

Algoritmlar turlarini ko'rsating?

Chiziqli, tarmoqlanuvchi, takrorlanuvchi.
Chiziqli, parabolik, takrorlanuvchi.
Chiziqli, parabolik, giperbolik.
Chiziqli, tarmoqlanuvchi, giperbolik.

Algoritmlarni ifodalash shakllari to'g'ri ko'rsatilgan qatorni ko'rsating?

So'z, formula, jadval, blok-sxema va maxsus algoritmik til orqali ifodalash.
So'z, blok-sxema va maxsus algoritmik til orqali ifodalash.
Blok-sxema va maxsus algoritmik til orqali ifodalash.
So'z va blok-sxema orqali ifodalash.

Har bir algoritmlar ...

chekli qadamda tugashi kerak.
tugallanishi shart emas.
juft qadamlarda tugashi kerak.
toq qadamlarda tugashi kerak.

Eng sodda algoritmlar turi qaysi?

Chiziqli.
Aralash.
Tarmoqlanuvchi.
Takrorlanuvchi.

Dasturlash tili nima?

Inson va mashinaning muloqot vositasi bo'lib, kompyuter dasturlarini yozish uchun ishlatiladigan maxsus rasmiy til.
Inson uchun yaratilgan universal muloqot tili.
Internet tizimidagi axborotlarni o'qish uchun yaratilgan universal muloqot tili.
Inson uchun yaratilgan texnikaviy muloqot tili.

Translyator nima vazifani bajaradi?

Dasturlash tilida yozilgan matnni mashina kodiga aylantiradi (ya'ni, tarjima qiladi).
Dasturlarning boshlang'ich matnidagi maxsus so'zlarni taqdim qiluvchi lug'at.
Dasturlarning boshlang'ich matnini kompyuterga kiritish muharriri.
Dasturlarning boshlang'ich matni xatolarini ko'rsatadi.

Kompilyator nima vazifani bajaradi?

Dasturni to'la qiyoscha o'qiydi va uni tarjima qiladi (mashina tiliga o'giradi).
Dasturlarning boshlang'ich matnidagi maxsus so'zlarni taqdim qiluvchi lug'at.
Dasturlarning boshlang'ich matnini kompyuterga kiritish muharriri.
Dasturlarning boshlang'ich matni xatolarini ko'rsatadi.

Interpretator nima vazifani bajaradi?

Dasturni tarjima qiladi va satrma-satr bajaradi.
Dasturlarning boshlang'ich matnidagi maxsus so'zlarni taqdim qiluvchi lug'at.
Dasturlarning boshlang'ich matnini kompyuterga kiritish muharriri.
Dasturlarning boshlang'ich matni xatolarini ko'rsatadi.

... belgilar orasidagi har qanday ifoda izoh hisoblanadi.

/* va */
* va \
/ va /
** va **

... belgidan keyin qatordagi har qanday ifoda izoh hisoblanadi.

//
\\
**
--

Identifikator deb ...

lotin harflari, raqam va maxsus belgilar ketma-ketligidan iborat bo'lgan va birinchi belgisi harf yoki tag chiziq ('_') bilan yozilgan ixtiyoriy uzunlikdagi nomga aytiladi.
lotin harflari, raqam va maxsus belgilar ketma-ketligidan iborat bo'lgan ixtiyoriy uzunlikdagi nomga aytiladi.
faqat lotin harflaridan tashkil topgan ketma-ket belgilar to'plamiga aytiladi.

lotin harflari, raqamlar va tag chiziq (‘_’) belgilaridan tashkil topgan ixtiyoriy uzunlikdagi nomga aytiladi.

O`zgarmaslar nima?

Dastur bajarilishi vaqtida qiymati o`zgarmaydigan identifikator.

Dastur matnidagi faqat arab raqamlari.

Dastur matnida faqat “ va ” belgilari orasiga olingan har qanday belgi.

Tilning yordamchi so`zlari.

C++ tilida amallar deganda nima tushuniladi?

Bajarilishi natijasida biror bir qiymat qaytaradigan barcha ifodalar.

Tarkibida standart funksiyalar ishtirok etgan ifodalar.

O`zgarmaslar qiymatidan foydalanilgan ifodalar.

Inkrement va dekrementli ifodalar.

Operator - bu ...

qandaydir amalni bajarish tug`risida kompilyatorga uzatiladigan literalidir.

faqat barcha konstantalar ishtirok etuvchi amallardir.

faqat barcha o`zgaruvchilar ishtirok etuvchi amallardir.

faqat arifmetik amallar ishtirok etuvchi ifodalardir.

C++ tilida qiymatni 1 ga oshirish ... deyiladi.

inkrement

dekrement

prefiks

postfiks

C++ tilida qiymatni 1 ga kamaytirish ... deyiladi.

decrement

inkrement

prefiks

postfiks

C++ tilida perefiksli ++a operator amalda ishtirok etsa, a ning qiymatini ...

avval 1 taga oshiradi, keyin bajaradi.

avval bajaradi, keyin 1 taga oshiradi.

ushbu amal tushirib qoldiriladi.

ikki karra oshiradi, keyin bajaradi.

C++ tilida postfiksli a++ operator amalda ishtirok etsa, a ning qiymatini ...

avval bajaradi, keyin 1 taga oshiradi.

avval 1 taga oshiradi, keyin bajaradi.

ushbu amal tushirib qoldiriladi.

ikki karra oshiradi, keyin bajaradi.

Quyidagi dastur qismi bajarilsa ekranga qanday natija chiqadi? int a=4, b=2; cout<<b+a++;

6

7

4

2

Quyidagi dastur qismi bajarilsa ekranga qanday natija chiqadi? int a=4, b=2; cout<<++a+b;

7

6

4

2

C++ tilida perefiksli --a operator amalda ishtirok etsa, a ning qiymatini ...

avval 1 taga kamaytiradi, keyin bajaradi.

avval bajaradi, keyin 1 taga kamaytiradi.

ushbu amal tushirib qoldiriladi.

ikki karra oshiradi, keyin bajaradi.

C++ tilida postfiksli a-- operator amalda ishtirok etsa, a ning qiymatini ...

avval bajaradi, keyin 1 taga kamaytiradi.

avval 1 taga kamaytiradi, keyin bajaradi.

ushbu amal tushirib qoldiriladi.

ikki karra oshiradi, keyin bajaradi.

Quyidagi dastur qismi bajarilsa ekranga qanday natija chiqadi? int a=4, b=2; cout<<b+a--;

6
5
4
2

Quyidagi dastur qismi bajarilsa ekranga qanday natija chiqadi? `int a=4, b=2; cout<<--a+b;`

5
6
4
2

Quyidagi dastur qismi bajarilsa ekranga qanday natija chiqadi? `int a=4, b=2; a+=b; cout<<a;`

6
7
4
2

Quyidagi dastur qismi bajarilsa ekranga qanday natija chiqadi? `int a=4, b=2; a-=b; cout<<a;`

2
5
4
6

Quyidagi dastur qismi bajarilsa ekranga qanday natija chiqadi? `int a=4, b=2; a*=b; cout<<a;`

8
7
4
2

Quyidagi dastur qismi bajarilsa ekranga qanday natija chiqadi? `int a=4, b=2; a/=b; cout<<a;`

2
7
4
8

C++ tilida konsol rejimda ishlash jarayonida ma'lumotlarni ekranga chiqarish formati to'g'ri ko'rsatilgan javobni toping.

`cout << <ifoda>`
`cin >> <o'zgaruvchi>`
`cout >> <ifoda>`
`cout > <ifoda>`

C++ tilida konsol rejimda ishlash jarayonida berilganlarni o'qish formati to'g'ri ko'rsatilgan javobni aniqlang.

`cin >> <o'zgaruvchi>`
`cout << <ifoda>`
`cin << <o'zgaruvchi>`
`cout >> <o'zgaruvchi>`

Blok bu –

'{' va '}' belgi oralig'iga olingan operatorlar ketma-ketligi, u kompilyator tomonidan yaxlit bir operator deb qabul qilinadi.

(' va ') belgi oralig'iga olingan operatorlar ketma-ketligi, u kompilyator tomonidan yaxlit bir operator deb qabul qilinadi.

/* va */ belgi oralig'iga olingan operatorlar ketma-ketligi, u kompilyator tomonidan yaxlit bir operator deb qabul qilinadi.

[va] belgi oralig'iga olingan operatorlar ketma-ketligi, u kompilyator tomonidan yaxlit bir operator deb qabul qilinadi.

Quyidagi dastur qismi nima natija chiqaradi? `float a=1234; cout<<a/100;`

12.34
12
34
1.234

Quyidagi dastur qismi nima natija chiqaradi? `int a=6789; cout<<a/100;`

67
6789

89

678

Quyidagi dastur qismi nima natija chiqaradi? `int c=25/3;`

8

9

8.(3)

8.3

C++da operatorlar qanday belgi bilan ajratiladi?

;

“ ” (probel)

:

,

C++ tilida butun son turidagi o'zgaruvchilar qaysi kalit so'z yordamida aniqlanadi?

int

float

void

double

C++ tilida belgi turdagi o'zgaruvchilar qaysi kalit so'z yordamida aniqlanadi?

char

string

double

void

Quyidagi dastur qismi nima natija chiqaradi? `int x=2, u=5, z=6; cout << "x = " << x << ", y =`

`" << y << ", z = " << z;`

`x = 2, y = 5, z = 6`

`x = 22, y = 52, z = 62`

`x = <2, y = <5, z = <6`

`x = 2 y = 5 z = 6`

Quyidagi dastur qismi nima natija chiqaradi? `int x=2, y=5, z=6; cout << "x + y = " << x + y;`

`x + y = 7`

`x + y = 13`

7

13

Quyidagi dastur qismi nima natija chiqaradi? `int x=22, y=5, z=6; cout << "x / z = " << x / y;`

`x / z = 4`

`x / z = 3`

`x / z = 3.7`

`x / z = 4.4`

Quyidagi dastur qismi nima natija chiqaradi? `float x=22, y=5, z=6; cout << "x / z = " << x / y;`

`x / z = 4.4`

`x / z = 3`

`x / z = 3.7`

`x / z = 4`

Quyidagi dastur qismi nima natija chiqaradi? `cout<< "3 / 2 + 5.5 = " << 3 / 2 + 5.5;`

`3 / 2 + 5.5 = 6.5`

6.0

`1 + 5.5=6.5`

6.5

Quyidagi dastur qismi nima natija chiqaradi? `int num2 = 4 * 5 - 11; cout<< "num2 = " << num2;`

`num2 = 9`

`4 * 5 - 11 = 9`

`num2 = 20`

`num2 = 4`

Identifikator sifatida foydalanish mumkin bo'lmagan javobni ko'rsating?

delete

dlete

intt

float

Identifikator sifatida foydalanish mumkin bo'lgan javobni ko'rsating?

Int

float

for

double

Identifikator sifatida foydalanish mumkin bo'lgan javobni ko'rsating?

Const

include

abc

abs

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a=6789; cout<<a/100;

67

89

67.89

89.67

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? float a=1234; cout<<a/100;

12.34

12

34

34.12

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a=456; cout<<a+a/100;

460

456

460.56

4.56

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int c=25/3; cout << c;

8

25/3

8.3

8.(3)

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int c=14/4;cout << 8+c;

11

11.5

5.5

8+c

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int d=3;cout << d/2;

1

1.5

d

3/2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? float a[]={2.5, 3.9, 4.8, 6.2}; int s=0; for (int i=0;i<4;i++) s=s+a[i]; cout << s;

15

17.4

16.4

15.4

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? float a[]={2.5, 3.9, 4.8, 6.2}; int m = 0; for (int i = 1; i < 4; i++) if (a [m] < a [i]) m = i; cout << a [m];

6.2

4.8

3.9

2.5

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? float a[]={2.5, 3.9, 4.8, 6.2}; float s=0; for (int i=0;i<4;i++) s=s+a[i]; cout << s;

17.4

15

16.4

15.4

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int s=0; int a=s+2; cout<<s;

0

2

s

a

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a, b, c; a=b=c=2; c=c+b; cout << c;

4

2

6

c

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int x, y, z=2; x=z; y=z=3; cout << x+z;

5

4

x+z

6

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a=2,b; b=a+3; cout << a+b;

7

5

2

3

C++ dasturlash tilida butun sonli tip qaysi kalit so'z orqali e'lon qilinadi?

int

float

bool

string

C++ dasturlash tilida haqiqiy sonli tip qaysi kalit so'z orqali e'lon qilinadi?

float

int

bool

string

C++ dasturlash tilida mantiqiy tip qaysi kalit so'z orqali e'lon qilinadi?

bool

int

float

string

C++ dasturlash tilida satrli tip qaysi kalit so'z orqali e'lon qilinadi?

string

int

float

bool

C++ dasturlash tilida belgili tip qaysi kalit so'z orqali e'lon qilinadi?

char

int

float

string

Quyidagi keltirilganlardan qaysi biri sikl (takrorlanuvchi) operator hisoblanadi?

for

cout
cin
if

Quyidagi keltirilganlardan qaysi biri shartli operator hisoblanadi?

if
cout
cin
for

Quyidagi keltirilganlardan qaysi biri kiritish operatori hisoblanadi?

cin
cout
if
for

Quyidagi keltirilganlardan qaysi biri chiqarish operatori hisoblanadi?

cout
cin
if
for

a++ qanday amal?

Inkrement.
Dekrement.
Yig'indi.
Oshirish.

C++ da 10 darajasi x qanday yoziladi?

pow(10,x)
pow10(x)
pow(x,10)
10^x

C++ tilida x soning absolyut qiymatini aniqlash funkchiasini ko'rsating?

abs(x)
pow(x)
exp(x)
ceil(x)

C++ da tanlov operatori qanday yoziladi?

switch
cin
cout
return

C++ dasturlash tilida ishlatiladigan operatorlar tog'ri ko'rsatilgan javobni tanlang

cout, cin, return
begin, include, clrscr
while, NULL, type
cin, gets, char

Quyidagi dastur natijasida a nechaga teng bo'ladi? int a = 10, n = 6; for(int i = 0; i < n; i ++)

a+= i;
25
30
35
40

C++ dasturlash tilida o'zgaruvchi qaerda e'lon qilinadi?

Ishlatilishidan oldin ixtiyoriy joyda.
Faqat funksiyalar ichida.
Faqat asosiy(main) funksiyasida boshlanishida.
Funksiya oxirida.

C++ tilida asosiy funksiya ichida e'lon qilingan o'zgaruvchilar qanday o'zgaruvchilar deyiladi?

Global o'zgaruvchilar.
Lokal o'zgaruvchilar.
Butun o'zgaruvchilar.

Haqiqiy o'zgaruvchilar.

Qaysi ma'lumotlar tipi suzuvchi vergulli sonlar tipiga kiradi?

float
char
int
void

Mantiqiy tipni ko'rsating.

bool
float
char
int

Qaysi ma'lumotlar tipi butun sonlar tipiga kiradi?

int
bool
float
char

Massiv elementlaridan foydalanish nima orqali bajariladi?

Element nomi va indeksi bo'yicha.
FIFO yo'nalish.
LIFO yo'nalish.
Faqat element nomi bilan.

Massiv elementlari tartibi qaysi sondan boslanadi?

0
Indeksining berilgan birinchi raqamidan.
1
Indeks elementlar soni bilan.

Qaysi operator yordamida tanlash bajariladi?

switch
throw
public
struct

Qaysi so'z yordamida shartli operator kiritiladi?

if
throw
public
for

Qaysi operator yordamida sikldan va shartdan chiqish bajariladi?

break
new
delete
void

Shart operatori qaysi konstruksiya yordamida ifodalanadi?

if (ifoda_shart) {...} else {...}
while (ifoda_shart) {...}
else (ifoda_shart) else {...}
if (ifoda_shart) else {...}

"while (ifoda_shart) {...}" konstruksiyadan foydalanish nimani bildiradi?

Avval shartga tekshiriluvchi takrorlanish.
Amal bajarilgandan so'ng shartga tekshiriluvchi takrorlanish.
Ko'p alternativi to'plam.
Parametrik takrorlanish.

Dasturda qaysi funksiya bo'lishi shart?

main()
global()
include
using namespace std

Qiymat qaytarmaydigan funksiya qanday tipga ega bo'ladi?

void

main()
global()
int

Cheksiz takrorlashdan qaysi operator yordamida chiqib ketish mumkin?

break;
continue;
sreturn;
switch

$\sin 2x + 2\cos y$ ifodasi C++ da qanday ifodalanadi?

$\sin(2*x)+2*\cos(y)$
 $\sin(2x)+2\cos(y)$
 $\sin 2*x + 2*\cos y$
 $\sin*2*x+2*\cos*y$

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? float a[]={12.53, 23.49, 4.8, 6.29}; int m = 0; for (int i = 1; i < 4; i++) if (a [m] < a [i]) m = i; cout << m;

1
2
3
0

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int s=0; int a=s+2; cout<<++s;

1
2
0
3

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a, b, c; a=b=c=2; c=c+b; cout << c;

4
2
6
c

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int x, y, z=2; x=z; y=z=3; cout << x+z;

5
4
x+z
6

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int x, y, z=2; x=z; y=z=3; cout << y+z;

6
4
x+z
5

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a=2,b; b=a+3; cout << a+b;

7
5
2
3

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a=2,b; b=a+3; cout << ++a+b;

8
7
6
9

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a=2,b; b=a+3; cout << (a++)+b;

7

8
6
9

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a=2,b; b=a+3; cout << a+b++;

7
8
9
6

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a=2,b; b=a+3; cout << a+(++b);

8
7
9
6

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a=2,b; b=a+3; cout << ++a(++b);

9
8
7
10

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a = 3, b = -1; if (pow(b,a) == 1) a = a / (b++); else a = b / (b--); cout<<a;

1
5
2
9

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a = 9, b = 10; if (b * a == 1) a = b * b; else a = b / a; cout<<a;

1
2
0.9
9

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a = 0, b = 1; if (a == b) a += a; else a += b; cout<<a;

1
7
0
5

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a = 5, b = 3; if (a - b == b) a += a; if(a % 5 == 0) a += b * b; else a += b; cout<<a;

14
15
37
17

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int i = 18, a = 0, b = 22; while (i <= b) {i+=3; a+=i;} cout<<a;

45
82
56
91

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int b=0, l=0; do {b++; l+=b;} while(b<10); cout<<l;

55
35
37
77

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? `int a=0; for(int b=0; a<5; b++) a+=b; cout<<a;`

6
5
2
12

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? `int a=0; for(int b=0; b<5; b++); a=a+1; cout<<a+1;`

2
3
5
4

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? `int a=5; int b=a+(a++); cout<< b;`

10
13
11
12

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? `int a=5; int b=(++a) + (a--); cout<< b;`

12
11
5
6

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? `int a=5; int b=(a--)+ (++a); cout<< ++a;`

6
5
4
7

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? `int a=5, b=2; b=(a>=b); cout << b;`

1
0
5>=2
2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? `int a=5, b=2; b=(a<=b); cout << b;`

0
1
5>=2
2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? `int a=5; int b=2+(++a); cout<< b;`

8
12
9
7

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? `int a=3; cout<< a++;`

3
2
a++
4

C++ tilida izoh to'g'ri berilgan javobni aniqlang?

//C++ dasturlash tili.
\\C++ dasturlash tili.
C++ dasturlash tili.

{ C++ dasturlash tili }

C++ tilida x o'zgaruvchisi qiymatini ekranga chiqaruvchi operatorni ko'rsating.

```
cout<<x;  
cout<<x;  
cin<<x;  
cout>>x;
```

C++ tilida if shart operatori umumiy ko'rinishi to'g'ri berilgan javobni ko'rsating.

```
if (shart) "ifoda"; else "ifoda";  
if (shart) ; "ifoda";  
if shart "ifoda";  
IF(shart) "ifoda";
```

C++ tilida for tsikl operatori umumiy ko'rinishi to'g'ri yozilgan javobni ko'rsating.

```
for (boshlang'ich_ifoda; shartli_ifoda; orttiruvchi_ifoda) ifoda;  
for (boshlang'ich_ifoda, shartli_ifoda, orttiruvchi_ifoda) ifoda;  
for (boshlang'ich_ifoda: shartli_ifoda: orttiruvchi_ifoda) ifoda;  
for (boshlang'ich_ifoda; shartli_ifoda; orttiruvchi_ifoda); ifoda;
```

C++ tilida b=5; bo'lsa, a=++b; amali bajarilganda a ning qiymati nechaga teng bo'ladi.

6
5
0
10

C++ tilida i++ ifodasi qanday amal bajaradi?

i ning qiymatini 1 ga orttiradi.
i ning qiymatini 2 ga orttiradi.
i ning qiymatini 2 ga kamaytiradi.
i ning qiymatini 1 ga kamaytiradi.

C++ tilida b=5; bo'lsa, a=b++; amali bajarilganda a ning qiymati nechaga teng bo'ladi?

5
4
3
6

C++ tilida for (int i=23; i<52; i++) <ifoda> operatorida tsikl necha marta qaytalanadi.

29
31
30
28

C++ tilida mantiqiy o'zgaruvchilar qanday qiymatlarni qabul qilishi mumkin?

true, false
0,1,2
Barcha butun sonlarni.
Barcha haqiqiy sonlarni.

C++ tilida break operatori ...

switch strukturasi qolgan qismini qoldirib ketadi yoki tsiklning bajarilishini vaqtdan oldin to'xtatadi.
dasturning bajarilishini kelasi operatorga uzatadi.
switch strukturasi qolgan qismini qoldirib ketadi.
dastur ishlashini to'xtatadi.

C++ tilidagi har bir dasturda qaysi funktsiya ishtirok etishi kerak?

main()
cin
exit()
cout

Dastur bajarilganidan so'ng k qiymati nechaga teng bo'ladi? k=1; while (k<10) k=k+k;

cout<< k;

16
32
8
4

19 o'lchamli massivning oxirgi elementinig tartib raqamini aniqlang?

18

Tartib raqamni dasturchi anidlaydi.

17

19

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int i = 4; int j = ++i; cout<<(i++ * ++j);

30

12

78

24

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a = 5; cout<< a / 2;

2

3

2.5

1

Yangi tip kiritish amalini ko`rsating.

typedef

define

sizeof

struct

Xotiradagi hajmni hisoblash amalini ko`rsating.

sizeof

typedef

define

struct

O`zgaruvchilarning sonli qiymat o`zlashtirish tartibini ko`rsating: a=b=c=10;

c,b,a

a,b,c

a,c,b

b,c,a

Ma`lumotlarni klaviaturadan kiritish qaysi (oqim) simvol orqali bajariladi?

>>

::

<<

==

Ma`lumotlarni ekranga chiqarish qaysi (oqim) simvol orqali bajariladi?

<<

::

>>

==

Sharti keyin tekshiriladigan takrorlanish (tsikl) qaysi konstruktsiya yordamida bajariladi?

do {...} while (ifoda_shart)

while (ifoda_shart) do {...}

for (ifoda _1; ifoda_shart; ifoda _2){...}

if (ifoda_shart) {...} else {...}

Operatorlar bloki qaysi qavslar orqali belgilanadi?

{...}

(...)

/.../

/*...*/

Quyida keltirilgan operatorlarning qaysilari takrorlanish (tsikl) operatorlari?

while

break

switch

if

Quyida keltirilgan operatorlarning qaysilari takrorlanish (tsikl) operatorlari?

for
break
switch
if

Quyida keltirilgan operatorlarning qaysilari takrorlanish (tsikl) operatorlari?

do ... while
break
switch
if

Agar continue operatori takrorlanish (tsikl) operatori ichida kelsa, u holda:

U boshqaruvni tsiklning kelasi takrorlanishning boshlanishiga uzatadi.
U boshqaruvni tsiklning oldingi takrorlanishning oxiriga uzatadi.
U boshqaruvni belgidan keyin kelgan takrorlanishningga uzatadi.
U boshqaruvni takrorlanishningdan keyingi operatorga uzatadi.

Blokning ichida ifodalangan o`zgaruvchi qaergacha ko`rinadi?

Ifodalangan nuqtadan blok oxirigacha.
Ifodalangan nuqtadan dastur oxirigacha.
Ifodalangan nuqtadan funktsiya oxirigacha.
Blok tashqarisida.

Qaysi konstruktsiya yordamida parametrli takrorlanish (tsikl) bajariladi?

```
for (ifoda _1 ifoda_shart; ifoda _2){...}  
while (ifoda_shart) {...}  
do {...} while (ifoda_shart)  
if (ifoda_shart) {...} else {...}
```

Qayd etish (perechislenie) qaysi kalitli so`zdan boshlanadi?

enum
struct
typedef
union

C++ tilida operatorlar bloki qanday ajratiladi?

```
{ }  
begin, end  
( )  
/* */
```

C++ tilida «\n» nima ma`noni anglatadi?

Yangi qatorga o`tish.
Qatordan davom ettirish.
Qatorni o`chirish.
Qator boshiga kelish.

C++ tilida «!=» nima ma`noni anglatadi?

Teng emas.
Teng.
Ma`noga ega emas.
Katta.

C++ tilida «a» butun tipli o`zgaruvchini qanday e`lon qilinadi?

```
int a;  
#define a;  
var a:integer;  
a int;
```

C++ tilida a=5; b=5; sum= a+b++; da a, b, sum ning qiymatlari nimaga teng?

sum =10, a=5, b=6
sum =11, a=5, b=6
sum =10, a=5, b=5
sum =11, a=5, b=5

C++ tilida a=5;b=5; sum=a++ +b; nimaga teng?

10
11
9

12

C++ tilida a=5;b=5; sum =a++ +b; “a” nimaga teng?

6

5

12

10

C++ tilida a=5;b=5; sum=++a+b; nimaga teng?

11

10

12

8

C++ tilida o`zlashtirish operatori ?

=

= =

!=

cout

C++ tilida teng emas belgisi operatori ?

!=

>

<

< >

C++ tilida tenglik belgisi operatori ?

= =

=

!=

&

C++ tilida {} figurali qavslar ichiga olingan bir necha operatorlar ... deyiladi?

Blok.

Operand.

Identifikator.

Guruh.

C++ tilida mantiqiy «va» amali qaysi?

&&

!!

!

&

C++ tilida mantiqiy «yoki» amali qaysi?

!!

!

&&

!=

C++ tilida mantiqiy «emas» amali qaysi?

!

&&

!!

&

Funktsiya o`z-o`zini chaqirish ... deyiladi?

Rekursiya.

Funktsiya.

Protsedura.

Trigger.

C++ tilida umumiy nomga ega, tartiblangan kattaliklar ketma-ketligi ...deb aytiladi.

Massiv.

TSikl.

Algoritm.

Sinf.

C++ tilida shartni avval tekshirib keyin bajaradigan takrorlash operatori qaysi?

while

do ... while
repeat until<ifoda>
for

C++ tilida avval bajarib keyin shartni tekshiradigan takrorlash operatori qaysi?

do ... while
repeat until<ifoda>
for
while

C++ tilida funktsiy natijasini qaytarish operatorini ko'rsating?

return
input
case
break

C++ tilida kutubxonani chaqirish buyrug'ini ko'rsating?

#include
uses
var
typedef

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a,b,s=0; for (a=1;a<=5;a++) s=s++;

5
4
6
10

Bo'linmadan qoldiq qismini aniqlash amalinini ko'rsating?

%
/
mod
\

C++ da yangi satrga o'tish buyrug'i ko'rsatilgan javobni toping?

\endl
\eline
\end
\lend

$y = ax^3 + 7$ ifodani hisoblash uchun quyida keltirilgan operatorlarning to'g'risini tanlang?

$y = a * x * x * x + 7 ;$
 $y = (a * x) * (x * x + 7);$
 $y = a * x * x * (x + 7) ;$
 $y = a * (x * x) + x + 7 ;$

C++ tilida massivlar to'g'ri e'lon qilingan javobni tanlang?

float a [10];
float [10];
inta [10];
floaa [10];

Dastur bo'lagidagi xatoliklarni va ularning sonini aniqlang. for (x=100;x>=10;x--) cout<<x;

Xatolik yo'q.
4
2
3

Dastur bo'lagi bajarilgach ekranda nechta belgi paydo bo'ladi? for (x=4;x>=1;x--) cout>>"";**

4 marta ** belgisi.
3 marta ** belgisi.
** belgisi.
endl

Dastur bo'lagi necha marotaba takrorlanadi? for (x=3; x<=0; x--) cout<<"+"<<"_";

Takrorlanmaydi.
4
3

Quyidagi dastur fragmenti qanday masalani yechadi? `int sum, x; x = 1; sum = 0; sum += x; cout<<"The sum is "<<sum;`

The sum is so'zini va sum o'zgaruvchining qiymatini chop etadi.

Faqat sum qiymatini chiqaradi.

Endl ni chiqaradi.

The sum is so'zini chiqaradi.

[x] C++ da qanday yoziladi?

`abs(x)`

`fabs(x)`

`labs(x)`

`absf(x)`

10 darajasi 6 C++ da qanday yoziladi?

`pow (10,6)`

`pow(6,10)`

`pow10(6)`

`10^6`

$\ln 2x + \ln 2\cos y$ ifodasi C++ da qanday ifodalanadi?

`ln(2*x)+ln(2*cos(y))`

`log(2*x)+log(2*cos(y))`

`lg(2*x)+lg(2*cos(y))`

`log (2*x)+ln(2*cos(y))`

Agar `int x=2;` float y bo'lsa q'iymat berish operatori to'g'ri javobni ko'rsating ;

`y = x + 2.3;`

`x:=2.0`

`y = y / x`

var. 2 va 1

Strukturani tavsivlashda qanday kalit so'zi ishlatiladi?

`struct`

`structure`

`object`

`record`

$y=ax^3+7$ ifodani hisoblash uchun quyida keltirilgan operatorlarning noto'g'risini tanlang?

`y=(a * x) * (x * x + 7);`

`y = (a * x) x * x + 7 ;`

`y = a * (x * x) * x + 7 ;`

`y = a * (x * x * x) + 7 ;`

Dasturda o'zgaruvchini e'lon qilishni mohiyati nima?

Tezkor xotiradan kerakli joy ajratish.

Tashqi xotiradan kerakli joy ajratish.

Video xotiradan kerakli joy ajratish.

Kesh xotiradan kerakli joy ajratish.

C++ tilida `s=s+1` ifodaning o'rnida yana qaysi ko'rinishdan foydalanish mumkin?

`s++;`

`s=++1;`

`s--`

`s = s++1;`

C++ tilida `s=s-1` ifodaning o'rnida yana qaysi ko'rinishdan foydalanish mumkin?

`s--`

`s++;`

`s=++1;`

`s = s++1;`

a butun sonni b butun songa bo'lganda qoldiq nimaga teng bo'ladi?

Nolga teng.

Bo'linma natijasiga teng.

Bo'linma natijasi kasr qismiga teng.

Qoldiqsiz bo'linadi.

iostream yordamchi so`zi nima ma`noni bildiradi?

kiritish chiqarish oqimi
kiritish oqimi
chiqarish oqimi
oqim

namespace yordamchi so`zi nima ma`noni bildiradi?

standart nomlar fazosi
kiritish chiqarish oqimi
nomlarni yozilishi
buyruqlar yozilishi

C++ dasturlash tilida tsikl operatorlarini tanlang.

for, while, do while
for, while, repeat
for, while, loop
for, while, do

C++ dasturlash tilida tanlov operatorini tanlang.

swith
case
break
default

C++ dasturlash tilida tanlov operatorining variantlarini ko`rsatuvchi javobni tanlang.

case
swith
break
default

C++ dasturlash tilida tanlov operatorining sanab o`tilmagan qiymatlariga javob beruvchi buyruqni tanlang.

default
swith
case
break

C++ tilidagi quyidagi dastur qismidagi sintaktik xato kodni toping? int c=25/3,y; inf x = 5;

float z = 3; y = x - z; z = 2 * y + 3;

inf x = 5;
y = x - z;
z = 2 * y + 3;
int c=25/3;

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int x=2, y=5, z=6; cout << "x = " << x << ", y = " << y << ", z = " << z;

x = 2, y = 5, z = 6
x = 22, y = 52, z = 62
x = <2, y = <5, z = <6
2 5 6

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int x=2, y=5, z=6; cout << "x + y = " << x + y;

x + y = 7
x + y = 11
7
25

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int x=2, y=5, z=6; cout << "x + y = " << x + z;

x + y = 8
x + y = 7
7
25

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int x=22, y=5, z=6; cout << "x / z = " << x / y;

x / z = 4

x / z = 3
x / z = 3.7
x / z = x / y

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int x=13, y=2, z=11; cout << (x + z) % y;

0
12
1
2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int x=13, y=2, z=11; cout << (x % y) % z ;

1
12
0
2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? cout<< "3 / 2 + 5.5 = " << 3 / 2 + 5.5;

3 / 2 + 5.5 = 6.5
7.0
2 + 5.5
3 / 2 + 5.5 = 7.0

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? num = 6; num = num + 2; cout<< num;

8
10
-2
2

C++ da quyidagi operatorlar ketma-ketligi bajarinishi natijasida ekranga nima chiqadi? int a=5; cout<< a++;

5
6
a++
7

&& va || amallari qanday vazifalarni bajaradi?

Ikkita mantiqiy qiymatlarni taqqoslaydi.
Ikkita sonli qiymatlarni kombinatsiyalaydi.
Ikkita mantiqiy qiymatlarni kombinatsiyalaydi.
Qo`shish amalini bajaradi.

Agar x=6; y=4; bo'lsa if (x > 5) if (y > 5) cout<< " x and y are > 5" ; else cout<< " x is <= 5" ; dastur qismi bajarilganida ekranda qanday natija paydo bo'ladi ?

x is <= 5
<< " x and y are > 5 "
x and y are >5
<< " x and y are > 5 "

Agar x=6; y=6; if (x > 5) { if (y > 5) cout<< " x and y are > 5" ; } else cout<< " x is <= 5"; dastur qismi bajarilganida ekranda qanday natija paydo bo'ladi ?

x and y are > 5
<< " x and y are > 5 "
"x and y are >5"
<< " x and y are > 5 "

Dastur bo'lagi bajarilgach ekranga nima chiqaradi? int i = 6; int j = ++i; cout <<i++ * ++j;

56
48
13
42

Dastur bo'lagi bajarilgach ekranga nima chiqaradi? int i = 4; int j = ++i; cout<<(++i *j++);

30
20

25

35

Dastur bajarilganidan so'ng k ning qiymati nechaga teng bo'ladi? k=1; while (k<10) k = k * (++ k); cout<< k;

25

4

5

562

Dastur bo'lagi bajarilgach ekranda nima paydo bo'ladi? for (int x=3;x>=2;x--) cout<<"*";

**

*

Dastur bo'lagi bajarilgach ekranda nechta belgi paydo bo'ladi? for (int x=3;x>=2;x--) cout<<"*";

2

1

3

4

Dastur bo'lagi bajarilgach ekranda nechta belgi paydo bo'ladi? for (int x=3;x>=1;x--) cout<<"+";

3

2

1

0

Dastur bajarilganidan so'ng k qiymati nechaga teng bo'ladi? int k=1; while (k<5) k=k+k; cout<< k;

8

7

6

5

Quyidagi dastur ekranga qanday natija chiqaridi? int s = 0; for (int i = 0; i < 7; i++) s++; cout<<s;

7

6

5

28

int x=13, u=2, z=11; bo'lsa, quyidagi amallar ketma-ketligini bajarilishi natijasida ekranga nima chiqadi? cout << (x + z) / y;

12

24

11

2

Quyidagi dastur ishlashi natijasida ekranda qanday qiymat aks etadi? int a=10, b; b=a%10;cout<<b;

0

1

10

100

Dastur bo'lagi bajarilgach ekranga nima natija chiqadi? int a=10, b; if (a%2==0) b=a*a; else b=-a; cout<<b;

100

50

10

0

Dastur bo'lagi bajarilgach ekranga qanday natija chiqadi? int num2 = 2 % 5; cout<< num2;

2

0.4

5

4

Dastur bo'lagi bajarilgach ekranga qanday natija chiqadi? `int num2 = 6 % 5; cout<< num2;`

1

0.12

5

12

Dastur bo'lagi bajarilgach ekranga qanday natija chiqadi? `num2 = 4 % 5 + 5%4; cout<< num2;`

5

9

2.05

0

Dastur bo'lagi bajarilgach ekranga qanday natija chiqadi? `int num2 = 4 / 5 - 11; cout<< num2;`

-11

10.2

-10.2

11

Dastur bo'lagi bajarilgach ekranga qanday natija chiqadi? `num2 = 4 % 5 + 5%4+2; cout<< num2;`

7

5

9

2.05

№ 1 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ tilida konsol rejimda ishlash jarayonida ma'lumotlarni ekranga chiqarish formati to'g'ri ko'rsatilgan javobni toping.
<code>cout<<<ifoda></code>
<code>cin>><o'zgaruvchi></code>
<code>cout>><ifoda></code>
To'g'ri javob keltirilmagan

№ 2 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ tilida konsol rejimda ishlash jarayonida berilganlarni o'qish formati to'g'ri ko'rsatilgan javobni aniqlang.
<code>cin>><o'zgaruvchi></code>
<code>cout<<<ifoda></code>
<code>cin<<<o'zgaruvchi></code>
<code>cout>><o'zgaruvchi></code>

№ 3 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ tilida haqiqiy sonning butun va kasr qismlari qaysi belgi yordamida ajratiladi?
Nuqta “.”
Vergul “,”
Nuqta vergul “.”
Slash “/”

№ 4 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -1

Identifikator nima?
katta va kichik lotin harflari, raqamlar va tag chiziq („_“) belgilaridan tashkil topgan va raqamdan boshlanmaydigan belgilar ketma-ketligi
katta va kichik lotin harflari, raqamlar va tag chiziq („_“) belgilaridan tashkil topgan va faqat raqamdan boshlanuvchi belgilar ketma-ketligi
katta va kichik lotin harflaridan tashkil topgan ketma-ketlik
katta va kichik lotin harflari, raqamlar va tag chiziq („_“) belgilaridan tashkil topgan va tag chiziq („_“) bilan boshlanmaydigan belgilar ketma-ketligi

№ 5 Fan bobi – 1 ; Fan bo’limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -1

Blok bu –
'{' va '}' belgi oralig‘iga olingan operatorlar ketma-ketligi, u kompilyator
(' va ') belgi oralig‘iga olingan operatorlar ketma-ketligi, u kompilyator tomonidan yaxlit ir operator deb qabul qilinadi
'/' va '*' belgi oralig‘iga olingan operatorlar ketma-ketligi, u kompilyator tomonidan yaxlit ir operator deb qabul qilinadi
'[' va ']' belgi oralig‘iga olingan operatorlar ketma-ketligi, u kompilyator tomonidan yaxlit ir operator deb qabul qilinadi

№ 6 Fan bobi – 1 ; Fan bo’limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi programma qismi nima natija chiqaradi? float a=1234; cout<<a/100;
12.34
12
34
1.234

№ 7 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi programma qismi nima natija chiqaradi? int a=6789; cout<<a/100;
67
6789
89
678

№ 8 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -2

Identifikator sifatida foydalanish mumkin bo'lmagan javobni ko'rsating.
int
a
A7
pi

№ 9 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -2

C++ tilida quyidagi amallar bajarilganda javob nechchi chiqadi? int c=25/3;
8
9
8.(3)
8.3

№ 10 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -2

C++ tilidagi quyidagi dastur qismidagi sintaktik xato kodni toping? int c=25/3; x = 5; z = 3; y = x - z; z = 2 * y +3;
x = 5;
y = x - z;
z = 2 * y + 3;
int c=25/3;

№ 11 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -2

x=2, y=5 va z=6 ga teng bo'lsa, Quyidagi amallar ketma-ketligini bajarilishi natijasida ekranga nima chiqadi? cout << "x = " << x << ", y = " << y << ", z = " << z;
x = 2, y = 5, z = 6
x = 22, y = 52, z = 62
x = <2, y = <5, z = <6
x = 2 y = 5 z = 6

№ 12 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -2

x=2, y=5 va z=6 ga teng bo'lsa, Quyidagi amallar ketma-ketligini bajarilishi natijasida ekranga nima chiqadi? cout << "x + y = " << x + y;
x + y = 7
x + y = 11
7
25

№ 13 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -2

x=22, y=5 va z=6 ga teng bo'lsa, Quyidagi amallar ketma-ketligini bajarilishi natijasida ekranga nima chiqadi? cout << "x / z = " << x / y;
x / z = 4
x / z = 3
x / z = 3.7
x / z = x / y

№ 14 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -2

x=13, y=2 va z=11 ga teng bo'lsa, Quyidagi amallar ketma-ketligini bajarilishi natijasida ekranga nima chiqadi? cout << (x + z) % y;
0
12
1
2

№ 15 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -2

x=13, y=2 va z=11 ga teng bo'lsa, Quyidagi amallar ketma-ketligini bajarilishi natijasida ekranga nima chiqadi? cout << x + z % y;
14
0
1
2

№ 16 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -2

x=13, y=2 va z=11 ga teng bo'lsa, Quyidagi amallar ketma-ketligini bajarilishi natijasida ekranga nima chiqadi? cout << (y + z) % y;
1
2
0
112

№ 17 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -2

x=13, y=2 va z=11 ga teng bo'lsa, Quyidagi amallar ketma-ketligini bajarilishi natijasida ekranga nima chiqadi? cout << (x % y) % z ;
1
12
0
2

№ 18 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -2

C++ tilidagi quyidagi dastur qismidagi sintaktik xato kodni toping?
int c=25/3, x = 5; z = 3; y = x - z; z = 2 * y + 3;
z = 3;
y = x - z;
z = 2 * y + 3;
int c=25/3;

№ 19 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

short turidagi o'zgaruvchining qabul qiladigan qiymatlar oralig'i?
-32768...32767
0..65535
0..32767
-2147483648.. 2147483647

№ 20 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ tilida char turidagi o'zgaruvchilarning qabul qiladigan qiymatlar oralig'i to'g'ri ko'rsatilgan javobni aniqlang.
0..255
-128..127
0..32
-32768..32767

№ 21 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ tilida double turidagi o'zgaruvchilar xotirada qancha joy egallaydi?
8 bayt
4 bayt
2 bayt
1 bayt

№ 22 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -1

Identifikator sifatida foydalanish mumkin bo'lmagan javobni ko'rsating.
While
katta
kichik
B12

№ 23 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -1

Identifikator sifatida foydalanish mumkin bo'lgan javobni ko'rsating.
dasTuR
int
double
char

№ 24 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -1

C++da operatorlar qanday belgi bilan ajratiladi?
;
(probel)
:

,

№ 25 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

32 razryadli tizimda int turi kompyuter xotirasidan qancha joy egallaydi.
4 bayt
2 bayt
6 bayt
8 bayt

№ 26 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Qaysi toifa formatdagi qiymat kompyuter xotirasidan eng katta joy egallaydi.
long double
double
int
float

№ 27 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ tilida butun son turidagi o'zgaruvchilar qaysi kalit so'z yordamida aniqlanadi?
int
float
void
double

№ 28 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi ifodalarning ichidan xato ifodani aniqlang.
$q = \% a + b + c + d / 4;$
$c = (a \% b) * 6;$
$d = c / b;$
$e = (a + b + c + d) / 4;$

№ 29 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -2

C++ da quyidagi operatorlar ketma-ketligi bajarinishi natijasida ekranga nima chiqadi? int a=5; cout<< a++ <<endl;
6
5
a++
4

№ 30 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -3

C++ da quyidagi operatorlar ketma-ketligi bajarinishi natijasida ekranga nima chiqadi? int a=5; int b=2+ (++a); cout<< b <<endl;
8
7.0
0.9
7.9

№ 31 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -3

C++ da quyidagi operatorlar ketma-ketligi bajarinishi natijasida ekranga nima chiqadi? int a=5; int b=a+ (++a); cout<< b <<endl;
12
13
11
10

№ 32 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -3

C++ da quyidagi operatorlar ketma-ketligi bajarinishi natijasida ekranga nima chiqadi? int a=5; int b=(a--) + (++a); cout<< b <<endl;
12
11
5
6

№ 33 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -3

C++ da quyidagi operatorlar ketma-ketligi bajarinishi natijasida ekranga nima chiqadi? int a=5; int b=(a--) + (++a); cout<< ++a <<endl;
6
5
4
7

№ 34 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -3

C++ da quyidagi operatorlar ketma-ketligi bajarinishi natijasida ekranga nima chiqadi? int a=5, b=2; b=(a>=b); cout << b << '\n';
1
0
5>=2
2

№ 35 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -3

C++ da quyidagi operatorlar ketma-ketligi bajarinishi natijasida ekranga nima chiqadi? int a=5, b=2; b=(a>=b); cout << b << '\n';
1
0
5>=2
2

№ 36 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -3

C++ da quyidagi operatorlar ketma-ketligi bajarinishi natijasida ekranga nima chiqadi? bool c; int a=5, b=2; c=(a!=b) + (a>b); cout << c ;
1
2
0
3

№ 37 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -3

C++ da quyidagi operatorlar ketma-ketligi bajarinishi natijasida ekranga nima chiqadi? short a=5; unsigned int d=123; cout << sizeof(a) << ' ' << sizeof(d);
2 4
4 2
5 123
2

№ 38 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -3

C++ da quyidagi operatorlar ketma-ketligi bajarinishi natijasida ekranga nima chiqadi? short a=5; long d=123; cout << sizeof(d);
4
2 4
5
123

№ 39 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ tilida konsol rejimda ishlash jarayonida berilganlarni standart oqimdan o'qish formati to'g'ri ko'rsatilgan javobni aniqlang.
cin>> <o'zgaruvchi>
cout<< <ifoda>
cin<< <o'zgaruvchi>
cout>><o'zgaruvchi>

№ 40 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ tilida nechta asosiy tur bor?
6
5
2
1

№ 41 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi programma ishlashi natijasida ekranda qanday qiymat aks etadi? #include <iostream.h> int main () { int a=10, b; b=a%10; cout<<b; return 0; }
0
1
10
100

№ 42 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi programma ishlashi natijasida ekranda qanday qiymat aks etadi? #include <iostream.h> int main () { int a=10, b; if (a%2==0) b=a*a; else b=-a; cout<<b; return 0; }
100
-10
10
0

№ 43 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma ishlashi natijasida ekranda qanday qiymat aks etadi? #include <iostream.h> int main () { int a=10, b=23; switch(a) { case 1: c=a+b; break; case 2: c=a*b; break; default: c=(a+b)*b; break; } cout<<c; return 0; }
759
33
230
xatolik haqida habar beradi

№ 44 Fan bob – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -1

Oqimdan satrni o'qishga mo'ljallangan gets() funksiyasining prototipi to'g'ri ko'rsatilgan javobni aniqlang.
char* gets(char *s);
char gets(char *s);
char* gets(char s);
string* gets(string *s);

№ 45 Fan bob – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ tilida belgi turidagi o'zgaruvchilar qaysi kalit so'z yordamida anilanadi?
Char
string
double
int

№ 46 Fan bob – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ tilida char turidagi o'zgaruvchilarning qabul qiladigan qiymatlar oralig'i to'g'ri ko'rsatilgan javobni aniqlang.
0..255
-128..127
0..32
-32768..32767

№ 47 Fan bob – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -1

Agar o'qish muvafaqiyatli bo'lsa getc() funksiyasi qanday qiymat qaytaradi?
ishorasiz int ko'rinishidagi qiymatni
EOF ni qaytaradi
ishorasli int ko'rinishidagi qiymatni
Haqiqiy sonni

№ 48 Fan bob – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a=4, b=8, y; y=a>b?a:b; cout<<y;
8
5
12
0.5

№ 49 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a=10, b=23; switch(a){ case 1: c=a+b; break; case 2: c=a*b; break; default: c=(a+b)*b; break; } cout<<c;
759
33
230
Xatolik haqida xabar beradi

№ 50 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a = 7, b = 8; if (a == b++) a += a; else if(a % 2 == 0) a += b * b; else a += b; cout<<a;
16
15
56
1

№ 51 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a=1, b=2, s=4; if (a+b==fabs(a-b)) s=s+a; if (a-b==fabs(a-b)) s=s-a; cout << s;
4
3
2
1

№ 52 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int k=8786, s,b=10,b1=1000; if(k%b+k%b1>10) s=(k%b+k/b1)/2; else s=10-k%b; cout<<s;
7
8
6
3

№ 53 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a; bool t = true, T = false; if(t && T) a = 100; else a =200; cout <<a<<endl;
200
50
150
300

№ 54 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi - 3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a; bool t = false, T = false; if(t && T) a = 100; else a =200; cout <<a<<endl;
200
100
400

№ 55 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a; bool t = false, T = true; if(t T) a = 500; else a =800; cout <<a<<endl;
500
1000
800
1300

№ 56 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? #include <iostream.h> int main () { int a=10, b; b=a%10; cout<<b; return 0; }
0
1
10
100

№ 57 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? #include <iostream.h> int main () { int a=10, b; if (a%2==0) b=a*a; else b=-a; cout<<b; return 0; }
100
-10
10
0

№ 58 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? #include <iostream.h> int main () { int a=10, b=23; switch(a){ case 1: c=a+b; break; case 2: c=a*b; break; default: c=(a+b)*b; break; } cout<<c; return 0; }
759
33
230
xatolik haqida habar beradi

№ 59 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? #include <iostream.h> int main() { int x=1; x+=5; cout<<x; return 0; }
6
5
0
Xatolik haqidagi habar

№ 60 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int main() { float x=1.5, y=-2.6; y=y+x*y; if (y<x) goto nishon; y=y-x*2; nishon: cout<<y; return 0; }
-6.5
0.5
-2.82
-6.5

№ 61 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a; bool t = true, T = true; if(t && T) a = 50; else a =200; cout <<a<<endl;
50
100
200
150

№ 62 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a; bool t = true, T = false; if(t && T) a = 100; else a =200; cout <<a<<endl;
200
50
150
300

№ 63 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a; bool t = false, T = false; if(t && T) a = 100; else a =300; cout <<a<<endl;
300
100
400
500

№ 64 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a; bool t = false, T = true; if(t T) a = 500; else a =800; cout <<a<<endl;
500
1000
800
1300

№ 65 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int i = 0, s = 0; bool t = true, T = true; for(;t&&T;){ i+=20; s += i; if (100 < i) t = !T; } cout <<s<<endl;
420
530
100
890

№ 66 Fan bobı – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int i = 0, s = 0; bool t = false, T = true; while(t T){ i+=10; s += i; if (i > 100) T = t; } cout <<s<<endl;
660
100
444
290

№ 67 Fan bobı – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int i = 0, s = 0; bool t = false, T = true; while(t T){ i+=50; s += i; if (i > 500) T = t; } cout <<s<<endl;
3300
1200
2000
600

№ 68 Fan bobı – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -1

for (<ifoda>1; <ifoda>2; <ifoda>3) uchun noto'g'ri tavsifni ko'rsating?
<ifoda>2 – takrorlash sanagichi vazifasini bajaruvchi o'zgaruvchiga boshlang'ich qiymat berishga xizmat qiladi
<ifoda>2 – takrorlashni bajarish yoki yo'qligini aniqlab beruvchi mantiqiy ifoda, agar shart rost bo'lsa takrorlash davom etadi
<ifoda>3 – odatda takrorlash sanagichi qiymatini oshirish (kamaytirish) uchun xizmat qiladi yoki bu erda takrorlash shartiga ta'sir qiluvchi boshqa amallar bo'lishi mumkin.
<ifoda>1 - takrorlash sanagichi vazifasini bajaruvchi o'zgaruvchiga boshlang'ich qiymat berishga xizmat qiladi

№ 69 Fan bobı – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

int n=10; while(n-=1, n2=n*n, n>0); Dastur kodida takrorlashni to'xtashiga ta'sir qiluvchi shartini toping?
n>0
n-=1
n ² =n*n
n-=1, n ² =n*n

№ 70 Fan bobı – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -1

Cheksiz takrorlashdan qaysi operator yordamida chiqib ketish mumkin?
break;
continue;
return;
switch

№ 71 Fan bobı – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ tilida for takrorlash operatorining sintaksisi to'g'ri berilgan qatorni toping?
for(<ifoda1>;<ifoda2>; <ifoda3>)<operator yoki blok>
for(<ifoda>)<operator yoki blok>

for(<ifoda1>,<ifoda2>, <ifoda3>)<operator yoki blok>
for(<ifoda1>;<ifoda2>; <ifoda3>)<operator>

№ 72 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? #include <iostream.h> int main () { int s=0,i; for(i=1;i<=10;i++) s+=i; cout<<s; return 0; }
55
45
10
1

№ 73 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ tilida cheksiz takrorlash while operatori yordamida qanday tasvirlanadi?
while(1)
while(0)
while()
while(false)

№ 74 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ tilida oldin operatorni yoki blokni bajarib, keyin shartni tekshiruvchi operator qaysi?
do-while
while
for
switch

№ 75 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int i, s=0; for(i = 0; i < 6; i++) { s *= i; } cout << s ;
0
120
720
24

№ 76 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi –4; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int i, s=1; for(i = 0; i < 6; i++) { s *= i; } cout << s ;
0
720
24
120

№ 77 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ dasturlash tilini yaratgan olim?
Bryan Strastrup
Rikki Martin
Bill Gates
Ada

№ 78 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int n=7; bool k; k=n%2; cout << k;
1
True
False
0

№ 79 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int n=123,a; a=n%100; cout << a;
23
12
3
0.3

№ 80 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int n = 20, s = 0; for (int i = 1; i <= 20; i++) if (n % i == 0) s += i; cout << s << endl;
42
100
55
45

№ 81 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int s = 0; for (int i = 1; i <= 10; i++) switch (i % 5) {case 0: s += i; break; default : C++; } cout << s << endl;
23
43
24
21

№ 82 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int s = 0, i = 0, n=10; dastur_uz : i++; s += i; if (i != n) goto dastur_uz; else s *= 2; cout << s << endl;
110
120
125
250

№ 83 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int n=10, s = 0, i = 0; while (1 > 0) { i++; s += i; if (i >= n) break; } cout << s << endl;
55
45
0
Cheksiz takrorlanib qoladi

№ 84 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a=24, b=18; while (a != b) if (a > b) a -= b; else b -= a; cout << a << endl;
6
2
12
1

№ 85 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int i = 0, j = 0; bool b = true; while(b){ i += 2; if (i == 10) b = false; j = j + i; } cout << j << endl;
30
40
50
20

№ 86 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -3

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int s = 0, a = 100, b = 120; bool t = true; do{ if(a > b){ t = false; s = a + b; } else b = a/2; } while(t); cout << s << endl;
150
200
250
100

№ 87 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int a[]={ 10,11,12,13,14 }; int s=0; for (int i=0;i<4;i++) s=s+a[i]; cout << s;
46
55
21
60

№ 88 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int a[]={ 10,11,12,13,14 }; int s=0; for (int i=0;i<4;i++) if (a[i]%2) s=s+a[i]; cout << s;
22
46
60
24

№ 89 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int a[]={-20,30,-40,43,64}; int s=6; for (int i=0;i<5;i++) if (a[i]<0) s=s+a[i];
-54
60
-60
-24

№ 90 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int a[]={-20,30,-40,43,64}; int s=0; for (int i=0;i<5;i++) if (a[i]<0) s=s+a[0]; cout << s;
-20
-40
-60
40

№ 91 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi - 3

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int a[]={-20,30,-40,43,64}; int s=0; for (int i=0;i<3;i++) if (a[i]>0) s=s+a[i]; s=s+a[2]; cout << s;
-10
30
-70
40

№ 92 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? double a[]={2.5, 3.9, 4.8, 6.2}; int s=0; for (int i=0;i<4;i++) s=s+a[i]; cout << s;
15
17.4
16.4
15.4

№ 93 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? double a[]={2.5, 3.9, 4.8, 6.2}; int m = 0; for (int i = 1; i < 4; i++) if (a [m] < a [i]) m = i; cout << a [m];
6.2
4.8
3.9
2.5

№ 94 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? double a[]={2.5, 3.9, 4.8, 6.2}; double s=0; for (int i=0;i<4;i++) s=s+a[i]; cout << s;
17.4
15

16.4
15.4

№ 95 Fan bobî – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? double a[]={2.5, 3.9, 4.8, 6.2}; int m = 0; for (int i = 1; i < 4; i++) if (a [m] > a [i]) m = i; cout << a [m];
2.5
4.8
3.8
6.2

№ 96 Fan bobî – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int list[]={6, 8, 2, 14, 13}; for (int i = 0; i < 4; i++) list[i] = list[i] - list[i + 1]; for (int i = 0; i < 5; i++) cout << list[i];
-26-12113
6821413
2612311
3141286

№ 97 Fan bobî – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int list[] ={{ 1,2,3},{4,5,6},{7,8,9}}; int s=0, j=0; for (int i = 0; i < 3; i++) s=s+a[i][j]; cout << s;
12
15
45
6

№ 98 Fan bobî – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? double a[]={ 12.53, 23.49, 4.8, 6.29}; int m = 0; for (int i = 1; i < 4; i++) if (a [m] > a [i]) m = i; cout << m;
2
1
3
0

№ 99 Fan bobî – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int list[] ={{ 1,2,3},{4,5,6},{7,8,9}}; int s=0, j=1; for (int i = 0; i < 3; i++) s=s+a[j][i]; cout << s;
15
6
12
45

№ 100 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int list[] = {{1,2,3},{4,5,6},{7,8,9}}; int s=0; for (int i = 0, j=0; i < 3; i++, j++) s=s+a[i][j]; cout << s;
15
6
45
12

№ 101 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? double a[]={12.53, 23.49, 4.8, 6.29}; int m = 0; for (int i = 1; i < 4; i++) if (a [m] < a [i]) m = i; cout << m;
1
2
3
0

№ 102 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi –5; Qiyinlik darajasi -1

Qaysi javobda massiv e'loni to'g'ri berilgan?
double d[]={2,4,6,4}
double d={2,4,6,4}
double d[2]={2,4,6,4}
double d[]={2, ,6,4}

№ 103 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int list[] = {{1,2,3},{4,5,6},{7,8,9}}; int s=0; for (int i = 0; i < 3; i++) for (int j = 0; j < 3; j++) s=s+a[i][j]; cout << s;
45
6
15
12

№ 104 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int list[] = {{21,2,43}, {31,5,26}, {7,18,22}}; int s=0, min=0; for (int i = 0; i < 3; i++) for (int j = 0; j < 3; j++) if (min>a[i][j]) min=a[i][j] cout << min;
0
2
min
43

№ 105 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int list[] = {{21,2,43}, {31,5,26}, {7,18,22}}; int s=0, min=a[0][0]; for (int i = 0; i < 3; i++) for (int j = 0; j < 3; j++) if (min<a[i][j]) min=a[i][j] cout << min;
43

2
min
0

№ 106 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur qismi ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int list[] = { {21,2,43}, {31,5,26}, {7,18,22} }; int s=0, min=j=2; for (int i = 0; i < 3; i++) if (min>a[i][j]) min=a[i][j] cout << min;
2
22
min
7

№ 107 Fan bobi – 2 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -1

Funktsiya e'loni to'g'ri ko'rsatilgan javobni toping.
void F(int t=1)
void F(int t=1, int s)
void F(int t=int q)
void F(int t=double)

№ 108 Fan bobi – 2 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -1

Funktsiya e'loni to'g'ri ko'rsatilgan javobni topin?
void F(int t, double d)
void F(int t=1, double s)
void F(int t, double d=t)
void F(int t=doubled)s

№ 109 Fan bobi – 2 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -1

Funktsiya e'loni to'g'ri ko'rsatilgan javobni toping
void F(char c=99, int t=99)
void F(char c=99, int t)
void F(char c=t, int t)
void F(char c, int c)

№ 110 Fan bobi – 2 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -2

Programma ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? double SUM(double *a, int n) { double t=0; t=t+a[0]; for (int i=1;i<n;i++)t=t+a[i]/a[i-1]; return t; } void main() { double a[]={7,1,3,5,3},c; c=SUM(a,3); cout << c; }
10
20
30
50

№ 111 Fan bobi – 2 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -2

Programma ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? { n=5; for (int i=0; i<=k;i++) t=t+n; return n; } void main() { int a[]={3,6,5,7,9,1}, n=a[0], k=a[1], t=a[3]; for (int i=0;i<6;i++) if (F(a[i])>a[i]) t=t+F(a[i],a[2],a[0]); cout << t; }
17

18
19
20

№ 112 Fan bobini – 2 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -2

Programma ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int F(double &a) { a=13; int b=a+41; } void main() { double b=15; F(b); cout << b; }
13
54
41
22

№ 113 Fan bobini – 2 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -2

Programma ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int F(int n, int k, int t) { for (int i=0; t;) {t--;n=n+k;} return n; } void main() { int a[]={2,5,2,6,7}, n=2, k=1, t=3; for (int i=0;i<3;i++) if (2*F(a[i], a[i], a[0])>t) t=t+F(a[i],t,a[0]); cout << t; }
38
41
25
57

№ 114 Fan bobini – 2 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -2

Programma ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int F(int a) { a=5; return a; } void main() { int a=7; F(a)+F(a+5); cout << a; }
7
8
5
75

№ 115 Fan bobini – 2 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -2

Programma ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int F(int n, int k, int t) { for (int i=0; t;) {t--;n=n+k;} return n; } void main() { int a[]={3,3,3,6,7}, n=2, k=1, t=3; for (int i=0;i<1;i++) if (2*F(a[i], a[i], a[0])>t) t=t+F(a[i],t,a[0]); cout << t; }
15
25
3
21

№ 116 Fan bobini – 2 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -2

Ushbu funktsiya qanday qiymat qaytaradi? int funksiya(int n) { int k = 0; while(n > 0) { k++; n /= 10; } return k; }
n niing raqamlari sonini
n ning raqamlari yig'indisini
Har doim nol qiymat qaytaradi
Qiymat qaytarmaydi

№ 117 Fan bobini – 2 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -2

Ushbu funktsiya qanday qiymat qaytaradi?
int funksiya(int n) { int s=0; while(n > 0) {int a=n%10; s=s+a; n /= 10; } return s; }
n ning raqamlari yig'indisini
n ning raqamlari yig'indisini
Har doim nol qiymat qaytaradi
n ning raqamlari sonini

№ 118 Fan bobi – 2 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -2

Ushbu funktsiya qanday qiymat qaytaradi?
int funksiya(int n) { int s=0; while(n > 0) {int a=n%10; s=s*10+a; n=n/10; } return s; }
n raqamini teskarisini
n ning raqamlari yig'indisini
n ning raqamlari sonini
Qiymat qaytarmaydi

№ 119 Fan bobi – 2 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -3

Programma ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi?
int F(int n, int k=15, int t=12) { return n*k/t; } void main(){ int n=7, a[]={5,2,-3,2,4}, c=2, k=2; for (int i=0;i<5;i++) if (2*F(a[i])-F(n-a[i],c)>F(a[i], a[i], a[i/2])) c=c+F(a[i], n); cout << c; }
7
8
15
12

№ 120 Fan bobi – 2 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -3

Programma ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi?
int F(int n, int k=5) { k=3; return n-k; } void main() { int n=7, a[]={5,2,3,2,4}, c=2, k=2; for (int i=0;i<5;i++) if (2*F(a[i])-F(n-a[i],c)>0) c=c+F(a[i], n); cout << c; }
5
6
7
8

№ 121 Fan bobi – 2 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -3

Programma ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi?
int F(int n, int k=2, int t=6) { for (;t>0;t--); return (n+t)/k; } void main(){ int n=8, a[]={5,2,-3,2,4}, c=2, k=2; for (int i=0;i<5;i++) if (2*F(a[i])-F(c-a[i],n)>F(a[i], a[i], n)) c=c+F(a[i]); cout << c; }
8
9
10
11

№ 122 Fan bobi – 2 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -3

Programma ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi?

int F(int a, int b) { return (a+b); } void main(){ int a=3, b=4, c=7; cout << F(b,c); }
11
7
10
34

№ 123 Fan bobi – 2 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -3

Programma ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int F(int a, int b) { return (a+b); } void main() { int a=3, b=4, c=7; cout << F(a+b,c+7); }
11
7
10
34

№ 124 Fan bobi – 2 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -2

Programma ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? bool F(int a, int b) { return (a+b); } void main() { int a=3, b=4; cout << F(a,b); }
1
7
0
34

№ 125 Fan bobi – 2 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -2

Programma ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? bool F(int a, int b) { return a?b:0; } void main() { int a=3, b=4; cout << F(b,c); }
1
4
0
7

№ 126 Fan bobi – 2 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -2

Programma ishlashi natijasida ekranga nima chiqadi? int F(int a, int b) { return a?b:0; } void main() cout << F(b,c); }
4
1
0
7

№ 127 Fan bobi – 2 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -2

x C++ da haqiqiy sonlar uchun qanday yoziladi?
fabs(x)
abs(x)
labs(x)
absf(x)

№ 128 Fan bobi – 2 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

10 darajasi x C++ da qanday yoziladi?

pow10(x)
pow(10,x)
pow(x,10)
10^x

№ 129 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

C++ tilida char turidagi satrni uzunligini aniqlovchi funktsiyani aniqlang?
strlen
strcat
strcpy
strcpm

№ 130 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ tilida char turidagi satrni nusxalovchi funktsiyani aniqlang.
strcpy()
strcat()
strempt()
strev()

№ 131 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ tilida ixtiyoriy turning xotiradagi o'lchamini aniqlash funktsiyasini ko'rsating
sizeof
length
strlen
size

№ 132 Fan bobini – 2 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ tilida x soning absolyut qiymatini aniqlash funktsiyasini ko'rsating
abs(x)
fabs(x)
exp(x)
ceil(x)

№ 133 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -1

C++tilida satr uzunligini qaytaruvchi funktsiyani aniqlang.
sizeof()
malloc()
ceil()
To'g'ri javob yo'q

№ 134 Fan bobini – 2 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -2

sin2x + 2cosy ifodasi c++ da qanday ifodalanadi?
sin(2*x)+2*cos(y)
sin(2x)+2cos(y)
sin 2*x +2*cosy
sin*2*x+2*cos*y

№ 135 Fan bobi – 2 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -2

arcsin2x + 2arccosy ifodasi c++ da qanday ifodalanadi?
asin(2*x)+2*acos(y)
sin(2x)+2acos(y)
asin(2x)+2cos(y)
sin*2*x+2*cos*y

№ 136 Fan bobi – 2 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -2

ln2x + ln2cosy ifodasi c++ da qanday ifodalanadi?
log(2*x)+log(2*cos(y))
ln(2*x)+ln(2*acos(y))
lg(2*x)+lg(2*acos(y))
log (2*x)+ln(2*acos(y))

№ 137 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur kodining natijasini toping. int x; int *p = &x; *p = 35; cout << x;
35
4
0
39

№ 138 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur kodining natijasini toping. int x; int y; int *p = &x; int *q = &y; *p = 35; *q = 98; *p = *q; cout << x << " " << y << endl;
98 98
35 98
98 35
35 35

№ 139 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi dastur kodining natijasini toping. int x; int y=13; int *p = &x; int *q = &y; *p = 35; cout << x << " " << *q << endl;
35 13
13 35
35 0
0 35

№ 140 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur kodining natijasini toping. int y=13; int *q = &y; y = 23; cout << *q << endl;
23
14
0
0x0bbff

№ 141 Fan bobi – 2 ; Fan bo'limi –2; Qiyinlik darajasi -2

Quyidagi dastur kodining natijasini toping. int a = 0, b = 10; if (pow(b,a) == 1) a = b * (++b); else a = b * (--b); cout<<a;
121
111
100
81

№ 142 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi dastur kodining natijasini toping. 28 << 3 & 22 - 17 30 >> 2
7
8
9
10

№ 143 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi dastur kodining natijasini toping. int a = 7, b = 8; if (++a == ++b) a += a; else if(a % 2 == 0) a += b * b; else if(a % 2 != 0) a += b; cout<<a;
89
98
91
90

№ 144 Fan bobi – 2 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi dastur kodining natijasini toping. int a = 16, b = 5; if (sqrt(a) == b) a *= ++a; else a *= ++b; cout<<a;
96
80
36
81

№ 145 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi dastur kodining natijasini toping. int a=6,b=4; while(a/b==1) { a++; if (b) a++; b--; a=b*3; } cout << a;
9
10
6
4

№ 146 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 4 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi dastur kodining natijasini toping. int a = 0; for (int i = 0; i < 50; i+=5) { if (i / 10 >= 3)if (i % 10 != 5) a += i; } cout<<a; a)
70
50
10
150

№ 147 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? char s1[]="ABBA", s2[]="BC", s3[]="CCBA"; strncat(s2,s3,2); strcpy(s1,s2); cout << s2;
ABC
BCCC
CBBB
BCCA

№ 148 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? char s1[]="BAB", s2[]="ABC", s3[]="CBA"; string a="ABC"; if (s1[0]==s1[1] && s2[0]) cout<<s3; else cout << a[1];
B
C
A
AB

№ 149 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? string s1="AB", s2="BCC", s3="CAC"; int i=1; s1.insert(i,s3); s2.append(s3); s2.erase(1,2); s3.erase(2,1); s3=s1+s2.string(1,1); cout<<s3;
ACACBC
ABACAB
BCBABC
ABCABC

№ 150 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? char s1[]="BAB", s2[]="ABC", s3[]="CBA"; if (s1[0]==s1[1] && s3[0]) cout<<s3; else cout << s2;
ABC
CBA
BAC
ACB

№ 151 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? char c[]={ 'a','i','o','e','\0'}; char matn[] = "Programmash asoslari va kompyuter texnologiyalari"; int k=0;for(int i=0; i<strlen(c);i++){k=0; for(int j=0;j<strlen(matn);j++) if(matn[j]==c[i]) k++; cout<<k<<"\t";}
8 3 5 2
2 3 5 8
0 3 5 8
a i o e

№ 152 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? char s1[]="BAB", s2[]="ABC", s3[]="ABA"; string a="lalalal"; if (strrev(s3)==s3) cout<<strrev(strcpy(s2,strrev(s1))); else cout << a.find("al");
BAB
ABA
ABC
CBA

№ 153 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int s=0, m=0 ; char matn[] = "Programmash asoslari fani 2015 - yil"; for(int i=0;i<strlen(matn);i++) if(isdigit(matn[i])) s++; else if (isalpha(matn[i])) m++; cout<<s<<"\t"<<m;
4 28
2 31
5 29
6 23

№ 154 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? char s1[]="ABBA", s2[]="BABC", s3[]="CCBA"; strncpy(s2,s3,2); strncpy(s1,s2,1); cout << s1;
CBBA
ABBC
ACCB
BAAC

№ 155 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? string s1="A", s2="B", s3="C"; int i=1; s1.insert(i,s3); s1.append(s2); s2.insert(i,s3); s1.erase(1,2); s3=s1+s2; cout<<s3;
ABC
CAB
ACB
BBC

№ 156 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 5 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? char matn[] = "d2as#3!"; for(int i=0;i<strlen(matn)-2;i++) if(!isdigit(matn[i]) && isalpha(matn[i])) cout<<matn[i];
das
asd
2#3
23

№ 157 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a = 7, b = 8; cout << a % b;
7
8
1
56

№ 158 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ tilida ekranga chiqarish oqimi ishlatilishi to'g'ri ko'rsatilgan javobni tanlang.
cout << a;
cout >> a;
cout <<<< a;
cin >> a;

№ 159 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int s=2468; cout<<(s%1000)/10;
46
68
468
24

№ 160 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -1

Identifikator sifatida foydalanish mumkin bo'lmagan javobni ko'rsating?
delete
dlete
intt
filoat

№ 161 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -1

Identifikator sifatida foydalanish mumkin bo'lgan javobni ko'rsating
inT1
float
for
double

№ 162 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 1 ; Qiyinlik darajasi -1

Identifikator sifatida foydalanish mumkin bo'lgan javobni ko'rsating?
Const
include
abc
abs

№ 163 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a=6789; cout<<a/100;
67
89
67.89
89.67

№ 164 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? float a=1234; cout<<a/100;
12.34
12
34
34.12

№ 165 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? float a=1234; cout<< a+1%100;
35
1235
12
100

№ 166 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a=456; cout<<a+a/100;
460
456
460.56
4.56

№ 167 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int c=25/3 cout << c;
8
25/3
8.3
8.(3)

№ 168 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int c=14/4 cout << 8+c;
11
11.5
5.5
8+c

№ 169 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int d=3 cout << d/2;
1
1.5
d
3/2

№ 170 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int d=3 cout << d/2.;
1
1.5
d
3/2

№ 171 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismidagi xato kodni toping. const int n=3; int a=n; a=a+2; n=n+2;
n=n+2;
a=a+2;
int a=n;
const int n=3;

№ 172 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int s=0; int a=s+2; cout<<s;
0
2
s
a

№ 173 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a, b, c; a=b=c=2; c=c+b; cout << c;
4
2
6
c

№ 174 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int x, y, z=2; x=z; y=z=3; cout << x+z;
5
4
x+z
6

№ 176 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismidagi xato kodni toping? int a=2,b; b=a+3; cout << "a++b"; cout << a++b;
cout << a++b;
cout << "a++b";
b=a+3;
int a=2,b;

№ 177 Fan bobı – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a=2,b; b=a+3; cout << a+b;
7
5
2
3

№ 178 Fan bobı – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int c=25/3 cout << c;
8
25/3
8.3
8.(3)

№ 179 Fan bobı – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int c=14/4 cout << 8+c;
11
11.5
5.5
8+c

№ 180 Fan bobı – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int d=3 cout << d/2;
1
1.5
d
3/2

№ 181 Fan bobı – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int d=3 cout << d/2.;
1
1.5
d
3/2

№ 182 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismidagi xato kodni toping. const int n=3; int a=n; a=a+2; n=n+2;
n=n+2;
a=a+2;
int a=n;
const int n=3;

№ 183 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Identifikator sifatida foydalanish mumkin bo'lgan javobni ko'rsating?
const
include
abc
abs

№ 184 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a=6789; cout<<a/100;
67
89
67.89
89.67

№ 185 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? float a=1234; cout<<a/100;
12.34
12
34
34.12

№ 186 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? float a=1234; cout<< a+1%100;
35
1235
12
100

№ 187 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? int a=456; cout<<a+a/100;
460
456
460.56
4.56

№ 188 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ da quyidagi operatorlar ketma-ketligi bajarinishi natijasida ekranga nima chiqadi? cout<< "3 / 2 + 5.5 = " << 3 / 2 + 5.5 <<endl;
$3 / 2 + 5.5 = 6.5$
6.0
$2 + 5.5$
6.5

№ 189 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ da quyidagi operatorlar ketma-ketligi bajarinishi natijasida ekranga nima chiqadi? cout<<static_cast<int>(7.9);
7
7.0
0.9
7.9

№ 190 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ da quyidagi operatorlar ketma-ketligi bajarinishi natijasida ekranga nima chiqadi? cout<<static_cast<int>(7.8 + static_cast<double>(15 / 2));
14
15
14.5
15.3

№ 191 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi dastur kodining natijasini toping. num2 = 4 * 5 - 11; cout<< "num2 = " << num2 <<endl;
num2 = 9
$4 * 5 - 11 = 9$
num2 = -24
num2 = 19

№ 192 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi dastur kodining natijasini toping. num2 = 4 / 5 - 11; cout<< num2 <<endl;
-11
10.2
-10.2
11

№ 193 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi dastur kodining natijasini toping. num2 = 4 % 5 + 5%4; cout<< num2 <<endl;
5
0
9
2.05

№ 194 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi dastur kodining natijasini toping. num2 = 4 / 5 – 4 % 5; cout<< num2 <<endl;
-4
4
5
11

№ 195 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi dastur kodining natijasini toping. num2 = 4 *3 + 7 / 5 – 25.5; cout<< num2 <<endl;
-12.5
10.5
-12
12

№ 196 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi dastur kodining natijasini toping. num = 6; num = num + 2; cout<< num <<endl;
8
10
-2
2

№ 197 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi ifodalarning ichidan xato ifodani aniqlang.
q = % a + b + c + d / 4;
c = (a % b) * 6;
d = c / b;
e = (a + b + c + d) / 4;

№ 198 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? cout<< "3 / 2 + 5.5 = " << 3 / 2 + 5.5 <<endl;
3 / 2 + 5.5 = 6.5
6.0
2 + 5.5
6.5

№ 199 Fan bobini – 1 ; Fan bo'limi – 3 ; Qiyinlik darajasi -1

Quyidagi programma qismi ishlashi natijasida ekranga qanday qiymat chiqadi? num2 = 4 / 5 – 4 % 5; cout<< num2 <<endl;
-4
4
5
11

№ 200 Fan bobi – 1 ; Fan bo'limi – 2 ; Qiyinlik darajasi -1

C++ da quyidagi operatorlar ketma-ketligi bajarinishi natijasida ekranga nima chiqadi? int a=3; cout<< a++ <<endl;
3
2
a++
4

1.	Ma'lumot nima ?	ro'yxatga olingan signallardir.	qo'yilgan maqsadga erishish uchun o'zaro aloqador vositalar	axborotni saqlash, qayta ishlash va uzatish	belgilangan qoidalar asosida o'zaro munosabatda bo'ladigan usullar to'plamidir
2.	Axborot nima ?	mahsulot bo'lib, u o'ziga xos usullar yordamida shakllantirilgan o'zaro bog'liq ma'lumotlar ni o'z ichiga oladi.	axborotni qabul qilish yoki yaratish, saqlash. qayta ishlash, uzatish, o'qitish kabi amallardan hech bo'lmaganda bittasi qatnashadigan jarayondir	qayta ishlash, uzatish, o'qitish kabi amallarda n hech bo'lmagan da bittasi qatnashadigan jarayondir	axborotni qabul qilish yoki yaratish, o'qitish kabi amallardan hech bo'lmaganda bittasi qatnashadigan jarayondir
3.	Hozirgi vaqtda eng ko'p ko'llaniladigan interfeys qaysi?	HRI	HCI	CHI	HCI, CHI
4.	Interfeys nima?	qurilma, mashina va inson orasidagi o'zaro ta'sirni ta'minlaydigan qoidalar va vositalar to'plami.	mashina va inson orasidagi o'zaro ta'sirni ta'minlaydigan vosita.	qurilma va mashina orasidagi o'zaro ta'sirni ta'minlaydigan qoidalar.	Qurilma va mashina o'zaro ta'sirni ta'minlaydigan qoidalar va vositalar .
5.	Grafik interfeys nima?	kompyuter va foydalanuvchi	foydalanuvchi o'rtasidagi o'zaro ta'sirni	kompyuter va foydalanuvchi	kompyuter va foydalanuvchi o'rtasidagi o'zaro

		hi o'rtasidagi o'zaro ta'sirni grafik vositalar yordamida ta'minlovchi foydalanuvchi interfeysi.	grafik vositalar yordamida ta'minlovchi foydalanuvchi interfeysi.	vchi o'rtasidagi o'zaro ta'sirni ta'minlovchi foydalanuvchi interfeysi.	ta'sirni dasturiy vositalar yordamida foydalanuvchi interfeysi.
6.	Foydalanuvchi interfeysini loyihalashda ishtirok etuvchi loyixalovchilar vazifalari qaysi javobda to'g'ri keltirilgan?	Mavjud bo'lgan ma'lumotlar asosida interfeysni loyihalaydilar, maketlarni chizadilar, prototiplarni yaratadilar, foydalanuvchi bilan mahsulot orasidagi o'zaro ta'sirlarni aniqlaydilar.	Interfeysni loyihalash jarayonini boshqaradi, masalani qo'yadi, muddatlarni nazorat qiladi.	Mavjud bo'lgan ma'lumotlar asosida foydalanuvchi bilan mahsulot orasidagi o'zaro ta'sirlarni aniqlaydilar.	Tadqiqotlar, ishchi mahsulotni monitoring qiladilar, loyihalshni to'xtatish haqidagi ma'lumotlarni yig'adilar.
7.	Foydalanuvchi interfeysini loyihalashda ishtirok etuvchi tadqiqotchilar vazifalari qaysi javobda to'g'ri keltirilgan?	Tadqiqotlar, foydalilik testlashlarini o'tkazadilar, ishchi mahsulotni monitoring qiladilar, loyihalshni to'xtatish haqidagi ma'lumotlar	Mavjud bo'lgan ma'lumotlar asosida interfeysni loyihalaydilar, foydalanuvchi bilan mahsulot orasidagi o'zaro ta'sirlarni aniqlaydilar.	Interfeysni loyihalash jarayonini boshqaradi, masalani qo'yadi, muddatlarni nazorat qiladi.	Foydalanuvchi bilan mahsulot orasidagi o'zaro ta'sirlarni aniqlaydilar.

		ni yig'adilar.			
8.	Foydalanuvchi interfeysini loyihalashda ishtirok etuvchi menedjerlar vazifalari qaysi javobda to'g'ri keltirilgan?	Interfeysni loyihalash jarayonini boshqaradi, masalani qo'yadi, muddatlarni nazorat qiladi	Interfeysni loyihalash jarayonini muddatlarni nazorat qiladi	Foydalanuvchi bilan mahsulot orasidagi o'zaro ta'sirlarni aniqlaydilar.	Ishchi mahsulotni monitoring qiladilar, loyihalshni to'xtatish haqidagi ma'lumotlarni yig'adilar.
9.	Informatsion model necha turga bo'linadi?	2	4	3	5
10.	Texnik tizimlar bilan inson mosligi turlari ko'rsating.	biofizik, energetik, borliqli-antropometrik, texnik-estetik, axborotli	fizik, energetik, antropometrik, texnik-estetik, axborotli	axborotli, biofizik, energetik, dasturli, texnik-estetik, ovozli	biofizik, energetik, dasturli, axborotli, matematik, texnik-estetik, ovozli
11.	Texnik tizimlar bilan inson ortasidagi biofizik mosligi ta'rifini ko'rsating.	bir tomondan Insonning ishlash qobiliyati va fiziologik holati o'rtasidagi, ikkinchi tomondan hajmni inobatga olgan holda turli faktorlar orqali xarakterlanuvchi tizim, uning	tizimni boshqarish organlarini yaratish va operatorni shunday tanlashi kerakki, ular sarf etiladigan quvvat, tezlik, operatorning tugallanganligini optimal yuklash munosabatlarini garmonlashtiradi.	inson va tizimning ishchi o'rinini yaratishda insonning ba'zi fiziologik o'ziga xosliklarini va antropometrik xarakteristikalarini inobatga olishdan iborat.	Insonning kodlashtirilgan axborot oqimini qabul qilishi va qayta ishlashi va tizimga boshqaruvchi ta'sirlarni samarali qo'llash imkoniyatlarini bildiradi.

		tomonidan bajariladigan topshiriqlarning sifati, ish davomiyligi ning aqliy yutuqlaridan iborat.			
12.	Texnik tizimlar bilan inson ortasidagi energetik mosligi ta`rifini ko`rsating.	tizimni boshqarish organlarini yaratish va operatorni shunday tanlashi kerakki, ular sarf etiladigan quvvat, tezlik, operatorning tugallanganligini optimal yuklash munosabatlarini garmonlashtiradi.	inson va tizimning ishchi o`rinni yaratishda insonning ba`zi fiziologik o`ziga xosliklarini va antropometrik xarakteristikalarini inobatga olishdan iborat.	Insonning kodlashtirilgan axborot oqimini qabul qilishi va qayta ishlashi va tizimga boshqaruvchi ta`sirlarni samarali qo`llash imkoniyatlarini bildiradi.	Insonning ijodiy maqsadga yo`naltirilgan elementlar bilan intellektual va fizik kuchlar to`plami kabi mehnat jarayonidan texnik va estetik zavq olishidan iboratdir.
13.	Texnik tizimlar bilan inson ortasidagi texnik – estetik mosligi ta`rifini ko`rsating.	Insonning ijodiy maqsadga yo`naltirilgan elementlar bilan intellektual va fizik kuchlar to`plami kabi mehnat	tizimni boshqarish organlarini yaratish va operatorni shunday tanlashi kerakki, ular sarf etiladigan quvvat, tezlik, operatorning tugallanganligini	inson va tizimning ishchi o`rinni yaratishda insonning ba`zi fiziologik o`ziga xosliklarini va	Insonning kodlashtirilgan axborot oqimini qabul qilishi va qayta ishlashi va tizimga boshqaruvchi ta`sirlarni samarali qo`llash imkoniyatlarini bildiradi.

		jarayonidan texnik va estetik zavq olishidan iboratdir.	optimal yuklash munosabatlarini garmonlashtiradi .	antropometrik xarakteristikalarini inobatga olishdan iborat.	
14.	Texnik tizimlar bilan inson ortasidagi axborotli moslik mosligi ta'rifini ko'rsating.	Insonning kodlashtirilgan axborot oqimini qabul qilishi va qayta ishlashi va tizimga boshqaruvchi ta'sirlarni samarali qo'llash imkoniyatlarini bildiradi.	tizimni boshqarish organlarini yaratish va operatorni shunday tanlashi kerakki, ular sarf etiladigan quvvat, tezlik, operatorning tugallanganligini optimal yuklash munosabatlarini garmonlashtiradi .	inson va tizimning ishchi o'rnini yaratishda insonning ba'zi fiziologik o'ziga xosliklarini va antropometrik xarakteristikalarini inobatga olishdan iborat.	Insonning ijodiy maqsadga yo'naltirilgan elementlar bilan intellektual va fizik kuchlar to'plami kabi mehnat jarayonidan texnik va estetik zavq olishidan iboratdir.
15.	His qilish xususiyati bo'yicha reseptorlar to'g'ri keltirilgan qatorni toping?	ko'rish, eshitish, og'riq reseptorlari, tana holati reseptorlari, borliq	ko'rish, eshitish, sezish, borliq	his etish, eshitish, og'riq reseptorlari, borliq	ko'rish, eshitish, og'riq reseptorlari, tam bilish, borliq, his etish
16.	Uzoq ta'sir ko'rsatishdan keyin moslashish qobiliyati bo'yicha reseptorlar necha turga	2	6	8	4

	bo`linadi?				
17.	Interfeysni ishlab chiqish prinsiplari va xususiyatlari to`g`ri keltirilgan qatorni toping?	tabiiylik, do'stona, oddiylik, kelishilganlik, teskari aloqa, moslashuvchanlik, estetik.	do'stona, oddiylik, kelishilganlik, teskari aloqa, moslashuvchanlik, estetik.	oddiylik, kelishilganlik, teskari aloqa, moslashuvchanlik, estetik, yaxlitlik.	oddiylik, kelishilganlik, tabiiylik, do'stona, moslashuvchanlik, yagonalik.
18.	GUI nima?	foydalanuvchining barcha ruxsat etilgan tizim obyektlari va vazifalarini ekranning grafik komponentlari ko'rinishida tasvirlashga asoslangan foydalanuvchi va kompyuter orasidagi o'zaro ta'sir uchun vositalar tizimi.	interfeysning barcha ruxsat etilgan tizim obyektlari va vazifalarini ekranning grafik komponentlari ko'rinishida tasvirlashga asoslangan o'zaro ta'sir uchun vositalar tizimi.	ekranning grafik komponentlari ko'rinishida tasvirlashga asoslangan foydalanuvchi va kompyuter orasidagi o'zaro aloqa uchun vositalar tizimi.	foydalanuvchining barcha ruxsat etilgan tizim obyektlari ko'rinishini tasvirlashga asoslangan foydalanuvchi va kompyuter orasidagi o'zaro ta'sir tizimi.
19.	Interfeys turlari nechta?	matnli, grafikli	ovozli, grafikli	katta, kichik	oq, qora
20.	Foydalanuvchi interfeysiga qanday qarama-qarshi talab qo'yiladi?	Predmet sohasining oddiyligi va adekvatliligi.	Texnik sohasining oddiyligi va murakkabligi.	Ko'rinish sohasining oddiyligi va qulayligi.	Predmet sohasining murakkabligi va adekvatliligi.

21.	Interfeysni loyihalashning uslubiy butunlik prinsipi nima?	Shrift va formatlarni bir xilda qo'llash	Yozuv va formatlarni har xilda qo'llash	Rasm va formatlarni har xilda qo'llash	Rang va yozuvlarni har xilda qo'llash
22.	Interfeysni loyihalashning tekislash prinsipi nima?	Foydalanuvchi interfeysdagi komponent va yozuvlar turli xil joylashmasligi kerak	Foydalanuvchi interfeysdagi rang va yozuvlar bir xil joylashmasligi kerak	Foydalanuvchi interfeysdagi rasm va yozuvlar bir xil joylashishi kerak	Foydalanuvchi interfeysdagi rang va yozuvlar turli xil joylashmasligi kerak
23.	User Centered Design qanday loyixalash usuli?	Foydalanuvchilarga mo'ljallangan interfeysni loyihalash	Foydalanuvchilar maqsadiga mo'ljallangan interfeysni loyihalash	Foydalanuvchilar faoliyatini tahliliga asoslangan interfeysni loyihalash	Foydalanuvchilar maqsadiga mo'ljallangan monitorni loyihalash
24.	Goal Centered Design qanday loyihalash usuli?	Foydalanuvchilar maqsadiga mo'ljallangan interfeysni loyihalash	Foydalanuvchilarga mo'ljallangan interfeysni loyihalash	Foydalanuvchilar faoliyatini tahliliga asoslangan interfeysni loyihalash	Foydalanuvchilar maqsadiga mo'ljallangan monitorni loyihalash
25.	«About Face: The Essentials of User Interface Design», «About Face 2.0: The Essentials of Interaction Design», «The Inmates Are	Alan Cooper	Fon Neyman	Bill Geys	Alan Tuyri

	Running the Asylum» kitoblarining muallifi kim.				
26.	Qanday tizim “inson-mashina” tizimi bo`lib hisoblanadi?	Avtomatlash tirilgan boshqarish tizimi	Avtomatlashgan boshqarish tizimi	Mikroparo qessorli boshqarish tizimi	Kompyuterli boshqarish tizimi
27.	Ushbu yondashuvda tizim boshqarish ob`ekti, boshqarish sub`ekti va muhit kabi tushunchalarni ajratib ko`rsatish sifatida qaraladi. Qaysi yondoshuv haqida fikr bildirilgan?	Kibernetik yondoshuv	Agregat yondoshuv	Dinamik yondoshuv	Stacionar yondoshuv
28.	Nutqni tanib olish nima?	signallarni matnga yoki boshqaruv buyruqlar to'plamiga aylantirish	nutq egasi kimligini aniqlash	nutq qaysi manbadan olinganligini aniqlash	signallarni raqamli ko`rinishga o'tkazish
29.	Nutqni tanib olishning asosiy muammolari?	Akustik o'zgaruvchanlik, vaqtinchalik o'zgaruvchanlik	Akustik o'zgaruvchanlik	Vaqtinchalik o'zgaruvchanlik	Akustik o'zgaruvchanlik, doimiy o'zgaruvchanlik
30.	Akustik tanib oluvchining asosiy maqsadi?	akustik signalni asl signalning mazmuniga mos	akustik signalni raqamli signalga aylantirishdir	akustik signalni so'zga aylantirish	akustik signalni gapga aylantirish

		keladigan akustik birliklar ketma- ketlikka aylantirishdi r			
31.	Obrazlarni tanib olishga yondashuv qaysilar?	geometrik va lingvistik	algebraik va lingvistik	geometrik va algebraik	lingvistik va fonetik.
32.	Insonning pozitsiyasi va imo ishoralarini tanib olishga mo'ljallangan apparat vositalari qaysi javobda to'g'ri ko'rsatilgan?	Videoma'lumotlarga asoslangan qurilmalar va tezlashtirish ma'lumotlaridan foydalanadigan qurilmalar	Videoma'lumotlarga asoslangan qurilmalar	Tezlashtirish ma'lumotlaridan foydalangan qurilmalar	Audioma'lumotlarga asoslangan qurilmalar.
33.	“Nomigagina dizayn” yoki “O'zicha loyihalash” nima?	loyihalovchi yoki dasturchi o'zining shaxsiy maqsadi, malakasi, qobiliyatidan kelib chiqib mahsulotni loyihalaydi	loyihalovchi yoki dasturchi foydalanuvchining shaxsiy maqsadi, vazifasidan kelib chiqib mahsulotni loyihalaydi	loyihalovchi yoki dasturchi texnik topshiriqda ko'rsatilgan maqsad va vazifadan kelib chiqib mahsulotni loyihalaydi	loyihalovchi yoki dasturchi personajlar asosida mahsulotni loyihalaydi
34.	Obyekt bu-?	axborotni	axborotni qayta	axborotni	axborotni qayta

		qayta ishlash va saqlash uchun qurilma, fayllar va piktogrammalar	ishlash va saqlash uchun qurilma	qayta ishlash va saqlash uchun fayllar	ishlash va saqlash uchun piktogrammalar
35.	Fitts qonuni Inson-mashina interfeysi uchun qanday tavsiflanadi?	Reaksiya tezligi boshqarish elementidan masofagacha to'g'ri proporsional, uning razmeriga teskari proporsionaldir.	Reaksiya tezligi boshqarish elementining razmeriga to'g'ri proporsional, uning masofaga teskari proporsionaldir.	Reaksiya tezligi boshqarish elementidan masofagacha bog'liq bo'lmay, uning razmeriga bog'liqdir.	Reaksiya tezligi boshqarish elementining razmeriga bog'liq bo'lmay, uning masofasiga bog'liqdir.
36.	TMaskEdit komponenti nima uchun ishlatiladi?	foydalanuvchi ma'lum bir formatdagi ma'lumotlarni kiritishi uchun	dasturlarda jadval ko'rinishi ma'lumotlarni kiritish yoki aks etish uchun	grafik imkoniyatlardan foydalanish uchun	har bir qatorda belgi(galochka) qo'yish yoki olib tashlash uchun
37.	Ko'p qatorli yozuv komponenti qanday nomlanadi?	TStaticText	TSplitter	TStringGrid	TTabControl
38.	TSpeedButton va TBitBtn tugmalarning farqi nimada?	TBitBtn klaviaturadan fokusni olib biladi	TSpeedButton klaviaturadan fokusni olib biladi	TBitBtn matndan boshqa tasvirni olmaydi	TSpeedButton matndan boshqa tasvirni olmaydi
39.	TStringGrid, TDrawingGrid komponenti nima	dasturlarda jadval ko'rinishi	foydalanuvchi ma'lum bir formatdagi	grafik imkoniyatlardan	har bir qatorda belgi(galochka) qo'yish yoki olib

	uchun ishlatiladi ?	ma`lumotlar ni kiritish yoki aks etish uchun	ma`lumotlarni kiritishi uchun	foydalanish uchun	tashlash uchun
40.	TImage, TShape, TBevel komponenti nima uchun ishlatiladi ?	grafik imkoniyatlar dan foydalanish uchun	dasturlarda jadval ko`rinishi ma`lumotlarni kiritish yoki aks etish uchun	har bir qatorda belgi(galo chka) qo`yish yoki olib tashlash uchun	foydalanuvchi ma`lum bir formatdagi ma`lumotlarni kiritishi uchun
41.	Kiritishni niqoblash komponenti- ?	TMaskEdit	TShape	TCheckLi stBox	TDrawGrid
42.	TStringGrid,TDra wGrid komponentining asosiy xususiyatlari berilgan qatorni toping	ColumnCou nt, FixedCols, FixedRows, RowCount	Timage.Picture, Timage.AutoSiz e, Timage.Streach	Items, Columns	FixedCols, Strings
43.	TCheckListBox- ListBox komponentining asosiy xususiyatlari berilgan qatorni toping?	Items, Columns	FixedCols, Strings	ColumnC ount, FixedCols , FixedRow s, RowCoun t	Timage.Picture, Timage.AutoSize , Timage.Streach
44.	TSplitter komponenti bu -?	Ajratish chizig`i	Kiritishni niqoblash	Ko`p qatorli yozuv	Parametrlar muhariri
45.	TValueListEditor komponenti bu - ?	Parametrlar muhariri	Ko`p qatorli yozuv	Kiritishni niqoblash	Ajratish chizig`i
46.	TStaticText komponenti bu - ?	Ko`p qatorli yozuv	Kiritishni niqoblash	Ajratish chizig`i	Parametrlar muhariri
47.	TTabControl komponenti bu - ?	Bo`limlar to`plami	Saxifalar to`plami	Tasvirlar to`plami	Jarayon indeksatsiyasi

48.	Sahifalar to`plami qanday nomlanadi ?	TPageControl	TTabControl	TImageList	TProgressBar
49.	Bo`limlar to`plami qanday nomlanadi ?	TTabControl	TPageControl	TImageList	TProgressBar
50.	TPageControl komponenti bu - ?	Saxifalar to`plami	Jarayon indeksatsiyasi	Tasvirlar to`plami	Bo`limlar to`plami
51.	Jarayon indeksatsiyasining xususiyatlari berilgan qatorni toping	Max, min, position	Max, min, orientation	SelStart, SelEnd, SliderVisible	ActivePage, ActivePageIndex
52.	Tasvirlar to`plami komponenti bu - ?	TImageList	TProgressBar	TPageControl	TTabControl
53.	TProgressBar komponenti bu - ?	Jarayon indeksatsiyasi	Tasvirlar to`plami	Bo`limlar to`plami	Saxifalar to`plami
54.	TTrackBar komponenti bu - ?	Siljitgich	Tasvirlar to`plami	Bo`limlar to`plami	Jarayon indeksatsiyasi
55.	Siljitgich komponenti qanday nomlanadi?	TTrackBar	TProgressBar	TImageList	TTabControl
56.	Dasturlarda foydalanuvchi zerikib qolmasligi uchun kichik animatsiyalarni aks etishi qanday nomlanadi?	TAnimate	TDateTimePicker	TMonthCalendar	TColorBox
57.	TDateTimePicker komponenti - ?	Sanani tanlash	Oddiy animatsiya	Taqvim	Tizim burchagi ikonkasi
58.	TSystemTray komponenti bu - ?	Tizim burchagi ikonkasi	Taqvim	Oddiy animatsiya	Sanani tanlash
59.	TMonthCalendar	Taqvim	Oddiy	Sanani	Tizim burchagi

	komponenti bu -?		animatsiya	tanlash	ikonkasi
60.	TAnimate komponenti bu -?	Oddiy animatsiya	Taqvim	Sanani tanlash	Tizim burchagi ikonkasi
61.-joriy sanani ko`rsatadi ?	ShowToday	ShowTodayCircle	MultiSelect	FirstDayofWeek
62.-aylana tugmacha tanlanganda joriy sanaga o`tadi?	ShowToday Circle	MultiSelect	FirstDayofWeek	ShowToday
63.-hafta raqamini ko`rsatadi?	WeekNumber	FirstDayofWeek	ShowToday	ShowTodayCircle
64.-sanalar diapazonini tanlash mumkin?	MultiSelect	FirstDayofWeek	ShowTodayCircle	ShowToday
65.	<i>ADOTable1.Index FieldNames:= 'Familiya' ?bu kodning vazifasi ?</i>	Ma`lumotlar ni saralash	Ma`lumotlarni filtrlash	Ma`lumotlarni saqlash	Ma`lumotlarni jo`natish
66.	Delphi tizmidan ma`lumotlarni jadvaldan qidirish uchun ADOTable komponentining qaysi xususiyatidan foydalanish mumkin ?	Filter	TADOQuery	TADOTable	Active
67.	Delphi tizmidan so`rovlarni amalga oshirish uchun qaysi komponent ishlatiladi?	TADOQuery	TADOTable	Filter	Active
68.-hodisa o`zgartirish bekor bo`lgandan keyin yuz beradi?	AfterCancel	AfterClose	AfterDelete	AfterEdit

69.-hodisa jadval yopilgandan keyin yuz beradi?	AfterClose	AfterCancel	AfterDelete	AfterEdit
70.-hodisa qator o`chirilgandan keyin yuz beradi?	AfterDelete	AfterEdit	AfterCancel	AfterClose
71.-hodisa jadval o`zgartirish rejimiga o`tgandan keyin yuz beradi?	AfterEdit	AfterClose	AfterCancel	AfterDelete
72.- hodisa qator qo`shilgandan keyin yuz beradi?	AfterInsert	AfterClose	AfterCancel	AfterDelete
73.	AfterCancel -?	hodisa o`zgartirish bekor bo`lgandan keyin yuz beradi	hodisa jadval o`zgartirish rejimiga o`tgandan keyin yuz beradi	hodisa qator qo`shilgan dan keyin yuz beradi	hodisa qator o`chirilgandan keyin yuz beradi
74.	AfterInsert -?	hodisa qator qo`shilganda n keyin yuz beradi	hodisa qator o`chirilgandan keyin yuz beradi	hodisa jadval o`zgartirish rejimiga o`tgandan keyin yuz beradi	hodisa o`zgartirish bekor bo`lgandan keyin yuz beradi
75.	AfterClose - ?	hodisa jadval yopilgandan keyin yuz beradi	hodisa qator qo`shilgandan keyin yuz beradi	hodisa o`zgartirish bekor bo`lganda n keyin yuz beradi	hodisa jadval o`zgartirish rejimiga o`tgandan keyin yuz beradi
76.	AfterDelete -?	hodisa qator o`chirilgan dan keyin yuz	hodisa jadval yopilgandan keyin yuz beradi	hodisa qator qo`shilgan	hodisa o`zgartirish bekor bo`lgandan keyin

		beradi		dan keyin yuz beradi	yuz beradi
77.	AfterEdit -?	hodisa jadval o`zgartirish rejimiga o`tgandan keyin yuz beradi	hodisa qator qo`shilgandan keyin yuz beradi	hodisa jadval yopilgand an keyin yuz beradi	hodisa qator o`chirilgandan keyin yuz beradi
78.	Qaysi hodisa jadval ochilgandan keyin yuz beradi?	AfterOpen	AfterPost	AfterRefr esh	AfterScroll
79.	Qaysi hodisa qator o`zgartirilishi saqlangandan keyin yuz beradi?	AfterPost	AfterRefresh	AfterScrol l	AfterOpen
80.	Qaysi hodisa jadval yangilangandan keyin yuz beradi?	AfterRefresh	AfterScroll	AfterOpen	AfterPost
81.	Qaysi hodisa jadvalda boshqa qatorga o`tgandan keyin yuz beradi?	AfterScroll	AfterOpen	AfterPost	AfterRefresh
82.- ustun tipini butun son sifatida belgilaydi ?	int	unsigned	not null	auto_increment
83.- son belgisiz bo`lishini belgilaydi (musbat son)?	unsigned	not null	auto_incre ment	int
84.- ustundagi har bir satr qiymatga ega bo`lishin ta`minlaydi ?	not null	auto_increment	int	unsigned

85.-ustundagi eng katta qiymatdan bir miqdorga katta yangi qiymat paydo bo`ladi ?	auto_increment	Int	Unsigned	not null
86.- ustunni indeksiyalashda yordam beradi ?	primary key	not null	Unsigned	Int
87.	Jadvalni o`chirish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi ?	Drop table	Show table	Insert into	Show database
88.	COUNT nima uchun ishlatiladi ?	Sonni ko`rsatish uchun	O`rtachasini hisoblash uchun	Yig`indisini hisoblash uchun	Shart berayotganda qidirish uchun
89.	AVG nima uchun ishlatiladi ?	O`rtachasini hisoblash uchun	Yig`indisini hisoblash uchun	Shart berayotganda qidirish uchun	Sonni ko`rsatish uchun
90.	SUM nima uchun ishlatiladi?	Yig`indisini hisoblash uchun	Shart berayotganda qidirish uchun	Sonni ko`rsatish uchun	O`rtachasini hisoblash uchun
91.	LIKE nima uchun ishlatiladi?	Shart berayotganda qidirish uchun	Sonni ko`rsatish uchun	O`rtachasini hisoblash uchun	Yig`indisini hisoblash uchun
92.	Yig`indisini hisoblash buyrug`i qanday nomlanadi?	sum	avg	count	like
93.	Shart berayotganda qidirish buyrug`i qanday nomlanadi?	Like	Avg	Count	Sum

94.	O`rtachasini hisoblash buyrug`i qanday nomlanadi?	Avg	Like	Count	Sum
95.	Sonni ko`rsatish buyrug`i qanday nomlanadi?	count	like	sum	avg
96.– bu komponentalar barchasi uchun umumiy va boshqa komponentlar bilan hamkorlikda ishlatib bo`ladi?	DataAccess	DataControls	BDE	DBExpress
97.	Jadvallardagi ma`lumotlarni aks etish va tahrirlash uchun qaysi komponentlardan foydalanamiz?	DataControl s	BDE	DBExpres s	DataAccess
98.	Qaysi texnologiya eski MB murojaat etish uchun qulay?	BDE	DBExpress	DataAcce ss	DataControls
99.	Qaysi komponentalar mijoz-server texnologiyasidagi dasturlarda ishlatish qulay?	DBExpress	DataAccess	DataContr ols	BDE
100.	Axborotlarni saqlash va qidirish nimaning funktsionali va funktsiyasi hisoblanadi?	Avtomatlash tirilgan axborot tizimining	Korporativ axborot tizimining	Lokal` ma`lumotl ar bazasining	Ma`lumotnoma tizimining
101.	Axborot tizimi haqidagi qaysi	Barchasi to`g`ri	Axborot tizimi - ob`ekt, hodisa	Axborot tizimi –	Axborot tizimi bu- axborot

	fikrlar to'g'ri ko'rsatilgan ?		yoki jarayonning holati haqida yangicha ma'lumot olish maqsadida ma'lumotlarni yig'ish, qayta ishlash va uzatish vositalari hamda usullari majmuasidan foydalanish jarayonidir.	qo'yilgan maqsadga erishish uchun o'zaro aloqador vositalar va usullar to'plami yordamida axborotni saqlash, qayta ishlash va uzatishdir.	jarayonlarini realizatsiya qiluvchi yoki qo'llab quvvatlovchi ixtiyoriy tizimdir.
102.	Axborot tizimlari o'zining qo'llaniladigan masshtabi bo'yicha qanday guruhlarga ajratiladi:	yakka; guruhli; korporativ	avtonom; global; korporativ.	- <i>tarmoqli; -yakka, qo'shma</i>	<i>Katta; Kichik; O'rta.</i>
103.	ISO / IEC 12207:1995 standartiga nimalar kiritilgan	Hayotiy sikl jarayonining tarkibi xalqaro standart bilan tartibga solinadi	Kompyuter tarmoqlari standartlari	Axborot tizimlarining texnik vositalari standartlari	Texnologik jarayonlarni dasturlovchi 5 ta til standartlari
104.	MEK 61131-3 standartiga nimalar kiritilgan	MEK 61131-3 standarti texnologik jarayonlarni dasturlovchi 5 ta til standartlari	MEK 61131-3 standarti axborot tizimlarining hatiy sikli modellari	MEK 61131-3 standarti kompyuter tarmoqlari standartlari	MEK 61131-3 standarti axborot tizimlarining texnik vositalari standartlari
105.	MEK 61131-3	LD, FBD,	LD, FBD, FD,	LZ,	HiGraph 7,

	standartiga kiritilgan dasturlash tillari to'g'ri ko'rsatilgan variantni ko'rsating	SFC, IL, ST	MT, RT	HiGraph7, MT, C++, Si	CoDeSys, ISaGRAF, SCADA, Trace Mode
106.	ORS-server yordamida ...	tarmoqdagi ixtiyoriy kompyuterlarga, kiritish-chiqarish qurilmalariga yoki kontrollerlarga ruxsat beriladi	MB dan kollektiv foydalanish amalga oshiriladi	PHP skriptlari HTMLga aylantiriladi	Tarmoq kompyuterlarini boshqaradi
107.	Avtomatlashtirilgan tizimlar arxitekturasining quyi bosqichi	datchiklar va bajaruvchi qurilmalarni o'z ichiga oladi	dasturlashtiriladigan mantiqiy kontrollerlar, analog-raqamli va diskretli kiritish-chiqarish modullaridan tashkil topgan	inson-mashina interfeysli ishchi kompyuterlardan tashkil topgan	texnologik jarayonlarni avtomatlashtirilgan boshqarish tizimi bilan korxona boshqaruvining avtomatlashtirilgan tizimi integratsiyasini ta'minlaydi
108.	Axborot tizimi qanday talablarga javob berishi kerak?	egiluvchan, ishonchli, samarali, xavfsizlik	Masshtabli, ishonchli, samarali, xavfsizlik	Egiluvchan, ishonchli, samarali,	Egiluvchan, ishonchli, samarali, ommaviy
109.	Tizimning strukturasi- bu:	Elementlar majmuasi va ular orasidagi aloqadorlik	Quyi tizimlar majmuasi	Belgilangan guruh xususiyatlarini akslantiruvchi tizim	Tizim tartibi

				tavsifi	
110.	Masshtab bo'yicha axborot tizimlari necha guruhga bo'linadi?	3	2	4	5
111.	Axborot tizimining ishlab chiqish xususiyati – bu:	Mijoyni so'roviga javob berish vaqti	Komp'yuter resurslarini maksimal foydalanish	Tizimning apparat ta'minotidan foydalanish imkoniyati	Axborot tizimining ishlab chiqish imkoniyati
112.	Axborot tizimi bu: -	Axborot jarayonlarini amalga oshiruvchi yoki qo'llab quvvatlovchi har qanday tizim	Axborotni qayta ishlovchi global tizim	Hisoblash jarayonlarini amalga oshiruvchi har qanday tizim	Axborotni o'zida saqlovchi lokal tizim
113.	Geografik axborot tizimi nima uchun mo'ljallangan?	Fazoviy koordinallashtirilgan ma'lumotlarni yig'ish, saqlash, qayta ishlash, ruxsat berish, tarqatish	Formalizatsiyalanmagan hujjatlarni saqlash	Murakkab algoritmlar bo'yicha ma'lumotlarni qayta ishlash	Tashkilotda boshqarish funksiyalarini bajarish
114.	Axborot tizimining strukturasi – bu:	Maqsadga erishish uchun butun qismlarining aloqadorlik majmuasi va	Ma'lumotlarni qayta ishlash algoritmlari	Tashqi muhit bilan o'zaro aloqadorlik	Tizimda ob'ektlarning munosabatlarini yo'lga qo'yuvchi huquqiy normalar

		munosabatla ri			
115.	Ob`ekt haqida axborotlarni yig'ish, uzatish va qayta ishlashni nima bajaradi?	Axborot tizimi	Axborot maydoni	Axborot muhiti	Axborot bozori
116.	Avtomatlashtirilgan axborot tizimlarida ...	avtomatlashtirish to`liq bo`lib, personalning aralashuvi talab etilmaydi	Ma`lumotlar murakkab algoritm asosida qayta ishlanadi	Tashkilotd a boshqaruv masalalari echiladi	avtomatizatsiya to`liq bo`lmasligi mumkin
117.	Qaysi tizim o`z holatini yoki o`zining muhitini o`zgartirish xususiyatiga egv?	adaptiv	izolyatsiyalangan	ochiq	yopiq
118.	Axborot tizimining asosida nima yotadi?	Ma`lumotlar ni saqlash muhiti va ruxsat berish	EHM-ning hisob-lash quvati	Komp'yuter tarmog'i	Axborotni qayta ish-lash metod-lari
119.	AAT da operatsion tizimning qaysi ko`rinishlari qo`llaniladi?	Lokal va tarmoqli	Global va tarmoqli	Regional va tarmoqli	Korpora-tivli va lokal
120.	AAT larida qaysi maxsus operatsion tizimlar (OT) qo`llanilishi mumkin?	Avtomatlash tirilgan loyihalash OT, real vaqtli OT	Avtomatlashtirilgan loyihalash OT, tarmoq OT	TarmoqO T, real vaqtli OT	Avtomatlashtirilgan loyihalash OT, korporativ OT
121.	Axborot tizimini boshqarish xususiyatini nimani anglatadi?	Axborot tizimining strukturasi va ma`lumotlar	Axborot tizimining kirish ma`lumotlarini yig'ish imkoniyati	Axborot tiziminiga xizmat ko`rsatish	Operatsion tizimni boshqarish

		oqimini boshqarish			
122.	Hisoblash mashinasi quyidagilarni birlashtiradi:	texnik va dasturiy vositalarni	Foydalanuvchi interfeysi va dasturiy vositalarni	Texnik xizmat va servis dasturlarni	Tizim modellari va operatsion tizimlarni
123.	Qaysi axborot tizimi axborotdan jamoaviy foydalanishga yo`naltirilgan?	Guruhli axborot tizimlari	Birlamchi	Ma`lumot nomali	Korporativli
124.	Interfeysning standart ob`ektlariga nimalar kiradi?	oyna, ro`yxatlar, matnlar	oyna, ro`yxatlar, dasturlar	knopkalar, ro`yxatlar, matnlar	oyna, ro`yxatlar, menyu
125.	Axborot tizimini tashkil etishning an`anaviy metodini belgilang.	arxitektura mijoz-server	arxitektura mijoz-mijoz	arxitektur a server-server	Barcha axborotlarni bitta komp'yuter-da yig'ish
126.	Axbort tizimi asosida nima yotadi?	Ma`lumotlar ni saqlash muhiti va ularga ruxsat	Komp'yuterning hisob-lash quvvati	Ma`lumotl arni uzatish bo`yicha komp'yut ertarmog'i	Axborotlarni qayta ishlash metodlari
127.	Predmet soha -bu:	ob`ekt-lar, jarayonlar, hodisalar va o`rab turgan dunyo haqida axborot.	Tizimlardagi jarayon-lar ha-qida ma`lumotlar	Jarayonlar va ab`ektlar haqidagi modellar	ob`ektlarning xususiyatlari va xossalari
128.	Boshqaruv tiliga qanday tushunchalar kiradi?	ob`ekt, muhit, teskari aloqa, algoritm	ob`ekt, muhit, model	model, muhit, teskari aloqa	ob`ekt, muhit, buyruq, algoritm
129.	Korporativ	Korporatsiya	Internet orqali	Internet-	Korporatsiyaning

	axborot tizimlari – bu:	ishini ta`minlovchi axborot tizimidir	biznes qiluvchi tizimdir	ga xizmat ko`rsatuvchi tizimdir	komp'yuter tarmog'idir
130.	Taqsimlangan axborot tizimi necha xil bo`ladi?:	Mijoz-server yoki fayl-server	Korporativ yoki hisoblovchi	Avtomatlashtirilgan yoki mijoz-server	SHaxsiy yoki iqtisodiy
131.	Internet tarmog'idan foydalanish uchun qanday qurilmaning bo`lishi talab etiladi?	Modem	Tarmoq karatasi	Maxsus port	Videokarta
132.	Videoadapter qanday qurilma hisoblanadi ?	Monitor ekraniga ma`lumotlarni chiqarishni boshqaradigan ichki tizim qurilmasidir	ekran o`lchamini sozlovchi qurilma	Ovoz eshittirishni ta`minlovchi qurilma	Monitor ekranidagi ma`lumotlarni qog'ozga chiqarishni ta`minlaydi
133.	Djoyistik qurilmasining vazifasi keltirilgan javobni ko`rsating?	Asosan komp'yuter o'yinlarida foydalanishga qulay vosita	Telefon tarmog'i orqali boshqa komp'yuterlar bilan ma`lumotlar o`zaro almashish qurilmasi	Magnit lentalarida ma`lumotlarni saqlash uchun mo`ljallangan	Ma`lumotlarni bosmaga chiqarish qurilmasi
134.	Drayver qoidasi keltirilgan to`g'ri javobni ko`rsating?	Komp'yuter qurilmalariga xizmat ko`rsatuvchi fayllar to`plami	Operatsion tizimni yuklovchi fayllar to`plami	Komp'yuterni o`chirishga tayyorlash imkonini	O`zida barcha ma`lumotlarni saqlash imkoniga ega

				beradi	
135.	Ketma – ket portlar qanday nomlanadi ?	COM	LPT	USB	LSB
136.	Kesh xotira vazifasi qaysi javobda to`g`ri ko`rsatilgan.	Tezkor xotira va mikroprotsesssor oralig`idagi xotiradir.	Doimiy xotira va mikroprotsesssor oraslig`idagi xotiradir.	Ma`lumotlarni doimiy saqlab turuvchi xotiradir.	Ma`lumotlarni vaqtinchalik saqlab turuvchi xotiradir.
137.	Kiritish chiqarishning bazali tizimi qaysi qurilma atamasi hisoblanadi?	Doimiy xotira (BIOS)	Kesh xotira	Yarim doimiy xotira (SMOS)	Tezkor xotira
138.	Komp'yuterlararo o`zaro ma`lumotlar almashinuvini ta`minlash uchun protsessorda qanday qurilma bo`lishi kerak ?	Tarmoq karatasi	Modem	Maxsus port	Videokarta
139.	Komp'yuterning ichki qurilmalari orasidagi o`zaro aloqani ta`minlaydigan simlar jamlanmasi nima deb ataladi.	Shina	Kontroller	Elektron sxemalar	Vinchester
140.	Komp'yuterning qushimcha qurilmalari to`g`ri keltirilgan javobni ko`rsating ?	Printer, skaner, modem, sichqoncha, kalonka, mikrafon, disk yurituvchilar	Monitor, protsessor, klaviatura, sichqoncha, skaner, printer, kalonka	Protsessor , sichqoncha, strimer, djoystik, mikrafon, monitor, printer	Mikroprotsessor, vinchester, klaviatura, printer, disk yurituvchilar

141.	Komp'yuterning turli vositalari qurilmalarini boshqaruvchi elekton sxemalar deb yuritiladi.	Kontrollerlar	SHinalar	Vincheste r	Disklar
142.	Magnit lentali kassetaga ma'lumotlarni yozish qurilmasi nima deb ataladi ?	Strimer	Plotter	Djoystik	Modem
143.	Matematik va mantiy operatsiyalarni bajaruvchi asosiy mikrosxema nima deb ataladi ?	Mikroprotse ssor	Tezkor xotira	Vincheste r	Kesh xotira
144.	Operativ (tezkor) xotira nima ?	Komp'yuter yongan vaqtida ma'lumotlar ni o`zida saqlab turuvchi mikrosxemalar jamlanmasi.	Komp'yuter yongan vaqtida va o`chganda ma'lumotlarni doimiy o`zida saqlab turuvchi mikrosxemalar jamlanmasi.	Komp'yuterning ichki qurilmalar i orasidagi aloqani signallar yordamida amalga oshiradigan simlar jamlanmasi.	Komp'yuterning ichki qurilmalari ishini boshqarib turuvchi mikrosxemalar jamlanmasi
145.	Plotter qurilmasi vazifasini ayting?	Grafik axborotni qog'ozli yoki boshqacha ko`rinishdagi tashuvchiga chiqarish	Ma'lumotlarni tarmoq orqali uzatishga xizmat qiluvchi qurilma	Grafik axborotni qog'oz yoki boshqacha ko`rinishdagi tashuvchidan	Axborotni saqlovchi qurilma

		qurilmasi.		komp'yut erga qabul qiluvchi qurilma.	
146.	Tarmoqli filtrlari vazifasi nimadan iborat?	Komp'yuterlar elektr ta'minoti zanjirlari va boshqa elektron apparaturani kuchlanish sakrashlaridan va elektromagnit halaqitlardan himoya qilish uchun mo'ljallangan	Komp'yuterlar tarmoqlari orqali uzatiladigan ma'lumotlarni tartiblash uchun xizmat qiladi.	Komp'yuterni elektr energiyasi bilan doimiy ta'minlab turish.	Komp'yuterni elektr energiyasi bilan vaqtinchalik ta'minlab turish.
147.	Fizik tabiati bo'yicha aloqa kanallari qanday bo'ladi.	Mexanik, akustik, optik, elektrik	Mexanik, akustik, optik	Mexanik, optik, elektrik	Akustik, optik, elektrik
148.	Mul'timedia iborasini belgilang	Axborotlarning barcha turlarini bildiruvchi dasturiy majmua	Axborotlar xajmini kichraytiruvchi dastur vosita.	Komp'yuterning ichki qurilmasi	Komp'yuterga ulanuvchi barcha tashqi qurilmalar
149.	Outlook Express dasturi nima vazifani bajaradi?	Elektron pochta xizmatidan foydalanishni ta'minlaydi;	Internetga ulanish ta'minlaydi;	Web-sahifa tuzishda ishlatiladi;	Internetda Web-sahifalarni qabul qiladi, ma'lumotlarni ko'radi va yuklaydi.
150.	Internet Explorer dasturi nima	Internetda Web-	Internetni komp'yuterga	Elektron pochta	Elektron pochtada manzil

	vazifani bajaradi?	sahifalarni ko`rishga xizmat qiladi	sozlaydi	xizmatida n foydalanishga xizmat qiladi	ochadi.
151.	ARJ, ZIP, RAR bular:	Arxivator dasturlar nomi	Oddiy fayllar kengaytmasi	Lotin alifbosi harflari	To`g`ri javob yo`q.
152.	Servis dasturlar yoki utilitlar qanday ish bajaradi?	Disklarga xizmat ko`rsatadi, fayllar bilan ishlar bajaradi, komp'yuter tarmoqlarida ishlashga imkon beradi, foydalanuvchiga qulaylik yaratadi.	Qurilmalar ishlarini boshqaradi;	Foydalanuvchidan buyruqlar ni so`raydi va bajaradi;	Foydalanuvchini ng grafik interfeysini yaratadi;
153.	Operatorlarning xususiyatiga qarab barcha matematik modellar qaysi sinflarga bo`linadi?	analitik, statistik, imitatsion	analitik, imitatsion	Analitik, statistik, matematik	analitik, tarmoqli, imitatsion
154.	Tizim modeli – bu:	Tizim tavsifi bo`lib, uning ma`lum guruhi xususiyatlarini akslantiradi	Tizimning strukturasi va butunligi xususiyatlarini akslantiradi	Real vaqtda tizimning ko`plab zaruriy xususiyatlarini akslantiradi	Tizimning tartibina belgilaydi

155.	Delfi metodi-ning mohiyati nimada?	Jamoaviy muhokama-dan to`liq voz kechish	Muammoni jamoaviy hal etish	Murakkab vaziyatni hal etish	Murakkab tizimni loyihalash
156.	Immitatsion modellash tirish qaysi bosqichlarni nazarda tutadi?	EHMda modelni konstruksiy alash va eksperimentl arni o`tkazish	EHMdp hisob, eksperi-ment o`tkazish	EHMda konstruks iyalash va sozlash	EHMda konstruksiyalash va hisoblash
157.	Axborotlar nazariyasida axborot deganda nima tushuniladi?	Belgi va signallar ko`rinishida xabarlrprni yo`natish	Yangilikka ega bo`lgan xabar	Aniklikka ega bo`lgan xabar	Ochiq xususiyatga ega bo`lgan xabar
158.	Tezkor vositalar asosida ilovalarni ishlab chiqishga asoslangan axborot tizimini yaratish metodologiyasini belgilang.	RAD	RAS	RAM	ROM
159.	Har qanday axborot tizimining ajralmas qismini belgilang	Ma`lumotlar bazasi	Delphi da ishlab chi-qilgan ilova-lar	Internet orqali axborotni uzatish imkoniyat i	YUqori algoritmik tilda yaratilgan dastur
160.	Axborot tizimlari modellari nima asosida tavsiflanadi?	UML tili	Delphi	SUBD	Yuqori darajali algoritmik til
161.	SUBD Oracle, Informix, Subase, DB 2, MS SQL Serverda qanday ma`lumotlar	Relyatsion	Tarmoq-li	Ierarxik	Ob`ektga yo`naltirilgan

	bazasi keng qo`llaniladi?				
162.	Kaskadli model ishlab chiqish necha bosqichdan iborat?	5	3	6	4
163.	Teskari aloqa tiplarini belgilang:	Ijobiy va salbiy, egiluvchan va qattiq	Diskret va analog	Qattiq va ijobiy	Salbiy va egiluvchan
164.	Tizimni tavsif- lash metodlarini belgilang	Sifatli va sonli	Katta va kichik	CHiziqli va nochi- ziqli	Oddiy va murakkab
165.	Hayotiy siklning spiral modeli kaskadli modeldan nima bilan farq qiladi?	Spiral model axborot tizimini ishlab chiqishda iteratsion jarayonni nazarda tutadi	Spiral model loyihalashning uch bosqichini belgilaydi	Kaskadli model loyihalash nin 4 bosqichini belgilay- di	Spiral model AS ishlab chiqishning algoritmik metodini belgilaydi
166.	Power Designer- bu:	Ma`lu- motlarni modellash- tirish tizimi	Dastur-lash tili	MMBT	Sayt yaratish dasturi
167.	CASE- texnologiya – bu...	Axborot tizimi dasturiy ta`minotini loyihalashni ng kompleks qo`llab- quvvatlash usuli	Axborot tizimining das- turiy ta`minoti	Ma`lumotl ar almashish usuli	Texnik vositalar
168.	Axborot tizimining hayotiy siklini qaysi xalqaro standart	ISO/IEC 12207	ISO/IEC 12222	ICO/IEC 1207	ISS/IEC 12207

	reglamentlaydi				
169.	Axborot tizimini loyihalashning birinchi qadamini belgilang	Predmet sohani formal tavsiflash	To`liq bo`lmagan modelni qurish	Algoritmi k tilni tanlash	Axborot tiimining interfeysini ishlab chiqish
170.	ISO 12207 xalqaro standar bo`yicha hayotiy siklning yordamchi elementini belgilang	Sifatni ta`minlash	Takomillashtirish	O`qitish	Infrastruksiyanı ishlab chiqish
171.	Loyiha masshtabi nima bilan aniqlanadi?	Byudjet hajmi va ishtirokchilar soni	Loyiha qiymati	Loyiha teritori-yasi	Ajratilgan mablag`
172.	CASE – vosita deganda nimani tushunasiz?	Dasturiy vosita	Himoya vositasi	Metemati k vosita	Aloqa vositasi
173.	CASE so`zining lug`atıy ma`nosi nimani anglatadi?	Kompyuterli avtomatlashtirilgan loyihalash dasturiy ta`minoti	Axborot tizimining modelini komp'yuter yordamisiz ishlab chiqish	Axborot tizimining loyahasini bosqichm a-bosqich ishlab chiqish	Axborot tizimining algoritmini ishlab chiqish
174.	Haetiy tsiklning asosiy modellarini belgilang	Kaskadli, spiral	Tarmoqli, spiral	Kaskadli, tarmoqli	Kaskadli, lokal
175.	Axborot tizimlarida ma`lumotlar bazasi himoyasini kim boshqaradi?	Ma`lumotlar bazasi adminis-tratori	Dasturchi	Operator	Moderator
176.	Datologik loyihalash qanday guruhlarga bo`linadi?	Mantiqiy va fizik	Mantiqiy va real	Mantiqiy va formal	Real va fizik
177.	Dastlabki	Dastlabki	Dastlabki kalit	Dastlabki	Dastlabki kalit

	(birlamchi) kalit (DK) to'g'risidagi fikr kaysi javobda to'g'ri ko'rsatilgan?	kalit (DK) - yozuvni ma'no jihatdan bir xillashtiruvchi bir yoki bir nechta maydonlardir va bir qiymatli aniqlash mumkin.	(DK) da yozuvni bir qiymatli aniqlab bo'lmaydi.	kalit (DK) - uning mazmuni faylning bir necha yozuvlaridan takrorlanadi, ya'ni u yagona emas.	(DK) – birdan ortiq maydonlardan tashkil topishi shart.
178.	Ma'lumotlar bazasini boshqarish tizimi yadrosi nima vazifani bajaradi?	MBBT yadrosi MBBTning yuragi hisoblanadi, u ma'lumotlarni jismoniy strukturlashtirish va diskdagi ma'lumotlarni o'qish uchun xizmat qiladi. Bundan tashqari, yadro MBBTlarining boshqa komponentlaridan (forma generatori, hisobotlar generatori	MBBT yadrosi MBBTning yuragi hisoblanadi, u SQL – so'rovlarini shakllantirish uchun xizmat qiladi.	MBBT yadrosi MBBTning yuragi hisoblanadi, u SQL – so'rovlarni shakllantiradi hamda bu so'rovlarga natijalarni diskdan olishni tashkil etadi.	MBBT yadrosi MBBTning yuragi hisoblanadi, u MBBTning forma generatori, hisobotlar generatori yoki interaktiv so'rovlarni shakllantirish moduli kabi komponentlardan iborat.

		yoki interaktiv so`rovlarni shakllantiris h modullarida n) SQL – so`rovlarini qabul qiladi.			
179.	(Select * from b1) operatori qanday ishlaydi	B1 jadval barcha ma'lumotlari ni bazadan o'qib oladi	B1 jadval barcha ma'donlar nomini chiqaradi	B1 jadvaldagi joriy yozuv ma'lumotl arini bazadan o'qib oladi	B1 jadval joriy ustun ma'lumotlarini bazadan o'qib oladi
180.	CHAR(n) -bu “Interbase” MBBTdagi qanday tip	1 dan 32765 simvolgacha bo'lgan matnli informastiya ni saqlash uchun	Katta o'lchamli ma'lumotlar, ya'ni grafik, matn, raqamli tovushni saqlash uchun ishlatiladi	$3,4 \times 10^38$ dan $3,4 \times 10^{38}$ gacha bo'lgan etti razriyadli siljuvchi vergulli sonlar	Ko'p qatorli ma'lumotlar uchun
181.	Izlash shartining «Null qiymatga tengligini tekshirish» turida qaysi kalitli so'zlar ishlatiladi?	Is Null	Between, Null And, Not	In, Null, Not	Like, Null Not, Escape
182.	BLOB - bu “Interbase” MBBTdagi qanday tip	Katta o'lchamli ma'lumotlar, ya'ni grafik,	1 dan 32765 simvolgacha bo'lgan matnli informastiyani	$3,4 \times 10^38$ dan $3,4 \times 10^{38}$ gacha	Ko'p qatorli ma'lumotlar uchun

		matn, raqamli tovushni saqlash uchun ishlatiladi	saqlash uchun	bo'lgan etti razriyadli siljuvchi vergulli sonlar	
183.	FLOAT - bu “Interbase” MBBTdagi qanday tip	3,4x10 ⁻³⁸ dan 3,4x10 ³⁸ gacha bo'lgan etti razriyadli siljuvchi vergulli sonlar	-2147483648 dan 2147483647 gacha bo'lgan butun sonlar	01.01.01 00 dan 11.01.594 1 gacha sana va vaqt	1,7x10 ⁻³⁰⁸ dan 1.7X10 ³⁰⁸ gacha bo'lgan 15 razryadli siljuvchi vergulli sonlar
184.	Tarkibli izlash shartlari qaysi kalitli so'zlar orqali hosil qilinadi.	or, and, not	where, null, or	where, in, and	if, then, else
185.	DOUBLE PRECISION-bu “Interbase” MBBTdagi qanday tip	1,7x10 ⁻³⁰⁸ dan 1.7X10 ³⁰⁸ gacha bo'lgan 15 razryadli siljuvchi vergulli sonlar	1 dan 32765 simvolgacha bo'lgan matnli informastiyani saqlash uchun	3,4x10 ⁻³⁸ dan 3,4x10 ³⁸ gacha bo'lgan etti razriyadli siljuvchi vergulli sonlar	Ko'p qatorli ma'lumotlar uchun
186.	VARCHAR(n) - bu “Interbase” MBBTdagi qanday tip	1 dan 32765 gacha o'zgaruvchi matn tipli kattaliklar saqlanadi	Katta o'lchamli ma'lumotlar, ya'ni grafik, matn, raqamli tovushni saqlash uchun ishlatiladi	3,4x10 ⁻³⁸ dan 3,4x10 ³⁸ gacha bo'lgan etti razriyadli siljuvchi vergulli	Ko'p qatorli ma'lumotlar uchun

				sonlar	
187.	DATE - bu “Interbase” MBBTdagi qanday tip	01.01.01 00 dan 11.01.5941 gacha sana va vaqt	1 dan 32765 simvolgacha bo'lgan matnli informastiyani saqlash uchun	Conli ma'lumotlar	Ko'p qatorli matnli ma'lumotlar uchun
188.	Ma'lumotlar banki nima?	MB, MBBT va texnik vositalar majmuidir.	MBBT.	MB va texnik vositalar.	MB va MBBT.
189.	Interactive SQL bu “Interbase” MBBT dagi ...	SQL buyruqlarni bajarish uchun mo'ljallangan oyna	Hisobotlar tayyorlash uchun dastur	Vizual dasturlash ob'ekti	Serversni ishga tushuruvchi dastur
190.	“Database> Register” buyrug'i qanday vazifani bajaradi	Mavjud ma'lumotlar bazasini qayd qilish	Yangi Mb ni yaratish	Aktiv ma'lumotlar bazasini passiv xolga keltiriladi	MB ni optimallashtiradi
191.	“Database> Disconnect” buyrug'i qanday vazifani bajaradi	Aktiv ma'lumotlar bazasini passiv xolga keltiriladi	Mavjud ma'lumotlar bazasini qayd qilish	Yangi Mb ni yaratish	MB ni optimallashtiradi
192.	CREATE DATABASE buyrug'i qanday vazifani bajaradi	Yangi ma'lumotlar bazasini yaratish	Aktiv ma'lumotlar bazasini passiv xolga keltiriladi	Mavjud ma'lumotlar bazasini qayd qilish	MB ni o'chirish
193.	CREATE TABLE buyrug'i qanday vazifani bajaradi	Yangi jadval yaratish	Mavjud jadvalni ochish	Mavjud jadvalni passiv holga keltirish	Jadvalni o'zgartirish

194.	Yozuv kaliti necha xil ko'rinishda bo'ladi?	Ikki xil ko'rinishda: dastlabki (birlamchi) va ikkilamchi kalitlar bo'ladi.	Bir xil ko'rinishda: dastlabki (birlamchi) kalit bo'ladi.	Bir xil ko'rinishda: a: ikkilamchi kalitlar bo'ladi.	Uch xil ko'rinishda: dastlabki (birlamchi), ikkilamchi va uchlamchi kalitlar bo'ladi.
195.	DROP TABLE buyrug'i qanday vazifani bajaradi	MB jadvalini o'chirish	Yangi jadval yaratish	Mavjud jadvalni ochish	Mavjud jadvalni passiv holga keltirish
196.	Dastlabki (birlamchi) kalit to'g'risidagi fikr qaysi javobda to'g'ri ko'rsatilgan?	Birlamchi kalit - mohiyatda takrorlanmas va bo'sh bo'lmagan qiymatga yoki qiymatlarga ega bo'lgan va mohiyat nusxalarini bir qiymatli akslantiruvchi atribut yoki atributlar to'plamidir	Yozuvni bir qiymatli aniqlab bo'lmaydi.	Uning mazmuni faylning bir necha yozuvlaridan takrorlanadi, ya'ni u yagona emas.	Birdan ortiq maydonlardan tashkil topishi shart.
197.	“SELECT COUNT (*) FROM REGIONS” SQL buyrug'i qandai amalni bajaradi ?	REGIONS jadvalidagi yozuvlar soni aniqlaydi	REGIONS jadvalidagi ustunlar sonini aniqlaydi	REGION S jadvalidagi sonli maydonlar yig'indisini hisoblaydi	Barcha ma'lumotlarni chiqaradi
198.	“SELECT SUM (Zip) FROM	REGIONS jadvalidagi	ZIP jadvalidagi yozuvlari	REGION S	REGIONS jadvalidagi

	REGIONS” SQL buyrug’i qandai amalni bajaradi ?	ZIP maydoni yozuvlari yig’indisini aniqlaydi	yig’indisini aniqlaydi	jadvalidagi ZIP qiymatli yozuvlari sonini aniqlaydi	yozuvlar soni aniqlaydi
199.	“CREATE UNIQUE INDEX” buyrug’i qanday vazifani bajaradi ?	indeksda qiymatlari takrorlanmaydigan indeks yaratish	Oddiy indeks yaratish	Tartiblangan jadval yaratish	Bog’langan jadval yaratish
200.	GROUP BY amali SQLda qanday vazifani bajaradi ?	SQL da GROUP BY amali orqali ma’lum bir maydonlar bo’yicha guruxlash amalga oshiriladi	SQL da GROUP BY amali orqali barcha maydonlar bo’yicha guruxlash amalga oshiriladi	GROUP BY amali orqali ma’lum bir yozuvlar bo’yicha guruxlash amalga oshiriladi	GROUP BY amali orqali so’rovlar guruxlanadi

Algoritm turlarini ko’rsating?

Chiziqli, tarmoqlanuvchi, takrorlanuvchi.

MBBT nima?

MBni yaratish va uni dolzarb holatda saqlab turishni amalga oshiradigan hamda turli foydalanuvchilarning MBda saqlanayotgan axborotlardan o’z maqsadlari uchun foydalanish imkoniyatlarini ta’minlaydigan dasturlar majmuasi.

Ko’pgina axborotlarni o’zida jamlagan Internet sahifalari yigindisi qanday nomlanadi?
Web sayt

Grafikli axborotlarni kompyuterning diskiga ko’chiradigan qurilmaning nomini aniqlang
Monitor;

Kompyuter viruslari va zarar etkazuvchi dasturlarni topish hamda zarar etkazilgan fayllarni tiklovchi, fayl va dasturlarni profilaktika kiluvchi dastur qanday nomlanadi?

Antivirus

Mantiqiy tipni ko'rsating.

bool

Отменить' ya'ni buyruqni bekor qilish buyrug'i qaysi tugmalar orqali bajariladi?

Ctrl+ Z

a++ qanday amal?

Inkrement.

Arxiv fayli nima?

Yagona faylga birlashtirilgan bir yoki bir necha fayllarning zichlashgan holdagi ko'rinishi.

Algoritm qoidasi to'g'ri keltirilgan javobni toping.

Algoritm bu – qo'yilgan masala echimini topish uchun bajariladigan harakatlar ketma-ketligidir

Rastrli grafikada piksellar soni oshishi bilan tasvir hajmi

oshadi

Informatika va axborot texnologiyalarining asosiy resursini belgilang.

Axborotlar

Identifikator sifatida foydalanish mumkin bo'lmagan javobni ko'rsating.

while

Quyida keltirilgan sahifalarning qaysi biri O'zbekiston Respublikasi hukumat portali hisoblanadi?

www.gov.uz

Formatli yozish uchun qanday funksiya ishlatiladi?

scanf()

Binar faylni o'qish uchun ochish rejimi qanday belgilanadi?

rt+

Qaysi so'z yordamida shartli operator kiritiladi?

if

Quyidagi programma qismi nima natija chiqaradi? int a=4679; cout<<a/100;

46

Quyidagi programma qismi nima natija chiqaradi? `int a=6789; cout<<a/100;`
67

O'zgarmaslar nima?

Dastur bajarilishi vaqtida qiymati o'zgarmaydigan identifikator.

Kompyuterda operasion tizimning maxsus yordamchi imkoniyatlar dasturlari qaysi to'plamda jamlangan?

Специальные возможности

Kompyuterga zarar etkazuvchi hamda o'z- o'zidan ko'payish hususiyatiga ega bo'lgan kompyuter dasturlari ko'rinishi qanday nomlanadi?

Kompyuter virusi

C++ da 10 darajasi x qanday yoziladi?

`pow(10,x)`

Identifikator sifatida foydalanish mumkin bo'lgan javobni ko'rsating.

• dasTuR

C++tilida satr tipini tanlang.

string

Informatika va axborot texnologiyalari' fani nimani o'rganadi?

Axborotlarni uzatish, qabul qilish, saqlash, tartibga solish, qayta ishlashning usul va vositalarini

Qaysi operator yordamida ko'p alternativli tanlash bajariladi?

switch

C++ tilida char turidagi o'zgaruvchilarning qabul qiladigan qiymatlar oralig'i to'g'ri ko'rsatilgan javobni aniqlang.

0..255

C++ tilida x soning absolyut qiymatini aniqlash funktsiyasini ko'rsating

`abs(x)`

C++ tilida haqiqiy sonning butun va kasr qismlari qaysi belgi yordamida ajratiladi?

Nuqta “.”

Belgini yozish funktsiyasi to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping

gets()

Dastur nima?

Hisoblash mashinasiga algoritmi beruvchi ko'rsatmalar (buyruq yoki tasnif va operatorlar)ning ketma-ketligi.

C++ tilida for takrorlash operatorining sintaksisi to'g'ri berilgan qatorni toping?

for(<ifoda1>;<ifoda2>; <ifoda3>)<operator>

C++ tilida quyidagi operatorlar ketma-ketligi bajarinishi natijasida ekranga nima chiqadi? int a=6, b=2; cout<<--a+b;

7

x=2, y=5 va z=6 ga teng bo'lsa, Quyidagi amallar ketma-ketligini bajarilishi natijasida ekranga nima chiqadi? cout << "x + y = " << x + y;

x + y = 7

Registratsiya nima?

Выберите один ответ:

- ☐ Kompyuter tomonidan foydalanuvchini "tanish" jarayoni
- ☐ Parolni kiriti jarayoni
- ☐ Loginni kiritish jarayoni
- ☒ Ro'yxatdan o'tish jarayoni

C++ tilida quyidagi operatorlar ketma-ketligi bajarinishi natijasida ekranga nima chiqadi? int a=6, b=2; a+=b; cout<<a;

Выберите один ответ:

- ☒ 8
- ☐ 2
- ☐ 9
- ☐ .7

iostream.h preprocessor sarlavha fayli nimani bildiradi?

Выберите один ответ:

- ☐ Ma'lumot fayllari bilan ishlash imkoni
- ☒ Kiritish/chiqarish oqimlari bilan ishlash imkonini yaratish
- ☐ Satrlar bilan ishlash imkonini yaratish
- ☐ Obyektni joylashtirish uchun xotirani dinamik ajratish

Stekdan element olish uchun qaysi funksiya ishlatiladi?

Выберите один ответ:

- ☐ push
- ☐ free
- ☐ Empty
- ☒ pop

Dasturning noto'g'ri ishlashi xatosi qanday nomlanadi?

Выберите один ответ:

- ☐ tur xatosi
- ☐ semantik xato
- ☐ grammatik xato
- ☒ sintaktik xato

Identifikator sifatida foydalanish mumkin bo'lmagan javobni ko'rsating.

Выберите один ответ:

- ☒ float
- ☐ Abc
- ☐ A3
- ☐ kichik

Identifikator sifatida foydalanish mumkin bo'lgan javobni ko'rsating

Выберите один ответ:

- ☐ double
- ☐ for
- ☐ float
- ☒ inT

C++ tilida for takrorlash operatorining sintaksisi to'g'ri berilgan qatorni toping?

Выберите один ответ:

- ☐ for(<ifoda1>;<ifoda2>)<operator>
- ☒ for(<ifoda1>;<ifoda2>; <ifoda3>)<operator>
- ☐ for(<ifoda>)<operator>
- ☐ for(<ifoda1>,<ifoda2>, <ifoda3>)<operator>

Tasvirlar va turli grafiklar chizish uchun muljallangan dasturining nomi nima?

Выберите один ответ:

- ☐ Microsoft Excel
- ☐ Microsoft Word
- ☒ Paint
- ☐ Microsoft Access

Kalkulyator dasturini yuklash ketma- ketligini aniqlang.

Выберите один ответ:

- ☐ Пуск–Все программы–Стандартные–Развлечения- Калькулятор.

- ☒ Пуск–Все программы–Стандартные–Калькулятор.
- ☐ Пуск–Все программы – Стандартные –Служебные- Калькулятор.
- ☐ Пуск–Все программы- Стандартные–Специальные возможности- Калькулятор.

Djoystik qurilmasining asosiy vazifasini belgilang.

Выберите один ответ:

- ☒ Komp'yuter o`yinlarini boshqaruvchi qurilma.
- ☐ Ovozli axborotni komp'yuterga kirituvchi qurilma.
- ☐ Tasvirni komp'yuterga kirituvchi qurilma.
- ☐ Sonli axborotni komp'yuterga kirituvchi qurilma.

Hujjatni saqlash uchun qaysi tugmalar majmuasidan foydalanish mumkin?

Выберите один ответ:

- ☐ Alt+ F12
- ☐ Ctrl+ O;
- ☒ Ctrl+ S
- ☐ Ctrl+ F4;

"Quyidagi dastur natijasida a nechaga teng bo'ladi? `int a = 10, n = 6; for(int i = 0; i < n; i++) a += i;`"

Выберите один ответ:

- ☐ 30
- ☐ 40
- ☐ 35
- ☒ 25

Funksiya e'loni to'g'ri ko'rsatilgan javobni toping

Выберите один ответ:

- ☐ `void F(char c, int c)`
- ☒ `void F(char c=99, int t=99)`
- ☐ `void F(char c=t, int t)`
- ☐ `void F(char c=99, int t`

Dastur nima?

Выберите один ответ:

- ☒ Hisoblash mashinasiga algoritmi beruvchi ko'rsatmalar (buyruq yoki tasnif va operatorlar)ning ketma-ketligi.
- ☐ Axborotni o'zgartirish, qayta ishlash usul va vositalari yig'indisi.
- ☐ Axborotni qayta ishlash usul va vositalari yig'indisi.
- ☐ Axborotlarga ishlov berish jarayoni.

Kompyuterga zarar etkazuvchi hamda o'z- o'zidan ko'payish hususiyatiga ega bo'lgan kompyuter dasturlari ko'rinishi qanday nomlanadi?

Выберите один ответ:

- ☐ Dastur kodi
- ☐ Tizim hatoligi
- ☒ Kompyuter virusi
- ☐ Makros

C++ tilida quyidagi amallar bajarilganda javob nechchi chiqadi? `int c=25/3;`

Выберите один ответ:

- ☒ 8
- ☐ 8.(3)
- ☐ 9
- ☐ 44628

C++ tilida quyidagi amallar bajarilganda javob nechchi chiqadi? `int c=25/3;`

Выберите один ответ:

- ☐ -3
- ☐ 9
- ☐ 3
- ☒ 8

Quyidagi programma qismi nima natija chiqaradi? `int a=5789; cout<<a/100;`

Выберите один ответ:

- ☐ 89
- ☐ 578
- ☒ 57
- ☐ .5789

&& va || amallari qanday vazifalarni bajaradi?

Выберите один ответ:

- ☒ Ikkita mantiqiy qiymatlarni taqqoslaydi
- ☐ ikkita sonli qiymatlarni kombinatsiyalaydi
- ☐ ikkita mantiqiy qiymatlarni kombinatsiyalaydi
- ☐ Qo'shish amalini bajaradi

Arifmetik- mantiqiy amallarni bajarish qaysi qurilmaga xos?

Выберите один ответ:

- ☐ Tezkor xotira
- ☒ Mikroprotssessor

- ☐ Doimiy xotira
- ☐ Qattiq disk

a++ qanday amal?

Выберите один ответ:

- ☐ O'chirish.
- ☐ Yig'indi.
- ☒ Inkrement.
- ☐ Dekrement.

C++ dasturlash tilida mantiqiy tip qanday e'lon qilinadi?

Выберите один ответ:

- ☐ string
- ☐ int
- ☐ float
- ☒ bool

Mantiqiy tipni ko'rsating.

Выберите один ответ:

- ☐ char
- ☐ int
- ☒ bool
- ☐ double

Matnni betma- bet yuqori ko'tarish amalini bajaruvchi tugmani kursating?

Выберите один ответ:

- ☒ PageUp.
- ☐ Home.
- ☐ Ctrl.
- ☐ PageDown.

C++ tilida ikki o'lchamli dinamik massiv uchun xotiradan ajritilgan joy to'g'ri ko'rsatilgan javobni tanlang.

Выберите один ответ:

- ☐ `int **a, n=10; a=new int **[n];`
- ☒ `int **a, n=10; a=new int *[n]; for(int i=0; i<n; i++) a[i]=new int[n];`
- ☐ `int **a, n=10; a=new int [n][n];`
- ☐ `int **a, n=10; a=new int [n]; for(int i=0; i<n; i++) a[i]=new int[n];`

C++ tilida x soning absolyut qiymatini aniqlash funktsiyasini ko'rsating

Выберите один ответ:

- ☐ exp(x)
- ☐ abc(x)
- ☐ ceil(x)
- ☒ abs(x)

Архив fayli nima?

Выберите один ответ:

- ☒ Yagona faylga birlashtirilgan bir yoki bir necha fayllarning zichlashgan holdagi ko'rinishi.
- ☐ Maxsus kengaytma bilan ifodalanuvchi fayllar majmui.
- ☐ Bu - saqlab qo'yiladigan fayllar ro'yxati.
- ☐ Bu - arxiv dasturi bilan bir xil fayl.

int x=13, u=2, z=11 ga teng bo'lsa, Quyidagi amallar ketma-ketligini bajarilishi natijasida ekranga nima chiqadi? cout << (x + z) / y;

Выберите один ответ:

- ☒ 12
- ☐ 11
- ☐ 2
- ☐ 24

x=13, u=2 va z=11 ga teng bo'lsa, Quyidagi amallar ketma-ketligini bajarilishi natijasida ekranga nima chiqadi? cout << (x + z) % y;

Выберите один ответ:

- ☐ 12
- ☒ 0
- ☐ 1
- ☐ 2

C++ tilida butun son turidagi o'zgaruvchilar qaysi kalit so'z yordamida aniqlanadi?

Выберите один ответ:

- ☐ double
- ☐ float
- ☐ void
- ☒ int

