



Nazorat savollari:

1. Infografika nima?
2. Infografika qanday elementlardan tashkil topadi?
3. Kasbiy faoliyatda nima sababdan infografikadan foydalanish tavsiya etiladi?

9-mavzu: AutoPlayMedia Studio yordamida multimediali o'quv kurslari yaratish.

Ishning maqsadi - AutoPlayMedia Studio dasturi bilan tanishish, dasturni kompyuterga o'rnatish va uning imkoniyatlari bilan tanishish. AutoPlayMedia Studio dasturi asosida multimediali o'quv kursini yaratish.

Ishning nazariy qismi.

Multimedia hujjatlarini yaratishga oid juda ham ko'plab dasturiy ta'minotlar ishlab chiqilgan. Ulardan biri **AutoPlay** dasturidir. Istalgan fayl yoki fayllar to'plamini bitta muhitga birlashtirish, qolaversa, CD yoki DVD disklar uchun AytoRun-menyusi hosil qilishda AutoPlay Media Studioeng kuchli vizual paket hisoblanadi.

Multimedia texnologiyalariga asoslangan amaliy dasturlarni yaratish uchun AutoPlay Media Studiodasturidan foydalanish foydalanuvchilar uchun juda oson va qulay interfeysni taqdim etadi. AutoPlay Media Studiobilan ishlashda deyarli dasturlash ishlari talab qilin-maydi. Foydalanuvchi faqat turli dizaynli dasturiy

muhitni tanlash uchun bir nechta tayyor shakllardagi loyiha shablonlaridan foydalanishi mumkin. Bunda amaliy dastur muhitini dizaynga boy holatga tashkil etish uchun AutoPlay dasturiy vositasi tarkibida tayyor ob'ektlar mavjud bo'lib, ular tarkibiga buyruq tugmasi, tovush kuchaytirgichi, fayllarni printerdan bosmaga chiqarishni ta'minlovchi, Web-saytlarni ochuvchi va ularga murojaatni amalga oshirib beruvchi qator funksional ob'ektlarni kiritish mumkin. Amaliy dastur uchun grafik qobiqlarni yaratish, uni avtomatik ishga tushirish uchun AutoPlay Media Studiobarcha kerakli fayllarni o'zi yaratadi. Foydalanuvchilar zimmasiga esa faqat qattiq disk va kompakt diskni yozish uchun tayyor loyihalarni shakllantirish vazifasi qoladi.

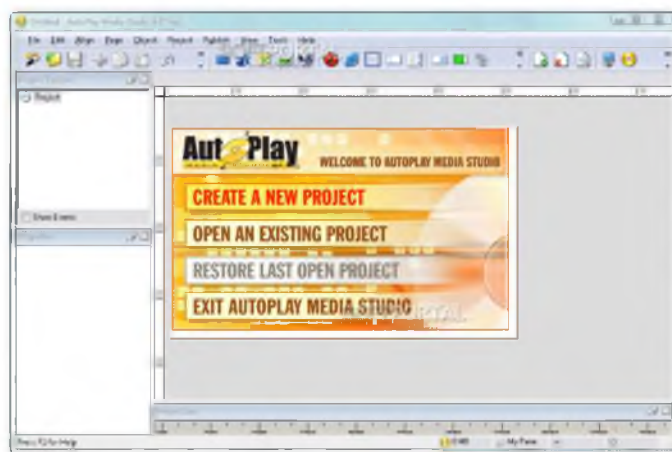
Dastur yordamida animatsiyalanuvchi menyuni, kataloglar daraxtini, ma'lumotlar bazasini va shunga o'xshash ob'ektlarni nafaqat tez yaratish, balki ularni boshqarish ham mumkin.

Avtomatik ishga tushuvchi oynalarni o'zining kutubxonasidagi "niqob"lar-dan foydalangan holda ixtiyoriy shaklda (formada) yaratish mumkin. Bunday "niqob" sifatida .jpg, .bmp va .png kabi formatdagi fayllardan foydalanilsa ham bo'ladi. qolaversa, ma'lumotlarni SD uchun tayyorlagan holda uni dasturning o'zidan turib, SD yoki DVDga yoza olishi AutoPlay Media Studiodasturi naqadar keng imkoniyatlarga ega ekanligini ko'rsatadi.

Tayyor loyiha bunda .yexe kengaytmali fayl sifatida o'zi ochiluvchi arxiv ko'rinishda yoki qattiq diskdagi alohida papkada shakllantirilishi mumkin. Bundan tashqari, dasturga matnni orfografik tekshirish imkoniyati ham kiritilgan. Dasturning bu xossasi uning Label, Paragraph va Button kabi ob'ektlari bilan birga ishlaydi. Agar dastur kompyuterga to'liq versiya bilan o'rnatilgan bo'lsa, matnni orfografik tekshirish uchun uning kutubxonasida juda katta hajmdagi lug'atlar bo'lishi mumkin. Shunday qilib, AutoPlay Media Studio7.0 ning yangi versiyasi quyidagi imkoniyatlarga ega holda iste'molga chiqarilgan:

1. Avtomatik ishga tushuvchi xususiy menyu, interfaol taqdimotlar, multimedia-illovalar, sanoqli daqiqalarda dasturiy ta'minotlarni yaratish;
2. Loyihaga turli-tuman fotografiya, musiqa, video, animatsiya, matn va boshqalarni birlashtirish imkoniyati;
3. Web-ilova yaratishga mo'ljallangan mukammallashtirilgan instrumentlar;
4. HML, S+L va shifrlash mexanizmlari bilan ishlay olishi;
5. rtf-formatli hujjatlar bilan ishlay olishi;
6. Slayd-show bilan ishlash imkoniyati;
7. Matn rangini o'zgartirish uchun RadioButton ob'ektining mavjudligi;
8. Bosmaga chiqarishning kengaytirilgan funksiyasi;
9. Ob'ektlarni formatlash imkoniyati;
10. Kalit so'zlar yordamida qidiruv tizimining mavjudligi;
11. SD, DVD kabi kompakt diskga yozish imkoniyati va hokazo.

AutoPlay Media Studio ishga tushirilgach, avvalo loyiha bilan bog'liq bir nechta buyruqlarni o'z ichiga oluvchi muloqot oynasi yuzaga keladi (1-rasm):



1-rasm. AutoPlay dasturining ishga tushirilishi

Bu muloqot oynasida quyidagi to'rtta taklif ilgari surilgan bo'ladi:

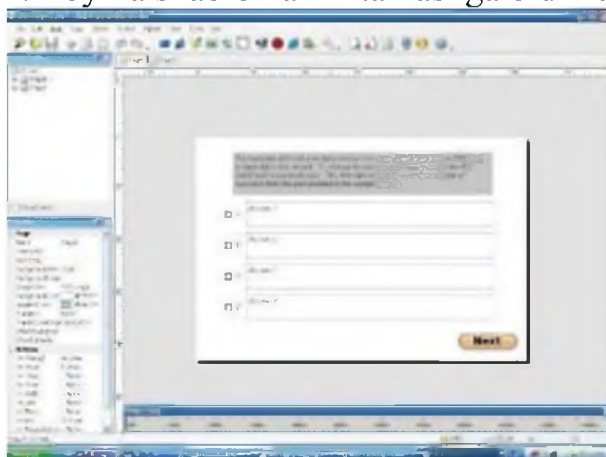
- 1) Create a new project (Yangi loyiha yaratish);
- 2) Open an existing project (Yaratilgan loyihalardan birini ochish);
- 3) Restore last open project (Oxirgi ishlangan loyihani ochish);
- 4) Exit AutoPlay Media Studio (Dasturdan chiqish).

Agar AutoPlay Media Studioning ruscha varianti o'rnatilgan bo'lsa, u holda taklif rus tilida, inglizcha varianti o'rnatilgan bo'lsa, u holda taklif ingliz tilida bo'ladi. AutoPlay har bir buyruq tugmasi funksiyasi va unga mos ssriptlar uchun tayyor kodlar to'plamini ham taqdim etadi. Bu tayyor kodlardan qulayroq foydalanish uchun dasturning ingliz tilidagi varianti bilan ishlagan ma'qul.

Shunday qilib, yuqoridagi taklifga binoan biz "Create a new project" bandini tanlasak, u holda bir nechta yangi loyiha shablonlarini taklif etishdan iborat quyidagi muloqot oynasi yuzaga keladi (2-rasm):



2-rasm. Loyiha shablonlarini tanlashga oid muloqot oynasi



3-rasm. "Quiz" loyixasining tanlanishi

AutoPlay dasturi oynasining tuzilishi

Biz yaratayotgan ilovamiz tabiatiga qarab, muloqot oynasida mavjud loyihalaridan birini tanlashimiz yoki o'zimiz istagan yangi loyihani tashkil qilishimiz mumkin. quyida "Audio" deb nomlangan loyiha tanlangan (3-rasm):

Mavjud loyihani tanlashning ijobiy tomonlaridan biri shundaki, unda Web-sahifa uchun ba'zi ssenariylar tayyor yozilgan holatda bo'ladi. Ba'zi ob'ektlar uchun bajariladigan funksiyalar esa tayyor holatda berilgan bo'ladi. Bunday imkoniyat qisqa vaqtda murakkab tuzilmali katta loyihani yaratishda amaliy yordam beradi.

1. Dastur oynasining sarlavha satri .
2. Dastur oynasining menyu satri.
3. Instrumentlar paneli satri.
4. Project Explorer muloqot oynasi.
5. Properties muloqot satri.
6. Holat satri .

Dastur oynasining sarlavha satrida loyiha nomi, dastur nomi va oynani boshqarish elementlari joylashgan. Oynaning menyu satrida quyidagi menyular joylashgan:

File. Bu menyu orqali yangi loyiha oynasini ochish, mavjud loyiha oynasini ochish, loyihani xotiraga saqlash, loyihani export qilish, hujjat xossasini o'zgartirish va dasturdan chiqish kabi ishlarni bajarish mumkin.

Tools. Bazida AutoPlay dasturining galeriyasidagi mavjud buyruq tugmalari dizayn jihatidan yetarli bo'lmay qolishi mumkin. Shunday paytlarda ushbu menyuning "Button Maker" bandiga murojaat qilib yangi dizayndagi buyruq tugmalarini yaratish mumkin. Bundan tashqari loyiha uchun

Tools. Bazida AutoPlay dasturining galeriyasidagi mavjud buyruq tugmalari dizayn jihatidan yetarli bo'lmay qolishi mumkin. Shunday paytlarda ushbu menyuning "Button Maker" bandiga murojaat qilib yangi dizayndagi buyruq tugmalarini yaratish mumkin. Bundan tashqari loyiha uchun ssenariy kodini yozish ham shu menyuda amalga oshiriladi.

Edit. Bu menyu orqali oxirgi bajarilgan amalni bekor qilish yoki takrorlash, ajratilgan ob'ektni kesib olish, uning nusxasini olish, boshqa joyga qo'yish, o'chirish, sahifa dublikatini hosil qilish, bir turga mansub ob'ektlarni guruhlash, ob'ektni "qulflash", ob'ektni fiksirlab qo'yish va yashirin holatga o'tkazish kabi ishlarni bajarish mumkin.

Align. Bunda ob'ektning sahifaga (ishchi sohaga) nisbatan koordinatalar bo'yicha, masalan, gorizontal, vertikal, va boshqa o'lchamlarga nisba-tan joylashuv holatini belgilab olish mumkin

Page. Bu menyu loyihadagi sahifalar uchun xizmat qiladi. Masalan, loyihaga yangi sahifa qo'shish, mavjud tanlangan sahifani o'chirish, mavjud sahifaning dublikatini (aynan nusxasini) hosil qilish, sahifaning xossasiga oid muloqot oynasini chaqirish kabi ishlarni bajarish mumkin.

Object. Bu menyuda 24 ta ob'ektni sahifaga qo'yish imkoniyati mavjud bo'lib, shundan 17 tasi konstruktorlik tizimida ishlatiladigan standart ob-yektlar bo'lsa, qolgan 7 tasi plugin tarzida tashkil etilgan ob'ektlar bo'lib, ular "Plugins" buyrug'i orqali sahifaga qo'yiladi, masalan, kalendar, Tsindots stilidagi "Tsin-Button" nomli buyruq tugmasi, Slider va hk. Shuningdek, "Properties" buyrug'idan foydalanib, sahifada belgilangan ob'ektning xossalar oynasini hosil qilish imkoniyati mavjud.

Project. Loyihani har tomonlama mukammal ishlash uchun imtiyozli yordam ko'rsatadigan ajoyib menyu hisoblanadi. Uning "Settings" bandiga murojaat qilib, loyihaga oid xossalarni o'zgartirish, "Menyu Bar..." bandiga murojaat qilib, yaratilajak amaliy dastur oynasini xususiy menyu bilan ta'minlash, "Global Functions..." bandi orqali loyihadagi barcha sahifalarga birdek tegishli bo'lgan funktsiya-qism dasturlarini yozish mumkin. Shuningdek, turli multimedia hujjatlarini va pluginlarni joylashtirishni ham shu menyuda muvaffaqiyatli amalga oshirish mumkin.

View. Bu menyu asosan amaliy dastur qurish jarayonida AutoPlay dastur oynasining tashqi ko'rinishini turli jihozlar bilan boyitishga xizmat qiladi, masalan, turli instrumentlar panelini ko'rinadigan qilib qo'yish (Tool Bars), turli muloqot oynalarini dastur oynasida akslantirib qo'yish (Panels), sahifa parametrlarin belgilash uchun chizg'ich (Ruler) va to'r (Grid Grid) hosil qilish, bir sahifadan boshqa sahifaga tez o'tish (Find Page) va boshqa ishlarni bajarish mumkin.

Help. Bu menyuda AutoPlay dasturi ma'lumotnomasiga murojaat qilish (F1), foydalanuvchilar uchun qo'llanmani o'qish, Online rejimda dastur xususiy sayti bilan bog'lanish va boshqa ishlarni bajarish mumkin

AutoPlay dasturi muhitida 6 ta instrumentlar panelidan foydalanish mumkin bo'lib, ular quyidagilardan iborat:

1. Standard;



2. Objects;



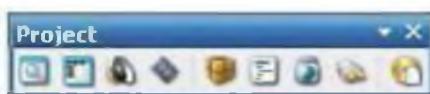
3. Advanced objects;



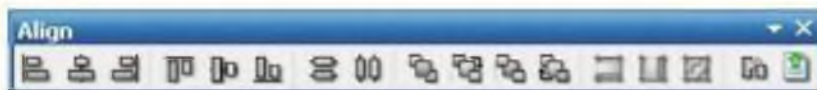
4. Common;



5. Project



Align.



“Project Explorer” muloqot oynasida joriy loyihani tashkil etuvchi elementlar, masalan sahifalar, ob’ektlar va ularning nomlari haqida axborot olish, ular bilan ishlash imkoniyatiga ega bo‘lamiz. “Properties” muloqot oynasida loyiha sahifasining o‘zi va sahifadagi har bir ob’ektga xos atributlar ro‘yxati aks etgan bo‘lib, bu muloqot oynasi tanlangan ob’ektga qarab o‘zgarib turadi. Chunki, turli ob’ektlarning atributlari turlicha bo‘lishi mumkin.

Project Size satrida biz yaratayotgan loyihaning xotira o‘lchami haqidagi axborot aks etadi. Shu axborotga binoan uni SD yoki DVD ga mos kompilyatsiya qilish variantini tanlash mumkin. Holat satrida joriy ob’ektga xos ma’lumotnomani chaqirish, loyiha o‘lchami, sichqoncha kursori va ob’ektning sahifadagi o‘rni haqida ma’lumot olish mumkin.

AutoPlayda qo‘llaniladigan ob’ektlar

AutoPlayda har bir loyiha uchun bir yoki bir nechta sahifalar to‘plami taqdim etiladiki, bu sahifalar bilan ishlaganda bir nechta ob’ektlardan foydalanish mumkin. Bu ob’ektlardan har birining alohida funksiyalari mavjud bo‘lib, ular orqali dasturni boshqarishda foydalanuvchi uchun muloqot interfeysini yaratish alohida ahamiyat kasb etadi.

Ob’ektlar va ularning funksiyalari

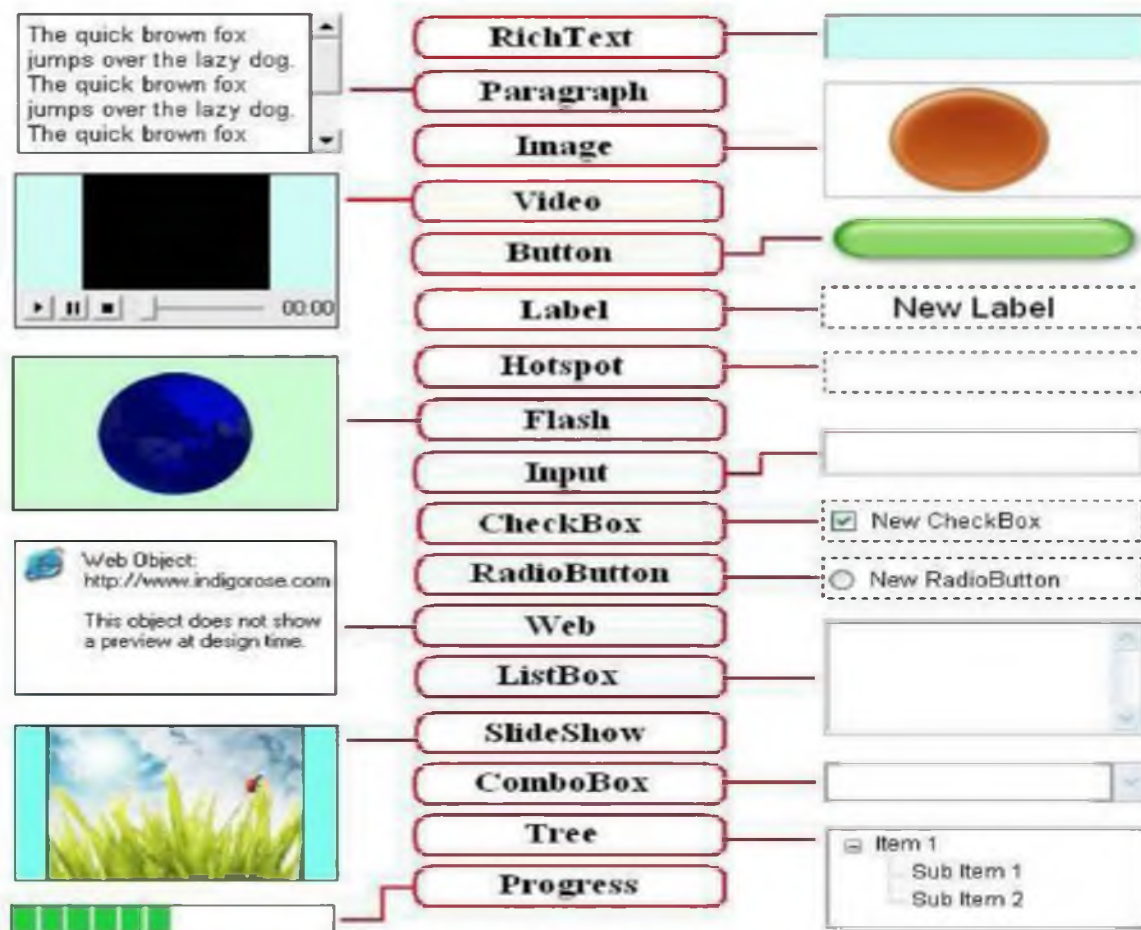
№	Obyekt	Funksiyalari
1	Button	Буйрук тугмаси. Бир нечта рангдаги турли вариантлари мавжуд. Асосан бошқарув функциясини бажарадиган буйруқлар бу тугмага бириктирилади.
2	Label	Ёзув майдончаси. Ишчи соҳадаги yozuvlar shu ob’ekt bilan beriladi. Yozuv gorizontal va vertikal ko‘rinishlarda bo‘lishi mumkin.
3	Paragraph	Bir nechta satrdan iborat matnni o‘z ichiga oladigan yozuv maydonchasi. Ko‘rinish sohasiga sig‘may qolgan pastdagi yozuvlar uning o‘ng tomonidagi lift yugurdagi orqali o‘qilishi mumkin, .txt va .Quiz-kengaytmali matn fayllarini yuklab olib o‘qitish ham mumkin.
4	Image	Turli formatdagi ikonkalar va rasmlarni ishchi sohada joylashtirish uchun ishlatiladi.
5	RichText	WordPad, Bloknot, MS Word kabi matn muharrirlarida tayyorlangan .txt va .rtf-fayllarni yuklash va uni samarali o‘qish imkonini beradigan yozuv maydoni.
6	Hotspot	Shaffof holatdagi to‘g‘rito‘rtburchak ko‘rinishdagi faollashtiruvchi ob’ekt. U orqali sahifada bo‘sh turgan sohani biror funksiyani

		bajaruvchi faol sohaga aylantirish mumkin.
7	Video	Video fayllarni (.avi, .mpg, .tsmv, mp4, ...) ishchi sohaga joylashtirish va turli o'lchamlarda ko'rish uchun foydalaniladigan ob'ekt.
8	Flash	Macromedia Flashda tayyorlangan .stf-fayllarni ishchi sohaga joylashtirish va unda foydalanish imkonini beradigan ob'ekt.
9	Web	Bu ob'ekt orqali .html, .mht kengaytmali fayllarni ishchi sohaga Web-sahifa orqali joylashtirish va ko'rish mumkin.
10	SlideShow	Bir nechta grafik fayllarni bu ob'ekt orqali yuklab olish va ma'lum vaqt oralig'ida ketma-ket slayd ko'rinishida namoyish etish mumkin.
11	Input	Dasturga parol qo'yish yoki klaviaturadan kiritiluvchi biror ma'lumotga ehtiyoj sezilganda mazkur ob'ektdan samarali foydalaish mumkin.
12	CheckBox	Bu ob'ekt orqali ishchi sohada e'lon qilingan bir nechta variantli ma'lumotlardan bir nechtasini tanlash va jarayonni davom ettirish mumkin.
13	RadioButton	Bu ob'ekt orqali ishchi sohada e'lon qilingan bir nechta variantli ma'lumotlardan faqat bittasini tanlash va jarayonni davom ettirish mumkin.
14	ListBox	Ishchi sohaga ro'yxat shaklidagi ma'lumotlarni joylashtirish va ulardan birini tanlash orqali jarayonni davom ettirish imkonini beradigan ob'ekt.
15	ComboBox	Ishchi sohaga ro'yxat shaklidagi ma'lumotlarni "yashirin" tarzda joylashtirish va ulardan birini tanlash orqali jarayonni davom ettirish imkonini beradigan ob'ekt.
16	Tree	Ma'lumotlarni daraxt ko'rinishida ishchi sohada tasvirlash imkonini beradigan ob'ekt.
17	Progress	Vaqtga bog'liq jarayonni vizual tarzda ishchi sohada aks ettiruvchi ob'ekt. Xususan, ko'p o'lchamli fayllarni nusxalashda, o'chirishda, xotiradan katta joy egallovchi dasturni ishga tushirishda jarayonning kechishini bu ob'ekt orqali vizual tarzda kuzatib turish mumkin.

Bu ob'ektlar sichqoncha yordamida dastur galeriyasidagi tayyor to'plamdan olib qo'yiladi. Multimedia hujjatlarini tayyorlash, uning dasturlanuvchi qismlari uchun ssriptlar yozish, tayyorlanayotgan amaliy dasturni boshqarish interfeysini yaratishda bu ob'ektlar dasturchiga imtiyozli yordam ko'rsatadi. AutoPlayning ajoyib xususiyatlaridan yana biri shundaki, bu ob'ektlar xossalari tanlash uchun maxsus

xossalar panelini ham dasturchiga taqdim etadi va u orqali bir qiymatli xossalar qiymatidan samarali foydalanish mumkin

Har bir ob'ektning o'z xossalari mavjud bo'lib, ular turli parametrlari guruhlanadi. quyidagi jadvalda buyruq tugmasi (Button) uchun uning xossalari va guruhlanishi keltirilgan



Buyruq tugmasi (Button) va uning xossalari

№	Obyekt	Xossalari	Funksiyalari
1	Button	Settings	Bu xossasiga binoan, buyruq tugmasi faylining nomi, rangi, shrift turi va o'lchami, sahifada joylashuv holati, stili va matnning ob'ektga nisbatan pozitsiyasi belgilanadi.
2		Atributes	Bu xossaga binoan, buyruq tugmasinig nomi, sahifadagi pozitsiyasi, ko'rinish va yashirin holati, avto-o'lchami, izoh matni, ob'ekt usti-da kursor holati belgilab olinadi.
3		Quick Action	Bu xossaga binoan, buyruq tugmasi sichqon-cha chap tugmasi bosilganda (Click hodisasi ishlatilganda) uchun 10 ta funksiyadan bittasi bajariladi. Bu funksiyalar quyidagicha nomlanadi: Show Page (loyihadagi bir nechta sahi-fadan bittasi ochiladi), Run program (exe-kengaytmali

			faylni ochadi), Open Dosument (word, Exsel va shunga o'xshash muharrir hujjatlarini ochadi), Print document (word, Exsel va shunga o'xshash muharrir hujjatlarini printerdan chiqaradi), Send E-mail (ko'rsatilgan elektron pochta manziliga xabar yuboradi), view Website (Web-sahifani ko'rishga imkon beradi), Explore Folder (Papka provodnigini ochadi), Play Multimedia (multimedia hujjatlarini ishga tushiradi), Play/Pause Back gaund Mysic (fon uchun qo'yilgan musiqani ishga tushiradi va pauza beradi), Exit/Close (joriy dastur bilan ishni tugatishni ta'minlaydi).
4		Script	Quick Action ga ʻekvivalent xossa boʻlib, undan farqi shundaki, Quick Action orqali buyruq tugmasiga faqat bitta funkuiyani biriktirish mumkin va bu funuiyalar albatta standart 10 ta funkuiyalardan biri boʻlishi shart Script xossasiga binoan esa bitta buyruq tugmasiga bir vaqtda bir nechta funkuiyalarni biriktirish mumkin. Bunda funkuiyalar soni 10 tadan koʻra koʻproq songa ʻega. Script quyidagi hodisalar uchun yoziladi: <ul style="list-style-type: none"> • On click (sichqoncha chap tugmasi bir marta bosib qoʻyib yuborilgandagi holat); • On rite click (sichqoncha oʻng tugmasi bir marta bosib qoʻyib yuborilgandagi holat); • On enter (klaviaturadagi Enter tugmasi bosilgandagi holat); • On Leave (sichqoncha koʻrsatkichi ob'ekt ustiga keltirilganda roʻy beradigan holat).

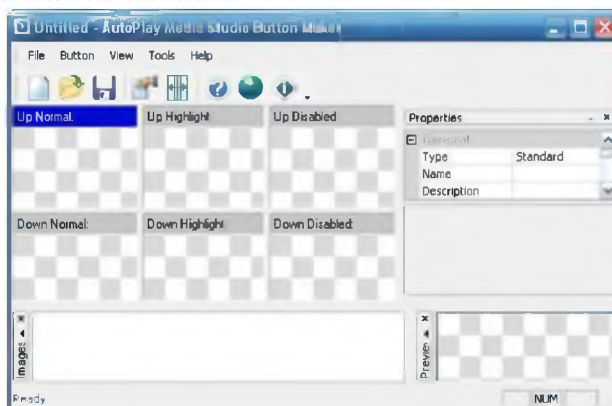
Buyruq tugmalari grafik turda boʻlganligi uchun loyiha kutubxonasida mavjud boʻlgan standart buyruq tugmalaridan tashqari foydalanuvchi didiga mos istalgan dizayndagi buyruq tugmalarini yangidan yaratish mumkin. Buning uchun AutoPlay dastur oynasidagi "Tools" menyusining "Button Maker" bandiga murojaat qilish yetarli. Natijada "Untitled – AutoPlay Media StudioButton Maker" sarlavhali muloqot oynasi yuzaga keladi (4-rasm).

Ushbu muloqot oynasi quyidagi tuzilmaga ʻega:

- 1) sarlavha satri;
- 2) instrumentlar paneli satri;
- 3) buyruq tugma hodisalari uchun asosiy ishchi panellar;
- 4) xossalar paneli;
- 5) rasm paneli;
- 6) rasmni taxminiy koʻrish paneli;

7) holat satri.

Bu muloqot oynasida asosiy e'tibor tugmaning hodisalar paneliga qaratiladi. Unda tugmaning "Up Normal", "Up Highlight", "Up Disabled", "Down Normal", "Down Highlight", "Down Disabled" kabi hodisalari uchun alohida rangdagi tugmalar, rasmlar va yozuvlar tanlanadi.



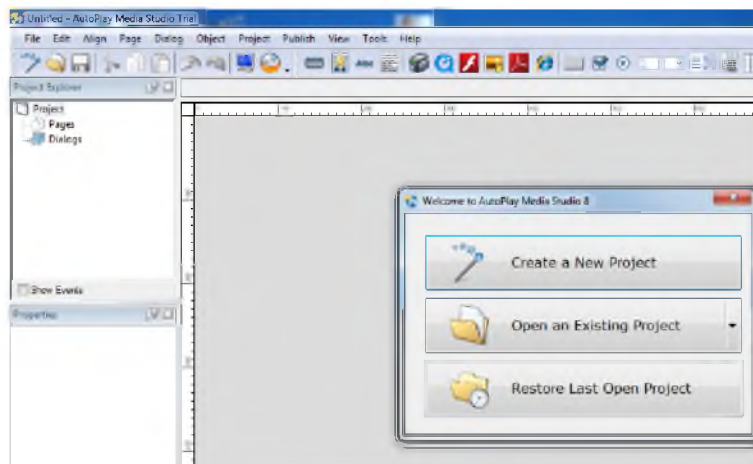
4-rasm. "Button Maker" muloqot oynasining tuzilishi

Bu muloqot oynasi orqali asosan .btn kengaytmali fayllar bilan ish ko'riladi. Bunday kengaytmali fayllar "Button Maker" utilitasining o'zi yordamida yaratiladi. Unda har qanday ko'rinishdagi buyruq tugmalarini foydalanuvchi ixtiyoriga ko'ra istalgancha o'zgartirish mumkin. Bunday o'zgartirish ishlari asosan xossalar paneli orqali amalga oshiriladi. Amalga oshirilgan barcha o'zgartirishlarni "Images Panel" yoki "Preview Panel" muloqot oynalarida kuzatib borish mumkin. "Preview Panel"da yaratilgan natijaviy buyruq tugmasini taxminiy ishlatib ko'rsa ham bo'ladi.

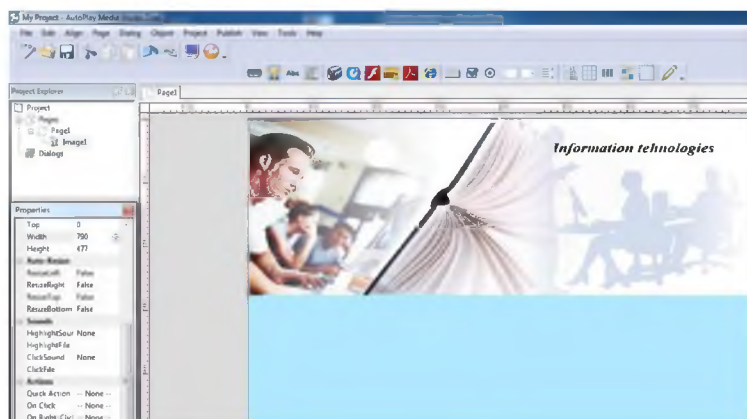
Mashg'ulot topshirig'i: AutoPlay dasturida "Elektron ta'lim resursi" yaratish

AutoPlay dasturida Elektron ta'lim resurslarini yaratish uchun quyidagi ishlar amalga oshiriladi:

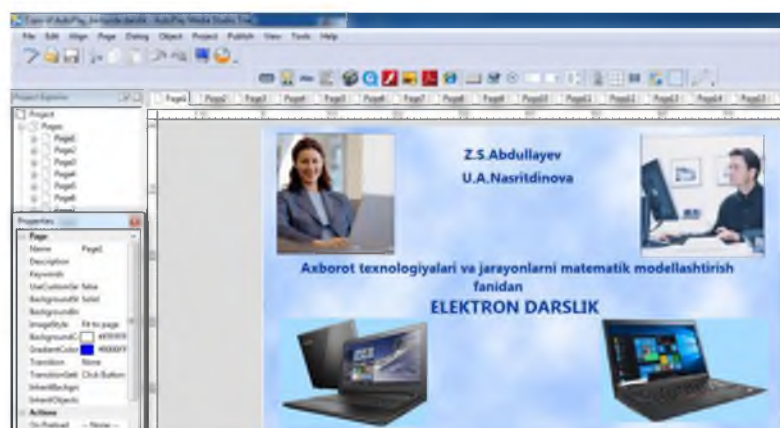
Dastur ishga tushiriladi. Hosil bo'lgan muloqot oynasidan "Create new Project" bandi tanlanadi



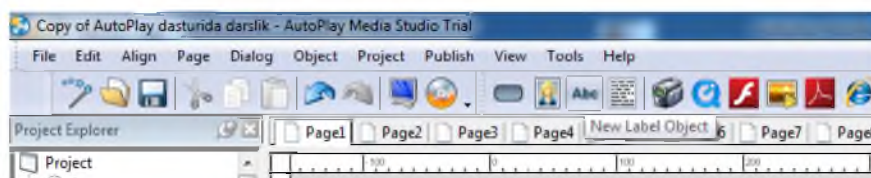
Create new Project” oynasidan kerakli fondagi sahifani tanlaymiz yoki bizning elektron ta’lim resursimiz uchun mos bo’lgan fon bo’lsa uni yuklaymiz. Ya’ni bunda ixtiyoriy fonni “Create new Project” oynasidan tanlab o’chiramiz va Object Properties uskunalar panelining “New Image Object” buyrugi orkali kompyuter xotirasidagi fonni yuklaymiz. Properties oynasidan fonni balandligi va enini o’lchamlarini beramiz.



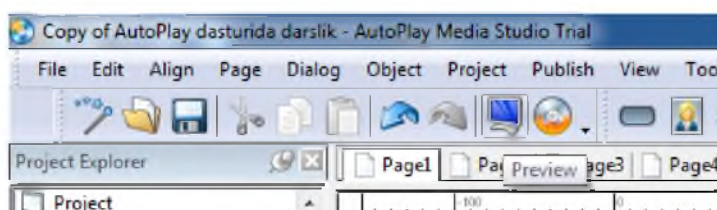
Ta’lim resursining muqova qismini tayyorlashda rasm yoki video animatsion fallarni ham shu tariqa qo’shimcha yuklash mumkin



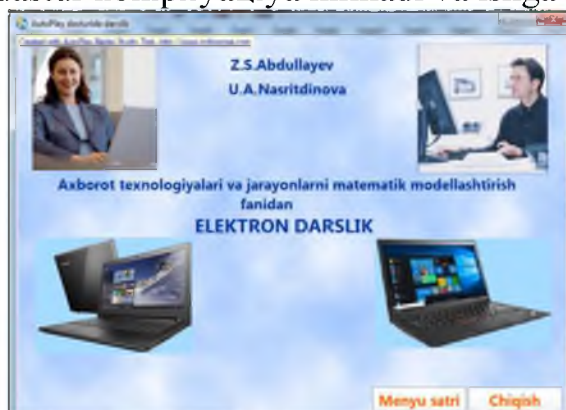
Elektron ta’lim resursiga matn yozish uchun New Label Object buyrugidan foydalanamiz.



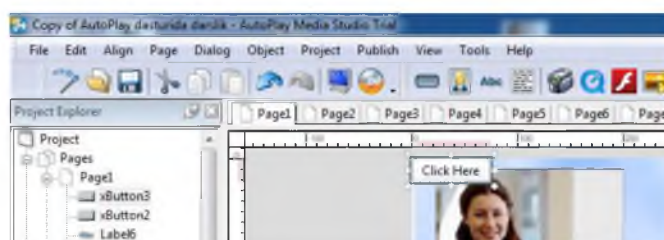
Dasturni ishga tushirish uchun Toolbar Options uskunalar panelining Preview buyrugidan foydalanamiz.



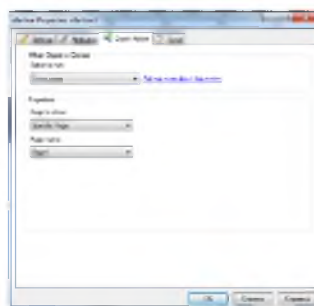
Natijada dastur kompilyatsiya kilinadi va ishga tushiriladi.



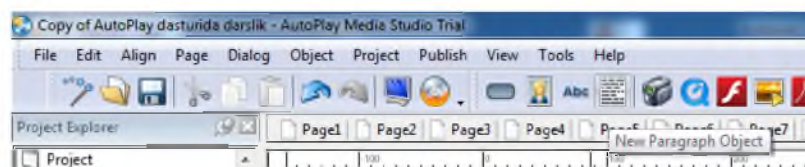
Autoplay dasturida saxifalarni bir-biriga boglash uchun New Button Object buyrugi ustida sichkoncha chap tugmasini bir marta bosamiz. Natijada saxifada Check Here nomi bilan tugma xosil buladi.



Ushbu tugmani ustida sichqoncha chap tugmasini ikki marta bosamiz. Natijada quyidagi oyna hosil bo'ladi. Quick Action maydonini tanlab kerakli sahifani tanlaymiz. Natijada sahifalar bir biriga bog'lanadi.



Dasturdan foydalanib elektron ta'lim resursiga turli matn yoki nazorat savollarini yuklash uchun New Paragraph Object buyrug'idan foydalanamiz.



Dasturga video fayl New Video Object buyrugi orkali yuklanadi. Bundan tashkari dastur Ispring dasturi orkali yaratilgan test savollari bazasini xam oladi. Buning uchun Quick Action oynasidan open dokument bandini tanlash kifoya.



Bajarilgan ishlar File menyusining Save As bandi orkali amalga oshiriladi.

Topshiriqlar:

1. Fan bo'yicha bitta mavzu uchun amaliy mashg'ulot sценariysini yarating.
2. Kerakli matnli elektron o'quv ma'lumotlarni tayyorlang.
3. Kerakli elektron rasmlarni yarating yoki Internetdan toping.
4. Kerakli videorolikni yarating yoki Internetdan toping.
5. Kerakli ovozli fayllarni tayyorlang yoki Internetdan toping.
6. Mavzu bo'yicha test topshiriqlarini ISpring dasturida ishlab chiqing.
7. Barcha yaratilgan elektron o'quv materiallarni bitta papkani ichika saqlang.
8. Yangi kurs tashkil eting.
9. Sценariyni aniqlashtiring.
10. Dars sценariysi asosida matn, rasm, video va audio fayllarni joylashtiring.
11. Harakatlarni amalga oshirishda "Deystvie"dan foydalaning.
12. Test savollarini kiriting.
13. Kursni e'lon (publikatsiya) qiling.

Nazorat savollari

1. AutoPlay dasturi qanday imkoniyatlarga ega dastur?
2. Autoplay dasturining ishchi oynasi tuzilishi haqida so'zlab bering?
3. Autoplay dasturi ishga tushurilgandan so'ng oynada qanday ilovalar taklif etiladi?
4. "Quiz" loyihasi nima uchun kerak?
5. File menyusida nimalar joylashgan?
6. Tools oynasida nimalar joylashgan?
7. Publish va Edit oynalari qanday ishlar amalga oshiriladi?
8. AutoPlay dasturida qanday instrumentlar panellari mavjud?
9. AutoPlay dasturida qanday ob'yektlar mavjud?
10. Button ob'yekti orqali qanday buyruqlar amalga oshiriladi?
11. Label ob'yektining Button ob'yektidan nima farqi bor?
12. Paragraph ob'yektida nima ishlar bajariladi?
13. Button ob'yektining qanday hossalari va funksiyalari mavjud?
14. "Button Maker" muloqot oynasi qanday tuzilgan?