimidan chiquvchi qiymatni aniqlang: <code>int a=5; ++a; a++;</code>
Quyidagi dasturda chiqarish oqimidan chiquvchi qiymatni aniqlang: <code>int a=9; cout << a--;</code>
Qaysi takrorlanish operatori aniq takrorlanishga ega bo'lgan dasturlar uchun mo'ljallangan?
E'lon qilingan funksiya parametrlar qanday ajratiladi?
Qabul qilingan o'zgaruvchi funksiyada qanday o'zgaruvchi vazifasini bajaradi?
Funksiya qiymati qanday qaytariladi?
Dastur natijasida funksiya nimani qaytaradi? <code>void hello() { return "salom"; }</code>
C++ dasturlash tilida dasturni boshlanishini va tugashini bildiruvchi belgini ko'rsating
Xar bir ifoda ... bilan yakunlanadi?
Qiymat uzatish operatorini ko'rsating.
Katta va kichik harflardan, ostki chiziq bilan boshlanadigan ketma ketlik deyiladi.

Parametrli takrorlash operatorini ko'rsating
--

class nima ?

Buttonning OnClick xodisasi qachon ishga tushadi.

Ilovaga yangi forma qanday qoshiladi

Bir formadan ikkinchisiga o'tish uchun qanday metoddan foydalanamiz

Show, ShowModel metodlari bajarildanda formaning qaysi hodisasi ishlaydi.

Formani qanday metod orqali yopish mumkin

TCppWebBrowser
Navigate
InnoSetup Compiler
Tipi oldindan ma'lum bo'lmagan o'zgaruvchilarga
ComObj.hpp
OlePropertySet()
CreateOleObject
Value
Merge
Range
Cell.OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("size",20)
<ComObj.hpp> <utilcls.h>
vVarApp=CreateOleObject("Excel.Application");
varCell=vVarSheet.OlePropertyGet("Range","A1:C4"); vVarCell.OleProcedure("Merge
varCell.OlePropertySet("RowHeight", 20); vVarCell.OlePropertySet("ColumnWidth",10
OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("Name","Arial");
vVarCell.OlePropertySet("Orientation",90);
vVarCell.OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("Color",clBlue);
vVarCell.OlePropertyGet("Font"). OlePropertySet("Bold",true);
OlePropertySet("Value", "Bizning Matn");
Label1->Caption = "Matn";
Edit1-> Text = "Matn";
Label1->Caption=IntToStr(c);
Button1->Visible=false;
Label1->Caption=Edit1->Text;
MainMenu
PopupMenu
if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Tanlangan");
if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Tanlangan");
Edit
Edit1->ReadOnly=true;
Edit1->CharCase=ecLowerCase;
Edit1->CharCase=ecUpperCase;
Edit1->MaxLength=5;
Edit1->PasswordChar='*';
Edit1->PasswordChar='@';
Edit1->PasswordChar='#';
Edit1->PasswordChar='&';

Glyph
EditMask
Picture
Shape1->Shape=stCircle;
Shape1->Shape=stSquare;
Label1->Caption=TimeToStr(Now());
Edit1->Text=TimeToStr(Now());
MaskEdit1->Text=TimeToStr(Now());
LabeledEdit1->Text=TimeToStr(Now());
Label1->Caption>Edit1->Text; Edit1->Text=" ";
Edit1->Text=Label1->Caption; Label1->Caption=" ";
Button2->Visible=false;
Edit1->Visible=false;
Label1->Visible=false;
Button1->Visible=false;
Button2->Enabled=false;
Label1->Enabled=false;
Button1->Enabled=false;
Edit1->Enabled=false;
Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);
Form1->Height=StrToInt(Edit1->Text);
Form1->Color=clBlue;
Form1->Caption>Edit1->Text;
Forma (yaratilganda) ishga tushganda
Forma faol bo'lganda
Forma bir marta chertilganda
Forma yopilishidan oldin
Forma ikki marta chertilganda
ADOTable1->Prior();
ADOTable1-> Next();
ADOTable1->First();
ADOTable1->Last();
ADOTable1->Insert();
ADOTable1->Delete();
ADOTable1->Edit();
ADOTable1->Post();
Canvas->Pen->Color=clRed; Canvas->LineTo(150, 120);
Canvas->Pen->Width = 2; Canvas->Rectangle(250,50,400,150);

Canvas->Pen->Color= clBlue; Canvas->Ellipse(200,200,300,300);
Canvas->Brush->Color = clGreen; Canvas->Rectangle(50,50,100,100);
Form1->Align=alTop;
Form1->Align=alBottom;
Form1->Align=alRight;
Form1->Align=alLeft;
Form1->Align=alClient;
255
FieldByName
Name
Text
OnDblClick
DBGrid
Stretch
AlphaBlend
Form1->Position= poDesktopCenter
SpeedButton fokus olmaydi
Form1->Close();
Form1->Name="...."
Ro'yxat elementlarining alifbo bo'yicha tartiblatdi
salom degan so'zni 2-qator 6 – ustunda chiqaradi
le1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi='"+650-19+"'"; ADOTable1->Filter
able1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like '650-%' ";ADOTable1->Filter
able1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like '%650'"; ADOTable1->Filter
int
MediaPlayer1->Open(); MediaPlayer1->Play();
TADOTable
TADOConnection
TDBNavigator
TDBGrid
Insert()
Edit()
Delete()
First()
Last()
true va false
true va false
Chegara turini belgilaydi.

Forma uchun - ekrandagi manzil
Klaviatura tugmasi qo'yib yuborilganda
Sichqoncha tugmasi bosib turilganda
Sichqoncha tugmasi qo'yib yuborilganda
Sichqoncha surilganda
mantiqiy
butun
obyekt yordamida biron bir jarayon bajarishdan iborat.
On
MineMenu, PopupMenu, Button, CheckBox, RadioButton
Object Inspektor
hodisa
hususiyat
tugma bosilganda
File->New->Form
Show, ShowModal
OnShow
Close
biSystemMenu, biMinimize, biMaximize, biHelp.
wsMaximized, wsMinimized, wsNormal
OnActivate, OnClose, OnCreate, OnResize, OnCloseQuery
TListBox, TComboBox
TMemo, TRichEdit
TMemo, TCheckListBox
TListBox, TRichEdit
OnMouseMove
255
0
Bunday hafta kuni yo'q
Memo komponentasiga 1 dan 10 gacha bo'lgan sonlarni chiqaradi
Click(TObject *Sender) { int s,n,i; n=StrToFloat(Edit1->Text); s=0; for (i=1; i<=n; i++)
TObject *Sender) { int a,n,m; n=StrToFloat(Edit1->Text); m=StrToFloat(Edit2->Text);
(TObject *Sender) { int a,n,m; n=StrToFloat(Edit1->Text); m=StrToFloat(Edit2->Text)
1dan 20 gacha natural sonlar kvadrat ildizlari yig'indisini
1dan 20 gacha natural sonlar kvadrat ildizlari ko'paytmasi
0 dan 255 gacha
Canvas->Pen->Color=clRed; Canvas->LineTo(150, 120);
Canvas->Pen->Width = 5; Canvas->Rectangle(250,50,400,150);

Canvas->Pen->Color= clBlue; Canvas->Ellipse(200,200,300,300);
Canvas->Brush->Color = clGreen; Canvas->Rectangle(50,50,100,100);
prodseduralar
//
lokal o'zgaruvchi
Xavola
for (int i=0; i<=n; i++)
for()
int f=3; cout<<f<<endl;
Identifikator
enum
ixtiyoriy
2
do{ sikl tanasi;} while(shart)
do{ }while()
do..while
while(shart) {sikl tanasi;}
while()
do{ } while()
for,do.. while,while
do..while
switch
new
15
Dastur
TRUE
e
7
16
for
vergul (,) bilan
lokal o'zgaruvchi
return orqali
kompilyatsida xatolik sodir bo'ladi
{ }
;
=
identifikator

for
inishga ega bo'lib, bir joyga jamlangan funksiyalar va ma'lumotlar yozuvlarini o'zida m
tugma bosilganda
File->New->Form
Show, ShowModel
OnShow
Close

1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	16
17	18
19	20
21	22
23	24
25	26
27	28
29	30
31	32
33	34
35	36
37	38
39	40
41	42
43	44
45	46
47	48
49	50
51	52
53	54
55	56
57	58
59	60
61	62
63	64
65	66
67	68
69	70
71	72
73	74
75	76
77	78
79	80
81	82
83	84
85	86
87	88
89	90
91	92
93	94
95	96
97	98
99	100
101	102
103	104
105	106
107	108
109	110
111	112
113	114
115	116
117	118
119	120
121	122
123	124
125	126
127	128
129	130
131	132
133	134
135	136
137	138
139	140
141	142
143	144
145	146
147	148
149	150
151	152
153	154
155	156
157	158
159	160
161	162
163	164
165	166
167	168
169	170
171	172
173	174
175	176
177	178
179	180
181	182
183	184
185	186
187	188
189	190
191	192
193	194
195	196
197	198
199	200
201	202
203	204
205	206
207	208
209	210
211	212
213	214
215	216
217	218
219	220
221	222
223	224
225	226
227	228
229	230
231	232
233	234
235	236
237	238
239	240
241	242
243	244
245	246
247	248
249	250
251	252
253	254
255	256
257	258
259	260
261	262
263	264
265	266
267	268
269	270
271	272
273	274
275	276
277	278
279	280
281	282
283	284
285	286
287	288
289	290
291	292
293	294
295	296
297	298
299	300
301	302
303	304
305	306
307	308
309	310
311	312
313	314
315	316
317	318
319	320
321	322
323	324
325	326
327	328
329	330
331	332
333	334
335	336
337	338
339	340
341	342
343	344
345	346
347	348
349	350
351	352
353	354
355	356
357	358
359	360
361	362
363	364
365	366
367	368
369	370
371	372
373	374
375	376
377	378
379	380
381	382
383	384
385	386
387	388
389	390
391	392
393	394
395	396
397	398
399	400
401	402
403	404
405	406
407	408
409	410
411	412
413	414
415	416
417	418
419	420
421	422
423	424
425	426
427	428
429	430
431	432
433	434
435	436
437	438
439	440
441	442
443	444
445	446
447	448
449	450
451	452
453	454
455	456
457	458
459	460
461	462
463	464
465	466
467	468
469	470
471	472
473	474
475	476
477	478
479	480
481	482
483	484
485	486
487	488
489	490
491	492
493	494
495	496
497	498
499	500
501	502
503	504
505	506
507	508
509	510
511	512
513	514
515	516
517	518
519	520
521	522
523	524
525	526
527	528
529	530
531	532
533	534
535	536
537	538
539	540
541	542
543	544
545	546
547	548
549	550
551	552
553	554
555	556
557	558
559	560
561	562
563	564
565	566
567	568
569	570
571	572
573	574
575	576
577	578
579	580
581	582
583	584
585	586
587	588
589	590
591	592
593	594
595	596
597	598
599	600
601	602
603	604
605	606
607	608
609	610
611	612
613	614
615	616
617	618
619	620
621	622
623	624
625	626
627	628
629	630
631	632
633	634
635	636
637	638
639	640
641	642
643	644
645	646
647	648
649	650
651	652
653	654
655	656
657	658
659	660
661	662
663	664
665	666
667	668
669	670
671	672
673	674
675	676
677	678
679	680
681	682
683	684
685	686
687	688
689	690
691	692
693	694
695	696
697	698
699	699

C++ Builderda Excel yacheykalarini birlashtirish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?

=====

#Merge

=====

Add

=====

Range

=====

Name

+++++

C++ Builderda Excel yacheykalarini ma'lum bir guruhini belgilash uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?

=====

#Range

=====

Add

=====

Merge

=====

Name

+++++

Ma'lumotlar bazasidagi ma'lumotni ekranda aks ettirib beruvchi componenta qaysi

=====

#DBGrid

=====

AdoQuery

=====

AdoTable

=====

AdoConnection

+++++

C++ Builderda Excel dasturidagi yecheyka shriftini o'zgartirish uchun qaysi buyruqlar ketma-ketligidan foydalaniladi?

=====

#Cell.OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("size",20)

=====

Cell.OlePropertyGet("Font").OlePropertyGet("size",20)

=====

Cell.OlePropertySet("Font").OlePropertySet("size",20)

=====

Cell.OlePropertySet("Font").OlePropertyGet("size",20)

+++++

C++ Builderda Excel ob'yektini yaratish uchun qanday buyruqdan foydalaniladi?

```

=====
#vVarApp=CreateOleObject("Excel.Application");
=====
VarApp=CreateOleyObjects("Excel.Application");
=====
CreateOleyObjects("Access.Application");
=====
CreateOleObject=vVarApp("Excel.Application");

```

+++++

C++ Builder orqali Excel dasturi A1:C4 yacheykalar guruhini birlashtirish(объединить) uchun to'g'ri yozilgan buyruqni toping!

```

=====
#vVarCell=vVarSheet.OlePropertyGet("Range","A1:C4"); vVarCell.OleProcedure("Merge");
=====
vVarSheet=vVarCell.OlePropertyGet("Range","A1:C4"); vVarCell.OledProcedure("Merge");
=====
vVarCell=vVarSheet.OleEventsGet("Range","A1:C4"); vVarCell.OleProcedure("Merge");
=====
vVarPapers=vVarSheet.OlePropertyGet("Range","A1:C4"); vVarCell.OleProcedure("Merge");

```

+++++

C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasi o'lchamlarini berish uchun qanday buyruqdan foydalanamiz?

```

=====
#vVarCell.OlePropertySet("RowHeight", 20); vVarCell.OlePropertySet("ColumnWidth",10);
=====
vVarCell.OlePropertySet("CellHeight", 20); vVarCell.OlePropertySet("ColumnWitdh",10);
=====
OleProperty.vVarCell.Set("RowHeight", 20); OlePropertyvVarCell.Set("ColumnWidth",10);
=====
vVarCell.OlePropertyFix("RowsHeight", 20); vVarCell.OlePropertyFix("ColumnWidths",10);

```

+++++

C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasiga shrift o'rnatish buyrug'i to'g'ri berilgan javobni toping!

```

=====
#OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("Name","Arial");
=====
OleProperty.Get("Font")OleProperty.Set("Name","Arial");
=====
OlePropertyGet("Background").OlePropertySet("Name","Arial");
=====
OleProperty.vVarCell.Get("Font").OlePropertySet("Name","Arial");

```

+++++

C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasi orientatsiyasini o'zgartirish uchun qanday buyruqdan foydalaniladi?

```
====  
#vVarCell.OlePropertySet("Orientation",90);  
====  
vVarCell.OlePropertyGet("Orientation",90);  
====  
vVarSheets.OlePropertySet("Orientation",90);  
====  
vVarapps.OlePropertySet("Orientation",90);
```

+++++

C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasi ma'lumotini rangini o'rnatish buyrug'i to'g'ri berilgan javobni toping!

```
====  
#vVarCell.OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("Color",clBlue);  
====  
vVarCell.OlePropertySet("Font").OlePropertyGet("Color",clBlue);  
====  
vVarCell.OlePropertyInsert("Font").OlePropertySet("Color",clBlue);  
====  
vVarCell.OlePropertyGet("Font").OlePropertyPrint("Color",clBlue);
```

+++++

C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasi ma'lumotiga qalin (Полужирный) stilni o'rnatish buyrug'ini toping!

```
====  
#vVarCell.OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("Bold",true);  
====  
vVarCell.OlePropertyFix("Font").OlePropertySet("Bold",true);  
====  
vVarSheet.OlePropertySet("Font").OlePropertySet("Bold",true);  
====  
vVarApps.OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("Bold",true);
```

+++++

C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasiga matn yozish buyrug'ini toping!

```
====  
#OlePropertySet("Value", "Bizning Matn");  
====  
OlePropertyGet("Value", "Bizning matn");  
====  
OleProperty("Value", "Bizning matn");  
====  
OleProperty("Value", "Bizning matn");
```

+++++

C++ Builderda Label komponentasida matn chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?

====

```
#Label1->Caption = "Matn";  
====  
Edit1->Text = "Matn";  
====  
Label1->Text = "Matn";  
====  
Edit1->Caption = "Matn";
```

+++++

C++ Builderda Edit1 komponentasida matn chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?

```
====  
#Edit1->Text = "Matn";  
====  
Label1->Caption = "Matn";  
====  
Label1->Text = "Matn";  
====  
Edit1->Caption = "Matn";
```

+++++

C++ Builderda ADOTable yordamida jadvaldagi birinchi yozuvga o'tish funksiyasini toping:

```
====  
#ADOTable1->First( );  
====  
ADOTable1->Last( );  
====  
ADOTable1->Prior( );  
====  
ADOTable1->Post( );
```

+++++

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;  
====  
Label1->Caption=FloatToStr(c);  
====  
Label1->Caption=StrToInt(c);
```

+++++

C++ Builderga joylangan Button1 komponentasini kompilyatsiyadan so'ng formada ko'rinmasligi uchun qanday amallarni bajarish kerak?


```

=====
#Button1->Visible=false;
=====
Button1->Enabled=false;
=====
Button1->Visible=true;
=====
Button1->Enabled=true;

```

+++++

C++ Builderda joylashgan Edit1 komponentasidagi ma'lumotni Label1 komponentasiga chiqarish uchun qanday amallarni bajarish kerak?

```

=====
#Label1->Caption=Edit1->Text;
=====
Edit1->Text=Label1->Caption;
=====
Label1->Text=Edit1->Caption;
=====
Edit1->Caption=Label1->Text;

```

+++++

C++ Builderda asosiy menyular yaratishga mo'ljallangan komponenta nomini ko'rsating:

```

=====
#MainMenu
=====
PopupMenu
=====
MenuMain
=====
TMenu

```

+++++

C++ Builderda kontekst menyular yaratishga mo'ljallangan komponenta nomini ko'rsating:

```

=====
#PopupMenu
=====
MainMenu
=====
MenuMain
=====
TMenu

```

+++++

RadioButton Componentasni belgilanmaganlik hususiyati

```
====  
#Checked=False  
====  
Checkable=False  
====  
Mark=false  
====  
Checking=False
```

+++++

C++ Builderda ADOTable yordamida jadvaldagi so'ngi yozuvga o'tish funksiyasini toping:

```
====  
#ADOTable1->Last( );  
====  
ADOTable1->First( );  
====  
ADOTable1->Next( );  
====  
ADOTable1->Prior( );
```

+++++

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 kiritamiz?

```
====  
#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 Edit1 komponentasiga katta harf registrida ma'lumot kiritish uchun qanday amallar bajariladi?

```
====  
#Edit1->CharCase=ecUpperCase;  
====  
Edit1->CharCase=ecLowerCase;  
====  
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 kiritilayotgan simvollarni barchasini '*' ko'rinishida chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?

```
====  
#Edit1->PasswordChar='*';  
====  
Edit1->Password='*';  
====  
Edit1->Char='*';  
====  
Edit1->PassChar='*';
```

+++++

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

```
====  
#Edit1->PasswordChar='@';  
====  
Edit1->Password='@';  
====  
Edit1->Char='@';  
====  
Edit1->PassChar='@';
```

+++++

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

```
====  
#Edit1->PasswordChar='#';  
====  
Edit1->Password='#';  
====  
Edit1->Char='#';  
====  
Edit1->PassChar='#';
```

+++++

C++ Builderda Edit1 komponentasiga kiritilayotgan 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 hossasidan foydalaniladi?

====

#Glyph

====

Picture

====

Image

====

Graph

+++++

C++ Builderda bir nechta SpeedButton komponentalarini bir guruhga birlashtirish uchun ularni belgilab qaysi hususiyati o'zgartiriladi?

====

#GroupIndex

====

Index

====

TabOrder

====

Default

+++++

C++ Builderda MaskEdit komponentasining asosiy hususiyati qaysi?

====

#EditMask

====

Text

====

Mask

====

CharCase

+++++

C++ Builderda Image komponentasining asosiy hususiyati qaysi?

====

#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;
```

+++++

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( ));
```

+++++

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 MaskEdit1 komponentasiga joriy vaqtni chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?

```
====  
#MaskEdit1->Text=TimeToStr(Now());  
====  
MaskEdit1->Text=Time(Now());  
====  
MaskEdit1->Text=Time( );  
====  
MaskEdit1->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 o'tishi va Edit1 dagi ma'lumot o'chirilishi uchun:

```
====  
#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:

```
====  
#Edit1->Text=Label1->Caption; Label1->Caption=" ";  
====  
Edit1->Text=Label1->Caption;  
====  
Label1->Caption=Edit1->Text; Label1->Caption=" ";  
====  
Edit1->Text=Label1->Caption; Label1->Caption=" ";
```

+++++

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?

```
====  
#Edit1->Visible=false;  
====  
Edit1->Visible=true;  
====  
Edit1->Enabled=false;  
====  
Edit1->Enabled=true;
```

+++++

C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Label1 komponentasi yashirin (ko'rinmas) xolatga o'tishi 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 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 Button1 komponentasi chertilganda Button1 komponentasi noaktiv (ishlamaydigan) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?

=====

#Button1->Enabled=false;

=====

Button1->Enabled=true;

=====

Button1->Visible=false;

=====

Button1->Visible=true;

+++++

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 int tipida a=4 va b=6 o'zgaruvchilari berilgan, faqat Button1 komponentasidan foydalanib ushbu o'zgaruvchilarini qo'shing va formaga natijani chiqaring:

```
====  
#ShowMessage(a+b);  
====  
Edit1->Caption=a+b;  
====  
Label1->Text=a+b;  
====  
Form1->Text=a+b;
```

+++++

C++ Builderda int tipida x=10 va y=15 o'zgaruvchilari berilgan, faqat Button1 komponentasidan foydalanib ushbu o'zgaruvchilarini qo'shing va formning sarlovhasiga (Form1) natijani chiqaring:

```
====  
#Form1->Caption=x+y;  
====  
Form1->Text=x+y;  
====  
Form1->Caption=Int(x+y);  
====  
Form1->Text=StrToFloat(x+y);
```

+++++

C++ Builderda Button1 komponentasini ikki marta 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;
```

+++++

C++ Builderda Button1 komponentasini ikki marta chertganga formaning balandlik o'lchamini Edit1 komponentasiga kiritilgan qiymatga tenglash uchun qanday dastur yozish kerak?

```
====
```

```
#Form1->Height=StrToInt(Edit1->Text);  
====  
Form1->Height=StrToChar(Edit1->Text);  
====  
Form1->Height=IntToStr(Edit1->Text);  
====  
Form1->Height=Edit1->Text;
```

+++++

C++ Builderda Button1 komponentasini ikki marta chertganga formaning rangini ko'k rangga o'zgartirish uchun qanday dastur yozish kerak?

```
====  
#Form1->Color=clBlue;  
====  
Form1->Color=Blue;  
====  
Form1->FontColor=clBlue;  
====  
Form1->Color==clBlue;
```

+++++

C++ Builderda Button1 komponentasini ikki marta chertganga formaning sarlovhasiga (Form1) Edit1 komponentasiga kiritilgan qiymatni chiqarish uchun qanday dastur yozish kerak?

```
====  
#Form1->Caption=Edit1->Text;  
====  
Form1->Text=Edit1->Text;  
====  
Form1->Caption=Edit1->Caption;  
====  
Form1->Caption==Edit1->Caption;
```

+++++

C++ Builderda Formaning "OnCreate" hodisasiga yozilgan dastur qachon ishga tushadi?

```
====  
#Forma (yaratilganda) ishga tushganda  
====  
Forma faol bo'lganda  
====  
Forma bir marta chertilganda  
====  
Formaga sichqon ko'rsatkichi olib kelinishi bilan
```

+++++

C++ Builderda Formaning "OnActivate" hodisasiga yozilgan dastur qachon ishga tushadi?

====

#Forma faol bo'lganda

====

Forma (yaratilganda) ishga tushganda

====

Forma bir marta chertilganda

====

Forma ikki marta chertilganda

+++++

C++ Builderda Formaning "OnClick" hodisasiga yozilgan dastur qachon ishga tushadi?

====

#Forma bir marta chertilganda

====

Forma (yaratilganda) ishga tushganda

====

Forma ikki marta chertilganda

====

Forma yopilishidan oldin

+++++

C++ Builderda Formaning "OnClose" hodisasiga yozilgan dastur qachon ishga tushadi?

====

#Forma yopilishidan oldin

====

Forma ikki marta chertilganda

====

Formaga sichqon ko'rsatkichi olib kelinishi bilan

====

Forma faol bo'lganda

+++++

C++ Builderda Formaning "OnDbClick" hodisasiga yozilgan dastur qachon ishga tushadi?

====

#Forma ikki marta chertilganda

====

Forma yopilishidan oldin

====

Forma bir marta chertilganda

====

Forma faol bo'lganda

+++++

C++ Builderda Formaning "OnMouseMove" hodisasiga yozilgan dastur qachon ishga tushadi?

====

#Formaga sichqon ko'rsatkichi olib kelinishi bilan

=====

Forma yopilishidan oldin

=====

Forma bir marta chertilganda

=====

Forma faol bo'lganda

+++++

C++ Builderda ADOTable yordamida bitta oldingi yozuvga o'tish funksiyasini toping:

=====

#ADOTable1->Prior();

=====

ADOTable1-> Next();

=====

ADOTable1->Last();

=====

ADOTable1->Post();

+++++

C++ Builderda ADOTable yordamida bitta keyingi yozuvga o'tish funksiyasini toping:

=====

#ADOTable1-> Next();

=====

ADOTable1->First();

=====

ADOTable1->Prior();

=====

ADOTable1->First();

+++++

C++ Builderda ADOTable yordamida jadvalga yangi yozuv qo'shish funksiyasini toping:

=====

#ADOTable1->Insert();

=====

ADOTable1->Last();

=====

ADOTable1->Post();

=====

ADOTable1->Edit();

+++++

C++ Builderda ADOTable yordamida jadvaldagi yozuvni o'chirish funksiyasini toping:

=====

#ADOTable1->Delete();

```
====  
ADOTable1->Erase( );  
====  
ADOTable1->Post( );  
====  
ADOTable1->Clean( );
```

+++++

C++ Builderda ADOTable yordamida jadvaldagi yozuvni tahrirlash imkonini beruvchi funksiyasini toping:

```
====  
#ADOTable1->Edit( );  
====  
ADOTable1->Insert( );  
====  
ADOTable1->Post( );  
====  
ADOTable1->Cancel( );
```

+++++

C++ Builderda ADOTable yordamida jadvaldagi yangi qo'shilgan yoki tahrirlangan yozuvni saqlash imkonini beruvchi funksiyasini toping:

```
====  
#ADOTable1->Post( );  
====  
ADOTable1->Cancel( );  
====  
ADOTable1->Edit( );  
====  
ADOTable1->Prior( );
```

+++++

C++ Builderda ADOTable yordamida jadvaldagi tahrirlanayotgan yozuvni bekor qilish funksiyasini toping:

```
====  
#ADOTable1->Cancel( );  
====  
ADOTable1->Post( );  
====  
ADOTable1->Prior( );  
====  
ADOTable1->Edit( );
```

+++++

C++ Builderda formaning holatini yuqoridan qilib joylash uchun qanday amallarni bajarish kerak?

```
====  
#Form1->Align=alTop;
```

```
====  
Form1->Align=alBottom;  
====  
Form1->Align=alClient;  
====  
Form1->Align=alRight;
```

+++++

DBMemo qaysi Componentalar palitrasida joylashgan

```
====  
#Data Controls  
====  
Data Access  
====  
DB Go  
====  
Standart
```

+++++

C++ Builderda formaning holatini pastdan qilib joylash uchun qanday amallarni bajarish kerak?

```
====  
#Form1->Align=alBottom;  
====  
Form1->Align=alTop;  
====  
Form1->Align=alClient;  
====  
Form1->Align=alRight;
```

+++++

C++ Builderda formaning holatini o'ng tomondan qilib joylash uchun qanday amallarni bajarish kerak?

```
====  
#Form1->Align=alRight;  
====  
Form1->Align=alLeft;  
====  
Form1->Align=alTop;  
====  
Form1->Align=alClient;
```

+++++

C++ Builderda formaning holatini chap tomondan qilib joylash uchun qanday amallarni bajarish kerak?

```
====  
#Form1->Align=alLeft;  
====
```

```
Form1->Align=alTop;
====
Form1->Align=alRight;
====
Form1->Align=alClient;
```

+++++

C++ Builderda formaning holatini to'liq oynada chiqishi uchun qanday amallarni bajarish kerak?

```
====
#Form1->Align=alClient;
====
Form1->Align=alTop;
====
Form1->Align=alRight;
====
Form1->Align=alClient;
```

+++++

C++ Builderda formaning AlphaBlend xususiyatining AlphaBlendValue qiymatining maksimal chegarasini ko'rsating.

```
====
#255
====
100
====
1000
====
520
```

+++++

ADOTable orqali ustunga murojaat qilish qaysi buyruq orqali amalga oshiriladi

```
====
#FieldByName
====
FieldByResource
====
FieldByColumn
====
FieldByTag
```

+++++

BitBtn komponentasida tugmaga iconka joylashtirish uchun qaysi xususiyatdan foydalaniladi

```
====
#Glyph
====
Picture
```


====
Image
====
Icon

+++++

DbEdit componentasi qaysi Componentalar politrasi joylashgan

====
#Data Controls
====
Data Access
====
DB Go
====
Standart

+++++

Edit componentasini nomi qaysi hususiyati orqali o'zgartiriladi

====
#Name
====
Caption
====
text
====
Lines

+++++

Edit componentasini ichidagi yozuvini qaysi hususiyat orqali o'zgartiriladi

====
#text
====
Caption
====
Name
====
Lines

+++++

Image componentasida rasm belgilangan chegarani to'liq egallashi uchun qaysi hususiyatdan foydalaniladi.

====
#Stretch
====
Picture
====

FullSize

====

Crop

+++++

Formani shaffoflik hususiyati qaysi

====

#AlphaBlend

====

Shadow

====

AlphaShadow

====

Align

+++++

C++ Buuilder 6 Muhitida File menyusi tarkibidagi "Include Unit HDr..." bo'limini qaysi klaviatura jamlanmasi orqali boshqarish mumkin

====

#Alt+F11

====

Shift+F12

====

F12

====

F19

+++++

Form1 ishchi oynasi Ishga tushurilganda doimo kompyuterning markazida chiqishi uchun qanday kodlashtirish amalga oshiriladi?

====

#Position-> poDesktopCenter

====

Position-> poDesigned

====

Position-> poDefault

====

Position-> poDefaultPosOnly

+++++

Form oynasiishga tushganda Button bilan SpeedButton ni farqlaridan birini keltiring?

====

#SpeedButton focus olmaydi

====

Hech qanday farqi yo'q

====

SpeedButtonni Color hususiyati bo'lmaydi

=====

Har hil vazifani bajarishida

+++++

9 Form2 oynasi aktiv turgan holatda Form1 oynasini berkitish uchun Button1 ni Click ga qanday kod yoziladi?

=====

#Form1->Close();

=====

Form1->Cancel();

=====

Form1->Show();

=====

Form1->ShowMessage();

+++++

Dastlabki hosil qilingan Formaning nomini qanday o'zgartirish mumkin?

=====

#Form->Name=""

=====

Form1->Caption=".....";

=====

Form->Canvas->Caption="....."

=====

Form1->Canvas->Name="";

+++++

Yangi VCL Forma hosil qilingandan so'ng uni bosh formaga ulash uchun qaysi qisqa tugmalar yordamida Use unit oynasi chaqiriladi?

=====

#Alt+F11

=====

Ctrl+F12

=====

Alt+F4

=====

Shift+F12

+++++

ComboBox1->Sorted=true ushbu kod qanday amal bajarilishini ta'minlab beradi?

=====

#Ro'yxat elementlarining alifbo tartibida ajratilishini ta'minlaydi

=====

Bunday amal mavjud emas

=====

Ro'yxat elementlarining unli harflar tartibida ajratilishini ta'minlaydi

=====

ComboBox1->Sorted bu amal mantiqiy qiymat qabul qilmaydi

+++++

C++ Builder 6 Muhitida quyidagi asosiy menyulardan qaysi biri mavjud emas.

=====

#Refactor

=====

Database

=====

Component

=====

Run

+++++

Formadan kodlar oynasiga o'tish yoki aksincha qaysi tugma orqali buyruq beriladi

=====

#F12

=====

F2

=====

F11

=====

Ctrl+F10

+++++

Bir sohani nusxalash funksiyasi qaysi

=====

#CopyRect

=====

CopyMode

=====

CopyText

=====

Copy

+++++

cell=sheet.OlePropertyGet("Cells").OlePropertyGet("Item",2,6); cell.OlePropertySet("Value", "salom"); Ushbu Excellga yuklash kodi parchasi qanday vazifa bajaradi?

=====

#salom degan so'zni 2-qator 6 – ustunda chiqaradi

=====

Bazadan olingan ma'lumotni 6-qator 2 – ustunda chiqaradi

=====

Salom degan so'zni 6-qator 2 – ustunda chiqaradi

====

Excellda hechnima aks etmaydi

+++++

cell=sheet.OlePropertyGet("Cells").OlePropertyGet("Item",6,2); cell.OlePropertySet("Value", "salom"); Ushbu Excellga yuklash kodi parchasi qanday vazifa bajaradi?

====

#Bazadan olingan ma'lumotni 6-qator 2 – ustunda chiqaradi

====

salom degan so'zni 2-qator 6 – ustunda chiqaradi

====

Salom degan so'zni 6-qator 2 – ustunda chiqaradi

====

Excellda hechnima aks etmaydi

+++++

Ihtiyoriy berilgan MB dagi jadvaldan Guruhi ustunidan faqat "650-17" so'zini qidiruvchi kodni yozing?

====

#ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi='"+650-17+'"; ADOTable1->Filtered=true;

====

ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like '%" +650-17+'%";ADOTable1->Filtered=true;

====

ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like " +650-17+'%"; ADOTable1->Filtered=true;

====

ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi=" +650-17; ADOTable1->Filtered=true;

+++++

Ihtiyoriy berilgan MB dagi jadvaldan Guruhi ustunidan faqat "650-" bilan boshlanuvchi so'zini qidiruvchi kodni yozing?

====

#ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like '650-%' ";ADOTable1->Filtered=true;

====

ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi='650-17'"; ADOTable1->Filtered=true;

====

ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like '%650-%'"; ADOTable1->Filtered=true;

====

ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like '%650'"; ADOTable1->Filtered=true;

+++++

C++ Buuilder 6 Muhitida File menyusi tarkibidagi "Include Unit HDr..." bo'limining vazifasi qanday.

====

#joriy modulni boshqa modulga ulash.

====

joriy faylni yopish

====

joriy ilovani yopish

=====

ochiq barcha fayllarni va ilovalarni saqlash.

+++++

Ihtiyoriy berilgan MB dagi jadvaldan Guruhi ustunidan faqat "650" bilan tugovchi so'zini qidiruvchi kodni yozing?

=====

```
#ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like '%650'"; ADOTable1->Filtered=true;
```

=====

```
ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi='650-17'"; ADOTable1->Filtered=true;
```

=====

```
ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like '%650-%'"; ADOTable1->Filtered=true;
```

=====

```
ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like '650-%' ";ADOTable1->Filtered=true;
```

+++++

MessageDLG() qiymatini o'zlashtirish uchun qaysi tipdan foydalaniladi?

=====

#int

=====

string

=====

bool

=====

Qiymatini o'zlashtirish mumkin emas

+++++

MediaPlayerni ishga tushirish uchun qanday kod kiritish kerak?

=====

```
# MediaPlayer1->Open(); MediaPlayer1->Play();
```

=====

```
MediaPlayer1->Open();MediaPlayer1->Close();
```

=====

```
MediaPlayer1->Play();MediaPlayer1->Next();
```

=====

```
MediaPlayer1->Close();MediaPlayer1->Next();
```

+++++

Embarcadero RAD Studio XE7 muhitida quyidagi keltirilgan qaysi asosiy menyu mavjud emas.

=====

#Database

=====

Refactor

=====

Component

====
Tools

+++++

Embarcadero RAD Studio XE7 muhitida quyidagi keltirilgan qaysi asosiy menyu mavjud emas.

====
#Design
====
Refactor
====
Component
====
Tools

+++++

Embarcadero RAD Studio XE7 muhitida quyidagi keltirilgan qaysi asosiy menyu mavjud emas.

====
#Design
====
Project
====
Component
====
Tools

+++++

C++ Builder 6 Muhitida quyidagi asosiy menyulardan qaysi biri mavjud emas.

====
#Refactor
====
Project
====
Component
====
Database

+++++

C++ Builder 6 Muhitida quyidagi asosiy menyulardan qaysi biri mavjud emas.

====
#Design
====
Project
====
Component
====

Tools

+++++

C++ Builder 6 Muhitida quyidagi asosiy menyulardan qaysi biri mavjud emas.

=====

#Refactor

=====

Project

=====

Component

=====

Database

+++++

Hoshiylarning stilini o'zgartirish elementinomini toping?

=====

#Border Style

=====

Data access

=====

On close

=====

On hide

+++++

AutoSize form obyektining vazifasi

=====

#Avtomatik o'lchamni o'rnatish

=====

Formatdagi sistemali tugmalar

=====

Sarlavhani nomlash

=====

Nusxalash

+++++

Align xossasining vazifasi

=====

#Joylashuvi

=====

Ustunlar soni

=====

rangi

=====

Qator va ustunning sarlavha rangi

+++++

ColCount xossasining vazifasi

=====

Ustunlar soni

=====

rangi

=====

Qator va ustunning sarlavha rangi

=====

Joylashuvi

+++++

Color xossasining vazifasi

=====

#rangi

=====

Joylashuvi

=====

Ustunlar soni

=====

hajmi

+++++

FixedColor xossasining vazifasi

=====

Qator va ustunning sarlavha rangi

=====

rangi

=====

Joylashuvi

=====

Ustunlar soni

+++++

FixedCols xossasining vazifasi

=====

#ustun bo'yicha sarlavha soni (odatda 1 ta)

=====

Qator bo'yicha sarlavha soni(odatda 1 ta)

=====

Chiziqlar qalinligi

=====

Qatorlar soni

+++++

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

+++++

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

+++++

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

+++++

Natijalarni jadval ko'rinishini ifodalash uchun C++ Builderda Additional qo'shimcha bo'limining qaysi elementlaridan foydalanamiz?

=====

TStringGrid

=====

Tcanvas

=====

TColor

=====

TPen

+++++

Grid xossasining vazifasi

=====

Bunday xossa mavjud emas

=====

Rangi aniqlaydi

=====

Nuqtaning bosh holati

=====

Chiziqning ko'rinishi

+++++

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

+++++

Grafikli matnlarni ekranga chiqaruvchi TextOut funksiyasining vazifasi

====

#berilgan matnni kerakli nuqtaga chiqarish

====

Matnning 1- va oxirgi qatorlarining orasidagi o'lchamlarni qaytaradi

====

Matnning uzunligi

====

Matnning balandligi

+++++

Grafikli matnlarni ekranga chiqaruvchi TextExtent funksiyasining vazifasi

=====

#Matnning 1- va oxirgi qatorlarining orasidagi o'lchamlarni qaytaradi

=====

Matnning uzunligi

=====

Matnning balandligi

=====

berilgan matnni kerakli nuqtaga chiqarish

+++++

C++ Builderda Excel dasturiga murojaat qilish uchun dastlab qaysi buyruqdan foydalaniladi?

=====

#CreateOleObject

=====

SetProperties()

=====

OleProcedure()

=====

OlePropertyGet()

+++++

Grafikli matnlarni ekranga chiqaruvchi TextWidth funksiyasining vazifasi

=====

#Matnning uzunligi

=====

Matnning balandligi

=====

Matnning 1- va oxirgi qatorlarining orasidagi o'lchamlarni qaytaradi

=====

berilgan matnni kerakli nuqtaga chiqarish

+++++

Grafikli matnlarni ekranga chiqaruvchi qaysi funksiyaning vazifasi ikki o'lchovli massiv bo'lib piksellar rangini saqlaydi.
1-o'lchov – X 2-o'lchov – Y.

=====

#Pixels

=====

Fon

=====

Draw

=====

StretchDraw

+++++

Grafikli matnlarni ekranga chiqaruvchi qaysi funksiyaning vazifasi berilgan nuqtada (X,Y) Graphic obyektini chiqaradi

=====

#Draw

=====

StretchDraw

=====

Pixels

=====

Fon

+++++

C++ Builderda Excel yacheykasiga qiymat berish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?

=====

#Value

=====

Item

=====

Name

=====

Add

+++++

C++ Builderda Excel dasturiga bog'lash uchun e'lon qilingan variant tipidagi o'zgaruvchilar xususiyatlarini o'rnatish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?

=====

#OlePropertySet()

=====

SetProperties()

=====

CreateOleObject()

=====

GetProperties()

+++++

Html kengaytmali fayllarni dasturga bog'lashda qaysi komponentadan foydalaniladi?

=====

#TcppWebBrowser

=====

TPageProducer

=====

TDataSource

=====

TDataTable

+++++

Variant tipi qanday o'zgaruvchilarga nisbatan qo'llaniladi?

=====

#Tipi oldindan ma'lum bo'lmagan o'zgaruvchilarga

=====

Satrlı o'zgaruvchilarga nisbatan

=====

Sonli o'zgaruvchilarga nisbatan

=====

Fayl tipiga nisbatan

+++++

Excel dasturi bilan ishlash uchun qaysi sarlavxa faylni dasturga bog'lash kerak?

=====

#ComObj.hpp

=====

Classes.hpp

=====

Controls.hpp

=====

Excel.hpp

+++++

Button bosilganda edit1 ichidagi so'zni tugmaga o'tkazish ko'di

=====

#Button1->Caption = Edit1->Text;

=====

Button1->Caption == Edit1->Text;

=====

Button1->Caption = Edit1->Text;

=====

Edit1->Text=Button1->Caption;

+++++

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");

+++++

Tugmacha ikki marta chertilganda bajariladigan hodisa qaysi

=====

#OnDbIcIck

=====

DbIcIck

=====

OnDIbIcIck

=====

OnKeyPress

+++++

edit ga ma'lumot yozilganda labelga o'tkazish kodi

=====

#Label1->Caption = Edit1->text;

=====

Edit1->text = Label1->Caption;

=====

Label1->Caption = Edit1->text;

=====

Label1->Caption == Edit1->text;

+++++

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

SAVOL	To'g'ri JAVOB
Html kengaytmali fayllarni dasturga bog'lashda qaysi komponentadan foydalaniladi?	TCppWebBrowser
TCppWebBrowser komponentasining qaysi xususiyatiga *.html faylni yo'li ko'rsatiladi?	Navigate
O'rnatiluvchi dastur yaratishda foydalaniladigan dastur nomini toping?	InnoSetup Compiler
Variant tipi qanday o'zgaruvchilarga nisbatan qo'llaniladi?	Tipi oldindan ma'lum bo'lmagan o'zgaruvchilar
Excel dasturi bilan ishlash uchun qaysi sarlavxa faylni dasturga bog'lash kerak?	ComObj.hpp
C++ Builderda Excel dasturiga bog'lash uchun e'lon qilingan variant tipidagi o'zgaruvchilar xususiyatlarini o'rnatish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?	OlePropertySet()
C++ Builderda Excel dasturiga murojaat qilish uchun dastlab qaysi buyruqdan foydalaniladi?	CreateOleObject
C++ Builderda Excel yacheykasiga qiymat berish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?	Value
C++ Builderda Excel yacheykalarini birlashtirish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?	Merge

C++ Builderda Excel yacheykalarini ma'lum bir guruhini belgilash uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?	Range
C++ Builderda Excel dasturidagi yecheyka shrift o'lchamini o'zgartirish uchun qaysi buyruqlar ketma-ketligidan foydalaniladi?	Cell.OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("size",
C++ Builderda Excel dasturi bilan ishlash uchun kerak bo'ladigan kutbxonalarni ko'rsating.	<ComObj.hpp> <utilcls.h>
C++ Builderda Excel ob'yektini yaratish uchun qanday buyruqdan foydalaniladi?	vVarApp=CreateOleObject("Excel.Application
C++ Builder orqali Excel dasturi A1:C4 yacheykalar guruhini birlashtirish(объединить) uchun to'g'ri yozilgan buyruqni toping!	vVarCell=vVarSheet.OlePropertyGet("Range","A1:C4"); vVarCell.OleProcedure("Merge");
C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasi o'lchamlarini berish uchun qanday buyruqdan foydalanamiz?	vVarCell.OlePropertySet("RowHeight", 20); vVarCell.OlePropertySet("ColumnWidth",10);
C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasiga shrift o'rnatish buyrug'i to'g'ri berilgan javobni toping!	OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("Name", "Arial");
C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasi orientatsiyasini o'zgartirish uchun qanday buyruqdan foydalaniladi?	vVarCell.OlePropertySet("Orientation",90);

C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasi ma'lumotini rangini o'rnatish buyrug'i to'g'ri berilgan javobni toping!	<code>vVarCell.OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("Color",clBlue);</code>
C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasi ma'lumotiga qalin (Полужирный) stilni o'rnatish buyrug'ini toping!	<code>vVarCell.OlePropertyGet("Font").OlePropertySet("Bold",true);</code>
C++ Builder orqali Excel dasturi yacheykasiga matn yozish buyrug'ini toping!	<code>OlePropertySet("Value", "Bizning Matn");</code>
C++ Builderda Label komponentasida matn chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	<code>Label1->Caption = "Matn";</code>
C++ Builderda Edit1 komponentasida matn chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	<code>Edit1-> Text = "Matn";</code>
C++ Builderda int tipida 'a=5, b=8, c=a+b; ' o'zgaruvchilari berilgan, "c" o'zgaruvchini Label1 komponentasida chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	<code>Label1->Caption=IntToStr(c);</code>
C++ Builderda Button1 komponentasini dastur ishchi holatida formada ko'rinmasligi uchun qanday amallarni bajarish kerak?	<code>Button1->Visible=false;</code>
C++ Builderda joylashgan Edit1 komponentasidagi ma'lumotni Label1 komponentasiga chiqarish uchun qanday amallarni bajarish kerak?	<code>Label1->Caption=Edit1->Text;</code>

C++ Builderda asosiy menyular yaratishga mo'ljallangan komponenta nomini ko'rsating:	MainMenu
C++ Builderda kontekst menyular yaratishga mo'ljallangan komponenta nomini ko'rsating:	PopupMenu
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");
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");
C++ Builderda 2 sonni ustida arifmetik amallar bajarish uchun ularni formaga qaysi komponenta orqali kiritamiz?	Edit
C++ Builderda Edit1 komponentasiga ma'lumot kiritishni taqiqlash uchun qanday amallar bajariladi?	Edit1->ReadOnly=true;
C++ Builderda Edit1 komponentasiga kichik harf registrida ma'lumot kiritish uchun qanday amallar bajariladi?	Edit1->CharCase=ecLowerCase;
C++ Builderda Edit1 komponentasiga katta harf registrida ma'lumot kiritish uchun qanday amallar bajariladi?	Edit1->CharCase=ecUpperCase;

C++ Builderda Edit1 komponentasiga 5 tagacha bo'lgan simvolda ma'lumot kiritish uchun qanday amallar bajariladi?	Edit1->MaxLength=5;
C++ Builderda Edit1 komponentasiga kiritilayotgan simvollarni barchasini '*' ko'rinishida chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	Edit1->PasswordChar='*';
C++ Builderda Edit1 komponentasiga kiritilayotgan simvollarni barchasini '@' ko'rinishida chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	Edit1->PasswordChar='@';
C++ Builderda Edit1 komponentasiga kiritilayotgan simvollarni barchasini '#' ko'rinishida chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	Edit1->PasswordChar='#';
C++ Builderda Edit1 komponentasiga kiritilayotgan simvollarni barchasini '&' ko'rinishida chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	Edit1->PasswordChar='&';
C++ Builderda BitBtn1 komponentasiga rasm qo'yishda qaysi hossadan foydalaniladi?	Glyph
C++ Builderda MaskEdit komponentasining qaysi xususiyati orqali maska(qolip) qo'yiladi?	EditMask
C++ Builderda Image komponentasining qaysi xususiyati orqali rasm qo'yiladi?	Picture

C++ Builderda Button1 komponentasini bosganda Shape1 komponentasi aylana shaklini olishi uchun qanday amallar bajariladi?	Shape1->Shape=stCircle;
C++ Builderda Button1 komponentasini bosganda Shape1 komponentasi kvadrat shaklini olishi uchun qanday amallar bajariladi?	Shape1->Shape=stSquare;
C++ Builderda Label1 komponentasiga joriy vaqtni chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	Label1->Caption=TimeToStr(Now());
C++ Builderda Edit1 komponentasiga joriy vaqtni chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	Edit1->Text=TimeToStr(Now());
C++ Builderda MaskEdit1 komponentasiga joriy vaqtni chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	MaskEdit1->Text=TimeToStr(Now());
C++ Builderda LabeledEdit1 komponentasiga joriy vaqtni chiqarish uchun qanday amallar bajariladi?	LabeledEdit1->Text=TimeToStr(Now());
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Edit1 komponentasidagi ma'lumot Label1 komponentasiga o'tishi va Edit1 dagi ma'lumot o'chirilishi uchun qanday amallar bajariladi?	Label1->Caption=Edit1->Text; Edit1->Text="";

<p>C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Label1 komponentasidagi ma'lumot Edit1 komponentasiga o'tishi va Label1 dagi ma'lumot o'chirilishi uchun qanday amallar bajariladi?</p>	<p>Edit1->Text=Label1->Caption; Label1->Caption</p>
<p>C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Button2 komponentasi yashirin (ko'rinmas) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?</p>	<p>Button2->Visible=false;</p>
<p>C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Edit1 komponentasi yashirin (ko'rinmas) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?</p>	<p>Edit1->Visible=false;</p>
<p>C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Label1 komponentasi yashirin (ko'rinmas) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?</p>	<p>Label1->Visible=false;</p>
<p>C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Button1 komponentasi yashirin (ko'rinmas) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?</p>	<p>Button1->Visible=false;</p>
<p>C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Button2 komponentasi noaktiv (ishlamaydigan) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?</p>	<p>Button2->Enabled=false;</p>

C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Label1 komponentasi noaktiv (ishlamaydigan) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?	Label1->Enabled=false;
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Button1 komponentasi noaktiv (ishlamaydigan) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?	Button1->Enabled=false;
C++ Builderda Button1 komponentasi chertilganda Edit1 komponentasi noaktiv (ishlamaydigan) xolatga o'tishi uchun qanday amallar bajariladi?	Edit1->Enabled=false;
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganga formaning kenglik o'lchamini Edit1 komponentasiga kiritilgan qiymatga tenglash uchun qanday dastur yozish kerak?	Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganga formaning balandlik o'lchamini Edit1 komponentasiga kiritilgan qiymatga tenglash uchun qanday dastur yozish kerak?	Form1->Height=StrToInt(Edit1->Text);
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganga formaning rangini ko'k rangga o'zgartirish uchun qanday dastur yozish kerak?	Form1->Color=clBlue;

C++ Builderda Button1 komponentasini chertganga formaning sarlovhasiga (Form1) Edit1 komponentasiga kiritilgan qiymatni chiqarish uchun qanday dastur yozish kerak?	Form1->Caption=Edit1->Text;
C++ Builderda Formaning “OnCreate” hodisasi qachon ishga tushadi?	Forma (yaratilganda) ishga tushganda
C++ Builderda Formaning “OnActivate” hodisasi qachon ishga tushadi?	Forma faol bo’lganda
C++ Builderda Formaning “OnClick” hodisasi qachon ishga tushadi?	Forma bir marta chertilganda
C++ Builderda Formaning “OnClose” hodisasi qachon ishga tushadi?	Forma yopilishidan oldin
C++ Builderda Formaning “OnDblClick” hodisasi qachon ishga tushadi?	Forma ikki marta chertilganda
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning aktiv satridan bitta oldingi satrni aktiv qilish buyrug'i qaysi?	ADOTable1->Prior();
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning aktiv satridan bitta keyingi satrni aktiv qilish buyrug'i qaysi?	ADOTable1-> Next();
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning birinchi satrini aktiv qilish buyrug'i qaysi?	ADOTable1->First();
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning oxirgi satrini aktiv qilish buyrug'i qaysi?	ADOTable1->Last();

C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalga yangi yozuv qo'shish funksiyasini toping?	ADOTable1->Insert();
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning aktiv satrini o'chirish funksiyasini toping?	ADOTable1->Delete();
C++ Builderda ADOTable komponentasiga bog'langan jadvalning aktiv satrini tahrirlash imkonini beruvchi funksiyani toping?	ADOTable1->Edit();
C++ Builderda ADOTable yordamida jadvaldagi yangi qo'shilgan yoki tahrirlangan yozuvni saqlash imkonini beruvchi funksiyasini toping:	ADOTable1->Post();
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda formada qizil rangda to'g'ri chiziq hosil qilish uchun bu komponentaga qanday dastur yozish kerak?	Canvas->Pen->Color=clRed; Canvas->LineTo(120);
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda formada 2 qalam o'lchamida, to'rtburchak hosil qilish uchun bu komponentaga qanday dastur yozish kerak?	Canvas->Pen->Width = 2; Canvas->Rectangle(250,50,400,150);
C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda formada ko'k rangda ellips shaklini hosil qilish uchun bu komponentaga qanday dastur yozish kerak?	Canvas->Pen->Color= clBlue; Canvas->Ellipse(200,200,300,300);

C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda yashil rangga bo'yalgan kvadrat shaklini hosil qilish uchun bu komponentaga qanday dastur yozish kerak?	Canvas->Brush->Color = clGreen; Canvas->Rectangle(50,50,100,100);
C++ Builderda formaning holatini yuqoridan qilib joylash uchun qanday amallarni bajarish kerak?	Form1->Align=alTop;
C++ Builderda formaning holatini pastdan qilib joylash uchun qanday amallarni bajarish kerak?	Form1->Align=alBottom;
C++ Builderda formaning holatini o'ng tomondan qilib joylash uchun qanday amallarni bajarish kerak?	Form1->Align=alRight;
C++ Builderda formaning holatini chap tomondan qilib joylash uchun qanday amallarni bajarish kerak?	Form1->Align=alLeft;
C++ Builderda formaning holatini to'liq oynada chiqishi uchun qanday amallarni bajarish kerak?	Form1->Align=alClient;
C++ Builderda formaning AlphaBlend hususiyatining AlphaBlendValue qiymatining maksimal chegarasini ko'rsating.	255
ADOTable orqali ustunga murojaat qilish qaysi buyruq orqali amalga oshiriladi	FieldByName
Edit komponentasini nomi qaysi hususiyati orqali o'zgartiriladi?	Name
Edit komponentasiga kiritilgan yozuvni qaysi hususiyat orqali o'zgartiriladi?	Text

C++ Builderda obyektlarni ikki marta chertilganda bajariladigan hodisa qaysi?	OnDblClick
Ma'lumotlar bazasidagi ma'lumotni formada aks ettirib beruvchi komponenta qaysi?	DBGrid
Image komponentasida rasm to'laligicha aks etishi uchun qaysi xususiyatdan foydalaniladi?	Stretch
Formaning shaffoflik xususiyati qaysi?	AlphaBlend
Form1 doimo ekranning markazida chiqishi uchun qanday kodlashtirish amalga oshiriladi?	Form1->Position= poDesktopCenter
Forma ishga tushganda Button bilan SpeedButton ni farqlaridan birini keltiring?	SpeedButton fokus olmaydi
Form2 oynasi aktiv turgan holatda Form1 oynasini berkitish uchun Button1ga qanday kod yoziladi?	Form1->Close();
Dastlabki hosil qilingan Formaning nomini qanday o'zgartirish mumkin?	Form1->Name="..."
"ComboBox1->Sorted=true"; Ushbu kod qanday amal bajarilishini ta'minlab beradi?	Ro'yxat elementlarining alifbo bo'yicha tartib
cell=sheet.OlePropertyGet("Cells").OlePropertyGet("Item",2,6); cell.OlePropertySet("Value", "salom"); Ushbu Excellga yuklash kodi parchasi qanday vazifa bajaradi?	salom degan so'zni 2-qator 6 – ustunda chiqar

ADOTable komponentasida ihtiyoriy berilgan ma'lumotlar bazasidagi jadvaldan Guruhi ustunidan faqat “650-19” so’zini qidiruvchi kodni yozing?	ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi='"+650-19+'"; ADOTable1->Filtered=true;
Ihtiyoriy berilgan MB dagi jadvaldan Guruhi ustunidan faqat “650-” bilan boshlanuvchi so’zini qidiruvchi kodni yozing?	ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like '650-%' ";ADOTable1->Filtered=true;
Ihtiyoriy berilgan MB dagi jadvaldan Guruhi ustunidan faqat “650” bilan tugovchi so’zini qidiruvchi kodni yozing?	ADOTable1->Filtered=false; ADOTable1->Filter="Guruhi like '%650' "; ADOTable1->Filtered=true;
MessageDLG() qiymatini o’zlashtirish uchun qaysi tipdan foydalaniladi?	int
MediaPlayerni ishga tushirish uchun qanday kod kiritish kerak?	MediaPlayer1->Open(); MediaPlayer1->Play
Qaysi komponenta ma'lumotlar omboridagi jadvalni C++ Builder dasturi bilan bog'laydi?	TADOTable
Qaysi komponenta ma'lumotlar omborini C++ Builder dasturi bilan bog'laydi?	TADOConnection
Ma'lumotlar omboridaga yozuvlarni kiritish, taxrirlash va o'chirishni taminlaydigan komponentani ko'sating?	TDBNavigator

Ma'lumotlar omboridagi ma'lumotlarni jadval ko'rinishida gavdalanitiradigan komponentani ko'rsating?	TDBGrid
TADOTable ga Talaba jadvali bog'langan. Shu jadvalga ma'lumot qo'shish uchun qaysi buyrug'dan foydaniladi?	Insert()
TADOTable ga Talaba jadvali bog'langan. Shu jadvalga ma'lumotlarni taxrirlash uchun qaysi buyrug'dan foydaniladi?	Edit()
TADOTable ga Talaba jadvali bog'langan. Shu jadvalga ma'lumotlarni o'chirish uchun qaysi buyrug'dan foydaniladi?	Delete()
TADOTable ga Talaba jadvali bog'langan. Shu jadvalning eng birinchi ma'lumotiga o'tish uchun qaysi buyrug'dan foydaniladi?	First()
TADOTable ga Talaba jadvali bog'langan. Shu jadvalning eng oxirgi ma'lumotiga o'tish uchun qaysi buyrug'dan foydaniladi?	Last()
C++ Builder 6 muhitida formaning AutoSize hususiyati qanday qiymat qabul qiladi.	true va false
C++ Builder 6 muhitida formaning AutoScroll hususiyati qanday qiymat qabul qiladi.	true va false
C++ Builder 6 muhitida formaning BorderStyle hususiyatining vazifasi qanday	Chegara turini belgilaydi.

Formaning Position hususiyatini vazifasi qanday?	Forma uchun - ekrandagi manzil
C++ Builderda OnKeyUp hodisasi qachon ishga tushadi?	Klaviatura tugmasi qo'yib yuborilganda
C++ Builderda OnMouseDown hodisasi qachon ishga tushadi?	Sichqoncha tugmasi bosib turilganda
C++ Builderda OnMouseUp hodisasi qachon ishga tushadi?	Sichqoncha tugmasi qo'yib yuborilganda
C++ Builderda OnMouseMove hodisasi qachon ishga tushadi?	Sichqoncha surilganda
Formaning AlphaBlend xususiyati qanday qiymat qabul qiladi?	mantiqiy
Formaning AlphaBlendValue xususiyati qanday qiymat qabul qiladi.	butun
Xodisa bu ?	obyekt yordamida biron bir jarayon bajarishdan il
Obyektga yo'naltrilgan dasturlash tillarida xodisalarni ajratib olish uchun qanday so'zdan foydalaniladi?	On
C++ Builder komponentalari to'g'ri keltirilgan javobni toping?	MineMenu, PopupMenu, Button, CheckBox RadioButton
C++ Builder 6 da Events bo'limi dasturning qaysi tarkibiy qismida joylashgan?	Object Inspektor
Events - ... hisoblanadi.	hodisa
Properties - hisoblanadi.	hususiyat

Button komponentasining OnClick xodisasi qachon ishga tushadi?	tugma bosilganda
Ilovaga yangi forma qanday qoshiladi?	File->New->Form
Bir formadan ikkinchisiga o'tish uchun qanday metordan foydalanamiz	Show, ShowModal
Show, ShowModal metodlari bajarildanda formaning qaysi hodisasi bajariladi?	OnShow
Formani qanday metod orqali yopish mumkin?	Close
BorderIcons xususiyatiga tegishli bo'gan kattaliklarni ko'rsating.	biSystemMenu, biMinimize, biMaximize, biHelp
WindowState xususiyatiga tegishli bolgan kattaliklarni aniqlang	wsMaximized, wsMinimized, wsNormal
Formaning xususiyatlarni korsating	OnActivate, OnClose, OnCreate, OnResize, OnCloseQuery
object->Items->Add("Salom"); object obykti qaysi tipda elon qilinga bo'lishi mumkin	TListBox, TComboBox
object->Lines->Add("Salom"); object obykti qaysi komponenta bo'lishi mumkin?	TMemo, TRichEdit
object1->Lines->Add("Salom"); object2->Items->Add("Salom"); object1 va object2 obyektlari mos ravishda qaysi komponentalar bo'lishi mumkin?	TMemo, TCheckListBox

<p>object1->Items->Add("Salom"); object2->Lines->Add("Salom"); object1 va object2 obyektlari mos ravishda qaysi komponentalar bo'lishi mumkin?</p>	<p>TListBox, TRichEdit</p>
<p>TLabel komponentasining ustiga sichqoncha ko'rsatgichi borgandagi hodisani ko'rsating</p>	<p>OnMouseMove</p>
<p>C++ Builderda formaning AlphaBlend hususiyatinng AlphaBlendValue qiymatinig maksimal chegarasini ko'rsating.</p>	<p>255</p>
<p>C++ Builderda formaning AlphaBlend hususiyatinng AlphaBlendValue qiymatinig minimal chegarasini ko'rsating.</p>	<p>0</p>

Edit komponentasiga 4 kiritilsa Label komponentasida qanday qiymat aks etadi?

```
void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject *Sender)
{
    int n;
    n=StrToFloat(Edit1->Text);
    switch (n)
    {
    case 1: Label3->Caption=("Dushanba"); break;
    case 2: Label3->Caption=("Seshanba"); break;
    case 3: Label3->Caption=("Chorshanba"); break;
    default: Label3->Caption=("Bunday hafta kuni yo'q");
    }
```

Bunday hafta kuni yo'q

Dastur bajarilganda qanday natija beradi?

```
void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject *Sender)
{
    int i;
    for(i=1; i<=10; i++)
    Memo1->Lines->Add(i);
}
```

Memo komponentasiga 1 dan 10 gacha bo'lga sonlarni chiqaradi

<p>Button komponentasi chertilganda n gacha sonlar yig'indisini topuvchi dastur qaysi javobda berilgan?</p>	<pre>void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject *Sender) { int s,n,i; n=StrToFloat(Edit1->Text); s=0; for (i=1; i<=n; i++) s=s+i; Label2->Caption=(s); }</pre>
<p>n sonini m soniga bo'lib, qoldiqni aniqlovchi dasturni toping?</p>	<pre>void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject *Sender) { int a,n,m; n=StrToFloat(Edit1->Text); m=StrToFloat(Edit2->Text); a=n%m; Edit3->Text=FloatToStr(a); }</pre>
<p>n sonini m soniga bo'lib, butun qismini aniqlovchi dasturni toping?</p>	<pre>void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject *Sender) { int a,n,m; n=StrToFloat(Edit1->Text); m=StrToFloat(Edit2->Text); a=n/m; Edit3->Text=FloatToStr(a); }</pre>

Quyidagi dastur qaysi algoritmning yechimi bo'la
oladi?

```
#include <math.h>
void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject
    *Sender)
{
    int n,i,f;
    {
        n=StrToInt(Edit1->Text);
        f=0;
        for (i=1; i<n; i++)
            f=f+sqrt(i);
        Edit2->Text:=IntToStr(f);
    }
}
```

1 dan 20 gacha natural sonlar kvadrat ildizlar
yig'indisini

Quyidagi dastur qaysi algoritmning yechimi bo'la
oladi?

```
#include <math.h>
void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject
    *Sender)
{
    int n,i,f;
    {
        n=StrToInt(Edit1->Text);
        f=1;
        for (i=1; i<n; i++)
            f=f*sqrt(i);
        Edit2->Text:=IntToStr(f);
    }
}
```

1 dan 20 gacha natural sonlar kvadrat ildizlar
ko'paytmasi

Formaning AlphaBlendValue xususiyati qanday
qiymat oralig'ini qabul qiladi?

0 dan 255 gacha

<p>C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda qizil rangda to'g'ri chiziq hosil qilish uchun bu komponentaga qanday dastur yozish kerak?</p>	<p>Canvas->Pen->Color=clRed; Canvas->LineTo(120);</p>
<p>C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda 2 qalam o'lchamida, to'rtburchak hosil qilish uchun bu komponentaga qanday dastur yozish kerak?</p>	<p>Canvas->Pen->Width = 5; Canvas->Rectangle(250,50,400,150);</p>
<p>C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda ko'k rangda ellips shaklini hosil qilish uchun bu komponentaga qanday dastur yozish kerak?</p>	<p>Canvas->Pen->Color= clBlue; Canvas->Ellipse(200,200,300,300);</p>
<p>C++ Builderda Button1 komponentasini chertganda yashil rangga bo'yalgan kvadrat shaklini hosil qilish uchun bu komponentaga qanday dastur yozish kerak?</p>	<p>Canvas->Brush->Color = clGreen; Canvas->Rectangle(50,50,100,100);</p>
<pre>int main(){ int a = 11, b = 6; bool OK = a < 7 b > 10; cout << OK; return 0; }</pre> <p>Ushbu dastur natijasini toping?</p>	<p>0</p>

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
int main( ){  
    int a,c;  
    a=5;  
    c=a/4;  
    switch ( c ) {  
        case 1:  
        case 3: cout << "Ishladi"; break;  
        case 5: cout << "Dastur"; break;  
        default: cout << "Talaba"; }  
    return 0; }
```

Ishladi

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
int main( ){  
    int q=0;  
    string s="murakkab dastur";  
    if (s[0]=='m')  
    {  
        q=q++;  
    }  
    cout << q++;  
    return 0;  
}
```

0

<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre> int main() { double a,b,c,d; a=3; b=2; c=4; d=b/c*sqrt(c)/pow(a,b); swap(a,d); cout << d << endl; return 0; } </pre>	3
<p>“#” bu belgining C++ dagi nomi nima?</p>	funta
<p><index> -bu?</p>	massiv xadining joylashgan o'rnini anglatuvchi t qiymat
<p>a=7, b=14 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; s = 0; while (a >= b) { s++; a -= b; } s += a; cout << s << endl; </pre>	7

<p>a=12, b=18 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; s = a * b; while (a != b) if (a > b) a -= b; else b -= a; s /= a; cout << a << endl; </pre>	<p>6</p>
<p>a=28, b=25 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = b; while (i <= a) { s += 1; i++; } cout << s << endl; </pre>	<p>4</p>
<p>a=18, b=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = b; while (i <= a) { s += i; i++; } cout << s << endl; </pre>	<p>156</p>

<p>a=30, b=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; s = a * b; while (a != b) if (a > b) a -= b; else b -= a; s /= a; cout << s << endl; </pre>	<p>30</p>
<p>a=13, b=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = 0; while (i <= a) { if (i % b == 0) s += i; i++; } cout << s << endl; </pre>	<p>8</p>
<p>a=17, b=15 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = 0; do { i++; if (i % b == 0) s += i; } while (i < a); cout << s << endl; </pre>	<p>15</p>
<p>Belgili tipni qabul qiluvchi o'zgaruvchilarni e'lon qilish uchun qaysi xizmatchi so'zidan foydalanish mumkin?</p>	<p>char</p>

Bevosita rekursiv funksiya nima ish bajaradi?	o'ziga -o'zi murojat qiladi
Bir xil toifali, chekli qiymatlarning tartiblangan to'plamiga nima deb ataladi?	massiv
Bu dasturda necha marta massiv elementi kiritiladi? <pre> int n=4; int a[n]; for (int i=0;i<=n;i++) {cin>>a[i];} </pre>	5
C++ dasturlash tilida funksiyalar o'z –o'zini chaqirish imkoniyatiga qaysi funksiyada ega bo'ladi?	rekursiv
Dastur natijasi qanday bo'ladi? <pre> int main(){ int a,b,c; double d; a=0; b=2; c=1; d=(a+b)/c+pow(b,a)/b; cout << d << endl; return 0; } </pre>	2,5
Dastur natijasi qanday bo'ladi? <pre> int main(){ int a,b,c; double d; a=0; b=2; c=1; d=pow(a+(b+2*c)/2,2)/(a+2*b); cout << d << endl; return 0; } </pre>	1

<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre> int main(){ int a,b,c; a=18; b=25; c=27; bool e = a>=b && c!=b a<=c; cout << e << endl; return 0; } </pre>	<p>1</p>
<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre> int main(){ int a,b,c; a=32; b=50; c=60; bool e = a>=b && c<=b; cout << a+e << endl; return 0; } </pre>	<p>32</p>
<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre> int main(){ int a,b,c; a=3; b=4; c=8; bool e = a<=b && c>=b; if (e){ if (e%11==0) { if (a==3) { cout << "C++"; } cout << "Dasturchi"; } cout << "Dasturlash"; } return 0; } </pre>	<p>Dasturlash</p>

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
int main( ){
    int a,b,c;
    a=3;   b=4;   c=8;
    bool e= a>=b && c<=b;
    if (e) {
        if (e%11==0) {
            if (a==3) {
                cout << "C++"; }
            cout << "Dasturchi"; }
        cout << "Dasturlash"; }
    return 0; }
```

Ekranga xech narsa chiqmaydi

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
int main( ){
    int a,b,c;
    a=5;   b=12;   c=b/a;
    switch (c)
    {
        case 1:
        case 3: cout << "Ishladi"; break;
        case 5: cout << "Dastur"; break;
        default: cout << "Talaba";
    }
    return 0; }
```

Talaba

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
int main( ){  
    int a,b,q=0;  
    a=1.2;    b=2;  
    if (b+a==3)  
    {  
        if (a==2)  
        {  
            q=q++;    }  
            q++;    }  
    cout << q++;  
    return 0; }
```

1

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
int main( ){  
    int a=1500;  
    if (a%2==0) {  
        a=a/100;  
        if (a/3==500){  
            if (a%4==3) {  
                cout << "Talaba"; }  
            cout << "Salom"; }  
            cout << "Salom Talaba"; }  
            return 0; }
```

Salom Talaba

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
int main( ){  
    int a=10,b=20,c=17;  
    b+=a++;  
    b+=c;  
    cout << b++ << endl;  
    return 0; }
```

47

<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre>int main(){ int n(2.8),b=12; cout << b/n; return 0; }</pre>	6
<p>Dastur natijasini toping.</p> <pre>int main(){ int a=27,b=17; a=a-b; b=a+b; cout <<b++; return 0; }</pre>	27
<p>Dastur natijasini toping?</p> <pre>int a=7,b=5,c; c=a b; cout<<c;</pre>	7
<p>Dastur natijasini toping?</p> <pre>int x=8; cout<<x; cout<<x++; cout<<++x;</pre>	8810
<p>Dasturlash tillarida qiymat qaytarmaydigan funksiyalar nima deyiladi</p>	prodseduralar
<p>Faqat bir qatorni izohga aylantirish uchun qo'llaniladigan belgilar</p>	//
<p>Faqatgina funksiya tarkibida ishlashi mumkin bo'lgan o'zgaruvchi bu ...?</p>	lokal o'zgaruvchi
<pre>int a=0; while(a-1<5) { a++;}</pre> <p>Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?</p>	6

<pre>int a=15; while(a>0) {--a;}</pre> <p>Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?</p>	15
<pre>int a=27,b=32,c; c=a>b+a-b<a+b; cout<<c; dastur natija qaanday ?</pre>	1
<pre>int i=1; while(i>-1) {cout<< i << endl; i++;}</pre> <p>Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?</p>	Cheksiz
<pre>int main (){ int a= 30, b=40, c; c=a..b; cout <<c; return 0; }</pre> <p>natijani 30 chiqishi uchun nuqtalar o'rniga qaysi belgi qo'yiladi</p>	%
<pre>int main(){ int s = 1, i = 11; while (i<=111) { s += i; i++; } cout<< s; return 0; }</pre> <p>dastur natijasini toping.</p>	6162
<pre>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; }</pre> <p>Dastur natijasini xisoblang.</p>	30

<pre>int main(){ int i=100; while (i<=110){ i++; } cout << i; return 0; } dastur natijasi qanday.</pre>	<p>111</p>
<pre>int main(){ int i=1; int s=0; do { s+=1/i; i++; } while (i <= 4); cout<<s; return 0; } dastur natijasini toping.</pre>	<p>1</p>
<pre>int main(){ int a; cin>>a; cout<<sizeof((double)a); return 0; } Ekranga qanday natija chiqadi? (a=118)</pre>	<p>8</p>
<pre>int main(){ int a; cout<<"Ok\tOk"; return 0; } Dastur natijasini toping.</pre>	<p>Ok Ok</p>
<p>Ko'rsatkich bu - ...</p>	<p>kompyuter xotirasi yacheykasining adresi yozilgan o'zgaruvchidir</p>

<p>n=18 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0, i = 0; cout << "n="; cin >> n; while (1 > 0) { i++; s += i; if (i >= n) break; } cout << s << endl; </pre>	<p>171</p>
<p>n=27 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) if (n % i == 0) s += i; cout << s << endl; </pre>	<p>40</p>
<p>n=33 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int k = 1; k <= n; k++) { if (k % 5 == 0) continue; s += k; } cout << s << endl; </pre>	<p>456</p>
<p>n=7 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; int i = 0; do { i++; s += i++; } while (i < n); cout << s << endl; </pre>	<p>16</p>

<p>n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; int i = n; do { s += i--; } while (i > 0); cout << s << endl; </pre>	<p>45</p>
<p>n=133 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; while (!(s * s > n)) s++; cout << s << endl; </pre>	<p>12</p>
<p>n=11 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 3 == 0) s += 2 * i; cout << s << endl; </pre>	<p>36</p>

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i, n;
cout << "n="; cin >> n;
for (i = 1; i <= n; i++)
    switch ( i % 10 )
    {
        case 0:
        case 2:
        case 4:
        case 6:
        case 8: s += i;
            break;
        default : s++;
    }
cout << s << endl;
```

35

n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int n, s = 0;
cout << "n="; cin >> n;
for (int i = 2; i <= n; i++)
{
    bool b = true;
    for (int j = 2; j < i; j++)
        if (i % j == 0)
        {
            b = false;
            break;
        }
    if ( b ) s += i;
}
cout << s << endl;
```

28

n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i, k = 1, n;
cout << "n="; cin >> n;
for (i = 1; i <= n; i++)
    s += k++;
    k += i++;
cout << s << endl;
```

78

<p>n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 5 == 0) break; else s += i; cout << s << endl; </pre>	<p>10</p>
<p>n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) switch (i % 5) { case 0: s += i; break; default : s++; } cout << s << endl; </pre>	<p>25</p>
<p>n=13 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i = 1, n; cout << "n="; cin >> n; do { i += 2; if (i % 3 == 0) s += i; else s++; } while (i <= n); cout << s << endl; </pre>	<p>31</p>

<p>n=15 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) { int k = 0; for (int j = 1; j < i; j++) if (i % j == 0) k++; if (k == 1) s += i; } cout << s << endl; </pre>	<p>41</p>
<p>n=15 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) if (n % i == 0) s += 1; cout << s << endl; </pre>	<p>4</p>
<p>n=3 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 1, a; cout << "n="; cin >> n; a = n; for (int k = 1; k <= n; k++) s *= a; cout << s << endl; </pre>	<p>27</p>
<p>n=30 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, q; cout << "n="; cin >> n; if (n != 1) q = n / 2; else q = 1; while (!(q * q <= n)) q--; cout << q << endl; </pre>	<p>5</p>

<p>n=40 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, k = 0, s = 1; cout << "n="; cin >> n; while (!(s > n)) { s *= 3; k++; } cout << k << endl; </pre>	<p>4</p>
<p>n=456 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int funksiya(int n) { int k = 0; while(n > 0) { k++; n /= 10; } return k; } int main() { int n; cout << "n="; cin >> n; cout << funksiya(n); return 0; } </pre>	<p>3</p>
<p>n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) s *= i; cout << s << endl; </pre>	<p>0</p>

n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i = 1, p = 1, n;  
cout << "n="; cin >> n;  
while (i <= n)  
{  
    s += i;  
    p *= i;  
    i++;  
}  
s += p;  
cout << s << endl;
```

135

n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int funksiya(int n) {  
    while (n > 0)  
    { cout << n % 10;  
      n /= 10; }  
    return n;  
}  
int main( ) {  
    int n;  
    cout << "n="; cin >> n;  
    cout << funksiya(n);  
    return 0;  
}
```

50

n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int n, s = 1;  
cout << "n="; cin >> n;  
for (int i = 1; i <= n; i++)  
    s *= i;  
cout << s << endl;
```

720

n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i, k = 1, n;  
cout << "n="; cin >> n;  
for (i = 1; i <= n; i++) {  
    k += i;  
    s += k;  
}  
cout << s << endl;
```

62

n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int funksiya(int k)  
{  
    if (k == 0)  
        return 1;  
    else  
        if (k == 1)  
            return 1;  
        else  
            return k * funksiya(k - 1);  
}  
int main()  
{  
    int n;  
    cout << "n="; cin >> n;  
    cout << funksiya(n) << endl;  
    return 0;  
}
```

720

n=7 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int n, s = 1;  
cout << "n="; cin >> n;  
while (n >= 2){  
    s *= n;  
    n -= 2; }  
cout << s << endl;
```

105

<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 0; i <= n; i = i + 2) s += i; cout << s << endl; </pre>	20
<p>n=18 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 0; i <= n; i = i + 3) s += i; cout << s << endl; </pre>	63
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; int i = n; while (i > 0) { s += i--; if (i >= n) break; } cout << s << endl; </pre>	36
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 1, i = 2; cout << "n="; cin >> n; for (int k = 1; k <= n; k++) s *= i; cout << s << endl; </pre>	256

<p>n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i = 0, n; cout << "n="; cin >> n; dastur_uz : i++; s += i; if (i != n) goto dastur_uz; else s *= 1; cout << s << endl; </pre>	<p>55</p>
<p>n=2 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i = 0, n; cout << "n="; cin >> n; dastur_uz : i++; s += i; if (i != n) goto dastur_uz; else s *= 4; cout << s << endl; </pre>	<p>12</p>
<p>n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i+=2) if (i % 3 == 0) s += i; s *= 3; cout << s << endl; </pre>	<p>36</p>
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 2 == 0) s += i; s *= 2; cout << s << endl; </pre>	<p>40</p>

<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 2 == 0) { s += i; s *= 2; } cout << s << endl; </pre>	<p>104</p>
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 2) s += i; else s += 2 * i; cout << s << endl; </pre>	<p>56</p>
<p>n=100 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; while (3 <= n) { n /= 6; s++; } cout << s << endl; </pre>	<p>2</p>
<p>n=80 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; while (3 <= n) { n /= 3; s++; } cout << s << endl; </pre>	<p>3</p>

n=876 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
void funksiya(int *a, int *n, int *k)
{
    *n = 0;
    *k = 0;
    while (*a > 0) {
        *k += *a % 10;
        *n += 1;
        *a /= 10;
    }
    int main() {
        int n, b, c;
        cout << "n="; cin >> n;
        funksiya(&n, &b, &c);
        cout << b + c + n;
        return 0;
    }
```

24

n=899 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int n, s;
cout << "n="; cin >> n;
s = 0;
while (n > 0)
{
    s += n % 10;
    n /= 10;
}
cout << s << endl;
```

26

n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int n, s = 0;
cout << "n="; cin >> n;
for (int i = 0; i <= n; i++)
    if (i % 2 == 1)
        s += i;
cout << s << endl;
```

25

<p>n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i = 1, p = 0, k = 5, n; cout << "n="; cin >> n; while (i <= n) { if (i % 2 == 0) s += k; else p++; i++; } p += k; s += p; cout << s << endl; </pre>	30
<p>n=11 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i = 1, p = 0, k = 5, n; cout << "n="; cin >> n; while (i <= n) { if (i % 2 == 0) s += k; else p++; i++; } p += k; s += p; cout << s << endl; </pre>	36
<p>n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, k = 1, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) k += i; s += k; cout << s << endl; </pre>	46
O'zgaruvchi psevdonimi nima deb ataladi ?	Xavola
Parametrli sikl operatoridan tog'ri foydalanilgan javobni ko'rsating.	for (int i=0; i<=n; i++)

Parametrli sikl operatorini ko'rsating.	for()
Prefiksli inkrement berilgan qatorni toping?	int f=3; cout<<f<<endl;
Dasturchi tomonidan dastur elementlari uchun ixtiyoriy tanlangan nom nima deyiladi?	Identifikator
<p>Quyidagi dastur orqali ekranga qanday ma'lumot chiqadi?</p> <pre>string h[3]={Bahrom,Ilyos,Sodiq}; for(int i=0;i<3;i++) cout<<h[i];</pre>	dasturda xatolik beradi
<p>Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi?</p> <pre>int b[6]={1,2,3,4,5,6}; for (int i=0;i<6;i++) { if(b[i]%2==0) cout<<b[i]<<" "; }</pre>	2 4 6
<p>Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi?</p> <pre>int b[6]={1,2,3,4,5,6}; int m=b[0]; for (int i=0;i<6;i++) { if(b[i]<m) m=b[i];} cout<<m<<endl;</pre>	1
<p>Quyidagi massivda nechta element qatnashgan</p> <pre>int k[3][4];</pre>	12 ta
<p>Quyidagi sikl operatori 10 marta bajarilishi uchun n ning qiymati qanday bo'lishi lozim?</p> <pre>for (int i=0; i<n; i++) {sikl tanasi;}</pre>	10
Sanab o'tiluvchi o'zgarmlar qanday kalit so'zi bilan aniqlanadi?	enum

Shart operatori tarkibida qaysi operatoridan foydalanish mumkun?	ixtiyoriy
Shart operatorini necha xil ko'rinishi mavjud ?	2
Sharti keyin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.	do{ sikl tanasi; } while(shart)
Sharti keyin berilgan sikl operatorini ko'rsating.	do{ } while()
Sharti keyin berilgan takrorlanish operatorini toping	do..while
Sharti oldin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.	while(shart) { sikl tanasi; }
Sharti oldin berilgan sikl operatorini ko'rsating.	while()
Sikl operatorining qaysi turida sikl tanasi kamida bir marotaba majburiy tarzda bajariladi?	do{ } while()
Sikl operatorlarini ko'rsating?	for, do.. while, while
Takrorlash operatorini toping	do..while
Ushbu dastur natijasini toping <pre>int main(){ int a = 12, b = -21, c = 21; bool OK = a > 0 && b > 0 && c > 0; cout << OK; return 0; }</pre>	0
Ushbu dastur natijasini toping <pre>int main(){ int n = 775, x, y, z; x = n / 100; y = n / 10 % 10; z = n % 10; bool OK = x == z; cout << OK; return 0; }</pre>	0

<p>Ushbu dastur natijasini toping</p> <pre> int main(){ int n = 787, x, y, z; x = n / 100; y = n / 10 % 10; z = n % 10; bool OK = x == y; cout << OK; return 0; }</pre>	0
<p>Ushbu dastur natijasini toping(a = 12, b =-21, c=21):</p> <pre> int main(){ int a = 12, b = -21, c = 21; bool OK = a > 0 b > 0 c > 0; cout << OK; return 0; }</pre>	1
<p>Ushbu dastur natijasini toping(n=751):</p> <pre> int main(){ int n = 751, x, y, z; x = n / 100; y = n / 10 % 10; z = n % 10; bool OK = x >= z && y >= z; cout << OK; return 0; }</pre>	1
<p>Ushbu dastur natijasini toping:</p> <pre> int main(){ int a = 17, b = 23; bool OK = a < 0 ^ b > 0; cout << OK; return 0; }</pre>	1
<p>Ushbu dastur natijasini toping:</p> <pre> int main(){ int a = -17, b = 23; bool OK = a < 0 ^ b > 0; cout << OK; return 0; }</pre>	0

Ushbu dastur natijasini toping: <pre>int main(){ int a = 17, b = 23; bool OK = a > 0 ^ b > 0; cout << OK; return 0; }</pre>	0
Ushbu dastur natijasini toping: <pre>int main(){ int a = 10, b = 28; bool OK = a > 0 ^ b > 0; cout << OK; return 0; }</pre>	0
Ushbu dastur natijasini toping: <pre>int main(){ int a = 8, b = -23; bool OK = a > 0 ^ b > 0; cout << OK; return 0; }</pre>	1
Variant tanlash operatori qaysi ?	switch
Xotira ajratish qaysi protsedurani chaqirish orqali amalga oshiriladi?	new
Quyidagi dasturda chiqarish oqimidan chiquvchi qiymatni aniqlang: <pre>int a=15; cout << a; ++a*a--;</pre>	15
Hisoblash mashinasiga algoritmni beruvchi ko`rsatmalar (buyruqlar)ning ketma-ketligi nima deyiladi?	Dastur
Quyidagi funksiya prototipi qanday mantiqiy natija qaytaradi: islower('j')	TRUE
Quyidagi funksiya prototipi qanday natija qaytaradi: <pre>char c='E'; char x = tolower(c); cout << x;</pre>	e

<p>Quyidagi dasturda chiqarish oqimidan chiquvchi qiymatni aniqlang:</p> <pre>int a=5; ++a; a++; cout << a;</pre>	7
<p>Quyidagi dasturda chiqarish oqimidan chiquvchi qiymatni aniqlang:</p> <pre>int a=9; cout << a-- + --a ;</pre>	16
<p>Qaysi takrorlanish operatori aniq takrorlanishga ega bo'lgan dasturlar uchun mo'ljallangan?</p>	for
<p>Quyidagi dastur natijasini aniqlang :</p> <pre>#define amal(x, y) x + y int main(){ cout<<amal(2*3, 7-1); return 0;}</pre>	12
<p>Quyidagi dastur natijasini aniqlang :</p> <pre>#define amal(x) (x) * (x) int main(){ int a=3; cout<<amal(a++); return 0;}</pre>	12
<p>Quyidagi funksiya prototipi qanday mantiqiy natija qaytaradi: isalpha('A')</p>	TRUE
<p>Quyidagi funksiya prototipi qanday natija qaytaradi:</p> <pre>char c='b'; char x = toupper(c); cout << x;</pre>	B
<p>Dastur ishlashi davomida o'zgarmay qoladigan miqdordir nima deyiladi?</p>	O'zgarmas

Quyidagi dasturda chiqarish oqimidan chiquvchi qiymatni aniqlang: <pre>int a=4; cout << a--*a++;</pre>	12
Bo'lishdagi (butun) qoldiqni aniqlash operatori (%) qaysi arifmetik amalga kiradi?	Binar
Quyidagi dastur natijasini aniqlang : <pre>#define amal(x)(x+x*2) int main(){ cout<<amal(2 * 3); return 0;}</pre>	18
Quyidagi funksiya prototipi qanday mantiqiy natija qaytaradi: isupper('v')	FALSE
Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Nilufar suvda o'sadi"); s.insert(8, "guli "); cout<<s;</pre>	Nilufar guli suvda o'sadi
Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Besh a'lo baxo"); s.insert(4, "bu"); cout<<s;</pre>	Beshbu a'lo baxo
Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Birdan ikki keladi"); s.insert(7, "keyin"); cout<<s;</pre>	Birdan keyinikki keladi
Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Bahor qish"); s.insert(5, "dan keyin ", 11, "keladi"); cout<<s;</pre>	Kompilyatsida xatolik sodir bo'ladi

Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Nilufar guli suvda o'sadi"); s.erase(8,11); cout<<s;</pre>	Nilufar o'sadi
Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Besh bu a'lo baxo"); s.erase(8,5); cout<<s;</pre>	Besh bu baxo
Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Birdan keyin ikki keladi"); s.erase(0,7); cout<<s;</pre>	keyin ikki keladi
Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Bahor qishdan keyin keladi"); s.erase(10,10); cout<<s;</pre>	Bahor qishkeladi
Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Nilufar guli suvda o'sadi"); s.erase(11); cout<<s;</pre>	Nilufar gul
Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Besh bu a'lo baxo"); s.erase(); cout<<s;</pre>	Bo'sh ekran chiqadi
Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi? <pre>string s("Birdan keyin ikki keladi"); s.erase(14); cout<<s;</pre>	Birdan keyin i

<p>Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi?</p> <pre>string s("Bahor qishdan keyin keladi"); s.erase(25); cout<<s;</pre>	<p>Bahor qishdan keyin kelad</p>
<p>Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi?</p> <pre>string s1("Nilufar guli suvda o'sadi!"), s2("chiroyli gul?"); s1.replace(12, 13, s2, 0, 12); cout<<s1;</pre>	<p>Nilufar gulichiroyli gul!</p>
<p>Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi?</p> <pre>string s1("Besh bu a'lo baxo!"), s2("to'rt esa yaxshi."); s1.replace(8, 5, s2, 0, 5); cout<<s1;</pre>	<p>Besh bu to'rtbaxo!</p>
<p>Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi?</p> <pre>string s1("Birdan keyin ikki keladi!"), s2("keyin uch keladi."); s1.replace(7, 17, s2, 6, 9); cout<<s1;</pre>	<p>Birdan uch kelad!</p>
<p>Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi?</p> <pre>string s1("Bahor qishdan keyin keladi!"), s2("faslidan."); s1.replace(6, 13, s2, 0, 8); cout<<s1;</pre>	<p>Bahor faslidan keladi!</p>
<p>Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi?</p> <pre>string youth("Nilufar guli suvda o'sadi!"); int qidir = youth.find("suv"); cout<<qidir;</pre>	<p>13</p>

<p>Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi?</p> <pre>string youth("Besh bu a'lo baxo!!"); int qidir = youth.find("!"); cout<<qidir;</pre>	17
<p>Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi?</p> <pre>string youth("Birdan keyin ikki keladi ikki yomon baho!"); int qidir = youth.find("ikki"); cout<<qidir;</pre>	13
<p>Quyidagi dastur natijasida ekranga nima chiqadi?</p> <pre>string youth("Bahor qishdan keyin keladi!!"); int qidir = youth.find("kein"); cout<<qidir;</pre>	-1
<p>E'lon qilingan funksiya parametrlar qanday ajratiladi?</p>	vergul (,) bilan
<p>Qabul qilingan o'zgaruvchi funksiyada qanday o'zgavchi vazifasini bajaradi?</p>	lokal o'zgaruvchi
<p>Funksiya qiymati qanday qaytariladi?</p>	return orqali
<p>Dastur natijasida funksiya nimani qaytaradi?</p> <pre>void hello() { return "salom"; }</pre>	kompilyatsida xatolik sodir bo'ladi
<p>Dastur kompilyatsiya qilinganda so'ng natijani aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> int main(){ int i=24; int *p=&i; std::cout<<++*p; return 0; }</pre>	25

<p>Dastur kompilyatsiya qilinganda so'ng natijani aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> int main(){ int i=14; int *p=&i; std::cout<<*p--; return 0; }</pre>	14
<p>Dastur kompilyatsiya qilinganda so'ng natijani aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> int main(){ int i=18; int *p=&i; std::cout<<++*p--; return 0; }</pre>	19
<p>Massivni e'lon qilish to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping?</p>	int a[50];
<p>Quyidagi ifodadan qanday qiymat chiqishini aniqlang</p> <pre>int a[]={ 1,2,3,4,5 }; cout<<a[3];</pre>	4
<p>Massivni initsalizatsiyalash to'g'ri ko'rsatilgan javobni toping?</p>	int a[3]={45,12,1 };
<p>Massiv elementiga nima orqali murojaat qilinadi?</p>	indeksi orqali

Dasturning natijasi qanday bo'ladi?

```
int main( ){
    short a,b;
    double c;
    a=3;
    b=2;
    c=a/b;
    if (c==1) {
        cout << "yakuniy" << endl;    }
    else
    { cout << "birinchi" << endl;    }
    return 0; }
```

yakuniy

Dasturning natijasi qanday bo'ladi?

```
int main( ){
    int a,b; float c;
    a=3; b=2; c=a/b;
    switch (c){
        case 1 : cout << "C++"; break;
        case 1.5: cout << "Dastur"; break;
        case 2 : cout << "Tugadi"; break;
        case 2.5: cout << "Salom"; break;    }
    return 0; }
```

Dasturda xatolik bor

<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre> int main(){ int a; a=1500; if (a%2==0) { a=a/100; if (a/3==500) { if (a%4==3) { cout << "Talaba"; } cout << "Salom"; } cout << "Salom Talaba"; } return 0;} </pre>	<p>Salom Talaba</p>
<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre> int main(){ int a,b,c,d; a=3; b=2; c=4; d=a+b/2*c; cout << d << endl; return 0;} </pre>	<p>7</p>
<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre> int main(){ int a,b,c; double d; a=3; b=2; c=4; d=b/c*sqrt(c)/pow(a,b); cout << d << endl; return 0; } </pre>	<p>0</p>
<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre> int main(){ double a,b,c,d; a=3; b=2; c=4; d=b/c*sqrt(c)/pow(a,b); swap(a,d); cout << d << endl; return 0; } </pre>	<p>3</p>

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
int main( ){  
    int a,b,c;  
    a=2;   b=0;   c=0;  
    bool e= a>=b && c<=b;  
    cout << a+e << endl;  
    return 0; }
```

3

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
#include <iostream>  
using namespace std;  
int main( ){  
    int a,b,c;  
    a=3;   b=4;   c=8;  
    bool e= a>=b && c<=b;  
    if (e) {  
        if (e%11==0) {  
            if (a==3) {  
                cout << "C++"; }  
            cout << "Dasturchi"; }  
            cout << "Dasturlash"; }  
    return 0;}
```

Ekranga xech narsa chiqmedi

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
#include <iostream>  
using namespace std;  
int main( ){  
    int a,b,c;  
    a=3;   b=4;   c=8;  
    bool e= a<=b && c>=b;  
    if (e) {  
        if (e%11==0) {  
            if (a==3) {  
                cout << "C++"; }  
            cout << "Dasturchi"; }  
            cout << "Dasturlash"; }  
    return 0;}
```

Dasturlash

<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; int main(){ int a,b,c; double d; a=0; b=2; c=1; d=(a+b)/c+pow(b,a)/b; cout << d << endl; return 0;} </pre>	<p>2,5</p>
<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; int main(){ int a,b,c; double d; a=0; b=2; c=1; d=pow(a+(b+2*c)/2,2)/(a+2*b); cout << d << endl; return 0;} </pre>	<p>1</p>
<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; int main(){ int a,b,c; a=4; b=8; c=0; bool e= a>b b>c; cout << e << endl; return 0;} </pre>	<p>1</p>

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main( ){
    short d;
    double a,b,c;
    a=1.5;   b=3;   c=2.3;
    d=a+b+c;
    cout << d << endl;
    return 0; }
```

6

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main( ){
    string s="mustaqil ish";
    int n=s.find("mustaqil ish");
    cout << n << endl;
    return 0; }
```

0

Dastur natijasi qanday bo'ladi?

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main( ){
    int n(2.8),b=12;
    cout << b/n;
    return 0; }
```

6

<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; int main(){ string a,s="men dasturchi bolaman"; int n=s.find(' '); s.erase(0,n+1); n=s.find(' '); a=s.substr(0,n); cout << a << endl; return 0; }</pre>	<p>dasturchi</p>
<p>Chala shart operatorini korsating.</p>	<p>if (...) {...}</p>
<p>Dasturning natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; int main() { int q,e; q=0; e=0; bool b, a = q == e; b = a >=q; cout << b+a; return 0;}</pre>	<p>2</p>
<p>Dasturning natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; int main() { short a,b; a=0; b=9; if (a=b-9) { cout << "Yakuniy"; } else { cout << "Yakunlandi"; } return 0; }</pre>	<p>Yakunlandi</p>

<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; int main(){ int a,b; a=2; b=3; cout << (a*b)*(1/b); return 0;}</pre>	<p>0</p>
<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre>#include <iostream> #include <math.h> using namespace std; int main(){ int a,b; a=2; b=3; cout << (a*b)*pow(b,-1); return 0;}</pre>	<p>2</p>
<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; int main(){ int a,b; a=7; b=4; if (a*b%3==1) { if (a/b==1) { if (b/a>0) { cout << "Xayir"; return 0; } cout << "Tugadi"; return 0; } cout << "Dastur"; } return 0;}</pre>	<p>tugadi</p>

<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; int main(){ double a,b; b=4.4; a=b/2.2; cout << b/a; return 0; }</pre>	2,2
<p>Dastur natijasi qanday bo'ladi?</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; int main(){ int b=20.5; bool a = 20>=b; if (a) { if (b<=b) { cout << "Bola"; return 0; } cout << "Bolalar"; return 0; } return 0;}</pre>	Bola
strcpy(satr1,satr2) – funksiyasi vazifasi	Satr2 dan satr1 ga nusxa oladi.
strncpy(satr1,satr2, int len) – funksiyasi ning vazifasi	Satr2 dan satr1 ga dastlabki len ta belgini nusxa oladi, lekin xosil bo'lgan satrning oxiriga '\0' belgi joylashtirmaydi.
strcat(satr1, satr2) – funksiyasi vazifasi	Satr1 dan keyin satr2 ni joylashtirib chiqadi.
strncat(satr1, satr2, int a) – funksiyasi.	Satr2dan keyin satr1 ni dastlabki a ta belgisini joylashtirib satr xosil qiladi

strcmp(satr1, satr2) – funksiyasi vazifasi.	Satr1 bilan satr2 ni solishtiradi. Agar satrlar bir bo'lsa, 0 qiymat qaytaradi.
<pre>string a("yaxshi"); string b("kun"); string c=a+b; cout<<c; Dastur natijasi qanday?</pre>	"yaxshikun"
Length() funksiyasining vazifasini aniqlang	String tipidagi satr uzunligini aniqlaydi.
Empty() funksiyasining vazifasi	Satrn bo'shligini tekshirib, mantiqiy qiymat qaytaradi.
<pre>string c="614"; c=c.insert(3,"-10"); cout<<c; natijani aniqlang</pre>	"614-10"
<pre>string g="yaxshi"; g=g.erase(4,2); cout<<g; natijani aniqlang</pre>	"yaxs"
S.substr(n1,n2) ning vazifasini toping.	S satrning n1 elementidan boshlab n2 ta element olish.
String tipi uchun satr uzunligini aniqlovchi funksiyani toping.	Length();
<pre>string s="dasturlash"; string a=s.substr(0,4); cout<<a; ?</pre>	dast
<pre>string s="dasturlash"; string a=s.erase(0,4); cout<<a; ?</pre>	urlash
int a=s.find ("a"); funksiyani ma'nosi?	S satrdan birinchi uchragan "a"ni nomerini qaytaradi.
Javoblardan qaysi biri klaviaturadan kiritishni talab qiladi?	cin>>a; va getline(cin,a);
<pre>string a="yakuniy nazorat"; int s=a.strlen(); cout<<s; ?</pre>	Xatolik habari e'lon qilinadi.
<pre>string a="yakuniy nazorat"; int s=a.length(); cout<<s; ?</pre>	15
int x = 90, y = ++x; x va y ning qiymatini toping	91 91

int x = 90, y = x--; x va y ning qiymatini toping	89 90
int x = 90, y = --x; x va y ning qiymatini toping	89 89
Shartsiz o'tish operatorini ko'rsating	goto
C++da funksiyada qiymat qaytarish operatori?	return
<pre>#include <iostream> using namespace std; int main(){ int q; cin>>q; if(q>0) { int t=33; } cout<<t<<endl; return 0;} Dastur natijasi qanday?</pre>	Xatolik yuz beradi
<pre>int g=3; g+=4; g-=2; cout<<g<<endl; g o'zgaruvchining qiymatini toping?</pre>	5
Xato xosil qilingan funksiyani toping:	void alfa() {cout<<"salom"; return 0;};
<pre>x=6 y=6 dagi chiquvchi natijani toping. int main(){ double x, y; cin>>x>>y; if (x<=y){ cout<<"0"<<" "<<y;} else{ cout <<x<<" "<<y;} return 0; }</pre>	0 6

<p>a=348 dagi chiquvchi qiymatini toping.</p> <pre> int main() int a; cin>>a; if(a%3==0) cout<<"bo`linadi"; return 0;}</pre>	<p>bo`linadi</p>
<p>n=3 natijani toping</p> <pre> int main(){ int n; cin>>n; switch(n) { case 1: case 2: case 3: case 4: cout<<"ok"; break;} return 0;}</pre>	<p>ok</p>
<p>for(int i=1; i<=n; i++) bu holatda i<=n qismi qanday nomlanadi</p>	<p>sikl takrorlanish sharti</p>
<p>for(int i=1; i<=n; i++) bu holatda i++ qismi qanday nomlanadi</p>	<p>sikl parametrini oshirish</p>
<p>a=5 b=6 natijani toping</p> <pre> int main(){ int a,b,c; cin>>a>>b; c= a>b?a:b; cout<<c; return 0;}</pre>	<p>6</p>
<p>a=5 n=6 natijani toping</p> <pre> int main(){ double a,n; cin>>a>>n; for(int i=1; i<=n; i++)a=a+1; cout<<a; return 0;}</pre>	<p>11</p>

<pre> a=4 b=4 natijani toping int main(){ int a,b, k=0; cin>>a>>b; for(int i=1; i<=a; i++){k+=b;} cout<<k; return 0;} </pre>	16
<pre> a=98765 bo'lsa natijani toping int main(){ int a; cin>>a; if(a%2==0)cout<<"juft"; else cout<<"toq"; return 0;} </pre>	toq
<pre> a=5 natijani chiqaring int main(){ int a; cin>>a; if(a>0) cout<<99999; if(a<0) cout<<33333; if(a==0) cout<<00000; return 0;} </pre>	99999
<pre> a=8 b=15 dagi qiymatini toping int main(){ int a,b; cin>>a>>b; if(b<a){a=a+1;} cout<<a; return 0;} </pre>	8
<pre> n=3 dagi natijani toping int main(){ int n;cin>>n; for(int i=1; i<=n; i++) cout<<"Salom"; return 0; } </pre>	SalomSalomSalom

<pre> n=1 natijani toping int main(){ int n; cin>>n; switch(n) { case 1: case 2: case 3: case 4: cout<<"ok"; break;} return 0;} </pre>	<p>ok</p>
<pre> a=10 b=6 natijani toping int main(){ int a,b,c; cin>>a>>b; c= a>b?a:b; cout<<c; return 0;} </pre>	<p>10</p>
<pre> a=6 n=6 natijani toping int main(){ double a, n; cin>>a>>n; for(int i=1; i<=n; i++) a=a+1; cout<<a; return 0;} </pre>	<p>12</p>
<pre> Dastur natijasini aniqlang: #include <iostream> using namespace std; int powx(int x) { int a=1,b=1,c; for (int i=1;i<=x;i++) { c=a+b; a=b; b=c; } return c;} int main(){ int x=8; cout << powx(x); return 0;} </pre>	<p>55</p>

Dastur natijasini aniqlang: <pre>#include <iostream> using namespace std; int sqr(int a, int b) { if (b==0) return 1; else return sqr(a,b-1)*a;} int main(){ int a=2,b=3; cout << sqr(a,b); return 0;}</pre>	8
Dastur natijasini aniqlang: <pre>#include <iostream> using namespace std; int sqr(int a, int b) { if (b==0) return 1; else return sqr(a,b-1)*(a+1);} int main(){ int a=2,b=3; cout << sqr(a,b); return 0;}</pre>	27
Dastur natijasini aniqlang: <pre>#include <iostream> using namespace std; int sqr(int a) { if (a==0) return 0; if (a==1) return 1; else return sqr(a-1)*(a);} int main(){ int a=3; cout << sqr(a); return 0;}</pre>	6
Bog'langan funksiyalar yoki sinflar oilasini tuzishda nimadan foydalaniladi?	shablon
C++ dasturlash tilida parametrlangan turlar deb nimaga nisbatan aytiladi?	shablon

template xizmatchi so'zi nimani e'lon qilishda ishlatiladi?	shablon
Funksiya shablonini yaratishda formal tiplarning har birining oldida qanday xizmatchi so'zi qo'yilishi kerak?	typename
<pre>#include <iostream> int main() { int i; for(i = 0; i < 9; i++) std::cout << i+1; return 0; }</pre> dastur bajarilganda ekranda nimalar chiqadi?	1 dan 9 gacha bo'lgan sonlar chiqadi
Kiritish oqimini qayta yuklash uchun quyida keltirilgan formalardan qaysi biri to'g'ri?	istream& operator >> (istream& input, Complex& x)
Chiqarish oqimini qayta yuklash uchun quyida keltirilgan formalardan qaysi biri to'g'ri?	ostream& operator << (ostream& input, Complex& x)
Kompleks sinfi ustida qo'shish amalini qayta yuklash uchun keltirilgan formalarning qaysi biri to'g'ri?	Complex& operator + (Complex& x, Complex& y)
... - barcha ob'yektlar uchun kirish huquqini beradi.	public
Konstruktor bu –	bu usul bo'lib, uning nomi klass nomi bilan ustma-ust tushadi
Klass yaratilganda unga nechta konstruktor va nechta destruktor e'lon qilish mumkin?	1 ta va undan ortiq konstruktor va 1 ta destruktor
Destruktor e'lon qilishda qaysi belgidan foydalaniladi?	~

```

#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;
class Ahror{
private:
    string Ism;
    int Yosh;
friend void Printyosh(const Ahror& shaxs);
public:  Ahror(string KiritIsm, int KiritYosh)
        {
            Ism = KiritIsm;
            Yosh = KiritYosh;
        }
};
void Printyosh(const Ahror& shaxs)
    {
        cout<<shaxs.Yosh<<endl;
    }
int main()
    {
        Ahror a("Ahror",27);
        Printyosh(a);
        return 0;
    } dastur natijasi qanday?

```


<pre> #include <iostream> #include <string> using namespace std; class Ahror{ private: string Ism; int Yosh; friend void Printyosh(const Ahror& shaxs); Ahror(string KiritIsm, int KiritYosh) { Ism = KiritIsm; Yosh = KiritYosh; } }; void Printyosh(const Ahror& shaxs) { cout<<shaxs.Yosh<<endl; } int main() { Ahror a("Ahror",27); Printyosh(a); return 0; } dastur natijasi qanday? </pre>	<p>dasturda xatolik yuz beradi</p>
<p>C++ dasturlash tilida dasturni boshlanishini va tugashini bildiruvchi belgini ko'rsating</p>	<p>{ }</p>
<p>Xar bir ifoda ... bilan yakunlanadi?</p>	<p>;</p>
<p>Qiymat uzatish operatorini ko'rsating.</p>	<p>=</p>
<p>Katta va kichik harflardan, ostki chiziq bilan boshlanadigan ketma ketlik deyiladi.</p>	<p>identifikator</p>
<p>Parametrli takrorlash operatorini ko'rsating</p>	<p>for</p>
<p>class nima ?</p>	<p>Bu murakkab ko'rinishga ega bo'lib, bir joyga jamlangan funksiyalar va ma'lumotlar yozuvlarini o'zida mujassamlashtiradi.</p>

<p>Qaysi javobda "Person" nomli klass to'g'ri elon qilingan?</p>	<pre>class Person { private: string fname; string faddress; public: void show(); };</pre>
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre>int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 0; i <= n; i = i + 2) s += i; cout << s << endl;</pre>	<p>20</p>
<p>n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre>int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 0; i <= n; i++) if (i % 2==1) s += i; cout << s << endl;</pre>	<p>25</p>
<p>n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre>int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) if (n % i == 0) s += i; cout << s << endl;</pre>	<p>18</p>

<p>n=15 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) if (n % i == 0) s += 1; cout << s << endl; </pre>	<p>4</p>
<p>n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) s *= i; cout << s << endl; </pre>	<p>0</p>
<p>n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 1; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) s *= i; cout << s << endl; </pre>	<p>720</p>
<p>n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 2; i <= n; i++) { bool b = true; for (int j = 2; j < i; j++) if (i % j == 0) { b = false; break; } if (b) s += i; } cout << s << endl; </pre>	<p>28</p>

<p>n=15 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) { int k = 0; for (int j = 1; j < i; j++) if (i % j == 0) k++; if (k == 1) s += i; } cout << s << endl; </pre>	<p>41</p>
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 1, i = 2; cout << "n="; cin >> n; for (int k = 1; k <= n; k++) s *= i; cout << s << endl; </pre>	<p>256</p>
<p>n=3 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 1, a; cout << "n="; cin >> n; a = n; for (int k = 1; k <= n; k++) s *= a; cout << s << endl; </pre>	<p>27</p>
<p>n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int k = 1; k <= n; k++) { if (k % 5 == 0) continue; s += k; } cout << s << endl; </pre>	<p>40</p>

<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 2) s += i; else s += 2 * i; cout << s << endl; </pre>	<p>56</p>
<p>n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 3 == 0) s += 2 * i; cout << s << endl; </pre>	<p>36</p>
<p>n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) switch (i % 5) { case 0: s += i; break; default : s++; } cout << s << endl; </pre>	<p>25</p>

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i, n;  
cout << "n="; cin >> n;  
for (i = 1; i <= n; i++)  
    switch ( i % 10 )  
    {  
        case 0:  
        case 2:  
        case 4:  
        case 6:  
        case 8: s += i;  
            break;  
        default : s++;  
    }  
cout << s << endl;
```

35

n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i = 0, n;  
cout << "n="; cin >> n;  
dastur_uz : i++;  
    s += i;  
    if (i != n)  
        goto dastur_uz;  
    else  
        s *= 2;  
cout << s << endl;
```

72

n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i, k = 1, n;  
cout << "n="; cin >> n;  
for (i = 1; i <= n; i++)  
    s += k;  
    k += i;  
cout << s << endl;
```

12

<p>n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, k = 1, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) k += i; s += k; cout << s << endl; </pre>	<p>46</p>
<p>n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, k = 1, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) { k += i; s += k; } cout << s << endl; </pre>	<p>62</p>
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 2 == 0) s += i; s *= 2; cout << s << endl; </pre>	<p>40</p>
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 2 == 0) { s += i; s *= 2; } cout << s << endl; </pre>	<p>104</p>

n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i, n;  
cout << "n="; cin >> n;  
for (i = 1; i <= n; i++)  
    if (i % 5 == 0)  
        break;  
    else  
        s += i;  
cout << s << endl;
```

10

n=13 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i = 1, n;  
cout << "n="; cin >> n;  
do {  
    i += 2;  
    if (i % 3 == 0)  
        s += i;  
    else  
        s++;  
} while (i <= n);  
cout << s << endl;
```

31

n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i = 1, p = 1, n;  
cout << "n="; cin >> n;  
while (i <= n)  
{  
    s += i;  
    p *= i;  
    i++;  
}  
s += p;  
cout << s << endl;
```

135

n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int s = 0, i = 1, p = 0, k = 5, n;  
cout << "n="; cin >> n;  
while (i <= n)  
{  
    if (i % 2 == 0)  
        s += k;  
    else  
        p++;  
    i++;  
}  
p += k;  
s += p;  
cout << s << endl;
```

30

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int n, s = 0, i = 0;;  
cout << "n="; cin >> n;  
while (1 > 0)  
{  
    i++;  
    s += i;  
    if ( i >= n ) break;  
}  
cout << s << endl;
```

55

n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int n, s = 0;  
cout << "n="; cin >> n;  
int i = n;  
while (i > 0)  
{  
    s += i--;  
    if (i >= n) break;  
}  
cout << s << endl;
```

36

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int n, s = 0;
cout << "n="; cin >> n;
int i = 0;
do
{
    i++;
    s += i++;
} while ( i < n);
cout << s << endl;
```

25

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int n, s = 0;
cout << "n="; cin >> n;
int i = n;
do
{
    s += i--;
} while ( i > 0);
cout << s << endl;
```

55

a=5, b=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int a, b, s = 0;
cout << "a="; cin >> a;
cout << "b="; cin >> b;
int i = 0;
while (i <= a)
{
    s += i;
    i += b;
}
cout << s << endl;
```

0

<p>a=3, b=4 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = 0; while (i <= a) { if (i % b == 0) s += i; i++; } cout << s << endl; </pre>	<p>0</p>
<p>a=10, b=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = 0; do { i = i + b; s += i; } while (i < a); cout << s << endl; </pre>	<p>10</p>
<p>a=7, b=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = 0; do { i++; if (i % b == 0) s += i; } while (i < a); cout << s << endl; </pre>	<p>5</p>

a=10, b=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int a, b, s = 0;
cout << "a="; cin >> a;
cout << "b="; cin >> b;
int i = b;
while (i <= a)
{
    s += 1;
    i++;
}
cout << s << endl;
```

6

a=11, b=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int a, b, s = 0;
cout << "a="; cin >> a;
cout << "b="; cin >> b;
int i = b;
while (i <= a)
{
    s += i;
    i++;
}
cout << s << endl;
```

51

a=10, b=20 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int a, b, s;
cout << "a="; cin >> a;
cout << "b="; cin >> b;
s = a * b;
while (a != b)
if (a > b) a -= b;
else b -= a;
s /= a;
cout << a << endl;
```

10

<p>a=20, b=30 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; s = a * b; while (a != b) if (a > b) a -= b; else b -= a; s /= a; cout << s << endl; </pre>	<p>60</p>
<p>a=10, b=15 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; s = 0; while (a >= b) { s++; a -= b; } s += a; cout << s << endl; </pre>	<p>10</p>
<p>n=899 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s; cout << "n="; cin >> n; s = 0; while (n > 0) { s += n % 10; n /= 10; } cout << s << endl; </pre>	<p>26</p>

<p>n=7 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 1; cout << "n="; cin >> n; while (n >= 2) { s *= n; n -= 2; } cout << s << endl; </pre>	<p>105</p>
<p>n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; while (!(s * s > n)) s++; cout << s << endl; </pre>	<p>4</p>
<p>n=30 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, q; cout << "n="; cin >> n; if (n != 1) q = n / 2; else q = 1; while (!(q * q <= n)) q--; cout << q << endl; </pre>	<p>5</p>
<p>n=40 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, k = 0, s = 1; cout << "n="; cin >> n; while (!(s > n)) { s *= 3; k++; } cout << k << endl; </pre>	<p>4</p>

n=80 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int n, s = 0;
cout << "n="; cin >> n;
while (3 <= n)
{
    n /= 3;
    s++;
}
cout << s << endl;
```

3

n=876 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
void funksiya(int *a, int *n, int *k)
{
    *n = 0;
    *k = 0;
    while (*a > 0)
    {
        *k += *a % 10;
        *n += 1;
        *a /= 10;
    }
}

int main()
{
    int n, b, c;
    cout << "n="; cin >> n;
    funksiya(&n, &b, &c);
    cout << b + c + n;
    return 0;
}
```

24

n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int funksiya(int n)
{
    while (n > 0)
    {
        cout << n % 10;
        n /= 10;
    }
    return n;
}

int main()
{
    int n;
    cout << "n="; cin >> n;
    cout << funksiya(n);
    return 0;
}
```

50

n=456 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?

```
int funksiya(int n)
{
    int k = 0;
    while(n > 0)
    {
        k++;
        n /= 10;
    }
    return k;
}

int main()
{
    int n;
    cout << "n="; cin >> n;
    cout << funksiya(n);
    return 0;
}
```

3

<p>n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int funksiya(int k) { if (k == 0) return 1; else if (k == 1) return 1; else return k * funksiya(k - 1); } int main() { int n; cout << "n="; cin >> n; cout << funksiya(n) << endl; return 0; } </pre>	720
Sharti keyin berilgan sikl operatorini ko'rsating.	do{ }while()
Parametrli sikl operatorini ko'rsating.	for()
Sharti oldin berilgan sikl operatorini ko'rsating.	while()
Sikl operatorining qaysi turida sikl tanasi kamida bir marotaba majburiy tarzda bajariladi?	do{ }while()
Sikl operatorining qaysi turida sikl tanasi bajarilmasligi mumkin?	while(), for()
for() sikl operatorlarining qaysi turiga mansub?	Parametrli
while() sikl operatorlarining qaysi turiga mansub?	Sharti oldin berilgan

do{ }while() sikl operatorlarining qaysi turiga mansub?	Sharti keyin berilgan
<pre>int a=15; while(a>0) {--a;}</pre> Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?	15
Sharti oldin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.	while(shart) {sikl tanasi;}
Sharti keyin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.	do{sikl tanasi;} while(shart)
<pre>int i=1; while(i>-1) {cout<< I << endl; i++;}</pre> Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?	Cheksiz
<pre>int a=0; while(a-1<5) {a++;}</pre> Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?	6
Parametrli sikl operatoridan tog'ri foydalanilgan javobni ko'rsating.	for (int i=0; i<=n; i++)
Quyidagi sikl operatori 10 marta bajarilishi uchun n ning qiymati qanday bo'lishi lozim? for (int i=0; i<n; i++) {sikl tanasi;}	10
for (int a=0; a<50; a+=10) {cout<<a<<" "} Dastur qismida qanday natija chiqariladi?	0,10,20,30,40,
<pre>int s=-1; for (int a=0; a<10; a++) {s+=a;} cout<< s <<endl;</pre> Dastur qismida qanday natija chiqariladi?	44

Agar <code>sinf struct</code> xizmatchi so'zi bilan kiritilgan bo'lsa va murojaat spetsifikatori berilmagan bo'lsa, uning hamma komponentalari ... bo'ladi.	Public
Agar <code>sinf class</code> xizmatchi so'zi bilan kiritilgan bo'lsa va murojaat spetsifikatori berilmagan bo'lsa, uning hamma komponentalari ... bo'ladi.	Private
Qaysi turdagi klass a'zolarini nafaqat shu klassning a'zolari yoki do'st klasslarida, balki ushbu klass orqali hosil qilingan klass a'zolarini ishlatish mumkin bo'ladi?	Protected
Qaysi murojaat spetsifikatorida e'lon qilingan komponentalar vorislikka o'tmaydi?	Private
<pre>#include <iostream> using namespace std; class Talaba { string ism, fam; int yosh; };</pre> <p>Dasturda Talaba klassining maydonlari qanday spetsifikatorda e'lon qilingan?</p>	Private

<pre> #include <iostream> using namespace std; class Talaba { public: string ism, fam; int yosh; protected: int baho; }; int main() { Talaba t; t.baho=5; t.yosh=20; cout<<t.baho<<","<<t.yosh<<endl; return 0; } Dastur qanday natija beradi? </pre>	<p>Dasturda xatolik ro'y beradi</p>
<pre> #include <iostream> using namespace std; class Nuqta{ public: void SetX (int x) { this->x = x; } void SetY (int y) { this->y = y; } protected: int x, y; }; Dasturdagi klass metodlarini ko'rsating. </pre>	<p>SetX(), SetY()</p>
<p>Avvaldan mavjud klassdan voris olish qaysi javobda to'g'ri ko'rsatilgan?</p>	<p>class Fazo:public Nuqta</p>
<p>Klasslardan nechta turda voris olish mumkin?</p>	<p>3</p>

<pre> #include <iostream> using namespace std; class Kompleks{ int butun, mavxum; void Show () { cout<<butun<<"+"<<mavxum<<"i"<<endl; } }; int main () { Kompleks a; a.butun=5; a.mavxum=3; a.Show(); return 0; } </pre> <p>Dastur qanday natija beradi?</p>	<p>Dasturda xatolik sodir bo'ladi</p>
<p>Klasslarda do'st funksiyalar qaysi xizmatchi so'z orqali bog'lanadi?</p>	<p>friend</p>
<p>Klasslarda funksiyalarni qayta yuklash uchun qaysi xizmatchi so'zdan foydalaniladi?</p>	<p>operator</p>
<p>Inkapsulyatsiya nima ?</p>	<p>tashqi ta'sirlardan himoyalangan dastur qism</p>
<p>Interfeys nima ?</p>	<p>obyektni boshqarish pulti</p>
<p>Vorislik turi o'z navbatida bo'lishi mumkin</p>	<p>public, private, protected</p>
<p>Vorislik yordamida qurilgan sinfning metod va hususiyatlari necha ko'rinishga ega bo'lishi mumkin?</p>	<p>3</p>
<p>... da barcha obyektlar uchun kirishga ruxsat beriladi.</p>	<p>public</p>

... da faqat ushbu ekzempliyarga va har qanday tarmoq sinflarga kirishga ruxsat beriladi.	protected
...da faqat ushbu ekzempliyarga kirishga ruxsat beriladi.	private
<pre> class Talaba { public: string ism; private: double step; protected: string guruh; }; class Talaba2:public Talaba { public: int yosh; }; Talaba2 klassi nechta maydonga ega? </pre>	3 ta
<pre> class Talaba { private: double step; }; class Talaba2:public Talaba { public: int yosh; }; Talaba2 klassi nechta maydonga ega? </pre>	1 ta
... - oldin yaratilgan sinfga o'xshash sinf yaratishda qo'llaniladi va oldin yaratilgan sinfni qaytadan yaratmasdan uni takomillashtiradigan yangi sinf yaratishni imkoniyatini beradi.	Vorislik

Fayldagi ma'lumotni o'qish uchun ios:: xizmatchi so'zidan so'ng qaysi spetsifikator yoziladi?	in
Faylga ma'lumotni fayl oxiriga yozish uchun ios:: xizmatchi so'zidan so'ng qaysi spetsifikator yoziladi?	app
Fayl ochilganda kursor ko'rsatkichini fayl oxiriga ko'chirish uchun ios:: xizmatchi so'zidan so'ng qaysi spetsifikator yoziladi?	ate
Fayl ochilganda fayl tarkibini tozalash uchun ios:: xizmatchi so'zidan so'ng qaysi spetsifikator yoziladi?	trunc
Qaysi metod (uslub) ochilgan faylni yopish uchun xizmat qiladi?	close()
Fayllarni o'qishda faylni oxirini aniqlash uchun qaysi metod (uslub) dan foydalaniladi?	eof()
eof() metodi (uslub) faylni oxiriga borgan bo'lsa, qanday qiymat qabul qiladi?	true
eof() metodi (uslub) faylni oxiriga bormagan bo'lsa, qanday qiymat qabul qiladi?	false
Fayldagi barcha so'zlarni konsolga chiqarish uchun qaysi metod (uslub) dan foydalaniladi?	eof()
Maxsus tur bo'lib, o'zida maydon, usullar va hossalarni mujassamlashtiruvchi tushuncha nima?	sinf (klass)

Murakkab struktura bo'lib, ma'lumotlar ta'riflaridan tashqari, protsedura va funksiyalar ta'riflarini o'z ichiga oluvchi tushuncha nima?	sinf (klass)
Ma'lumotlar strukturasining kengaytirilgan kontsepsiyasi bo'lib, faqatgina ma'lumotlarnigina emas balki ma'lumotlarga qo'shib funksiyalar bilan ham ishlash imkonini beruvchi tushuncha nima?	sinf (klass)
Klass (sinf) ning instantatsiyasi (bosqichi, hosilasi) ga nima deyiladi?	ob'ekt
O'zgaruvchilarga nisbatan klass (sinf) nima sifatida qaraladi?	ma'lumotlar turi
O'zgaruvchilarga nisbatan klass ob'ekti nima sifatida qaraladi?	o'zgaruvchi
Quyidagi struktura nimani e'lon qilish uchun ishlatiladi? <i>class klass_nomi { funksiya va o'zgaruvchilar };</i>	sinf (klass)
Quyidagi dasturda klass (sinf)ning ob'ektini ko'rsating: <pre> class Fakultet { public: string nomi; }; int main(){ Fakultet kif; kif.nomi= "AT servis"; cout<<kif.nomi; } </pre>	kif

<p>Quyidagi dasturda klass (sinf)ning o'zgaruvchisini ko'rsating:</p> <pre>class Fakultet { public: string nomi; }; int main(){ Fakultet kif; kif.nomi= "AT servis"; cout<<kif.nomi; }</pre>	<p>nomi</p>
<p>Quyidagi dasturda klass (sinf)ning funksiyasini ko'rsating:</p> <pre>class Fakultet { public: string nomi; }; int main(){ Fakultet kif; kif.nomi= "AT servis"; cout<<kif.nomi; }</pre>	<p>mavjud emas</p>
<p>Quyidagi dasturda klass (sinf) yaratishda qanday belgi tushib qolgan?</p> <pre>class Fakultet { public: string nomi; } int main(){ Fakultet kif; kif.nomi= "AT servis"; cout<<kif.nomi; }</pre>	<p>;</p>
<p>Quyidagi dastur klass (sinf)ida "name" nima vazifani bajaradi?</p> <pre>class Person { public: string name; int age; void print() { cout << "Ismi : " << name << endl; cout << "Yoshi : " << age << endl; } };</pre>	<p>o'zgaruvchi</p>

<p>Quyidagi dastur klass (sinf)ida "age" nima vazifani bajaradi?</p> <pre> class Person { public: string name; int age; void print() { cout << "Ismi : " << name << endl; cout << "Yoshi : " << age << endl; } }; </pre>	<p>o'zgaruvchi</p>
<p>Quyidagi dastur klass (sinf)ida print nima vazifani bajaradi?</p> <pre> class person { public: string name; int age; void print(){ cout << "Ismi : " << name << endl; cout << "Yoshi : " << age << endl; } }; </pre>	<p>klass funksiyasi</p>
<p>Quyidagi dastur klass (sinf)ining funksiyasi tipini aniqlang?</p> <pre> class person { public : string name; int age; void print() { cout << "Ismi : " << name << endl; cout << "Yoshi : " << age << endl; } }; </pre>	<p>void</p>
<p>Klass (sinf) komponentalariga murojaat huquqi nima yordamida boshqariladi?</p>	<p>murojaat spetsifikatorlari</p>
<p>Klass (sinf) komponentalariga murojaat huquqi spetsifikatorlari nech xil bo'ladi?</p>	<p>3</p>

Klass (sinf)da himoyalangan o'zgaruvchilar yaratishda qaysi murojaat huquqi spetsifikatoridan foydalaniladi?	Protected
Klass (sinf)da xususiy o'zgaruvchilar yaratishda qaysi murojaat huquqi spetsifikatoridan foydalaniladi?	Private
Klass (sinf)da dasturning barcha qismida foydalanish mumkin bo'lgan o'zgaruvchilar yaratishda qaysi murojaat huquqi spetsifikatoridan foydalaniladi?	Public
Sinflar ierarxiyasi (oilasi) qurilganda qaysi murojaat huquqi spetsifikatoridan foydalaniladi?	Protected
Oddiy holda protected spetsifikatori nimaga ekvivalent hisoblanadi?	Private
Agar sinf "class" xizmatchi so'zi orqali ta'riflangan bo'lsa uning hamma komponentalari qanday bo'ladi?	Private
Qaysi murojaat huquqi spetsifikatoridan ob'yekt ko'rinadigan joyning barchasida klass a'zolarini ishlatish mumkin?	Public
Qaysi murojaat huquqi spetsifikatoridan klass a'zolarini boshqa shu klassning a'zolari yoki do'st klasslarida ishlatish mumkin?	Private

<p>Qaysi murojaat huquqi spetsifikatoridan klass aʼzolarini nafaqat shu klassning aʼzolari yoki doʻst klasslarida balki ushbu klass orqali hosil qilingan klass aʼzolarini ishlatish mumkin?</p>	<p>Protected</p>
<p>Klass (sinf) aʼzolarini eʼlon qilishda hech qanday murojaat huquqi spetsifikatoridan foydalanilmagan boʻlsa ular (aʼzolar) qaysi spetsifikatorda eʼlon qilingan sanaladi?</p>	<p>Private</p>
<p>Quyidagi dastur klass (sinfi) da "a" oʻzgaruvchisi qaysi spetsifikatorda eʼlon qilingan?</p> <pre> class person { private: string name; int age; public: void set(string a, int b){ name = a; age = b; } void print() { cout << "Исми : " << name << endl; cout << "Ёши : " << age << endl;} }; </pre>	<p>Public</p>

Quyidagi dastur klass (sinfi) da "age" o'zgaruvchisi qaysi spetsifikatorda e'lon qilingan?

```
class person {  
    private:  
    string name;  int age;  
    public:  
    void set(string a, int b){  
        name = a;  age = b; }  
    void print( ) {  
        cout << "Ismi : " << name << endl;  
        cout << "Yoshi : " << age << endl; } };
```

Private

Quyidagi dastur klass (sinfi) da "b" o'zgaruvchisi qaysi spetsifikatorda e'lon qilingan?

```
class person {  
    private:  
    string name;  int age;  
    public:  
    void set(string a, int b){  
        name = a;  age = b; }  
    void print( ) {  
        cout << "Ismi : " << name << endl;  
        cout << "Yoshi : " << age << endl; } };
```

Public

<p>Quyidagi dastur klass (sinfi) da "set" funksiyasi qaysi spetsifikatorda e’lon qilingan?</p> <pre> class person { private: string name; int age; public: void set(string a, int b){ name = a; age = b; } void print() { cout << "Ismi : " << name << endl; cout << "Yoshi : " << age << endl; } }; </pre>	Public
<p>Quyidagi dastur klass (sinfi) da Value o’zgaruvchisi qaysi spetsifikatorda e’lon qilingan?</p> <pre> class Func { float Value; void F(int x, float a, float b, float s){ a=cos(x); b=sqrt(b*x); s=sin(-x); Value=a*x*x+b*x+s; } }; </pre>	Private
<p>Klass (sinf) o’zgaruvchilarini initsializatsiya qilish uchun mo’ljallangan maxsus funksiya nima deyiladi?</p>	Konstruktor
<p>Klass (sinf) konstruktori qanday ma’lumot turini qaytaradi?</p>	Hech qanday
<p>Klass (sinf) konstruktoriga qanday nom berish mumkin?</p>	Klass (sinf) nomini
<p>Klass (sinf) ob’ekti yo’q qilinayotgan vaqtda avtomatik tarzda nima chaqiriladi?</p>	destruktor
<p>Destruktorni qaysi operator orqali chaqirish mumkin?</p>	delete
<p>Destruktorni chaqirishda funksiya oldiga qanday simvol qo’yiladi?</p>	~

<p>Dasturlash tilning mexanizmi bo'lib, dasturdagi (klasslarda) bir komponentni boshqa komponentdan cheklash imkonini beruvchi tushuncha nima?</p>	<p>Inkapsulyatsiya</p>
<p>Klass (sinf) larda bir xil nomli funksiyalarni bir necha bor yaratish nima deyadi?</p>	<p>Funksiyani qayta yuklanishi</p>
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; class Yuza{ float a; float b; public: int Y(int x){ a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){ a=x; b=y; return a*b; } }; int main (){ Yuza T; cout<<T.Y(5,2)<<endl; return 0;}</pre>	<p>10</p>
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; class Yuza{ float a; float b; public: int Y(int x){ a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){ a=x; b=y; return a*b; } }; int main (){ Yuza T; cout<<T.Y(5.2)<<endl; return 0;}</pre>	<p>25</p>

<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; class Yuza{ float a; float b; public: int Y(int x){ a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){ a=x; b=y; return a*b;}}; int main (){ Yuza T; cout<<T.Y(1.2,2)<<endl; return 0;} </pre>	<p>2.4</p>
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; class Yuza{ float a; float b; public: int Y(int x){a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){a=x; b=y; return a*b;}}; int main (){ Yuza T; cout<<T.Y(1,2.2)<<endl; return 0;} </pre>	<p>2.2</p>
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; class calc{ float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout<<a+b<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a*b<<endl;} }; int main () { calc T; T.cl(3, 2); return 0; } </pre>	<p>6</p>

<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; class calc{ float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout<<a+b<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a*b<<endl;} }; int main () { calc T; T.cl(3. , 2.); return 0; }</pre>	<p>5</p>
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; class calc{ float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout<<a+b<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a*b<<endl;} }; int main () { calc T; T.cl(6.28 , 2.); return 0; }</pre>	<p>8,28</p>
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; class calc{ float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout<<a+b<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a*b<<endl;} }; int main () { calc T; T.cl(6,2); return 0; }</pre>	<p>12</p>

<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; class calc{ float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout<<a+a<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a-b<<endl;} }; int main () { calc T; T.cl(6,2); return 0; }</pre>	<p>4</p>
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; class calc{ float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout<<a+a<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a-b<<endl;} }; int main () { calc T; T.cl(6,2); return 0; }</pre>	<p>12.4</p>
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; class calc{ float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout<<a+a<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a-b<<endl;} }; int main () { calc T; T.cl(4,3); return 0; }</pre>	<p>1</p>

<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; class calc{ float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout<<a+a<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a-b<<endl;} }; int main () { calc T; T.cl(5.1,3.2); return 0; }</pre>	<p>2</p>
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; class Kattasi{ float a,b,c; public: int max(int x1, int y1){a=x1; b=y1; return a<b?a:(b<c?b:c); } double max(double x2, double y2, double z2){ a=x2; b=y2; c=z2; return a>b?a:(b>c?b:c);} }; int main (){ Kattasi T; cout<<T.max(5, 7); return 0; }</pre>	<p>5</p>

Dastur natijasini aniqlang:

```
#include <iostream>
using namespace std;
class Kattasi{ float a,b,c; public:
int max( int x1, int y1 ){a=x1; b=y1;
return a<b?a:(b<c?b:c); }
double max(double x2, double y2, double z2){
a=x2; b=y2; c=z2;
return a>b?a:(b>c?b:c);} };
int main (){
Kattasi T;
cout<<T.max(2.1,6); return 0; }
```

2

Dastur natijasini aniqlang:

```
#include <iostream>
using namespace std;
class Kattasi{ float a,b,c; public:
int max( int x1, int y1 ){a=x1; b=y1;
return a<b?a:b; }
float max(float x2, float y2, float z2){
a=x2; b=y2; c=z2;
return a>b?a:(b>c?b:c);} };
int main (){
Kattasi T;
cout<<T.max(5,7,4); return 0; }
```

7

<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; class Kattasi{ float a,b,c; public: int max(int x1, int y1){a=x1; b=y1; return a<b?a:b; } float max(float x2, float y2, float z2){ a=x2; b=y2; c=z2; return a>b?a:(b>c?b:c);} }; int main (){ Kattasi T; cout<<T.max(1.9,2); return 0; }</pre>	1
<p>Bog'langan funksiyalar yoki sinflar oilasini tuzishda nimadan foydalaniladi?</p>	shablon
<p>C++ dasturlash tilida parametrlangan turlar deb nimaga nisbatan aytiladi?</p>	shablon
<p>Template xizmatchi so'zi nimani e'lon qilishda ishlatiladi?</p>	shablon
<p>Funksiya shablonini yaratishda formal tiplarning har birining oldida qanday xizmatchi so'zi qo'yilishi kerak?</p>	typename
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; template < typename T > T katta(T a, T b){ if (a>b) return a; else return b;} int main () { cout<<katta('a', 'b'); return 0;}</pre>	b

<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; template <class T> T add(T a, T b){ return a; b; } int main(){ cout<<add <int>(21,56) <<endl; return 0;}</pre>	<p>21</p>
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; template < typename T > T katta(T a, T b){ if (a>b) return a; else return b;} int main () { cout<<katta(string("as"), string("ac")); return 0; }</pre>	<p>as</p>
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; template <class T> T add(T a, T b){ return a+b; } int main(){ cout<<add <float>(2.1,3.2) <<endl; return 0;}</pre>	<p>5.3</p>

Dastur natijasini aniqlang:

```
#include <iostream>
using namespace std;
template <class T>
class my{T a, b;
public:
my(T x, T y){
a = x; b = y;}
T add(){return a + b;} };
int main(){
my <string> d("ab", "cd");
cout << d.add();
return 0;}
```

abcd

Dastur natijasini aniqlang:

```
#include <iostream>
using namespace std;
template <class T>
T M (T a, T b){
return a>b?a:b;}
int main () {
cout<<M <int>(4+3,6-1);
return 0;}
```

7

Dastur natijasini aniqlang:

```
#include <iostream>
using namespace std;
template <typename T>
T a1(T a, T b){return a + b;}
template <class T>
T a2(T a, T b){return a>b?a:b;}
int main(){
cout<<a1(8,4)+a2<double>(3.3,7.);
return 0;}
```

19

<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; template <typename T> T a1(T a, T b){return a + b;} template <class T> T a2(T a, T b){return a>b?a:b;} int main(){ cout<<a1(34,64); a2<double>(3.3,7.2); return 0;} </pre>	98
<p>Dastur natijasini aniqlang:</p> <pre> #include <iostream> using namespace std; template <typename T> T a1(T a, T b){return a + b;} template <class T> T a2(T a, T b){return a>b?a:b;} int main(){ cout<<a1(15,17)-a2<double>(3,7); return 0;} </pre>	25
<p>TCheckBox komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan</p>	Standart
<p>TRadioButton komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan</p>	Standart
<p>TListBox komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan</p>	Standart
<p>TComboBox komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan</p>	Standart
<p>TScrollBar komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan</p>	Standart

TGroupBox komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan	Standart
TActionList komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan	Standart
Frame komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan	Standart
Button komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan	Standart
Edit komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan	Standart
TStringGrid komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan	Additional
TDrawGrid komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan	Additional
TImage komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan	Additional
TShape komponentasi qaysi komponentalar palitrasida joylashgan	Additional
Buttoning OnClick xodisasi qachon ishga tushadi.	tugma bosilganda
Ilovaga yangi forma qanday qoshiladi	File->New->Form
Bir formadan ikkinchisiga o'tish uchun qanday metordan foydalanamiz	Show, ShowModel
Show, ShowModel metodlari bajarildanda formaning qaysi hodisasi ishlaydi.	OnShow
Formani qanday metod orqali yopish mumkin	Close

TTimer qaysi komponentalar palitrasida joylashgan	System

