

## Test

### 1. Maqsadga yo'naltirilgan model

- A. Maqsadga yo'naltirilgan modellar aniq natijalar yoki maqsadlarga erishish uchun texnologiyani loyihalashga qaratilgan
- B. Ishtirokchi modellar
- C. Maqsadga yo'naltirilgan modellar Foydalanuvchiga yo'naltirilgan modellar
- D. HCI modellari

### 2. ....-foydalanuvchilarning ehtiyojlari va afzalliklariga eng yaxshi javob beradigan texnologiyani loyihalashga qaratilgan.

- A. foydalanuvchiga yo'naltirilgan modellar
- B. Maqsadga yo'naltirilgan model
- C. Ishtirokchi modellar
- D. HCI modellari

### 3. ....-mo'ljallangan auditoriya uchun eng mos va qoniqarli texnologiyani yaratish uchun dizaynerlar va foydalanuvchilar o'rtasidagi hamkorlikni o'z ichiga oladi.

- A. Ishtirokchi modellar
- B. HCI modellari
- C. Prototiplash
- D. Maqsadga yo'naltirilgan model

### 4.....-texnologiya dizaynini boshqarish va foydalanuvchi ehtiyojlari va afzalliklarini tushunish uchun asos yaratish uchun zarurdir

- A. HCI modellari
- B. Ishtirokchi modellar
- C. Foydalanuvchiga yo'naltirilgan modellar
- D. Prototiplash

### 5. Interaktiv prototiplar nima?

- A. HCI dizaynerlari foydalanadigan prototiplarning yana bir turidir
- B. HCI modellari texnologiya dizaynini boshqarish va foydalanuvchi ehtiyojlari va afzalliklarini tushunish uchun asos yaratish uchun zarurdir
- C. inson-mashina kognitiv interfeyslarini qurish masalalari bilan chambarchas bog'liq bo'lgan yana bir tushuncha mavjud: "kognitiv ma'lumot»
- D. D)Barcha javob to'g'ri

### 6. Kognitiv model ?

- A. bu ruhiy yoki ijtimoiy-psixologik jarayonning rasmiy modeli, ya'ni ushbu jarayonning rasmiylashtirilgan abstraksiyasi, ma'lum bir tadqiqotchining fikriga ko'ra, eksperimental o'rganish uchun uning ba'zi asosiy momentlarini takrorlaydi.
- B. Inson va mashinaning o'zaro ta'siri kontekstida atrofdagi dunyoning rolini foydalanuvchi interfeysi doirasida odamlar tomonidan idrok etilishi kerak bo'lgan ba'zi tasvirlarni shakllantiradigan axborot tizimi o'ynaydi.
- C. inson-mashina kognitiv interfeyslarini qurish masalalari bilan chambarchas bog'liq bo'lgan yana bir tushuncha mavjud: "kognitiv ma'lumot"

D. bu dastur, veb-sayt yoki ilovaning interfeysi qanday bo'lishini o'ylaydigan mutaxassis

### 7. Foydalanuvchi interfeysi dizaynining uchta printsiplari qaysilar?

- A. Foydalanuvchi interfeysini boshqarish; Foydalanuvchi xotirasi yukini kamaytirish; Foydalanuvchi interfeysi izchilligi
- B. Figma. Umuman olganda, eng yaxshi UI dizayn vositasi
- C. Axure RP; Eng yaxshi texnik UI dizayn vositasi...; Framer. Yuqori baholangan UI dizayn vositasi...; UXPin. ...
- D. D) Barcha javob to'g'ri

### 8. Dizayn natijasi ?

- A. ishlab chiqish guruhiga o'tkazilishi mumkin bo'lgan sxemalar va unga qo'shimcha materiallar.
- B. bu dastur, veb-sayt yoki ilovaning interfeysi qanday bo'lishini o'ylaydigan mutaxassis.
- C. UX/UI dizayneri foydalanuvchi interfeyslarini yoki UX dizaynini ishlab chiqish va yaratishda ishtirok etadi.
- D. bu dastur, veb-sayt yoki ilovaning interfeysi qanday bo'lishini o'ylaydigan mutaxassis

### 9. Interfeys dizayneri ?

- A. bu dastur, veb-sayt yoki ilovaning interfeysi qanday bo'lishini o'ylaydigan mutaxassis
- B. ishlab chiqish guruhiga o'tkazilishi mumkin bo'lgan sxemalar va unga qo'shimcha materiallar.
- C. C) mahsulotning maqsadli auditoriyasining odatlarini tahlil qiladi
- D. UX/UI dizayneri foydalanuvchi interfeyslarini yoki UX dizaynini ishlab chiqish va yaratishda ishtirok etadi.

### 10. To'g'ridan-to'g'ri manipulyatsiya

- A. foydalanuvchilarga elementlarni boshqarish imkonini beradi, ularning harakatlarida egalik va aniqlik hissinin rivojlantiradi.
- B. Yaxshi ishlab chiqilgan drag-and-drop interfeysi ushbu fikr-mulohazalarni etkazish uchun vizual va audio signallarni o'z ichiga olishi, interaktiv va sezgir foydalanuvchi tajribasini yaxshilashi kerak.
- C. Yaxshi ishlab chiqilgan interfeys foydalanuvchilarning diqqatini o'z oldiga qo'ygan vazifaga qaratishi va jarayonda adashib qolmaslik imkonini beruvchi izchil va bashorat qilinadigan muhitni ta'minlashi kerak.
- D. Barcha javoblar to'g'ri

### 11. Smart standart va cheklovlar

- A. Aqlli drag-and-drop Interfeys sozlamalarini joriy qilish foydalanuvchi tajribasini yaxshilaydi, samaradorlikni oshiradi va xatolarning oldini oladi
- B. foydalanuvchilarga elementlarni boshqarish imkonini beradi, ularning harakatlarida egalik va aniqlik hissinin rivojlantiradi.
- C. Yaxshi ishlab chiqilgan interfeys foydalanuvchilarning diqqatini o'z oldiga qo'ygan vazifaga qaratishi va jarayonda adashib qolmaslik imkonini beruvchi izchil va bashorat qilinadigan muhitni ta'minlashi kerak.
- D. Barcha javoblar to'g'ri

### 12. UX Sort-

- A. bu kartani saralash orqali strukturani aniqlash bilan bog'liq tadqiqotlarni amalga oshirish imkonini beruvchi Windows ilovasi
- B. bu yuqori sifatli prototiplarni tez va oson yaratish va ularni interaktiv tarzda ko'rish imkonini beruvchi o'zaro platformali ish stoli va veb-interfeys prototiplash vositasi
- C. Prototip sayt yoki mobil ilovani yaratish uchun veb-ilova
- D. veb-sayt bilan ishlashning soddaligi va qulayligini sifatli baholashdir

### 13. GUI Machine-

- A. bu yuqori sifatli prototiplarni tez va oson yaratish va ularni interaktiv tarzda ko'rish imkonini beruvchi o'zaro platformali ish stoli va veb-interfeys prototiplash vositasi
- B. bu kartani saralash orqali strukturani aniqlash bilan bog'liq tadqiqotlarni amalga oshirish imkonini beruvchi Windows ilovasi
- C. Prototip sayt yoki mobil ilovani yaratish uchun veb-ilova
- D. bu maqsadli harakat yo'lida foydalanuvchiga hamrohlik qiladigan qulaylik darajasi

### 14. Usability nima?

- A. veb-sayt bilan ishlashning soddaligi va qulayligini sifatli baholashdir
- B. bu maqsadli harakat yo'lida foydalanuvchiga hamrohlik qiladigan qulaylik darajasi
- C. foydalanish qulayligi qanchalik yaxshi bo'lsa, qidiruv natijalarida yuqori o'rinni egallash ehtimoli shunchalik yuqori bo'ladi
- D. Barcha javoblar to'g'ri

### 15. Foydalanish qulayligi -

- A. bumaqsadli harakat yo'lida foydalanuvchiga hamrohlik qiladigan qulaylik darajasi
- B. veb-sayt bilan ishlashning soddaligi va qulayligini sifatli baholashdir
- C. foydalanish qulayligi qanchalik yaxshi bo'lsa, qidiruv natijalarida yuqori o'rinni egallash ehtimoli shunchalik yuqori bo'ladi
- D. agar foydalanuvchilar mahsulot topa olmasalar, uni sotib ololmaydilar.

### 16. Foydalanishning birinchi qonuni nima?

- A. agar foydalanuvchilar mahsulot topa olmasalar, uni sotib ololmaydilar.
- B. Kontseptsiya quyidagilarni o'z ichiga oladi: qulay navigatsiya, yuqori sifatli kontent, professional dizayn, toza tartib, saytning funktsional barqarorligi
- C. Marketingda foydalanish qulayligi konversiyaga ta'sir qiladi - foydalanuvchilar qulay va tushunarli veb-saytda maqsadli harakatlarni amalga oshirish ehtimoli ko'proq
- D. foydalanish qulayligi qanchalik yaxshi bo'lsa, qidiruv natijalarida yuqori o'rinni egallash ehtimoli shunchalik yuqori bo'ladi

### 17. Vizual dizayn-

- A. bu mahsulot qanday ko'rinishda bo'lsa, qulaylik - bu qanday his qilishdir
- B. veb-sayt bilan ishlashning soddaligi va qulayligini sifatli baholashdir
- C. maqsadli harakat yo'lida foydalanuvchiga hamrohlik qiladigan qulaylik darajasi
- D. Barcha javoblar to'g'ri

### 18. Foydalanish omili nima?

- A. Foydalanish qulayligi veb-sayt sifatining ko'rsatkichi bo'lib, uning soddaligi va foydalanish qulayligini baholaydi
- B. Moderatsiya qilingan tadqiqot yoki chuqur intervyu... Kundalik tadqiqoti ... So'rovlar
- C. Foydalanish bo'yicha mutaxassis, Foydalanish bo'yicha tahlilchi, ba'zan UX-tadqiqotchisi deb ataladi) "foydalanuvchilarga qulay" interfeys yaratish uchun veb-resurslarning foydalanuvchi interfeysini tadqiq qiladi, tahlil qiladi va yaxshilaydi
- D. agar foydalanuvchilar mahsulot topa olmasalar, uni sotib ololmaydilar.

**19. Foydalanish bo'yicha mutaxassis kim?**

- A. UX-tadqiqotchisi
- B. veb- tadqiqotchisi
- C. Respondentning- tadqiqotchisi
- D. Barcha javoblar to'g'ri

**20. Foydalanishning nechta tarif mavjud?**

- A. 12
- B. 10
- C. 5
- D. 11

**21. "ergonomika" atamasi qachon kiritilgan?**

- A. 1949-yil
- B. 1950-yil
- C. 1954-yil
- D. 1955-yil

**22. 1949 yilda qayerda "ergonomika" atamasi qabul qilindi?**

- A. Buyuk Britaniyada
- B. AQSH
- C. Rossia
- D. Germaniya

**23. "ergonomika" nima?**

- A. bu inson tomonidan boshqariladigan samarali tizimlarni o'rganish va yaratish bilan shug'ullanadigan fanning nomi bo'lib xizmat qildi.
- B. bu mahsulot qanday ko'rinishda bo'lsa, qulaylik - bu qanday his qilishdir
- C. bu kartani saralash orqali strukturani aniqlash bilan bog'liq tadqiqotlarni amalga oshirish imkonini beruvchi Windows ilovasi
- D. Barcha javoblar to'g'ri

**24. Inson va kompyuter o'zaro ta'sirini (HCI) o'rganishning asosiy yo'nalishi nima?**

- A. odamlar va kompyuterlar o'rtasidagi o'zaro ta'sirni tushunish
- B. Kompyuter texnikasini tahlil qilish
- C. dasturlash tillarini o'rganish
- D. dasturiy ta'minotni ishlab chiqish metodologiyasini o'rganish

**25. Foydalanuvchi uchun qulay interfeyslarni loyihalashda qaysi omil hal qiluvchi ahamiyatga ega?**

- A. Inson va kompyuterning o'zaro ta'siri tamoyillari
- B. Tarmoq protokollari
- C. Ma'lumotlar bazasini boshqarish
- D. Algoritmning murakkabligi

**26. HCI birinchi navbatda nimani yaxshilashni maqsad qiladi?**

- A. foydalanuvchi tajribasi
- B. Serverning ishlashi
- C. Kodni optimallashtirish
- D. Tarmoq xavfsizligi

**27. HCIda “foydalanish imkoniyati” atamasi nimani anglatadi?**

- A. Foydalanish qulayligi va o'rganilishi
- B. Tizim tezligi va samaradorligi
- C. Uskunaning chidamliligi
- D. Dasturiy ta'minotning mosligi

**28. HCI dizaynida foydalanuvchilarning fikr-mulohazalarining ahamiyati nimada?**

- A. tizimdan foydalanish imkoniyatlarini yaxshilash
- B. Server imkoniyatlarini oshirish
- C. Kod bajarilishini optimallashtirish
- D. Ma'lumotlar bazasini boshqarishni soddalashtirish

**29. HCI ning qaysi jihati foydalanuvchilarning o'zaro ta'sirining hissiy va psixologik jihatlarini ko'rib chiqadi?**

- A. affektiv hisoblash
- B. Kognitiv fan
- C. Ma'lumotlar tuzilmalari
- D. Dasturiy ta'minot arxitekturasini

**30. Teskari aloqa inson va kompyuterning o'zaro ta'siri jarayonida qanday rol o'ynaydi?**

- A. foydalanuvchilarga tizim harakatlari haqida ma'lumot berish
- B. apparat resurslarini boshqarish
- C. disk raskadrovka dasturi kodi
- D. tarmoq xavfsizligini oshirish

**31. Qaysi HCI omili foydalanuvchi interfeysidagi elementlarning joylashishiga qaratilgan?**

- A. Axborot arxitekturasini
- B. ma'lumotlarni shifrlash
- C. Algoritmni loyihalash
- D. tarmoq topologiyasi

**32. Nima uchun HCIda foydalanuvchiga yo'naltirilgan dizayn muhim?**

- A. Dizayn qarorlari foydalanuvchi ehtiyojlari va afzalliklariga asoslanganligini ta'minlaydi

- B. Uskunaning funksionalligiga ustunlik beradi
- C. dasturiy ta'minotdagi xatolarni kamaytiradi
- D. serverga texnik xizmat ko'rsatishga qaratilgan

**33. HCIda foydalanish imkoniyati qanday rol o'ynaydi?**

- A. Interfeyslar turli qobiliyatlarga ega odamlar tomonidan ishlatilishini ta'minlash
- B. Server tezligini oshirish
- C. Ma'lumotlar bazasi so'rovlarini optimallashtirish
- D. Murakkab algoritmlarni amalga oshirish

**34. Qaysi HCI printsipti tizimning turli qismlarida dizayndagi izchillikni ta'kidlaydi?**

- A. izchillik printsipti
- B. Ortiqchalik printsipti
- C. Masshtablilik printsipti
- D. shifrlash printsipti

**35. HCIda foydalanish imkoniyatini tekshirishdan maqsad nima?**

- A. Tizimdan foydalanish qanchalik osonligini baholash
- B. tarmoqning kechikishini baholash
- C. dasturiy ta'minotning manba kodini tahlil qilish
- D. apparat mosligini tekshirish

**36. HCIda "qobiliyat" atamasi nimani anglatadi?**

- A. ob'ekt yoki interfeys elementining idrok etilgan harakat imkoniyatlari
- B. Tizim tezligi va samaradorligi
- C. Kodni o'qish qobiliyati
- D. Tarmoqning o'tkazish qobiliyati

**37. HCI dizaynida kognitiv yukni minimallashtirishdan maqsad nima?**

- A. o'zaro ta'sir qilish uchun zarur bo'lgan aqliy harakatni kamaytirish
- B. Server imkoniyatlarini maksimal darajada oshirish
- C. apparat xarajatlarini minimallashtirish
- D. dasturiy ta'minot xavfsizligini oshirish

**38. Qaysi HCI omili tizimning foydalanuvchi kiritgan ma'lumotlariga javob berish vaqti bilan bog'liq?**

- A. sezgirlik
- B. ortiqcha
- C. masshtablilik
- D. shifrlash

**39. "Foydalanuvchi interfeysi" atamasi HCI kontekstida nimani anglatadi?**

- A. foydalanuvchi va kompyuter o'rtasidagi o'zaro ta'sir nuqtasi
- B. Kompyuterning fizik qismlari
- C. Ma'lumotlar bazasini boshqarish tizimi
- D. Dasturiy ta'minotni ishlab chiqishda foydalaniladigan dasturlash tili

**40. “Oqim” tushunchasi HCIga qanday taalluqli?**

- A. O'zaro ta'sir paytida chuqur konsentratsiya va suvga cho'mish holatini tavsiflaydi
- B. Tarmoq protokollarini optimallashtirishga qaratilgan
- C. Bu kodning samarali bajarilishiga ishora qiladi
- D. Uskunaning ishonchliligini ta'kidlaydi

**41. HCI dizaynida prototiplash qanday rol o'ynaydi?**

- A. foydalanuvchilarga tizimning soddalashtirilgan versiyasi bilan o'zaro aloqada bo'lishga ruxsat berish
- B. disk raskadrovka dasturi kodini
- C. apparat resurslarini boshqarish
- D. tarmoq xavfsizligini oshirish

**42. Qaysi HCI omili foydalanuvchi tushunishini osonlashtirish uchun elementlarni tartibga solish va etiketlashni o'z ichiga oladi?**

- A. Axborot arxitekturasini
- B. ma'lumotlarni shifrlash
- C. Algoritmni loyihalash
- D. tarmoq topologiyasi

**43. HCI texnologiyani qabul qilishni yaxshilashga qanday hissa qo'shadi?**

- A. Foydalanuvchining afzalliklariga mos keladigan interfeyslarni loyihalash orqali
- B. Uskuna yutuqlariga e'tibor qaratish orqali
- C. Murakkab dasturiy ta'minot algoritmlarini ishlab chiqish orqali
- D. tarmoq xavfsizligi bo'yicha qat'iy choralarni qo'llash orqali

**44. Aniq visual strukturani yaratish uchun nimalardan foydalanish muhim?**

- A. tipografiya, turli xil ranglardan va spacing.
- B. visual hierarchy, turli xil ranglardan va spacing
- C. tipografiya, hierarchical menus va search functionality
- D. samarador interfaol, turli xil ranglardan va interfeys dizayni

**45. Hierarchical menus breadcrumbs – ...**

- A. Sahifaning yuqori qismida turadigan gorizontal menyu.
- B. Tizim navigatsiyasi interfeys dizaynida muhim rol o'ynaydi
- C. Interfeys dizaynini samaraliroq qilish uchun
- D. Tushuncha olish uchun va asosiy qismlarni aniqlash uchun

**46. Interfaol interfeys(streamlined interface) uchun nima juda muhimdir bu?**

- A. samaradorlik
- B. search functionality
- C. turli xil ranglardan foydalanish
- D. vizual elementlarni barqarorlashtirish

**47. Bugungi kunda, interfeys dizayni turli xil o'lchamli ekranlarga nima bo'lishi shart?**

- A. moslashuvchan bo'lishi shart.

- B. ishlash barqarorligi bolishi shart
- C. foydalanuvchiga tanish bo'lgan muhitni yaratish shart
- D. Samarador bolishi shart

**48.Xatolarni tuzatishda foydalanuvchilarga yordam berish uchun - ... lardan foydalanish zarur.**

- A. visual ishiralar, error messages va tasdiqlash (validation)**
- B. user interviews, usability testing va personas
- C. tipografiya, turli xil ranglardan va spacing
- D. user Interface

**49."UI xatolari" atamasi nimani anglatadi?**

- A. Foydalanuvchining dastur bilan o'zaro ta'siriga ta'sir qiladigan xatolar**
- B. ilovaning texnik nosozliklari
- C. ilovada yangilanishlar yo'q
- D. tarmoq ulanishi bilan bog'liq muammolar

**50.Murakkab navigatsiya odatda foydalanuvchi uchun qanday xatoga olib keladi?**

- A. foydalanuvchi qiziqishini yo'qotish**
- B. ilovani sekinlashtirish
- C. o'zboshimchalik bilan ishlash
- D. koddagi xatolar

**51.Smartfon va planshetlar kabi mobil qurilmalar qanday texnik platformani nazarda tutadi?**

- A. mobil platforma**
- B. veb-platforma
- C. ish stoli platformasi
- D. ovozli platforma

**52.Quyidagilardan qaysi biri veb-platforma uchun interfeys turlari bo'la oladi?**

- A. grafik, matnli, ovozli**
- B. grafik, imo-ishora, virtual haqiqat
- C. ovozli, ish stoli, imo-ishora
- D. grafik, virtual haqiqat, ovozli

**53."O'zaro ta'sir xatolari" atamasi nimani anglatadi?**

- A. murakkab navigatsiya tufayli yuzaga keladigan xatolar**
- B. Foydalanuvchining interfeys bilan o'zaro ta'siriga ta'sir qiladigan muammolar
- C. serverdagi texnik nosozliklar
- D. dastur kodidagi xatolar

**54.Qanday interfeys foydalanuvchiga imo-ishoralar va harakatlar yordamida tizim bilan o'zaro aloqada bo'lish imkoniyatini beradi?**

- A. imo-ishora interfeysi**
- B. grafik interfeys
- C. matn interfeysi
- D. ovozli interfeys



**55. Quaidagilardan qaysi biri UI xatolarining sabablari bo'lishi mumkin?**

- A. yuqorida aytilganlarning barchasi**
- B. murakkab navigatsiya, tugmalarni belgilashdagi noaniqliklar
- C. server bilan bog'liq muammolar, noaniq o'lchamlar va joylashuvlar
- D. Xavfsizlik xatoliklari va to'ldirish yoki kiritish jarayonlari xatoliklari

**56. Foydalanuvchi interfeysida "xatolarni boshqarish qoidalarini" nimani anglatadi?**

- A. foydalanuvchini yuzaga kelgan muammolar to'g'risida xabardor qilish**
- B. barcha xatolarni e'tiborsiz qoldirish
- C. xatolarni faqat tajribali foydalanuvchilarga ko'rsatish
- D. barcha texnik nosozliklarni foydalanuvchidan yashirish

**57. Ish stoli kompyuterlari qanday texnik platformani o'z ichiga oladi?**

- A. ish stoli va veb**
- B. mobil va ovozli
- C. veb va mobil
- D. grafik va matn

**58. Grafik interfeysdagi past darajadagi ko'rinish qanday muammoga olib kelishi mumkin?**

- A. foydalanuvchi tomonidan ma'lumotni idrok etish qiyinligi**
- B. ishlashni yaxshilash
- C. xatolar ehtimolini kamaytirish
- D. intuitiv o'zaro ta'sirni kuchaytirish

**59. Ushbu interfeys turlaridan qaysi biri matnli buyruqlar yordamida tizim bilan o'zaro aloqani ta'minlaydi?**

- A. matn interfeysi**
- B. grafik interfeys
- C. ovozli interfeys
- D. imo-ishora interfeysi

**60. Quaidagilardan qaysi biri UI xatoliklarini tuzatishda qo'llanilishi mumkin?**

- A. Barcha javoblar to'g'ri**
- B. Demo versiya test qilinishi
- C. Baholash tizimi orqali
- D. UI dizaynerlari bilan hamkorlik qilish

**61. Tugmalar, menyular, tasvirlar va piktogrammalar kabi vizual elementlardan foydalanadigan interfeys turi keltirilgan qatorni ko'rsating**

- A. grafik interfeys**
- B. ovozli interfeys
- C. matn interfeysi
- D. imo-ishora interfeysi

**62. Ovozning asosiy formatlari ?**

**A. WAV, MP3, MIDI**

B. MIDI, TXT, JPEG.

C. DOC, RAR, WAV.

D. AVI, MP3, RTF.

**63. Soniyadagi ovoz tebranishlari soni ?**

**A. chastota**

B. amplituda.

C. Pitch.

D. barcha javoblar to'g'ri.

**64. Ovoz biometrikasi qanday ishlaydi?**

**A. Ovozni tanishuv orqali**

B. Har bir so'zning tushuntirish sifati asosida.

C. Qo'llanuvchining ovozi vaqti o'rtasida.

D. Barcha javoblar to'g'ri.

**65. Inson eshita oladigan tovush chastotasi oralig'i nechi Hz ?**

**A. 16 – 20000 Hz gacha**

B. 1 – 10000 Hz gacha.

C. 10000 – 20000 Hz gacha.

D. 20000 Hz dan baland.

**66. Quyidagilardan qaysi biri ovoz yozib olish qurilmasi hisoblanadi ?**

**A. mikrofonlar**

B. dinamiklar.

C. amplifikatorlar.

D. miksirlar.

**67. Inson va kompiyuter o'zaro ta'siri nima uchun muhim?**

**A. Insonlar va kompiyuterlar o'rtasidagi hamkorlik va innovatsiyalarni rivojlantirish uchun.**

B. Texnologik rivojlanishni ta'minlash uchun.

C. Soha bo'yicha yangiliklarni kuzatish uchun.

D. Yaratilgan dasturlarni reklama qo'yish uchun.

**68. Inson va kompiyuter o'zaro ta'sirni mustahkamlash uchun nima qilish lozim?**

**A. Kiber-xavfsizlikni ta'minlash uchun.**

B. Tarqalgan ma'lumotlarni ochib ko'rish uchun.

C. Insonlarning kompiyuterlarni yaxshi tushunishini oshirish uchun.

D. O'zaro ta'sirni pasaytirish uchun.

**69. Kompiyuterlar va insonlar o'rtasidagi ta'sirni boshqarish uchun muvofiq etika**

**A. Dasturlar yaratishda kreativlikni oshirish uchun**

B. Shaxsiy ma'lumotlarni rivojlantirish uchun.

C. Foydalanuvchilar xavfsizligini ta'minlash uchun.

D. Insonlarning kompiyuterlarga bo'y tushishini oshirish uchun.

**70. Inson va kompiyuter o'zaro ta'sirni rivojlantirishda asosiy omil nima?**

- A. Iqtisodiy rivojlanish va innovatsiyalar.
- B. Ma'lumotlarni boshqa insonlarga taqdim etish.
- C. Insonlarning kompiyuterlar orqali bir-biriga ta'siri.
- D. Shaxsiy ma'lumotlarni xavfsiz saqlash.

**71. Inson va kompiyuter o'zaro ta'siri qanday sohalarda kuchayadi?**

- A. Biznes va korxonalar sohasida.
- B. Tibbiyot va salomatlik sohasida.
- C. Ta'lim tizimida.
- D. Barcha variantlar to'g'ri.

**72. Inson va kompiyuter o'zaro ta'siri qanday texnologiyalar yordamida rivojlana olishi mumkin?**

- A. Sun'iy intellekt va ma'lumotlar tahlili.
- B. Kiber-xavfsizlik va kiber-himoya.
- C. Virtual orqali qo'llanuvchilar bilan o'zaro ta'sir.
- D. Hamma javoblar to'g'ri.

**73. Inson va kompiyuter o'zaro ta'siri o'rtasidagi maxsus muammolar qanday hal qilinadi?**

- A. Etik va huquqiy muammolar.
- B. Biznesda innovatsiyalar.
- C. Kompiyuter dasturlari sifatida o'zgarishlar.
- D. Insonlar va kompiyuterlar o'rtasidagi ta'sirni yaxshilash uchun yengilmas muammolar.

**74. Inson va kompiyuter o'zaro ta'siri qanday o'zbek tilini o'zgartirib borayotgan muammolar?**

- A. Tarjimovchi dasturlar va ma'lumot tahlil usullari.
- B. Insonlarning kompiyuterlar orqali o'zbek tilini o'rganishlari.
- C. Ijtimoiy tarmoq va ma'lumotlar almashinuvi.
- D. Inson va kompiyuter o'rtasidagi ta'sirni ko'paytirish strategiyalari.

**75. ... - ikki yoki undan ortiq hislar bilan ta'sir o'tkazadigan foydalanuvchi interfeysi**

- A. Kompozit foydalanuvchi interfeyslari (CUI)
- B. inson-mashina interfeysi (HMI)
- C. visual foydalanuvchi interfeyslari
- D. muvozanatli foydalanuvchi interfeyslari

**76. Javoblar orasidagi qaysi biri displey dizaynining idrok etish tamoyillariga kirmaydi?**

- A. Harakatlanuvchi qismning printsipli
- B. O'xshashlik chalkashliklarni keltirib chiqarishi to'g'risidagi tamoyil
- C. Yuqoridan pastga ishlov berish tamoyili
- D. Displeylarni tushunarli (yoki eshitiladigan) holga keltirish tamoyili

**77. Bitta tizimning ikkita elementi o'rtasida bog'lovchi bo'g'in nima deb ataladi?**

- A. Interfeys

- B. vizuallik
- C. ichki interfeys
- D. tashqi interfeys

**78. ... – foydalanuvchi to'g'ridan-to'g'ri kirish huquqiga ega bo'lmagan, yashirilgan narsalarni anglatadi.**

- A. Ichki interfeys
- B. Tashqi interfeys
- C. tizimli interfeys
- D. dasturil interfeys

**79. ... – foydalanuvchi to'g'ridan-to'g'ri aloqa qiladigan va uning yordamida qurilmani boshqaradigan narsaga ishora qiladi.**

- A. Tashqi interfeys
- B. Ichki interfeys
- C. tizimli interfeys
- D. dasturil interfeys

**80. Telefon va planshetlarning ishlatilishiga ko'ra quyidagilardan qaysi interfeys texnologiyasiga ega?**

- A. Imo – ishora
- B. Ovozli
- C. vizual
- D. buyruq tizimli

**81. ... – bu raqamlar o'rniga rasmlardan foydalanadigan foydalanuvchi interfeysi**

- A. Grafik interfeys
- B. buyruqli interfeys
- C. tizim interfeysi
- D. dasturiy interfeys

**82. Kompyuterda ishlagan vaqti foydalanuvchi eng uzog'i bilan qancha vaqtdan keyin jismoniy harakat bilan shugullanishi kerak?**

- A. 2 soat
- B. 1 soat
- C. 30 minut
- D. 4 soat

**83. Kompyuter yorqinligi foydalanuvchiga zarar yetkazmasligi uchun qanday bo'lishi kerak?**

- A. hona yorug'ligi bilan bir xil bo'lishi kerak
- B. xona yorug'ligidan yuqori bo'lishi kerak
- C. Xona yorug'ligidan past bo'lishi kerak
- D. Barcha javoblar to'g'ri.

**84. Virtual reallik nima ?**

- A. real vaqtda simulyatsiya

- B. foydalanuvchiga simulyatsiya qilingan kompyuter muhiti bilan o'zaro aloqada bo'lish
- C. Xayoliy dunyo
- D. Barcha javob noto'g'ri

**85. Foydalanuvchiga televizorni uch o'lchamli usulda ko'rish imkonini beruvchi Sensorama kim tomonidan kashf qilingan?**

- A. **Morton Xeylig**
- B. Charlez Frensis Jenkins
- C. Filo Teylor
- D. Albert Eynshteyn

**86. HMD nima?**

- A. **Head mounted display**
- B. Head managing device
- C. Headphone mouse device
- D. Hard machine device

**87. VR tizimlarining asosiy uch guruhi to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping**

- A. **Immersiv bo'lmagan tizimlar**
- B. Immersive tizimlar
- C. Kengaytirilgan haqiqat tizimlari
- D. Barcha javoblar to'g'ri

**88. Bugungi kunda VR qurilmalarining qanday keng tarqalgan turlari mavjud?**

- A. **Oculus Rift**
- B. PlayStation VR
- C. HTC Vive
- D. Barcha javoblar to'g'ri

**89. VR texnologiyasidan qanday maqsadlarda foydalanish mumkin?**

- A. **video o'yinlar, trening simulyatsiya va me'moriy dizayn**
- B. simulyatsiya va me'moriy dizayn
- C. Video o'yinlar, trening
- D. Muxandislikda

**90. AR nima?**

- A. **Augmented Reality(Kengaytirilgan haqiqat)**
- B. Extended Reality(Kengaytirilgan haqiqat)
- C. Added Reality(Ortirilgan haqiqat)
- D. To'g'ri Javob yo'q

**91. Sensoramaning vazifasi?**

- A. **foydalanuvchiga televizorni uch o'lchamli usulda ko'rish imkonini beruvchi qurilma**
- B. kompyuterda o'yin o'ynash imkonini beradigan qurilma
- C. telefonni masofadan boshqaradigan qurilma
- D. to'g'ri javob yo'q

**92. Sensorama qachon yaratilgan?**

- A. 1960
- B. 1950
- C. 1940
- D. 1955

**93. Kengaytirilgan haqiqat tizimlariga qaysilar kiradi?**

- A. 3D simulyatorlar, stansiya boshqaruv tizimlari
- B. Telefon o'yinlari, play stationlar
- C. Kompyuterlar o'yinlari
- D. To'g'ri javob yo'q

**94. Interfeys-dizayn nima uchun kerak?**

- A. Foydalanuvchi tajribasini yaxshi qilish uchun
- B. Grafiklar va ranglar qo'shilgan muhit yaratish uchun
- C. Yorqin dizayn qilish uchun
- D. Testlar yaratish uchun

**95. Interfeys-dizaynda ularni to'g'ri qilib yoritish uchun nima kerak?**

- A. Yorqin dizayn qilish
- B. Foydalanuvchilar bilan muloqot qilish
- C. Test qilish
- D. To'g'ri javob yo'q

**96. Foydalanuvchining interfeys-dizayndagi muammo yuzasidan chiqqan bo'lsa, nima qilish kerak?**

- A. Uning fikrini tushunish uchun so'rov yuborish
- B. Uning orqali dastur ishlashini maslahat bermoq
- C. Foydalanuvchi hisobiga kirish boshqarish
- D. Muammo haqida e-mail yuborish

**97. Interfeys-dizaynda "Ishlovchi" nima?**

- A. Foydalanuvchi interfeysi
- B. Texnika qo'shimchalari
- C. Qo'shimcha dasturlar
- D. Yorqin ranglar va grafiklar

**98. Interfeys-dizayn jarayonida yorqin ranglar va grafiklar qanday qo'llaniladi?**

- A. Foydalanuvchining turli ranglardan tanlashi mumkin
- B. Barcha ranglar va grafiklar ishlatilsa, dizayn yaxshi ko'rinadi
- C. Qo'shimcha ranglar va grafiklar kerak emas
- D. Yorqin ranglar va grafiklar yaratish uchun maxsus dastur

**99. Interfeys-dizaynda "Prototip" nima?**

- A. Saytning ilovalar qismi

- B. Dasturni test qilish uchun yaratilgan
- C. O'rganilayotgan yorqin dizayn turi
- D. Boshqarish paneli

**100. Foydalanuvchilar interfeys-dizaynda muammo yuzasiga duch kelgan bo'lsa, dasturni qanday yangilash kerak?**

- A. Boshqarish panelini o'zgartirish
- B. Yorqin dizayn qilish
- C. Foydalanuvchi tajribasini yaxshi qilish
- D. Ishonch hosil qilish

**101. Interfeys-dizaynda "Foydalanuvchi Testi" nima?**

- A. Dasturni qanday ishlatish haqida ma'lumot berish B) Foydalanuvchilar bilan interfeys haqida muloqot
- B. Dasturni test qilish uchun yaratilgan
- C. Dasturni test qilish uchun ishlatiladigan loyihalarni yaratish
- D. Foydalanuvchi tajribasini yaxshi qilish

**102. Interfeys-dizayn xatoliklarini aniqlash va yechishda qanday qadam o'tkazish kerak?**

- A. Muammo o'rtasida foydalanuvchilarning fikrlarini tushunish
- B. Barcha foydalanuvchilarga interfeysni o'rganishlari
- C. Interfeys-dizaynni to'g'riyash uchun yangi yorqin dizaynlar yaratish
- D. Barcha muammolarni dastur o'zgartirib yechish

**103. Interfeysni ishlab chiqishda 3 asosiy bosqichlari:**

- A. loyihalash, prototipni yaratish (uni testlash) va modifikatsiyalash
- B. prototipni yaratish, modifikatsiyalash, loyihalash
- C. yaratish, loyixalash, testlash
- D. modifikatsiyalash, loyihalash, ma'lumot uzatish

**104. Grafik dizayn nima?**

- A. dizaynning bir turi, yangi sanoat texnologiyalaridan foydalangan holda, dizayn mahsulotini vizual aloqa muhitiga ko'paytirish va joriy etishda zamonaviylashtirilgan chizilgan va bosma amaliy grafika (tipografiya) shakli.
- B. dizaynerlar fikrlar va xabarlarining vizual namoyishini yaratish uchun ramzlar, rasmlar va matnlarni yaratadilar va birlashtiradilar.
- C. Vizual kompozitsiyalarni yaratish uchun ular tipografiya, tasviriy san'at va kodlash usullaridan foydalanadilar.
- D. dizayn mahsulotini vizual aloqa muhitiga ko'paytirish va joriy etishda vizual namoyishini yaratish uchun ramzlar, rasmlar va matnlarni yaratadilar va birlashtiradilar..

**105. Adobe Photoshop...**

- A. rasmlarni tahrirlash dasturi
- B. vektorli rasm chizish dasturi
- C. A va B
- D. Barcha muammolarni dastur o'zgartirib yechish

**106. Adobe Illustrator...**

- A. vektorli rasm chizish dasturi
- B. rasmlarni tahrirlash dasturi
- C. to'g'ri javob yok
- D. A va B javob

**107. Bitmap rasmlarini kaysi dasturda tahrirlash mumkin ?**

- A. Adobe Photoshop
- B. Adobe Illustrator
- C. Adobe InDesign
- D. Adobe Reader

**108. Interfeys sifatini belgilovchi nechta asosiy mezon mavjud ?**

- A. 4ta
- B. 3ta
- C. 7ta
- D. 9ta

**109. Nima og'zaki yoki yozma nutq (matn)ning nisbatan tugal qismi?**

- A. Konteks
- B. Kirish gap
- C. Qo'shma gap
- D. Glossary

**110. Foydalanuvchi bilan tizim orasidagi bog'liqlik qadamlari:**

- A. maqsadli xarakatlarni shakllantirish , xarakatlarni umumiy yo'nalishini aniqlash, muayyan xarakatlarni aniqlash, xarakatlarni amalga oshirish,yangi tizimni idrok etish,tizim holatini talqin qilish, natijalarni baxolash
- B. muayyan xarakatlarni aniqlash, xarakatlarni amalga oshirish,yangi tizimni idrok etish,tizim holatini talqin qilish, natijalarni baxolash, maqsadli xarakatlarni shakllantirish , xarakatlarni umumiy yo'nalishini aniqlash.
- C. xarakatlarni umumiy yo'nalishini aniqlash, muayyan xarakatlarni aniqlash, xarakatlarni amalga oshirish,yangi tizimni idrok etish.
- D. modifikatsiyalash, loyihalash

**111. Xatolik turlarini sanab bering**

- A. soxani to'liq anglamaslik orqali kelib chiqadigan xatolik ,adashish,
- B. tizim ko'rsatkichlarini hisobga olmaslik, ichki xatoliklar
- C. ichki xatoliklarb,soxani to'liq anglamaslik orqali kelib chiqadigan xatolik, notog'ri tanlov
- D. adashish, notog'ri tanlov

**112. O'qitish manba'lari...**

- A. hujjatlarning qog'ozdagi ko'rinishi,operativ so'rovlar orqali, tizimning umumiy tushunarililigi, metodik materiallar
- B. operativ so'rovlar orqali, tizimning umumiy tushunarililigi, metodik materiallar



- C. hujjatlarning qog'ozdagi ko'rinishi, operativ so'rovlar orqali, tizimning umumiy tushunarligi
- D. To'g'ri javob yo'q

**113. Tushunarlilik termini o'z ichiga nechta tashkil etuvchilarni qabul qiladi?**

- A. 3ta
- B. 2ta
- C. 5ta
- D. 6ta

**114. Tushunarlilik termini o'z ichiga uchta tashkil etuvchilarni qabul qiladi bular?**

- A. Mental model, metafora, affordans-tasdiqlash
- B. Mental model, affordans-tasdiqlash
- C. Matematik model, metafora, affordans-tasdiqlash
- D. To'g'ri javob yo'q

**115. Mental model tarifi**

- A. Biror bir tizimdan muvaffaqiyatli foydalanishda, foydalanuvchi bu tizim qanday ishlashini aniq bilishi zarur. Bu degani tizim ichki jarayonlarini tushunish degani emas balki hech bo'lmaganda yuzaki holda ya'ni mental ko'rinishda tushunishi kerak.
- B. Tizimdan foydalanishni o'zlashtirib olish uchun, foydalanuvchi tizimning mental modelini tuzib olishi zarur.
- C. Obyekt subyektga barcha ajralmas xususiyatlari bilan tadbiq qilinishi ko'rsatib o'tiladi.
- D. foydalanuvchi tizimning mental modelini tuzib olishi zarur.

**116. Affordans-tasdiqlash ...**

- A. obyekt subyektga barcha ajralmas xususiyatlari bilan tadbiq qilinishi ko'rsatib o'tiladi.
- B. subyekt obyektga barcha ajralmas xususiyatlari bilan tadbiq qilinishi ko'rsatib o'tiladi.
- C. Tizimdan foydalanishni o'zlashtirib olish uchun, foydalanuvchi tizimning mental modelini tuzib olishi zarur.
- D. foydalanuvchi tizimning mental modelini tuzib olishi zarur.

**117. O'qitishning kaysi ko'rinishi eng kuchli lekin ishonchsiz ko'rinish?**

- A. standart ko'rinish
- B. mental ko'rinish
- C. metafora ko'rinish
- D. A va C javob

**118. Loyihalash nechta etapdan tashkil topadi?**

- A. 6 ta
- B. 7 ta
- C. 4 ta
- D. 3 ta

**119. Loyihalash etaplarini korsating**

- A. tizimning zarur bo'lgan vazifalarini aniqlash, foydalanuvchi ssenariylarini yaratish, umumiy strukturani loyihalash, alohida qism(blok)larni qurish, glossariyni yaratish, tizimning to'liq sxemasini dastlabki testlash
- B. umumiy strukturani loyihalash, alohida qism(blok)larni qurish, glossariyni yaratish, tizimning to'liq sxemasini dastlabki testlash
- C. tizimning zarur bo'lgan vazifalarini aniqlash, foydalanuvchi ssenariylarini yaratish, umumiy strukturani loyihalash, tizimning to'liq sxemasini dastlabki testlash
- D. tizimning to'liq sxemasini dastlabki testlash

#### 120. Prototiplash...

- A. kelajakdagi mahsulot, mahsulotning asosiy funksional imkoniyatlarini tezkor, taxminiy amalga oshirish, tizimning ishlashini to'liq tahlil qilish.
- B. mashinasozlik va asbobsozlik, dasturlash va boshqa ko'plab texnologiyalar sohalarida qo'llaniladi; qoida tariqasida, prototip texnik topshiriqqa ilova bo'ladi.
- C. A va B
- D. tizimning ishlashini to'liq tahlil qilish

#### 121. Prototiplarning turlari

- A. sanoat prototiplari, shahar (yoki alohida xonaning me'moriy taqdimot modellari), transport prototiplari, mahsulot prototipi
- B. transport prototiplari, mahsulot prototipi, uy prototiplari
- C. sanoat prototiplari, shahar (yoki alohida xonaning me'moriy taqdimot modellari), transport prototiplari
- D. To'g'ri javob yo'q

#### 122. Prototiplarning nechta turi mavjud?

- A. 4ta
- B. 3ta
- C. 5ta
- D. 2ta

#### 123. Axborot arxitekturasini tarifi?

- A. axborot tizimida amalga oshiriladigan tashkil etish va navigatsiya sxemalarining kombinatsiyasidir.
- B. odamlarga kerakli ma'lumotlarni yanada muvaffaqiyatli topishda va ularga yordam berish uchun axborotni tashkil qilish va navigatsiya qilish tamoyillari bilan bog'liq.
- C. navigatsiya sxemalarining kombinatsiyasidir, axborotni tashkil qilish va navigatsiya qilish tamoyillari bilan bog'liq.
- D. To'g'ri javob yo'q

#### 124. Kognitiv model nima?

- A. aqliy yoki ijtimoiy-psixologik jarayonning rasmiy modeli, ya'ni ushbu jarayonning rasmiylashtirilgan abstraksiyasi ushbu jarayonning maxsus holatlaridir.
- B. aqliy yoki ijtimoiy-psixologik jarayonning rasmiy modeli
- C. ko'rib chiqish uchun zarur bo'lgan obyektning parametrlari va o'zgaruvchilarini, ular orasidagi ulanishlarni, obyektning kirish va chiqishlarini tavsiflovchi ma'lumotlar ko'rinishida taqdim etiladi modeli.

D. modelga kirish qiymatlarining o'zgarishi to'g'risidagi ma'lumotlarni taqdim etish orqali obyektning mumkin bo'lgan holatini modellashtirishga imkon beradigan obyekt modelidir

**125. Axborot modeli nima?**

- A. ko'rib chiqish uchun zarur bo'lgan obyektning parametrlari va o'zgaruvchilarini, ular orasidagi ulanishlarni, obyektning kirish va chiqishlarini tavsiflovchi ma'lumotlar ko'rinishida taqdim etiladigan va modelga kirish qiymatlarining o'zgarishi to'g'risidagi ma'lumotlarni taqdim etish orqali obyektning mumkin bo'lgan holatini modellashtirishga imkon beradigan obyekt modelidir.
- B. aqliy yoki ijtimoiy-psixologik jarayonning rasmiy modeli, ya'ni ushbu jarayonning rasmiylashtirilgan abstraksiyasi ushbu jarayonning maxsus holatlaridir.
- C. aqliy yoki ijtimoiy-psixologik jarayonning rasmiy modeli
- D. To'g'ri javob yo'q

**126. Muhandislik psixologiyasi...**

- A. inson va mashina o'rtasidagi o'zaro bog'liqlik jarayonlari va vositalarini, shuningdek avtomatlashtirishning texnik vositalarini o'rganadi. Uning eng muhim tarkibiy qismlari tezkor ma'lumotlarni qabul qilish va qayta ishlash, cheklangan vaqt sharoitida qarorlarni qabul qilish va noto'g'ri harakatlar narxining oshishi jarayonlari edi.
- B. inson va mashina o'rtasidagi o'zaro bog'liqlik jarayonlari va vositalarini, shuningdek avtomatlashtirishning texnik vositalarini o'rganadi.
- C. avtomatlashtirishning texnik vositalarini o'rganadi. Uning eng muhim tarkibiy qismlari tezkor ma'lumotlarni qabul qilish.
- D. qayta ishlash, cheklangan vaqt sharoitida qarorlarni qabul qilish va noto'g'ri harakatlar narxining oshishi jarayonlari edi.

**127. Axborot modeli nima?**

- A. obyekt, jarayon, hodisaning muhim xususiyatlari va holatini, shuningdek uning tashqi dunyo bilan aloqasini tavsiflovchi ma'lumotlar to'plami.
- B. aqliy yoki ijtimoiy-psixologik jarayonning rasmiy modeli, ya'ni ushbu jarayonning rasmiylashtirilgan abstraksiyasi ushbu jarayonning maxsus holatlaridir.
- C. psixologiya fenomenlarni ehtimoliy-statistik baholash va algoritmik yondashuvga asoslangan modellaridan tobora ko'proq foydalanmoqda.
- D. qayta ishlash, cheklangan vaqt sharoitida qarorlarni qabul qilish va noto'g'ri harakatlar narxining oshishi jarayonlari edi.

**128. Virtual haqiqat bu...**

- A. texnik vositalar bilan yaratilgan, odamga uning sezgilari: ko'rish, eshitish, teginish va boshqalar orqali uzatiladigan dunyo. Virtual haqiqat ta'sir qilish va javoblarga ta'sir qilishni simulyatsiya qiladi.
- B. Haqiqat reaksiyalarining kompyuter sintezi orkali amalga oshiriladi.
- C. obyektlari odatda moddiy voqelikda o'xshash obyektlarning xatti-harakatlariga o'xshash harakat qilishadi.
- D. Foydalanuvchi ushbu obyektlarda fizikaning haqiqiy qonunlariga muvofiq harakat qilishi mumkin (tortishish kuchi, suv xususiyatlari, obyektlar bilan to'qnashuv, ko'zgu va boshqalar).

**129. Virtual voqelik...**

**A. yangi sun'iy dunyoni quradi**

B. individual sun'iy elementlarni real dunyo idrokiga kiritadi.

C. A va B

D. To'g'ri javob yo'q

**130. Kengaytirilgan haqiqat...**

**A. individual sun'iy elementlarni real dunyo idrokiga kiritadi.**

B. yangi sun'iy dunyoni quradi

C. Virtual haqiqat ta'sir qilish va javoblarga ta'sir qilishni simulyatsiya qiladi.

D. A va B

**131. Kengaytirilgan voqelik nima?**

**A. xayoliy narsalarning haqiqiy dunyosidan kelib chiqadigan hissiyotlarga qo'shimcha, odatda yordamchi-ma'lumotli mulk. G'arb ilmiy hamjamiyatida bu yondashish ma'lum bir terminologiya - ingliz tilini oldi. Kengaytirilgan haqiqat, AR Aslida, bu sun'iy voqelikka o'xshash hodisa.**

B. texnik vositalar bilan yaratilgan, odamga uning sezgilari: ko'rish, eshitish, teginish va boshqalar orqali uzatiladigan dunyo.

C. G'arb ilmiy hamjamiyatida bu yondashish ma'lum bir terminologiya - ingliz tilini oldi. Kengaytirilgan haqiqat, AR Aslida, bu sun'iy voqelikka o'xshash hodisa.

D. Haqiqat sezgilarining ishonchli majmuasini yaratish uchun real vaqt rejimida virtual haqiqat xususiyatlari va reaksiyalarining kompyuter sintezi orkali amalga oshiriladi.

**132. Gipermatn bu...**

**A. o'qiladigan ma'lumotni yoki o'qish tartibini tanlashga imkon beradigan, ular orasidagi o'tish tugunlarini o'z ichiga olgan matnlar to'plamidir.**

B. apparat va dasturiy ta'minotdan foydalangan holda interfaol dasturlar yordamida vizual va audio effektlarning o'zaro ta'siri bo'lib, matn, ovoz, grafika, rasmlar, videolarni bitta raqamli ko'rinishda birlashtiradi.

C. katta hajmdagi ma'lumotlarni saqlaydigan va ularga tezkor kirishni ta'minlaydigan saqlash vositalariga murojaat qilish uchun ham ishlatiladi.

D. audio effektlarning o'zaro ta'siri bo'lib, matn, ovoz, grafika, rasmlar, videolarni bitta raqamli ko'rinishda birlashtiradi.

**133. Multimedia bu...**

**A. zamonaviy apparat va dasturiy ta'minotdan foydalangan holda interfaol dasturlar yordamida vizual va audio effektlarning o'zaro ta'siri bo'lib, matn, ovoz, grafika, rasmlar, videolarni bitta raqamli ko'rinishda birlashtiradi.**

B. o'qiladigan ma'lumotni yoki o'qish tartibini tanlashga imkon beradigan, ular orasidagi o'tish tugunlarini o'z ichiga olgan matnlar to'plamidir.

C. chiziqli bo'lmagan muhit muhitini yaratish uchun grafika, ovoz, video, matn va havolalarni o'z ichiga olgan gipermatn.

D. Gipermediya interfaol bo'lmagan seriya ma'lumotlarini, shuningdek gipermediyani tavsiflash uchun ishlatiladigan multimedia ta'rifini anglatadi.

**134. Gipermediya bu...**

- A. chiziqli bo'lmagan muhit muhitini yaratish uchun grafika, ovoz, video, matn va havolalarni o'z ichiga olgan gipermatn.
- B. o'qiladigan ma'lumotni yoki o'qish tartibini tanlashga imkon beradigan, ular orasidagi o'tish tugunlarini o'z ichiga olgan matnlar to'plamidir.
- C. zamonaviy apparat va dasturiy ta'minotdan foydalangan holda interfaol dasturlar yordamida vizual va audio effektlarning o'zaro ta'siri bo'lib, matn, ovoz, grafika, rasmlar, videolarni bitta raqamli ko'rinishda birlashtiradi.
- D. matn, ovoz, grafika, rasmlar, videolarni bitta raqamli ko'rinishda birlashtiradi.

**135. Axborot signallari turlari?**

- A. uzluksiz va diskret
- B. uzluksiz,uzlukli va diskret
- C. uzlukli va diskret
- D. faqat diskretli

**136. Ma'lumotni namoyish qilishning diskret shakli kanday?**

- A. miqdorlar faqat alohida, bo'linmas qiymatlarni olishi mumkin va ular orasidagi oraliq qiymatlarni ololmaydi.
- B. axborot signallari ma'lum vaqt oralig'ida barcha qiymatlarni qabul qilishi mumkin.
- C. axborot signallari ma'lum vaqt oralig'ida barcha qiymatlarni qabul qilishi mumkin.
- D. Doimiy miqdorlarga misol sifatida harorat, masofa, massa kabilarni ko'rib chiqish mumkin.

**137. Ma'lumotni namoyish qilishning uzluksiz (analog) shakli kanday?**

- A. axborot signallari ma'lum vaqt oralig'ida barcha qiymatlarni qabul qilishi mumkin. Doimiy miqdorlarga misol sifatida harorat, masofa, massa kabilarni ko'rib chiqish mumkin.
- B. miqdorlar faqat alohida, bo'linmas qiymatlarni olishi mumkin va ular orasidagi oraliq qiymatlarni ololmaydi.
- C. axborot signallari ma'lum vaqt oralig'ida barcha qiymatlarni qabul qilishi mumkin.
- D. B va C javob

**138. Uzluksiz signallarning kanday qiymatlarni kabul kiladi?**

- A. butun va kasr sonli qiymatlarni
- B. butun sonli qiymatlarni
- C. kasr sonli qiymatlarni
- D. matn, ovoz, grafika

**139. Diskret signallarning kanday qiymatlarni kabul kiladi?**

- A. butun sonli qiymatlarni
- B. butun va kasr sonli qiymatlarni
- C. kasr sonli qiymatlarni
- D. To'g'ri javob yo'q

**140. Model nima?**

- A. muhim xususiyatlarni aks ettiradigan yangi obyekt o'rganilayotgan obyekt, hodisa yoki jarayon.
- B. Asl obyektlarni namunaviy obyekt bilan almashtirish modellashtirish nazariyasi deb ataladi.
- C. bu modellarni yaratish va tadqiq qilishning kognitiv usuli.

D. To'g'ri javob yo'q

**141. Modellash nima?**

A. bu modellarni yaratish va tadqiq qilishning kognitiv usuli

B. bu muhim xususiyatlarni aks ettiradigan yangi obyekt o'rganilayotgan obyekt, hodisa yoki jarayon.

C. bu modellarni yaratish va tadqiq qilishning kognitiv usuli.

D. ma'lumotdan bevosita foydalanish uchun qulay bo'lgan shakldan signalni uzatish, saqlash yoki avtomatik qayta ishlash uchun qulay shaklga o'tkazish jarayoni.

**142. Axborotni kodlash bu...**

A. ma'lumotdan bevosita foydalanish uchun qulay bo'lgan shakldan signalni uzatish, saqlash yoki avtomatik qayta ishlash uchun qulay shaklga o'tkazish jarayoni.

B. saqlash yoki avtomatik qayta ishlash uchun qulay shaklga o'tkazish jarayoni.

C. ma'lumot nazariyasining bo'limi bo'lib, tarmoq orqali ma'lumotlar uzatilishini optimallashtirish masalasini qidiruv tugunlarida ma'lumotlar paketlarini o'zgartirish usullaridan foydalangan holda o'rganadi.

D. tarmoq orqali ma'lumotlar uzatilishini optimallashtirish masalasini qidiruv tugunlarida ma'lumotlar paketlarini o'zgartirish usullaridan foydalangan holda o'rganadi.

**143. Tarmoqlarni kodlash bu...**

A. ma'lumot nazariyasining bo'limi bo'lib, tarmoq orqali ma'lumotlar uzatilishini optimallashtirish masalasini qidiruv tugunlarida ma'lumotlar paketlarini o'zgartirish usullaridan foydalangan holda o'rganadi.

B. ma'lumotdan bevosita foydalanish uchun qulay bo'lgan shakldan signalni uzatish, saqlash yoki avtomatik qayta ishlash uchun qulay shaklga o'tkazish jarayoni.

C. kodlangan ketma-ketlikda elementlarning paydo bo'lishi ehtimolini o'rtacha hisobiga ma'lumotlarning miqdorini (ketma-ketlik uzunligini) kamaytirish maqsadida bir xil qiymat bilan tiklash imkoniyati bilan qiymatlarni kodlash.

D. saqlash yoki avtomatik qayta ishlash uchun qulay shaklga o'tkazish jarayoni.

**144. Delta kodlash bu...**

A. ma'lumotlarning o'zi emas, balki ketma-ket ma'lumotlar orasidagi farq sifatida ma'lumotlarni berish usuli.

B. ketma-ketlikda elementlarning paydo bo'lishi ehtimolini o'rtacha hisobiga ma'lumotlarning miqdorini (ketma-ketlik uzunligini) kamaytirish maqsadida bir xil qiymat bilan tiklash imkoniyati bilan qiymatlarni kodlash.

C. ma'lumot nazariyasining bo'limi bo'lib, tarmoq orqali ma'lumotlar uzatilishini optimallashtirish masalasini qidiruv tugunlarida ma'lumotlar paketlarini o'zgartirish usullaridan foydalangan holda o'rganadi.

D. kodlangan ketma-ketlikda elementlarning paydo bo'lishi ehtimolini o'rtacha hisobiga ma'lumotlarning miqdorini (ketma-ketlik uzunligini) kamaytirish.

**145. Multimedia tizimlarining ovoz imkoniyatlaridan foydalanishda nechta yunalish mavjud?**

A. 3ta

B. 4ta

C. 7ta

D. 6ta

**146. Ovoz imkoniyatlaridan foydalanishning 1-yunalishi**

- A. Maishiy multimedia tizimlari kompyuterning ovoz imkoniyatlaridan ta'lim, rivojlanish dasturlarida foydalanish; entsiklopediyalarda va ma'lumotnomalarda;
- B. Ishchi multimedia dasturlari ovozdan quyidagi maqsadlarda foydalanadi: o'qitish (kasbiy o'qitish tizimlari: chet tili, qushlarning ovozi aniqlash, yurak nolish va boshqa organlar, radiotelegraf operatorlarini o'qitishda);
- C. Professional multimedia tizimlari tovush plyonkalarini, uy musiqiy studiyalarini sizga musiqa tinglash, dasturga ishlov berish;
- D. ovoz balandligini o'zgartirish, ovozning davomiyligini, asbob turini o'zgartirish, tugmachani chiqarish tezligini o'zgartirish, ovoz effektlarini sintez qilish, standart ovoz yozish uskunalarda takrorlash yoki yozib olish.

**147. Ovoz imkoniyatlaridan foydalanishning 2-yunalishi**

- A. Ishchi multimedia dasturlari ovozdan quyidagi maqsadlarda foydalanadi: o'qitish taqdimot, ovozli video va telekonferentsiyalar o'tkazish; ovozli pochta; avtomatik stsenariy (nutqni idrok etish va matn shaklida tarjima qilish); foydalanuvchining ovozidan xavfsizlik maqsadlarida;
- B. Maishiy multimedia tizimlari kompyuterning ovoz imkoniyatlaridan ta'lim, rivojlanish dasturlarida foydalanish; entsiklopediyalarda va ma'lumotnomalarda.
- C. Professional multimedia tizimlari tovush plyonkalarini, uy musiqiy studiyalarini sizga musiqa tinglash, dasturga ishlov berish.
- D. ovoz balandligini o'zgartirish, ovozning davomiyligini, asbob turini o'zgartirish, tugmachani chiqarish tezligini o'zgartirish, ovoz effektlarini sintez qilish, standart ovoz yozish uskunalarda takrorlash yoki yozib olish.

**148. Ovoz imkoniyatlaridan foydalanishning 3-yunalishi**

- A. Professional multimedia tizimlari tovush plyonkalarini, uy musiqiy studiyalarini (Skream Tracker, Whacker Tracker va boshqalar kabi musiqa muharrirlari va boshqalar) sizga musiqa tinglash, dasturga ishlov berish (ovoz balandligini o'zgartirish, ovozning davomiyligini, asbob turini o'zgartirish, tugmachani chiqarish tezligini o'zgartirish, ovoz effektlarini sintez qilish, standart ovoz yozish uskunalarda takrorlash yoki yozib olish.
- B. Maishiy multimedia tizimlari kompyuterning ovoz imkoniyatlaridan ta'lim, rivojlanish dasturlarida foydalanish; entsiklopediyalarda va ma'lumotnomalarda.
- C. Ishchi multimedia dasturlari ovozdan quyidagi maqsadlarda foydalanadi: o'qitish (kasbiy o'qitish tizimlari: chet tili, qushlarning ovozi aniqlash, yurak nolish va boshqa organlar, radiotelegraf operatorlarini o'qitishda);
- D. entsiklopediyalarda va ma'lumotnomalarda.

**149. Kanday qurilmalar tovush tebranishlarini elektr tebranishlariga aylantiradi?**

- A. Mikrofon
- B. Kalonka
- C. Aux
- D. Sichqoncha

**150. Ustun kanday kurilma?**

- A. akustik tizim ovozni qayta ishlab chiqaradigan qurilma. Elektr signalini ovoz bosimiga o'zgartiruvchi.
- B. IBM PC va mos keladigan kompyuterlarda ishlatiladigan eng oddiy tovushni qayta ishlab chiqarish moslamasi. Juda qo'pol bo'lib chiqadi va ba'zi foydalanuvchilarni g'azablantirishi mumkin.
- C. takrorlanadigan tovushlarning past sifati va soddaligi tufayli u bir qator taxalluslarni oldi - ingliz tilida PC squeaker va PC beyeper; Rus tilida "xirillash", "xirillash", "xirillash" va boshqalar.
- D. Arzon ovozli kartalar paydo bo'lishidan oldin, karnay ovozni ko'paytirishning asosiy qurilmasi edi.

#### 151. Karnay kandy kurilma?

- A. IBM PC va mos keladigan kompyuterlarda ishlatiladigan eng oddiy tovushni qayta ishlab chiqarish moslamasi. Juda qo'pol bo'lib chiqadi va ba'zi foydalanuvchilarni g'azablantirishi mumkin. Arzon ovozli kartalar paydo bo'lishidan oldin, karnay ovozni ko'paytirishning asosiy qurilmasi edi.
- B. akustik tizim ovozni qayta ishlab chiqaradigan qurilma. Elektr signalini ovoz bosimiga o'zgartiruvchi.
- C. takrorlanadigan tovushlarning past sifati va soddaligi tufayli u bir qator taxalluslarni oldi - ingliz tilida PC squeaker va PC beyeper; Rus tilida "xirillash", "xirillash", "xirillash" va boshqalar.
- D. Arzon ovozli kartalar paydo bo'lishidan oldin, karnay ovozni ko'paytirishning asosiy qurilmasi edi.

#### 152. Kandy turdagi ustunlar mavjud?

- A. faol va passiv
- B. passiv va aktiv
- C. faol
- D. aktiv

#### 153. Foydalanuvchi interfeysi nima ?

- A. Interfeys turlaridan biri bo'lib, u foydalanuvchini hisoblash moslamalari (xususan, shaxsiy kompyuter) bilan o'zaro aloqasi vositalari va usullari to'plamidir.
- B. Bu ko'rib chiqish uchun zarur bo'lgan ob'ektning parametrlari va o'zgaruvchilarini, ular orasidagi ulanishlarni, ob'ektning kirish va chiqishlarini tavsiflovchi ma'lumotlar ko'rinishida taqdim etiladigan va modelga kirish qiymatlarining o'zgarishi to'g'risidagi ma'lumotlarni taqdim etish orqali ob'ektning mumkin bo'lgan holatini modellashtirishga imkon beradigan ob'ekt modelidir.
- C. Bu ob'ekt, jarayon, hodisaning muhim xususiyatlari va holatini, shuningdek uning tashqi dunyo bilan aloqasini tavsiflovchi ma'lumotlar to'plami.
- D. Foydalanuvchi tomonidan buyruqlar qabul qilib, ularni bajargan qurilma foydalanuvchiga o'z ixtiyorida bo'lgan vositalardan foydalangan holda (vizual, ovozli, sezgir va boshqalar) ma'lumotlarni taqdim etadigan tarzda tashkil etilgan interfeys.

#### 154. Axborot modeli nima ?

- A. Bu ko'rib chiqish uchun zarur bo'lgan ob'ektning parametrlari va o'zgaruvchilarini, ular orasidagi ulanishlarni, ob'ektning kirish va chiqishlarini tavsiflovchi ma'lumotlar ko'rinishida taqdim etiladigan va modelga kirish qiymatlarining o'zgarishi to'g'risidagi ma'lumotlarni taqdim etish orqali ob'ektning mumkin bo'lgan holatini modellashtirishga imkon beradigan ob'ekt modelidir.
- B. Bu ob'ekt, jarayon, hodisaning muhim xususiyatlari va holatini, shuningdek uning tashqi dunyo bilan aloqasini tavsiflovchi ma'lumotlar to'plami.



- C. Foydalanuvchi tomonidan buyruqlar qabul qilib, ularni bajargan qurilma foydalanuvchiga o'z ixtiyorida bo'lgan vositalardan foydalangan holda (vizual, ovozli, sezgir va boshqalar) ma'lumotlarni taqdim etadigan tarzda tashkil etilgan interfeys.
- D. Interfeys turlaridan biri bo'lib, u foydalanuvchini hisoblash moslamalari (xususan, shaxsiy kompyuter) bilan o'zaro aloqasi vositalari va usullari to'plamidir.

#### **155. Axborot modeli (keng ma'noda, ilmiy ma'noda) tavsifini toping**

- A. Bu ob'ekt, jarayon, hodisaning muhim xususiyatlari va holatini, shuningdek uning tashqi dunyo bilan aloqasini tavsiflovchi ma'lumotlar to'plami.
- B. Foydalanuvchi tomonidan buyruqlar qabul qilib, ularni bajargan qurilma foydalanuvchiga o'z ixtiyorida bo'lgan vositalardan foydalangan holda (vizual, ovozli, sezgir va boshqalar) ma'lumotlarni taqdim etadigan tarzda tashkil etilgan interfeys.
- C. Interfeys turlaridan biri bo'lib, u foydalanuvchini hisoblash moslamalari (xususan, shaxsiy kompyuter) bilan o'zaro aloqasi vositalari va usullari to'plamidir.
- D. Bu ko'rib chiqish uchun zarur bo'lgan ob'ektning parametrlari va o'zgaruvchilarini, ular orasidagi ulanishlarni, ob'ektning kirish va chiqishlarini tavsiflovchi ma'lumotlar ko'rinishida taqdim etiladigan va modelga kirish qiymatlarining o'zgarishi to'g'risidagi ma'lumotlarni taqdim etish orqali ob'ektning mumkin bo'lgan holatini modellashtirishga imkon beradigan ob'ekt modelidir.

#### **156. Axborotni qayta ishlash tushinchasiga ta'rif bering .**

- A. Bu apparat va dasturiy ta'minot, shu jumladan ma'lumotlarni uzatish kanallari orqali amalga oshiriladigan barcha operatsiyalar to'plami (yig'ish, kiritish, yozib olish, o'zgartirish, o'qish, saqlash, yo'q qilish, ro'yxatga olish).
- B. Bu ko'rib chiqish uchun zarur bo'lgan ob'ektning parametrlari va o'zgaruvchilarini, ular orasidagi ulanishlarni, ob'ektning kirish va chiqishlarini tavsiflovchi ma'lumotlar ko'rinishida taqdim etiladigan va modelga kirish qiymatlarining o'zgarishi to'g'risidagi ma'lumotlarni taqdim etish orqali ob'ektning mumkin bo'lgan holatini modellashtirishga imkon beradigan ob'ekt modelidir.
- C. Bu ob'ekt, jarayon, hodisaning muhim xususiyatlari va holatini, shuningdek uning tashqi dunyo bilan aloqasini tavsiflovchi ma'lumotlar to'plami.
- D. Foydalanuvchi tomonidan buyruqlar qabul qilib, ularni bajargan qurilma foydalanuvchiga o'z ixtiyorida bo'lgan vositalardan foydalangan holda (vizual, ovozli, sezgir va boshqalar) ma'lumotlarni taqdim etadigan tarzda tashkil etilgan interfeys.

#### **157. Ergonomika nima ?**

- A. Ish majburiyatlarini, ishlarni, ob'ektlar va mehnat ob'ektlarini, shuningdek, xodimning jismoniy va xavfsiz ishlashi uchun kompyuter dasturlarini sozlash fani.
- B. Bu ko'rib chiqish uchun zarur bo'lgan ob'ektning parametrlari va o'zgaruvchilarini, ular orasidagi ulanishlarni, ob'ektning kirish va chiqishlarini tavsiflovchi ma'lumotlar ko'rinishida taqdim etiladigan va modelga kirish qiymatlarining o'zgarishi to'g'risidagi ma'lumotlarni taqdim etish orqali ob'ektning mumkin bo'lgan holatini modellashtirishga imkon beradigan ob'ekt modelidir.
- C. Bu ob'ekt, jarayon, hodisaning muhim xususiyatlari va holatini, shuningdek uning tashqi dunyo bilan aloqasini tavsiflovchi ma'lumotlar to'plami.
- D. Foydalanuvchi tomonidan buyruqlar qabul qilib, ularni bajargan qurilma foydalanuvchiga o'z ixtiyorida bo'lgan vositalardan foydalangan holda (vizual, ovozli, sezgir va boshqalar) ma'lumotlarni taqdim etadigan tarzda tashkil etilgan interfeys.

**158. Qaysi yilda Xalqaro Ergonomika Assosiasiyasi tomonidan ergonomikaning kengroq ta'rifi qabul qilingan**

- A. 2010
- B. 2009
- C. 2008
- D. 2011

**159. Antropometrik muvofiqlik nima ?**

- A. Inson tanasining hajmini (antropometriya), tashqi makonni ko'rish qobiliyatini, ish paytida operatorning pozitsiyasini hisobga olishdan iborat.
- B. Insonning motor harakatlari tezligini va turli xil stimullarga sezgir javoblarni hisobga olgan holda belgilanadi.
- C. Boshqarish vositalariga qo'llaniladigan sa'y-harakatlarni belgilashda insonning quvvat qobiliyatini hisobga olish.
- D. Odamning rangga, ranglarning o'zgarishiga, berilgan signallarning chastota diapazoniga, mashinaning shakli va boshqa estetik parametrlariga qarab belgilanishi.

**160. Sensomotor muvofiqligi nima ?**

- A. Insonning motor harakatlari tezligini va turli xil stimullarga sezgir javoblarni hisobga olgan holda belgilanadi.
- B. Boshqarish vositalariga qo'llaniladigan sa'y-harakatlarni belgilashda insonning quvvat qobiliyatini hisobga olish.
- C. Odamning rangga, ranglarning o'zgarishiga, berilgan signallarning chastota diapazoniga, mashinaning shakli va boshqa estetik parametrlariga qarab belgilanishi.
- D. Inson tanasining hajmini (antropometriya), tashqi makonni ko'rish qobiliyatini, ish paytida operatorning pozitsiyasini hisobga olishdan iborat.

**161. Energiya muvofiqligi nima ?**

- A. Boshqarish vositalariga qo'llaniladigan sa'y-harakatlarni belgilashda insonning quvvat qobiliyatini hisobga olish.
- B. Odamning rangga, ranglarning o'zgarishiga, berilgan signallarning chastota diapazoniga, mashinaning shakli va boshqa estetik parametrlariga qarab belgilanishi.
- C. Inson tanasining hajmini (antropometriya), tashqi makonni ko'rish qobiliyatini, ish paytida operatorning pozitsiyasini hisobga olishdan iborat.
- D. Insonning motor harakatlari tezligini va turli xil stimullarga sezgir javoblarni hisobga olgan holda belgilanadi.

**162. Psixofiziologik moslik nima ?**

- A. Odamning rangga, ranglarning o'zgarishiga, berilgan signallarning chastota diapazoniga, mashinaning shakli va boshqa estetik parametrlariga qarab belgilanishi.
- B. Inson tanasining hajmini (antropometriya), tashqi makonni ko'rish qobiliyatini, ish paytida operatorning pozitsiyasini hisobga olishdan iborat.
- C. Insonning motor harakatlari tezligini va turli xil stimullarga sezgir javoblarni hisobga olgan holda belgilanadi.
- D. Boshqarish vositalariga qo'llaniladigan sa'y-harakatlarni belgilashda insonning quvvat qobiliyatini hisobga olish.

**163. Ob'ekt, jarayon, hodisaning muhim xususiyatlari va holatini, shuningdek uning tashqi dunyo bilaaloqasini tavsiflovchi n ma'lumotlar to'plami.**

- A. Axborot modeli
- B. Sensomotor muvofiqligi
- C. Foydalanuvchi interfeysi
- D. Interfaol interfeys

**164. Insonning motor harakatlari tezligini va turli xil stimullarga sezgir javoblarni hisobga olgan holda belgilanishi nima ?**

- A. Sensomotor muvofiqligi
- B. Foydalanuvchi interfeysi
- C. Interfaol interfeys
- D. Axborot modeli

**165. Interfeys turlaridan biri bo'lib, u foydalanuvchini hisoblash moslamalari (xususan, shaxsiy kompyuter) bilan o'zaro aloqasi vositalari va usullari to'plami ...**

- A. Foydalanuvchi interfeysi
- B. Interfaol interfeys
- C. Axborot modeli
- D. Sensomotor muvofiqligi

**166. Foydalanuvchi tomonidan buyruqlar qabul qilib, ularni bajargan qurilma foydalanuvchiga o'z ixtiyorida bo'lgan vositalardan foydalangan holda (vizual, ovozli, sezgir va boshqalar) ma'lumotlarni taqdim etadigan tarzda tashkil etilgan interfeys.**

- A. Interfaol interfeys
- B. Axborot modeli
- C. Sensomotor muvofiqligi
- D. Foydalanuvchi interfeysi

**167. Optik hodisa nima ?**

- A. Ko'rish maydoni foydalanuvchiga istalgan vaqtda bitta optik linza orqali ko'rinadigan kuzatilishi mumkin bo'lgan muhitning umumiy hajmini anglatadi.
- B. Ko'rish maydoni, shuningdek, foydalanuvchi tajribasi va atrof-muhitni idrok etishiga bog'liq. Bu kayfiyat, his-tuyg'ular va e'tiborga ta'sir qilishi mumkin.
- C. Foydalanuvchi tomonidan ma'lum masofa va burchakda kuzatiladigan monitor, displey yoki qog'oz bilan qoplanishi mumkin bo'lgan diapazon.
- D. Foydalanuvchi interfeyslarida ko'rish maydoni juda muhimdir. Tegishli ma'lumotlarning to'g'ri taqdim etilishi foydalanuvchilarga interfeys bilan samarali o'zaro aloqada bo'lish imkonini beradi.

**168. Layout qamrovi nima ?**

- A. Foydalanuvchi tomonidan ma'lum masofa va burchakda kuzatiladigan monitor, displey yoki qog'oz bilan qoplanishi mumkin bo'lgan diapazon.
- B. Ko'rish maydoni foydalanuvchiga istalgan vaqtda bitta optik linza orqali ko'rinadigan kuzatilishi mumkin bo'lgan muhitning umumiy hajmini anglatadi.

- C. Ko'rish maydoni, shuningdek, foydalanuvchi tajribasi va atrof-muhitni idrok etishiga bog'liq. Bu kayfiyat, his-tuyg'ular va e'tiborga ta'sir qilishi mumkin.
- D. Foydalanuvchi interfeyslarida ko'rish maydoni juda muhimdir. Tegishli ma'lumotlarning to'g'ri taqdim etilishi foydalanuvchilarga interfeys bilan samarali o'zaro aloqada bo'lish imkonini beradi.

**169. Foydalanuvchi tajribasi nima ?**

- A. Ko'rish maydoni, shuningdek, foydalanuvchi tajribasi va atrof-muhitni idrok etishiga bog'liq. Bu kayfiyat, his-tuyg'ular va e'tiborga ta'sir qilishi mumkin.
- B. Ko'rish maydoni foydalanuvchiga istalgan vaqtda bitta optik linza orqali ko'rinadigan kuzatilishi mumkin bo'lgan muhitning umumiy hajmini anglatadi.
- C. Foydalanuvchi tomonidan ma'lum masofa va burchakda kuzatiladigan monitor, displey yoki qog'oz bilan qoplanishi mumkin bo'lgan diapazon.
- D. Foydalanuvchi interfeyslarida ko'rish maydoni juda muhimdir. Tegishli ma'lumotlarning to'g'ri taqdim etilishi foydalanuvchilarga interfeys bilan samarali o'zaro aloqada bo'lish imkonini beradi.

**170. Ivan Sutherlandning 1963-yilgi desertatsiyasi inson-kompyuterning o'zaro munosabatlarning qanday bosqicini boshlaydi?**

- A. ergonomik
- B. etnik
- C. organik
- D. erarhik

**171. Ko'rish maydoni foydalanuvchiga istalgan vaqtda bitta optik linza orqali ko'rinadigan kuzatilishi mumkin bo'lgan muhitning umumiy hajmi nima ?.**

- A. Optik hodisa
- B. Foydalanuvchi tajribasi
- C. Foydalanuvchi interfeysi
- D. Layout qamrovi

**172. Foydalanuvchi bilan tizim orasidagi bog'liqlik necha qadamdan iborat**

- A. 7ta
- B. 6ta
- C. 8ta
- D. 3ta

**173. Yettilikning asosiy qoidasi -**

- A. navigatsiya menyusida 7 tadan ko'p bo'lmagan elementdan foydalanish tavsiyasi
- B. 2 raqami foydalanuvchi sahifa yoki biror elementning oxirgi yuklanishidan oldin kutishga tayyor bo'lgan soniyalardagi vaqtni bildiradi
- C. ma'lum bir hududga tez sayohat qilish vaqti, bu hududgacha bo'lgan masofa va uning hajmiga bog'liq
- D. asosiy sahifadan istalgan ichki sahifaga ko'pi bilan uchta ketma-ket havola bo'lishi kerak

**174. "Muvofiqlik va standartlar" tamoyili nimani anglatadi?**

- A. Siz ma'lum bir uslubga amal qilishingiz va unga hamma joyda amal qilishingiz kerak, bu shriftlar, rasmlar, matn va tartib uchun amal qiladi

- B. Bu tamoyil foydalanuvchi nima bo'layotganini va qaerda to'xtaganini bilishi kerakligini anglatadi
- C. Foydalanuvchi doimo nazoratda bo'lishi kerak
- D. Bu tamoyil sizning saytingiz ma'lum bir auditoriya uchun yaratilgan bo'lishi kerakligini va siz ular bilan ularning tilida, ularning yozuvlari va malaka darajasidan foydalangan holda muloqot qilishingiz kerakligini aytadi

**175. Kirish operatsiyalari uchun qanday qurilmalar qo'llaniladi?**

**A. Klaviatura, sensorli ekran**

- B. Printer
- C. flesh-disk
- D. disk

**176. Yaxshi foydalanuvchi interfeysi dizayni quyidagi foydalanish holatlariga javob berishi kerak...**

**A. Samaradorlik, samaradorlik, xavfsizlik, foydalilik, estetika, ranglar, o'rganish va esda qolish.**

- B. Samaradorlik, xavfsizlik, punktuallik, estetika, o'rganish va yodlash.
- C. Samaradorlik, samaradorlik, xavfsizlik, foydalilik, o'rganish va qoniqish.
- D. Samaradorlik, samaradorlik, xavfsizlik, foydalilik, hissiylik va esdalik.

**177. inson va kompyuterning o'zaro ta'sirini loyihalashda muhim rol o'ynaydigan narsa nima ?**

**A. Ruxsatning mavjudligi**

- B. Imkoniyat
- C. Funktsionallik
- D. Ta'minlanganlik

**178. HCIni tarifini to'g'ri toping?**

**A. odamlar (foydalanuvchilar) va kompyuterlar o'rtasidagi interfeyslarga yo'naltirilgan kompyuter texnologiyalarini ishlab chiqish va ulardan foydalanish**

- B. odamlar (foydalanuvchilar) va foydalanuvchilar o'rtasida kompyuter texnologiyalariga yo'naltirilgan dasturlarni ishlab chiqish va ulardan foydalanish
- C. kompyuterlar va kompyuterlar orasidagi interfeyslarga qaratilgan kompyuter texnologiyalarini ishlab chiqish va ulardan foydalanish
- D. odamlar (foydalanuvchilar) va kompyuterlar o'rtasidagi interfeyslarga qaratilgan dasturiy ta'minot, so'rovlar va foydalanish.

**179. Interfeys yaratish necha bosqichdan iborat?**

**A. 3**

- B. 2
- C. 4
- D. 5

**180. qanday prototiplardan foydalanish mumkinTurli loyihalashlarni solishtirish orqali fikrlardagi farqlarni hal qilish uchun ?**

**A. Global prototiplar**

- B. Mahalliy prototiplar
- C. Yuqori aniqlikdagi prototiplar

D. Ishonch darajasi past prototiplar

**181. Ergonomik tadqiqotlar nima?**

- A. har tomonlama qulaylashtirish uchun olib boriladigan tadqiqotlar
- B. har tomonlama arzonlashtiriladigan tadqiqotlar
- C. sifat inobatga olib qimmatlashtiriladigan mahsulotlar
- D. yangi dasturlash tiilini yaratish uchun olib boriladigan tadqiqotlar

**182. Individual axborot maydoni qanday hollarda shakllanadi?**

- A. hujjatlarni yaratishda
- B. kerakli dasturiy ta'minotni o'rnatish
- C. o'tkazish va nusxalashda
- D. havolalarni saqlashda

**183. Hisoblash jarayonlarini dasturiy nazorat qilish g'oyasi birinchi bo'lib kim tomonidan ifodalangan:**

- A. C. Bebbij
- B. N. Viner
- C. J. Mauchli
- D. J. von Neumann

**184. Qaysi dizaynning ob'yekti mashinalar, jihozlar, jihozlar, mebellar, idishlar, kiyim-kechak kabilar hisoblanadi.**

- A. Sanoat dizayni;
- B. grafika dizayni;
- C. arxitektura dizayni;
- D. natijaga yo'naltirilgan dizayn.

**185. Ob'yekti inson muhitining murakkab-dinamik tizimi, turli xil atrof-muhit ob'yektlarining optimal sub'ekt-fazoviy tashkil etilishi va tasviri bu ...**

- A. Arxitektura muhitini loyihalash;
- B. grafika dizayni;
- C. Sanoat dizayni;
- D. natijaga yo'naltirilgan dizayn.

**186. Diqqatni jalb qilish bu**

- A. Ko'rish maydoni diqqat va jalb qilishga ta'sir qiladi. Ko'rish maydonidan to'g'ri foydalanish dizaynerlarga foydalanuvchi e'tiborini muhim elementlarga yo'naltirishga imkon beradi.
- B. Ko'rish maydonidan optimal foydalanishni ta'minlaydigan immersiv muhitlar tajribani oshiradi va foydalanuvchilarga doimiy ta'sir ko'rsatadi.
- C. Ko'rish maydoni o'rganish tajribasini oshirishi mumkin. Keng ko'rish maydoni foydalanuvchini haddan tashqari ko'tarmasdan qo'shimcha ma'lumotlarni taqdim etish imkonini beradi.
- D. Ko'rish maydonidan foydalanish brending va marketingga ta'sir qiladi. To'g'ri nuqtai nazardan ijodiy foydalanish korxonalarga brend mavjudligini yaratishga va marketing kompaniyalarini yaxshilashga yordam beradi.

**187. Tajribani oshirish nima ?**

- A. Ko'rish maydonidan optimal foydalanishni ta'minlaydigan immersiv muhitlar tajribani oshiradi va foydalanuvchilarga doimiy ta'sir ko'rsatadi.
- B. Ko'rish maydoni o'rganish tajribasini oshirishi mumkin. Keng ko'rish maydoni foydalanuvchini haddan tashqari ko'tarmasdan qo'shimcha ma'lumotlarni taqdim etish imkonini beradi.
- C. Ko'rish maydonidan foydalanish brending va marketingga ta'sir qiladi. To'g'ri nuqtai nazardan ijodiy foydalanish korxonalarga brend mavjudligini yaratishga va marketing kampaniyalarini yaxshilashga yordam beradi.
- D. Ko'rish maydoni diqqat va jalb qilishga ta'sir qiladi. Ko'rish maydonidan to'g'ri foydalanish dizaynerlarga foydalanuvchi e'tiborini muhim elementlarga yo'naltirishga imkon beradi.

**188. O'rganish uchun qulay ...**

- A. Ko'rish maydoni o'rganish tajribasini oshirishi mumkin. Keng ko'rish maydoni foydalanuvchini haddan tashqari ko'tarmasdan qo'shimcha ma'lumotlarni taqdim etish imkonini beradi.
- B. Ko'rish maydonidan foydalanish brending va marketingga ta'sir qiladi. To'g'ri nuqtai nazardan ijodiy foydalanish korxonalarga brend mavjudligini yaratishga va marketing kampaniyalarini yaxshilashga yordam beradi.
- C. Ko'rish maydoni diqqat va jalb qilishga ta'sir qiladi. Ko'rish maydonidan to'g'ri foydalanish dizaynerlarga foydalanuvchi e'tiborini muhim elementlarga yo'naltirishga imkon beradi.
- D. Ko'rish maydonidan optimal foydalanishni ta'minlaydigan immersiv muhitlar tajribani oshiradi va foydalanuvchilarga doimiy ta'sir ko'rsatadi.

**189. Brend va marketing nima ?**

- A. Ko'rish maydonidan foydalanish brending va marketingga ta'sir qiladi. To'g'ri nuqtai nazardan ijodiy foydalanish korxonalarga brend mavjudligini yaratishga va marketing kampaniyalarini yaxshilashga yordam beradi.
- B. Ko'rish maydoni diqqat va jalb qilishga ta'sir qiladi. Ko'rish maydonidan to'g'ri foydalanish dizaynerlarga foydalanuvchi e'tiborini muhim elementlarga yo'naltirishga imkon beradi.
- C. Ko'rish maydonidan optimal foydalanishni ta'minlaydigan immersiv muhitlar tajribani oshiradi va foydalanuvchilarga doimiy ta'sir ko'rsatadi.
- D. Ko'rish maydoni o'rganish tajribasini oshirishi mumkin. Keng ko'rish maydoni foydalanuvchini haddan tashqari ko'tarmasdan qo'shimcha ma'lumotlarni taqdim etish imkonini beradi.

**190. Kompozitsiyaning asosiy elementlari:**

- A. nuqta, chiziq, bo'yalgan markerli nuqta;
- B. nuqta, chiziq, egri chiziq;
- C. nuqta, chiziq;
- D. nuqta, chiziq, bo'yalgan markerli nuqta, egri chiziq;

**191. Interfeysni ishlab chiqish jarayonida uchta asosiy bosqich mavjud:**

- A. dastlabki loyihalash, prototip yaratish va prototipni sinovdan o'tkazish, modifikatsiya qilish.
- B. prototip yaratish va prototipni sinovdan o'tkazish, modifikatsiya qilish.
- C. dastlabki loyihalash va prototipni sinovdan o'tkazish, modifikatsiya qilish.
- D. prototip yaratish, prototipni sinovdan o'tkazish, modifikatsiya qilish.

**192. Muloqot oynasi ....**

- A. foydalanuvchidan u bilan muloqot qilishni talab qiladigan va foydalanuvchidan javob olish uchun mo'ljallangan oyna.
- B. kompyuter bilan o'zaro aloqani talab qiladigan va kompyuterdan javob olish uchun mo'ljallangan oyna.
- C. Tizim xatolari haqida foydalanuvchini xabardor qiladigan oyna
- D. Foydalanuvchi foydalanayotgan dasturning ishchi oynasi

**193. Dasturiy mahsulot sifatining asosiy ko'rsatkichlarini belgilang:**

- A. ishonchlilik, funksionallik, samaradorlik
- B. funksionallik, estetika, samaradorlik.
- C. ishonchlilik, funksionallik, estetika
- D. to'g'ri javob yo'q

**194. Foydalanuvchi interfeysini ishlab chiqish bosqichlari**

- A. Dizayn , amalga oshirish, sinovdan o'tkazish
- B. Dizayn, sinov, disk raskadrovka
- C. amalga oshirish, sinovdan o'tkazish, disk raskadrovka
- D. to'g'ri javob yo'q

**195. GUI interfeysining eng muhim xususiyatlari**

- A. to'g'ridan-to'g'ri manipulyatsiya qilish, sichqonchani yoki ko'rsatgichni qo'llab-quvvatlash, grafikadan foydalanish va dastur funktsiyalari va ma'lumotlar uchun joy mavjudligi.
- B. foydalanuvchiga ob'yektga yo'naltirilgan foydalanuvchi interfeysi uslubini va/yoki ob'yektga yo'naltirilgan ichki tuzilishga ega ilovani taqdim etish
- C. To'g'ridan-to'g'ri manipulyatsiyani ta'minlash, ma'lumotlarni to'g'ridan-to'g'ri kiritish, ob'yektlar bilan kontekstli aloqani ta'minlash
- D. barcha javoblar to'g'ri

**196. Inson va dastur o'rtasidagi aloqani, shuningdek, foydalanuvchining kompyuter bilan o'zaro ta'sirini nima ta'minlaydi?**

- A. Interfeys
- B. Dasturiy ta'minot
- C. Operatsion tizim
- D. Foydalanuvchi

**197. Kirish xabarlarini bu –**

- A. kiritish vositalari (klaviaturalar, manipulyatorlar, masalan, «sichqoncha» va boshqalar) yordamida shaxs tomonidan ishlab chiqariladi
- B. kompyuter tomonidan matnlar, ovozli signallar va/yoki tasvirlar ko'rinishida yaratilib, foydalanuvchiga monitor ekranida yoki boshqa axborot chiqarish qurilmalarida ko'rsatiladigan
- C. dialog almashinuvidagi ma'lum bir ma'lumotdir
- D. inson va kompyuter o'rtasida tartibga solinadigan axborot almashinuvi

**198. Chiqish xabarlarini -**

- A. kompyuter tomonidan matnlar, ovozli signallar va/yoki tasvirlar ko'rinishida yaratilib, foydalanuvchiga monitor ekranida yoki boshqa axborot chiqarish qurilmalarida ko'rsatiladigan



- B. kiritish vositalari (klaviaturalar, manipulyatorlar, masalan, «sichqoncha» va boshqalar) yordamida shaxs tomonidan yaratilgan
- C. dialog almashinuvidagi ma'lum bir ma'lumotdir
- D. odam va kompyuter o'rtasida tartibga solinadigan axborot almashinuvi

**199. Ibtidoiy interfeys -**

- A. konsol rejimida foydalanuvchi bilan o'zaro aloqani tashkil qiluvchi interfeys (ko'pincha buyruq qatori orqali).
- B. dialog almashinuvidagi ma'lum bir ma'lumotdir
- C. foydalanuvchisi va kompyuter o'rtasidagi o'zaro ta'sirni ta'minlovchi dasturiy-texnik vositalar majmuasi
- D. real vaqt rejimida amalga oshiriladigan va muayyan muammolarni birgalikda hal qilishga qaratilgan inson va kompyuter o'rtasida tartibga solinadigan ma'lumotlar almashinuvi (dasturiy ta'minot)

**200. Fluxusni tashkil etuvchi nechta asosiy loyihalar mavjud**

- A. 12
- B. 10
- C. 11
- D. 9

**201. Global prototiplar -**

- A. butun tizimni modellashtirish. Ulardan foydalanish foydalanuvchi interfeysining to'liqligi va izchilligi bilan bog'liq muammolarni aniqlash imkonini beradi
- B. prototiplar unchalik funktsional chuqurlikka ega emas, lekin ko'lami keng
- C. prototipdagi funktsionallik va imkoniyatlarning to'liqligiga qaratilgan
- D. tizimning faqat kichik qismini modellashtirish. Ular turli xil loyihalash variantlarini taqqoslash orqali fikr farqlarini hal qilish uchun ishlatilishi mumkin: bir nechta muqobillarni yarating va ularni baholang