

Savol	To'g'ri javob	Noto'gri javob	Noto'gri javob	Noto'gri javob
Algoritm deb nimaga aytiladi?	Algoritm deb biror masalani echishga qaratilgan buyruqlar ketma – ketligi	Amallarning bajarilishi	Shartlar majmui	Algoritm o masalani e qaratilgan shart ketli
Algoritmning xossalari qaysi qatorda to'g'ri berilgan?	Uzluklilik, aniqlik, tushunarlilik, natijaviylik, ommaviylik	Uzluklilik, tushunarlilik, natijaviylik, ommaviylik	Uzluklilik, aniqlik, tushunarlilik, ommaviylik	Uzluksizlik, natijaviylik, o
Algoritmning xar bir qoidasi aniq va bir qiymatli bo'lishi zarur.Qaysi xossaga tegishli?	Aniqlilik	Ommaviylik	Uzluklilik	Natijav
Dastlabki berilgan malumotlarni natijaga aylantirish jarayoni yzlukli ravishda amalga oshiriladi.Qaysi xossaga tegishli?	Uzluklilik	Ommaviylik	Aniqlilik	Natijav
Algoritm masalaning echimiga chekli sondagi qadamlar ichida olib kelishi yoki masalani "echib bo'lmaydi" degan xabar bilan tugashi kerak.Qaysi xossaga tegishli?	Natijaviylik	Ommaviylik	Aniqlilik	Uzluk
Masalaning yechish algoritmi shunday yaratilishi kerakki, uni faqat boshlang'ich malumotlar bilan farqlanadigan masalalarni echish uchun xam qo'llanilishi kerak. Qaysi xossaga tegishli?	Ommaviylik	Natijaviylik	Aniqlilik	Uzluk
Algoritmnlarni ifodalashning eng keng tarqalgan shakli qaysi?	Algoritmni oddiy tilda ifodalash	Algoritmni tuzim ko'rinishida ifodalash	Algoritmni maxsus tilda yozish	Algoritmni (tilda yo
Algoritm ishlab chiqishning birinchi bosqichida algoritmni yozishning eng qulay usuli qaysi?	Algoritmni tuzim ko'rinishida ifodalash	Algoritmni oddiy tilda ifodalash	Algoritmni maxsus tilda yozish	Algoritmni (tilda yo
Algoritm tuzimlarini qurish qoidalarida qat'iy belgilab berilgan.	GOST 19. 002-80	GOST 20.002-80	GOST 18.002-80	GOST 21
Axborot oqimining asosiy yo'nalishi qanday keradi?	Tepadan pastga va chap–dan o'ngga	Pastdan tepaga va chapdan o'ngga	Chapdan o'ngga va tepadan pastga	O'ngdan ch pastdan
Blokka nisbatan oqim ʻizig'i (potok linii) qanday bo'lishi mumkin ?	Kiruvchi yoki chiquvchi	Kiruvchi	Chiquvchi	B va C javo
Blok uchun qaysi chiziqlar soni chegaralanmagan?	Kiruvchi	Chiquvchi	Kiruvchi va chiquvchi	Hech o
Chiquvchi chiziq esa mantiqiy bloklardan boshqa hollarda faqat nechta bo'ladi?	Bitta	Ikkita	Uchta	To'r
Parallel chiziqlar orasidagi masofa necha mm dan kam bo'lmasligi kerak?	3	4	5	6

Qaysi usulda algoritmni ifodalash uchun “dasturlash tillari” deb ataluvchi suniy tillar qo'llaniladi?	Algoritmni maxsus tilda yozish	Algoritmni tuzim ko'rinishida ifodalash	Algoritmni oddiy tilda ifodalash	B va C javob
Dasturlash tili kompyuterga bog'liqlik darajasi bo'yicha necha guruhga bo'lınadi?	Ikki turga	Uch turga	To'rt turga	Besh t
FORTTRAN tili nechanchi yili ishlab chiqilgan?	1954	1955	1956	195
ALGOL tili nechanchi yili yaratilgan?	1960	1962	1963	197
KOBOL tili nechanchi yili yaratilgan?	1959	1962	1963	197
PASKAL tili nechanchi yili yaratilgan?	1971	1962	1963	197
PL/1 tili nechanchi yilda yaratilgan?	1964	1962	1963	196
BEYSIK tili nechanchi yilda yaratilgan?	1965	1962	1963	196
Algoritmning asosiy turlari nechta?	3	4	5	6
Qaysi algoritmarda bloklar biri ketidan boshqasi joylashgan bo'lib, berilgan tartibda bajariladi?	Chiziqli	tarmoqlanadigan	takrorlanadigan	B va C javo
Chiziqli turdagi algoritmarda bloklar biri ketidan boshqasi joylashgan bo'lib, berilgan tartibda bajariladi.Bunday bajrilish tartibi nima deb yuritiladi?	tabiiy tartib	chiziqli tartib	chiziqsiz tartib	aralash
Biropra mantiqiy shartni bajarilishiga bog'lik holda hisoblash jarayoni u yoki bu tarmoq bo'yicha amalga oshirilishi nima deb ataladi?	tarmoqlanuvchi turdagi algoritm	chiziqli turdagi algoritm	takrorlanuvchi turdagi algoritm	A va B javo
Takrorlanishlarni o'z ichiga olgan algoritmilar nima deb ataladi?	takrorlanuvchi turdagi algoritmilar	tarmoqlanuvchi turdagi algoritm	chiziqli turdagi algoritm	B va C javo
Chiziqli jarayonlarning algoritmilarini dasturlash tillari orqali ifodalashda tilning nechta operatorlaridan foydalaniladi?	uchta	to'rtta	beshta	olti
Paskal tilida qaysi operator o'zgarmlar blokida, o'zlashtirish operatori orqali yoki ma'lumot kiritish operatori orqali tashkil qilinishi mumkin?	Ma'lumotlarni kiritish operatori	Ma'lumotlarni chop etish	O'zlashtirish operatori	B va C javo
Xosil qilingan natijalarni kompyuter ekraniga yoki chop etish qurilmasiga chiqarish uchun qaysi operatoridan foydalaniladi?	Ma'lumotlarni chop etish	Ma'lumotlarni kiritish operatori	O'zlashtirish operatori	B va C javo
Qaysi operator :q belgisi orqali ifodalanadi, ya'ni a :q b; ko'rinishida yoziladi?	O'zlashtirish operatori	Ma'lumotlarni chop etish	Ma'lumotlarni kiritish operatori	Ma'lumotlarni opera
Qabul qiladigan qiymatlariga qarab o'zlashtirish operatori necha xil tyrda bo'ladi?	uch	to'rt	bes	ikk
Ma'lumot turlari qanday ko'rinishda bo'ladi?	oddiy-skalyar va murakkab	skalyar	funksional	murak

xn ni Paskalda yozilishini to'g'risini ko'rsating?	$\exp(n \cdot \log(x))$	$\exp(\ln(x))$	$\ln(\exp(x))$	hammasi
O'zlashtirish operatorlariga qaysi operatorlar kiradi?	Barcha javoblar to'g'ri	arifmetik o'zlashtirish operatori	mantiqiy o'zlashtirish operatori	belgili o'zlashtirish operatori
Belgilarni saqlash va qayta ishlash uchun nechta tipdagi o'zgaruvchilardan foydalaniladi?	2	3	4	6
Belgilarni saqlash va qayta ishlash uchun qanday tipdagi o'zgaruvchilardan foydalaniladi?	Ansichar va Widechar	Shortstring va longstring	Longstring va Ansichar	Ansichar va Widechar
O'zgaruvchilarning qanday turlari mavjud?	Barcha javoblar to'g'ri	Boolean	Real, string	Integer, Boolean
Mantiqiy o'zgaruvchilar qanday qiymat qabul qiladi?	Rost yoki yolg'on	Matnli yoki belgili	Haqiqiy yoki butun	Butun yoki haqiqiy
Copy funksiyasining vazifasi nima?	Satr qismidan nusxa olish	Satrdagi satrning qismini joylashuvini aniqlaydi	Satrning bir qismini o'chirib tashlashi mumkin	Satr uzunligini aniqlaydi
Length funksiyasi nima vazifani bajaradi	Satr uzunligini qaytaradi	Satr qismidan nusxa olish	Satrdagi satrning qismini joylashuvini aniqlaydi	Satrning bir qismini o'chirib tashlashi mumkin
Delete protsedurasi qanday vazifani bajaradi	Satrning bir qismini o'chirib tashlash mumkin	Satr qismidan nusxa olish	Satrdagi satrning qismini joylashuvini aniqlaydi	Satr uzunligini aniqlaydi
Post funksiyasining vazifasi nima?	Satrdagi satrning qismini joylashuvini aniqlaydi	Satrning bir qismini o'chirib tashlashi mumkin	Satr uzunligini qaytaradi	Satr qismidan nusxa olish
Shortstring satridagi belgilar soni qanchadan oshmasligi kerak?	255 tadan	227 tadan	257 tadan	259 tadan
String tipi qaysi tipga ekvivalent?	Shortstring	Longstring	Widestring	Ansichar
Dastur matnida belgining o'rniga uning kodini ham yozish mumkun, faqat kodni yozishda avval son oldiga qanday belgi qo'yish kerak?	#	&	/	%
Ansichar tipiga ekvivalent tip qaysi?	Char	int	for	string
.... - bosqichlarning qaysi birlarini foydalanmasdan va qaysi bosqichlarini kompyuterdan foydalanib bajarishini aniqlash xamda bosqichlarni to'la o'rganib chiqishdan iborat	Maqsad	Masala	Algoritm	Dastur
Ilmiy - texnik masalalarni (ITM) kompyuterdan foydalanib echish bosqichlari nechta?	10 ta	9 ta	11 ta	8 ta

Qo'yilgan maqsadni amalga oshirish uchun kerakli ma'lumotlar tarkibi (strukturalari), tuzilishi, ifodalanishi aniqlangan bo'lib, ular orasidagi bog'lanishlar aniq ifodalangan bo'lsa, nima deb atiladi?	Masala qo'yilgan	Masala qo'yilmagan	Masala yechilgan	Masala yec
Masalani yechish uchun kerakli va yetarli bo'lgan dastlabki ma'lumotlarning tarkibi, tavsifi, turi, tuzilishi xisobga olingan xolda matematik terminlarda ifodalanadi hamda masalani yechishning nimasi yaratiladi ?	Matematik modeli	Fizik modeli	A va B javoblar to'g'ri	Masala
Masalani yechish uslubi ishlab chiqilgan bo'lsa nima deb ataladi?	Masalani yechish uslubi ishlab chiqilgan	Masalani yechish uslubi ishlab chiqilmagan	Matematik qonuniyat	Matematik
Nimani yaratishda oraliq ma'lumotlarni iloji boricha kamaytirish, tashqi qurilmalar bilan bo'ladigan aloqalarni minimumga keltirish kerak?	Masalaning algoritmini	Masalaning javobini	Masalaning modelini	Masala murakka
Qaysi bosqichlar bir-biri bilan jips, mustahkam bog'langan	3 va 4	4 va 5	5 va 6	6 va
Algoritmashda nimadan foydalanish algoritmini o'qishda va dasturlashda qulayliklar yaratadi?	modullik prinsipidan	matematik formuladan	fizik formuladan	B va C javo
....-masalani kompyuterdan foydalanib echish algoritmini yaratish jarayonidir.	Masalani algoritmash	Masalani qadamlash	Dasturlash	Masalani
Masalani ishchi xolatga keltirilgan yechish algoritmini tanlangan algoritmik til vositasida ifodalash nima deb ataladi?	Dasturlash	Masalani algoritmash	Masalani qadamlash	Masalani
Dastur qanday bo'lishi kerak, ya'ni ma'lumotlarni aniq biror turiga bog'liq bo'lmasligi kerak	Umumiy	Nouumiy	Aniq	Noar
Nima boshi va nima oxiri aloxida qatorda turgani ma'qul?	Takrorlanish	Matematik algoritm	Modullik prinsipi	Moc
Kompyuter uchun qanday vositalar bo'lib: perfokarta, perfolenta, magnitli rasma, magnitli disk, fleshkalar xizmat qilishi mumkin?	Axborot tashuvchi	Ichki	Asosiy xotira	Ichki x
Qaysi bosqich "dasturni test bo'yicha tekshirish" deb xam yuritiladi?	Dasturning xatosini tuzatish	Masalani matematik ifodalash	Masalani echish algoritmini ishlab chiqish	Ma'lumotlarni va tarkibini
..... - maxsus tayyorlangan dastlabki malumotlar bo'lib, ular ustida amallar bajarish bilan masalaning echimi-natija olinadi	Test	Algoritm	Prinsip	Moc

Algoritm deb nimaga aytiladi?	Algoritm deb biror masalani echishga qaratilgan buyruqlar ketma – ketligi	Amallarning bajarilishi	Shartlar majmui	Algoritm o masalani e qaratilgan shan ketli
Algoritmning xossalari qaysi qatorda to'g'ri berilgan?	Uzluqlilik, aniqlik, tushunarlilik, natijaviylik, ommaviylik	Uzluqlilik, tushunarlilik, natijaviylik, ommaviylik	Uzluqlilik, aniqlik, tushunarlilik, ommaviylik	Uzluksizlik natijaviylik, o
Algoritmning har bir qoidasi aniq va bir qiymatli bo'lishi zarur. Qaysi xossaga tegishli?	Aniqlilik	Ommaviylik	Uzluqlilik	Natijav
Dastlabki berilgan ma'lumotlarni natijaga aylantirish jarayoni yuzlukli ravishda amalga oshiriladi. Qaysi xossaga tegishli?	Uzluqlilik	Ommaviylik	Aniqlilik	Natijav
Algoritm masalaning echimiga chekli sondagi qadamlar ichida olib kelishi yoki masalani "echib bo'lmaydi" degan xabar bilan tugashi kerak. Qaysi xossaga tegishli?	Natijaviylik	Ommaviylik	Aniqlilik	Uzluq
Masalaning yechish algoritmi shunday yaratilishi kerakki, uni faqat boshlang'ich ma'lumotlar bilan farqlanadigan masalalarni echish uchun xam qo'llanilishi kerak. Qaysi xossaga tegishli?	Ommaviylik	Natijaviylik	Aniqlilik	Uzluq
Algoritmni ifodalashning eng keng tarqalgan shakli qaysi?	Algoritmni oddiy tilda ifodalash	Algoritmni tuzim ko'rinishida ifodalash	Algoritmni maxsus tilda yozish	Algoritmni (tilda yo
Algoritm ishlab chiqishning birinchi bosqichida algoritmni yozishning eng qulay usuli qaysi?	Algoritmni tuzim ko'rinishida ifodalash	Algoritmni oddiy tilda ifodalash	Algoritmni maxsus tilda yozish	Algoritmni (tilda yo
Algoritm tuzimlarini qurish qoidalarida qat'iy belgilab berilgan.	GOST 19. 002-80	GOST 20.002-80	GOST 18.002-80	GOST 21
Axborot oqimining asosiy yo'nalishi qanday keradi?	Tepadan pastga va chapdan o'ngga	Pastdan tepaga va chapdan o'ngga	Chapdan o'ngga va tepadan pastga	O'ngdan ch pastdan
Blokka nisbatan oqim chizig'i (potok linii) qanday bo'lishi mumkin ?	Kiruvchi yoki chiquvchi	Kiruvchi	Chiquvchi	B va C javo
Blok uchun qaysi chiziqlar soni chegaralanmagan?	Kiruvchi	Chiquvchi	Kiruvchi va chiquvchi	Hech o
Chiquvchi chiziq esa mantiqiy bloklardan boshqa hollarda faqat nechta bo'ladi?	Bitta	Ikki	Uchta	To'r
Parallel chiziqlar orasidagi masofa necha mm dan kam bo'lmasligi kerak?	3	4	5	6
Qaysi usulda algoritmni ifodalash uchun "dasturlash tillari" deb ataluvchi suniy tillar qo'llaniladi?	Algoritmni maxsus tilda yozish	Algoritmni tuzim ko'rinishida ifodalash	Algoritmni oddiy tilda ifodalash	B va C javo

Dasturlash tili kompyuterga bog'liqlik darajasi bo'yicha necha guruhga bo'linadi?	Ikki turga	Uch turga	To'rt turga	Besh t
FORTTRAN tili nechanchi yili ishlab chiqilgan?	1954	1955	1956	195
ALGOL tili nechanchi yili yaratilgan?	1960	1962	1963	197
KOBOL tili nechanchi yili yaratilgan?	1959	1962	1963	197
PASKAL tili nechanchi yili yaratilgan?	1971	1962	1963	197
PL/1 tili nechanchi yilda yaratilgan?	1964	1962	1963	196
BEYSIK tili nechanchi yilda yaratilgan?	1965	1962	1963	196
Algoritmning asosiy turlari nechta?	3	4	5	6
Qaysi algoritmarda bloklar biri ketidan boshqasi joylashgan bo'lib, berilgan tartibda bajariladi?	Chiziqli	tarmoqlanadigan	takrorlanadigan	B va C javo
Chiziqli turdagi algoritmarda bloklar biri ketidan boshqasi joylashgan bo'lib, berilgan tartibda bajariladi. Bunday bajarilish tartibi nima deb yuritiladi?	tabiiy tartib	chiziqli tartib	chiziqsiz tartib	aralash
Biropra mantiqiy shartni bajarilishiga bog'lik holda hisoblash jarayoni u yoki bu tarmoq bo'yicha amalga oshirilishi nima deb ataladi?	tarmoqlanuvchi turdagi algoritm	chiziqli turdagi algoritm	takrorlanuvchi turdagi algoritm	A va B javo
Takrorlanishlarni o'z ichiga olgan algoritm nima deb ataladi?	takrorlanuvchi turdagi algoritm	tarmoqlanuvchi turdagi algoritm	chiziqli turdagi algoritm	B va C javo
Chiziqli jarayonlarning algoritmilarini dasturlash tillari orqali ifodalashda tilning nechta operatorlaridan foydalaniladi?	uchta	to'rtta	beshta	olti
Paskal tilida qaysi operator o'zgarishlar blokida, o'zlashtirish operatori orqali yoki ma'lumot kiritish operatori orqali tashkil qilinishi mumkin?	Ma'lumotlarni kiritish operatori	Ma'lumotlarni chop etish	O'zlashtirish operatori	B va C javo
Xosil qilingan natijalarni kompyuter ekraniga yoki chop etish qurilmasiga chiqarish uchun qaysi operatoridan foydalaniladi?	Ma'lumotlarni chop etish	Ma'lumotlarni kiritish operatori	O'zlashtirish operatori	B va C javo
Qaysi operator :q belgisi orqali ifodalanadi, ya'ni a :q b; ko'rinishida yoziladi?	O'zlashtirish operatori	Ma'lumotlarni chop etish	Ma'lumotlarni kiritish operatori	Ma'lumotlarni opera
Qabul qiladigan qiymatlariga qarab o'zlashtirish operatori necha xil turda bo'ladi?	uch	to'rt	bes	ikk
Ma'lumot turlari qanday ko'rinishda bo'ladi?	oddiy-skalyar va murakkab	skalyar	funksional	murak
xn ni Paskalda yozilishini to'g'risini ko'rsatg?	$\exp(n \cdot \log(x))$	$\exp(\ln(x))$	$\ln(\exp(x))$	hammasi

O'zlashtirish operatorlariga qaysi operatorlar kiradi?	Barcha javoblar to'g'ri	arifmetik o'zlashtirish operatori	mantiqiy o'zlashtirish operatori	belgili o'zlashtirish operatori
Belgilarni saqlash va qayta ishlash uchun nechta tipdagi o'zgaruvchilardan foydalaniladi?	2	3	4	6
Belgilarni saqlash va qayta ishlash uchun qanday tipdagi o'zgaruvchilardan foydalaniladi?	Ansichar va Widechar	Shortstring va longstring	Longstring va Ansichar	Ansichar va Widechar
O'zgaruvchilarning qanday turlari mavjud?	Barcha javoblar to'g'ri	Boolean	Real, string	Integer, float
Mantiqiy o'zgaruvchilar qanday qiymat qabul qiladi?	Rost yoki yolg'on	Matnli yoki belgili	Haqiqiy yoki butun	Butun yoki haqiqiy
Copy funksiyasining vazifasi nima?	Satr qismidan nusxa olish	Satrdagi satrning qismini joylashuvini aniqlaydi	Satrning bir qismini o'chirib tashlashi mumkin	Satr uzunligini aniqlaydi
Length funksiyasi nima vazifani bajaradi	Satr uzunligini qaytaradi	Satr qismidan nusxa olish	Satrdagi satrning qismini joylashuvini aniqlaydi	Satrning bir qismini o'chirib tashlashi mumkin
Delete protsedurasi qanday vazifani bajaradi	Satrning bir qismini o'chirib tashlash mumkin	Satr qismidan nusxa olish	Satrdagi satrning qismini joylashuvini aniqlaydi	Satr uzunligini aniqlaydi
Post funksiyasining vazifasi nima?	Satrdagi satrning qismini joylashuvini aniqlaydi	Satrning bir qismini o'chirib tashlashi mumkin	Satr uzunligini qaytaradi	Satr qismidan nusxa olish
Massiv – bu	bir tipga tegishli bo'lib, umumiy nomga ega bo'lgan o'zgaruvchilarning tartiblangan to'plamidir	bir tipga tegishli bo'lib, umumiy nomga ega bo'lmagan o'zgaruvchilarning tartiblangan to'plamidir	umumiy nomga ega bo'lgan o'zgaruvchilarning tartiblangan to'plamidir	bir tipga tegishli bo'lib, umumiy nomga ega bo'lgan o'zgaruvchilarning tartiblangan to'plamidir
Massiv chiqarish-	massiv elementlarining qiymatini ekranga chiqarish	massiv o'zgaruvchilarining qiymatini ekranga chiqarish	massiv nomini ekranga chiqarish	massiv indeksini ekranga chiqarish
Massivni kiritish deganda...	dastur ishlagan vaqtda massiv elementlarining qiymatini foydalanuvchidan (yoki fayldan) qabul qilish tushuniladi	dastur ishlagan vaqtda massiv elementlarning nomini foydalanuvchidan (yoki fayldan) qabul qilish tushuniladi	dastur ishlagan vaqtda massiv elementlarining ro'yxatini foydalanuvchidan (yoki fayldan) qabul qilish tushuniladi	barcha javoblar to'g'ri

ColCount xususiyatining vazifasi nima?	Jadvalning ustunlar soni	Jadvalning qatorlar soni	Ikki o'lchovli massivga mos keluvchi jadval. Ustun raqami col va qator raqami row ga mos keluvchi jadval katakchasi cells[col, row] elementlarini aniqlaydi	jadvalning chap qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilangan ustunlar alohida rang bilan ajratiladi va kataklar gorizontaal siljirilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi
RowCount xususiyatining vazifasi nima?	Jadvalning qatorlar soni	Jadvalning ustunlar soni	Ikki o'lchovli massivga mos keluvchi jadval. Ustun raqami col va qator raqami row ga mos keluvchi jadval katakchasi cells[col, row] elementlarini aniqlaydi.	Jadvalning ustunlar soni
Cells xususiyatining vazifasi nima?	Ikki o'lchovli massivga mos keluvchi jadval. Ustun raqami col va qator raqami row ga mos keluvchi jadval katakchasi cells[col, row] elementlarini aniqlaydi	Jadvalning qatorlar soni	Jadvalning ustunlar soni	Jadvalning ustunlar soni
FixedCols xususiyatining vazifasi nima?	jadvalning chap qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilangan ustunlar alohida rang bilan ajratiladi va kataklar gorizontaal siljirilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi	Jadvalning qatorlar soni	Ikki o'lchovli massivga mos keluvchi jadval. Ustun raqami col va qator raqami row ga mos keluvchi jadval katakchasi cells[col, row] elementlarini aniqlaydi	Jadvalning ustunlar soni
FixedRows xususiyatining vazifasi nima?	jadvalning yuqori qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilangan ustunlar alohida rang bilan ajratiladi va kataklar gorizontaal siljirilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi	Jadval kataklarini tahrirlashga ruxsat etish. True- tahrirlash mumkin. False- tahrirlash mumkin emas	Jadvalda navbatdagi katakka o'tish uchun <Tab> Tugmasini ishlatishga ruxsat etish. True – ruxsat etish. False – ruxsat yo'q	Jadvalning ustunlar soni

Options.go Editing xususiyatining vazifasi nima?	jadvalning yuqori qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilangan ustunlar alohida rang bilan ajratiladi va kataklar vertical siljirilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi	Jadvalda navbatdagi katakka o'tish uchun <Tab> Tugmasini ishlatishga ruhsat etish. True – ruhsat etish. False – ruhsat yo'q.	Jadvaldagi ustunlar kengligi	Jadval kataklarini tahrirlashga ruhsat berish. True- tahrirlashga ruhsat berish. False-tahrirlashga ruhsat bermaslik
DefaultColWidth xususiyatining vazifasi nima?	Jadvaldagi ustunlar kengligi	Jadvalda navbatdagi katakka o'tish uchun <Tab> Tugmasini ishlatishga ruhsat etish. True – ruhsat etish. False – ruhsat yo'q	jadvalning yuqori qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilangan ustunlar alohida rang bilan ajratiladi va kataklar vertical siljirilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi	Jadval kataklarini tahrirlashga ruhsat berish. True- tahrirlashga ruhsat berish. False-tahrirlashga ruhsat bermaslik
Default Row Height xususiyatining vazifasi nima?	jadvaldagi qator balandligi	jadvalkatakklarini ajratib turuvchi chiziqlarining qalinligi	komponentlarning chap chegarasidan formaning chap chegarasigacha bo'lgan masofa	komponentlarning chap chegarasidan formaning yuqori chegarasigacha bo'lgan masofa
GridLineWidth xususiyatining vazifasi nima?	jadvalkatakklarini ajratib turuvchi chiziqlarining qalinligi	komponentlarning chap chegarasidan formaning chap chegarasigacha bo'lgan masofa	komponentlarning yuqori chegarasidan formaning yuqori chegarasigacha bo'lgan masofa	jadvaldagi qator balandligi
Left xususiyatining vazifasi nima?	komponentlarning chap chegarasidan formaning chap chegarasigacha bo'lgan masofa	jadvalkatakklarini ajratib turuvchi chiziqlarining qalinligi	komponentlarning yuqori chegarasidan formaning yuqori chegarasigacha bo'lgan masofa	jadvaldagi qator balandligi
Top xususiyatining vazifasi nima?	komponentlarning yuqori chegarasidan formaning yuqori chegarasigacha bo'lgan masofa	komponentlarning chap chegarasidan formaning chap chegarasigacha bo'lgan masofa	jadvalkatakklarini ajratib turuvchi chiziqlarining qalinligi	jadvaldagi qator balandligi
Height xususiyatining vazifasi nima?	Komponentning balandligi	komponentning kengligi	Jadval kataklaridagi matnlarning shrifi	jadvaldagi qator balandligi
Width xususiyatining vazifasi nima?	komponentning kengligi	Komponentning balandligi	Jadval kataklaridagi matnlarning shrifi	jadvaldagi qator balandligi
Font xususiyatining vazifasi nima?	Jadval kataklaridagi matnlarning shrifi	komponentning kengligi	Komponentning balandligi	jadvaldagi qator balandligi
Massiv elementini taqqoslash qaysi buyruq yordami amalga oshiriladi	repeat	interface	grid	class

Name xususiyatining aniqlanishi qanday?	komponent nomi. Komponent xususiyatiga murojat qilishda qo'llaniladi	memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qaraladi	memo maydonidagi matn. Satrlar yig'indisi sifatida qaraladi . Satrga murojaat satr raqami bo'yicha amalga oshiriladi	memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qaraladi
Text xususiyatining aniqlanishi qanday?	memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qaraladi	komponent nomi. Komponent xususiyatiga murojat qilishda qo'llaniladi	memo maydonidagi matn. Satrlar yig'indisi sifatida qaraladi . Satrga murojaat satr raqami bo'yicha amalga oshiriladi	memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qaraladi
Lines xususiyatining aniqlanishi qanday?	memo maydonidagi matn. Satrlar yig'indisi sifatida qaraladi . Satrga murojaat satr raqami bo'yicha amalga oshiriladi	memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qaraladi	komponent nomi. Komponent xususiyatiga murojat qilishda qo'llaniladi	memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qaraladi
Lines. Count xususiyatining aniqlanishi qanday?	memo maydonidagi qatorlar soni	memo maydonidagi matn. Satrlar yig'indisi sifatida qaraladi . Satrga murojaat satr raqami bo'yicha amalga oshiriladi	memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qaraladi	komponent nomi. Komponent xususiyatiga murojat qilishda qo'llaniladi
Massivni tartiblanishi deganda-	ma'lum bir qoidaga asosan massiv elementlarining joyini o'zgartirish tushuniladi	massivning birinchi elementidan boshlab eng kichik element topiladi va birinchi element bilan o'zaro almashtirish tushuniladi	massivning ikkinchi elementidan boshlab eng kichik element topiladi va ikkinchi element bilan o'zaro almashtirish tushuniladi	massivning birinchi elementidan boshlab eng kichik element topiladi va birinchi element bilan o'zaro almashtirish tushuniladi

Array nima?	Delphida massiv e'lon qilinayotganini bildiruvchi kalit so'z	massiv elementlarining o'zgarish oralig'ini belgilovchi butun tipli konstantlar	massiv elementlarining tipi	massivlar qilishning ko'rin
Bosh_chegara va oxirgi_chegara nima?	massiv elementlarining o'zgarish oralig'ini belgilovchi butun tipli konstantlar	Delphida massiv e'lon qilinayotganini bildiruvchi kalit so'z	massiv elementlarining tipi	massivlar qilishning ko'rin
Font xususiyatining aniqlanishi qanday?	izox matnining shrifi	izox matni maydonining kengligi	izox matni maydonining balandligi	bayroqchani mat
Standart matematik funksiyalarini belgilang	$\sin x, \cos x, \ln x, \arctg x$	$\sin x, \cos x$	$\ln x, \arctg x$	$\arcsin x, a$
nostandart matematik funksiyani belgilang	$\arcsin x, \arccos x,$	$\sin x, \cos x$	$\ln x, \arctg x$	$\sin x, \cos x, L$
O'zgaruvchilar qiymatini ekrandan kiritish operatorini ko'rsating	Read(s);	Write(s);	Real(s);	For(s);
Ma'lumotlar va o'zgaruvchilar qiymatini ekranga chiqarish operatorini ko'rsating	Write(s);	Real(s);	For(s);	Read(s);
Biblioteka modullarini tashkil etishda qanday so'zlarga murojaat qilinadi? 1. UNIT 2.INTERFACE 3.IMPLEMENTATION 4.BEGIN 5. END 6. OR	1,2,3,4,5	1,2,3,5,6	1,2,3,4,6	2,3,4,5,6
UNIT.....	<biblioteka modulining nomi>	{interfeys seksiya}	<ulanadigan modul nomi>	{ishlatish seksiyasi}
INTERFACE....	{interfeys seksiya}	<ulanadigan modul nomi>	{ishlatish seksiyasi}	<biblioteka modulining nomi>
USES...	<ulanadigan modul nomi>	{ishlatish seksiyasi}	<biblioteka modulining nomi>	{interfeys seksiya}
IMPLEMENTATION.....	{ishlatish seksiyasi}	<biblioteka modulining nomi>	{interfeys seksiya}	<ulanadigan modulining nomi>
Inisializasiya seksiyasi modulning seksiyasi hisoblanadi	oxirgi	birinchi	O'rta	boshi va oxirgi
Kompyuterda turli xil chizmalar va tasvirlar xosil qiluvchi funktsiyalarni olgan modul qanday nomlanadi?	Graph	Draftsman	Siklik	Turbo-Plot
Graph modulida ekranda tasvirlarni xosil qilish uchun qanday rejimga o'tish zarur kerak?	Grafik	Matn	Diagramma	Obyekt
Grafik rejimning matn rejimidan farqi nimada?	Grafik rejimda ekran rang-barang nuqtalar – piksellar to'plamidan tashkil topgan to'rtburchakdan iborat bo'ladi.	Grafik rejimda ekran oq-qora nuqtalar – piksellar to'plamidan tashkil topgan kvadratdan iborat bo'ladi.	Farq qilmaydi	Grafik rejim protsedura rejimidan

Grafik rejimda ekranning holatini nima belgilaydi?	Adapterlar	Protseduralar	Drayverlar	Tasvirlar
Ekranga mumkin qadar ko'p nuqtalar joylashtira olish va rang-baranglikni oshirish imkoniyati qaysi rejimda mavjud?	Grafik	Blok	Matn	Tasvirlar
Ekranni grafik holatga o'tkazish uchun qaysi funksiyadan foydalaniladi?	Initgraph (gd, gm, path)	Putpixel (x,y, Color)	Getpixel (x,y)	Setcolor (Color)
Initgraph (gd, gm, path) funksiyasi nima uchun ishlatiladi?	Ekranni matn holatidan grafik holatga o'tkazish uchun	Ekranni grafik holatdan matn holatiga o'tkazish uchun	Ekranda turli xil nuqta va chiziqlarni hosil qilish uchun	Drayverni saqlash faylga o'tkazish
Initgraph (gd, gm, path) funksiyasida gd nimani bildiradi?	drayver nomeri	xolat nomeri	drayverni saqlab turuvchi faylga o'tish yo'li	grafika rejimi
Nuqtalar o'rnini to'ldiring. Initgraph (gd, gm, path) funksiyasida path o'rnida " belgisi turgan bo'lsa...	drayver joriy katalogdan axtariladi	drayver uchun grafik rejimning eng maqbul varianti kompyuter tomonidan avtomatik tarzda tanlanadi	drayver uchun matn rejimining eng maqbul varianti kompyuter tomonidan avtomatik tarzda tanlanadi	matn rejimi
Grafik rejimdan chiqish uchun qaysi funksiyadan foydalaniladi?	Closegraph	Exitgraph	Closepixel	Close
Ekranda x,y koordinatali nuqtani Color rangida xosil qiluvchi funksiya qaysi?	Putpixel (x,y, Color)	Setcolor (x,y, Color)	Putcolor (x,y, Color)	Getpixel (x,y)
Ekrandagi x,y koordinatali nuqtaning rangini aniqlaydigan funksiya qaysi?	Getpixel (x,y)	Putpixel (x,y, Color)	Setcolor (Color)	Putcolor (x,y)
Line (x1,y1,x2,y2) funksiya qanday vazifa bajaradi?	x1,y1 nuqtadan x2,y2 nuqttagacha kesma xosil qiladi	x2,y1 nuqtadan x1,y2 nuqttagacha kesma xosil qiladi	x1,y1 yuqori chap va x2,y2 pastki o'ng uchlarga ega bo'lgan to'g'ri chiziq hosil qiladi	kesma hosil qilish
x,y markazga ega r radiusli aylana xosil qilish uchun qaysi funksiya ishlatiladi?	Circle(x,y,r)	Circle(r,x,y)	Circle(x,y,r)	Circle (x,y,r)
Ko'pburchak xosil qilish uchun qaysi funksiya ishlatiladi?	Drawpoly	Rectangle	Polypointes	Polygon
Ekranning chap yuqori nuqtasi (X1,Y1), o'ng pastki nuqtasi (X2,Y2) koordinatadagi to'g'ri to'rtburchakli sohasini saqlash uchun kerak bo'lgan xotiraning o'lchamini baytlarda olish vazifasini bajaruvchi protsedura qaysi?	ImageSize(X1,Y1,X2,Y2)	GetImage (X1 ,Y1 ,X2,Y2,Area)	PutImage (X,Y,Area,mode)	ImageSize(X2,Y2)

GetImage (X1 ,Y1 ,X2,Y2,Area) protsedurasi qanday vazifa bajaradi?	Xotiraning berilgan Area maydonida to'g'ri to'rtburchakli tasvirni saqlaydi	Ekranning chap yuqori nuqtasi (X1,Y1), o'ng pastki nuqtasi (X2,Y2) koordinatadagi to'g'ri to'rtburchakli sohasini saqlash uchun kerak bo'lgan xotiraning o'lchamini baytlarda olish.	Ekranning berilgan joyiga tasvirni chiqaradi	Xotiraning be maydonida to shaklidagi saqla
PutImage (X,Y,Area,mode) protsedurasida mode nimani bildiradi?	tasvirni ekranga chiqarish rejimi	tasvirni joylashtirish rejimi	tasvir saqlanadigan joyning adresini saqlaydigan o'zgaruvchi	tasvirdan nusx vazifasini
GetImage (X1 ,Y1 ,X2,Y2,Area) protsedurasida Area qanday o'zgaruvchi?	tasvir saqlanadigan joyning adresini saqlaydigan o'zgaruvchi	tasvirni ekranga chiqarish uchun ishlatiladigan o'zgaruvchi	tasvirni joylashtirish rejimi	tasvirdan nusx vazifasini
Grafik oynani tozalash protsedurasi qaysi?	ClearViewPort	ClearDevice	SetVisvalPage	Clear
Tasvir etilayotgan videoxotiraning aktiv qismini o'rnatish protsedurasi qaysi?	SetVisvalPage	SetViewPort	SetActivePage	SetzVisv
SetViewPort protsedurasi qanday vazifani bajaradi?	oynaning o'lchamini o'rnatish	grafik oynani tozalash	tasvir etilayotgan videoxotiraning aktiv qismini o'rnatish.	grafik ekran
SetActivePage protsedurasi qanday vazifa bajaradi?	videoxotiraning aktiv qismini o'rnatish	grafikxotiraning aktiv qismini o'rnatish	oynaning o'lchamini o'rnatish	oynaning o o'rna
ClearDevice protsedurasi qanday vazifa bajaradi?	grafik ekranni tozalash	matn oynasini tozalash	grafik oynani tozalash	matn ekran
Nuqtalar o'rmini to'ldiring. ... bu buyruqlar ketma-ketligini kiritishdir.	dasturlash	buyruqlarni yozish	disk o'rnatish	tizim ya
Qo'yilgan masalani dasturlash mumkinligini tekshirish ...	bosqichida, masalaning qo'yilishi sinchkovlik bilan tekshiriladi va natija olish uchun ma'lum bir formaga keltiriladi, har qanday holatda ham dasturnining ishlashi rejalashtiriladi.	bosqichida natija olish uchun kerak bo'ladigan muhit tekshiriladi. Agarda masala turli usullar bilan yechiladigan bo'lsa, dasturchi eng qulay, ya'ni tez va aniq ishlaydigan usulni tanlaydi. Algoritmni qayta ishlash bosqichi natijasi sifatida algoritm so'z yoki blok-sxema orqali ifodalanadi.	bosqichida,dasturga qo'yilgan talablar tekshirilganidan va algoritmi tuzilganidan so'ng, bu algoritm tanlangan dasturlash tillaridan birida yoziladi. natijada dastur matni paydo bo'ladi.	bosqichida, dasturdan bos foydalanish olinadi. Bu bo ko'pi bilan ma'lumotni k va unda kiritil bo'lgan n ma'lumotlar

Agar yaratilgan dastur boshqa foydalanuvchilar tomonidan ishlatiladigan bo'lsa, u holda dasturchi foydalanuvchiga qulay bo'lishi uchun albatta yordamchi tizimlarni yaratishi kerak. Zamonaviy dasturlarda yordamchi axborotlar CHM yoki HLP fayl ko'rinishida bo'ladi. yordamchi tizimlar tarkibiga dasturni o'rnatish bo'yicha ko'rsatmalar ham kiradi. Ular Readme nomli TXT, DOC yoki HTM fayl formatlaridan birida bo'ladi. Ushbu ta'rif dasturlashning qaysi bosqichiga tegishli?	Yordamchi tizimlarni yaratish	Buyruqlarni yozish	Dastur xatoliklarini tekshirish	Testdan o'tkazish
Nuqtalar o'rnini to'ldiring. ... bosqichi o'ta muhim bo'lib, yaratilgan dasturdan boshqalar ham foydalanishi hisobga olinadi. Bu bosqichda eng ko'pi bilan qancha ma'lumotni ko'tara olishi va unda kiritilishi mumkin bo'lgan noto'g'ri ma'lumotlar tekshiriladi.	Testdan o'tkazish	Yordamchi tizimlarni yaratish	Buyruqlarni yozish	O'rnatuvchi yaratish
Qo'yilgan masalaning algoritmini tanlash yoki qayta ishlash bosqichi qanday amalga oshiriladi?	bu bosqichda natija olish uchun kerak bo'ladigan muhit tekshiriladi. Agarda masala turli usullar bilan yechiladigan bo'lsa, dasturchi eng qulay, ya'ni tez va aniq ishlaydigan usulni tanlaydi. Algoritmnii qayta ishlash bosqichi natijasi sifatida algoritm so'z yoki blok-sxema orqali ifodalanadi.	bu bosqichda yaratilgan dasturdan boshqalar ham foydalanishi hisobga olinadi. Bu bosqichda eng ko'pi bilan qancha ma'lumotni ko'tara olishi va unda kiritilishi mumkin bo'lgan noto'g'ri ma'lumotlar tekshiriladi.	bu bosqichda yaratilgan dastur ichidagi xatoliklar izlanadi. Dasturdagi xatoliklar ikki qismga bo'linadi: sintaktik (matn ichidagi xatoliklar) va algoritmik. Sintaktik xatoliklarni (biron-bir belgilarning almashganligi, tushirib qoldirilganligi va hokazolar) oson topiladi. Algoritm xatoliklarini topish mushkulroq kechadi. Ma'lumotlarni kiritish bir-ikki bor takrorlanganda dastur to'g'ri ishlasa, xatoliklarini tekshirish bo'limi yakunlangan hisoblanadi.	bu bosqichda disk yoki CD-ROM foydalanuvchi dasturchining kompyuterga o'rnatish imkoniyatini yaratadi. O'rnatuvchi dasturni o'rnatish ko'rsatmalarini (Readme)
Algoritm nima?	berilgan ma'lumotlardan foydalanib, ko'zlangan natijaga erishish jarayonini aniqlashdir	ma'lumotlarni qayta ishlash	buyruqlar ketma-ketligini kiritish	dasturga qo'yilgan talablarni ta'riflash
Algoritmlarni blok-sxema ko'rinishida ifodalashda kiritish/chiqarish uchun qanday maxsus belgidan foydalaniladi?	parallelogram	oval	romb	to'g'ri to'rtburchik

Algoritmlarni blok-sxema ko'rinishida ifodalashda qayta ishlash uchun qanday maxsus belgidan foydalaniladi?	to'g'ri to'rtburchak	romb	aylana	trapet
Nuqtalar o'rnini to'ldiring. ... da dasturlashda masalani yechish algoritmi hodisalarni qayta ishlash protseduralarining algoritmlaridan tashkil topadi.	Delphi	C++	JavaScript	Jav
Dastur kodi nima?	dasturlash tilining buyruqlari ko'rinishida keltirilgan algoritm	buyruqlar ketma-ketligi	dasturlash tilining protseduralari ko'rinishida keltirilgan algoritm	buyruq iden
Insonlar uchun tushunarli, ammo kompyuter protsessoriga tushunarsiz bo'lgan buyruqlar nima deb yuritiladi?	dastur kodi	identifikator	algoritm	protse
Dastur kodini mashina tiliga aylantiradigan maxsus dastur qanday nomlanadi?	kompilyator	psevdodastur	Delphi	Fortr
Nuqtalar o'rnini to'ldiring. Delphida dastur ... deb yuritiluvchi buyruqlar ketma-ketligidan iborat bo'ladi.	operator	kompilyator	protsedura	dastur
Yetti xildagi butun tiplar bilan ishlaydigan dastur qaysi?	Delphi	Python	Pascal	C+
Byte tipi qiymat oralig'ini ko'rsating.	0—255	-128—127	0—65 535	-32 768 —
Longword tipi qiymat oralig'ini ko'rsating.	0 —4 294 967 295	-32 768 — 32 767	-128—127	0—65
-2 147 483 648 — 2 147 483 647	Longint	Int64	Shortint	Small
Ushbu qiymat qaysi tip oralig'I hisoblanadi?				
Longint tipiga ekvivalent bo'lgan tip qaysi?	Integer	Float	Real	Longl
Delphida Real tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	$2.9 \times 10^{-39} \text{—} 1.7 \times 10^{38}$	$1.5 \times 10^{-45} \text{—} 3.4 \times 10^{38}$	$5.0 \times 10^{-324} \text{—} 1.7 \times 10^{308}$	$3.6 \times 10^{-4951} \text{—}$
Delphida Single tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	$1.5 \times 10^{-45} \text{—} 3.4 \times 10^{38}$	$5.0 \times 10^{-324} \text{—} 1.7 \times 10^{308}$	$2^{63}+1 \text{—} 2^{63}-1$	-922 337 7 477.5808 -92 685 477
Delphida Double tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	$5.0 \times 10^{-324} \text{—} 1.7 \times 10^{308}$	$2.9 \times 10^{-39} \text{—} 1.7 \times 10^{38}$	-922 337 203 685 477.5808 -922 337 203 685 477.5807	$3.6 \times 10^{-4951} \text{—}$
Delphida Extended tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	$3.6 \times 10^{-4951} \text{—} 1.1 \times 10^{4932}$	$2.9 \times 10^{-39} \text{—} 1.7 \times 10^{38}$	$5.0 \times 10^{-324} \text{—} 1.7 \times 10^{308}$	-2 147 483 6 483 6
Delphida Comp tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	$2^{63}+1 \text{—} 2^{63}-1$	$3.6 \times 10^{-4951} \text{—} 1.1 \times 10^{4932}$	$2.9 \times 10^{-39} \text{—} 1.7 \times 10^{38}$	-32 768 —
Delphida Currency tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	-922 337 203 685 477.5808 -922 337 203 685 477.5807	-32 768 — 32 767	$3.6 \times 10^{-4951} \text{—} 1.1 \times 10^{4932}$	0 —4 294
Delphi dasturlash tilida double tipiga ekvivalent bo'lgan universal tip qaysi?	Real	Integer	Comp	Exten

Quyida keltirilgan funkiyalardan qaysi biri kasr sonni butun qismini ko'rsatadi?	Int(n)	Frac(n)	Trunc(n)	Doubl
n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 0; i <= n; i = i + 2) s += i; cout << s << endl;	20	10	21	19
n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 0; i <= n; i++) if (i % 2==1) s += i; cout << s << endl;	25	35	15	26
n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) if (n % i == 0) s += i; cout << s << endl;	18	16	17	19
n=15 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) if (n % i == 0) s += 1; cout << s << endl;	4	6	5	3
n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) s *= i; cout << s << endl;	0	1	10	-1
n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? int n, s = 1; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) s *= i; cout << s << endl;	720	120	700	24

n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 2; i <= n; i++) { bool b = true; for (int j = 2; j < i; j++) if (i % j == 0) { b = false; break; } if (b) s += i; } cout << s << endl; </pre>	28	15	27	30
n=15 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) { int k = 0; for (int j = 1; j < i; j++) if (i % j == 0) k++; if (k == 1) s += i; } cout << s << endl; </pre>	40	*41	42	51
n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, s = 1, i = 2; cout << "n="; cin >> n; for (int k = 1; k <= n; k++) s *= i; cout << s << endl; </pre>	256	128	64	10
n=3 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, s = 1, a; cout << "n="; cin >> n; a = n; for (int k = 1; k <= n; k++) s *= a; cout << s << endl; </pre>	27	9	81	30

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int k = 1; k <= n; k++) { if (k % 5 == 0) continue; s += k; } cout << s << endl; </pre>	40	50	45	30
n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 2) s += i; else s += 2 * i; cout << s << endl; </pre>	56	65	58	50
n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 3 == 0) s += 2 * i; cout << s << endl; </pre>	36	30	26	20
n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) switch (i % 5) { case 0: s += i; break; default : s++; } cout << s << endl; </pre>	25	30	20	35

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) switch (i % 10) { case 0: case 2: case 4: case 6: case 8: s += i; break; default : s++; } cout << s << endl; </pre>	35	30	36	40
n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int s = 0, i = 0, n; cout << "n="; cin >> n; dastur_uz : i++; s += i; if (i != n) goto dastur_uz; else s *= 2; cout << s << endl; </pre>	72	60	70	64
n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int s = 0, i, k = 1, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) s += k; k += i; cout << s << endl; </pre>	12	6	10	14
n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int s = 0, i, k = 1, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) k += i; s += k; cout << s << endl; </pre>	46	45	40	47

n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int s = 0, i, k = 1, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) { k += i; s += k; } cout << s << endl; </pre>	62	63	60	64
n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 2 == 0) s += i; s *= 2; cout << s << endl; </pre>	40	50	30	42
n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 2 == 0) { s += i; s *= 2; } cout << s << endl; </pre>	104	105	100	108
n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 5 == 0) break; else s += i; cout << s << endl; </pre>	10	20	30	15
n=13 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int s = 0, i = 1, n; cout << "n="; cin >> n; do { i += 2; if (i % 3 == 0) s += i; else s++; } while (i <= n); cout << s << endl; </pre>	31	32	33	30

n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int s = 0, i = 1, p = 1, n; cout << "n="; cin >> n; while (i <= n) { s += i; p *= i; i++; } s += p; cout << s << endl; </pre>	135	26	100	130
n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int s = 0, i = 1, p = 0, k = 5, n; cout << "n="; cin >> n; while (i <= n) { if (i % 2 == 0) s += k; else p++; i++; } p += k; s += p; cout << s << endl; </pre>	30	20	40	50
n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, s = 0, i = 0;; cout << "n="; cin >> n; while (1 > 0) { i++; s += i; if (i >= n) break; } cout << s << endl; </pre>	55	45	50	56
n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; int i = n; while (i > 0) { s += i--; if (i >= n) break; } cout << s << endl; </pre>	36	63	25	30

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; int i = 0; do { i++; s += i++; } while (i < n); cout << s << endl; </pre>	25	15	20	20
n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; int i = n; do { s += i--; } while (i > 0); cout << s << endl; </pre>	55	50	45	60
a=5, b=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = 0; while (i <= a) { s += i; i += b; } cout << s << endl; </pre>	0	1	50	15
a=3, b=4 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = 0; while (i <= a) { if (i % b == 0) s += i; i++; } cout << s << endl; </pre>	0	12	3	4

a=10, b=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = 0; do { i = i + b; s += i; } while (i < a); cout << s << endl; </pre>	10	5	11	100
a=7, b=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = 0; do { i++; if (i % b == 0) s += i; } while (i < a); cout << s << endl; </pre>	5	35	7	12
a=10, b=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = b; while (i <= a) { s += 1; i++; } cout << s << endl; </pre>	6	10	50	5
a=11, b=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = b; while (i <= a) { s += i; i++; } cout << s << endl; </pre>	51	11	6	66

a=10, b=20 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int a, b, s; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; s = a * b; while (a != b) if (a > b) a -= b; else b -= a; s /= a; cout << a << endl; </pre>	10	20	200	100
a=20, b=30 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int a, b, s; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; s = a * b; while (a != b) if (a > b) a -= b; else b -= a; s /= a; cout << s << endl; </pre>	60	30	20	50
a=10, b=15 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int a, b, s; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; s = 0; while (a >= b) { s++; a -= b; } s += a; cout << s << endl; </pre>	10	150	25	100
n=899 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, s; cout << "n="; cin >> n; s = 0; while (n > 0) { s += n % 10; n /= 10; } cout << s << endl; </pre>	26	25	18	3

n=7 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, s = 1; cout << "n="; cin >> n; while (n >= 2) { s *= n; n -= 2; } cout << s << endl; </pre>	105	35	102	10
n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; while (!(s * s > n)) s++; cout << s << endl; </pre>	4	6	5	10
n=30 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, q; cout << "n="; cin >> n; if (n != 1) q = n / 2; else q = 1; while (!(q * q <= n)) q--; cout << q << endl; </pre>	5	6	30	4
n=40 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, k = 0, s = 1; cout << "n="; cin >> n; while (!(s > n)) { s *= 3; k++; } cout << k << endl; </pre>	4	10	40	30
n=80 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; while (3 <= n) { n /= 3; s++; } cout << s << endl; </pre>	3	10	30	2

<p>n=876 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> void funksiya(int *a, int *n, int *k) { *n = 0; *k = 0; while (*a > 0) { *k += *a % 10; *n += 1; *a /= 10; } } int main() { int n, b, c; cout << "n="; cin >> n; funksiya(&n, &b, &c); cout << b + c + n; return 0; } </pre>	24	23	21	87
<p>n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int funksiya(int n) { while (n > 0) { cout << n % 10; n /= 10; } return n; } int main() { int n; cout << "n="; cin >> n; cout << funksiya(n); return 0; } </pre>	50	0	10	15

<p>n=456 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int funksiya(int n) { int k = 0; while(n > 0) { k++; n /= 10; } return k; } int main() { int n; cout << "n="; cin >> n; cout << funksiya(n); return 0; } </pre>	3	456	15	-456
<p>n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int funksiya(int k) { if (k == 0) return 1; else if (k == 1) return 1; else return k * funksiya(k - 1); } int main() { int n; cout << "n="; cin >> n; cout << funksiya(n) << endl; return 0; } </pre>	720	120	24	5040
Sharti keyin berilgan sikl operatorini ko'rsating.	do{ }while()	for()	while()	if()
Parametrli sikl operatorini ko'rsating.	for()	do{ }while()	while()	if()
Sharti oldin berilgan sikl operatorini ko'rsating.	while()	do{ }while()	if()	for()
Sikl operatorining qaysi turida sikl tanasi kamida bir marotaba majburiy tarzda bajariladi?	do{ }while()	for()	while()	if()
Sikl operatorining qaysi turida sikl tanasi bajarilmasligi mumkin?	while(), for()	do{ }while()	while()	for()
for() sikl operatorlarining qaysi turiga mansub?	Parametrli	Sharti oldin berilgan	Sharti keyin berilgan	To'g'ri javob

while() sikl operatorlarining qaysi turiga mansub?	Sharti oldin berilgan	Sharti keyin berilgan	Parametrli	To'g'ri javob
do{ }while() sikl operatorlarining qaysi turiga mansub?	Sharti keyin berilgan	Sharti oldin berilgan	Parametrli	To'g'ri javob
<pre>int a=15; while(a>0) {--a;} Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?</pre>	15	14	16	Bajarilgan
Sharti oldin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.	while(shart) {sikl tanasi;}	while(sikl tanasi) {shart;}	do{sikl tanasi;} while(shart)	do{shart} while(sikl tanasi);
Sharti keyin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.	do{sikl tanasi;} while(shart)	while(shart) {sikl tanasi;}	while(sikl tanasi) {shart;}	do{shart} while(sikl tanasi);
<pre>int i=1; while(i>-1) {cout<< I << endl; i++;} Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?</pre>	Cheksiz	Bajarilmaydi	2	1
<pre>int a=0; while(a-1<5) {a++;} Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?</pre>	6	4	1	5
Parametrli sikl operatoridan tog'ri foydalanilgan javobni ko'rsating.	for (int i=0; i<=n; i++)	for (int i=0, i<=n; i++)	for (int i=0; i<=n; i++ ;)	for (int i=0, i<=n; i++)
Quyidagi sikl operatori 10 marta bajarilishi uchun n ning qiymati qanday bo'lishi lozim? for (int i=0; i<n; i++) {sikl tanasi;}	10	9	8	11
<pre>for (int a=0; a<50; a+=10) {cout<<a<<" "}</pre> Dastur qismida qanday natija chiqariladi?	0,10,20,30,40,	10,20,30,40,50	1,2,3,4,5	0,10,20,30,40,50
<pre>int s=-1; for (int a=0; a<10; a++) {s+=a;} cout<< s <<endl;</pre> Dastur qismida qanday natija chiqariladi?	44	45	55	46
Rekursiya chuqurligi nima?	Funksiya tarkibida o'zini o'zi chaqirishlar soni	Masala tarkibida o'zini o'zi chaqirishlar soni	Funksiya tarkibiga kirish	Dasturda o'zini o'zi chaqirishlar soni
Rekursiya chuqurligi...	Yetarli darajada kichik bo'lishi shart	Yetarli darajada katta bo'lishi shart	Yetarli darajada nolga teng bo'lishi shart	Xajmi katta bo'lishi shart

Natijaviylik bu-	Algoritm masalaning echimiga chekli sondagi qadamlar ichida olib kelishi yoki masalani "echib bo'lmaydi" degan xabar bilan tugashi kerak	Algoritm masalaning echimiga cheksiz sondagi qadamlar ichida olib kelishi yoki masalani "echib bo'lmaydi" degan xabar bilan tugashi kerak	Algoritm masalaning echimiga chekli hajmda joy ajratish yoki "echib bo'lmaydi" degan xabar bilan tugashi kerak	Algoritm masalaning echimiga cheksiz hajmda joy ajratish yoki "echib bo'lmaydi" degan xabar bilan tugashi kerak
Dasturlash tillari bir biridan -	Alifbosi, sintaksisi va semantikasi bilan ajralib turadi.	Alifbosi, narxi va semantikasi bilan ajralib turadi.	Alifbosi, natijasi va semantikasi bilan ajralib turadi.	Qiymati, berilishiga va semantikasi bilan ajralib turadi.
Dasturlash tilining sintaksisi -	Jumlalar tuzishda belgilarning bog'lanish qoidalarini belgilaydi	Jumlalar tuzishda belgilarning rangini qoidalarini belgilaydi	Jumlalar tuzishda belgilarning sonini qoidalarini belgilaydi	Jumlalar tuzishda belgilarning rangini qoidalarini belgilaydi
Dasturlash tilining semantikasi -	Jumlalarning mazmuniy izohini belgilaydi	Jumlalarning sonli izohini belgilaydi	Jumlalarning grafik izohini belgilaydi	Jumlalarning mazmuniy izohini belgilaydi
Ma'lumotlar va o'zgaruvchilar qiymatini ekranga chiqarish operatorini ko'rsating?	Write (s)	Read (s)	Real (s)	For (s)
O'zgaruvchilar qiymatini ekrandan kiritish operatorini ko'rsating?	Read (s)	Write (s)	Real (s)	For (s)
Algoritm bu:	Buyruqlar va amallar ketma-ketligi.	Sonlar ketma-ketligi.	Chekli qatorlar ketma-ketligi.	Chekli blokli ketma-ketligi.
Ma'lumot turlari qanday ko'rinishda bo'ladi?	Oddiy-skalyar va murakkab.	Skalyar.	Functsonal.	Dasturlash tilining semantikasi
Bitta operandga qo'llaniladigan amallar nima dep nomlanadi?	Unar.	Binar.	Class.	Uniar.
Necha xil shartli operator mavjud?	2 xil.	7 xil.	4 xil.	3 xil.
Tarmoqlanuvchi jarayonlarni dasturlash uchun qaysi operatorlar ishlatiladi:	Shartli va shartsiz o'tish.	Takrorlanuvchi.	O'zlashtirish.	Shartsiz o'tish.
Dasturni har doim qaysi so'z bilan boshlash mumkin?	Program so'zi bilan.	Type so'zi bilan.	Label so'zi bilan.	Var so'zi bilan.
Dasturlarni bajarish natijasida xatolarni topish va ularni bartaraf etishga yo'naltirilgan ishlar qanday nomlanadi?	Taxrirlash.	Testlash.	Loyihalash.	Dasturlash tilining semantikasi
O'zgarmas sonlar qanday tavsiflanadi?	Const.	Boolean.	Integer.	Real.
Nuqtalar o'rnini to'ldiring. ... bu buyruqlar ketma-ketligini kiritishdir.	Dasturlash.	Buyruqlarni yozish.	Disk o'rnatish.	Tizim yozish.
Algoritmning xossalari nechta?	5	7	2	9
Algoritmni to'liq qurish bosqichlari qaysi bosqichdan boshlanadi?	Masalaning qo'yilishidan.	Modelni qurishdan.	Kodlashtirishdan.	Hujjatlashtirishdan.
Algoritmning qiyinligini tahlil qilishdan maqsad nima?	Berilgan masalani yechish uchun optimal algoritmni topishdir.	Berilgan masalani yechish uchun qulay algoritmni topishdir.	Berilgan masalani yechish uchun qulay dasturlash tilni topishdir.	Berilgan masalani yechish uchun qulay dasturlash tilni topishdir.

Toifalashgan fayllarni ekranda o'qish....?	Mumkin.	Mumkin emas.	Faqat fayl kengaytmasiga bog'liq.	Mumkin, faqat xajmiga bog'liq.
GRAPH moduli nima uchun ishlatiladi?	Grafik parametrlarini yuklash uchun.	Printer parametrlarini yuklash uchun.	Modul parametrlarini yuklash uchun.	Ekran parametrlarini yuklash uchun.
CRT moduli nima uchun ishlatiladi?	Ekran parametrlarini yuklash uchun.	Modul parametrlarini yuklash uchun.	Printer parametrlarini yuklash uchun.	Grafik parametrlarini yuklash uchun.
Algoritmni qiyinlik funksiyasining ko'rinishi bo'yicha necha sinflarga ajratiladi?	3 ta.	4 ta.	2 ta.	5 ta.
... - bu berilgan algoritmgaga asoslangan biror bir algoritmik tilda yozilgan ko'rsatmalar (buyruqlar, operatorlar) to'plamidir.	Dastur.	Algoritm.	Dasturlash.	Dasturlash.
PutPixel prosedurasi qanday vazifa bajaradi?	Ekranda x, y koordinatali nuqtani Color rangida xosil qiladi.	Ekrandagi x, y koordinatali nuqtaning rangini aniqlaydi.	x1,y1 nuqtadan x2,y2 nuqtachacha kesma xosil qiladi.	x,y markazli aylana radiusli aylana
Circle prosedurasi qanday vazifa bajaradi?	x,y markazga ega r radiusli aylana xosil qilish.	Ekrandagi x, y koordinatali nuqtaning rangini aniqlaydi.	x1,y1 nuqtadan x2,y2 nuqtachacha kesma xosil qiladi.	Ekranda x, y markazli aylana radiusli aylana
Dasturlash necha qadamdan iborat?	5	4	7	9
O'zgarishlar dastur boshida qaysi so'z bilan e'lon qilinadi?	Const	Char	Var	Bool
O'zgaruvchilarning qanday turlari mavjud?	Real, String	Const	Faqat Var	Print
Mantiqiy o'zgaruvchilar qanday qiymat qabul qiladi?	Rost yoki yolg'on	Haqiqiy yoki butun	Mantli yoki belgisi	Butun qiymat
Rekursiya nima?	O'z-o'zi orqali aniqlanuvchi ob'ekt hisoblanadi	O'z-o'zi chaqiruvchi ob'ekt hisoblanadi	O'z-o'zi orqali yashiruvchi ob'ekt hisoblanadi	Aylanma
Rekursiv ob'ektlarga misol sifatida qanday tasvirlarni olish mumkin.	Grafik	Matematik	Matematik va grafik	Matematik
Rekursiv triadada masalani yechish uchun nechta bosqich mavjud?	3 ta	5 ta	4 ta	2 ta
Dekompozitsiya qilish nima ma'noni anglatadi	Qismlarga ajratish	Qismlarni yig'ish	Tayanch bazani aniqlash	Parametrlarni aniqlash
Funksiya tarkibida o'zini o'zi chaqirishlar soni nima deb ataladi?	Rekursiya chuqurligi	Rekursiya	Chiqishlar soni	Chaqirishlar soni
Saralash algoritmlari necha tipga bo'linadi?	2	3	4	5
Tezkor saralash algoritmi nechanchi yili taklif etilgan?	1964 yil	1954 yil	1936 yil	1974 yil
...- mantiqiy tip. Forma xossasi. Agar qiymati rost bo'lsa forma shaffof.	AlphaBlend	AlphaBlendValue	AutoScroll	Border

Tezkor saralash algoritmi qaysi metodga asoslanadi.	Bo'lib tashla va hukmronlik qil	Saralab bajarish	Bo'lib tashla va sarala	Qoldiqni x...
Memo -...?	Ko'pqatorli matn muharriri. Ko'pqatorli matnlarni kiritish yoki chiqarishda ishlatiladi	Buyruq tugmasi. Bu komponent dasturchi tomonidan berilgan bir necha buyruqlarni bajarishda ishlatiladi	Bog'liq bo'lmagan tanlash tugmasi. Dasturda bu komponent asosiy mantiqiy xossasi o'zgartiradi.	Bog'liq bo'lgan tanlash tugmasi. Yangi tanlash tugmasi bosilganda tanlangan tugmani o'zgartirishda o...
Graf qirralarning bog'langan uchlari nima deb ataladi?	To'plam	Stansiyalar	Tugunlar	Yoylar
Prim algoritmi nechanchi yili ishlab chiqilgan.	1957 yil	1977 yil	1947 yil	1985 yil
Dastur kodi nima?	Dasturlash tilining buyruqlari ko'rinishida keltirilgan algoritm	Buyruqlar ketma-ketligi	Dasturlash tilining protseduralari ko'rinishida keltirilgan algoritm	Buyruq identi...
Rekursiv triada asoslari qaysilar?.	Parametrizatsiya qilish,rekursiya bazasi,dekompozitsiya	Parametrizatsiya qilish,rekursiya bazasi,dekompozitsiya	Rekursiya bazasi,dekompozitsiya	Saralash bazasi,dekor...
Tanlash orqali saralashda har qadamda hali ko'rilmagan elementlar orasidan qay biri tanladi	Eng kichigini	Alifbo tartibida oldin keluvchi element	Eng ko'p ko'rilganini	Tipi yoki...
Algoritm deb nimaga aytiladi??	Algoritm deb biror masalani echishga qaratilgan buyruqlar ketma – ketligi	Amallarning bajarilishi	Algoritm deb biror masalani echishga qaratilgan faqat belgilardan iborat ifodalar ketma – ketligi	Algoritm deb biror masalani echishga qaratilgan sharoitli ketma – ketli...
Algoritmning xossalari qaysi javobda to'g'ri berilgan?	Uzluksizlik, aniqlik, tushunarlik, natijaviylik, ommaviylik	Uzluksizlik, aniqlik, tushunarlik, ommaviylik	Uzluksizlik, tushunarlik, natijaviylik, ommaviylik	Uzluksizlik, natijaviylik, ommaviylik
Algoritmlarni ifodalashning qanday usullari bor?	Matn, algoritmik til, blok-sxema, dastur	Chiziqli, algoritmik til, blok-sxema, tarmoqli	Matn, chiziqli, blok-sxema, tarolanish	Tanlash, tarolanish blok-sxema
Massivni e'lon qilish to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping?	int a[50] ;	float a=[50];	int a{50};	int a[3]={50};
Quyidagi ifodadan qanday qiymat chiqishini aniqlang? int a[]={1,2,3,4,5}; cout<<a[3];	4	2	3	5
Massiv bu ...	Bir toifali chekli qiymatlarning tartiblangan to'plami	Bir toifali cheksiz qiymatlarning tartiblangan to'plami	Turli toifali cheksiz qiymatlarning tartiblangan to'plami	Turli toifali cheksiz qiymatlarning tartiblangan to'plami
Massiv elementlari indeksi nechchidan boshlanadi?	0 dan	1 dan	3 dan	1 dan boshlanishi
Massivni initsializatsiyalash to'g'ri ko'rsatilgan javobni toping?	int a[3]={45,12,1}	int a[4]={12,3,4,43,2}	int a[3]={"12,3,4"}	float a[3]={12,3,4} j[]={1,2,3,4}

<p>Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi?</p> <pre>#include <iostream> using namespace std; int main() { int a[10]; for (int i=0;i<10;i++) { cout<<a[i]<<endl;} return 0; }</pre>	Turli xil ko'rinishdagi 10 ta sonni chiqaradi	1 dan 9 gacha bo'lgan raqamlarni	10 ta 0 ni chiqaradi	1 dan 10 gacha raqam
Massivni kompyuter xotirasida egallagan hajmini qaysi funksiya orqali aniqlasa bo'ladi?	sizeof()	size()	memory()	length()
Dinamik massivlarda xotirani bo'shatish funksiyasini ko'rsating?	delete []massiv_nomi	delete [massiv_nomi]	erase [massiv nomi]	erase []massiv_nomi
Bir o'lchamli massiv deb nimaga aytiladi?	elementiga bir indeks orqali murojaat qilish mumkin bo'lgan massivga	faqat bitta elementdan iborat massivga	elementlari faqat butun sonlardan iborat massivga	C) elementlari faqat butun sonlardan iborat massivga
<p>Quyidagi massivda ekranga nima chiqadi?</p> <pre>int t[4]={0}; for(int i=0; i<4; i++) cout<<t[i]</pre>	4ta nol	4 ta istalgan son	1 dan 4 gacha sonlar	ekranga hech narsa chiqmaydi
Ikki o'lchamli massivlar qanday e'lon qilinadi?	toifa massiv_nomi[satrlar soni][ustunlar soni]	toifa massiv_nomi [elementlar soni]	massiv_nomi[satrlar soni] [ustunlar soni]	toifa massiv_nomi [satrlar soni] {ustunlar soni}
Noto'g'ri kiritilgan ikki o'lchovli massivni aniqlang?	int a[2][3]={ 1,2,3,4,5,6,4};	int k[2][2]={ 1,2,3,4};	int a[3][5];	int k[2][3]={ {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50,51,52,53,54,55,56,57,58,59,60,61,62,63,64,65,66,67,68,69,70,71,72,73,74,75,76,77,78,79,80,81,82,83,84,85,86,87,88,89,90,91,92,93,94,95,96,97,98,99}}
Kvadrat massiv deb qanday massivlarga aytiladi?	ustunlar va satrlar soni teng bo'lgan massivga	faqat bir xil elementdan tashkil topgan massivga	ustunlar soni satrlar sonidan ko'p bo'lgan massivga	satrlar soni ustunlar sonidan ko'p bo'lgan massivga
Quyidagi massivda j indeksi nimani bildiradi? int a[i][j];	ustunlar sonini	elementlar sonini	satrlar sonini	massiv o'lchamini
Quyidagi massivda nechta element qatnashgan int k[3][4];	12 ta	3ta	4ta	34ta
Funksiyaga matritsani chaqirish to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping	void matrix(int a[10][10], int m, int n)	void matrix(int a[10][10])	void matrix(int a[n][m])	void matrix (int a[n][m], int m, int n)
Massivlarning qanday turlari mavjud?	dinamik va static massivlar	statik massivlar	dinamik massivlar	konsterativ massivlar
Initsializatsiyalash nima?	massiv elementlarini oldindan e'lon qilish	massiv elementlarini saralash	Massiv elementlarini yangi massivga kirgizish	massiv elementlarini o'chirish
Massivni e'lon qilishda massiv indeksi qanday belgi ostida bo'ladi?	[...]	{...}	(...)	...
Noto'g'ri massivni ko'rsating?	int a[2]={ 1,2,3,4};	int a[]={ 2,3,4,5};	int a[3]={ 1,2,3};	int a[3]={ 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50,51,52,53,54,55,56,57,58,59,60,61,62,63,64,65,66,67,68,69,70,71,72,73,74,75,76,77,78,79,80,81,82,83,84,85,86,87,88,89,90,91,92,93,94,95,96,97,98,99}

Massivlar necha o'lchamli bo'lishi mumkin?	istalgan o'lchamda	faqat ikki o'lchamli	faqat bir o'lchamli	bir va ikki
Massivdan n-o'rinda turgan elementni o'qib olish uchun qanday amal bajariladi?	cout<<a[i-1	cout<<a[i]	cout<<a[i+1]	cout<<
Massivlarda Indeks sifatida qanday ifodalardan foydalanish mumkin?	int	char	long	barchasi
Quyidagi massivni oxirgi elementini toping Int a[7]={1,2,3,4,5,6,7};	a[6];	a[7];	a[8]	a[5]
Agar massiv elementiga qaraganda kamroq element berilgan bo'lsa natija qanday chiqadi?	berilgan elementlar va qolgan elementlarni 0 lar bilan to'ldiradi	berilgan elementlar va qolgan elementlarni o'zi istagan qiymat bilan to'ldiradi	berilgan elementlarni o'zigina chiqadi	Dasturda xa chiqa
Nomlangan massivda uning o'lchami ko'rsatilmagan bo'lsa....	kompilyator massiv chegarasini avtomatik aniqlaydi	barcha qiymatni 0 deb oladi	dasturda xatolik yuz beradi	to'g'ri jav
Quyidagi dastur natijasini toping int main() { int s=0,k=0; int x[]={-1,2,5,-4,8,9} for(int i=0;i<6;i++) { if(x[i]<=0) continue; k++; s+=x[i];} cout<<k<<" "; cout<<s;	4 24	24 4	2, -5	-5.
Massivlarni navlarga ajratishning oddiy usuli nechta kategoriyaga bo'linadi?	3	2	5	4
Ikki o'lchovli massiv to'g'ri kiritilgan qatorni toping?	int n,m; cin>>n>>m; int a[n][m]; for(int i=0;i<n;i++){ for(int j=0;j<m;j++){ cout<<a[i][j]; } }	int a[5][5]; for (int i=0;i<5;i++) cout<<a[i][i];	int m; cin>>m; int a[m]; for(int i=0;i<m;i++) cout<<a[i];	int n,m; cin Int a[n] cin>>a[
Dastur natijasini toping? int arr[]={ 11,35,62,555,989}; int sum=0; for(int i=0;i<5;i++) {sum+=arr[i];} cout<<sum<<endl;	1652	1600	10	5

Ikki satr va uch ustundan iborat massivni elon qiling	int a[2][3];	int a[3]; int a[2];	int a[3][2];	int a[][]=
<p>Quyidagi belgili massiv dasturi qanday natijani ko'rsatadi?</p> <pre>char satr[20]; int k=0,t=0; cin.getline(satr,sizeof(satr)); int r=strlen(satr); for(int i=0;i<r;i++) { if(satr[i]>=97&&satr[i]<=122) { k++; } } cout<<k;</pre>	kiritilgan matndagi kichik lotin harflar sonini	kiritilgan matndagi katta va kichik lotin harflar sonini	kiritilgan matndagi kichik kirill harflari sonini	kiritilgan matndagi katta va kichik kirill harflari sonini
<p>Quyidagi dastur orqali ekranga qanday ma'lumot chiqadi?</p> <pre>string h[3]={Bahrom,Ilyos,Sodiq}; for(int i=0;i<3;i++) cout<<h[i];</pre>	dasturda xatolik beradi	Bahrom Ilyos Sodiq	Bahrom, Ilyos,Sodiq	3
C++ tili standarti bo'yicha indekslar soni nechtagacha bo'lishi mumkin?	31	25	cheksiz	10
C++ tilida simvolli massivlar qanday e'lon qilinadi?	char a[10] ;	string h[5];	int a[9];	float a[10];
Noto'g'ri e'lon qilingan massivni toping?	int m[5]	float a[5]	bool b[9]	Bu yerda barcha noto'g'ri
Massiv elementiga nima orqali murojaat qilinadi?	indeksi orqali	tipi orqali	nomi orqali	funksiya orqali
<p>Quyidagi dastur bizga qanday natija beradi?</p> <pre>int a[5]; for (int i=0;i<5;i++) { cin>>a[i];} cout<<sizeof(a)/sizeof(a[0]);</pre>	elementlar sonini	kiritilgan elementlarning egallagan hotira hajmini	elementlarning o'rta arifmetigini	elementlar yigindisini
Ikki o'lchamli dinamik massivni tashkil qilish to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping?	int **a;	int *a;	int &&a;	int &a;
<p>Quyidagi funksiya qanday vazifani bajaradi?</p> <pre>a=new int*[satrlar soni];</pre>	Satrlar soniga qarab massivga dinamik xotira ajratadi	Ko'rsatkichlarni qiymatini a ga tenglaydi	Elementlarni qancha xotira egallaganini aniqlaydi	Ko'rsatkich sonini yangi massivga ajratadi
Dinamik massivda satrlar xotirada qanday joylashadi?	xotiraning turli qismida	ketma-ket	xotirada joy ajratilmaydi	xotiraning max hajmida
<p>Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi?</p> <pre>int a[]={2,3,4,1}; sort(a,a+4); for(int i=0;i<4;i++) cout<<a[i]<<" ";</pre>	1,2,3,4	2.1	2,3,4,1	4

Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi? <pre>float b[6]; b[0]=1; b[1]=2; b[2]=b[1]-1; cout<<b[2];</pre>	1	6	2	4
Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi? <pre>float b[6]; b[0]=1; b[1]=2; b[2]=b[1]-1; cout<<b[4];</pre>	istalgan son chiqishi mumkin	2	0	dasturda xato
Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi? <pre>int b[6]={ 1,2,3,4,5,6}; for (int i=0;i<6;i++) { if(b[i]%2==0) cout<<b[i]<<" "; }</pre>	2 4 6	1 3 5	2 3 4 6	1 2 3 4 5 6
Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi? <pre>int b[6]={ 1,2,3,4,5,6}; int m=b[0]; for (int i=0;i<6;i++) { if(b[i]<m) m=b[i];} cout<<m<<endl;</pre>	1	6	2	3
Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi? <pre>int b[6]={ 1,2,1,4,1,6}; int m=b[0],t=0; for (int i=0;i<6;i++) { if(b[i]<m){ m=b[i]; t=i} cout<<t;</pre>	0	1	3	5
Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi? <pre>int a[5][3]={2,2,2,3,3,3,2,1,1,4,4,3,1,2,3}; float s=0; for (int i=0;i<5;i++) { for(int j=0;j<3;j++) {s=s+a[i][j];} } cout<<s;</pre>	36	15	30	40

<p>Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi?</p> <pre>int a[3][3]={2,2,2,3,3,3,2,1,1}; for (int i=0;i<3;i++) {for(int j=0;j<3;j++) { if(i==j) {cout<<a[i][j];} } }</pre>	Bosh diagonal elementlarini	Bosh diagonaldan yuqori elementlarni	Bosh diagonaldan tashqari barcha elementlarni	Bosh diagonal elementlarni
Massivlarni navlarga ajratish bu-....	Berilgan ko'plab obyektlarni biron-bir belgilangan tartibda qaytadan guruhlash	Berilgan ma'lumotlarni saralash;	Berilgan ma'lumotlarni boshqa tipga o'tkazish;	Berilgan ma'lumotlarni yagona massivga aylantirish
<p>Ushbu ifodada "c" qanday qiymat qaytaradi?</p> <pre>a=true; b=true; a=!a; c=a&&b</pre>	true	false	yolg'on	0
<p>A=true, B=false, C=true, D=false bo'lsa, quyidagi mantiqiy ifoda natijasini aniqlang.</p> <pre>!((A&&B) ((C&&D)) (A B))</pre>	true	false	yolg'on	0
<p>A=true, B=false, C=true, D=false bo'lsa, quyidagi mantiqiy ifoda natijasini aniqlang.</p> <pre>!((!A&&B) ((C&&D)) (A B))</pre>	true	false	yolg'on	0
<p>A=true, B=false, C=true, D=false bo'lsa, quyidagi mantiqiy ifoda natijasini aniqlang.</p> <pre>((!A&&B) ((C&&D)) (A&&B))</pre>	false	true	rost	0
<p>A=false, B=false, C=true, D=false bo'lsa, quyidagi mantiqiy ifoda natijasini aniqlang.</p> <pre>!((!A&&B) ((C&&D)) (A B))</pre>	true	false	yolg'on	0
Tanlash operatori nima dep nomlanadi?	switch	if	for	while
Tanlash operatorini birorta ham qiymatiga to'g'ri kelmagan holda qaysi operator qo'yiladi?	default	case	else	if
Shart operatori nima dep nomlanadi?	if	switch	for	while
continue funksiyasini qaysi operatorlarga qo'llash mumkin?	Har qanday sikl operatoriga,	for	while	do while
Eng soddaroimiy takrorlanuvchi sikl operatori qanday yoziladi?	for(; ;),	for(int i=0; i<1000; i++);	for(int i=0; i<1000;i--);	for(int i=0; i<1000;i++);
Qaysi sikl operatorida avval shart bajarilib keyin tekshiriladi?	do while	while	for	switch
Qaysi sikl operatoridan shart yolg'on bo'lsa ham hech bo'limganda 1 marta foydalaniladi?	do while	while	for	switch

Ko'rsatkichlar nima uchun ishlatiladi?	o'zining qiymati sifatida xotira adresini saqllovchi,	yo'l boshlovchi	o'zining qiymati sifatida toifani hotiradan egallagan joyini ko'rsatadi;	toifani musba chegarasini a
Funksiya dep nimaga aytiladi?	Dasturning istalgan qismidan murojat qilib, birnecha bor ishlatish mumkin bo'lgan operatorlar guruhi,	o'zining qiymati sifatida hotira adresini o'zlashtiruvchiga	o'zidan hech qanday qiymat qaytarmaydigan operatorga;	Shartsiz qabul operatori
Asosiy programmadan hech qanday parameter qabul qilib olmaydigan funksiyalar nima dep aytiladi?	parametrsiz funksiya.	parametrli funksiya;	takrorlanuvchi funksiya;	void funk
Global o'zgaruvchilar dep nimaga aytiladi?	ham asosiy programmada, ham funksiyada ishlatish mumkin bo'lgan o'zgaruvchi.	faqat funksiyada ishlatilishi mumkin bo'lgan o'zgaruvchilar;	Asosiy funksiyadan chaqiriluvchi funksiya;	asosiy da funksiyaga u paramet qabul qili ishlovchi fu
Lokal o'zgaruvchilar dep nimaga aytiladi?	faqat funksiyada ishlatilishi mumkin bo'lgan o'zgaruvchilar.	ham asosiy programmada, ham funksiyada ishlatish mumkin bo'lgan o'zgaruvchi	Asosiy funksiyadan chaqiriluvchi funksiya;	asosiy da funksiyaga u parametrlarni qayta ish funksiy
Qiymatlar parametri dep nimaga aytiladi?	asosiy dasturdan funksiyaga uzatiladigan o'zgaruvchilar qiymatini qabul qilib oluvchi parametrlar	Asosiy funksiyadan chaqiriluvchi funksiya	ham asosiy programmada, ham funksiyada ishlatish mumkin bo'lgan parameter	asosiy da funksiyaga u paramet qabul qilib qay funks
Qaysi toifa faqat butun sonlarni o'z ichiga oladi?	int	float	double	lon
Toifalarni <i>qanday</i> kalit so'zlari bilan modifikatsiyalash mumkin	signed (ishorali), unsigned (ishorasiz).	butun, haqiqiy;	baytiga qarab	tipiga q
Ishorasiz toifalar nima uchun ishlatiladi?	barcha bitlar qiymatlarni saqlash uchun	toifalarni birini ikkinchisidan farqlash uchun	qiymat qabul qilish oraligi ortadi	bunday toif em
Ishorasiz sonlar uchun qiymatlar qabul qilish oralig'i to'g'ri ko'rsatilgan qatorni belgilang.	$(0 \dots 2n-1)$,	$(-2n-1 \dots 2n-1-1)$;	$(0 \dots 2_n)$;	$(-2n-1 \dots$
Ishorali sonlar uchun qiymatlar qabul qilish oralig'i to'g'ri ko'rsatilgan qatorni belgilang.	$(-2n-1 \dots 2n-1-1)$.	$(0 \dots 2n-1)$;	$(0 \dots 2_n)$;	$(-2n-1 \dots$

. == != < <= > >= operatorlar bilan binar amallarni bajarish qaysi toifaga kiradi?	bool	int	short	double
C++ da <i>and</i> mantiqiy amalining yana bir yozilish shakli qanday?	&&		!	xor
C++ da <i>or</i> mantiqiy amalining yana bir yozilish shakli qanday?		&&	!	xor
C++ da <i>not</i> mantiqiy amalining yana bir yozilish shakli qanday?	!		&&	xor
C++ da <i>inkor-yoki</i> mantiqiy amalining yana bir yozilish shakli qanday?	xor	&&		!
C++tilida belgili toifalarning qiymatlari qanday belgi orqali belgilanadi?	qo'shtirnoq ichida beriladi.	ikki nuqta ichida beriladi;	nuqtali vergul ichida;	vergullar ichida;
Bir yoki bir necha belgilar birlashmasi nima dep ataladi?	satr	soz	gap	belgilash birlashmasi
Ko'rsatkichlar hotirada qancha joy egallaydi?	4 bayt	1 bayt	2 bayt	8 bayt
Bir toifaga mansub elementlar to'plami nima dep nomlanadi?	massiv	enum	matritsa	korsatki
Massivni necha xil ko'rinishi mavjud?	2 xil	3 xil	4 xil	turli
Ikki o'lchovli massiv nima dep nomlanadi?	matritsa	2 parametrli massiv	enum	switch
Ikki o'lchovli massivda indekslar soni nechta bo'ladi?	2 ta	1 ta	3 ta	4ta
Matritsa elementlari indeksi doimo qaysi raqamdan boshlanadi?	0	1	2	3
Jumlani to'ldiring. Agar massiv toifasi char bo'lsa, u holda massiv ... hisoblanadi.	satr	belgi	harf	son
C++ da satr uzunligini aniqlash uchun qaysi buyrug'dan foydalanamiz?	strlen(),	sizeof();	length();	sizeof()
Qaysi klassi o'zgaruvchan uzunlikdagi massiv yaratishga yordam beradi?	vector	void	enum	public
Massivni e'lon qilish to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping?	int a[50] ;	float a=[50];	int a{50};	int a[3]={1,2,3};
Massivni initsializatsiyalash to'g'ri ko'rsatilgan javobni toping?	int a[3]={45,12,1}.	int a[4]={ 12,3,4,43,2};	int a[3]={"12,3,4"};	float j[]={1,2,3,4};
Noto'g'ri kiritilgan ikki o'lchovli massivni aniqlang?	int a[2][3]={ 1,2,3,4,5,6,4}.	int k[2][2]={ 1,2,3,4} ;	int a[3][5];	int k[2][3]={ {0,1,2,3,4}}
Quyidagi massivda j indeksi nimani bildiradi? int a[i][j];	ustunlar sonini.	elementlar sonini;	satrlar sonini;	massiv o'lchamlari

Quyidagi massivda nechta element qatnashgan int k[3][4];	12 ta	3 ta	4 ta	34 ta
Quyidagi massivni oxirgi elementini toping Int a[7]={ 1,2,3,4,5,6,7};	a[6]:	a[7]:	a[8]:	a[9]:
Ikki satr va uch ustundan iborat massivni elon qiling	int a[2][3];	int a[3]; int a[2];	int a[3][2];	int a[][]=
Dasturning natijasi qanday boladi? #include <iostream> using namespace std; int main() { int a,b; float c; a=3; b=2; c=a/b; switch (c) { case 1 : cout << "C++"; break; case 1.5: cout << "Dastur"; break; case 2 : cout << "Tugadi"; break; case 2.5: cout << "Salom"; break; } return 0; }	dastur xato	c++	dastur	tugadi
Dastur natijasi qanday boladi? #include <iostream> using namespace std; int main() { int a,b,c; a=2; b=0; c=0; bool e= a>=b && c<=b; cout << a+e << endl; return 0; }	3	2	0	dasturda xato
Fayllar bilan ishlash oqimlariga qaysilar kiradi?	ifstream, ofstream, fstream.	iostream , ostream , ifstream;	ifstream , ,cout ifstream;	iostream , cout ifstream;
-bu belgi qanday mantiqiy amal?	mantiqiy yoki(qo'shish).	istisno qiluvchi;	mantiqiy va (kopaytiruvchi);	mantiqiy inkor
Massiv qanday elon qilinadi?	int a [n]; flout a[n];double a[n].	int a; flout a;double a;	int (a); flout (a); double (a);	xammasi

Belgili tipni qabul qiluvchi o'zgaruvchilarni e'lon qilish uchun qaysi xizmatchi so'zidan foydalanish mumkin?	char	void	bool	int
A=1 B=1 A&B ni qiymatini toping.	1	0	2	1 va
Faqat bir qatorni izohga aylantirish uchun qo'llaniladigan belgilar.	//	/* */	*/	/*
Ekranga qanday natija chiqadi? (a=16) int main() { int a; cin>>a; cout<<sizeof(a); return 0; }	4	8	9	47
Parametrli sikl operatorini ko'rsating.	for()	do{ }while();	while();	if()
Sharti keyin berilgan sikl operatorini ko'rsating.	do{ }while().	while();	if();	for()
Sikl operatorining qaysi turida sikl tanasi kamida bir marotaba majburiy tarzda bajariladi?	do{ }while().	while();	if();	for()
Ma'lumotlar tarkibi to'liq yoritilgan?	ma'lumotlar bilan ishlashni, shu jumladan ularni saqlash, qo'shish va o'chirish, o'zgartirish, qidirish va boshqalarni tashkil etuvchi ijrochi,	har xil turdagi axborot ;	axborotlardan tuzilgan ma'lumotlar to'plami;	t.j.
Daraxt buJumlani davom ettiting:	tugun deb ataladigan bir yoki bir nechta elementlardan tashkil topgan cheksiz to'plamdir	ma'lumotlarni bir-biriga bog'liq ekanligini tavsiflovchi vosita;	tugun deb ataladigan bir yoki bir nechta elementlardan tashkil topgan chekli to'plamdir;	bir yoki b element tashkil topgan to'plam
Char tipidagi o'zgaruvchiga necha bayt kerak bo'ladi?	1	2	4	8
char qiymatini butun songa o'tkazish o'rniga nimani talqin qilamiz?	ASCII belgisi sifatida talqin qilinadi.	Dasturda buning iloji yo'q;	Havolalardan foydalanish orqali talqin qilinadi;	T.J.
O'zining qiymati sifatida xotira manziliini ko'rsatuvchi (saqlovchi) o'zgaruvchilarga nimalar deyiladi?	Ko'rsatkich o'zgaruvchilari	Havolalar;	Xotira o'zgaruvchilari ;	Belgili o'zgaruvchi
sizeof(n) bu funksiyani vazifasi nima?	n xotiradan qancha joy egallaganligini ko'rsatadi?	n ni qiymatini ekranga chiqaradi	n ni belgili tipga o'tkazadi;	ASCII kodini
Adresni olish amali qaysi?	&	*	_	?

<pre> for(int i=1;i<=10;i++) { cout<<i<<" "; } Dastur natijasi qanday? </pre>	1 dan 10 gacha sonlar chiqadi.	1 dan 9 gacha sonlar chiqadi;	1 dan 10 gacha sonlar yigindisi chiqadi;	1 dan 9 gacha sonlar yigindisi chiqadi;
Massivni e'lon qilish to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping?	int a[50]	float a=[50];	int a {50};	int a[3]={50};
. Quyidagi ifodadan qanday qiymat chiqishini aniqlang? <pre> int a[]={1,2,3,4,5}; cout<<a[3]; </pre>	4	3	2	5
Massiv bu ...	Bir toifali chekli qiymatlarning tartiblangan to'plami.	Bir toifali cheksiz qiymatlarning tartiblangan to'plami;	Turli toifali cheksiz qiymatlarning tartiblangan to'plami;	Turli toifali cheksiz qiymatlarning tartiblangan to'plami;
Bir xil hisoblash jarayonini bir necha bor takrorlanishi nima deyiladi?	sikl	takrorlanish	shart	qiymat qaytarish
Massiv elementlari indeksi nechchidan boshlanadi?	0	1	2	istalgan nuqta
Parametrli sikl operatorini ko'rsating.	for(){},	while(){};	do{ }while();	if(){}
<pre> int a=15; while(a>0) {--a;} Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi? </pre>	15	14	16	0
Sharti oldin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.	while(shart) {sikl tanasi};	while(sikl tanasi) {shart};	do(sikl tanasi) while{shart};	do{sikl tanasi} while(sikl tanasi);
Sharti keyin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.	do{sikl tanasi} while(shart);	while(sikl tanasi) {shart};	do(sikl tanasi) while{shart};	while(sikl tanasi) {shart};
Noto'g'ri yozilgan ketma-ketlikni ko'rsating	if x>5 THEN x<10;	if x<5 THEN y:=SQRT(x);	if x<10 THEN z:=exp(2*Y)	if (z>5) and (y>10) THEN y:=6;
Quyidagi berilganlardan qaysi biri noto'g'ri yozilgan?	print y	x:=789;	write(y);	if x>0 then y:=6;
Asimptotik tahlil maqsadi nima?	salani yechish uchun mo'ljallangan turli algoritmlar uchun tizim resurslarining sarflanishini taqqoslashdir	masalani yechish uchun mo'ljallangan turli algoritmlar uchun tizim vaqtini sarflanishini taqqoslashdir	masalani yechish uchun mo'ljallangan turli algoritmlar uchun tizim resurslari ustidan nazoratni amalga oshirishdir	hamma javoblar to'g'ri
Rekusiyaga doir misollar keltirilgan qatorni toping?	Daraxt chizish masalasi, Xanoy minoralari masalasi, Tez saralash, Grafidagi masalalar, Arifmetik ifodalarni hisoblash masalasi	Daraxt chizish masalasi, Xanoy minoralari masalasi	Daraxt chizish masalasi, Xanoy minoralari masalasi, Tez saralash, Grafidagi masalalar	to'liq javob keltirilgan

CheckBox -...?	bog'liq bo'lmagan tanlash tugmasi. Dasturda bu komponent asosiy mantiqiy xossasi o'zgartiradi.	buyruq tugmasi. Bu komponent dasturchi tomonidan berilgan bir necha buyruqlarni bajarishda ishlatiladi ravishda ozod etadi	ko'pqatorli matn muharriri. Ko'pqatorli matnlarni kiritish yoki chiqarishda ishlatiladi	bog'liq bo'lgan tanlash tugmasi. Yangi tugmasi bosilganda tanlangan tugma o'zgarib qoladi
Button -...?	buyruq tugmasi. Bu komponent dasturchi tomonidan berilgan bir necha buyruqlarni bajarishda ishlatiladi	ko'pqatorli matn muharriri. Ko'pqatorli matnlarni kiritish yoki chiqarishda ishlatiladi	bog'liq bo'lmagan tanlash tugmasi. Dasturda bu komponent asosiy mantiqiy xossasi o'zgartiradi.	bog'liq bo'lgan tanlash tugmasi. Yangi tugmasi bosilganda tanlangan tugma o'zgarib qoladi
Fayl deb nimaga aytiladi?	xotiraning nomlangan sohasiga	fayllar va boshqa fayllar bo'lgan papkalar saqlanadigan muhitdagi joyga	ekraning yopiq to'rtburchaklar segmentiga	fayllarni saqlash maxsus mo'ljallangan joyga
.... - bosqichlarning qaysi birlarini mutaxassis kompyuterdan foydalanmasdan va qaysi bosqichlarini kompyuterdan foydalanib bajarishini aniqlash xamda bosqichlarni to'la o'rganib chiqishdan iborat	Maqsad	Masala	Algoritm	Dastur
Ilmiy - texnik masalalarni (ITM) kompyuterdan foydalanib echish bosqichlari nechta?	10 ta	9 ta	11 ta	8 ta
Qo'yilgan maqsadni amalga oshirish uchun kerakli ma'lumotlar tarkibi (strukturalari), tuzilishi, ifodalanishi aniqlangan bo'lib, ular orasidagi bog'lanishlar aniq ifodalangan bo'lsa, nima deb aytiladi?	Masala qo'yilgan	Masala qo'yilmagan	Masala yechilgan	Masala yechilmagan
Masalani yechish uchun kerakli va yetarli bo'lgan dastlabki ma'lumotlarning tarkibi, tavsifi, turi, tuzilishi xisobga olingan xolda matematik terminlarda ifodalanadi hamda masalani yechishning nimasi yaratiladi ?	Matematik modeli	Fizik modeli	A va B javoblar to'g'ri	Masala yechilgan
Masalani yechish uslubi ishlab chiqilgan bo'lsa nima deb ataladi?	Masalani yechish uslubi ishlab chiqilgan	Masalani yechish uslubi ishlab chiqilmagan	Matematik qonuniyat	Matematik qonuniyat
Nimani yaratishda oraliq ma'lumotlarni iloji boricha kamaytirish, tashqi qurilmalar bilan bo'ladigan aloqalarni minimumga keltirish kerak?	Masalaning algoritmini	Masalaning javobini	Masalaning modelini	Masalaning modelini
Qaysi bosqichlar bir-biri bilan jips, mustahkam bog'langan	3 va 4	4 va 5	5 va 6	6 va 7

Algoritmashda nimadan foydalanish algoritmini o'qishda va dasturlashda qulayliklar yaratadi?	modullik prinsipidan	matematik formuladan	fizik formuladan	B va C javob
....-masalani kompyuterdan foydalanib echish algoritmini yaratish jarayonidir.	Masalani algoritmash	Masalani qadamlash	Dasturlash	Masalani
Masalani ishchi xolatga keltirilgan yechish algoritmini tanlangan algoritmik til vositasida ifodalash nima deb ataladi?	Dasturlash	Masalani algoritmash	Masalani qadamlash	Masalani
Dastur qanday bo'lishi kerak, ya'ni ma'lumotlarni aniq biror turiga bog'liq bo'lmasligi kerak	Umumiy	Nouumiy	Aniq	Noan
Nima boshi va nima oxiri aloxida qatorda turgani ma'qul?	Takrorlanish	Matematik algoritm	Modullik prinsipi	Mod
Kompyuter uchun qanday vositalar bo'lib: perfokarta, perfolenta, magnitli rasma, magnitli disk, fleshkalar xizmat qilishi mumkin?	Axborot tashuvchi	Ichki	Asosiy xotira	Ichki x
Qaysi bosqich "dasturni test bo'yicha tekshirish" deb xam yuritiladi?	Dasturning xatosini tuzatish	Masalani matematik ifodalash	Masalani echish algoritmini ishlab chiqish	Ma'lumotlarni va tarkibini
..... - maxsus tayyorlangan dastlabki malumotlar bo'lib, ular ustida amallar bajarish bilan masalaning echimi-natija olinadi	Test	Algoritm	Prinsip	Mod
Massiv – bu	bir tipga tegishli bo'lib, umumiy nomga ega bo'lgan o'zgaruvchilarning tartiblangan to'plamidir	bir tipga tegishli bo'lib, umumiy nomga ega bo'lmagan o'zgaruvchilarning tartiblangan to'plamidir	umumiy nomga ega bo'lgan o'zgaruvchilarning tartiblangan to'plamidir	bir tipga elementlarning nomga ega to'plamidir
Massiv chiqarish-	massiv elementlarining qiymatini ekranga chiqarish	massiv o'zgaruvchilarining qiymatini ekranga chiqarish	massiv nomini ekranga chiqarish	massiv indeks chiqarish
Massivni kiritish deganda...	dastur ishlagan vaqtda massiv elementlarining qiymatini foydalanuvchidan (yoki fayldan) qabul qilish tushuniladi	dastur ishlagan vaqtda massiv elementlarning nomini foydalanuvchidan (yoki fayldan) qabul qilish tushuniladi	dastur ishlagan vaqtda massiv elementlarining ro'yxatini foydalanuvchidan (yoki fayldan) qabul qilish tushuniladi	barcha javob

ColCount xususiyatining vazifasi nima?	Jadvalning ustunlar soni	Jadvalning qatorlar soni	Ikki o'lchovli massivga mos keluvchi jadval. Ustun raqami col va qator raqami row ga mos keluvchi jadval katakchasi cells[col, row] elementlarini aniqlaydi	jadvalning chap qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilangan ustunlar alohida rang bilan ajratiladi va kataklar gorizontaal siljirilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi
RowCount xususiyatining vazifasi nima?	Jadvalning qatorlar soni	Jadvalning ustunlar soni	Ikki o'lchovli massivga mos keluvchi jadval. Ustun raqami col va qator raqami row ga mos keluvchi jadval katakchasi cells[col, row] elementlarini aniqlaydi.	Jadvalning ustunlar soni
Cells xususiyatining vazifasi nima?	Ikki o'lchovli massivga mos keluvchi jadval. Ustun raqami col va qator raqami row ga mos keluvchi jadval katakchasi cells[col, row] elementlarini aniqlaydi	Jadvalning qatorlar soni	Jadvalning ustunlar soni	Jadvalning ustunlar soni
FixedCols xususiyatining vazifasi nima?	jadvalning chap qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilangan ustunlar alohida rang bilan ajratiladi va kataklar gorizontaal siljirilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi	Jadvalning qatorlar soni	Ikki o'lchovli massivga mos keluvchi jadval. Ustun raqami col va qator raqami row ga mos keluvchi jadval katakchasi cells[col, row] elementlarini aniqlaydi	Jadvalning ustunlar soni
FixedRows xususiyatining vazifasi nima?	jadvalning yuqori qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilangan ustunlar alohida rang bilan ajratiladi va kataklar gorizontaal siljirilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi	Jadval kataklarini tahrirlashga ruxsat etish. True- tahrirlash mumkin. False- tahrirlash mumkin emas	Jadvalda navbatdagi katakka o'tish uchun <Tab> Tugmasini ishlatishga ruxsat etish. True – ruxsat etish. False – ruxsat yo'q	Jadvalning ustunlar soni

Options.go Editing xususiyatining vazifasi nima?	jadvalning yuqori qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilangan ustunlar alohida rang bilan ajratiladi va kataklar vertical siljirilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi	Jadvalda navbatdagi katakka o'tish uchun <Tab> Tugmasini ishlatishga ruhsat etish. True – ruhsat etish. False – ruhsat yo'q.	Jadvaldagi ustunlar kengligi	Jadval kataklarini tahrirlashga ruhsat berish. True- tahrirlashga ruhsat berish. False-tahrirlashga ruhsat bermaslik
DefaultColWidth xususiyatining vazifasi nima?	Jadvaldagi ustunlar kengligi	Jadvalda navbatdagi katakka o'tish uchun <Tab> Tugmasini ishlatishga ruhsat etish. True – ruhsat etish. False – ruhsat yo'q	jadvalning yuqori qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilangan ustunlar alohida rang bilan ajratiladi va kataklar vertical siljirilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi	Jadval kataklarini tahrirlashga ruhsat berish. True- tahrirlashga ruhsat berish. False-tahrirlashga ruhsat bermaslik
Default Row Height xususiyatining vazifasi nima?	jadvaldagi qator balandligi	jadvalkatakklarini ajratib turuvchi chiziqlarining qalinligi	komponentlarning chap chegarasidan formaning chap chegarasigacha bo'lgan masofa	komponentlarning yuqori chegarasidan formaning yuqori chegarasigacha bo'lgan masofa
GridLineWidth xususiyatining vazifasi nima?	jadvalkatakklarini ajratib turuvchi chiziqlarining qalinligi	komponentlarning chap chegarasidan formaning chap chegarasigacha bo'lgan masofa	komponentlarning yuqori chegarasidan formaning yuqori chegarasigacha bo'lgan masofa	jadvaldagi qator balandligi
Left xususiyatining vazifasi nima?	komponentlarning chap chegarasidan formaning chap chegarasigacha bo'lgan masofa	jadvalkatakklarini ajratib turuvchi chiziqlarining qalinligi	komponentlarning yuqori chegarasidan formaning yuqori chegarasigacha bo'lgan masofa	jadvaldagi qator balandligi
Top xususiyatining vazifasi nima?	komponentlarning yuqori chegarasidan formaning yuqori chegarasigacha bo'lgan masofa	komponentlarning chap chegarasidan formaning chap chegarasigacha bo'lgan masofa	jadvalkatakklarini ajratib turuvchi chiziqlarining qalinligi	jadvaldagi qator balandligi
Height xususiyatining vazifasi nima?	Komponentning balandligi	komponentning kengligi	Jadval kataklaridagi matnlarning shrifi	jadvaldagi qator balandligi
Width xususiyatining vazifasi nima?	komponentning kengligi	Komponentning balandligi	Jadval kataklaridagi matnlarning shrifi	jadvaldagi qator balandligi
Font xususiyatining vazifasi nima?	Jadval kataklaridagi matnlarning shrifi	komponentning kengligi	Komponentning balandligi	jadvaldagi qator balandligi
Massiv elementini taqqoslash qaysi buyruq yordami amalga oshiriladi	repeat	interface	grid	class

Name xususiyatining aniqlanishi qanday?	komponent nomi. Komponent xususiyatiga murojat qilishda qo'llaniladi	memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qaraladi	memo maydonidagi matn. Satrlar yig'indisi sifatida qaraladi . Satrga murojaat satr raqami bo'yicha amalga oshiriladi	memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qaraladi
Text xususiyatining aniqlanishi qanday?	memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qaraladi	komponent nomi. Komponent xususiyatiga murojat qilishda qo'llaniladi	memo maydonidagi matn. Satrlar yig'indisi sifatida qaraladi . Satrga murojaat satr raqami bo'yicha amalga oshiriladi	memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qaraladi
Lines xususiyatining aniqlanishi qanday?	memo maydonidagi matn. Satrlar yig'indisi sifatida qaraladi . Satrga murojaat satr raqami bo'yicha amalga oshiriladi	memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qaraladi	komponent nomi. Komponent xususiyatiga murojat qilishda qo'llaniladi	memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qaraladi
Lines. Count xususiyatining aniqlanishi qanday?	memo maydonidagi qatorlar soni	memo maydonidagi matn. Satrlar yig'indisi sifatida qaraladi . Satrga murojaat satr raqami bo'yicha amalga oshiriladi	memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qaraladi	komponent nomi. Komponent xususiyatiga murojat qilishda qo'llaniladi
Massivni tartiblanishi deganda-	ma'lum bir qoidaga asosan massiv elementlarining joyini o'zgartirish tushuniladi	massivning birinchi elementidan boshlab eng kichik element topiladi va birinchi element bilan o'zaro almashtirish tushuniladi	massivning ikkinchi elementidan boshlab eng kichik element topiladi va ikkinchi element bilan o'zaro almashtirish tushuniladi	massivning birinchi elementidan boshlab eng kichik element topiladi va birinchi element bilan o'zaro almashtirish tushuniladi
Array nima?	Delphida massiv e'lon qilinayotganini bildiruvchi kalit so'z	massiv elementlarining o'zgarish oralig'ini belgilovchi butun tipli konstantlar	massiv elementlarining tipi	massivlar qo'llanilishining ko'rinib turadigan xususiyatlarini bildiruvchi kalit so'z
Bosh_chegara va oxirgi_chegara nima?	massiv elementlarining o'zgarish oralig'ini belgilovchi butun tipli konstantlar	Delphida massiv e'lon qilinayotganini bildiruvchi kalit so'z	massiv elementlarining tipi	massivlar qo'llanilishining ko'rinib turadigan xususiyatlarini bildiruvchi kalit so'z
Font xususiyatining aniqlanishi qanday?	izox matnining shrifi	izox matni maydonining kengligi	izox matni maydonining balandligi	bayroqchani bildiruvchi kalit so'z
Standart matematik funksiyalarini belgilang	$\sin x$, $\cos x$, $\ln x$, $\arctg x$	$\sin x$, $\cos x$	$\ln x$, $\arctg x$	$\arcsin x$, $\arccos x$, $\operatorname{arctg} x$
nostandart matematik funksiyani belgilang	$\arcsin x$, $\arccos x$,	$\sin x$, $\cos x$	$\ln x$, $\arctg x$	$\sin x$, $\cos x$, $\ln x$, $\arctg x$

O'zgaruvchilar qiymatini ekrandan kiritish operatorini ko'rsating	Read(s);	Write(s);	Real(s);	For(s);
Ma'lumotlar va o'zgaruvchilar qiymatini ekranga chiqarish operatorini ko'rsating	Write(s);	Real(s);	For(s);	Read(s);
Biblioteka modullarini tashkil etishda qanday so'zlarga murojaat qilinadi? 1. UNIT 2.INTERFACE 3.IMPLEMENTATION 4.BEGIN 5. END 6. OR	1,2,3,4,5	1,2,3,5,6	1,2,3,4,6	2,3,4,5,6
UNIT.....	<biblioteka modulining nomi>	{interfeys seksiya}	<ulanadigan modul nomi>	{ishlatish seksiyasi}
INTERFACE....	{interfeys seksiya}	<ulanadigan modul nomi>	{ishlatish seksiyasi}	<biblioteka modulining nomi>
USES...	<ulanadigan modul nomi>	{ishlatish seksiyasi}	<biblioteka modulining nomi>	{interfeys seksiya}
IMPLEMENTATION.....	{ishlatish seksiyasi}	<biblioteka modulining nomi>	{interfeys seksiya}	<ulanadigan modul nomi>
Inisializatsiya seksiyasi modulning seksiyasi hisoblanadi	oxirgi	birinchi	O'rta	boshi va oxirgi
Kompyuterda turli xil chizmalar va tasvirlar xosil qiluvchi funktsiyalarni olgan modul qanday nomlanadi?	Graph	Draftsman	Siklik	Turbo-Plot
Graph modulida ekranda tasvirlarni xosil qilish uchun qanday rejimga o'tish zarur kerak?	Grafik	Matn	Diagramma	Obyekt
Grafik rejimning matn rejimidan farqi nimada?	Grafik rejimda ekran rang-barang nuqtalar – piksellar to'plamidan tashkil topgan to'rtburchakdan iborat bo'ladi.	Grafik rejimda ekran oq-qora nuqtalar – piksellar to'plamidan tashkil topgan kvadratdan iborat bo'ladi.	Farq qilmaydi	Grafik rejim protseduralar rejimidan
Grafik rejimda ekranning holatini nima belgilaydi?	Adapterlar	Protseduralar	Drayverlar	Tasvirlar
Ekranga mumkin qadar ko'p nuqtalar joylashtira olish va rang-baranglikni oshirish imkoniyati qaysi rejimda mavjud?	Grafik	Blok	Matn	Tasvirlar
Ekranni grafik holatga o'tkazish uchun qaysi funktsiyadan foydalaniladi?	Initgraph (gd, gm, path)	Putpixel (x,y, Color)	Getpixel (x,y)	SetColor
Initgraph (gd, gm, path) funktsiyasi nima uchun ishlatiladi?	Ekranni matn holatidan grafik holatga o'tkazish uchun	Ekranni grafik holatdan matn holatiga o'tkazish uchun	Ekranda turli xil nuqta va chiziqlarni hosil qilish uchun	Drayverni saqlash faylga o'tkazish
Initgraph (gd, gm, path) funktsiyasida gd nimani bildiradi?	drayver nomeri	xolat nomeri	drayverni saqlab turuvchi faylga o'tish yo'li	grafika moduli

Nuqtalar o'rnini to'ldiring. Initgraph (gd, gm, path) funksiyasida path o'rnida " belgisi turgan bo'lsa...	drayver joriy katalogdan axtariladi	drayver uchun grafik rejimning eng maqbul varianti kompyuter tomonidan avtomatik tarzda tanlanadi	drayver uchun matn rejimining eng maqbul varianti kompyuter tomonidan avtomatik tarzda tanlanadi	matn rejimi
Grafik rejimdan chiqish uchun qaysi funksiyadan foydalaniladi?	Closegraph	Exitgraph	Closepixel	Close
Ekranda x,y koordinatali nuqtani Color rangida xosil qiluvchi funksiya qaysi?	Putpixel (x,y, Color)	SetColor (x,y, Color)	Putcolor (x,y, Color)	Getpixel (x,y)
Ekrandagi x,y koordinatali nuqtaning rangini aniqlaydigan funksiya qaysi?	Getpixel (x,y)	Putpixel (x,y, Color)	SetColor (Color)	Putcolor (x,y)
Line (x1,y1,x2,y2) funksiya qanday vazifa bajaradi?	x1,y1 nuqtadan x2,y2 nuqttagacha kesma xosil qiladi	x2,y1 nuqtadan x1,y2 nuqttagacha kesma xosil qiladi	x1,y1 yuqori chap va x2,y2 pastki o'ng uchlarga ega bo'lgan to'g'ri chiziq hosil qiladi	kesma hosil qiladi
x,y markazga ega r radiusli aylana xosil qilish uchun qaysi funksiya ishlatiladi?	Circle(x,y,r)	Circle(r,x,y)	Circle(x,y,r)	Circle (x,y,r)
Ko'pburchak xosil qilish uchun qaysi funksiya ishlatiladi?	Drawpoly	Rectangle	Polypointes	Polygon
Ekranning chap yuqori nuqtasi (X1,Y1), o'ng pastki nuqtasi (X2,Y2) koordinatadagi to'g'ri to'rtburchakli sohasini saqlash uchun kerak bo'lgan xotiraning o'lchamini baytlarda olish vazifasini bajaruvchi protsedura qaysi?	ImageSize(X1,Y1,X2,Y2)	GetImage (X1 ,Y1 ,X2,Y2,Area)	PutImage (X,Y,Area,mode)	ImageSize(X2,Y2)
GetImage (X1 ,Y1 ,X2,Y2,Area) protsedurasida qanday vazifa bajaradi?	Xotiraning berilgan Area maydonida to'g'ri to'rtburchakli tasvirni saqlaydi	Ekranning chap yuqori nuqtasi (X1,Y1), o'ng pastki nuqtasi (X2,Y2) koordinatadagi to'g'ri to'rtburchakli sohasini saqlash uchun kerak bo'lgan xotiraning o'lchamini baytlarda olish.	Ekranning berilgan joyiga tasvirni chiqaradi	Xotiraning berilgan maydonida to'g'ri to'rtburchakli shaklidagi tasvirni saqlaydi
PutImage (X,Y,Area,mode) protsedurasida mode nimani bildiradi?	tasvirni ekranga chiqarish rejimi	tasvirni joylashtirish rejimi	tasvir saqlanadigan joyning adresini saqlaydigan o'zgaruvchi	tasvirdan nusxa olish vazifasini bajaradi
GetImage (X1 ,Y1 ,X2,Y2,Area) protsedurasida Area qanday o'zgaruvchi?	tasvir saqlanadigan joyning adresini saqlaydigan o'zgaruvchi	tasvirni ekranga chiqarish uchun ishlatiladigan o'zgaruvchi	tasvirni joylashtirish rejimi	tasvirdan nusxa olish vazifasini bajaradi
Grafik oynani tozalash protsedurasida qaysi?	ClearViewPort	ClearDevice	SetVisvalPage	ClearViewPort
Tasvir etilayotgan videoxotiraning aktiv qismini o'rnatish protsedurasida qaysi?	SetVisvalPage	SetViewPort	SetActivePage	SetViewPort

SetViewport protsedurasi qanday vazifani bajaradi?	oynaning o'lchamini o'rnatish	grafik oynani tozalash	tasvir etilayotgan videoxotiraning aktiv qismini o'rnatish.	grafik ekran
SetActivePage protsedurasi qanday vazifa bajaradi?	videoxotiraning aktiv qismini o'rnatish	grafikxotiraning aktiv qismini o'rnatish	oynaning o'lchamini o'rnatish	oynaning o'rnati
ClearDevice protsedurasi qanday vazifa bajaradi?	grafik ekranni tozalash	matn oynasini tozalash	grafik oynani tozalash	matn ekranin
Nuqtalar o'rnini to'ldiring. ... bu buyruqlar ketma-ketligini kiritishdir.	*dasturlash	buyruqlarni yozish	disk o'rnatish	tizim ya
Qo'yilgan masalani dasturlash mumkinligini tekshirish ...	*bosqichida, masalaning qo'yilishi sinchkovlik bilan tekshiriladi va natija olish uchun ma'lum bir formaga keltiriladi, har qanday holatda ham dasturnining ishlashi rejalashtiriladi.	bosqichida natija olish uchun kerak bo'ladigan muhit tekshiriladi. Agarda masala turli usullar bilan yechiladigan bo'lsa, dasturchi eng qulay, ya'ni tez va aniq ishlaydigan usulni tanlaydi. Algoritmni qayta ishlash bosqichi natijasi sifatida algoritm so'z yoki blok-sxema orqali ifodalanadi.	bosqichida,dasturga qo'yilgan talablar tekshirilganidan va algoritmi tuzilganidan so'ng, bu algoritm tanlangan dasturlash tillaridan birida yoziladi. natijada dastur matni paydo bo'ladi.	bosqichida, dasturdan bosqich foydalanish olinadi. Bu bosqich ko'pi bilan ma'lumotni kiritish va unda kiritilgan ma'lumotlar bo'lgan natijalar ma'lumotlar
Agar yaratilgan dastur boshqa foydalanuvchilar tomonidan ishlatiladigan bo'lsa, u holda dasturchi foydalanuvchiga qulay bo'lishi uchun albatta yordamchi tizimlarni yaratishi kerak. Zamonaviy dasturlarda yordamchi axborotlar CHM yoki HLP fayl ko'rinishida bo'ladi. yordamchi tizimlar tarkibiga dasturni o'rnatish bo'yicha ko'rsatmalar ham kiradi. Ular Readme nomli TXT, DOC yoki HTM fayl formatlaridan birida bo'ladi. Ushbu ta'rif dasturlashning qaysi bosqichiga tegishli?	Yordamchi tizimlarni yaratish	Buyruqlarni yozish	Dastur xatoliklarini tekshirish	Testdan o
Nuqtalar o'rnini to'ldiring. ... bosqichi o'ta muhim bo'lib, yaratilgan dasturdan boshqalar ham foydalanishi hisobga olinadi. Bu bosqichda eng ko'pi bilan qancha ma'lumotni ko'tara olishi va unda kiritilishi mumkin bo'lgan noto'g'ri ma'lumotlar tekshiriladi.	Testdan o'tkazish	Yordamchi tizimlarni yaratish	Buyruqlarni yozish	O'rnatuvchi yarat
Qo'yilgan masalaning algoritmini tanlash yoki qayta ishlash bosqichi qanday amalga oshiriladi?	bu bosqichda natija olish uchun kerak bo'ladigan muhit tekshiriladi. Agarda masala turli usullar bilan yechiladigan bo'lsa, dasturchi eng qulay,	bu bosqichda yaratilgan dasturdan boshqalar ham foydalanishi hisobga olinadi. Bu bosqichda eng ko'pi bilan qancha ma'lumotni	bu bosqichda yaratilgan dastur ichidagi xatoliklar izlanadi. Dasturdagi xatoliklar ikki qismga bo'linadi: sintaktik (matn ichidagi	bu bosqichda disk yoki C foydalanuvchi dasturchining kompyuterga o'rnatish imkoniyatini yaratadi.

	ya'ni tez va aniq ishlaydigan usulni tanlaydi. Algoritmni qayta ishlash bosqichi natijasi sifatida algoritm so'z yoki blok-sxema orqali ifodalanadi.	ko'tara olishi va unda kiritilishi mumkin bo'lgan noto'g'ri ma'lumotlar tekshiriladi.	xatoliklar) va algoritmik. Sintaktik xatoliklarni (biron-bir belgilarning almashganligi, tushirib qoldirilganligi va hokazolar) oson topiladi. Algoritm xatoliklarini topish mushkulroq kechadi. Ma'lumotlarni kiritish bir-ikki bor takrorlanganda dastur to'g'ri ishlasa, xatoliklarini tekshirish bo'limi yakunlangan hisoblanadi.	o'rnatuvchi dasturni o'rnatish ko'rsatmalarini o'qish (Readme)
Algoritm nima?	berilgan ma'lumotlardan foydalanib, ko'zlangan natijaga erishish jarayonini aniqlashdir	ma'lumotlarni qayta ishlash	buyruqlar ketma-ketligini kiritish	dasturga qo'yilgan talablarni ta'riflash
Algoritmni blok-sxema ko'rinishida ifodalashda kiritish/chiqarish uchun qanday maxsus belgidan foydalaniladi?	parallelogram	oval	romb	to'g'ri to'rtburchak
Algoritmni blok-sxema ko'rinishida ifodalashda qayta ishlash uchun qanday maxsus belgidan foydalaniladi?	to'g'ri to'rtburchak	romb	aylana	trapetsiya
Shortstring satridagi belgilar soni qanchadan oshmasligi kerak?	255 tadan	227 tadan	257 tadan	259 tadan
String tipi qaysi tipga ekvivalent?	Shortstring	Longstring	Widestring	Ansiistring
Dastur matnida belgining o'rniga uning kodini ham yozish mumkin, faqat kodni yozishda avval son oldiga qanday belgi qo'yish kerak?	#	&	/	%
Ansichar tipiga ekvivalent tip qaysi?	Char	int	for	string
Nuqtalar o'rnini to'ldiring. ... da dasturlashda masalani yechish algoritmi hodisalarini qayta ishlash protseduralarining algoritmalaridan tashkil topadi.	Delphi	C++	JavaScript	Java
Dastur kodi nima?	dasturlash tilining buyruqlari ko'rinishida keltirilgan algoritm	buyruqlar ketma-ketligi	dasturlash tilining protseduralari ko'rinishida keltirilgan algoritm	buyruq identifikatori
Insonlar uchun tushunarli, ammo kompyuter protsessoriga tushunarsiz bo'lgan buyruqlar nima deb yuritiladi?	dastur kodi	identifikator	algoritm	protsedura
Dastur kodini mashina tiliga aylantiradigan maxsus dastur qanday nomlanadi?	kompilyator	psevdodastur	Delphi	Fortran

Nuqtalar o'rnini to'ldiring. Delphida dastur ... deb yuritiluvchi buyruqlar ketma-ketligidan iborat bo'ladi.	operator	kompilyator	protsedura	dastur
Yetti xildagi butun tiplar bilan ishlaydigan dastur qaysi?	Delphi	Python	Pascal	C++
Byte tipi qiymat oralig'ini ko'rsating.	0—255	-128—127	0—65 535	-32 768 — 32 767
Longword tipi qiymat oralig'ini ko'rsating.	0 —4 294 967 295	-32 768 — 32 767	-128—127	0—65 535
-2 147 483 648 — 2 147 483 647	Longint	Int64	Shortint	Smallint
Ushbu qiymat qaysi tip oralig'I hisoblanadi?				
Longint tipiga ekvivalent bo'lgan tip qaysi?	Integer	Float	Real	Longfloat
Delphida Real tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	$2.9 \times 10^{-39} \text{—} 1.7 \times 10^{38}$	$1.5 \times 10^{-45} \text{—} 3.4 \times 10^{38}$	$5.0 \times 10^{-324} \text{—} 1.7 \times 10^{308}$	$3.6 \times 10^{-4951} \text{—} 1.1 \times 10^{4932}$
Delphida Single tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	$1.5 \times 10^{-45} \text{—} 3.4 \times 10^{38}$	$5.0 \times 10^{-324} \text{—} 1.7 \times 10^{308}$	$2^{63}+1 \text{—} 2^{63}-1$	-922 337 203 685 477.5808 -922 337 203 685 477.5807
Delphida Double tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	$5.0 \times 10^{-324} \text{—} 1.7 \times 10^{308}$	$2.9 \times 10^{-39} \text{—} 1.7 \times 10^{38}$	-922 337 203 685 477.5808 -922 337 203 685 477.5807	$3.6 \times 10^{-4951} \text{—} 1.1 \times 10^{4932}$
Delphida Extended tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	$3.6 \times 10^{-4951} \text{—} 1.1 \times 10^{4932}$	$2.9 \times 10^{-39} \text{—} 1.7 \times 10^{38}$	$5.0 \times 10^{-324} \text{—} 1.7 \times 10^{308}$	-2 147 483 648 — 2 147 483 647
Delphida Comp tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	$2^{63}+1 \text{—} 2^{63}-1$	$3.6 \times 10^{-4951} \text{—} 1.1 \times 10^{4932}$	$2.9 \times 10^{-39} \text{—} 1.7 \times 10^{38}$	-32 768 — 32 767
Delphida Currency tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	-922 337 203 685 477.5808 -922 337 203 685 477.5807	-32 768 — 32 767	$3.6 \times 10^{-4951} \text{—} 1.1 \times 10^{4932}$	0 —4 294 967 295
Delphi dasturlash tilida double tipiga ekvivalent bo'lgan universal tip qaysi?	Real	Integer	Comp	Extended
Quyida keltirilgan funkiyalardan qaysi biri kasr sonni butun qismini ko'rsatadi?	Int(n)	Frac(n)	Trunc(n)	Double
max_element() operatori nima?	oraliqdagi eng katta qiymat	oraliqdagi eng kichik qiymat	oraliqdagi eng katta fayl	oraliqdagi eng kichik fayl
Tarkibiy operator nima?	begin va end so'zlarining ichiga olib yozilgan operatorlar ketma- ketligi	bo'sh operator	ixtiyoriy perator	blok-sxema shakli
O'zlashtirish operatori bajarilishi natijasida nima o'zgaradi?	o'zgaruvchi qiymati	o'zgaruvchi turi	algoritm turi	bo'sh operator
Ijrochi muhiti nima?	Algoritm bajariladigan muhit	blok sxema muhiti	dasturchi manzili	algoritm muhiti
Chiziqli algoritmlarda.....	Hech qanday shart tekshirilmaydi	faqat shart tekshiriladi	taqqoslanadi	qiymatlar taqqoslanadi
Algoritmda ba'zi ko'rsatmalarni takroran bajarilishi bu?	Sikl	Parallel	Qiymat tartibi	Qiymatlar tartibi
O'z nomiga ega alohida dastur qismlari?	Funksiya va prodsedura	Operator va prodsedura	Funksiya va fayllar nomi	Funksiya va fayllar nomi

Dastur tushunadigan funksiyalar nima?	standart funksiyalar	noaniq funksiyalar	grafik funksiyalar	nostandart funksiyalar
Protsedura nima?	kichik qism dastur	katta qism dastur	qism dastur nomi	kichik qism dastur
Xar bir qadam bajarilishining bir qiymatligi bu?	Algoritm aniqligi	Algoritm hajmi	Algoritm sanasi	Algoritm turi
Algoritmni mashina tiliga aylantirish jarayoni bu?	Translyatsiya	Protsessor	Nagruzka	Registrlar
<iostream> nima?	Kiritish-chiqarish oqimi	Kiritish-chiqarish soni	Kiritish-chiqarish tezligi	Kiritish-chiqarish turi
int main() nima?	bu int(butun son) tipi qaytaradigan main funksiyasi	bu int(belgi) tipi qaytaradigan main funksiyasi	bu int(mantiqiy) tipi qaytaradigan main funksiyasi	bu int(butun son) tipi qaytaradigan main funksiyasi
Belgi turi nima?	Bu tur char kalit so'zi bilan aniqlanadi va o'zida belgining ASCII kodini saqlaydi	Bu tur char kalit so'zi bilan aniqlanadi va o'zida belgining ASCII kodini saqlaydi	Bu tur char kalit so'zi bilan aniqlanadi va o'zida belgining ASCII kodini saqlaydi	Bu tur int kalit so'zi bilan aniqlanadi va o'zida belgining ASCII kodini saqlaydi
Haqiqiy son turi	Haqiqiy sonlar float kalit so'zi bilan aniqlanadi	Haqiqiy sonlar char kalit so'zi bilan aniqlanadi	Haqiqiy sonlar type kalit so'zi bilan aniqlanadi	Haqiqiy sonlar double kalit so'zi bilan aniqlanadi
Mantiqiy tur	Bu tur bool kalit so'zi bilan e'lon qilinadi	Haqiqiy sonlar char kalit so'zi bilan aniqlanadi	Haqiqiy sonlar type kalit so'zi bilan aniqlanadi	Bu tur new kalit so'zi bilan e'lon qilinadi
Massiv nima?	Xotirada ketma-ket (regulyar) joylashgan bir xil turdagi qiymatlar	Xotirada qisman (regulyar) joylashgan bir xil turdagi qiymatlar	Xotirada aniq son(regulyar) joylashgan bir xil turdagi qiymatlar	Xotirada ketma-ket (regulyar) joylashgan bir xil turdagi qiymatlar
To'plam bu?	C++ tilida unikal elementlar jamlanmasidan iborat obyekt.	C++ tilida unikal elementlar jamlanmasidan iborat son.	C++ tilida unikal elementlar jamlanmasidan iborat harflar qiymati	C++ tilida unikal elementlar jamlanmasidan iborat jadval.
O'zgaruvchining yashash vaqti	u mavjud bo'lgan dastur qismining bajarilishiga ketgan vaqt intervali	u mavjud bo'lgan dastur qismining bajarilishiga ketgan qiymat	u mavjud bo'lgan dastur qismining bajarilishiga ketgan vaqt tezligi	u mavjud bo'lgan dastur qismining bajarilishiga ketgan vaqt intervali
Direktivalar nima?	funksiyalar kutubxonasini chaqirish	funksiyalar sonini chaqirish	funksiyalar kutubxonasini berkitish	funksiyalar sonini berkitish
Dasturlash tillarida identifikator tushunchasi	Bu dasturda obyektlarni nomlash uchun ishlatiladi	Bu dasturda obyektlarni topish uchun ishlatiladi	Bu dasturda obyektlarni saralash uchun ishlatiladi	Bu dasturda obyektlarni o'chirish uchun ishlatiladi
Dasturlash tillarida dastur bajarilishi vaqtida qiymati o'zgarmaydigan identifikatorlar bu?	o'zgarmaslar deyiladi	funksiyalar deyiladi	operatorlar deyiladi	qiymatlar deyiladi
Dastur ishlashi mobaynida qiymatlari o'zgarishi mumkin bo'lgan identifikatorga.....	o'zgaruvchilar deyiladi	o'zgarmaslar deyiladi	operatorlar deyiladi	funksiyalar deyiladi

Operatorlar qanday turga bo'linadi?	chiziqli va boshqaruv operatorlariga	chiziqsiz va boshqaruv operatorlariga	chiziqli va aniq operatorlariga	aniqmas va operatorlariga
C++ dasturlash tilida fayllar bilan ishlash qaysi kutubxonadan foydalaniladi?	fstream	type	new	iostream
Axborotni faylga yozish uchun qaysi komandadan foydalaniladi?	put komandasidan foydalanish mumkin	cat komandasidan foydalanish mumkin	new komandasidan foydalanish mumkin	cout komandasidan foydalanish mumkin
Funksiyalar yordamida programma bo'linadi	modullashadi, qismlarga bo'linadi	tezlashadi, qismlarga bo'linadi	modullashadi, sonlarga bo'linadi	kattaksashadi, sonlarga bo'linadi
cos(x) nima?	x ning trigonometrik kosinusi	y ning trigonometrik kosinusi	x ning trigonometrik sinusi	x ² ning trigonometrik kosinusi
exp(x) nima?	e ning x chi darajasi (eksponentsial f-ya)	e ning y chi darajasi (eksponentsial f-ya)	e ^x ning x chi darajasi (eksponentsial f-ya)	e ning x ² chi darajasi (eksponentsial f-ya)
fabs(x) nima?	x ning absolut qiymati	x ning manfiy qiymati	x ning ildizi	y ning absolut qiymati
fmod(x,y) nima?	x/y ning qoldig'ini kasr son tipida beradi	y/x ning qoldig'ini kasr son tipida beradi	x/y ning qoldig'ini manfiy son tipida beradi	x/y ning kasr son tipida beradi
pow(x,y) nima?	x ning y chi darajasini beradi	x ning y ³ chi darajasini beradi	y ning y ² chi darajasini beradi	x ning darajasi
log10(x) nima?	x ning 10 asosiga ko'ra lagorifmi	x ning 1 asosiga ko'ra lagorifmi	y ning 10 asosiga ko'ra lagorifmi	x ning 10 asosiga ko'ra lagorifmi
find() nima?	qiymatni oraliqdagi birinchi kirishini topadi	qiymatni oraliqdagi oxirgi kirishini topadi	qiymatni oraliqdagi ikkinchi kirishini topadi	qiymatni oraliqdagi birinchi kirishini topadi
count() nima?	qiymatni ketma-ketlikka kirishini xisoblaydi	qiymatni parallel kirishini xisoblaydi	qiymatni ketma-ketlikka chiqishini xisoblaydi	qiymatni ketma-ketlikka kirishini xisoblaydi
copy() nima?	birinchi elementdan boshlab oraliqni nusxasini oladi	birinchi elementdan boshlab oraliqni vaqtini oladi	oxirgi elementdan boshlab oraliqni nusxasini oladi	birinchi elementdan boshlab oraliqni nusxasini oladi
search() nima?	oraliqni birinchi kiritilishini topadi	oraliqni ikkinchi kiritilishini topadi	oraliqni uchinchi kiritilishini topadi	oraliqni oxirgi kiritilishini topadi
Abstraksiya nima?	murakkab masalani soddalashtirish jarayonidir	murakkab masalani topish jarayonidir	sodda masalani topish jarayonidir	murakkab masalani aniqlash jarayonidir
new operatori nima?	Dinamik obyektни yaratish	Dinamik obyektни topish	Dinamik obyektни saralash	Dinamik obyektни qo'yish
delete operatori nima?	Dinamik obyektни yo'q qilish	Dinamik obyektни saralash	Dinamik obyektни uzatish	Dinamik obyektни qo'yish
&& operator nima?	Mantiqiy VA	Mantiqiy NOT	Mantiqiy YOKI	Mantiqiy NOT
operator nima?	Mantiqiy YOKI	Mantiqiy NOT	Mantiqiy VA	Mantiqiy NOT
?: operator nima?	shart amali	sikl amali	OR amali	qo'shish
&= operator nima?	Razryadli va qiymat berish	Razryadli va belgi berish	Son va qiymat berish bilan	Fikr va qiymat berish
sort() nima?	oraliqni saralash	sekin saralash	aniq saralash	noaniq saralash

partial_sort() nima?	oraliqning qismini saralaydi	oraliqni saralaydi	oraliqning oxirini saralaydi	oraliqning sarala
rotate() nima?	sikl bo'yicha elementlarni siljitadi	sikl bo'yicha elementlarni topadi	sikl bo'yicha elementlarni beradi	sikl bo'yicha qidir
merge() nima?	ikkita oraliqni birlashtirish	bitta oraliqni birlashtirish	uchta oraliqni birlashtirish	ikkita oraliq
find_end() nima?	oraliqni oxirgi kiritilishini topadi	oraliqni oxirgi kiritilishini tugatadi	oraliqni kiritilishini topadi	kiritilishin
set_union() nima?	oraliqlarni birlashtirish	oraliqlarni topadi	oraliqlarni qidiradi	ikkita oraliq
min_element() nima?	oraliqdagi eng kichik qiymat	oraliqdagi eng katta fayl	oraliqdagi eng katta nom	oraliqdagi eng
ceil(x) nima?	x ni x dan katta yoki unga teng bo'lgan eng kichik butun songacha yahlitlaydi	x ni y dan katta yoki unga teng bo'lgan eng kichik butun songacha yahlitlaydi	x ni x dan kichik yoki unga teng bo'lgan eng kichik butun songacha yahlitlaydi	x ni x dan katt 1 ga bo'lgan butun songach
break operatori....	takrorlash operatori tanasini bajarishni to'xtatad	takrorlash operatori tanasini bajarishni topadi	takrorlash operatori tanasini qidiradi	ikkita oraliq
While takrorlash operatori.....	operator yoki blokni takrorlash sharti yolg'on (false yoki 0) bo'lguncha takror bajaradi.	son yoki blokni takrorlash sharti yolg'on (false yoki 0) bo'lguncha takror bajaradi.	operator yoki blokni sikl sharti yolg'on (false yoki 0) bo'lguncha takror bajaradi.	x ni x dan k unga teng bo kichik butun yahlitl
Shart operator....	If-else	Switch	Case	Fo

1. Quyidagi masalardan qaysi biri NP to'liqlik masalalari bo'la oladi.

Grafani bo'yash masalalari

2. Algoritmik yeffektivlikni isbotlash uchun qaysi usullar to'g'ridan-to'g'ri usulga qaraganda ko'pincha qulayroqdir?

Axborot berish usuli

3. Darajali qator deb.

funksional qatorga

4. Quyimasalalar uchun maqbullik xususiyati (maqbul pastki tuzilishga yega):

Barcha muammoning maqbul yechimi quyimasalalarga maqbul yechimlarni o'z ichiga oladi.

5. Agar ikki qo'shni element noto'g'ri tartibda joylashib qolgan bo'lsa, ularning o'rnini almashtirish qaysi algoritmi?

Pufakcha usulida saralash

6. Rekursiv funksiya tarkibidagi o'z-o'zini chaqirishlar soni nima deb

ataladi?{

Rekursiya chuqurligi

7. Grafda izlashda qanday ikkita strategiya mavjud?

keng qidiruv va chuqur qidiruv

8. Xoffman jadvalaridan foydalangan holda nima aniqlanadi?

Binar satr sifatida har bir belgi uchun maqbul vakillik

9. Eng kichik kvadratlar usuli ayrim adabiyotlarda bu usul nima deb ataladi?

Kramer

10. Algoritmning ommaviylik xossasi -

har bir algoritm mazmuniga ko'ra bir turdagi masalalarning barchasi uchun ham o'rinli bo'lishi

11. Tezkor saralash algoritmining murakkablik bahosi qanday?{

$O(N \log N)$

12. i index chap yarmida va j o'ng yarmida joylashgan inversiya qanday nomlanadi?

Ajralgan inversiya

13. O'rta kvadrat usuli algoritmi muallifi kim?{

Jon von Neymann

14. Quyidagi dasturda $\text{int } a=\{2,4,6,7,4\}$, $\text{int } k=0$ va $\text{int } S=0$ bo'lsa, $\text{for}(\text{int } i=0;i<S) \{S=a[i]; k=i\}$ ifodasida k ning qiymatini toping

3

15. Umumlashtirilgan grafik qidiruv qanday masalani yechimini topadi?

grafda qidirish

16. Quyida funksiya $k=4$ uchun qanday qiymat qaytaradi? $\text{int } f(\text{int } k)\{ \text{if}(k==0) \text{return } 1; \text{if}(k==1) \text{return } 1; \text{else return } f(k-1)+f(k-2);\}$

3

17. Xasislik algoritmidagi 30,20,15 kg lik toshlar bo'lganda 70 kg yuk oladigan yashikka eng ko'pi bilan qancha og'irlik joylanadi?

60

18. Rekursiv algoritmlarni qo'llaganda samarali bo'ladigan masalani aniqlang.

Xanoy minorasi masalasi

19. Rekursiyada yechimni olish vaqtida o'z-o'ziga murojaatni talab etmaydigan holatlar nima deb atatladi?{

Rekursiya bazisi

20. Rekursiya bilan eslab qolish yana nima deyiladi?{

"dangasa" dinamikasi

21. grafda buyurtma tanlash masalasi algoritmining murakkabligi qanday (berilgan massiv tartiblangan)?{

$O(n \log n)$

22. Void join () nima qiladi?

joriy obyekt bajarilishini, usuli chaqirilgan obyekt oxirigacha to'xtatadi

23. Polinomial masalalar bu...

Vaqt maboynda ishlovchi algoritmlar

24. Agar grafda n qirralar va m qirralar bo'lsa, unda kenglik bo'yicha izlash algoritmining murakkabligi qanday?

$O(n * m)$

25. Quyidagi algoritmik baholashlarning qaysi biri eng ko'p vaqtda bajariladi?

$O(N^3)$

26. Quyida funksiya $k=5$ uchun qanday qiymat qaytaradi? $\text{int } f(\text{int } k)$
 $\{\text{if}(k==0) \text{ return } 1; \text{ if}(k==1) \text{ return } 1; \text{ else return } f(k-1)+f(k-2);\}$

5

27. Rekursiv algoritmlarni qo'llaganda samarali bo'ladigan masalani aniqlang.

Sakkiz qirolcha (Farzin) masalasi

28. Agar uning harakati nafaqat kirish miqdorlari to'plamiga, balki tasodifiy sonlar generatori chiqaradigan qiymatlarga qarab aniqlansa, algoritm qanday nomlanadi?

Ehtimollik

29. Kenglik bo'yicha izlash algoritmi qanday muammoni hal qiladi?

Eng qisqa yo'lni topish

30. quyidagi javoblardan qaysi biri NP to'liqlik masalalari bo'la olmaydi.

Koshe masalasi

31. Algoritm $O(N)$ murakkablik bilan bajarilishida 256 s vaqt sarflasa, shu algoritm $O(N \log N)$ murakkablik bilan qancha vaqt sarflaydi?

2048

32. Algoritm $O(N \log N)$ murakkablik bilan bajarilishida 64 s vaqt sarflasa, shu algoritm $O(N^2)$ murakkablik bilan qancha vaqt sarflaydi?

256

33. "Bo'lish va hukmronlik qilish" usulidan foydalanib, massivdagi inversiyalar sonini qanchalik tez hisoblashimiz mumkin?

$O(n \log n)$

34. Hasis algoritmlar yechadigan muammolarga xos xususiyatlar
hasis tanlov prinsipi va quyiosimasalalarga maqbullik xususiyati

35. Quyidagi dasturda `int a=5` bo'lsa, `int funk(n){if (n==1) return 1;else return funk(n)+n;}` funksiyasi qanday qiymatni qaytaradi?
funksiya cheksiz o'z-o'ziga murojaat qiladi

36. Algoritmida kiruvchi ma'lumotlarning bajariladigan amallar soniga ma'lum bir qonuniyatlar asosida mos qo'yilishi nima deyiladi?
Algoritmning asimptotik baholash

37. Berilgan masalalardan qaysi biri NP-to'liq masalalar turkumiga kiradi?
Tyuring mashinasi

38. Hasis algoritmlardan foydalangan holda hal qilingan muammolar ...
quyimasalalarning optimalligi xususiyati (maqbul quyi tuzilishga yega)

39. Butun sonni ko'paytirish ustuni algoritmining murakkabligi qanday?
 $O(n^2)$

40. Algoritmning nechta xossasi bor?
5

41. `public void interrupt()`
oqim holatini uzilib qolgan holatga o'zgartiradi

42. Tezkor saralash algoritmining murakkablik bahosi qanday?
 $O(N \log N)$

43. Quyida funksiya `k=4` uchun qanday qiymat qaytaradi? `int f(int k) {if(k==0) return 1; if(k==1) return 1; else return f(k-1)+f(k-2);}`

3

44. Qaysi jarayonda har bir chaqiruv uchun kompyuter xotirasida yangi joy ajratiladi?
Rekursiv jarayonda

45. Hasis algoritmlar yechadigan muammolarga xos xususiyatlar

hasis tanlov prinsipi va quyostimasalalarga maqbullik xususiyati

46. Hasis algoritm ushbu muammo uchun yeng maqbulligini berishini qayerdan bilsh mumkin?

Hasisliklik bilan hal qilinadigan muammolarga xos bo'lgan ikkita xususiyat mavjud: hasis tanlov prinsipi va quyimasalalarning maqbulligi

47. Agar grafda n qirralar va m qirralar bo'lsa, unda kenglik bo'yicha izlash algoritmining murakkabligi qanday?

$O(n + m)$

48. Algoritmning diskretlik xossasi -

algoritmni chekli qadamlardan tashkil qilib bo'laklash imkoniyati bo'lishi

49. Graf ulangan bo'lsa, har qanday uchdan har qanday uchga kirish imkoni mavjud bo'lganda, unda bunday graf qanday deb nomlanadi?

Yo'naltirilgan

50. Agar uning harakati nafaqat kirish miqdorlari to'plamiga, balki tasodifiy sonlar generatori chiqaradigan qiymatlarga qarab aniqlansa, algoritm qanday nomlanadi?

Tasodifiy

1. Raqamlarni qayta ishlash bilan bog'liq muammolarda (uzun arifmetik, soddaligini tekshirish va h.k.), kirish hajmi ... hisoblanadi.

Kompyuter xotirasida ma'lumotlarni aks yettirish uchun zarur bo'lgan bitlarning umumiy soni

2. Diskret tasodifiy qiymatlar qoida tariqasida qanday yoziladi.

X, Y, Z^*

3. Algoritmning baholashni asosiy kriteriyalarini ayting?

3 ta: ishonclilik, aniqlik va tushunarlilik

4. Dinamik dasturlash masalalarni ... ga tushirishni anglatadi.

qismmasalalar

5. O'z-o'zini chaqiruvchi funksiyalardan foydalanib dasturlash...
deyiladi{

Rekursiya

6. Butun sonni ko'paytirish masalasida kirish ma'lumotlari
hisoblanadi{

ikkita n -razryadli son

7. Hal qilinayotgan jarayonni qadamma-qadam kurinish tasvirlanishi.
Bu xossa algoritmning qaysi xossasi?

Diskretlilik

8. Algoritm $O(N \log N)$ murakkablik bilan bajarilishida 64 s vaqt
sarflasa, shu algoritm $O(N^2)$ murakkablik bilan qancha vaqt
sarflaydi?

256

9. Void stop () nima qiladi?

oqimning bajarilishini tugatadi

10. Void start () nima qiladi?

oqimni bajarishni boshlaydi

11. Berilgan masalalardan qaysi birida yechimni olish uchun umumiy
algoritm mavjud emas?

Pi sonida raqamlarning kelish o'rni

12. Masalani rekursiya usuli bilan yechishda samarali bo'lishi uchun
asosiy talab nima?

Rekursiya chuqurligi yetarlicha kichik bo'lishi

13. Quyidagi ifodalarning qaysi biri 5 qiymatli natija beradi?

$37 \% 8$

14. Har bir qadamda qaysi algoritm "eng semiz bo'lak" ni oladi va
qolgani nima bo'lishidan qat'iy nazar eng yaxshi tanlov qilishga
harakat qiladi. Bu qaysi algoritm?

Xasislik algoritmi

15. Algoritmning cheklilik xossasi -

bajarilayotgan algoritm chekli qadamlarda natijaga olib kelishi

16. Kenglik bo'yicha izlash algoritmi qanday muammoni hal qiladi?

Eng qisqa yo'lni topish

17. Quyidagi jummalardan qaysi biri evristika hususiyati bo'la oladi.

Evristika ish paytining ixtiyoriy vaqtida eng ko'p yuklangan va eng kam yuklangan mashinalar orasidagi farq dan oshmaydigan algoritmlar

18. Quyidagi algoritmik baholashlarning qaysi biri eng kam vaqtda bajariladi?

$O(N \log N)$

19. Chuqurlashtirilgan qidiruv algoritmi qo'shilgan grafdagi barcha ko'priklarni bitta DFSda topishga imkon beradigan algoritm qanday murakkabliklarga ega?

$O(n)$

20. Quyidagi siklda iteratsiyalar soni nechta? `for (int i >=0; i < n; i++) { // iteration }`

n

21. Tahlilda uning ishlash vaqti hisoblanadigan algoritmning ish vaqti, o'rtacha holatda, barcha mumkin bo'lgan kirish ma'lumotlari bo'yicha ish vaqtini o'rtacha hisoblash bilan qanday nomlanadi?

o'rtacha ish vaqti

22. Matritsani tez ko'paytirish algoritmini kim ishlab chiqdi?

Shtrassen

23. Graflarni qayta ishlash vazifalarida kirish hajmini qabul qilish o'rinli ...

Grafning uchlari soni

24. O'rta kvadrat usuli algoritmi muallifi kim?

Jon von Neymann

25. Chuqur qidiruv va keng qidirish o'rtasidagi farq nima?

grafning barcha uchlari ketma-ket ravishda aylanib o'tish

26. Karapuba usuli bo'yicha butun sonni ko'paytirish algoritmining murakkabligi qanday?

$O(n^{\log 3})$

27. Kuchli NP to'liq masalasining tamonini ko'rsatib bering

Agar masalaning qisim masalalari mavjud bo'lsa u kuchli NP-to'liq masala deyiladi

28. Hasis algoritmlar yechadigan muammolarga xos xususiyatlar

hasis tanlov prinsipi va quyostimasalalarga maqbullik xususiyati

29. Quyidagi algoritmik baholashlarning qaysi biri eng ko'p vaqtda bajariladi?{

$O(2^N)$

30. Grafik izlashda qanday ikkita strategiya mavjud?{

keng qidiruv va chuqur qidiruv

31. grafda buyurtma tanlash masalasi algoritmining murakkabligi qanday (berilgan massiv tartiblangan)?{

$O(n) + O(n \log n)$

32. Quyida funksiya $x=5$ uchun qanday qiymat qaytaradi? Int

$\text{ran}(x)\{ \text{if } x == 1: \text{return } 1 \text{ else: return } x * \text{ran}(x-1) \}$

120

33. Malum kiruvchi malumotlardan izlanayotgan yechimga olib keluvchi hisoblash jarayoni tugrisidagi kursatma. Algoritm haqidagi ushbu tarif qaysi olimga tegishli?

A.Markov

34. Funksional qatorlar bu.

ifodaga funksional qator

35. Har bir qadamda qaysi algoritm "eng semiz bo'lak" ni oladi va qolgani nima bo'lishidan qat'iy nazar eng yaxshi tanlov qilishga harakat qiladi?{

Xasislik algoritmi

36. Tezkor saralash algoritmining murakkablik bahosi qanday?{

$O(N \log N)$

37. Manfiy bo'lmagan butun sonlar massividan eng katta elementni toppish dasturini "Bo'lish va hukmronlik qilish" algoritmi yordamida aniqlashda algoritmning bahosi nimaga teng?

$O(N \log N)$

38. Algoritm $O(N)$ murakkablik bilan bajarilishida 1024 s vaqt sarflasa, shu algoritm $O(N \log N)$ murakkablik bilan qancha vaqt sarflaydi?

10240

39. Quyidagi vazifalardan qaysi biri xasislik algoritmi hisoblanadi?

Grafdagi eng qisqa yo'lni topish uchun Dijkstra algoritmi

40. Algoritmida kiruvchi ma'lumotlarning bajariladigan amallar soniga ma'lum bir qonuniyatlar asosida mos qo'yilishi nima deyiladi?

Algoritmning asimptotik baholash

41. Hasis algoritm ushbu muammo uchun yeng maqbulligini berishini qayerdan bilish mumkin?

Hasisliklik bilan hal qilinadigan muammolarga xos bo'lgan ikkita xususiyat mavjud: hasis tanlov prinsipi va quyimasalalarning maqbulligi

42. Onlayn algoritmlar deb nimaga aytiladi.

Qaror faqat mashinalarning holati to'g'risidagi ma'lumotlar asosida qabul qilinadi va keying ish kelishi bilan o'zgarmaydigan ma'lumotlar

43. Quyida funksiya $k=5$ uchun qanday qiymat qaytaradi? $\text{int } f(\text{int } k)$
 $\{\text{if}(k==0) \text{ return } 1; \text{ if}(k==1) \text{ return } 1; \text{ else return } f(k-1)+f(k-2);\}$

5

44. Tezkor saralash algoritmining murakkablik bahosi qanday?

$O(N \log N)$

45. Pufakcha usulida saralash algoritmining murakkablik bahosi qanday?

$O(n^2)$

46. Tasodifiy qiymat bu -

Bu sinov natijasida tasodifiy omillarga oldindan aniqlab bo'lmaydigan masalalarga bitta raqamli qiymatni oladigan miqdor.

47. Grafda izlashda qanday ikkita strategiya mavjud?

keng qidiruv va chuqur qidiruv

48. Hasis Xoffman algoritmi ... dan foydalanadi ...

ma'lum belgilarning paydo bo'lish chastotasini o'z ichiga olgan jadval

49. Bir turdagi masalalarni yechishga olib keladigan aniq operatsiya(amal)lar tizimini muayyan tartibda bajarish tugrisidagi kursatma. Algoritm haqidagi ushbu tarif qaysi olimga tegishli?

M.Rozental

50. Algoritmni to'liq qurishning masalaning qo'yilishi bosqichidaqanday savollarga javob berish kerak?

Nimani topish kerak?

“Algoritmnlarni loyihalash” fanidan 1-oralik nazorat uchun test savollari

(1-7-hafta mavzulari asosida)

1. “Algoritm” so’zi qaysi so’zdan olingan?
 - A) Abu Rayxon Beruniy
 - B) *Al-Xorazmiy
 - C) Algebra
 - D) Al-Jabr val muqobala
2. “Algoritm” so’ziga ta’rif bering?
 - A) *qo’yilgan masalani yechilishiga olib keluvchi aniq harakatlarning chekli ketma-ketligi
 - B) ya’ni aniqlanayotgan jarayonni qadamba-qadam ko’rinishi
 - C) o’xshash masalalar turkumini yechish
 - D) ma’lum tartibda amallarni bajarish nazarda tutilishi
3. Qo’yilgan masalani yechilishiga olib keluvchi aniq harakatlarning chekli ketma-ketligi nima deyiladi?
 - A) *Algoritm
 - B) Dastur
 - C) Masala
 - D) Funksiya
4. Algoritmning nechta xossasi bor?
 - A) 4
 - B) 6
 - C) *5
 - D) 3
5. Algoritmida aniqlanayotgan jarayonni qadamba-qadam ko’rinishi qaysi algoritm xossasini ifodalaydi

- A) *Diskretlilik
- B) Aniqlilik
- C) Tushunarlik
- D) Ommaviylik

6. Diskretlilik - bu..

- A) qo'yilgan masalani yechilishiga olib keluvchi aniq harakatlarning chekli ketma-ketligi
- B) * aniqlanayotgan jarayonni qadamba-qadam ko'rinishi
- C) o'xshash masalalar turkumini yechish
- D) ma'lum tartibda amallarni bajarish nazarda tutilishi

7. Ommamiylik - bu ...
 - A) qo'yilgan masalani yechilishiga olib keluvchi aniq harakatlarning chekli ketma-ketligi
 - B) ya'ni aniqlanayotgan jarayonni qadamba-qadam ko'rinishi
 - C) *o'xshash masalalar turkumini yechish
 - D) ma'lum tartibda amallarni bajarish nazarda tutilishi
8. Algoritmida o'xshash masalalar turkumini yechish algoritmning qaysi xossasini ifodalaydi?
 - A) Diskretlilik
 - B) Aniqlilik
 - C) Tushunarlilik
 - D) *Ommaviylik
9. Berilgan masalalardan qaysi birida yechimni olish uchun umumiy algoritm mavjud emas?
 - A) *Tyuring mashinasi
 - B) Maksimumni toppish masalasi
 - C) Saralash masalasi
 - D) Eng yaqin yo'lni toppish masalasi
10. Algoritmni to'liq qurishning qaysi bosqichida ~~birinchi bosqichda~~ *nima* Savollariga javob berish kerak?
 - A) *Masalaning qo'yilishi
 - B) Modelni qurish
 - C) Algoritmni ishlab chiqish
 - D) Dastur tuzish
11. Berilgan masalalardan qaysi biri NP-to'liq masalalar turkumiga kiradi?
 - A) *Tyuring mashinasi
 - B) Maksimumni toppish masalasi
 - C) Saralash masalasi
 - D) Eng yaqin yo'lni toppish masalasi
12. Algoritmni to'liq qurishning qaysi bosqichida ~~birinchi bosqichda~~ *qanday* masalalar hal etiladi?
 - A) Masalaning qo'yilishi
 - B) *Modelni qurish
 - C) Algoritmni ishlab chiqish
 - D) Dastur tuzish

13. Algoritmlar maxsus geometrik figuralar yordamida tasvirlanishi nima deyiladi?
- A) So'zli algoritm
 - B) *Blok sxema
 - C) Dastur kodi
 - D) Diagramma
14. Algoritmda kiruvchi ma'lumotlarning bajariladigan amallar soniga ma'lum bir qonuniyatlar asosida mos qo'yilishi nima deyiladi?
- A) Algoritm xatoligi
 - B) *Algoritmning asimptotik baholash
 - C) Algoritm samaradorligi
 - D) Dasturlashtirish
15. Algoritmlar maxsus geometrik figuralar yordamida tasvirlanishi ... deyiladi?
- A) So'zli algoritm
 - B) *Blok sxema
 - C) Dastur kodi
 - D) Diagramma
16. Algoritmning baholashni asosiy kriteriyalarini ayting?
- A) 2 ta: vaqt va hajm
 - B) 3 ta: ishonclilik, aniqlik va tushunarlik
 - C) 2 ta: so'zli va blok sxemali
 - D) 2 ta: testlash va dasturlash
17. Algoritmda kiruvchi ma'lumotlarning bajariladigan amallar soniga ma'lum bir qonuniyatlar asosida mos qo'yilishi ... deyiladi?
- A) Algoritm xatoligi
 - B) *Algoritmning asimptotik baholash
 - C) Algoritm samaradorligi
 - D) Dasturlashtirish
18. Quyidagi algoritmik baholashlarning qaysi biri eng kam vaqtda bajariladi?
- A) $O(N \log N)$
 - B) $O(N^2)$
 - C) $O(N^3)$
 - D) $O(N)$
19. Quyidagi algoritmik baholashlarning qaysi biri eng ko'p vaqtda bajariladi?

- A) $O(N \log N)$
 - B) $O(N^2)$
 - C) $*O(N^3)$
 - D) $O(N)$
20. Quyidagi algoritmik baholashlarning qaysi biri eng kam vaqtda bajariladi?
- A) $*O(N \log N)$
 - B) $O(N^2)$
 - C) $O(N^3)$
 - D) $O(2^N)$
21. Quyidagi algoritmik baholashlarning qaysi biri eng ko'p vaqtda bajariladi?
- A) $*O(N \log N)$
 - B) $O(N^2)$
 - C) $O(N^3)$
 - D) $*O(2^N)$
22. Quyidagi algoritmik baholashlarning qaysi biri eng ko'p vaqtda bajariladi?
- A) $O(N \log N)$
 - B) $O(N^2)$
 - C) $O(N^3)$
 - D) $*O(2^N)$
23. Algoritm $O(N)$ murakkablik bilan bajarilishida 1024 s vaqt sarflasa, shu algoritm $O(N \log N)$ murakkablik bilan qancha vaqt sarflaydi?
- A) 100
 - B) 1024
 - C) $*10240$
 - D) 500
24. Algoritm $O(N)$ murakkablik bilan bajarilishida 256 s vaqt sarflasa, shu algoritm $O(N \log N)$ murakkablik bilan qancha vaqt sarflaydi?
- A) 100
 - B) 1024
 - C) $*2048$
 - D) 500
25. Algoritm $O(N \log N)$ murakkablik bilan bajarilishida 160 s vaqt sarflasa, shu algoritm $O(N^2)$ murakkablik bilan qancha vaqt

sarflaydi?

- A) 100
- B) *1024
- C) 10240
- D) 500
26. Algoritm $O(N \log N)$ murakkablik bilan bajarilishida 64 s vaqt sarflasa, shu algoritm $O(N^2)$ murakkablik bilan qanchavaqt sarflaydi?
- A) 100
- B) *256
- C) 512
- D) 500
27. O`z-o`zini chaqiruvchi funksiyalardan foydalanib dasturlash... deyiladi
- A) *Rekursiya
- B) Funksiya
- C) Stek
- D) Massiv
28. Rekursiya bu -
- A) * O`z-o`zini chaqiruvchi funksiyalardan foydalanib dasturlash
- B) Takrorlanish jarayonlarida funksiyadan foydalanish
- C) Dinamik masalalarni yechish algoritmlari
- D) Dasturlashda takrorlanishlar soni aniq bo`lmaganda foydalaniluvchi sintaksis
29. Quyida funksiya $x=4$ uchun qanday qiymat qaytaradi?
- ~~$int f(x) = 1$~~
 ~~$if (x < 1) return 1;$~~
 ~~$return x + f(x-1);$~~
- A) 15
- B) *24
- C) 30
- D) 32
30. Quyida funksiya $x=5$ uchun qanday qiymat qaytaradi?
- ~~$int f(x) = 1$~~
 ~~$if (x < 1) return 1;$~~
 ~~$return x + f(x-1);$~~
- A) 95
- B) *120
- C) 100
- D) 64
31. Quyida funksiya $k=4$ uchun qanday qiymat qaytaradi?
- ~~$int f(k)$~~
 ~~$if (k < 0) return 1;$~~
 ~~$if (k < 1) return 1;$~~
 ~~$else return f(k-1) + f(k-2);$~~
- A) 5

- B) 8
- C) *3
- D) 2

32. Quyida funksiya k=5 uchun qanday qiymat qaytaradi? ~~int f(k){~~

~~if(k==0) return;~~ ~~if(k==1) return;~~ ~~else return(f(k)+2);~~

- A) *5
- B) 8
- C) 3
- D) 2

33.

34. Rekursiyada yechimni olish vaqtida o'z-o'ziga murojaatni talab etmaydigan holatlar nima deb atatladi?

- A) Parametrni aniqlash
- B) *Rekursiya bazisi
- C) Dekompozitsiya
- D) Rekursiv funksiya

35. Rekursiv triada bosqichlarini keltiring?

- 1) Masalaning qo'yilishi 2) algoritmnini ishlab chiqish 3) parametrlarni aniqlash 4) rekursiya bazisini aniqlash 5) dekompozitsiya 5) dasturlash

- A) 1,2,3,4
- B) 2,3,5
- C) *3,4,5
- D) 1,2,5

36. Rekursiv funksiya tarkibidagi o'z-o'zini chaqirishlar soninima deb ataladi?

- A) *Rekursiya chuqurligi
- B) Rekursiv funksiya
- C) Dekompozitsiya
- D) Funksiya

37. Masalani rekursiya usuli bilan yechishda samarali bo'lishi uchun asosiy talab nima?

- A) Takrorlanuvchi jarayon bo'lishi
- B) Funksiya qatnashishi
- C) *Rekursiya chuqurligi yetarlicha kichik bo'lishi
- D) Takrorlanishlar soni chekli bo'lishi

38. Katta chuqurlikdagi rekursiyadan foydalanish dasturdaqanday oqibatlarga olib keladi?

- A) *Uzoq vaqt ishlaydi va stek to'lib ketadi
- B) Xato ishlaydi
- C) Taqribiy hisoblashda xatolik bo'ladi
- D) Funksiya cheksiz siklga tushib qoladi

39. Qaysi jarayonda har bir chaqiruv uchun kompyuter xotirasida yangi joy ajratiladi?
- A) *Rekursiv jarayonda
 - B) Itertsiya holatida
 - C) Old shartli takrorlashda
 - D) For siklik parametric holatida
40. Rekursiv algoritmlarni qo'llaganda samarali bo'ladigan masalani aniqlang.
- A) *Xanoy minorasi masalasi
 - B) Factorial masalasi
 - C) Fibonacci sonlari masalasi
 - D) Yig'indi masalasi
41. Rekursiv algoritmlarni qo'llaganda samarali bo'ladigan masalani aniqlang.
- A) *Sakkiz qirolicha (Farzin) masalasi
 - B) Factorial masalasi
 - C) Fibonacci sonlari masalasi
 - D) Yig'indi masalasi
42. Tanlab saralash algoritmining murakkablik bahosi qanday?
- A) $O(n^2)$
 - B) $O(N \log N)$
 - C) $O(n^3)$
 - D) $O(n)$
43. Pufakcha usulida saralash algoritmining murakkablik bahosi qanday?
- A) $O(n^2)$
 - B) $O(N \log N)$
 - C) $O(n^3)$
 - D) $O(n)$
44. Agar ikki qo'shni element noto'g'ri tartibda joylashibqolgan bo'lsa, ularning o'rnini almashtirish qaysi algoritm?
- A) *Pufakcha usulida saralash
 - B) Tanlab saralash
 - C) Tezkor saralash
 - D) Birlashtirish orqali saralash
45. Massiv elementlarini bo'laklarga bo'lib saralab, keyin saralangan massivlarni birlashtirish qaysi usulning g'oyasi?
- A) Pufakcha usulida saralash
 - B) Tanlab saralash
 - C) Buble sort
 - D) *Birlashtirish orqali saralash

====

Ikki o'lchovli massiv nima deb nomlanadi?

====

#

matritsa

====

2 parametrli massiv

====

enum

====

switch

+++++

Bir toifaga mansub elementlar to'plami nima deb nomlanadi?

====

#

massiv

====

enum

====

matritsa

====

korsatkich

====

+++++

Massivni necha xil ko'rinishi mavjud?

====

#

2 xil

====

3 xil

====

4 xil

====

turli xil

+++++

Sikl operatorining qaysi turida sikl tanasi bajarilmasligi mumkin?

====

#

while(), for()

====

do{}while()

====

while()

====

for()

+++++

====

Ikki o'lchovli massivda indekslar soni nechta bo'ladi?

====

#

2 ta

====

1 ta

====

3 ta

====

4ta

+++++

Matritsa elementlari indekisi doimo qaysi raqamdan boshlanadi?

====

#

0

====

1

====

2

====

3

+++++

Jumlani to'ldiring.

Agar massiv toifasi char bo'lsa, u holda massiv ... hisoblanadi.

====

====

#

satr

====

belgi

====

harf

====

son

+++++

C++ da satr uzunligini aniqlash uchun qaysi buyrug'dan foydalanamiz?

====

#

strlen(),

====

sizeof();

====

length();

====

size();

+++++

String tipi qaysi tipga ekvivalent?

====

#

Shortstring

====

Longstring

====

Widestring

====

Ansichar

+++++

Quyidagi algoritmik baholashlarning qaysi biri eng ko'p vaqtda bajariladi?

====

#

$O(N^3)$

====

$O(N)$

====

$O(N^2)$

====

$O(N \log N)$

+++++

Loyihani amalga oshirish uchun zarur bo'lgan qoidalar to'plami - bu

====

#

loyiha algoritmi

====

loyiha yechimi

====

loyiha tili

====

loyiha jarayoni

+++++

Qaysi klassi o'zgaruvchan
uzunlikdagi massiv yaratishga yordam beradi?

====

#

vector

====

void

====

enum

====

public

+++++

Quyidagi algoritmik baholashlarning qaysi biri eng kam vaqtda bajariladi?

====

#

$O(N)$

====

$O(N^3)$

====

$O(N^2)$

====

$O(N \log N)$

+++++

Blok uchun qaysi chiziqlar soni chegaralanmagan?

====

#

Kiruvchi

====

Chiquvchi

====

Kiruvchi va chiquvchi

====

Hech qaysi

+++++

Shortstring satridagi belgilar soni qanchadan oshmasligi kerak?

====

#

255 tadan

====

227 tadan

====

257 tadan

====

259 tadan

+++++

Quyida funksiya x=4 uchun qanday qiymat qaytaradi? Int ran(x){ if x == 1:
return 1else: return x * ran(x-1)}

====

#

24

====

15

====

30

====

32

+++++

while() sikl operatorlarining qaysi turiga mansub?

====

#

Sharti oldin berilgan

====

Sharti keyin berilgan

====

Parametrli

====

To'g'ri javob yo'q

+++++

for() sikl operatorlarining qaysi turiga mansub?

====

#

Parametrli

====

Sharti oldin berilgan

====

Sharti keyin berilgan

====

To'gri javob yo'q

+++++

Algoritm deb nimaga aytiladi?

====

#

Algoritm deb biror masalani echishga qaratilgan buyruqlar ketma - ketligi

====

Amallarning bajarilishi

====

Shartlar majmui

====

Algoritm deb biror masalani echishga qaratilgan shartlar ketma - ketligi

+++++

do{ }while() sikl operatorlarining qaysi turiga mansub?

====

#

Sharti keyin berilgan

====

Sharti oldin berilgan

====

Parametrli

====

To'gri javob yo'q

+++++

Loyiha tavsiflarini ifodalash va o'zgartirish uchun mo'ljallangan til - bu

====

#

loyiha tili

====

loyiha yechimi

====

loyiha algoritmi

====

loyiha jarayoni

+++++

Qaysi usulda algoritmni ifodalash uchun “dasturlash tillari” deb ataluvchi suniy tillar qo'llaniladi?

====

#

Algoritmni maxsus tilda yozish

====

Algoritmni tuzim ko'rinishida ifodalash

====

Algoritmni oddiy tilda ifodalash

====

B va C javoblar to'g'ri

+++++

Dasturlash tili kompyuterga bog'liqlik darajasi bo'yicha necha guruhga bo'linadi?

=====

#

Ikki turga

=====

Uch turga

=====

To'rt turga

=====

Besh turga

+++++

Hali mavjud bo'lmagan ob'ektni yaratish uchun zarur bo'lgan tavsifni tuzish jarayoniqanday nomlanadi?

=====

#

loyihalash

=====

texnologiya

=====

metodologiyasi

=====

tahlil

+++++

Algoritmlarning asosiy turlari nechta?

====

#

3

====

4

====

5

====

6

+++++

Loyiha protsedurasining bir qismi bo'lgan harakat yoki harakatlarni to'plami - bu

====

#

Loyihaning ishlashi

====

loyiha algoritmi

====

loyiha tili

====

loyiha jarayoni

+++++

Algoritmi- tizimning qat'iy va aniq qoidalari. Qoidani to'g'ri ketma-ketlikda joylashtiring:

I. Algoritmni ishlab chiqish;

II. Dasturni tekshirish, mumkin bo'lgan xatolarni aniqlash, xatolarni bartaraf etish;

III. Modelni qurish, masalani yechish usulini tanlash;

IV. Masalaning qo'yilishi;

V. Tahlil qilish;

VI. Algoritmni amalga oshirish;

====

#

IV, III, I, VI, II, V

====

III, V, II, I, IV, VI

====

II, IV, III, VI, I, V

====

I, II, III, IV, V, VI

+++++

Algoritmning qanday xususiyatlari bor:

====

#

Barcha javoblar to'g'ri

====

To'g'rilik

====

Samaradorlik va oson amalga oshirish

====

Natijani yaxshilash maqsadida dastlabki algoritmni o'zgartirish

+++++

Algoritm tahlilining asosiy maqsadi:

====

#

kirish ma'lumotlari hajmini oshirish uchun resurslarga bo'lgan talablarni o'lchashmasshtabini aniqlash.

====

masshtablarni aniqlash

====

to'g'ri javob yo'q

====

resurslarga bo'lgan talablarni ko'paytirish masshtablarini aniqlash

+++++

Dastur matnida belgining o'rniga uning kodini ham yozish mumkun, faqat kodniyozishda avval son oldiga qanday belgi qo'yish kerak?

====

#

#

====

&

====

/

====

%

====

+++++

Ansichar tipiga ekvivalent tip qaysi?

====

#

Char

====

int

====

for

====

string

+++++

Qanday qilib dasturni chiziqli strukturaga aylantirish mumkin? Qanday qilishni tasvirlab bering:

I. chiqish va kirish ma'lumotlari qanday matematik formulalar bilan bog'liqligini aniqlash;

II. asl ma'lumotlarga nima tegishli ekanligini, shuningdek, ushbu ma'lumotlarning qaysi turi / sinfini aniqlash, o'zgaruvchilar nomlarini tanlash;

III. Yakuniy algoritmnı yozish, Algoritm ma'lumotlarni kiritish, hisoblash, natijalarni ko'rsatishni o'z ichiga olishi kerak;

IV. qaysi turdagi ma'lumotlar kerakli natijaga ega bo'lishini aniqlash uchun o'zgaruvchi (lar) nomini tanlang;

V. agar kerak bo'lsa, oraliq ma'lumotlarning mavjudligi, ma'lumotlar sinfini / turini aniqlang va nomlarni tanlang;

VI. ishlatiladigan barcha o'zgaruvchilarni tavsiflash;

====

#

====

II, IV, I, V, VI, III

====

I, IV, V, VI, II, III

====

III, V, VI, IV, I, II

=====

II, IV, I, VI, V, III

+++++

To'rtburchaklar usuli - bu

=====

#

Bitta o'zgaruvchining funktsiyalarini sonli integrallash usuli - bu integralni har birelementar oraliqda doimiy bo'lgan nol darajali polinom bilan almashtirishdir.

=====

Boshlang'ich funktsiyalarni topish va uning ustidagi integralni hisoblash imkoni bo'lmagan hollarda foydali bo'lgan taqribiy integrallash.

=====

a, b va $m = (a + b) / 2$ - parabola $p(x)$ interpolyatsiya tugunlari bilan $f(x)$ ikkinchidarajali funktsiyaning interpolyatsiya polinomini integrallash usuli.

=====

to'g'ri javob yo'q

+++++

O'zgaruvchilarning qanday turlari mavjud?

=====

#

Barcha javoblar to'g'ri

=====

Boolean

====

Real, string

====

Integr, Char

+++++

Mantiqiy o'zgaruvchilar qanday qiymat qabul qiladi?

====

#

Rost yoki yolg'on

====

Matnli yoki belgili

====

Haqiqiy yoki butun

====

Butun qiymatlar

+++++

Copy funksiyasining vazifasi nima?

====

#

Satr qismidan nusxa olish

====

Satrdagi satrning qismini joylashuvini aniqlaydi

====

Satrning bir qismini o'chirib tashlashi mumkin

====

Satr uzunligini qaytaradi

+++++

Length funksiyasi nima vazifani bajaradi

====

#

Satr uzunligini qaytaradi

====

Satr qismidan nusxa olish

====

Satrdagi satrning qismini joylashuvini aniqlaydi

====

Satrning bir qismini o'chirib tashlashi mumkin

+++++

Delete protsedurasi qanday vazifani bajaradi

====

#

Satrning bir qismini o'chirib tashlash mumkin

====

Satr qismidan nusxa olish

====

Satrdagi satrning qismini joylashuvini aniqlaydi

====

Satr uzunligini qaytaradi

+++++

Post funksiyasining vazifasi nima?

====

#

Satrdagi satrning qismini joylashuvini aniqlaydi

====

Satrning bir qismini o'chirib tashlashi mumkin

====

Satr uzunligini qaytaradi

====

Satr qismidan nusxa olish

+++++

Trapeziya usuli - bu

====

#

Boshlang'ich funktsiyalarni topish va uning ustidagi integralni hisoblash imkonibo'lmagan hollarda foydali bo'lgan taqribiy integrallash.

====

Bitta o'zgaruvchining funktsiyalarini sonli integrallash usuli - bu integrallash har birelementar oraliqda doimiy bo'lgan nol darajali polinom bilan almashtirishdir.

====

a , b va $m = (a + b) / 2$ - parabola $p(x)$ interpolyatsiya tugunlari bilan $f(x)$ ikkinchidarajali funktsiyaning interpolyatsiya polinomini integrallash usuli.

====

to'g'ri javob yo'q

+++++

Qo'yilgan maqsadni amalga oshirish uchun kerakli ma'lumotlar tarkibi (strukturasi), tuzilishi, ifodalanishi aniqlangan bo'lib, ular orasidagi bog'lanishlar aniq ifodalangan bo'lsa, nima deb aytiladi?

=====

#

Masala qo'yilgan

=====

Masala qo'yilmagan

=====

Masala yechilgan

=====

Masala yechilmagan

+++++

Masalani yechish uchun kerakli va yetarli bo'lgan dastlabki ma'lumotlarning tarkibi, tavsifi, turi, tuzilishi xisobga olingan xolda matematik terminlarda ifodalanadi hamda masalani yechishning nimasi yaratiladi ?

=====

#

Matematik modeli

=====

Fizik modeli

=====

Matematik modeli, Fizik modeli

=====

Masala turi

+++++

Masalani yechish uslubi ishlab chiqilgan bo'lsa nima deb ataladi?

====

#

Masalani yechish uslubi ishlab chiqilgan

====

Masalani yechish uslubi ishlab chiqilmagan

====

Matematik qonuniyat

====

Matematik apparat

+++++

Nimani yaratishda oraliq ma'lumotlarni iloji boricha kamaytirish, tashqi qurilmalar bilan bo'ladigan aloqalarni minimumga keltirish kerak?

====

#

Masalaning algoritmini

====

Masalaning javobini

====

Masalaning modelini

====

Masalaning murakkabligini

+++++

Simpson usuli (parabolalar) - bu

====

#

a, b va $m = (a + b) / 2$ - parabola $p(x)$ interpolatsiya tugunlari bilan $f(x)$ ikkinchidarajali funktsiyaning interpolatsiya polinomini integrallash usuli.

====

Boshlang'ich funktsiyalarni topish va uning ustidagi integralni hisoblash imkonibol'magan hollarda foydali bo'lgan taqribiy integrallash.

====

Bitta o'zgaruvchining funktsiyalarini sonli integrallash usuli - bu integratsiyani harbir elementar oraliqda doimiy bo'lgan nol darajali polinom bilan almashtirishdir.

====

to'g'ri javob yo'q

+++++

Chiziqli jarayonlarning algoritmlarini dasturlash tillari orqali ifodalashda tilning nechta operatorlaridan foydalaniladi?

====

#

uchta

====

to'rtta

====

beshta

====

oltita

+++++

$f(x) = 0$ tenglamaning ildizlarini oldindan belgilangan aniqlik darajasida izlash uchun qanday usullardan foydalaniladi?

=====

#

Masalalarni yechishning sonli (taqribiy) usullar

=====

Masalalarni yechishning universal usullari

=====

Masalalarni yechishning aniq usullari

=====

Masalalarni yechishning algebraik usullari

+++++

Oddiy iteratsiya usuli qanday usul hisoblanadi?

=====

#

yaqinlashish usuli

=====

Oraliqni to'rt qismga bo'lish usuli

=====

parallel yaqinlashish usuli

=====

oraliqni olti qismga bo'lish usuli

+++++

Ko'p marta takrorlash orqali ma'lum bir aniqlik bilan tizimning ildizlarini

olishgaimkon beruvchi usul ... deyiladi

====

#

iterativ usul

====

aniq usul

====

taxminiy usul

====

Zeydel usuli

+++++

Bisektsiya usuli yana qanday nomlanadi?

====

#

Oraliqni ikkiga bo'lish usuli

====

Xordar usuli

====

Proportsional qismlar usuli

====

"Dastlabki segment" usuli

+++++

Xord usuli ... hisoblanadi

====

#

iteratsiya usulining alohida holati

====

kvadrat ildizlar usulining alohida holati

====

Gauss usulining alohida holati

====

progonka usulining alohida holati

+++++

Chiziqsiz tenglamani Nyuton usulida yechishda qanday qiymatlar aniqlangan bo'lishi kerak?

====

#

boshlang'ich qiymat va aniqlik

====

faqat bitta yechim va aniqlik mavjud bo'lgan interval

====

faqat ikkita yechim va aniqlik mavjud bo'lgan interval

====

funktsiya, argument va aniqlik

+++++

Qaysi usulda algoritmni ifodalash uchun “dasturlash tillari” deb ataluvchi suniy tillar qo'llaniladi?

====

#

Algoritmni maxsus tilda yozish

====

Algoritmni tuzim ko'rinishida ifodalash

====

Algoritmni oddiy tilda ifodalash

====

B va C javoblar to'g'ri

+++++

Dasturlash tili kompyuterga bog'liqlik darajasi bo'yicha necha guruhga bo'linadi?

====

#

Ikki turga

====

Uch turga

====

To'rt turga

====

Besh turga

+++++

Matematik dasturlash nimani o'rganadi?

====

#

Matematik jihatdan ko'p o'zgaruvchili funksiyaning maksimal (minimal) qiymatini topish masalasi sifatida shakllantirilishi mumkin bo'lgan qarorlar qabul qilish masalalarini o'rganish

====

matematik tarzda shakllantirish mumkin bo'lmagan qarorlar qabul

qilish masalalarini o'rganish

====

matematik shakllantirilishi mumkin bo'lgan qarorlar masalalarini o'rganish

====

barcha javoblar to'g'ri

+++++

Chiziqli dasturlash masalasini yechish uchun rejani ketma-ket takomillashtirish usuli qanday nomlanadi?

====

#

simpleks usuli

====

chiziqli algebra usullari

====

Gauss usuli

====

iteratsiya usuli

+++++

Qiymatini minimallashtirish yoki maksimallashtirish uchun chiziqli dasturlash funksiyasi qanday nomlanadi?

====

#

maqsad funksiyasi

====

asosiy funksiyasi

====

chiziqli funksiya

====

berilgan funksiya

+++++

INTERFACE....

====

#

{interfeys seksiya}

====

<tulanadigan modul nomi>

====

{ishlatish seksiyasi}

====

<biblioteka modulining nomi>

+++++

IMPLEMENTATION.....

====

#

{ishlatish seksiyasi}

====

<biblioteka modulining nomi>

====

{interfeys seksiya}

====

<tulanadigan modul nomi>

+++++

Inisializatsiya seksiyasi modulning seksiyasi hisoblanadi

====

#

oxirgi

====

birinchi

====

O'rta

====

boshi va oxirgi

+++++

Kompyuterda turli xil chizmalar va tasvirlar xosil qiluvchi funktsiyalarni
olganmodul qanday nomlanadi?

====

#

Graph

====

Draftsman

====

Siklik

====

Turbo-Paskal

+++++

Graph modulida ekranda tasvirlarni xosil qilish uchun qanday rejimga o'tish zarurkerak?

=====

#

Grafik

=====

Matn

=====

Diagramma

=====

Obyekt oynasi

++++++

Grafik rejimning matn rejimidan farqi nimada?

=====

#

Grafik rejimda ekran rang-barang nuqtalar - piksellar to'plamidan tashkil topganto'rtburchakdan iborat bo'ladi.

=====

Grafik rejimda ekran oq-qora nuqtalar - piksellar to'plamidan tashkil topgan kvadratdan iborat bo'ladi.

=====

Farq qilmaydi

=====

Grafik rejimda protseduralar matn rejimidan ko'proq

++++++

Grafik rejimda ekranning holatini nima belgilaydi?

====

#

Adapterlar

====

Protseduralar

====

Drayverlar

====

Tasvirlar

+++++

Ekranga mumkin qadar ko`p nuqtalar joylashtira olish va rang-baranglikni oshirishimkoniyati qaysi rejimda mavjud?

====

#

Grafik

====

Blok

====

Matn

====

Tasvir

+++++

Ekranni grafik holatga o`tkazish uchun qaysi funksiyadan foydalaniladi?

====

#

Initgraph (gd, gm, path)

====

Putpixel (x,y, Color)

====

Getpixel (x,y)

====

Setcolor (Color)

+++++

Algoritmlarni blok-sxema ko'rinishida ifodalashda qayta ishlash uchun qandaymaxsus belgidan foydalaniladi?

====

#

to'g'ri to'rtburchak

====

romb

====

aylana

====

trapetsiya

+++++

Initgraph (gd, gm, path) funksiyasi nima uchun ishlatiladi?

====

#

Ekranni matn holatidan grafik holatga o'tkazish uchun

====

Ekranni grafik holatdan matn holatiga o'tkazish uchun

====

Ekranda turli xil nuqta va chiziqlarni hosil qilish uchun

====

Drayverni saqlab turuvchi faylga o'tish uchun

+++++

Initgraph (gd, gm, path) funksiyasida gd nimani bildiradi?

====

#

drayver nomeri

====

xolat nomeri

====

drayverni saqlab turuvchi faylga o'tish yo'li

====

grafika raqami

+++++

Nuqtalar o'rnini to'ldiring. Initgraph (gd, gm, path) funksiyasida path o'rnida "belgisi turgan bo'lsa...

====

#

drayver joriy katalogdan axtariladi

====

drayver uchun grafik rejimning eng maqbul varianti kompyuter tomonidan avtomatik tarzda tanlanadi

====

driver uchun matn rejimining eng maqbul varianti kompyuter tomonidan avtomatik tarzda tanlanadi

====

matn rejimiga o'tiladi

+++++

Grafik rejimdan chiqish uchun qaysi funksiyadan foydalaniladi?

====

#

Closegraph

====

Exitgraph

====

Closepixel

====

Closetext

+++++

Ekranida x,y koordinatali nuqtani Color rangida xosil qiluvchi funksiya qaysi?

====

#

Putpixel (x,y, Color)

====

Setcolor (x,y, Color)

====

====

Putcolor (x,y, Color)

====
Getpixel (x,y, Color)

+++++

Ekrandagi x,y koordinatali nuqtaning rangini aniqlaydigan funksiya qaysi?

====

#

Getpixel (x,y)

====

Putpixel (x,y, Color)

====

Setcolor (Color)

====

Putcolor (x,y, Color)

+++++

Line (x1,y1,x2,y2) funksiya qanday vazifa bajaradi?

====

#

x1,y1 nuqtadan x2,y2 nuqtagacha kesma xosil qiladi

====

x2,y1 nuqtadan x1,y2 nuqtagacha kesma xosil qiladi

====

x1,y1 yuqori chap va x2,y2 pastki o`ng uchlarga ega bo`lgan to`g`ri chiziq

====

hosilqiladi

====

kesma hosil qilishda ishlatiladi

+++++

x,y markazga ega r radiusli aylana xosil qilish uchun qaysi funksiya ishlatiladi?

====

#

Circle(x,y,r)

====

Circle(r,x,y)

====

Cirsle(x,y,r)

====

Circle (x,y,r,180)

+++++

Ko`pburchak xosil qilish uchun qaysi funksiya ishlatiladi?

====

#

Drawpoly

====

Rectangle

====

Polypointes

+++++

====

Point

+++++

Nuqtalar o'rnini to'ldiring. ... da dasturlashda masalani yechish algoritmi hodisalarni qayta ishlash protseduralarining algoritmlaridan tashkil topadi.

=====

#

Delphi

=====

C++

=====

JavaScript

=====

Java

++++++

Ekranning chap yuqori nuqtasi (X1,Y1), o'ng pastki nuqtasi (X2,Y2) koordinatadagi to'g'ri to'rtburchakli sohasini saqlash uchun kerak bo'lgan xotiraning o'lchamini baytlarda olish vazifasini bajaruvchi protsedura qaysi?

=====

#

ImageSize(Xl,Yl,X2,Y2)

=====

GetImage (Xl ,Y1 ,X2,Y2,Area)

=====

PutImage (X,Y,Area,mode)

=====

++++++

ImageSize(X2Y2,X1,Y1)

+++++

Rekursiyada yechimni olish vaqtida o'z-o'ziga murojaatni talab etmaydigan holatlarnima deb atatladi?

====

#

Rekursiya bazisi

====

Parametrni aniqlash

====

Dekompozitsiya

====

Rekursiv funksiya

+++++

PutImage (X,Y,Area,mode) protsedurasida mode nimani bildiradi?

====

#

tasvirni ekranga chiqarish rejimi

====

tasvirni joylashtirish rejimi

====

tasvir saqlanadigan joyning adresini saqlaydigan o'zgaruvchi

====

tasvirdan nusxa ko'chirish vazifasini bajaradi

====

+++++

GetImage (Xl ,Y1 ,X2,Y2,Area) protsedurasida Area qanday o'zgaruvchi?

=====

#

tasvir saqlanadigan joyning adresini saqlaydigan o'zgaruvchi

====

tasvirni ekranga chiqarish uchun ishlatiladigan o'zgaruvchi

====

tasvirni joylashtirish rejimi

====

tasvirdan nusxa ko'chirish vazifasini bajaradi

+++++

Grafik oynani tozalash protsedurasi qaysi?

====

#

ClearViewPort

====

ClearDevice

====

SetVisvalPage

====

ClearPort

+++++

====

Tasvir etilayotgan videoxotiraning aktiv qismini o'rnatish protsedurasi qaysi?

====

#

SetVisvalPage

====

SetViewPort

====

SetActivePage

====

SetzVisvalPort

+++++

SetViewPort protsedurasi qanday vazifani bajaradi?

====

#

oynaning o'lchamini o'rnatish

====

grafik oynani tozalash

====

tasvir etilayotgan videoxotiraning aktiv qismini o'rnatish.

====

grafik ekranni tozalash

+++++

SetActivePage protsedurasi qanday vazifa bajaradi?

====

#

videoxotiraning aktiv qismini o'rnatish

====

grafikxotiraning aktiv qismini o'rnatish

====

oynaning o'lchamini o'rnatish

====

oynaning o'lchamini o'rnatish

+++++

ClearDevice protsedurasi qanday vazifa bajaradi?

====

#

grafik ekranni tozalash

====

matn oynasini tozalash

====

grafik oynani tozalash

====

matn ekranini tozalash

+++++

Nuqtalar o'rnini to'ldiring. ... bu buyruqlar ketma-ketligini kiritishdir.

====

#

dasturlash

====

buyruqlarni yozish

====

disk o'rnatish

====

tizim yaratish

+++++

Qo'yilgan masalani dasturlash mumkinligini tekshirish ...

====

#

bosqichida, masalaning qo'yilishi sinchkovlik bilan tekshiriladi va natija olish uchun ma'lum bir formaga keltiriladi, har qanday holatda ham dasturning ishlashi rejalashtiriladi.

====

bosqichida natija olish uchun kerak bo'ladigan muhit tekshiriladi. Agarda masala turli usullar bilan yechiladigan bo'lsa, dasturchi eng qulay, ya'ni tez va aniq ishlaydigan usulni tanlaydi. Algoritmni qayta ishlash bosqichi natijasi sifatida algoritm so'z yoki blok-sxema orqali ifodalanadi.

====

bosqichida, dasturga qo'yilgan talablar tekshirilganidan va algoritmi tuzilganidan so'ng, bu algoritm tanlangan dasturlash tillaridan birida yoziladi. natijada dastur matni paydo bo'ladi.

====

bosqichida, yaratilgan dasturdan boshqalar ham foydalanishi hisobga olinadi. Bu bosqichda eng ko'pi bilan qancha ma'lumotni ko'tara olishi va unda kiritilishi mumkin bo'lgan noto'g'ri ma'lumotlar tekshiriladi

+++++

Agar yaratilgan dastur boshqa foydalanuvchilar tomonidan ishlatiladigan bo'lsa, u holda dasturchi foydalanuvchiga qulay bo'lishi uchun albatta yordamchi tizimlarni yaratishi kerak. Zamonaviy dasturlarda yordamchi axborotlar CHM yoki HLP fayl ko'rinishida bo'ladi. yordamchi tizimlar tarkibiga dasturni o'rnatish bo'yicha ko'rsatmalar ham kiradi. Ular Readme nomli TXT, DOC yoki HTM fayl formatlaridan birida bo'ladi. Ushbu ta'rif dasturlashning qaysi bosqichiga tegishli?

====

#

Yordamchi tizimlarni yaratish

====

Buyruqlarni yozish

====

Dastur xatoliklarini tekshirish

====

Testdan o'tkazish

+++++

Nuqtalar o'rnini to'ldiring. ... bosqichi o'ta muhim bo'lib, yaratilgan dasturdan boshqalar ham foydalanishi hisobga olinadi. Bu bosqichda eng ko'pi bilan qancha ma'lumotni ko'tara olishi va unda kiritilishi mumkin bo'lgan noto'g'ri ma'lumotlartekshiriladi.

====

#

Testdan o'tkazish

====

Yordamchi tizimlarni yaratish

====

Buyruqlarni yozish

====

O'rnatuvchi disklarni yaratish

+++++

Qo'yilgan masalaning algoritmini tanlash yoki qayta ishlash bosqichi qanday amalga oshiriladi?

====

#

bu bosqichda natija olish uchun kerak bo'ladigan muhit tekshiriladi. Agarda masalaturli usullar bilan yechiladigan bo'lsa, dasturchi eng qulay, ya'ni tez va aniq ishlaydigan usulni tanlaydi. Algoritmni qayta ishlash bosqichi natijasi sifatida algoritm so'z yoki blok-sxema orqali ifodalanadi.

====

bu bosqichda yaratilgan dasturdan boshqalar ham foydalanishi hisobga olinadi. Bu bosqichda eng ko'pi bilan qancha ma'lumotni ko'tara olishi va unda kiritilishi mumkin bo'lgan noto'g'ri ma'lumotlar tekshiriladi.

====

bu bosqichda yaratilgan dastur ichidagi xatoliklar izlanadi. Dasturdagi xatoliklar ikki qismga bo'linadi: sintaktik (matn ichidagi xatoliklar) va algoritmik. Sintaktik xatoliklarni (biron-bir belgilarning almashganligi, tushirib qoldirilganligi va hokazolar) oson topiladi. Algoritm xatoliklarini topish mushkulroq kechadi. Ma'lumotlarni kiritish bir-ikki bor takrorlanganda dastur to'g'ri ishlasa, xatoliklarinitekshirish bo'limi yakunlangan hisoblanadi.

====

bu bosqichda O'rnatuvchi disk yoki CD-ROM foydalanuvchiga dasturchining yordamisiz kompyuterga dasturni o'rnatish imkoniyatini yaratadi. Odatda o'rnatuvchi disklarda dasturni o'rnatish bo'yicha ko'rsatmalar beriladi (Readme- fayl).

+++++

Algoritm nima?

====

#

berilgan ma'lumotlardan foydalanib, ko'zlangan natijaga erishish
jarayoninianiqlashdir

====

ma'lumotlarni qayta ishlash

====

buyruqlar ketma-ketligini kiritish

====

dasturga qo'yilayotgan talablarni

+++++

Algoritmnlarni blok-sxema ko'rinishida ifodalashda kiritish/chiqarish uchun qandaymaxsus belgidan foydalaniladi?

====

#

parallelogram

====

oval

====

romb

====

to'g'ri to'rtburchak

+++++

Dastur kodi nima?

====

#

dasturlash tilining buyruqlari ko'rinishida keltirilgan algoritm

====

buyruqlar ketma-ketligi

====

dasturlash tilining protseduralari ko'rinishida keltirilgan algoritm

dasturga qo'yilayotgan talablarni

====

buyruq identifikatori

+++++

Insonlar uchun tushunarli, ammo kompyuter protsessoriga tushunarsiz bo'lgan buyruqlar nima deb yuritiladi?

====

#

dastur kodi

====

identifikator

====

algoritm

====

protsedura

+++++

Dastur kodini mashina tiliga aylantiradigan maxsus dastur qanday nomlanadi?

====

#

kompilyator

====

psevdodastur

====

Delphi

====

Fortran

+++++

Nuqtalar o'rnini to'ldiring. Delphida dastur ... deb yuritiluvchi buyruqlar ketligidan iborat bo'ladi.

=====

#

operator

=====

kompilyator

=====

protsedura

=====

dastur kodi

++++++

Yetti xildagi butun tiplar bilan ishlaydigan dastur qaysi?

=====

#

Delphi

=====

Python

=====

Pascal

=====

C++

++++++

=====

Nuqtalar o'rnini to'ldiring. Delphida dastur ... deb yuritiluvchi buyruqlar

Byte tipi qiymat oralig'ini ko'rsating.

====

0—

255

=====

-128—127

===== 0—65

535

=====

-32 768 — 32 767

++++++

Longword tipi qiymat oralig'ini ko'rsating.

=====

#

0 —4 294 967 295

=====

-32 768 — 32 767

=====

-128—127

===== 0—65

535

++++++

=====

Longint tipiga ekvivalent bo'lgan tip qaysi?

====

#

Integer

====

Float

====

Real

====

Longlong

+++++

Quyida keltirilgan funkiyalardan qaysi biri kasr sonni butun qismini ko'rsatadi?

====

#

Int(n)

====

Frac(n)

====

Trunc(n)

====

Double(n)

+++++

n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?int n, s = 0;

cout << "n="; cin >>

n;for (int i = 0; i <= n; i = i +

2) s += i;

```
cout && s && endl;
```

```
====
```

```
#
```

20

====

10

====

21

====

19

+++++

n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?
`int n, s = 0;`

`cout << "n=";` `cin >>`

`n;` `for (int i = 0; i <= n; i++)`

`if (i % 2==1)`

`s += i;`

`cout << s << endl;`

====

#

25

====

35

====

15

====

26

+++++

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?int n, s = 0;

cout << "n="; cin >>

n;for (int i = 1; i <= n; i++)

if (n % i == 0)

s += i;

cout << s << endl;

====

#

18

====

16

====

17

====

19

+++++

n=15 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?int n, s = 0;

cout << "n="; cin >>

n;for (int i = 1; i <= n; i++)

if (n % i == 0)

s += 1;

cout << s << endl;

====

#

====

6

====

5

====

3

+++++

n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija
beradi?int n, s = 0;

cout << "n="; cin >>
n;for (int i = 1; i <= n; i++)

s *= i;
cout << s << endl;

====

#

0

====

1

====

10

====

-1

+++++

n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija
beradi?int n, s = 1;

```

cout &&<< "n="; cin &>&>
n;for (int i = 1; i &lt;= n; i++)

s *= i;
cout &&<< s &&<< endl;
====
#

720
====
120
====
700

====
24

+++++

```

n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija

```

beradi?int n, s = 0;
cout &&<< "n="; cin &>&>
n;for (int i = 2; i &lt;= n; i++)

{
    bool b = true;
    for (int j = 2; j &lt; i;
        j++)if (i % j == 0)

        {
            b =
            false;

```

```
        break;  
    }  
    if ( b ) s += i;
```

```
}  
    cout &&<< s &&<< endl;
```

====

#

28

====

15

====

27

====

30

+++++

n=15 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?int n, s = 0;

cout &&<< "n="; cin &&>>

n;for (int i = 1; i &<= n; i++)

{

int k = 0;

for (int j = 1; j &< i;

j++)if (i % j == 0) k++;

if (k == 1) s += i;

}

cout &&<< s &&<< endl;

====

#

40

====

*41

====

42

====

51

+++++

n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?int n, s = 1, i = 2;

cout << "n="; cin >>

n;for (int k = 1; k <= n; k++)

s *= i;

cout << s << endl;

====

#

256

====

128

====

64

====

100

+++++

n=3 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?int n, s = 1, a;

```
cout &&lt;&lt; "n="; cin &>&> n;
```



```

a = n;
for (int k = 1; k <= n;
k++)s *= a;
cout << s << endl;

```

====

#

27

====

9

====

81

====

30

+++++

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?int n, s = 0;

cout << "n="; cin >>

n;for (int k = 1; k <= n; k++)

{

if (k % 5 == 0)

continue;

s += k;

}

40

```
cout &&t s &&t endl;
```

```
====
```

```
#
```

====

50

====

45

====

30

+++++

n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija
beradi?int s = 0, i, n;

```
cout &&<< "n="; cin &>> n;
```

```
for (i = 1; i &lt;= n;  
i++)if (i % 2)  
    s += i;  
else  
    s += 2 * i;  
cout &&<< s &&<< endl;
```

====

#

56

50

====

65

====

58

====

+++++

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija

```
beradi?int s = 0, i, n;  
cout &&<< "n="; cin &>&>  
n;for (i = 1; i &lt;= n; i++)  
if (i % 3 == 0)  
    s += 2 * i;  
cout &&<< s &&<< endl;
```

====

#

36

====

30

====

26

====

20

+++++

n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija

```
beradi?int s = 0, i, n;  
  
cout &&<< "n="; cin &>&>  
n;for (i = 1; i &lt;= n; i++)  
  
switch ( i % 5 )
```

```
{
```

```
case 0: s += i;
```

```

        break;
    default :
        s++;

}
cout &&& s &&& endl;
====
#

25
====
30
====
20

====
35

+++++

```

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija

```

beradi?int s = 0, i, n;
cout &&& "n="; cin &&&
n;for (i = 1; i &&= n; i++)

switch ( i % 10 )
{
    case 0:
    case 2:
    case 4:
    case 6:
    case 8: s +=

```

```
    i;break;  
default : s++;
```



```
}  
cout &&<< s &&<< endl;
```

====

#

35

====

30

====

36

====

40

+++++

n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?int s = 0, i = 0, n;

cout &&<< "n="; cin &&>>

n;dastur_uz : i++;

s += i;

if (i != n)

goto

dastur_uz;else

s *= 2;

cout &&<< s &&<< endl;

====

#

72

====

====

70

====

64

+++++

n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija

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

```
s += k;
```

```
k += i;
```

```
cout &&<< s &&<< endl;
```

====

#

12

====

6

====

10

====

14

+++++

n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija

```
beradi?int s = 0, i, k = 1, n;  
cout &&<< "n="; cin &>>> n;
```

```

    for (i = 1; i <= n;
    i++)k += i;

    s += k;
    cout << s << endl;
====
#

46
====
45
====
40

====
47

+++++

```

n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija

```

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

{
    k += i;
    s += k;
}
cout << s << endl;
====
#

62

```

====

63

====

60

====

64

+++++

n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?
int s = 0, i, n;

cout <<< "n="; cin >>>

n;for (i = 1; i <= n; i++)

if (i % 2 == 0)

s += i; s *= 2;

cout <<< s <<< endl;

====

#

40

====

50

====

30

====

42

+++++

n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija
beradi?int s = 0, i, n;


```

cout &&<< "n="; cin &>&>
n;for (i = 1; i &lt;= n; i++)

if (i % 2 == 0)
{
    s += i; s *= 2;
}
cout &&<< s &&<< endl;
=====
#
104
=====
105
=====
100
=====
108

+++++

```

n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija

```

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

```

#

10

====

20

====

30

====

15

+++++

n=13 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?int s = 0, i = 1, n;

cout << "n="; cin >>

n;do {

 i += 2;

 if (i % 3 == 0)

 s += i;

 else

 s++;

 } while (i <= n);

 cout << s << endl;

====

#

31

====

32

====

====

30

+++++

n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?
`int s = 0, i = 1, p = 1, n;`

`cout <<< "n="; cin >>>`

`n; while (i <= n)`

`{`

`s += i;`

`p *= i;`

`i++;`

`}`

`s += p;`

`cout <<< s <<< endl;`

====

#

135

====

26

====

100

====

130

+++++

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

```

int s = 0, i = 1, p = 0, k = 5,
n; cout &&< "n="; cin
&>&> n; while (i &lt;= n)

{
    if (i % 2 == 0)
        s += k;

    else
        p++;
        i++;
}
p += k;
s += p;
cout &&< s &&< endl;

====
#

30
====
20
====
40

====
50

+++++

```

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?int n, s = 0, i = 0;;

cout &&< "n="; cin &>&>

```
n;while (1 &gt; 0)
```

```

    {
        i++;
        s += i;
        if ( i >= n ) break;
    }
    cout << s << endl;

```

====

#

55

====

45

====

50

====

56

+++++

n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?int n, s = 0;

cout << "n="; cin >>

n;int i = n;

while (i > 0)

{

====


```
    s += i--;  
    if (i &gt;= n) break;  
}  
cout &lt;&lt; s &lt;&lt; endl;
```

====

#

36

====

63

====

25

====

30

+++++

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?int n, s = 0;

cout << "n="; cin >>

n;int i = 0;

do

{

 i++;

 s += i++;

} while (i < n);

cout << s << endl;

====

#

25

====

====

15

====

20

====

+++++

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?int n, s = 0;

cout << "n="; cin >>

n;int i = n;

do

{

s += i--;

} while (i > 0);

cout << s << endl;

====

#

55

====

50

====

45

====

60

+++++

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

beradi?
`int a, b, s = 0;`

`cout <<< "a="; cin >>>`

`a;cout <<< "b="; cin`

`>>> b;`

```

int i = 0;
while (i &lt;= a)
{
    s += i;
    i += b;
}
cout &lt;&lt; s &lt;&lt; endl;

====
#
0
====
1
====
50
====
15

+++++

```

a=3, b=4 bo'lganda dastur qismi qanday natija

```

beradi?int a, b, s = 0;
cout &lt;&lt; "a="; cin &gt;&gt; a;
cout &lt;&lt; "b="; cin &gt;&gt;
b;int i = 0;

while (i &lt;= a)
{
    if (i % b == 0) s += i;
    i++;
}

```

```

        cout &&< s &&< endl;

=====

#
0

=====

12

=====

3

=====

4

++++++

```

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

```
int a, b, s = 0;
```

```

        cout &&< "a="; cin &>&> a;
        cout &&< "b="; cin &>&>
        b;int i = 0;

        do
        {
            i = i +
            b;s +=
            i;

        } while ( i &< a );
        cout &&< s &&< endl;

=====

#

```

10

====

5

====

11

====

100

+++++

a=7, b=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?
int a, b, s = 0;

cout <<< "a="; cin >>> a;

cout <<< "b="; cin >>> b;

int i = 0;

do

{

 i++;

 if (i % b == 0) s += i;

} while (i < a);

cout <<< s <<< endl;

====

#

5

====

35

====

7

====

12

+++++

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

beradi?int a, b, s = 0;

cout << "a="; cin >> a;

cout << "b="; cin >>

b;int i = b;

while (i <= a)

{

s += 1;

i++;

}

cout << s << endl;

====

#

6

====

10

====

50

====

5

+++++

n=40 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?int n, k = 0, s = 1;

cout << "n="; cin >>

n;while (!(s > n))

{

```

        s *= 3;
        k++;

    }
    cout <<< k <<< endl;
=====
#

4
=====
10
=====
40

=====
30

+++++

```

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

```

beradi?int a, b, s = 0;
cout <<< "a="; cin >>> a;
cout <<< "b="; cin >>>
b;int i = b;

while (i <= a)
{
    s += i;
    i++;
}
cout <<< s <<< endl;
=====

```

#

51

====

11

====

6

====

66

+++++

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

beradi?int a, b, s;

cout << "a="; cin >> a;

cout << "b="; cin >>

b;s = a * b;

while (a != b)

if (a > b) a -=

b;else b -= a;

s /= a;

cout << a << endl;

====

#

10

====

20

====

200

====

+++++

a=20, b=30 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?int a, b, s;

cout << "a="; cin >> a;

cout << "b="; cin >>

b;s = a * b;

while (a != b)

if (a > b) a -=

b;else b -= a;

s /= a;

cout << s << endl;

====

#

60

====

30

====

20

====

50

+++++

a=10, b=15 bo'lganda dastur qismi qanday natija

```
beradi?int a, b, s;  
cout &&<< "a="; cin &>&> a;  
cout &&<< "b="; cin &>&>  
b;
```

```

s = 0;
while (a >= b)
{
    s++;
    a -= b;
}
s += a;
cout << s << endl;

```

====

#

10

====

150

====

25

====

100

+++++

n=899 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?int n, s;

cout << "n="; cin >>

n;s = 0;

while (n > 0)

{

s += n % 10;

n /= 10;

}

```

        cout && s && endl;

=====

#

26

=====

25

=====

18

=====

3

+++++

```

n=7 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?int n, s = 1;

```

cout && "n="; cin &&
n;while (n &gt;= 2)

```

```

{
    s *= n;
    n -=
    2;

```

```

}
cout && s && endl;

```

```

=====

#

```

====

35

====

102

====

100

+++++

n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?
`int n, s = 0;`

`cout <<< "n="; cin >>>`

`n; while (!(s * s > n))`

`s++;`

`cout <<< s <<< endl;`

====

#

4

====

6

====

5

====

10

+++++

n=30 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?
`int n, q;`

`cout <<< "n="; cin >>>`

`n; if (n != 1) q = n / 2;`

```
else q = 1;  
while (!(q * q <= n))
```



```
q--;  
cout && q && endl;
```

====

#

5

====

6

====

30

====

4

+++++

n=80 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?int n, s = 0;

cout && "n="; cin &&

n;while (3 <= n)

{

n /=

3;s++;

}

cout && s && endl;

====

#

3

====

10

====

30

====

2

+++++

n=876 bo'lganda dastur qismi qanday natija
beradi?void funksiya(int *a, int *n, int *k)

```
{
    *n = 0;
    *k = 0;
    while (*a &gt; 0)
    {
        *k += *a % 10;
        *n += 1;
        *a /= 10;
    }
}

int main()
{
    int n, b, c;
    cout <<< "n="; cin >>>

    return
}
```

====

#

24

```
n;funksiya(&n, &b, &c);  
cout &lt;&lt; b + c + n;
```

```
return  
}  
====  
#
```

====

23

====

21

====

+++++

n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija
beradi?int funksiya(int n)

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

```
int main()  
{  
    int n;  
    return
```

```
}
```

====

#

50

====

23

====

21

====

```
cout &&<< "n="; cin &>>
n;cout &&<< funksiya(n);
```

return

}

====

#

50

====

0

====

10

====

+++++

n=456 bo'lganda dastur qismi qanday natija
beradi?int funksiya(int n)

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

====

0

====

10

====

#

3

====

456

====

15

====

-456

+++++

n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija

beradi?int funksiya(int k)

{

if (k == 0)

return 1;

else

if (k == 1)

return 1;

else

return k * funksiya(k - 1);

}

int main()

{

int n;

cout << "n="; cin >> n;

cout << funksiya(n) <<

====

3

====

456

====

15

====

endl;return 0;

}

====

#

720

====

120

====

24

====

500

+++++

Sharti keyin berilgan sikl operatorini ko'rsating.

====

#

do{}while()

====

for()

====

while()

====

if()

+++++

for()

====

Parametrli sikl operatorini ko'rsating.

====

#

for()

====

do{}while()

====

while()

====

if()

+++++

Sharti oldin berilgan sikl operatorini ko'rsating.

====

#

while()

====

do{}while()

====

if()

====

for()

+++++

Sikl operatorining qaysi turida sikl tanasi kamida bir marotaba majburiy tarzda bajariladi?

for()

====

====

#

do{}while()

====

for()

====

while()

====

if()

+++++

Sharti oldin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.

====

#

while(shart) {sikl tanasi;}

====

while(sikl tanasi) {shart;}

====

do{sikl tanasi;} while(shart)

====

do{shart} while(sikl tanasi;)

+++++

Sharti keyin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.

====

#

do{sikl tanasi;} while(shart)

====

while(shart) {sikl tanasi;}

====

while(sikl tanasi) {shart;}

====

```
do{shart} while(sikl tanasi;)
```

+++++

```
int i=1;
```

```
while(i>1)
```

```
{cout<< "I " << endl; i++;}
```

Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?

====

#

Cheksiz

====

Bajarilmaydi

====

2

====

1

+++++

```
int a=0;
```

```
while(a-
```

```
1<5)
```

```
{a++;}
```

Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?

====

#

6

====

4

====

1

====

5

+++++

Algoritmning xossalari qaysi qatorda to'g'ri berilgan?

====

#

Uzluklilik, tushunarlilik, aniqlik, ommaviylik, natijaviylik,

====

Uzluklilik, tushunarlilik, natijaviylik, ommaviylik

====

Uzluklilik, aniqlik, tushunarlilik, ommaviylik

====

Uzluksizlik, aniqlik, natijaviylik, ommaviylik

+++++

Algoritmning xar bir qoidasi aniq va bir qiymatli bo'lishi zarur. Qaysi xossagategishli?

====

#

Aniqlilik

====

Ommaviylik

====

Uzluklilik

====

Natijaviyli

+++++

Dastlabki berilgan malumotlarni natijaga aylantirish jarayoni uzlukli ravishda amalga oshiriladi. Qaysi xossaga tegishli?

=====

#

Uzluklilik

=====

Ommaviylik

=====

Aniqlilik

=====

Natijaviylik

+++++

Algoritm masalaning echimiga chekli sondagi qadamlar ichida olib kelishi yokimasalarni "echib bo'lmaydi" degan xabar bilan tugashi kerak. Qaysi xossaga tegishli?

=====

#

Natijaviylik

=====

Ommaviylik

=====

Natijaviyli
Aniqlilik

====

Uzluklilik

+++++

Masalaning yechish algoritmi shunday yaratilishi kerakki, uni faqat boshlang'ich malumotlar bilan farqlanadigan masalalarni echish uchun xam qo'llanilishi kerak. Qaysi xossaga tegishli?

=====

#

Ommaviylik

=====

Natijaviylik

=====

Aniqlilik

=====

Uzluklilik

+++++

Algoritmlarni ifodalashning eng keng tarqalgan shakli qaysi?

=====

#

Algoritmni oddiy tilda ifodalash

=====

Algoritmni tuzim ko'rinishida ifodalash

=====

Algoritmni maxsus tilda yozish

=====

Algoritmni (algoritmik) tilda yozish

+++++

Algoritm ishlab chiqishning birinchi bosqichida algoritmni yozishning eng qulayusuli qaysi?

====

#

Algoritmni tuzim ko'rinishida ifodalash

====

Algoritmni oddiy tilda ifodalash

====

Algoritmni maxsus tilda yozish

====

Algoritmni (algoritmik) tilda yozish

+++++

Loyihalash jarayonini davom ettirish yoki tugatish to'g'risida qaror qabul qilish uchun zarur va etarli bo'lgan loyiha ob'ektining oraliq yoki yakuniy tavsifi - bu

====

#

loyiha yechimi

====

loyiha algoritmi

====

loyiha tili

+++++

+++++

====

loyiha jarayoni

+++++

Axborot oqimining asosiy yo'nalishi qanday ketadi?

====

#

Tepadan pastga va chapdan o'ngga

====

Pastdan tepaga va chapdan o'ngga

====

Chapdan o'ngga va tepadan pastga

====

O'ngdan chapga va pastdan tepaga

+++++

```
int a=15;
```

```
while(a>0)
```

```
{--a;}
```

Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?

====

#

15

====

14

====

16

====

+++++

Bajarilmaydi

+++++

“ $O(f(n))$ ”- algoritmning murakkabligi " qanday ma'noni anglatadi?

=====

#

Algoritmning kirish ma'lumotlari miqdorini tavsiflovchi parametrning oshishi bilanishlash vaqti n uchun $f(n)$ dan tezroq o'smaydi.

=====

algoritmning kirish ma'lumotlari parametri miqdorini tavsiflashning ortishi bilanishlash vaqti o'zgarmaydi

=====

algoritmning kirish ma'lumotlari miqdorini tavsiflovchi parametrning oshishi bilanishlash vaqti n uchun $f(n)$ dan ancha tezroq oshadi.

=====

to'g'ri javob yo'q

+++++

Go'rner sxemasi - bu

=====

#

$f(x)$ ko'phadning qiymatini $x = x_0$ ma'lum qiymatida ko'phadni birhadlarga (birinchidarajali ko'phadlarga) bo'lish orqali hisoblashni soddalashtirish algoritmi.

====

ko'phadni ko'paytirish algoritmi, murakkablik qiymati $f(x)$ ko'phadni ma'lum bir qiymatda $x_0 = x$ ko'phadni birhadlarga (birinchi darajali ko'phadlarga) bo'lish orqali hisoblash.

====

$x = x_0$ ning ma'lum bir qiymatida $f(x)$ ko'phadning qiymatini hisoblashni soddalashtirish algoritmi.

====

To'g'ri javob yo'q

+++++

Qabul qiladigan qiymatlariga qarab o'zlashtirish operatori necha xil turda bo'ladi?

====

#

uch

====

to'rt

====

bes

====

ikki

====

#

oddiy-skalyar va
murakkab

====

skalyar

====

skalyar va murakkab

====

+++++

Ma`lumot turlari qanday ko`rinishda bo`ladi?

====

#

oddiy-skalyar va
murakkab

====

skalyar

====

====
murakkab

+++++

Chiziqli algoritim - bu

====

#

algoritim shakllangan buyruqlar bir marta va aniq qayd etilgan ketma-ketlikda bajariladi

====

algoritim alohida buyruqlardan iborat bo'lib, ularning har biri chekli sonlibosqichlarda bajariladi.

====

belgilangan sonni takrorlash yoki oldindan belgilangan holatdan qoniqish kerakbo'lgan harakatlar tavsifi.

====

algoritimning bir nechta parallel tarmoqlariga bo'linishi mumkin bo'lgan tekshirishlarnatijasida kamida bitta shartni o'z ichiga olgan algoritim

====

#

Barcha javoblar to'g'ri

====

arifmetik o'zlashtirish
operatori

====

.....

====

+++++

O'zlashtirish operatorlariga qaysi operatorlar kiradi?

====

#

Barcha javoblar to'g'ri

====

arifmetik o'zlashtirish
operatori

====

.....

====
belgili o'zlashtirish operatori

+++++

.... - bosqichlarning qaysi birlarini mutaxassis kompyuterdan foydalanmasdan va qaysi bosqichlarini kompyuterdan foydalanib bajarishini aniqlash xamda bosqichlarni to'la o'rganib chiqishdan iborat

====

#

Maqsad

====

Masala

====

Algoritm

====

Dasturlash

+++++

Qanday tenglama transsendent deyiladi?

====

#

Trigonometrik yoki eksponensial funktsiyalarni o'z ichiga oladi

====

Ildizga ega bo'lmagan tenglama

====

====

Irratsional ildizga ega tenglama

====

Ildizlari natural son bo'lgan

+++++

....-masalani kompyuterdan foydalanib echish algoritmini yaratish jarayonidir.

====

#

Masalani algoritmlash

====

Masalani qadamlash

====

Dasturlash

====

Masalani modeli

+++++

Masalani ishchi xolatga keltirilgan yechish algoritmini tanlangan algoritmik tilvositasida ifodalash nima deb ataladi?

====

#

Dasturlash

====

Masalani algoritmlash

====

Masalani qadamlash

Ildizlari natural son bo'lgan

====

Masalani modeli

+++++

Dastur qanday bo'lishi kerak, ya'ni ma'lumotlarni aniq biror turiga bog'liq bo'lmasligi kerak

====

#

Umumiy

====

Nouumumiy

====

Aniq

====

Noaniq

+++++

Transendent tenglama $\sin(mx-10) + \sin((m-1) -10) + \dots + \sin(10) = 0$ bor

====

#

cheksiz sonli ildizlari

====

m dan ortiq ildizi

====

m ta ildizi

====

m-1 ta ildizi

+++++

Agar tenglama faqat algebraik funktsiyalarni o'z ichiga olsa, u holda deyiladi.

====

#

algebraik

====

transsendent

====

trigonometrik

====

chiziqli

+++++

Qaysi bosqich “dasturni test bo'yicha tekshirish” deb xam yuritiladi?

====

#

Dasturning xatosini tuzatish

====

Masalani matematik ifodalash

====

Masalani echish algoritmini ishlab chiqish

====

Ma'lumotlarni tayyorlash va tarkibini aniqlash

+++++

Agar tenglama faqat algebraik funktsiyalarni o'z ichiga olsa, u holda
..... - maxsus tayyorlangan dastlabki malumotlar bo'lib, ular ustida amallar
bajarish bilan masalaning echimi-natija olinadi

====

#

Test

====

Algoritm

====

Prinsip

====

Model

+++++

Ko'rsatkichli, logarifmik, trigonometrik va teskari trigonometrik funksiyalar
nimadeyiladi?

====

#

transsendent

====

algebraik

====

trigonometrik

====

chiziqli

+++++

Agar $f(x)$ funksiya m darajali ko'phad ko'rinishiga ega bo'lsa, $f(x)=0$ chiziqlibo'lmagan tenglama uchun maksimal ildizlar soni qancha bo'lishi mumkin?

====

#

m

====

bitta

====

m-1

====

cheksiz to'plam

+++++

Ma'lumotlar va o'zgaruvchilar qiymatini ekranga chiqarish operatorini ko'rsating

====

#

Write(s);

====

Real(s);

====

For(s);

====

Read(s);

+++++

Masalani chiziqli dasturlash masalasi sifatida shakllantirish qanday bosqichlarni o'zichiga oladi:

====

#

barcha javoblar to'g'ri.

====

masalani tushunish, masalaning tavsifiy modelini yaratish

====

samaradorlik o'lchovini asosiy o'zgaruvchilarga nisbatan chiziqli funktsiya sifatidakiritish

====

asosiy o'zgaruvchilar bo'yicha chiziqli tenglamalar yoki tengsizliklar sifatida barchashartlarni aniqlash va taqdim etish

+++++

Chiziqli dasturlash masalasi uchun asosiy matematik taxminlarni sanab o'ting

====

#

Barcha javoblar to'g'ri

====

aniqlik va chiziqlilik

====

proportsionallik

====

qo'shimcha va bo'linuvchanlik

+++++

Maqsad funksiyasi maksimal qiymati izlanadigan va masalaning tizimli shartlari tenglamalar sistemasi bo'lgan chiziqli dasturlash masalasining modeli qanday ataladi?

====

#

Kanonik

====

Standart

====

Asosiy

====

General

+++++

Transport masalasi qanday masalaga tegishli?:

====

#

chiziqli dasturlash

====

tizimli dasturlash

====

chiziqli bo'lmagan dasturlash

====

dinamik dasturlash

+++++

Umumiy chiziqli dasturlash masalasini yechishda qanday analitik
usuldan foydalaniladi?

====

#

simpleks usuli

====

chiziqli algebra usullari

====

Gauss usuli

====

iteratsiya usuli

+++++

Algoritmlarning asosiy turlari nechta?

====

#

3

====

4

====

5

====

6

+++++

Qaysi algoritmlarda bloklar biri ketidan boshqasi joylashgan bo'lib, berilgan tartibda bajariladi?

====

#

Chiziqli

====

tarmoqlanadigan

====
====

takrorlanadigan

====

B va C javoblar to'g'ri

+++++

Chiziqli turdagi algoritmlarda bloklar biri ketidan boshqasi joylashgan bo'lib, berilgan tartibda bajariladi. Bunday bajarilish tartibi nima deb yuritiladi?

====

#

tabiiy tartib

====

chiziqli tartib

====

chiziqsiz tartib

====

aralash tartib

+++++

Biropta mantiqiy shartni bajarilishiga bog'lik holda hisoblash jarayoni u yoki butarmoq bo'yicha amalga oshirilishi nima deb ataladi?

====

#

tarmoqlanuvchi turdagi algoritim

====

chiziqli turdagi algoritim

====

```
====  
takrorlanuvchi turdagi algoritm  
====
```

A va B javoblar

+++++

Takrorlanishlarni o'z ichiga olgan algoritmlar nima deb ataladi?

====

#

takrorlanuvchi turdagi algoritmlar

====

tarmoqlanuvchi turdagi algoritmlar

====

chiziqli turdagi algoritmlar

====

B va C javoblar to'g'ri

+++++

Simpleks usul algoritmi quyidagilarni o'z ichiga oladi:

====

#

Barcha javoblar to'g'ri.

====

Chiziqli dasturlash masalasini kanonik shaklga keltirish.

====

manfiy (musbat) koeffitsientli chiziqli shaklga kiritilgan asosiy bo'lmagan o'zgaruvchilardan eng katta (modul) koeffitsientga mos keladiganini tanlash va uni asosiylariga o'tkazish.

A va B javoblar

====

Hosil bo'lgan sistemada m ta tenglama mavjud bo'lsa, u holda m sifatida qabul qilish, asosiy o'zgaruvchilarni noasosiylar bilan ifodalab, mos keladigan asosiy yechimni topish

+++++

Simpleks algoritmi - bu

=====

#

Chiziqli dasturlash masalasining shartlar tizimining bir asosiy yechimidan maqsadfunksiyasi optimal qiymatni (maksimal yoki minimal) olguncha boshqa asosiy yechimga ketma-ket o'tish usuli.

=====

Usul cheksiz jarayonlarni birlashtirish orqali berilgan aniqlik bilan tizimning ildizlarini olish imkonini beradi

=====

Integrallanuvchi funktsiyalarni topish va uning ustidagi integralni hisoblash imkonibolmagan hollarda foydali bo'lgan taqribiy integrallash

=====

to'g'ri javob yo'q

+++++

Qabul qiladigan qiymatlariga qarab o'zlashtirish operatori necha xil turda bo'ladi?

=====

#

uch

Hosil bo'lgan sistemada m ta tenglama mavjud bo'lsa, u holda m

====

to'rt

====

bes

=====

ikki

+++++

Ma`lumot turlari qanday ko`rinishda bo`ladi?

=====

#

oddiy-skalyar va murakkab

=====

skalyar

=====

funksional

=====

murakkab

+++++

O'zlashtirish operatorlariga qaysi operatorlar kiradi?

=====

#

Barcha javoblar to'g'ri

=====

arifmetik o'zlashtirish operatori

=====

mantiqiy o'zlashtirish operatori

====

belgili o'zlashtirish operatori

+++++

Belgilarni saqlash va qayta ishlash uchun nechta tipdagi o'zgaruvchilardan foydalaniladi?

====

#

2

====

3

====

4

====

6

+++++

Belgilarni saqlash va qayta ishlash uchun qanday tipdagi o'zgaruvchilardan foydalaniladi?

====

#

Ansichar va Widechar

====

Shortstring va longstring

====

Longstring va Ansichar

====

Ansichar va Shortstring

+++++

O'zgaruvchilarning qanday turlari mavjud?

====

#

Barcha javoblar to'g'ri

====

Boolean

====

Real, string

====

Integr, Char

+++++

Mantiqiy o'zgaruvchilar qanday qiymat qabul qiladi?

====

#

Rost yoki yolg'on

====

Matnli yoki belgili

====

Haqiqiy yoki butun

====

Butun qiymatlar

+++++

+++++

Massiv - bu

====

#

bir tipga tegishli bo'lib, umumiy nomga ega bo'lgan o'zgaruvchilarning tartiblangan to'plamidir

====

bir tipga tegishli bo'lib, umumiy nomga ega bo'lmagan o'zgaruvchilarning tartiblangan to'plamidir

====

umumiy nomga ega bo'lgan o'zgaruvchilarning tartiblangan to'plamidir

====

bir tipga tegishli elementlarning umumiy nomga ega bo'lgan to'plamidir

+++++

Massiv chiqarish-

====

#

massiv elementlarining qiymatini ekranga chiqarish

====

massiv o'zgaruvchilarining qiymatini ekranga chiqarish

====

massiv nomini ekranga chiqarish

====

massiv indeksini ekranga chiqarish

+++++

====

Massivni kiritish deganda...

====

#

dastur ishlagan vaqtda massiv elementlarining qiymatini foydalanuvchidan (yokifayldan) qabul qilish tushuniladi

====

dastur ishlagan vaqtda massiv elementlarning nomini foydalanuvchidan (yoki fayldan) qabul qilish tushuniladi

====

dastur ishlagan vaqtda massiv elementlarining ro'yxatini foydalanuvchidan (yokifayldan) qabul qilish tushuniladi

====

barcha javoblar to'g'ri

+++++

ColCount xususiyatining vazifasi nima?

====

#

Jadvalning ustunlar soni

====

Jadvalning qatorlar soni

====

Ikki o'lchovli massivga mos keluvchi jadval. Ustun raqami col va qator raqami rowga mos keluvchi jadval katakchasi cells[col, row] elementlarini aniqlaydi

====

jadvalning chap qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilanga ustunlar alohida bilan ajratiladi va kataklar gorizonta siljirilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi

RowCount xususiyatining vazifasi

+++++

RowCount xususiyatining vazifasi

====

#

Jadvalning qatorlar soni

====

Jadvalning ustunlar soni

====

Ikki o'lchovli massivga mos keluvchi jadval. Ustun raqami col va qator raqami rowga mos keluvchi jadval katakchasi cells[col, row] elementlarini aniqlaydi.

====

jadvalning chap qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilanga ustunlar alohida bilan ajratiladi va kataklar gorizonta siljirilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi

+++++

Cells xususiyatining vazifasi nima?

====

#

Ikki o'lchovli massivga mos keluvchi jadval. Ustun raqami col va qator raqami rowga mos keluvchi jadval katakchasi cells[col, row] elementlarini aniqlaydi

====

Jadvalning qatorlar soni

====

Jadvalning ustunlar soni

====

jadvalning chap qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilanga ustunlar alohida bilan ajratiladi va kataklar gorizonta siljirilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi

FixedCols xususiyatining vazifasi

====

#

+++++

FixedCols xususiyatining vazifasi

====

#

jadvalning chap qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilanga ustunlar alohidarang bilan ajratiladi va kataklar gorizonta siljirilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi

====

Jadvalning qatorlar soni

====

Ikki o'lchovli massivga mos keluvchi jadval. Ustun raqami col va qator raqami rowga mos keluvchi jadval katakchasi cells[col, row] elementlarini aniqlaydi

====

Jadvalning ustunlar soni

+++++

FixedRows xususiyatining vazifasi nima?

====

#

jadvalning yuqori qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilangan ustunlar alohidarang bilan ajratiladi va kataklar vertical siljirilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi

====

Jadval kataklarini tahrirlashga ruxsat etish. True- tahrirlash mumkin. False- tahrirlashmumkin emas

====

Jadvalda navbatdagi katakka o'tish uchun <Tab> Tugmasini ishlatishga ruhsat etish. True - ruhsat etish. False - ruhsat yo'q

====

+++++

====

#

Jadvaldagi ustunlar kengligi

+++++

Options.go Editing xususiyatining vazifasi nima?

====

#

jadvalning yuqori qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilangan ustunlar alohidarang bilan ajratiladi va kataklar vertical siljirilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi

====

Jadvalda navbatdagi katakka o'tish uchun <Tab>

Tugmasini ishlatishga ruhsat etish. True - ruhsat etish. False - ruhsat yo'q.

====

Jadvaldagi ustunlar kengligi

====

Jadval kataklarini tahrirlashga ruxsat etish. True- tahrirlash mumkin. False- tahrirlash mumkin emas

+++++

DefaultColWidth xususiyatining vazifasi nima?

====

#

Jadvaldagi ustunlar kengligi

====

Jadvalda navbatdagi katakka o'tish uchun <Tab>

Tugmasini ishlatishga ruhsat etish. True - ruhsat etish. False - ruhsat yo'q

====

jadvalning yuqori qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilangan ustunlar alohidarang bilan ajratiladi va kataklar vertical siljirilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi

====

Jadval kataklarini tahrirlashga ruxsat etish. True- tahrirlash mumkin. False- tahrirlashmumkin emas

+++++

Default Row Height xususiyatining vazifasi nima?

====

#

jadvaldagi qator balandligi

====

jadvalkataklarini ajratib turuvchi chiziqlarining qalinligi

====

komponentlarning chap chegarasidan formaning chap chegarasigacha bo'lgan masofa

====

komponentlarning yuqori chegarasidan formaning yuqori chegarasigacha bo'lgan masofa

+++++

GridLineWidth xususiyatining vazifasi nima?

====

#

jadvalkataklarini ajratib turuvchi chiziqlarining qalinligi

====

komponentlarning chap chegarasidan formaning chap chegarasigacha bo'lgan

====

jadvaldagi qator

+++++
masofa

=====

komponentlarning yuqori chegarasidan formaning yuqori chegarasigacha
bo'lganmasofa

=====

jadvaldagi qator

+++++

Left xususiyatining vazifasi nima?

====

#

komponentlarning chap chegarasidan formaning chap chegarasigacha bo'lgan masofa

====

jadvalkatakларini ajratib turuvchi chiziqlarining qalinligi

====

komponentlarning yuqori chegarasidan formaning yuqori chegarasigacha bo'lgan masofa

====

jadvaldagi qator balandligi

+++++

Top xususiyatining vazifasi nima?

====

#

komponentlarning yuqori chegarasidan formaning yuqori chegarasigacha bo'lgan masofa

====

komponentlarning chap chegarasidan formaning chap chegarasigacha bo'lgan

====

jadvaldagi qator

+++++
masofa

=====

jadvalkatakларini ajratib turuvchi chiziqlarining qalinligi

=====

jadvaldagi qator

+++++

Hegih xususiyatining vazifasi nima?

====

#

Kompanentning balandligi

====

komponentning kengligi

====

Jadval kataklaridagi matnlarnig shrifi

====

jadvaldagi qator balandligi

+++++

Widht xususiyatining vazifasi nima?

====

#

komponentning kengligi

====

Kompanentning balandligi

====

Jadval kataklaridagi matnlarnig shrifi

====

jadvaldagi qator balandligi

+++++

+++++

Font xususiyatining vazifasi nima?

```
====  
#  
Jadval kataklaridagi matnlarnig shrifi  
====  
komponentning kengligi  
====  
Kompanentning balandligi  
====  
jadvaldagi qator balandligi
```

+++++

Massiv elementini taqqoslash qaysi buyruq yordami amalga oshiriladi

```
====  
#  
  
repeat  
====  
interface  
====  
grids  
====  
classes
```

+++++

Name xususiyatining aniqlanishi qanday?

====

====

#

komponent nomi. Komponent xususiyatiga murojat qilishda qo'llaniladi

====

memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qoraladi

====

memo maydonidagi matn. Satrlar yig'indisi sifatida qoraladi . Satrga murojaat satrraqami bo'yicha amalga oshiriladi

====

memo maydonidagi qatorlar soni

+++++

Text xususiyatining aniqlanishi qanday?

====

#

memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qoraladi

====

komponent nomi. Komponent xususiyatiga murojat qilishda qo'llaniladi

====

memo maydonidagi matn. Satrlar yig'indisi sifatida qoraladi . Satrga murojaat satrraqami bo'yicha amalga oshiriladi

====

memo maydonidagi qatorlar soni

+++++

Lines xususiyatining aniqlanishi qanday?

====

#

memo maydonidagi matn. Satrlar yig'indisi sifatida qoraladi . Satrga

====

murojaat satrraqami bo'yicha amalga oshiriladi

====

memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qoraladi

====

komponent nomi. Komponent xususiyatiga murojat qilishda qo'llaniladi

====

memo maydonidagi qatorlar soni.

+++++

Lines. Count xususiyatining aniqlanishi qanday?

====

#

memo maydonidagi qatorlar soni

====

memo maydonidagi matn. Satrlar yig'indisi sifatida qoraladi . Satrga murojaat satrraqami bo'yicha amalga oshiriladi

====

memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qoraladi

====

komponent nomi. Komponent xususiyatiga murojat qilishda qo'llaniladi

+++++

Massivni tartiblanishi deganda-

====

#

ma'lum bir qoidaga asosan massiv elementlarining joyini o'zgartirish tushuniladi

====

massivning birinchi elementidan boshlab eng kichik element topiladi va birinchielement bilan o'zaro almashtirish tushunuladi

====

massivning ikkinchi elementidan boshlab eng kichik element topiladi va ikkinchielement bilan o'zaro almashtirish tushuniladi

====

massivning qo'shni elementlarini almashtirish tushuniladi

+++++

Array nima?

====

#

Delphida massiv e'lon qilinayotganini bildiruvchi kalit so'z

====

massiv elementlarining o'zgarish oralig'ini belgilovchi butun tipli konstantlar

====

massiv elementlarining tipi

====

massivlarni e'lon qilishning umumiy ko'rinishi

+++++

Bosh_chegara va oxirgi_chegara nima?

====

#

massiv elementlarining o'zgarish oralig'ini belgilovchi butun tipli konstantlar

====

Delphida massiv e'lon qilinayotganini bildiruvchi kalit so'z

====

====

massiv elementlarining tipi

====

massivlarni e'lon qilishning umumiy ko'rinishi

+++++

Font xususiyatining aniqlanishi qanday?

====

#

izox matnining shrifi

====

izox matni maydonining kengligi

====

izox matni maydonining balandligi

====

bayroqchani izoxlovchi matn

+++++

Standart matematik funksiyalarini belgilang

====

#

$\sin x$, $\cos x$, $\ln x$, $\arctg x$

====

$\sin x$, $\cos x$

====

$\ln x$, $\arctg x$

====

====

arcsinx, arccosx

+++++

nostandart matematik funksiyani belgilang

====

#

arcsinx, arccosx,

====

sinx, cosx

====

Ln_x, arctg_x

====

sinx, cosx, Ln_x, arctg_x

+++++

O'zgaruvchilar qiymatini ekrandan kiritish operatorini ko'rsating

====

#

Read(s);

====

Write(s);

====

Real(s);

====

For(s);

+++++

Agar massiv elementiga qaraganda kamroq element berilgan bo'lsa natija chiqadi?

====

#

berilgan elementlar va qolgan elementlarni 0 lar bilan to'ldiradi

====

berilgan elementlar va qolgan elementlarni o'zi istagan qiymat bilan to'ldiradi

====

berilgan elementlarni o'zigina chiqadi

====

Dasturda xatolik deb chiqaradi

+++++

Nomlangan massivda uning o'lchami ko'rsatilmagan bo'lsa....

====

#

kompilyator massiv chegarasini avtomatik aniqlaydi

====

barcha qiymatni 0 deb oladi

====

dasturda xatolik yuz beradi

====

to'g'ri javob yo'q

+++++

Agar massiv elementiga qaraganda kamroq element berilgan bo'lsa natija
Quyidagi dastur natijasini

```
topingint main() {
```



```

int s=0,k=0;
int x[]={-1,2,5,-4,8,9}
for(int i=0;i<6;i++)
{ if(x[i]<=0)
continiue;k++;
s+=x[i];}
cout<<tk<<”
“;cout<<ts;

```

====

#

4 24

====

24 4

====

2, -5

====

-5,2

+++++

Massivlarni navlarga ajratishning oddiy usuli nechta kategoriyaga bo'linadi?

====

#

3

====

2

=====

5

=====

+++++

Ikki o'lchovli massiv to'g'ri kiritilgan qatorni toping?

====

#

int n,m;

cin>>n>>m;int

a[n][m];

for(int i=0;i<n;i++){

for(int

j=0;j<m;j++){

cout<<a[i][j];}}

====

int a[5][5];

for (int

i=0;i<5;i++)

cout<<a[i][i];

====

int m;

cin>>m; int a[m];

for(int i=0;i<m;i++) cout<<a[i];

====

int n,m;

cin>>n>>m;int

a[n][m]; cin>>a[n][m];

+++++

Dastur natijasini toping?

```
int arr[]={11,35,62,555,989};
```

```
int sum=0;
for(int i=0;i<5;i++) {sum+=arr[i];}
cout<<sum<<endl;
```

====

#

1652

====

1600

====

10

====

5

+++++

Ikki satr va uch ustundan iborat massivni elon qiling

====

#

```
int a[2][3];
```

====

```
int a[3]; int a[2];
```

====

```
int a[3][2];
```

====

```
int a[][]={2,3};
```

+++++

Quyidagi belgili massiv dasturi qanday natijani ko'rsatadi?

char

satr[20];int

k=0,t=0;

cin.getline(satr,sizeof(satr))

;int r=strlen(satr);

for(int i=0;i<r;i++)

{

if(satr[i]>=97&&satr[i]<=122)

{

k++;

}

}

cout<<t<<k;

====

#

kiritilgan matndagi kichik lotin harflar sonini

====

kiritilgan matndagi katta va kichik lotin harflar sonini

====

kiritilgan matndagi kichik kirill harflari sonini

====

kiritilgan matndagi katta va kichik kirill harflari sonini

====

#

Har qanday sikl
operatoriga,

+++++

continue funksiyasini qaysi operatorlarga qo'llash mumkin?

====

#

Har qanday sikl
operatoriga,

for

====

while

====

do while

+++++

Quyidagi dastur orqali ekranga qanday ma'lumot

chiqadi?string h[3]={Bahrom,Ilyos,Sodiq};

for(int i=0;i<3;i++)

cout<<h[i];

====

#

dasturda xatolik beradi

====

Bahrom Ilyos Sodiq

====

Bahrom, Ilyos,Sodiq

====

3

+++++

====

#

31

====

for

====

while

====

C++ tili standarti bo'yicha indekslar soni nechtagacha bo'lishi mumkin?

====

#

31

====

25

====

cheksi

z

10

+++++

C++ tilida simvolli massivlar qanday e'lon qilinadi?

====

#

char a[10] ;

====

string h[5];

====

int a[9];

====

float a[5];

+++++

Noto'g'ri e'lon qilingan massivni toping?

====

#

inta m[5]

====

25

====

cheksi

z

float a[5]

====

bool b[9]

====

Bu yerda barchasi

+++++

Massiv elementiga nima orqali murojaat qilinadi?

====

#

indeksi orqali

====

tipi orqali

====

nomi orqali

====

funksiya orqali

+++++

Quyidagi dastur bizga qanday natija

beradi?
`int a[5];`

`for (int i=0;i<5;i++)`

`{ cin>>a[i];}`

`cout<<sizeof(a)/sizeof(a[0]);`

====

#

elementlar sonini

====

Bu yerda barchasi

====

kiritilgan elementlarning egallagan hotira hajmini

====

elementlarning o'rta
arifmetigini
elementlar yig'indisini

+++++

Ikki o'lchamli dinamik massivni tashkil qilish to'g'ri ko'rsatilgan qatorni
toping?

====

#

int **a;

====

int *a;

====

int &&a;

====

int &a;

+++++

Quyidagi funksiya qanday vazifani

bajaradi? a=new int*[satrlar soni];

====

#

Satrlar soniga qarab massivga dinamik xotira ajratadi

====

Ko'rsatkichlarni qiymatini a ga tenglaydi

====

elementlarning o'rta
arifmetigini

Elementlarni qancha xotira egallaganini aniqlaydi

====

Ko'rsatkich soniga qarab yangi massiv

+++++

Dinamik massivda satrlar xotirada qanday joylashadi?

====

#

xotiraning turli qismida

====

ketma-ket

====

xotirada joy ajratilmaydi

====

xotiraning maxsus qismida

+++++

Quyidagi dastur qanday natija

chiqaradi?int a[]={2,3,4,1};

sort(a,a+4);

for(int i=0;i<4;i++)

cout<<a[i]<<"

“;

==== #

1,2,3,

4

Ko'rsatkich soniga qarab yangi massiv

====

2,1

====

2,3,4,

1

====
4

+++++

Quyidagi dastur qanday natija

chiqaradi?float b[6];

b[0]=1;

b[1]=2;

b[2]=b[1]-1;

cout<<b[2];

====

#

1

====

6

====

2

====

4

+++++

Quyidagi dastur qanday natija

chiqaradi?float b[6];

b[0]=1;

b[1]=2;

```
====  
b[2]=b[1]-1;  
cout<<tb[4];
```

====

#

istalgan son chiqishi mumkin

====

2

====

0

====

dasturda xatolik chiqadi

+++++

Qiymatlar parametri deb nimaga aytiladi?

====

#

asosiy dasturdan funksiyaga uzatiladigan
o'zgaruvchilar qiymatini qabul qilib oluvchi
parametrlar

====

Asosiy funksiyadan chaqiriluvchi funksiya

====

ham asosiy programmada, ham
funksiyada ishlatish mumkin bo'lgan
parameter

====

asosiy dasturdan funksiyaga uzatiladigan
parametrlarni qabul qilib qayta ishlovchi funksiya

====

+++++

Qaysi toifa faqat butun sonlarni o'z ichiga oladi?

====

#

int

====

float

====

double

====

long

+++++

Toifalarni qanday kalit so'zlari bilan modifikatsiyalash mumkin

====

#

signed (ishorali),

unsigned

(ishorasiz).

====

butun, haqiqiy;

====

baytiga qarab

====

tipiga qarab;

+++++

Ishorasiz toifalar nima uchun ishlatiladi?

====

#

barcha bitlar
qiymatlarnisaqlash
uchun

====

toifalarni birini
ikkinchisidanfarqlash uchun

====

qiymat qabul
qilishoraligi ortadi

====

bunday toifa
mavjudemas

+++++

Ishorasiz sonlar uchun qiymatlar qabul qilish oralig'ini to'g'ri ko'rsatilgan
qatorni belgilang.

====

#

$(0 \dots 2^{n-1})$,

====

$(-2^{n-1} \dots 2^{n-1}-1)$;

====

$(0 \dots 2^n)$;

====

$(-2^{n-1} \dots 2^{n-1})$;

+++++

Ishorali sonlar uchun qiymatlar qabul qilish oralig'i to'g'ri ko'rsatilgan qatornibelgilang.

=====

#

$(-2^{n-1} \dots 2^{n-1}-1)$.

=====

$(0 \dots 2^n-$

$1)$;

=====

$(0 \dots 2^n)$;

=====

$(-2^{n-1} \dots 2^{n-1})$;

+++++

. == != < <= > >= operatorlar bilan binar amallarnibajarish qaysi toifaga kiradi?

=====

#

bool

=====

int

=====

short

=====

double

+++++

C++ da and mantiqiy amalining yana bir yozilish shakli qanday?

====

#

&&

====

||

====

!

====

xor

+++++

C++ da or mantiqiy amalining yana bir yozilish shakli qanday?

====

#

||

====

&&

====

!

====

xor

+++++

C++ da not mantiqiy amalining yana bir yozilish shakli qanday?

====
====

#

!

====

||

====

&&

====

xor

+++++

C++ da inkor-yoki mantiqiy amalining yana bir yozilish shakli qanday?

====

#

xor

====

&&

====

||

====

!

+++++

C++tilida belgili toifalarning qiymatlari qanday belgi orqali belgilanadi?

====

#

qo'shtirnoq ichida beriladi.

====

====

ikki nuqta ichida beriladi;

====

nuqtali vergul ichida;

====

vergullar orasida;

+++++

Massivni e'lon qilish to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping?

====

#

int a[50] :

====

float a=[50];

====

int a{50};

====

int a[3]={“1,2,3”};

+++++

Massivni initsalizatsiyalash to'g'ri ko'rsatilgan javobni toping?

====

#

int a[3]={45,12,1}.

====

int a[4]={12,3,4,43,2};

====

int a[3]={“12,3,4”};

====

```
float j[]={‘1,2,3,4,5.5,5.6’};
```

+++++

Noto'g'ri kiritilgan ikki o'lchovli massivni aniqlang?

====

#

int a[2][3]={1,2,3,4,5,6,4}.

====

int k[2][2]={1,2,3,4} ;

====

int a[3][5];

====

int k[2][3]={{0,1,2},{3,4,5}};

+++++

Quyidagi massivda j indeksi nimani bildiradi? int a[i][j];

====

#

ustunlar sonini.

====

elementlar sonini;

====

satrlar sonini;

+++++

====

massiv necha o'lchamliligini;

+++++

Quyidagi massivda nechta element
qatnashganint k[3][4];

====

#

12 ta

====

3 ta

====

4 ta

====

34 ta

+++++

Quyidagi massivni oxirgi elementini
topingInt a[7]={1,2,3,4,5,6,7};

====

#

a[6]:

====

a[7]:

====

a[8]:

====

a[9]:

Ikki satr va uch ustundan iborat massivni elon

+++++

Ikki satr va uch ustundan iborat massivni elon

====

#

int a[2][3]:

====

int a[3]; int a[2];

====

int a[3][2];

====

int a[][]={2,3};

+++++

Dasturning natijasi qanday

boladi?#include <iostream>

using namespace

std;int main()

{

int
a,b;

float c;

a=3;

b=2;

c=a/b
;

switch (c)

}

```
{  
    case 1 : cout &&<< "C++"; break;  
    case 1.5: cout &&<< "Dastur";  
    break;case 2 : cout &&<<  
    "Tugadi"; break;case 2.5: cout  
    &&<< "Salom"; break;
```

```
}
```



```
    return 0;  
}
```

====

#

dastur xato

====

C++

====

dastur

====

tugadi

+++++

Dastur natijasi qanday

boladi?#include

<iostream> using

namespace std;

int main()

{

int

a,b,c;

a=2;

b=0;

c=0;

#

```
bool e= a&gt;=b && c<=b;
cout <<< a+e <<<
endl;return 0;

}

====
```

#

3

====

2

====

0

====

dasturda xatolik bor

+++++

Fayllar bilan ishlash oqimlariga qaysilar kiradi?

====

#

ifstream, ofstream, fstream.

====

iostream , ostream , istream;

====

ifstream , ,cout istream;

====

iostream , ofstream, istream;

+++++

| -bu belgi qanday mantiqiy amal?

====

#

mantiqiy yoki(qo'shish).

====

istisno qiluvchi;

```
====  
 mantiqiy va (kopaytiruvchi);  
====  
 mantiqiy inkor(inversiya);
```

```
+++++
```

Massiv qanday elon qilinadi?

```
====  
#  
int a [n]; flout a[n];double a[n].  
====  
int a; flout a;double a;  
====  
int (a); flout (a); double (a);  
====  
xammasi to'g'ri
```

```
+++++
```

Belgili tipni qabul qiluvchi o'zgaruvchilarni e'lon qilish uchun qaysi xizmatchi so'zidan foydalanish mumkin?

```
====  
#  
  
char  
====  
void
```

====
====

bool

====
int

+++++

A=1 B=1 A&B ni qiymatini toping.

====

#

1

====

0

====

2

====

1 va 0

+++++

Faqat bir qatorni izohga aylantirish uchun qo'llaniladigan belgilar.

====

#

//

====

/* */

====

====
*/

====
/*

+++++

Ekranga qanday natija chiqadi?

(a=16

)int main()

{int a;

cin>>a;

cout<<sizeof(a

);return 0;

}

====

#

4

====

8

====

9

====

47

+++++

Parametrli sikl operatorini ko'rsating.

====

#

for()

+++++

====

do{while();

====

while();

```
====  
if();
```

```
+++++
```

Sharti keyin berilgan sikl operatorini ko'rsating.

```
====
```

```
#
```

```
do{}while().
```

```
====
```

```
while();
```

```
====
```

```
if();
```

```
====
```

```
for();
```

```
+++++
```

Sikl operatorining qaysi turida sikl tanasi kamida bir marotaba majburiy tarzda bajariladi?

```
====
```

```
#
```

```
do{}while().
```

```
====
```

```
while();
```

```
====
```

```
====  
if();  
====  
for();
```

+++++

Ma'lumotlar tarkibi to'liq yoritilgan?

====

#

ma'lumotlar bilan ishlashni, shu jumladan
ularni saqlash, qo'shish va o'chirish, o'zgartirish,
qidirish va boshqalarni tashkil etuvchi ijrochi,

====

har xil turdagi axborot ;

====

axborotlardan
tuzilgan ma'lumotlar
to'plami;

====

t.j.y

+++++

Daraxt buJumlani davom ettiting:

====

#

tugun deb ataladigan bir yoki bir nechta
elementlardan tashkil topgan cheksiz to'plamdir

====

ma'lumotlarni bir-biriga bog'liq
ekanligini tavsiflovchi vosita;

====

tugun deb ataladigan bir yoki bir nechta elementlardan

tashkil topgan chekli to'plamdir;

====

bir yoki bir nechta
elementlardantashkil topgan
cheksiz to'plamdir;

+++++

Char tipidagi o'zgaruvchiga necha bayt kerak bo'ladi?

====

#

1

====

2

====

4

====

8

+++++

char qiymatini butun songa o'tkazish o'rniga nimani talqin qilamiz?

====

#

ASCII belgisi sifatida talqin qilinadi.

====

Dasturda buning iloji yo'q;

====

Havolalardan foydalanish orqali talqin qilinadi;

====

T.J.y

+++++

O'zining qiymati sifatida xotira manziliini ko'rsatuvchi (saqlovchi)
o'zgaruvchilarganimalar deyiladi?

====

#

Ko'rsatkich o'zgaruvchilari

====

Havolalar;

====

Xotira o'zgaruvchilari ;

====

Belgili o'zgaruvchilar;

+++++

sizeof(n) bu funktsiyani vazifasi nima?

====

#

n xotiradan qancha joy egallaganligini ko'rsatadi?

====

n ni qiymatini ekranga chiqaradi

====

n ni belgili tipga o'tkazadi;

T.J.y

====

ASCII kodini chiqaradi;

+++++

Adresni olish amali qaysi?

====

#

&

====

*

====

—

====

?

+++++

```
.for(int i=1;i<=10;i++)
```

```
{
```

```
cout<<i<<" ";
```

```
}
```

Dastur natijasi qanday?

====

#

1 dan 10 gacha sonlar chiqadi.

====

1 dan 9 gacha sonlar chiqadi;

====

1 dan 10 gacha sonlar yigindisi chiqadi;

+++++

====

1 dan 9 gacha sonlar yigindisi chiqadi;

+++++

Massivni e'lon qilish to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping?

====

#

int a[50]

====

float a=[50];

====

int a{50};

====

int a[3]={“1,2,3”};

+++++

. Quyidagi ifodadan qanday qiymat chiqishini

aniqlang?int a[]={1,2,3,4,5};

cout<<a[3];

====

#

4

====

3

====

2

====

+++++

5

+++++

Massiv bu ...

====

#

Bir toifali chekli qiymatlarning tartiblangan to'plami.

====

Bir toifali cheksiz qiymatlarning tartiblangan to'plami;

====

Turli toifali cheksiz qiymatlarning tartiblangan to'plami;

====

Turli toifali chekli qiymatlarning tartiblangan to'plami;

+++++

Bir xil hisoblash jarayonini bir necha bor takrorlanishi nima deyiladi?

====

#

sikl

====

takrorlanish

====

shart

====

qiymat qaytarish;

+++++

+++++

Massiv elementlari indeksi nechchidan boshlanadi?

====

#

0

====

1

====

2

istalgan nomerdan

+++++

Parametrli sikl operatorini ko'rsating.

====

#

for(){,

====

while(){};

====

do{}while();

====

if(){};

+++++

int a=15;

while(a>0)

====

#

0

====

1

====

2

{ $\overline{\overline{a}}$;

Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?

====

#

15

====

14

====

16

0----

+++++

Sharti oldin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.

====

#

while(shart) {sikl tanasi;}.

====

while(sikl tanasi) {shart};

====

do(sikl tanasi) while{shart};

====

do{sikl tanasi} while(shart);

+++++

Sharti keyin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.

====

#

15

====

14

====

16

=====

#

do{sikl tanasi} while(shart);

====

```
while(sikl tanasi) {shart;};
```

====

```
do(sikl tanasi)
while{shart;};
```

====

do(sikl tanasi) while{shart;};

+++++

Noto`g`ri yozilgan ketma-ketlikni ko`rsating

====

#

```
if x>5 THEN x<10;
```

====

```
if x<5 THEN y:= SQRT(x);
```

====

```
if x<10 THEN z:= exp(2*Y)
```

====

```
if (z>5) and (z<10) THEN y:= sin(2*X)
```

+++++

Quyidagi berilganlardan qaysi biri noto`g`ri yozilgan?

====

#

```
print y
```

====

====

```
while(sikl tanasi) {shart;};
```

====

```
do(sikl tanasi)  
while{shart;};
```

====

```
x:=789; while(sikl tanasi) {
```

====

write(y);

====

if $x > 0$ then $y := 5$ else

+++++

Asimptotik tahlil maqsadi nima?

====

#

masalani yechish uchun mo'ljallangan turli algoritmlar uchun tizim resurslarining sarflanishini taqqoslashdir

====

masalani yechish uchun mo'ljallangan turli algoritmlar uchun tizim vaqtini sarflanishini taqqoslashdir

====

masalani yechish uchun mo'ljallangan turli algoritmlar uchun tizim resurslari ustidan nazoratni amalga oshirishdir

====

hamma javob to'g'ri

+++++

Rekursiyaga doir misollar keltirilgan qatorni toping?

====

#

Daraxt chizish masalasi, Xanoy minoralari masalasi, Tez saralash, Grafdagi masalalar, Arifmetik ifodalarni hisoblash masalasi

====

```
write( y);
```

```
====
```

```
if  $x \geq 0$  then  $y := 5$  else
```

Daraxt chizish masalasi, Xanoy minoralari masalasi

```
====
```


Daraxt chizish masalasi, Xanoy minoralari masalasi, Tez saralash, Grafdagi masalalar

====

to'liq javob keltirilmagan

+++++

CheckBox -...?

====

#

bog'liq bo'lmagan tanlash tugmasi. Dasturda bu komponent asosiy mantiqiy xossasio'zgartiradi.

====

buyruq tugmasi. Bu komponent dasturchi tomonidan berilgan bir necha buyruqlarnibajarishda ishlatiladi

ravishda ozod etadi

====

ko'pqatorli matn muharriri. Ko'pqatorli matnlarni kiritish yoki chiqarishdaishlatiladi

====

bog'liq bo'lgan tanlash tugmasi. Yangi tuganlash tugmasi bosilganda, oldin tanlangan tugma atomatik

+++++

Button -...?

====

#

Daraxt chizish masalasi, Xanoy minoralari masalasi, Tez saralash, Grafdagi masalalar

buyruq tugmasi. Bu komponent dasturchi tomonidan berilgan bir necha buyruqlarni bajarishda ishlatiladi

====

ko'pqatorli matn muharriri. Ko'pqatorli matnlarni kiritish yoki
chiqarishda ishlatiladi

====

bog'liq bo'lmagan tanlash tugmasi. Dasturda bu komponent asosiy mantiqiy
xossasini o'zgartiradi.

====

bog'liq bo'lgan tanlash tugmasi. Yangi tuganlash tugmasi bosilganda, oldin
tanlangan tugma avtomatik ravishda o'zini o'zgartiradi.

+++++

Fayl deb nimaga aytiladi?

====

#

xotiraning nomlangan sohasiga

====

fayllar va boshqa fayllar bo'lgan papkalar saqlanadigan muhitdagi joyga

====

ekranning yopiq to'rtburchaklar segmentiga

====

fayllarni saqlash uchun maxsus mo'ljallangan joyga

+++++

.... - bosqichlarning qaysi birlarini mutaxassis kompyuterdan foydalanmasdan
va qaysi bosqichlarini kompyuterdan foydalanib bajarishini aniqlash xamda
bosqichlarni to'la o'rganib chiqishdan iborat

====

#

Maqsad

====

Masala

====

Algoritm

====

Dasturlash

+++++

Ilmiy - texnik masalalarni (ITM) kompyuterdan foydalanib echish bosqichlari nechta?

====

#

10 ta

====

9 ta

====

11 ta

====

8 ta

+++++

Qo'yilgan maqsadni amalga oshirish uchun kerakli ma'lumotlar tarkibi (strukturasi), tuzilishi, ifodalanishi aniqlangan bo'lib, ular orasidagi bog'lanishlar aniq ifodalangan bo'lsa, nima deb aytiladi?

====

#

Masala qo'yilgan

====

Masala qo'yilmagan

====

Masala yechilgan

====

Masala yechilmagan

+++++

Masalani yechish uchun kerakli va yetarli bo'lgan dastlabki ma'lumotlarning tarkibi, tavsifi, turi, tuzilishi xisobga olingan xolda matematik terminlarda ifodalanadi hamda masalani yechishning nimasi yaratiladi ?

====

#

Matematik modeli

====

Fizik modeli

====

A va B javoblar to'g'ri

====

Masala turi

+++++

====

Masalani yechish uslubi ishlab chiqilgan bo'lsa nima deb ataladi?

====

#

Masalani yechish uslubi ishlab chiqilgan

====

Masalani yechish uslubi ishlab chiqilmagan

=====

Matematik qonuniyat

=====

Matematik apparat

+++++

Nimani yaratishda oraliq ma'lumotlarni iloji boricha kamaytirish, tashqi qurilmalar bilan bo'ladigan aloqalarni minimumga keltirish kerak?

=====

#

Masalaning algoritmini

=====

Masalaning javobini

=====

Masalaning modelini

=====

Masalaning murakkabligini

+++++

Qaysi bosqichlar bir-biri bilan jips, mustahkam bog'langan

=====

====

#

3 va 4

====

4 va 5

====

5 va 6

====

6 va 7

+++++

Algoritmashda nimadan foydalanish algoritmini o'qishda va dasturlashda qulayliklar yaratadi?

====

#

modullik prinsipidan

====

matematik formuladan

====

fizik formuladan

====

B va C javoblar to'g'ri

+++++

....-masalani kompyuterdan foydalanib echish algoritmini yaratish jarayonidir.

====

#

Masalani algoritmash

====

Masalani qadamlash

====

Dasturlash

====

Masalani

+++++

Masalani ishchi xolatga keltirilgan yechish algoritmini tanlangan algoritmik tilvositasida ifodalash nima deb ataladi?

=====

#

Dasturlash

=====

Masalani algoritmlash

=====

Masalani qadamlash

=====

Masalani modeli

+++++

Dastur qanday bo'lishi kerak, ya'ni ma'lumotlarni aniq biror turiga bo'lmasligi kerak bog'liq

=====

#

Umumiy

=====

Nouumumiy

=====

Masalani

Aniq

====

Noaniq

+++++

Nima boshi va nima oxiri aloxida qatorda turgani ma'qul?

====

#

Takrorlanish

====

Matematik algoritm

====

Modullik prinsipi

====

Model

+++++

Kompyuter uchun qanday vositalar bo'lib: perfokarta, perfolenta, magnitli tasma, magnitli disk, fleshkalar xizmat qilishi mumkin?

====

#

Axborot tashuvchi

====

Ichki

====

Asosiy xotira

====

Ichki xotira

+++++

+++++

Qaysi bosqich “dasturni test bo’yicha tekshirish” deb xam

====

#

Dasturning xatosini tuzatish

====

Masalani matematik ifodalash

====

Masalani echish algoritmini ishlab chiqish

====

Ma'lumotlarni tayyorlash va tarkibini aniqlash

+++++

..... - maxsus tayyorlangan dastlabki malumotlar bo'lib, ular ustida amallar bajarish bilan masalaning echimi-natija olinadi

====

#

Test

====

Algoritm

====

Prinsip

====

Model

+++++

Berilgan masalalardan qaysi birida yechimni olish uchun umumiy algoritm mavjudemas?

=====

#

Tyuring mashinasi

=====

Maksimumni topish masalasii

=====

Saralash masalasi

=====

Eng yaqin yo'lni toppish masalasi

+++++

Berilgan masalalardan qaysi biri NP-to'liq masalalar turkumiga kiradi?

=====

#

Tyuring mashinasi

=====

Maksimumni topish masalasi

=====

Saralash masalasi

=====

Eng yaqin yo'lni toppish masalasi

+++++

Algoritmni to'liq qurishning qaysi bosqichida qanday matematik strukturadan foydalanish hal etiladi?

====

#

Modelni qurish

====

Masalaning qo'yilishi

====

Algoritmni ishlab chiqish

====

Dastur tuzish

+++++

Algoritmlar maxsus geometrik figuralar yordamida tasvirlanishi nima deyiladi?

====

#

Blok sxema

====

So'zli algoritm

====

Dastur kodi

====

Diagramma

+++++

Algoritmda kiruvchi ma'lumotlarning bajariladigan amallar soniga ma'lum bir

qonuniyatlar asosida mos qo'yilishi nima deyiladi?

====

#

Algoritmning asimptotik baholash

====

Algoritm xatoligi

====

Algoritm samaradorligi

====

Dasturlashtirish

+++++

Algoritm $O(N)$ murakkablik bilan bajarilishida 1024 s vaqt sarflasa, shu
algoritm $O(N \log N)$ murakkablik bilan qancha vaqt sarflaydi?

====

#

10240

====

1024

====

100

====

500

+++++

2048

Algoritm $O(N)$ murakkablik bilan bajarilishida 256 s vaqt sarflasa, shu
algoritm $O(N \log N)$ murakkablik bilan qancha vaqt sarflaydi?

====

#

====

100

====

1000

500

+++++

O`z-o`zini chaqiruvchi funksiyalardan foydalanib dasturlash... deyiladi

====

#

Rekursiya

====

Funksiya

====

Stek

====

Massiv

+++++

Quyida funksiya x=4 uchun qanday qiymat qaytaradi? `Int ran(x){ if x == 1: return 1 else: return x * ran(x-1)}`

====

30

====

100

====

^ ^ ^

24

====

====

15

====

??

+++++

“Algoritm” so’zi qaysi so’zdan olingan?

====

#

Al-Xorazmiy

====

Algebra

====

Al-Jabr val muqobala

====

Abu Rayxon Beruniy

+++++

Top xususiyatining vazifasi nima?

====

#

komponentlarning yuqori chegarasidan formaning yuqori chegarasigacha bo’lgan masofa

====

komponentlarning chap chegarasidan formaning chap chegarasigacha bo’lgan masofa

====

15

====

22
====

jadvalkatakklarini ajratib turuvchi chiziqlarnin
qalinligi

=====

+++++

Hegiht xususiyatining vazifasi nima?

=====

#

Kompanentning balandligi

=====

komponentning kengligi

=====

Jadval kataklaridagi matnlarnig shrifi

=====

jadvaldagi qator balandligi

+++++

Widht xususiyatining vazifasi nima?

=====

#

komponentning kengligi

=====

Kompanentning balandligi

=====

jadvalkataklarini ajratib turuvchi chiziqlarnin
qalinligi

====

Jadval kataklaridagi matnlarnig shrifi

====

jadvaldagi qator balandligi

+++++

Font xususiyatining vazifasi nima?

====

#

Jadval kataklaridagi matnlarni shrifi

====

komponentning kengligi

====

Komponentning balandligi

====

jadvaldagi qator balandligi

+++++

Massiv elementini taqqoslash qaysi buyruq yordami amalga oshiriladi

====

#

repeat

====

interface

====

grids

+++++

====

classes

+++++

Name xususiyatining aniqlanishi qanday?

====

#

komponent nomi. Komponent xususiyatiga murojat qilishda qo'llaniladi

====

memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qaraladi

====

memo maydonidagi matn. Satrlar yig'indisi sifatida qaraladi . Satrga murojaat satrraqami bo'yicha amalga oshiriladi

====

memo maydonidagi qatorlar soni

+++++

Massivni tartiblanishi deganda-

====

#

ma'lum bir qoidaga asosan massiv elementlarining joyini o'zgartirish tushuniladi

====

massivning birinchi elementidan boshlab eng kichik element topiladi va birinchielement bilan o'zaro almashtirish tushunuladi

====

massivning ikkinchi elementidan boshlab eng kichik element topiladi va ikkinchielement bilan o'zaro almashtirish tushuniladi

====

massivning qo'shni elementlarini almashtirish tushuniladi

Array nima?

+++++

Array nima?

====

#

Delphida massiv e'lon qilinayotganini bildiruvchi kalit so'z

====

massiv elementlarining o'zgarish oralig'ini belgilovchi butun tipli konstantlar

====

massiv elementlarining tipi

====

massivlarni e'lon qilishning umumiy ko'rinishi

+++++

Bosh_chegara va oxirgi_chegara nima?

====

#

massiv elementlarining o'zgarish oralig'ini belgilovchi butun tipli konstantlar

====

Delphida massiv e'lon qilinayotganini bildiruvchi kalit so'z

====

massiv elementlarining tipi

====

massivlarni e'lon qilishning umumiy ko'rinishi

+++++

izox matnining

====

Font xususiyatining aniqlanishi qanday?

====

#

izox matnining

====

izox matni maydonining kengligi

====

izox matni maydonining balandligi

====

bayroqchani izoxlovchi matn

+++++

Standart matematik funksiyalarini belgilang

====

#

$\sin x$, $\cos x$, $\ln x$, $\arctg x$

====

$\sin x$, $\cos x$

====

$\ln x$, $\arctg x$

====

$\arcsin x$, $\arccos x$

+++++

nostandart matematik funksiyani belgilang

====

#

$\arcsin x$, $\arccos x$,

====

====
sinx, cosx
====

Ln timer, arctg x

=====

sin x, cos x, Ln timer, arctg x

+++++

O'zgaruvchilar qiymatini ekrandan kiritish operatorini ko'rsating

=====

#

Read(s);

=====

Write(s);

=====

Real(s);

=====

For(s);

+++++

Ma'lumotlar va o'zgaruvchilar qiymatini ekranga chiqarish operatorini ko'rsating

=====

#

Write(s);

=====

Real(s);

=====

For(s);

====

Read(s);

+++++

Biblioteka modullarini tashkil etishda qanday so'zlarga murojaat qilinadi?

1. UNIT 2.INTERFACE 3.IMPLEMENTATION

4.BEGIN 5. END 6. OR

====

#

1,2,3,4,5

====

1,2,3,5,

6

====

1,2,3,4,

6

====

2,3,4,5,

6

+++++

O'ziga-o'zi murojaat qiladigan algoritmlar qanday nomlanadi

====

#

rekurent algoritmlar deb ataladi

====

+++++

ichma-ich joylashgan siklik algoritmlar

====

chiziqli algoritmlar

====

tarmoqlanuvchi algoritmlar

+++++

Iqtisodiy tahlilda chiziqli dasturlash qanday qo'llaniladi?

====

#

ishlab chiqarishda qo'llaniladigan resurslarga nisbatan qo'llaniladigan aniq shartlarostida eng to'g'ri iqtisodiy echimlarni asoslash imkonini beradi.

====

eng to'g'ri iqtisodiy echimlarni asoslash imkonini beradi

====

ishlab chiqarishda resurslardan foydalanishni nazarda tutuvchi shartlarsiz maqbuliqtisodiy qarorlarni isbotlash imkonini beradi

====

to'g'ri javob yo'q

+++++

Chiziqli dasturlash qachon qo'llaniladi?

====

#

muayyan shartlar mavjud bo'lganda o'zgaruvchilarni tahlil qilishda

====

o'zgaruvchilari bo'lgan tenglamalarni shartsiz yechishda

====

o'zgaruvchilar tahlili

+++++

+++++

====

o'zgaruvchilari bo'lgan tenglamalarni yechishda

+++++

Ikki tomonlama masala - bu

====

#

To'g'ridan-to'g'ri dastlabki masalaning shartlaridan ma'lum qoidalardan foydalanganholda tuzilgan yordamchi chiziqli dasturlash masalasi

====

to'g'ridan-to'g'ri chiziqli dasturlash masalasi deb ham ataladi

====

ikki tomonlama masala uchun maxsus tanlangan shartlardan to'g'ridan-to'g'ri ma'lumqoidalardan foydalangan holda tuzilgan yordamchi ChD masalasi

====

to'g'ri javoblar yo'q

+++++

Inisializasiya seksiyasi modulning seksiyasi hisoblanadi

====

#

oxirgi

====

birinchi

====

O'rta

====

+++++

boshi va oxirgi

+++++

Kompyuterda turli xil chizmalar va tasvirlar xosil qiluvchi funktsiyalarni olganmodul qanday nomlanadi?

=====

#

Graph

=====

Draftsman

=====

Siklik

=====

Turbo-Paskal

++++++

Graph modulida ekranda tasvirlarni xosil qilish uchun qanday rejimga o`tish zarurkerak?

=====

#

Grafik

=====

Matn

=====

Diagramma

=====

Obyekt oynasi

Grafik rejimning matn rejimidan farqi

+++++

Grafik rejimning matn rejimidan farqi

====

#

Grafik rejimda ekran rang-barang nuqtalar - piksellar to`plamidan tashkil topganto`rtburchakdan iborat bo`ladi.

====

Grafik rejimda ekran oq-qora nuqtalar - piksellar to`plamidan tashkil topgan kvadratdan iborat bo`ladi.

====

Farq qilmaydi

====

Grafik rejimda protseduralar matn rejimidan ko'proq

+++++

Grafik rejimda ekranning holatini nima belgilaydi?

====

#

Adapterlar

====

Protseduralar

====

Drayverlar

====

Tasvirlar

====

+++++

Ekranga mumkin qadar ko`p nuqtalar joylashtira olish va rang-baranglikni oshirishimkoniyati qaysi rejimda mavjud?

====

#

Grafik

====

Blok

====

Matn

====

Tasvir

+++++

Ekranni grafik holatga o`tkazish uchun qaysi funksiyadan foydalaniladi?

====

#

Initgraph (gd, gm, path)

====

Putpixel (x,y, Color)

====

Getpixel (x,y)

====

Setcolor (Color)

+++++

====

Initgraph (gd, gm, path) funksiyasi nima uchun ishlatiladi?

====

#

Ekranni matn holatidan grafik holatga o'tkazish uchun

====

Ekranni grafik holatdan matn holatiga o'tkazish uchun

====

Ekranda turli xil nuqta va chiziqlarni hosil qilish uchun

====

Drayverni saqlab turuvchi faylga o'tish uchun

+++++

Initgraph (gd, gm, path) funksiyasida gd nimani bildiradi?

====

#

drayver nomeri

====

xolat nomeri

====

drayverni saqlab turuvchi faylga o'tish yo'li

====

grafika raqami

+++++

Nuqtalar o'rnini to'ldiring. Initgraph (gd, gm, path) funksiyasida path o'rnida "belgisi turgan bo'lsa...

====

#

drayver joriy katalogdan axtariladi

====

drayver uchun grafik rejimning eng maqbul varianti kompyuter tomonidan avtomatik tarzda tanlanadi

====

driver uchun matn rejimining eng maqbul varianti kompyuter tomonidan avtomatik tarzda tanlanadi

====

matn rejimiga o'tiladi

+++++

Grafik rejimdan chiqish uchun qaysi funksiyadan foydalaniladi?

====

#

Closegraph

====

Exitgraph

====

Closepixel

====

Closetext

+++++

Ekranida x,y koordinatali nuqtani Color rangida xosil qiluvchi funksiya qaysi?

====

#

Putpixel (x,y, Color)

====

Setcolor (x,y, Color)

====

====

Putcolor (x,y, Color)

====
Getpixel (x,y, Color)

+++++

Ekrandagi x,y koordinatali nuqtaning rangini aniqlaydigan funksiya qaysi?

====

#

Getpixel (x,y)

====

Putpixel (x,y, Color)

====

Setcolor (Color)

====

Putcolor (x,y, Color)

+++++

Line (x1,y1,x2,y2) funksiya qanday vazifa bajaradi?

====

#

x1,y1 nuqtadan x2,y2 nuqtagacha kesma xosil qiladi

====

x2,y1 nuqtadan x1,y2 nuqtagacha kesma xosil qiladi

====

x1,y1 yuqori chap va x2,y2 pastki o`ng uchlarga ega bo`lgan to`g`ri chiziq

====

hosilqiladi

====

kesma hosil qilishda ishlatiladi

+++++

x,y markazga ega r radiusli aylana xosil qilish uchun qaysi funksiya ishlatiladi?

====

#

Circle(x,y,r)

====

Circle(r,x,y)

====

Cirsle(x,y,r)

====

Circle (x,y,r,180)

+++++

Ko`pburchak xosil qilish uchun qaysi funksiya ishlatiladi?

====

#

Drawpoly

====

Rectangle

====

Polypointes

+++++

====

Point

+++++

Ekranning chap yuqori nuqtasi (X1,Y1), o'ng pastki nuqtasi (X2,Y2) koordinatadagi to'g'ri to'rtburchakli sohasini saqlash uchun kerak bo'lgan xotiraning o'lchamini baytlarda olish vazifasini bajaruvchi protsedura qaysi?

=====

#

ImageSize(Xl,Yl,X2,Y2)

=====

GetImage (Xl ,Y1 ,X2,Y2,Area)

=====

PutImage (X,Y,Area,mode)

=====

ImageSize(X2Y2,X1,Y1)

++++++

GetImage (Xl ,Y1 ,X2,Y2,Area) protsedurasi qanday vazifa bajaradi?

=====

#

Xotiraning berilgan Area maydonida to'g'ri to'rtburchakli tasvirni saqlaydi

=====

Ekranning chap yuqori nuqtasi (X1,Y1), o'ng pastki nuqtasi (X2,Y2) koordinatadagi to'g'ri to'rtburchakli sohasini saqlash uchun kerak bo'lgan xotiraning o'lchamini baytlarda olish.

=====

Ekranning berilgan joyiga tasvirni chiqaradi

=====

++++++

Xotiraning berilgan Area maydonida to'g'ri aylana shaklidagi tasvirni saqlaydi

+++++

PutImage (X,Y,Area,mode) protsedurasida mode nimani bildiradi?

====

#

tasvirni ekranga chiqarish rejimi

====

tasvirni joylashtirish rejimi

====

tasvir saqlanadigan joyning adresini saqlaydigan o'zgaruvchi

====

tasvirdan nusxa ko'chirish vazifasini bajaradi

+++++

GetImage (X1 ,Y1 ,X2,Y2,Area) protsedurasida Area qanday o'zgaruvchi?

====

#

tasvir saqlanadigan joyning adresini saqlaydigan o'zgaruvchi

====

tasvirni ekranga chiqarish uchun ishlatiladigan o'zgaruvchi

====

tasvirni joylashtirish rejimi

====

tasvirdan nusxa ko'chirish vazifasini bajaradi

+++++

Grafik oynani tozalash protsedurasi qaysi?

=====

#

ClearViewPort

====

ClearDevice

====

SetVisvalPage

====

ClearPort

+++++

Tasvir etilayotgan videoxotiraning aktiv qismini o'rnatish protsedurasi qaysi?

====

#

SetVisvalPage

====

SetViewPort

====

SetActivePage

====

SetzVisvalPort

+++++

SetViewPort protsedurasi qanday vazifani bajaradi?

====

#

oynaning o'lchamini o'rnatish

====

grafik oynani tozalash

====

tasvir etilayotgan videoxotiraning aktiv qismini o'rnatish.

====

grafik ekranni tozalash

+++++

SetActivePage protsedurasi qanday vazifa bajaradi?

====

#

videoxotiraning aktiv qismini o'rnatish

====

grafikxotiraning aktiv qismini o'rnatish

====

oynaning o'lchamini o'rnatish

====

oynaning o'lchamini o'rnatish

+++++

ClearDevice protsedurasi qanday vazifa bajaradi?

====

#

grafik ekranni tozalash

====

matn oynasini tozalash

====

grafik oynani tozalash

====

matn ekranini tozalash

+++++

Nuqtalar o'rnini to'ldiring. ... bu buyruqlar ketma-ketligini kiritishdir.

====

#

dasturlash

====

buyruqlarni yozish

====

disk o'rnatish

====

tizim yaratish

+++++

Qo'yilgan masalani dasturlash mumkinligini tekshirish ...

====

#

bosqichida, masalaning qo'yilishi sinchkovlik bilan tekshiriladi va natija olish uchunma'lum bir formaga keltiriladi, har qanday holatda ham dasturnining ishlashi rejalashtiriladi.

====

bosqichida natija olish uchun kerak bo'ladigan muhit tekshiriladi. Agarda masala turli usullar bilan yechiladigan bo'lsa, dasturchi eng qulay, ya'ni tez va aniq ishlaydigan usulni tanlaydi. Algoritmni qayta ishlash bosqichi natijasi sifatida algoritm so'z yoki blok-sxema orqali ifodalanadi.

====

bosqichida,dasturga qo'yilgan talablar tekshirilganidan va algoritmi tuzilganidan so'ng, bu algoritm tanlangan dasturlash tillaridan birida yoziladi. natijada dastur matni paydo bo'ladi.

====

bosqichida,yaratilgan dasturdan boshqalar ham foydalanishi hisobga olinadi. Bu bosqichda eng ko'pi bilan qancha ma'lumotni ko'tara olishi va unda kiritilishi mumkin bo'lgan noto'g'ri ma'lumotlar tekshiriladi

+++++

Agar vektor null bo'lsa ... deyiladi

====

#

vektorning boshlanishi va oxiri mos keladi

====

vektorning boshi va oxiri bir-biriga mos kelmaydi

====

vektorning boshlanishi va oxiri nolga teng

====

vektorning boshi va oxiri farq qiladi

+++++

Geometrik masalalarni yechishning algoritmlarini o'rganadigan diskret matematikabo'limi qanday nomlanadi?

====

#

Hisoblash geometriyasi

====

Analitik geometriya

====

Tasviriy geometriya

====

Fazoviy geometriya

+++++

Rekursiyada yechimni olish vaqtida o'z-o'ziga murojaatni talab etmaydigan holatlarnima deb atatladi?

====

#

Rekursiya bazisi

====

Parametrni aniqlash

====

Dekompozitsiya

====

Rekursiv funksiya

+++++

Masalaning qo'yilishi 2) algoritmni ishlab chiqish 3) parametrlarni aniqlash 4)rekursiya bazisini aniqlash 5) dekompozitsiya 5) dasturlash

====

#

3,4,5

====

2,3,5

====

1,2,3,4

====

1,2,5

+++++

Masalani rekursiya usuli bilan yechishda samarali bo'lishi uchun asosiy talab nima?

====

#

Rekursiya chuqurligi yetarlicha kichik bo'lishi

====

Funksiya qatnashishi

====

Takrorlanuvchi jarayon bo'lishi

====

Takrorlanishlar soni chekli bo'lishi

+++++

Katta chuqurlikdagi rekursiyadan foydalanish dasturda qanday oqibatlarga olib keladi?

====

#

Uzoq vaqt ishlaydi va stek to'lib ketadi

====

Xato ishlaydi

====

Taqribiy hisoblashda xatolik bo'ladi

====

Funksiya cheksiz siklga tushib

+++++

Rekursiv algoritmlarni qo'llaganda samarali bo'ladigan masalani aniqlang

====

#

Xanoy minorasi masalasi

====

Factorial masalasi

====

Fibonachi sonlari masalasi

====

Yig'indi masalasi

+++++

Agar ikki qo'shni element noto'g'ri tartibda joylashib qolgan bo'lsa, ularning o'rninialmashtirish qaysi algoritmi?

====

#

Pufakcha usulida saralash

====

Tanlab saralash

====

Tezkor saralash

Funksiya cheksiz siklga tushib

====

Birlashtirish orqali saralash

+++++

“Algoritm” so’zi qaysi so’zdan olingan?

====

#

Al-Xorazmiy

====

Abu Rayxon Beruniy

====

Algebra

====

Al-Jabr val muqobala

+++++

“Algoritm” so’ziga ta’rif bering?

====

#

qo’yilgan masalani yechilishiga olib keluvchi aniq harakatlarning chekli ketma-ketligi

====

aniqlanayotgan jarayonni qadamba-qadam ko’rinishi

====

o’xshash masalalar turkumini yechish

====

ma’lum tartibda amallarni bajarish nazarda tutilishi

+++++

+++++

Algoritmda o'xshash masalalar turkumini yechish algoritmning qaysi ifodalaydi?

=====

#

Ommaviylik

=====

Tushunarliklik

=====

Aniqlilik

=====

Diskretliklik

+++++

Berilgan masalalardan qaysi birida yechimni olish uchun umumiy algoritm mavjudemas?

=====

#

Tyuring mashinasi

=====

Maksimumni toppish masalasi

=====

Saralash masalasi

=====

Eng yaqin yo'lni toppish masalasi

+++++

Algoritmda o'xshash masalalar turkumini yechish algoritmning qaysi
Algoritmni to'liq qurishning qaysi bosqichida nima beriladi? Nimani topish
kerak?Yechim qanday aniqlanadi? Savollariga javob berish kerak?

====

#

Algoritmni to'liq qurishning qaysi bosqichida nima beriladi? Nimani topish kerak? Yechim qanday aniqlanadi? Savollariga javob berish kerak?

====

Modelni qurish

====

Algoritmni ishlab chiqish

====

Dastur tuzish

+++++

Berilgan masalalardan qaysi biri NP-to'liq masalalar turkumiga kiradi?

====

#

Tyuring mashinasi

====

Maksimumni toppish masalasi

====

Saralash masalasi

====

Eng yaqin yo'lni toppish masalasi

+++++

Algoritmni to'liq qurishning qaysi bosqichida qanday matematik strukturadan

foydalanish hal etiladi?

====

#

Modelni qurish

====

Masalaning qo'yilishi

====

Algoritmni ishlab chiqish

====

Dastur tuzish

+++++

Algoritmlar maxsus geometrik figuralar yordamida tasvirlanishi nima deyiladi?

====

#

Blok sxema

====

So'zli algoritm

====

Dastur kodi

====

Diagramma

+++++

Algoritmda kiruvchi ma'lumotlarning bajariladigan amallar soniga ma'lum bir qonuniyatlar asosida mos qo'yilishi nima deyiladi?

====

#

Algoritmning asimptotik baholash

====

Algoritm xatoligi

====

Algoritm samaradorligi

====

Dasturlashtirish

+++++

Algoritmning baholashni asosiy kriteriyalarini ayting?

====

#

2 ta: vaqt va hajm

====

3 ta: ishonclilik, aniqlik va tushunarlik

====

2 ta: so'zli va blok sxemali

====

2 ta: testlash va dasturlash

+++++

Quyidagi algoritmik baholashlarning qaysi biri eng kam vaqtda bajariladi?

====

#

$O(N)$

====

$O(N \log N)$

====

$O(N^2)$

====

$O(N^3)$

+++++

Quyidagi algoritmik baholashlarning qaysi biri eng ko'p vaqtda bajariladi?

====

#

$O(N^3)$

====

$O(N \log N)$

====

$O(N^2)$

====

$O(N)$

+++++

Quyidagi algoritmik baholashlarning qaysi biri eng kam vaqtda bajariladi?

====

#

$O(N \log N)$

====

$O(N^2)$

====

$O(N^3)$

====

$O(2^N)$

+++++

Quyidagi algoritmik baholashlarning qaysi biri eng ko'p vaqtda bajariladi?

====

#

$O(2^N)$

====

$O(N^3)$

====

$O(N^2)$

====

$O(N \log N)$

+++++

Algoritm $O(N)$ murakkablik bilan bajarilishida 1024 s vaqt sarflasa, shu algoritm $O(N \log N)$ murakkablik bilan qancha vaqt sarflaydi?

====

#

10240

====

100

+++++

====

1024

====

500

+++++

Algoritm $O(N)$ murakkablik bilan bajarilishida 256 s vaqt sarflasa, shu
algoritm $O(N \log N)$ murakkablik bilan qancha vaqt sarflaydi?

=====

#

2048

=====

1024

=====

100

=====

500

+++++

Algoritm $O(N \log N)$ murakkablik bilan bajarilishida 160 s vaqt sarflasa, shu
algoritm $O(N^2)$ murakkablik bilan qancha vaqt sarflaydi?

=====

#

1024

=====

100

=====

+++++

10240

====

500

+++++

Algoritm $O(N \log N)$ murakkablik bilan bajarilishida 64 s vaqt sarflasa, shu algoritm $O(N^2)$ murakkablik bilan qancha vaqt sarflaydi?

====

#

256

====

100

====

512

====

500

+++++

O`z-o`zini chaqiruvchi funksiyalardan foydalanib dasturlash... deyiladi

====

#

Rekursiya

====

Funksiya

====

Stek

====

Massiv

+++++

Rekursiya bu -

====

#

O`z-o`zini chaqiruvchi funksiyalardan foydalanib dasturlash

=====

Takrorlanish jarayonlarida funksiyadan foydalanish

=====

Dinamik masalalarni yechish algoritmlari

=====

Dasturlashda takrorlanishlar soni aniq bo`lmaganda foydalaniluvchi sintaksis

+++++

Quyida funksiya $x=5$ uchun qanday qiymat qaytaradi? $\text{Int ran}(x)\{ \text{if } x == 1: \text{return } 1 \text{ else: return } x * \text{ran}(x-1) \}$

=====

#

120

=====

95

=====

100

=====

64

+++++

Boshqa har qanday uchdan har qanday uchga kirish imkoni mavjud bo`lganda, bunday graf qanday graf deb nomlanadi?

=====

#

Yo'naltirilmagan

=====

Yo'naltirilgan

=====

Erkli

=====

Erksiz

+++++

Quyidagi ifodalarning qaysi biri 5 qiymatli natija beradi?

=====

#

37 % 8

=====

15% 3

===== 16

% 15

===== 37

% 5

+++++

Har bir qadamda mahalliy maqbul yechim tanlanadi va oxirida biz global miqyosdaeng maqbul yechimni olamiz. bu g'oya qaysi algoritmning asosiy g'oyasi hisoblanadi.

=====

#

Xasislik algoritmlari

====

Prim algoritmi

====

Kraskal algoritmi

====

Deykstra algoritmi

+++++

Masalani rekursiya usuli bilan yechishda samarali bo'lishi uchun asosiy talab nima?

====

#

Rekursiya chuqurligi yetarlicha kichik bo'lishi

====

Takrorlanuvchi jarayon bo'lishi

====

Funksiya qatnashishi

====

Takrorlanishlar soni chekli bo'lishi

+++++

Quyidagi dasturda $n=159$ bo'lsa, $\text{int } a=n\%10+n/10\%10+n/100$; ifodasida a ning qiymatini toping

====

#

15

====

159

====

105

====

59

+++++

57%9 ning qiymati____ga teng.

====

#

3

====

2

====

4

====

1

+++++

Algoritmni tuliq qurish bosqichlariga oid bulmagan bandni aniqlang.

====

#

Talablarni aniqlash

====

Masalaning quyilishi

====

Algoritmni ishlab chiqish

====

Dasturni

+++++

void funksiyasining vazifasi qanday?

====

#

Qiymat qaytarmaydigan funksiya vazifasini bajaradi.

====

Asosiy funksiya vazifasini bajaradi

====

Qiymat qaytaruvchi funksiya vazifasini bajaradi

====

Bu funksiya prototipi hisoblanadi

+++++

Agar ikki qo'shni element noto'g'ri tartibda joylashib qolgan bo'lsa, ularning o'rnini almashtirish qaysi algoritmi?

====

#

Pufakcha usulida saralash

====

Tanlab saralash

====

Tezkor saralash

Dasturni

====

a. Birlashtirish orqali saralash

+++++

Pufakcha usulida saralash algoritmining murakkablik bahosi qanday?

====

#

$O(n^2)$

====

$O(N \log N)$

====

$O(n^3)$

====

$O(n)$

+++++

Tanlab saralash algoritmining murakkablik bahosi qanday?

====

#

$O(n^2)$

====

$O(N \log N)$

====

$O(n^3)$

====

$O(n)$

+++++

+++++

Rekursiv algoritmlarni qo'llaganda samarali bo'ladigan masalani aniqlang.

====

#

Sakkiz qirolicha (Farzin) masalasi

====

Factorial masalasi

====

Fibonachi sonlari masalasi

====

Yig'indi masalasi

+++++

Rekursiv algoritmlarni qo'llaganda samarali bo'ladigan masalani aniqlang.

====

#

Xanoy minorasi masalasi

====

Factorial masalasi

====

Fibonachi sonlari masalasi

====

Yig'indi masalasi

+++++

Qaysi jarayonda har bir chaqiruv uchun kompyuter xotirasida yangi joy

====
ajratiladi?

====

#

Rekursiv jarayonda

====

Ittertsiya holatida

====

Old shartli takrorlashda

====

For siklik parametric holatida

+++++

Katta chuqurlikdagi rekursiyadan foydalanish dasturda qanday oqibatlarga olib keladi?

====

#

Uzoq vaqt ishlaydi va stek to'lib ketadi

====

Xato ishlaydi

====

Taqribiy hisoblashda xatolik bo'ladi

====

Funksiya cheksiz siklga tushib qoladi

+++++

32. Quyida funksiya $k=5$ uchun qanday qiymat qaytaradi? `int f(int k){
if(k==0)return 1; if(k==1) return 1; else return f(k-1)+f(k-2);}`

====

====

====
#

5

====

8

====

2

====

0

+++++

Massiv elementlarini bo'laklarga bo'lib saralab, keyin saralangan massivlarni birlashtirish qaysi usulning g'oyasi?

====

#

Birlashtirish orqali saralash

====

Buble sort

====

Tanlab saralash

====

Pufakcha usulida saralash

+++++

Algoritmnı tulıq qurısh bosqichlariga oid bulmagan bandni aniqlang

====

#

====

Dasturni urnatish

====

Masalaning quyilishi

====

Algoritmni ishlab chiqish

====

Dasturni tekshirish

+++++

O'rta kvadrat usuli algoritmi muallifi kim?

====

#

Jon von Neymann

====

Fure

====

Al-Xorazmiy

====

Eyler

+++++

Grafda izlashda qanday ikkita strategiya mavjud?

====

#

keng qidiruv va chuqur qidiruv

====

keng qidiruv

====

toq qidiruv va sayoz qidiruv

====

sayoz qidiruv

+++++

Malum kiruvchi malumotlardan izlanayotgan yechimga olib keluvchi hisoblash jarayoni tugrisidagi kursatma. Algoritm haqidagi ushbu tarif qaysi olimga tegishli?

=====

#

A.Markov

=====

Knut

=====

Al-Xorazmiy

=====

Eyler

+++++

Quyidagi masalalardan qaysi biri NP to'liqlik masalalari bo'la oladi.

=====

#

Kaymivayjara masalalari

=====

Koshe masalasi

=====

Prim masalasi

=====

Eyler masalasi

+++++

Vatarlar usulining maqsadi nima?

====

#

Chiziqli tenglamalarni yechish

====

Chiziqli dasturlash masalalarini yechish

====

Takrorlanuvchilarini jarayonlarni yechishda

====

Tarmoqlanuvchi jarayonlarni yechishda

+++++

Qanday masalalarda optimal yechimga erishib bo'lmaydi?

====

#

NP-to'liq masalalarda

====

Graflarda

====

Massiv elementlarini saralashda

====

Sikillarda

====

+++++

Parametrli sikl operatoridan tog'ri foydalanilgan javobni ko'rsating.

=====

```
#
for (int i=0; i<=n; i++)
====
for (int i=0, i<=n; i++)
====
for (int i=0; i<=n; i++
;)
for (int i=0, i<=n, i++,
```

```
+++++
```

Quyidagi sikl operatori 10 marta bajarilishi uchun n ning qiymati qanday bo'lishilozim?

```
for (int i=0; i<=n; i++) {sikl tanasi;}
```

```
====
```

```
#
```

```
10
```

```
====
```

```
9
```

```
====
```

```
8
```

```
====
```

```
11
```

```
+++++
```

```
====
```


#

```
for (int i=0; i<=n; i++)
```

====

```
for (int i=0, i<=n; i++)
```

====

```
for (int i=0; i<=n; i++  
;)
```

```
for (int a=0; a<50; a+=10)
```

```
{cout<<a<<" "}
```

Dastur qismida qanday
natija chiqariladi?

====

#

0,10,20,30,4

0,

====

10,20,30,40,5

0

0,10,20,30,40

+++++

int s=-1;

for (int a=0; a<10; a++)

{s+=a;}cout<<< s <<<endl;

Dastur qismida qanday natija chiqariladi?

====

#

44

====

45

====

55

====

46

====

#

0,10,20,30,4

0,

====

10,20,30,40,5

0

+++++

Rekusiya chuqurligi nima?

====

#

Funksiya tarkibida o'zini o'zi chaqirishlar soni

====

Masala tarkibida o'zini o'zi chaqirishlar soni

====

Funksiya tarkibiga kirish
Dasturda o'zini o'zi chaqirishlar soni

+++++

Rekursiya chuqurligi...

====

#

Yetarli darajada kichik bo'lishi shart

====

Yetarli darajada katta bo'lishi shart

====

Yetarli darajada nolga teng bo'lishi shart

====

Xajmi katta bo'lishi shart

+++++

====

#

Funksiya tarkibida o'zini o'zi chaqirishlar soni

====

Masala tarkibida o'zini o'zi chaqirishlar soni

====

Funksiya tarkibiga kirish
Tarmoqlanuvchi jarayonlarni dasturlash uchun qaysi operatorlar ishlatiladi:

====

#

Shartli va shartsiz o'tish.

====

Takrorlanuvchi

.

====

O`zlashtirish.

====

.....

+++++

Dasturni har doim qaysi soʻz bilan boshlash mumkin?

====

#

Program soʻzi bilan.

====

Type soʻzi bilan.

====

Label soʻzi bilan.

====

Var soʻzi bilan.

+++++

Natijaviylik bu-

====

#

Algoritm masalaning echimiga chekli sondagi qadamlar ichida olib kelishi yokimasalani "echib boʻlmaydi" degan xabar bilan tugashi kerak

====

Takrorlanuvchi

.

====

O`zlashtirish.

====

Algoritm masalaning echimiga cheksiz sondagi qadamlar ichida olib kelishi
yokimasalani "echib bo'lmaydi" degan xabar bilan tugashi kerak

====

Algoritm masalaning echimiga chekli hajmda joy ajratish yoki "echib bo'lmaydi"de-gan xabar bilan tugashi kerak

====

Algoritm masalaning berilishiga cheksiz sondagi qadamlar ichida olib kelishi yokimasalani "echib bo'lmaydi" de-gan xabar bilan tugashi kerak

+++++

Dasturlash tillari bir biridan -

====

#

Alifbosi, sintaksisi va semantikasi bilan ajralib turadi.

====

Alifbosi, narxi va semantikasi bilan ajralib turadi.

====

Alifbosi, natijasi va semantikasi bilan ajralib turadi.

====

Qiymati, berilishi va semantikasi bilan ajralib turadi.

+++++

Dasturlash tilining sintaksisi -

====

#

Jumlalar tuzishda belgilarning bog'lanish qoidalarini belgilaydi

====

====

Algoritm masalaning echimiga chekli hajmda joy ajratish yoki "echib bo'lmaydi"de-gan xabar bilan tugashi kerak

====

Jmlalar tuzishda belgilarning rangini qoidalarini belgilaydi

====

Jumlalar tuzishda belgilarning sonini qoidalarini
belgilaydi

Jumlalar tuzishda belgilarning hajmini qoidalarini belgilaydi

+++++

Dasturlash tilining semantikasi -

====

#

Jumlalarning mazmuniy izohini belgilaydi

====

Jumlalarning sonli izohini belgilaydi

====

Jumlalarning grafik izohini belgilaydi

====

Jumlalarning sifat izohini belgilaydi

+++++

Ma'lumotlar va o'zgaruvchilar qiymatini ekranga chiqarish operatorini
ko'rsating?

====

#

Write (s)

====

Read (s)

====

Jumlalar tuzishda belgilarning sonini qoidalarini
belgilaydi

Real (s)

====

For (s)

+++++

O'zgaruvchilar qiymatini ekrandan kiritish operatorini ko'rsating?

====

#

Read (s)

====

Write (s)

====

Real (s)

====

For(s)

+++++

Algoritm bu:

====

#

Buyruqlar va amallar ketma-ketligi.

====

Sonlar ketma-ketligi.

====

Chekli qatorlar ketma-ketligi.

====

Chekli bloklar ketma-ketligi.

+++++

Ma`lumot turlari qanday ko'rinishda bo'ladi?

====

#

Oddiy-skalyar va murakkab.

====

Skalyar.

====

 Funcsional.

====

Dasturiy.

+++++

Bitta operandga qo'llaniladigan amallar nima deb nomlanadi?

====

#

Unar.

====

 Binar.

====

 Class.

====

 Union.

+++++

Necha xil shartli operator mavjud?

====

#

2 xil.

====

7 xil.

====

4 xil.

====

3 xil.

+++++

Dasturlarni bajarish natijasida xatolarni topish va ularni bartaraf etishgayoʻnaltirilgan ishlar qanday nomlanadi?

====

#

Taxrirlash.

====

Testlash.

====

Loyihalash.

====

Dasturlash.

+++++

Oʻzgarmas sonlar qanday tavsiflanadi?

====

#

Const.

====

Boolean.

====

Integer.

====

Real.

+++++

Nuqtalar o'rnini to'ldiring. ... bu buyruqlar ketma-ketligini kiritishdir.

====

#

Dasturlash.

====

Buyruqlarni yozish.

====

Disk o'rnatish.

====

Tizim yaratish.

+++++

Algoritmning xossalari nechta?

====

#

5

====

7

=====

2

====

9

+++++

Algoritmni to'liq qurish bosqichlari qaysi bosqichdan boshlanadi?

====

#

Masalaning qo'yilishidan.

====

Modelni qurishdan.

====

Kodlashtirishdan.

====

Hujjatlashtirishdan.

+++++

Algoritmning qiyinligini tahlil qilishdan maqsad nima?

====

#

Berilgan masalani yechish uchun optimal algoritmni topishdir.

====

Berilgan masalani yechish uchun qulay algoritmni topishdir.

====

Berilgan masalani yechish uchun qulay dasturlash tilni topishdir.

====

Berilgan masalani yechish uchun optimal dasturlash tilini topishdir.

+++++

Toifalashgan fayllarni ekranda o'qish....?

====

#

Mumkin.

====

Mumkin emas.

====

Faqat fayl kengaytmasiga bog'liq.

====

Mumkin, faqat fayl xajmiga bog'liq.

+++++

GRAPH moduli nima uchun ishlatiladi?

====

#

Grafik parametrlarini yuklash uchun.

====

Printer parametrlarini yuklash uchun.

====

Modul parametrlarini yuklash uchun.

====

Ekran parametrlarini yuklash uchun.

+++++

CRT moduli nima uchun ishlatiladi?

====

#

Ekran parametrlarini yuklash uchun.

====

Modul parametrlarini yuklash uchun.

====

Printer parametrlarini yuklash uchun.

====

Grafik parametrlarini yuklash uchun.

+++++

Algoritmnlarni qiyinlik funktsiyasining ko'rinishi bo'yicha necha sinflarga ajratiladi?

====

#

3 ta.

====

4 ta.

====

2 ta.

====

5 ta.

+++++

... - bu berilgan algoritmga asoslangan biror bir algoritmik tilda yozilgan

ko'rsatmalar (buyruqlar, operatorlar) to'plamidir.

====

#

Dastur.

====

Algoritm.

====

Dasturlash.

====

Dasturlash tillari.

+++++

...- mantiqiy tip. Forma xossasi. Agar qiymati rost bo'lsa forma shaffof.

====

#

AlphaBlend

====

AlphaBlendValue

====

AutoScroll

====

BorderIcons

+++++

PutPixel prosedurasi qanday vazifa bajaradi?

====

#

Ekranida x, y koordinatali nuqtani Color rangida xosil qiladi.

====

Ekrandagi x, y koordinatali nuqtaning rangini aniqlaydi.

====

x1,y1 nuqtadan x2,y2 nuqtagacha kesma xosil qiladi.

====

x,y markazga ega r radiusli aylana xosil qilish.

+++++

Circle prosedurasi qanday vazifa bajaradi?

====

#

x,y markazga ega r radiusli aylana xosil qilish.

====

Ekrandagi x, y koordinatali nuqtaning rangini aniqlaydi.

====

x1,y1 nuqtadan x2,y2 nuqtagacha kesma xosil qiladi.

====

Ekranda x, y koordinatali nuqtani Color rangida xosil qiladi.

+++++

Dasturlash necha qadamdan iborat?

====

#

5

====

4

=====

7

=====

+++++

O'zgarmaslar dastur boshida qaysi so'z bilan e'lon qilinadi?

====

#

Const

====

Char

====

Var

====

Boolean

+++++

O'zgaruvchilarning qanday turlari mavjud?

====

#

Real, String

====

Const

====

Faqat Var

====

Print

+++++

Mantiqiy o'zgaruvchilar qanday qiymat qabul qiladi?

====

#

Rost yoki yolg'on

====

Haqiqiy yoki butun

====

Mantli yoki belgili

====

Butun qiymatlar

+++++

Rekursiya nima?

====

#

O'z-o'zi orqali aniqlanuvchi ob'ekt hisoblanadi

====

O'z-o'zi chaqiruvchi ob'ekt hisoblanadi

====

O'z-o'zi orqali yashiruvchi ob'ekt hisoblanadi

====

Aylanma jarayon

====

+++++

Rekursiv ob'ektlarga misol sifatida qanday tasvirlarni olish mumkin.

=====

#

Grafik

====

Matematik

====

Matematik va grafik

====

Matn

+++++

Rekursiv triadada masalani yechish uchun nechta bosqich mavjud?

====

#

3 ta

====

5 ta

====

4 ta

====

2 ta

+++++

====

Dekompozitsiya qilish nima ma'noni anglatadi

====

#

Qismlarga ajratish

====

Qismlarni yig'ish

====

Tayanch bazani aniqlash

====

Parametrlarni aniqlash

+++++

Funksiya tarkibida o'zini o'zi chaqirishlar soni nima deb ataladi?

====

#

Rekusiya chuqurligi

====

Rekusiya

====

Chiqishlar soni

====

Chaqirishlar soni

+++++

Saralash algoritmlari necha tipga bo'linadi?

====

#

2

====

3

====

4

====

5

+++++

Tezkor saralash algoritmi nechanchi yili taklif etilgan?

====

#

1964 yil

====

1954 yil

====

1936 yil

====

1974 yil

+++++

Tanlash operatori nima deb nomlanadi?

====

#

switch

====

if

====

for

====

while

+++++

Tezkor saralash algoritmi qaysi metodga asoslanadi.

====

#

Bo'lib tashla va hukmronlik qil

====

Saralab bajarish

====

Bo'lib tashla va sarala

====

Qoldiqni xisoblash

+++++

Memo -...?

====

#

Ko'pqatorli matn muharriri. Ko'pqatorli matnlarni kiritish yoki chiqarishda ishlatiladi

====

Buyruq tugmasi. Bu komponent dasturchi tomonidan berilgan bir necha buyruqlarnibajarishda ishlatiladi

====

Bog'liq bo'lmagan tanlash tugmasi. Dasturda bu komponent asosiy mantiqiy xossasio'zgartiradi.

====

Bog'liq bo'lgan tanlash tugmasi. Yangi tuganlash tugmasi bosilganda, oldin tanlangan tugma atomatik ravishda ozod etadi

+++++

Graf qirralarning bog'langan uchlari nima deb ataladi?

====

#

To'plam

====

Stansiyalar

====

Tugunlar

====

Yoylar

+++++

Prim algoritmi nechanchi yili ishlab chiqilgan.

====

#

1957 yil

====

1977 yil

====

1947 yil

====

1985 yil

+++++

+++++

Dastur kodi nima?

====

#

Dasturlash tilining buyruqlari ko'rinishida keltirilgan algoritm

====

Buyruqlar ketma-ketligi

====

Dasturlash tilining protseduralari ko'rinishida keltirilgan algoritm

====

Buyruq identifikatori

+++++

Rekursiv triada asoslari qaysilar?.

====

#

Parametrizatsiya qilish, rekursiya bazasi, dekompozitsiya

====

Parametrizatsiya qilish, rekursiya bazasi, dekompozitsiya

====

Rekursiya bazasi, dekompozitsiya

====

Saralash bazasi, dekompozitsiya

+++++

Tanlash orqali saralashda har qadamda hali ko'rilmagan elementlar orasidan

====
qay biritanladi

====

#

Eng kichigini

====

Alifbo tartibida oldin keluvchi element

====

Eng ko'p ko'rilganini

====

Tipi yaqinini

+++++

Algoritmlarni ifodalashning qanday usullari bor?

====

#

Matn, algoritmik til, blok-sxema, dastur

====

Chiziqli, algoritmik til, blok-sxema, tarmoqli

====

Matn, chiziqli, blok-sxema, tarorlanish

====

Tanlash, tarmoqlanish, blok-sxema, dastur

+++++

Massivni e'lon qilish to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping?

====

#

int a[50] ;

====

```
float a=[50];
```

====

```
int a{50};
```

====

```
int a[3]={“1,2,3”};
```

+++++

Quyidagi ifodadan qanday qiymat chiqishini

aniqlang?

```
int a[]={1,2,3,4,5};
```

```
cout<<a[3];
```

====

#

4

====

2

====

3

====

5

+++++

Tanlash operatorini birorta ham qiymatiga to'gri kelmagan holda qaysi operator qo'yiladi?

====

#

====

```
int a{50};
```

====

default

====

case

====

else

====

if

+++++

Massiv bu ...

====

#

Bir toifali chekli qiymatlarning tartiblangan to'plami

====

Bir toifali cheksiz qiymatlarning tartiblangan to'plami

====

Turli toifali cheksiz qiymatlarning tartiblangan to'plami

====

Turli toifali chekli qiymatlarning tartiblangan to'plami

+++++

Massiv elementlari indeksi nechchidan boshlanadi?

====

#

0 dan

====

1 dan

====

====

else

====

3 dan

====

istalgan qiymatdan boshlanishi

+++++

Massivni initsializatsiyalash to'g'ri ko'rsatilgan javobni toping?

====

#

int a[3]={45,12,1}

====

int a[4]={12,3,4,43,2}

====

int a[3]={"12,3,4"}

====

float j[]={ '1,2,3,4,5.5,5.6' }

+++++

Quyidagi dastur qanday natija
chiqaradi?#include <iostream>

using namespace

std;int main()

{ int a[10];

for (int i=0;i<10;i++)

{

cout<<a[i]<<endl;}

return 0;

}

istalgan qiymatdan boshlanishi

====

#

Turli xil ko'rinishdagi 10 ta sonni chiqaradi

====
1 dan 9 gacha bo'lgan raqamlarni

====
10 ta 0 ni chiqaradi

====
1 dan 10 gacha bo'lgan raqamlarni

+++++

Massivni kompyuter xotirasida egallagan hajmini qaysi funksiya orqali aniqlasabo'ladi?

====

sizeof()

====
size()

====
memory()

====
length()

+++++

Dinamik massivlarda xotirani bo'shatish funksiyasini ko'rsating?

====
#

delete []massiv_nomi

====

```
====  
delete [massiv_nomi]
```

====

erase [massiv
nomi]

erase []massiv_nomi

+++++

Bir o'lchamli massiv deb nimaga aytiladi?

====

#

elementiga bir indeks orqali murojaat qilish mumkin bo'lgan massivga

====

faqat bitta elementdan iborat massivga

====

elementlari faqat butun sonlardan iborat massivga

====

C) elementlari faqat butun sonlardan iborat massivga

+++++

Quyidagi massivda ekranga nima

chiqadi?int t[4]={0};

for(int i=0; i<4;

i++)cout<<t[i]

====

#

====

erase [massiv
nomi]

4ta nol

====

4 ta istalgan son

====

1 dan 4 gacha
sonlar

ekranga hech qanday qiymat chiqmaydi.

+++++

Ikki o'lchamli massivlar qanday e'lon qilinadi?

====

#

toifa massiv_nomi[satrlar soni][ustunlar soni]

====

toifa massiv_nomi [elementlar soni]

====

massiv_nomi[satrlar soni] [ustunlar soni]

====

toifa massiv_nomi{satrlar soni}{ustunlar soni}

+++++

Noto'g'ri kiritilgan ikki o'lchovli massivni aniqlang?

====

#

int a[2][3]={1,2,3,4,5,6,4};

====

int k[2][2]={1,2,3,4} ;

====

====

1 dan 4 gacha
sonlar

```
int a[3][5];
```

====

```
int k[2][3]={{0,1,2},{3,4,5}};
```

+++++

Kvadrat massiv deb qanday massivlarga aytiladi?

====

#

ustunlar va satrlar soni teng bo'lgan massivga

====

faqat bir xil elementdan tashkil topgan massivga

====

ustunlar soni satrlar sonidan ko'p bo'lgan massivga

====

satrlar soni ustunlar sonidan ko'p bo'lgan massivga

+++++

Quyidagi massivda j indeksi nimani bildiradi? `int a[i][j];`

====

#

ustunlar sonini

====

elementlar sonini

====

satrlar sonini

====

```
int k[2][3]={{0,1,2},{3,4,5}};  
massiv necha o'lchamliligini
```

```
+++++
```

Quyidagi massivda nechta element qatnashgan int k[3][4];

====

#

12 ta

====

3ta

====

4ta

====

34ta

+++++

Funksiyaga matritsani chaqirish to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping

====

#

void matrix(int a[10][10], int m, int n)

====

void matrix(int a[10][10])

====

void matrix(int a[n][m])

====

void matrix (int m, int n)

====

+++++

Massivlarning qanday turlari mavjud?

====

#

dinamik va static massivlar

====

statik massivlar

====

dinamik massivlar

====

konsterativ massivlar

+++++

Initsalizatsiyalash nima?

====

#

massiv elementlarini oldindan e'lon qilish

====

massiv elementlarini saralash

====

Massiv elementlarini yangi massivga kirgizish

====

massiv elementlarini o'chirish

+++++

====

Massivni e'lon qilishda massiv indeksi qanday belgi ostida bo'ladi?

====

#

[...]

====

{...}

====

(...)

====

| ... |

+++++

Noto'g'ri massivni ko'rsating?

====

#

int a[2]={1,2,3,4};

====

int a[]={2,3,4,5};

====

int a[3]={1,2,3};

====

int a[30];

+++++

Massivlar necha o'lchamli bo'lishi mumkin?

====

#

istalgan o'lchamda

====

faqat ikki o'lchamli

====

faqat bir o'lchamli

====

bir va ikki o'lchamli

+++++

Massivdan n-o'rinda turgan elementni o'qib olish uchun qanday amal bajariladi?

====

#

cout<<ta[i-1]

====

cout<<ta[i]

====

cout<<ta[i+1]

====

cout<<ta[n]

+++++

Massivlarda Indeks sifatida qanday ifodalardan foydalanish mumkin?

====

#

int

====

char

====

long

====

barchasi to'g'ri

+++++

Quyidagi massivni oxirgi elementini toping `Int a[7]={1,2,3,4,5,6,7};`

====

#

`a[6];`

====

`a[7];`

====

`a[8]`

====

`a[5];`

+++++

Shart operatori nima deb nomalanadi?

====

#

`if`

====

`switch`

====

`for`

====

`while`

+++++

Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi?

```
int b[6]={1,2,3,4,5,6};
for (int i=0;i<6;i++)
{if(b[i]%2==0)
cout<<b[i]<<" ";
}
```

====

#

2 4 6

====

1 3 5

==== 2

3 4 6

====

1 2 3 4 5 6

+++++

Quyidagi dastur qanday natija
chiqaradi?

```
int b[6]={1,2,3,4,5,6};
int m=b[0];
for (int i=0;i<6;i++)
{ if(b[i]<m)
m=b[i];}
cout<<m<<endl
;
```

====

#

====

6

====

2

====

3

+++++

Quyidagi dastur qanday natija
chiqaradi?
`int b[6]={1,2,1,4,1,6};`
`int m=b[0],t=0;`
`for (int i=0;i<6;i++)`
`{ if(b[i]<m){`
`m=b[i]; t=i}`
`cout<<t<<endl;`

====

#

0

====

1

====

3

====

5

+++++

Quyidagi dastur qanday natija

chiqaradi? int

```
a[5][3]={2,2,2,3,3,3,2,1,1,4,4,3,1,2,3};
```

```
float s=0;
```

```

for (int i=0;i<5;i++)
{for(int j=0;j<3;j++)
{s=s+a[i][j];}
}
cout<<<<

```

====

#

36

====

15

====

30

====

40

+++++

Quyidagi dastur qanday natija
chiqaradi?int

```

a[3][3]={2,2,2,3,3,3,2,1,1};
for (int i=0;i<3;i++)
{for(int j=0;j<3;j++)
{ if(i==j) {cout<<<a[i][j];}
}
}

```

====

#

Bosh diagonal elementlarini

====

Bosh diagonaldan yuqori elementlarni

====

Bosh diagonaldan tashqari barcha
elementlarni

Bosh diagonaldan pastki elementlarini

+++++

Massivlarni navlarga ajratish bu-....

====

#

Berilgan ko'plab obyektlarni biron-bir belgilangan tartibda qaytadan guruhlash

====

Berilgan ma'lumotlarni saralash;

====

Berilgan ma'lumotlarni boshqa tipga o'tkazish;

====

Berilgan ma'lumotlarni yagona massivga yig'ish;

+++++

Ushbu ifodada "c" qanday qiymat qaytaradi?

a=true; b=true;

a=!a;

c=a&&b

====

#

====

Bosh diagonaldan tashqari barcha
elementlarni

true

====

false

====

yolgon

====

0

+++++

A=true, B=false, C=true, D=false bo'lsa quyidagi mantiqi ifod natijasi
aniqlang. , y a ni

$!((A \& \& B) \mid \mid (C \& \& D)) \mid \mid (A \mid \mid B)$

====

#

true

====

false

====

yolgon

====

0

+++++

A=true, B=false, C=true, D=false bo'lsa quyidagi mantiqi ifod natijasi
aniqlang. , y a ni

$!((!A \& \& B) \mid \mid (C \& \& D)) \mid \mid (A \mid \mid B)$

====

#

true

====

false

====

yolgon

====

0

+++++

A=true, B=false, C=true, D=false bo'lsa, quyidagi mantiqiy ifoda natijasini aniqlang.

$((!A \& B) \vee (C \& D)) \vee (A \& B)$

====

#

false

====

true

====

rost

====

0

+++++

A=false, B=false, C=true, D=false bo'lsa, quyidagi mantiqiy ifoda natijasini aniqlang.

$!((!A \& B) \vee (C \& D)) \vee (A \vee B)$

====

#

true

====

false

====

yolg'on

====

0

+++++

Eng soddaroimiy takrorlanuvchi sikl operatori qanday yoziladi?

====

#

for(; ;),

====

for(int i=0; i<1000; i++);

====

for(int i=0; i<1000; i--);

====

for(int i=0; i<n; i++);

+++++

Qaysi sikl operatorida avval shart bajarilib keyin tekshiriladi?

====

#

do while

====

while

====

for

====

switch

+++++

Qaysi sikl operatoridan shart yolg'on bo'lsa ham hech bo'lmaganda 1 marta foydalaniladi?

====

#

do while

====

while

====

for

====

switch

+++++

Ko'rsatkichlar nima uchun ishlatiladi?

====

#

o'zining qiymati sifatida

xotiraadresini saqlovchi,

====

yo'l boshlovchi

====

o'zining qiymati sifatida toifani

hotiradan egallagan joyini ko'rsatadi;

====

toifani musbat va
manfiychegarasini
aniqlashga;

+++++

Funksiya deb nimaga aytiladi?

====

#

Dasturning istalgan qismidan murojat qilib,
birnecha bor ishlatish mumkin bo'lgan operatorlar guruhi,

====

o'zining qiymati sifatida
hotiraadresini
o'zlashtiruvchiga

====

o'zidan hech qanday
qiymatqaytarmaydigan
operatorga;

====

Shartsiz qabul qilinadigan operatorga

+++++

Asosiy programmadan hech qanday parameter qabul qilib olmaydigan

funksiyalarnima deb aytiladi?

====

#

parametrsiz funksiya.

====

parametrli funksiya;

====

takrorlanuvchi funksiya;

====

void funksiyasi;

+++++

Global o'zgaruvchilar deb nimaga aytiladi?

====

#

ham asosiy programmada, ham
funksiyada ishlatish mumkin bo'lgan
o'zgaruvchi.

====

faqat funksiyada ishlatilishi
mumkin bo'lgan o'zgaruvchilar;

====

Asosiy funksiyadan
chaqiriluvchi funksiyaga;

====

asosiy dasturdan funksiyaga uzatiladigan
parametrlarni qabul qilib qayta ishlovchi
funksiyalar

+++++

Lokal o'zgaruvchilar deb nimaga aytiladi?

====

#

faqat funksiyada ishlatilishi

mumkin bo'lgan o'zgaruvchilar.

====

ham asosiy programmada, ham
funksiyada ishlatish mumkin bo'lgan
o'zgaruvchi

====

Asosiy funksiyadan
chaqiriluvchi funksiyaga;

====

asosiy dasturdan funksiyaga uzatiladigan
parametrlarni qabul qilib qayta ishlovchi
funksiyalar;

+++++

Bir yoki bir necha belgilar birlashmasi nima deb ataladi?

====

#

satr

====

soz

====

gap

====

belgilash birlashmasi

+++++

Ko'rsatkichlar hotirada qancha joy egallaydi?

====

#

4 bayt

====

1 bayt

====

2 bayt

====

8 bayt

Savol	To'g'ri javob
Algoritm deb nimaga aytiladi?	Algoritm deb biror masalani echishga qaratilgan buyruqlar ketma - ketligi
Algoritmning xossalari qaysi qatorda to'g'ri berilgan?	Uzluklilik, aniqlik, tushunarlilik, natijaviylik, ommaviylik
Algoritmning xar bir qoidasi aniq va bir qiymatli bo'lishi zarur. Qaysi xossaga tegishli?	Aniqlilik
Dastlabki berilgan malumotlarni natijaga aylantirish jarayoni yzlukli ravishda amalga oshiriladi. Qaysi xossaga tegishli?	Uzluklilik
Algoritm masalaning echimiga chekli sondagi qadamlar ichida olib kelishi yoki masalani "echib bo'lmaydi" degan xabar bilan tugashi kerak. Qaysi xossaga tegishli?	Natijaviylik
Masalaning yechish algoritmi shunday yaratilishi kerakki, uni faqat boshlang'ich malumotlar bilan farqlanadigan masalalarni echish uchun xam qo'llanilishi kerak. Qaysi xossaga tegishli?	Ommaviylik
Algoritmlarni ifodalashning eng keng tarqalgan shakli qaysi?	Algoritmni oddiy tilda ifodalash
Algoritm ishlab chiqishning birinchi bosqichida algoritmni yozishning eng qulay usuli qaysi?	Algoritmni tuzim ko'rinishida ifodalash
Algoritm tuzimlarini qurish qoidalari..... da qat'iy belgilab berilgan.	GOST 19. 002-80
Axborot oqimining asosiy yo'nalishi qanday ketadi?	Tepadan pastga va chapdan o'ngga

Blokka nisbatan oqim chizig'i (potok linii) qanday bo'lishi mumkin ?	Kiruvchi yoki chiquvchi
Blok uchun qaysi chiziqlar soni chegaralanmagan?	Kiruvchi
Chiquvchi chiziq esa mantiqiy bloklardan boshqa hollarda faqat nechta bo'ladi?	Bitta
Parallel chiziqlar orasidagi masofa necha mm dan kam bo'lmasligi kerak?	3
Qaysi usulda algoritmni ifodalash uchun "dasturlash tillari" deb ataluvchi suniy tillar qo'llaniladi?	Algoritmni maxsus tilda yozish

Dasturlash tili kompyuterga bog'liqlik darajasi bo'yicha necha guruhga bo'lunadi?	Ikki turga
FORTTRAN tili nechanchi yili ishlab chiqilgan?	1954
ALGOL tili nechanchi yili yaratilgan?	1960
KOBOL tili nechanchi yili yaratilgan?	1959
PASKAL tili nechanchi yili yaratilgan?	1971
PL/1 tili nechanchi yilda yaratilgan?	1964
BEYSIK tili nechanchi yilda yaratilgan?	1965
Algoritmning asosiy turlari nechta?	3
Qaysi algoritmarda bloklar biri ketidan boshqasi joylashgan bo'lib, berilgan tartibda bajariladi?	Chiziqli
Chiziqli turdagi algoritmarda bloklar biri ketidan boshqasi joylashgan bo'lib, berilgan tartibda bajariladi. Bunday bajarilish tartibi nima deb yuritiladi?	tabiiy tartib
Biroqta mantiqiy shartni bajarilishiga bog'lik holda hisoblash jarayoni u yoki bu tarmoq bo'yicha amalga oshirilishi nima deb ataladi?	tarmoqlanuvchi turdagi algoritm
Takrorlanishlarni o'z ichiga olgan algoritm nima deb ataladi?	takrorlanuvchi turdagi algoritm
Chiziqli jarayonlarning algoritmni dasturlash tillari orqali ifodalashda tilning nechta operatorlaridan foydalaniladi?	uchta
Paskal tilida qaysi operator o'zgarishlar blokida, o'zlashtirish operatori orqali yoki ma'lumot kiritish operatori orqali tashkil qilinishi mumkin?	Ma'lumotlarni kiritish operatori
Xosil qilingan natijalarni kompyuter ekraniga yoki chop etish qurilmasiga chiqarish uchun qaysi operatoridan foydalaniladi?	Ma'lumotlarni chop etish
Qaysi operator :q belgisi orqali ifodalanadi, ya'ni a :q b; ko'rinishida yoziladi?	O'zlashtirish operatori
Qabul qiladigan qiymatlariga qarab o'zlashtirish operatori necha xil turlarda bo'ladi?	uch
Ma'lumot turlari qanday ko'rinishda bo'ladi?	oddiy-skalyar va murakkab
xn ni Paskalda yozilishini to'g'risini ko'rsatgani?	$\exp(n * \log(x))$
O'zlashtirish operatorlariga qaysi operatorlar kiradi?	Barcha javoblar to'g'ri

Belgilarni saqlash va qayta ishlash uchun nechta tipdagi o'zgaruvchilardan foydalaniladi?	2
Belgilarni saqlash va qayta ishlash uchun qanday tipdagi o'zgaruvchilardan foydalaniladi?	Ansichar va Widechar
O'zgaruvchilarning qanday turlari mavjud?	Barcha javoblar to'g'ri
Mantiqiy o'zgaruvchilar qanday qiymat qabul qiladi?	Rost yoki yolg'on
Copy funksiyasining vazifasi nima?	Satr qismidan nusxa olish
Length funksiyasi nima vazifani bajaradi	Satr uzunligini qaytaradi
Delete protsedurasi qanday vazifani bajaradi	Satrning bir qismini o'chirib tashlash mumkin
Post funksiyasining vazifasi nima?	Satrdagi satrning qismini joylashuvini aniqlaydi
Shortstring satridagi belgilar soni qanchadan oshmasligi kerak?	255 tadan
String tipi qaysi tipga ekvivalent?	Shortstring
Dastur matnida belgining o'rniga uning kodini ham yozish mumkin, faqat kodni yozishda avval son oldiga qanday belgi qo'yish kerak?	#
Ansichar tipiga ekvivalent tip qaysi?	Char
.... - bosqichlarning qaysi birlarini mutaxassis kompyuterdan foydalanmasdan va qaysi bosqichlarini kompyuterdan foydalanib bajarishini aniqlash xamda bosqichlarni to'la o'rganib chiqishdan iborat	Maqsad
Ilmiy - texnik masalalarni (ITM) kompyuterdan foydalanib echish bosqichlari nechta?	10 ta
Qo'yilgan maqsadni amalga oshirish uchun kerakli ma'lumotlar tarkibi (strukturasi), tuzilishi, ifodalanishi aniqlangan bo'lib, ular orasidagi bog'lanishlar aniq ifodalangan bo'lsa, nima deb aytiladi?	Masala qo'yilgan
Masalani yechish uchun kerakli va yetarli bo'lgan dastlabki ma'lumotlarning tarkibi, tavsifi, turi, tuzilishi xisobga olingan xolda matematik terminlarda ifodalanadi hamda masalani yechishning nimasi yaratiladi ?	Matematik modeli
Masalani yechish uslubi ishlab chiqilgan bo'lsa nima deb ataladi?	Masalani yechish uslubi ishlab chiqilgan

Nimani yaratishda oraliq ma'lumotlarni iloji boricha kamaytirish, tashqi qurilmalar bilan bo'ladigan aloqalarni minimumga keltirish kerak?	Masalaning algoritmini
Qaysi bosqichlar bir-biri bilan jips, mustahkam bog'langan	3 va 4
Algoritmashda nimadan foydalanish algoritmini o'qishda va dasturlashda qulayliklar yaratadi?	modullik prinsipidan
....-masalani kompyuterdan foydalanib echish algoritmini yaratish jarayonidir.	Masalani algoritmash
Masalani ishchi xolatga keltirilgan yechish algoritmini tanlangan algoritmik til vositasida ifodalash nima deb ataladi?	Dasturlash
Dastur qanday bo'lishi kerak, ya'ni ma'lumotlarni aniq biror turiga bog'liq bo'lmasligi kerak	Umumiy
Nima boshi va nima oxiri alohida qatorda turgani ma'qul?	Takrorlanish
Kompyuter uchun qanday vositalar bo'lib: perfokarta, perfolenta, magnitli tasma, magnitli disk, fleshkalar xizmat qilishi mumkin?	Axborot tashuvchi
Qaysi bosqich "dasturni test bo'yicha tekshirish" deb xam yuritiladi?	Dasturning xatosini tuzatish
..... - maxsus tayyorlangan dastlabki malumotlar bo'lib, ular ustida amallar bajarish bilan masalaning echimi-natija olinadi	Test
Algoritm de6 nimaga aytiladi?	Algoritm deb biror masalani echishga qaratilgan buyruqlar ketma - ketligi
Algoritmning xossalari qaysi qatorda to'g'ri berilgan?	Uzluklilik, aniqlik, tushunarlilik, natijaviylik, ommaviylik
Algoritmning xar bir qoidasi aniq va bir qiymatli bo'lishi zarur.Qaysi xossaga tegishli?	Aniqlilik
Dastlabki berilgan malumotlarni natijaga aylantirish jarayoni yzlukli ravishda amalga oshiriladi.Qaysi xossaga tegishli?	Uzluklilik

Algoritm masalaning echimiga chekli sondagi qadamlar ichida olib kelishi yoki masalani "echib bo'lmaydi" degan xabar bilan tugashi kerak. Qaysi xossaga tegishli?	Natijaviylik
Masalaning yechish algoritmi shunday yaratilishi kerakki, uni faqat boshlang'ich malumotlar bilan farqlanadigan masalalarni echish uchun xam qo'llanilishi kerak. Qaysi xossaga tegishli?	Ommaviylik
Algoritmnlarni ifodalashning eng keng tarqalgan shakli qaysi?	Algoritmni oddiy tilda ifodalash
Algoritm ishlab chiqishning birinchi bosqichida algoritmni yozishning eng qulay usuli qaysi?	Algoritmni tuzim ko'rinishida ifodalash
Algoritm tuzimlarini qurish qoidalari.....da qat'iy belgilab berilgan.	GOST 19. 002-80
Axborot oqimining asosiy yo'nalishi qanday ketadi?	Tepadon pastga va chapdan o'ngga
Blokka nisbatan oqim chizig'i (potok linii) qanday bo'lishi mumkin ?	Kiruvchi yoki chiquvchi
Blok uchun qaysi chiziqlar soni chegaralanmagan?	Kiruvchi
Chiquvchi chiziq esa mantiqiy bloklardan boshqa hollarda faqat nechta bo'ladi?	Bitta
Parallel chiziqlar orasidagi masofa necha mm dan kam bo'lmasligi kerak?	3
Qaysi usulda algoritmni ifodalash uchun "dasturlash tillari" deb ataluvchi suniy tillar qo'llaniladi?	Algoritmni maxsus tilda yozish
Dasturlash tili kompyuterga bog'liqlik darajasi bo'yicha necha guruhga bo'lınadi?	Ikki turga
FORTTRAN tili nechanchi yili ishlab chiqilgan?	1954
ALGOL tili nechanchi yili yaratilgan?	1960
KOBOL tili nechanchi yili yaratilgan?	1959
PASKAL tili nechanchi yili yaratilgan?	1971
PL/1 tili nechanchi yilda yaratilgan?	1964
BEYSIK tili nechanchi yilda yaratilgan?	1965
Algoritmnlarning asosiy turlari nechta?	3
Qaysi algoritmnlarda bloklar biri ketidan boshqasi joylashgan bo'lib, berilgan tartibda bajariladi?	Chiziqli

Chiziqli turdagi algoritmlarda bloklar biri ketidan boshqasi joylashgan bo'lib, berilgan tartibda bajariladi. Bunday bajarilish tartibi nima deb yuritiladi?	tabiiy tartib
Biroppa mantiqiy shartni bajarilishiga bog'lik holda hisoblash jarayoni u yoki bu tarmoq bo'yicha amalga oshirilishi nima deb ataladi?	tarmoqlanuvchi turdagi algoritm
Takrorlanishlarni o'z ichiga olgan algoritmlar nima deb ataladi?	takrorlanuvchi turdagi algoritmlar
Chiziqli jarayonlarning algoritmlarini dastirlash tillari orqali ifodalashda tilning nechta operatorlaridan foydalaniladi?	uchta
Paskal tilida qaysi operator o'zgarishlar blokida, o'zlashtirish operatori orqali yoki ma'lumot kiritish operatori orqali tashkil qilinishi mumkin?	Ma'lumotlarni kiritish operatori
Xosil qilingan natijalarni kompyuter ekraniga yoki chop etish qurilmasiga chiqarish uchun qaysi operatoridan foydalaniladi?	Ma'lumotlarni chop etish
Qaysi operator :q belgisi orqali ifodalanadi, ya'ni a :q b; ko'rinishida yoziladi?	O'zlashtirish operatori
Qabul qiladigan qiymatlariga qarab o'zlashtirish operatori necha xil turlarda bo'ladi?	uch
Ma'lumot turlari qanday ko'rinishda bo'ladi?	oddiy-skalyar va murakkab
xn ni Paskalda yozilishini to'g'risini ko'rsatgani?	$\exp(n \cdot \log(x))$
O'zlashtirish operatorlariga qaysi operatorlar kiradi?	Barcha javoblar to'g'ri
Belgilarni saqlash va qayta ishlash uchun nechta tipdagi o'zgaruvchilardan foydalaniladi?	2
Belgilarni saqlash va qayta ishlash uchun qanday tipdagi o'zgaruvchilardan foydalaniladi?	Ansichar va Widechar
O'zgaruvchilarning qanday turlari mavjud?	Barcha javoblar to'g'ri
Mantiqiy o'zgaruvchilar qanday qiymat qabul qiladi?	Rost yoki yolg'on
Copy funksiyasining vazifasi nima?	Satr qismidan nusxa olish
Length funksiyasi nima vazifani bajaradi	Satr uzunligini qaytaradi
Delete protsedurasi qanday vazifani bajaradi	Satrning bir qismini o'chirib tashlash mumkin

Post funksiyasining vazifasi nima?	Satrdagi satrning qismini joylashuvini aniqlaydi
Massiv - bu	bir tipga tegishli bo'lib, umumiy nomga ega bo'lgan o'zgaruvchilarning tartiblangan to'plamidir
Massiv chiqarish-	massiv elementlarining qiymatini ekranga chiqarish
Massivni kiritish deganda...	dastur ishlagan vaqtda massiv elementlarining qiymatini foydalanuvchidan (yoki fayldan) qabul qilish tushuniladi
ColCount xususiyatining vazifasi nima?	Jadvalning ustunlar soni
RowCount xususiyatining vazifasi nima?	Jadvalning qatorlar soni
Cells xususiyatining vazifasi nima?	Ikki o'lchovli massivga mos keluvchi jadval. Ustun raqami col va qator raqami row ga mos keluvchi jadval katakchasi cells[col, row] elementlarini aniqlaydi
FixedCols xususiyatining vazifasi nima?	jadvalning chap qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilanga ustunlar alohida rang bilan ajratiladi va kataklar gorizontal siljtilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi
FixedRows xususiyatining vazifasi nima?	jadvalning yuqori qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilangan ustunlar alohida rang bilan ajratiladi va kataklar vertical siljtilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi
Options.go Editing xususiyatining vazifasi nima?	jadvalning yuqori qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilangan ustunlar alohida rang bilan ajratiladi va kataklar vertical siljtilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi

DefaultColWidth xususiyatining vazifasi nima?	Jadvaldagi ustunlar kengligi
Default Row Height xususiyatining vazifasi nima?	jadvaldagi qator balandligi
GridLineWidht xususiyatining vazifasi nima?	jadvalkatakklarini ajratib turuvchi chiziqlar qalinligi
Left xususiyatining vazifasi nima?	komponentlarning chap chegarasidan formaning chap chegarasigacha bo'lgan masofa
Top xususiyatining vazifasi nima?	komponentlarning yuqori chegarasidan formaning yuqori chegarasigacha bo'lgan masofa
Height xususiyatining vazifasi nima?	Komponentning balandligi
Width xususiyatining vazifasi nima?	komponentning kengligi
Font xususiyatining vazifasi nima?	Jadval kataklaridagi matnlarning shrifi
Massiv elementini taqqoslash qaysi buyruq yordami amalga oshiriladi	repeat
Name xususiyatining aniqlanishi qanday?	komponent nomi. Komponent xususiyatiga murojat qilishda qo'llaniladi
Text xususiyatining aniqlanishi qanday?	memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qaraladi
Lines xususiyatining aniqlanishi qanday?	memo maydonidagi matn. Satrlar yig'indisi sifatida qaraladi . Satrga murojaat satr raqami bo'yicha amalga oshiriladi

Lines. Count xususiyatining aniqlanishi qanday?	memo maydonidagi qatorlar soni
Massivni tartiblanishi deganda-	ma'lum bir qoidaga asosan massiv elementlarining joyini o'zgartirish tushuniladi
Array nima?	Delphida massiv e'lon qilinayotganini bildiruvchi kalit so'z
Bosh_chegara va oxirgi_chegara nima?	massiv elementlarining o'zgarish oralig'ini belgilovchi butun tipli konstantlar
Font xususiyatining aniqlanishi qanday?	izox matnining shrifi
Standart matematik funksiyalarini belgilang	sinx, cosx, Lnx, arctgx
nostandart matematik funksiyani belgilang	arcsinx, arccosx,
O'zgaruvchilar qiymatini ekrandan kiritish operatorini ko'rsating	Read(s);
Ma'lumotlar va o'zgaruvchilar qiymatini ekranga chiqarish operatorini ko'rsating	Write(s);
Biblioteka modullarini tashkil etishda qanday so'zlarga murojaat qilinadi? 1. UNIT 2.INTERFACE 3.IMPLEMENTATION 4.BEGIN 5. END 6. OR	1,2,3,4,5
UNIT.....	<biblioteka modulining nomi>
INTERFACE....	{interfeys seksiya}

USES...	<ulanadigan modul nomi>
IMPLEMENTATION.....	{ishlatish seksiyasi}
Inisializasiya seksiyasi modulning seksiyasi hisoblanadi	oxirgi
Kompyuterda turli xil chizmalar va tasvirlar xosil qiluvchi funktsiyalarni olgan modul qanday nomlanadi?	Graph
Graph modulida ekranda tasvirlarni xosil qilish uchun qanday rejimga o'tish zarur kerak?	Grafik
Grafik rejimning matn rejimidan farqi nimada?	Grafik rejimda ekran rang-barang nuqtalar - piksellar to'plamidan tashkil topgan to'rtburchakdan iborat bo'ladi.
Grafik rejimda ekranning holatini nima belgilaydi?	Adapterlar
Ekranga mumkin qadar ko'p nuqtalar joylashtira olish va rang-baranglikni oshirish imkoniyati qaysi rejimda mavjud?	Grafik
Ekranni grafik holatga o'tkazish uchun qaysi funktsiyadan foydalaniladi?	Initgraph (gd, gm, path)
Initgraph (gd, gm, path) funktsiyasi nima uchun ishlatiladi?	Ekranni matn holatidan grafik holatga o'tkazish uchun
Initgraph (gd, gm, path) funktsiyasida gd nimani bildiradi?	drayver nomeri
Nuqtalar o'rnini to'ldiring. Initgraph (gd, gm, path) funktsiyasida path o'rnida " belgisi turgan bo'lsa...	drayver joriy katalogdan axtariladi
Grafik rejimdan chiqish uchun qaysi funktsiyadan foydalaniladi?	Closegraph
Ekranda x,y koordinatali nuqtani Color rangida xosil qiluvchi funktsiya qaysi?	Putpixel (x,y, Color)
Ekrandagi x,y koordinatali nuqtaning rangini aniqlaydigan funktsiya qaysi?	Getpixel (x,y)
Line (x1,y1,x2,y2) funktsiya qanday vazifa bajaradi?	x1,y1 nuqtadan x2,y2 nuqttagacha kesma xosil qiladi
x,y markazga ega r radiusli aylana xosil qilish uchun qaysi funktsiya ishlatiladi?	Circle(x,y,r)

Ko`pburchak xosil qilish uchun qaysi funksiya ishlatiladi?	Drawpoly
Ekranning chap yuqori nuqtasi (X1,Y1), o'ng pastki nuqtasi (X2,Y2) koordinatadagi to'g'ri to'rtburchakli sohasini saqlash uchun kerak bo'lgan xotiraning o'lchamini baytlarda olish vazifasini bajaruvchi protsedura qaysi?	ImageSize(Xl,Yl,X2,Y2)
GetImage (Xl ,Y1 ,X2,Y2,Area) protsedurasida qanday vazifa bajaradi?	Xotiraning berilgan Area maydonida to'g'ri to'rtburchakli tasvirni saqlaydi
PutImage (X,Y,Area,mode) protsedurasida mode nimani bildiradi?	tasvirni ekranga chiqarish rejimi
GetImage (Xl ,Y1 ,X2,Y2,Area) protsedurasida Area qanday o'zgaruvchi?	tasvir saqlanadigan joyning adresini saqlaydigan o'zgaruvchi
Grafik oynani tozalash protsedurasida qaysi?	ClearViewPort
Tasvir etilayotgan videoxotiraning aktiv qismini o'rnatish protsedurasida qaysi?	SetVisvalPage
SetViewPort protsedurasida qanday vazifani bajaradi?	oynaning o'lchamini o'rnatish
SetActivePage protsedurasida qanday vazifa bajaradi?	videoxotiraning aktiv qismini o'rnatish
ClearDevice protsedurasida qanday vazifa bajaradi?	grafik ekranni tozalash
Nuqtalar o'rnini to'ldiring. ... bu buyruqlar ketma-ketligini kiritishdir.	dasturlash
Qo'yilgan masalani dasturlash mumkinligini tekshirish ...	bosqichida, masalaning qo'yilishi sinchkovlik bilan tekshiriladi va natija olish uchun ma'lum bir formaga keltiriladi, har qanday holatda ham dasturnining ishlashi rejalashtiriladi.

Agar yaratilgan dastur boshqa foydalanuvchilar tomonidan ishlatiladigan bo'lsa, u holda dasturchi foydalanuvchiga qulay bo'lishi uchun albatta yordamchi tizimlarni yaratishi kerak. Zamonaviy dasturlarda yordamchi axborotlar CHM yoki HLP fayl ko'rinishida bo'ladi. yordamchi tizimlar tarkibiga dasturni o'rnatish bo'yicha ko'rsatmalar ham kiradi. Ular Readme nomli TXT, DOC yoki HTM fayl formatlaridan birida bo'ladi. Ushbu ta'rif dasturlashning qaysi bosqichiga tegishli?	Yordamchi tizimlarni yaratish
Nuqtalar o'rnini to'ldiring. ... bosqichi o'ta muhim bo'lib, yaratilgan dasturdan boshqalar ham foydalanishi hisobga olinadi. Bu bosqichda eng ko'pi bilan qancha ma'lumotni ko'tara olishi va unda kiritilishi mumkin bo'lgan noto'g'ri ma'lumotlar tekshiriladi.	Testdan o'tkazish
Qo'yilgan masalaning algoritmini tanlash yoki qayta ishlash bosqichi qanday amalga oshiriladi?	bu bosqichda natija olish uchun kerak bo'ladigan muhit tekshiriladi. Agarda masala turli usullar bilan yechiladigan bo'lsa, dasturchi eng qulay, ya'ni tez va aniq ishlaydigan usulni tanlaydi. Algoritmni qayta ishlash bosqichi natijasi sifatida algoritm so'z yoki blok-sxema orqali ifodalanadi.
Algoritm nima?	berilgan ma'lumotlardan foydalanib, ko'zlangan natijaga erishish jarayonini aniqlashdir
Algoritmnlarni blok-sxema ko'rinishida ifodalashda kiritish/chiqarish uchun qanday maxsus belgidan foydalaniladi?	parallelogram
Algoritmnlarni blok-sxema ko'rinishida ifodalashda qayta ishlash uchun qanday maxsus belgidan foydalaniladi?	to'g'ri to'rtburchak
Nuqtalar o'rnini to'ldiring. ... da dasturlashda masalani yechish algoritmi hodisalarni qayta ishlash protseduralarining algoritmlaridan tashkil topadi.	Delphi

Dastur kodi nima?	dasturlash tilining buyruqlari ko'rinishida keltirilgan algoritm
Insonlar uchun tushunarli, ammo kompyuter protsessoriga tushunarsiz bo'lgan buyruqlar nima deb yuritiladi?	dastur kodi
Dastur kodini mashina tiliga aylantiradigan maxsus dastur qanday nomlanadi?	kompilyator
Nuqtalar o'rnini to'ldiring. Delphida dastur ... deb yuritiluvchi buyruqlar ketma-ketligidan iborat bo'ladi.	operator
Yetti xildagi butun tiplar bilan ishlaydigan dastur qaysi?	Delphi
Byte tipi qiymat oralig'ini ko'rsating.	0—255
Longword tipi qiymat oralig'ini ko'rsating.	0 —4 294 967 295
-2 147 483 648 — 2 147 483 647	Longint
Ushbu qiymat qaysi tip oralig'i hisoblanadi?	
Longint tipiga ekvivalent bo'lgan tip qaysi?	Integer
Delphida Real tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	$2.9 \times 10^{-39} — 1.7 \times 10^{38}$
Delphida Single tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	$1.5 \times 10^{-45} — 3.4 \times 10^{38}$
Delphida Double tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	$5.0 \times 10^{-324} — 1.7 \times 10^{308}$
Delphida Extended tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	$3.6 \times 10^{-4951} — 1.1 \times 10^{4932}$
Delphida Comp tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	$2^{63+1} — 2^{63-1}$
Delphida Currency tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	-922 337 203 685 477.5808 -922 337 203 685 477.5807
Delphi dasturlash tilida double tipiga ekvivalent bo'lgan universal tip qaysi?	Real
Quyida keltirilgan funkiyalardan qaysi biri kasr sonni butun qismini ko'rsatadi?	Int(n)
n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 0; i <= n; i = i + 2) s += i; cout << s << endl; </pre>	20

n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 0; i <= n; i++) if (i % 2==1) s += i; cout << s << endl; </pre>	25
n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) if (n % i == 0) s += i; cout << s << endl; </pre>	18
n=15 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) if (n % i == 0) s += 1; cout << s << endl; </pre>	4
n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) s *= i; cout << s << endl; </pre>	0
n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi? <pre> int n, s = 1; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) s *= i; cout << s << endl; </pre>	720

<p>n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 2; i <= n; i++) { bool b = true; for (int j = 2; j < i; j++) if (i % j == 0) { b = false; break; } if (b) s += i; } cout << s << endl; </pre>	28
<p>n=15 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) { int k = 0; for (int j = 1; j < i; j++) if (i % j == 0) k++; if (k == 1) s += i; } cout << s << endl; </pre>	40
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 1, i = 2; cout << "n="; cin >> n; for (int k = 1; k <= n; k++) s *= i; cout << s << endl; </pre>	256
<p>n=3 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 1, a; cout << "n="; cin >> n; a = n; for (int k = 1; k <= n; k++) s *= a; cout << s << endl; </pre>	27

<p>n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int k = 1; k <= n; k++) { if (k % 5 == 0) continue; s += k; } cout << s << endl; </pre>	40
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 2) s += i; else s += 2 * i; cout << s << endl; </pre>	56
<p>n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 3 == 0) s += 2 * i; cout << s << endl; </pre>	36
<p>n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) switch (i % 5) { case 0: s += i; break; default : s++; } cout << s << endl; </pre>	25

<p>n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) switch (i % 10) { case 0: case 2: case 4: case 6: case 8: s += i; break; default : s++; } cout << s << endl; </pre>	35
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i = 0, n; cout << "n="; cin >> n; dastur_uz : i++; s += i; if (i != n) goto dastur_uz; else s *= 2; cout << s << endl; </pre>	72
<p>n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, k = 1, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) s += k; k += i; cout << s << endl; </pre>	12
<p>n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, k = 1, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) k += i; s += k; cout << s << endl; </pre>	46

<p>n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, k = 1, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) { k += i; s += k; } cout << s << endl; </pre>	62
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 2 == 0) s += i; s *= 2; cout << s << endl; </pre>	40
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 2 == 0) { s += i; s *= 2; } cout << s << endl; </pre>	104
<p>n=12 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) if (i % 5 == 0) break; else s += i; cout << s << endl; </pre>	10

<p>n=13 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i = 1, n; cout << "n="; cin >> n; do { i += 2; if (i % 3 == 0) s += i; else s++; } while (i <= n); cout << s << endl; </pre>	<p>31</p>
<p>n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i = 1, p = 1, n; cout << "n="; cin >> n; while (i <= n) { s += i; p *= i; i++; } s += p; cout << s << endl; </pre>	<p>135</p>
<p>n=9 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int s = 0, i = 1, p = 0, k = 5, n; cout << "n="; cin >> n; while (i <= n) { if (i % 2 == 0) s += k; else p++; i++; } p += k; s += p; cout << s << endl; </pre>	<p>30</p>

<p>n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0, i = 0;; cout << "n="; cin >> n; while (1 > 0) { i++; s += i; if (i >= n) break; } cout << s << endl; </pre>	55
<p>n=8 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; int i = n; while (i > 0) { s += i--; if (i >= n) break; } cout << s << endl; </pre>	36
<p>n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; int i = 0; do { i++; s += i++; } while (i < n); cout << s << endl; </pre>	25
<p>n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; int i = n; do { s += i--; } while (i > 0); cout << s << endl; </pre>	55

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

<p>a=7, b=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = 0; do { i++; if (i % b == 0) s += i; } while (i < a); cout << s << endl; </pre>	5
<p>a=10, b=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = b; while (i <= a) { s += 1; i++; } cout << s << endl; </pre>	6
<p>a=11, b=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int a, b, s = 0; cout << "a="; cin >> a; cout << "b="; cin >> b; int i = b; while (i <= a) { s += i; i++; } cout << s << endl; </pre>	51

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

<p>n=7 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 1; cout << "n="; cin >> n; while (n >= 2) { s *= n; n -= 2; } cout << s << endl; </pre>	105
<p>n=10 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; while (!(s * s > n)) s++; cout << s << endl; </pre>	4
<p>n=30 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, q; cout << "n="; cin >> n; if (n != 1) q = n / 2; else q = 1; while (!(q * q <= n)) q--; cout << q << endl; </pre>	5
<p>n=40 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, k = 0, s = 1; cout << "n="; cin >> n; while (!(s > n)) { s *= 3; k++; } cout << k << endl; </pre>	4
<p>n=80 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; while (3 <= n) { n /= 3; s++; } cout << s << endl; </pre>	3

<p>n=876 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> void funksiya(int *a, int *n, int *k) { *n = 0; *k = 0; while (*a > 0) { *k += *a % 10; *n += 1; *a /= 10; } } int main() { int n, b, c; cout << "n="; cin >> n; funksiya(&n, &b, &c); cout << b + c + n; return 0; } </pre>	<p>24</p>
<p>n=5 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int funksiya(int n) { while (n > 0) { cout << n % 10; n /= 10; } return n; } int main() { int n; cout << "n="; cin >> n; cout << funksiya(n); return 0; } </pre>	<p>50</p>

<p>n=456 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int funksiya(int n) { int k = 0; while(n > 0) { k++; n /= 10; } return k; } int main() { int n; cout << "n="; cin >> n; cout << funksiya(n); return 0; } </pre>	3
<p>n=6 bo'lganda dastur qismi qanday natija beradi?</p> <pre> int funksiya(int k) { if (k == 0) return 1; else if (k == 1) return 1; else return k * funksiya(k - 1); } int main() { int n; cout << "n="; cin >> n; cout << funksiya(n) << endl; return 0; } </pre>	720
Sharti keyin berilgan sikl operatorini ko'rsating.	do{}while()
Parametrli sikl operatorini ko'rsating.	for()
Sharti oldin berilgan sikl operatorini ko'rsating.	while()
Sikl operatorining qaysi turida sikl tanasi kamida bir marotaba majburiy tarzda bajariladi?	do{}while()

Sikl operatorining qaysi turida sikl tanasi bajarilmasligi mumkin?	while(), for()
for() sikl operatorlarining qaysi turiga mansub?	Parametrli
while() sikl operatorlarining qaysi turiga mansub?	Sharti oldin berilgan
do{ }while() sikl operatorlarining qaysi turiga mansub?	Sharti keyin berilgan
<pre>int a=15; while(a>0) {--a;}</pre> Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?	15
Sharti oldin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.	while(shart) {sikl tanasi;}
Sharti keyin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.	do{sikl tanasi;} while(shart)
<pre>int i=1; while(i>-1) {cout<< i << endl; i++;}</pre> Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?	Cheksiz
<pre>int a=0; while(a-1<5) {a++;}</pre> Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?	6
Parametrli sikl operatoridan tog'ri foydalanilgan javobni ko'rsating.	for (int i=0; i<=n; i++)
Quyidagi sikl operatori 10 marta bajarilishi uchun n ning qiymati qanday bo'lishi lozim? for (int i=0; i<n; i++) {sikl tanasi;}	10
<pre>for (int a=0; a<50; a+=10) {cout<<a<<" "}</pre> Dastur qismida qanday natija chiqariladi?	0,10,20,30,40,
<pre>int s=-1; for (int a=0; a<10; a++) {s+=a;} cout<< s <<endl;</pre> Dastur qismida qanday natija chiqariladi?	44
Rekusiya chuqurligi nima?	Funksiya tarkibida o'zini o'zi chaqirishlar soni
Rekursiya chuqurligi...	Yetarli darajada kichik bo'lishi shart

Natijaviylik bu-	Algoritm masalaning echimiga chekli sondagi qadamlar ichida olib kelishi yoki masalani "echib bo'lmaydi" degan xabar bilan tugashi kerak
Dasturlash tillari bir biridan -	Alifbosi, sintaksisi va semantikasi bilan ajralib turadi.
Dasturlash tilining sintaksisi -	Jumlalar tuzishda belgilarning bog'lanish qoidalarini belgilaydi
Dasturlash tilining semantikasi -	Jumlalarning mazmuniy izohini belgilaydi
Ma'lumotlar va o'zgaruvchilar qiymatini ekranga chiqarish operatorini ko'rsating?	Write (s)
O'zgaruvchilar qiymatini ekrandan kiritish operatorini ko'rsating?	Read (s)
Algoritm bu:	Buyruqlar va amallar ketma-ketligi.
Ma'lumot turlari qanday ko'rinishda bo'ladi?	Oddiy-skalyar va murakkab.
Bitta operandga qo'llaniladigan amallar nima dep nomlanadi?	Unar.
Necha xil shartli operator mavjud?	2 xil.
Tarmoqlanuvchi jarayonlarni dasturlash uchun qaysi operatorlar ishlatiladi:	Shartli va shartsiz o'tish.
Dasturni har doim qaysi so'z bilan boshlash mumkin?	Program so'zi bilan.
Dasturlarni bajarish natijasida xatolarni topish va ularni bartaraf etishga yo'naltirilgan ishlar qanday nomlanadi?	Taxrirlash.
O'zgarmas sonlar qanday tavsiflanadi?	Const.
Nuqtalar o'rnini to'ldiring. ... bu buyruqlar ketma-ketligini kiritishdir.	Dasturlash.
Algoritmning xossalari nechta?	5
Algoritmni to'liq qurish bosqichlari qaysi bosqichdan boshlanadi?	Masalaning qo'yilishidan.
Algoritmning qiyinligini tahlil qilishdan maqsad nima?	Berilgan masalani yechish uchun optimal algoritmni topishdir.
Toifalashgan fayllarni ekranda o'qish....?	Mumkin.

GRAPH moduli nima uchun ishlatiladi?	Grafik parametrlarini yuklash uchun.
CRT moduli nima uchun ishlatiladi?	Ekran parametrlarini yuklash uchun.
Algoritmni qiyinlik funktsiyasining ko'rinishi bo'yicha necha sinflarga ajratiladi?	3 ta.
... - bu berilgan algoritmgaga asoslangan biror bir algoritmik tilda yozilgan ko'rsatmalar (buyruqlar, operatorlar) to'plamidir.	Dastur.
PutPixel prosedurasi qanday vazifa bajaradi?	Ekkranda x, y koordinatali nuqtani Color rangida xosil qiladi.
Circle prosedurasi qanday vazifa bajaradi?	x,y markazga ega r radiusli aylana xosil qilish.
Dasturlash necha qadamdan iborat?	5
O'zgarmlar dastur boshida qaysi so'z bilan e'lon qilinadi?	Const
O'zgaruvchilarning qanday turlari mavjud?	Real, String
Mantiqiy o'zgaruvchilar qanday qiymat qabul qiladi?	Rost yoki yolg'on
Rekursiya nima?	O'z-o'zi orqali aniqlanuvchi ob'ekt hisoblanadi
Rekursiv ob'ektlarga misol sifatida qanday tasvirlarni olish mumkin.	Grafik
Rekursiv triadada masalani yechish uchun nechta bosqich mavjud?	3 ta
Dekompozitsiya qilish nima ma'noni anglatadi	Qismlarga ajratish
Funksiya tarkibida o'zini o'zi chaqirishlar soni nima deb ataladi?	Rekusiya chuqurligi
Saralash algoritmlari necha tipga bo'linadi?	2
Tezkor saralash algoritmi nechanchi yili taklif etilgan?	1964 yil
...- mantiqiy tip. Forma xossasi. Agar qiymati rost bo'lsa forma shaffof.	AlphaBlend
Tezkor saralash algoritmi qaysi metodga asoslanadi.	Bo'lib tashla va hukmronlik qil

Memo -...?	Ko'pqatorli matn muharriri. Ko'pqatorli matnlarni kiritish yoki chiqarishda ishlatiladi
Graf qirralarning bog'langan uchlari nima deb ataladi?	To'plam
Prim algoritmi nechanchi yili ishlab chiqilgan.	1957 yil
Dastur kodi nima?	Dasturlash tilining buyruqlari ko'rinishida keltirilgan algoritm
Rekursiv triada asoslari qaysilar?.	Parametrizatsiya qilish, rekursiya bazasi, dekompozitsiya
Tanlash orqali saralashda har qadamda hali ko'rilmagan elementlar orasidan qay biri tanladi	Eng kichigini
Algoritm deb nimaga aytiladi??	Algoritm deb biror masalani echishga qaratilgan buyruqlar ketma - ketligi
Algoritmning xossalari qaysi javobda to'g'ri berilgan?	Uzluklilik, aniqlik, tushunarlilik, natijaviylik, ommaviylik
Algoritmnlarni ifodalashning qanday usullari bor?	Matn, algoritmik til, blok-sxema, dastur
Massivni e'lon qilish to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping?	int a[50] ;
Quyidagi ifodadan qanday qiymat chiqishini aniqlang? int a[]={1,2,3,4,5}; cout<<a[3];	4
Massiv bu ...	Bir toifali chekli qiymatlarning tartiblangan to'plami
Massiv elementlari indeksi nechchidan boshlanadi?	0 dan
Massivni initsializatsiyalash to'g'ri ko'rsatilgan javobni toping?	int a[3]={45,12,1}

Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi? <pre>#include <iostream> using namespace std; int main() { int a[10]; for (int i=0;i<10;i++) { cout<<a[i]<<endl;} return 0; }</pre>	Turli xil ko'rinishdagi 10 ta sonni chiqaradi
Massivni kompyuter xotirasida egallagan hajmini qaysi funksiya orqali aniqlasa bo'ladi?	sizeof()
Dinamik massivlarda xotirani bo'shatish funksiyasini ko'rsating?	delete []massiv_nomi
Bir o'lchamli massiv deb nimaga aytiladi?	elementiga bir indeks orqali murojaat qilish mumkin bo'lgan massivga
Quyidagi massivda ekranga nima chiqadi? <pre>int t[4]={0}; for(int i=0; i<4; i++) cout<<t[i]</pre>	4ta nol
Ikki o'lchamli massivlar qanday e'lon qilinadi?	toifa massiv_nomi[satrlar soni][ustunlar soni]
Noto'g'ri kiritilgan ikki o'lchovli massivni aniqlang?	<pre>int a[2][3]={1,2,3,4,5,6,4};</pre>
Kvadrat massiv deb qanday massivlarga aytiladi?	ustunlar va satrlar soni teng bo'lgan massivga
Quyidagi massivda j indeksi nimani bildiradi? <code>int a[i][j];</code>	ustunlar sonini
Quyidagi massivda nechta element qatnashgan <code>int k[3][4];</code>	12 ta
Funksiyaga matritsani chaqirish to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping	<pre>void matrix(int a[10][10], int m, int n)</pre>
Massivlarning qanday turlari mavjud?	dinamik va static massivlar
Initsializatsiyalash nima?	massiv elementlarini oldindan e'lon qilish
Massivni e'lon qilishda massiv indeksi qanday belgi ostida bo'ladi?	[...]
Noto'g'ri massivni ko'rsating?	<pre>int a[2]={1,2,3,4};</pre>

Massivlar necha o'lchamli bo'lishi mumkin?	istalgan o'lchamda
Massivdan n-o'rinda turgan elementni o'qib olish uchun qanday amal bajariladi?	cout<<a[i-1
Massivlarda Indeks sifatida qanday ifodalardan foydalanish mumkin?	int
Quyidagi massivni oxirgi elementini toping Int a[7]={1,2,3,4,5,6,7};	a[6];
Agar massiv elementiga qaraganda kamroq element berilgan bo'lsa natija qanday chiqadi?	berilgan elementlar va qolgan elementlarni 0 lar bilan to'ldiradi
Nomlangan massivda uning o'lchami ko'rsatilmagan bo'lsa....	kompilyator massiv chegarasini avtomatik aniqlaydi
Quyidagi dastur natijasini toping int main() { int s=0,k=0; int x[]={-1,2,5,-4,8,9} for(int i=0;i<6;i++) { if(x[i]<=0) continue; k++; s+=x[i];} cout<<k<<" "; cout<<s;	4 24
Massivlarni navlarga ajratishning oddiy usuli nechta kategoriyaga bo'linadi?	3
Ikki o'lchovli massiv to'g'ri kiritilgan qatorni toping?	int n,m; cin>>n>>m; int a[n][m]; for(int i=0;i<n;i++){ for(int j=0;j<m;j++){ cout<<a[i][j];}}

Dastur natijasini toping? <pre>int arr[]={11,35,62,555,989}; int sum=0; for(int i=0;i<5;i++) {sum+=arr[i];} cout<<sum<<endl;</pre>	1652
Ikki satr va uch ustundan iborat massivni elon qiling	<code>int a[2][3];</code>
Quyidagi belgili massiv dasturi qanday natijani ko'rsatadi? <pre>char satr[20]; int k=0,t=0; cin.getline(satr,sizeof(satr)); int r=strlen(satr); for(int i=0;i<r;i++) { if(satr[i]>=97&&satr[i]<=122) { k++; } } cout<<k;</pre>	kiritilgan matndagi kichik lotin harflar sonini
Quyidagi dastur orqali ekranga qanday ma'lumot chiqadi? <pre>string h[3]={Bahrom,llyos,Sodiq}; for(int i=0;i<3;i++) cout<<h[i];</pre>	dasturda xatolik beradi
C++ tili standarti bo'yicha indekslar soni nechtagacha bo'lishi mumkin?	31
C++ tilida simvolli massivlar qanday e'lon qilinadi?	<code>char a[10] ;</code>
Noto'g'ri e'lon qilingan massivni toping?	<code>int m[5]</code>
Massiv elementiga nima orqali murojaat qilinadi?	indeksi orqali
Quyidagi dastur bizga qanday natija beradi? <pre>int a[5]; for (int i=0;i<5;i++) { cin>>a[i];} cout<<sizeof(a)/sizeof(a[0]);</pre>	elementlar sonini
Ikki o'lchamli dinamik massivni tashkil qilish to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping?	<code>int **a;</code>
Quyidagi funksiya qanday vazifani bajaradi? <pre>a=new int*[satrlar soni];</pre>	Satrlar soniga qarab massivga dinamik xotira ajratadi

Dinamik massivda satrlar xotirada qanday joylashadi?	xotiraning turli qismida
Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi? <pre>int a[]={2,3,4,1}; sort(a,a+4); for(int i=0;i<4;i++) cout<<a[i]<<" ";</pre>	1,2,3,4
Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi? <pre>float b[6]; b[0]=1; b[1]=2; b[2]=b[1]-1; cout<<b[2];</pre>	1
Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi? <pre>float b[6]; b[0]=1; b[1]=2; b[2]=b[1]-1; cout<<b[4];</pre>	istalgan son chiqishi mumkin
Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi? <pre>int b[6]={1,2,3,4,5,6}; for (int i=0;i<6;i++) {if(b[i]%2==0) cout<<b[i]<<" "; }</pre>	2 4 6
Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi? <pre>int b[6]={1,2,3,4,5,6}; int m=b[0]; for (int i=0;i<6;i++) { if(b[i]<m) m=b[i];} cout<<m<<endl;</pre>	1
Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi? <pre>int b[6]={1,2,1,4,1,6}; int m=b[0],t=0; for (int i=0;i<6;i++) { if(b[i]<m){ m=b[i]; t=i} cout<<t;</pre>	0
Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi? <pre>int a[5][3]={2,2,2,3,3,3,2,1,1,4,4,3,1,2,3}; float s=0; for (int i=0;i<5;i++) {for(int j=0;j<3;j++) {s=s+a[i][j];} } cout<<s;</pre>	36

Quyidagi dastur qanday natija chiqaradi? <pre>int a[3][3]={2,2,2,3,3,3,2,1,1}; for (int i=0;i<3;i++) {for(int j=0;j<3;j++) { if(i==j) {cout<<a[i][j];} } }</pre>	Bosh diagonal elementlarini
Massivlarni navlarga ajratish bu-....	Berilgan ko'plab obyektlarni biron-bir belgilangan tartibda qaytadan guruhlash
Ushbu ifodada "c" qanday qiymat qaytaradi? <pre>a=true; b=true; a=!a; c=a&& b</pre>	true
A=true, B=false, C=true, D=false bo'lsa, quyidagi mantiqiy ifoda natijasini aniqlang. $!((A \& \& B) (C \& \& D)) (A B)$	true
A=true, B=false, C=true, D=false bo'lsa, quyidagi mantiqiy ifoda natijasini aniqlang. $!((!A \& \& B) (C \& \& D)) (A B)$	true
A=true, B=false, C=true, D=false bo'lsa, quyidagi mantiqiy ifoda natijasini aniqlang. $((!A \& \& B) (C \& \& D)) (A \& \& B)$	false
A=false, B=false, C=true, D=false bo'lsa, quyidagi mantiqiy ifoda natijasini aniqlang. $!((!A \& \& B) (C \& \& D)) (A B)$	true
Tanlash operatori nima dep nomlanadi?	switch
Tanlash operatorini birorta ham qiymatiga to'g'ri kelmagan holda qaysi operator qo'yiladi?	default
Shart operatori nima dep nomlanadi?	if
continue funksiyasini qaysi operatorlarga qo'llash mumkin?	Har qanday sikl operatoriga,
Eng soda doimiy takrorlanuvchi sikl operatori qanday yoziladi?	for(; ;),
Qaysi sikl operatorida avval shart bajarilib keyin tekshiriladi?	do while
Qaysi sikl operatoridan shart yolg'on bo'lsa ham hech bo'lmaganda 1 marta foydalaniladi?	do while

Ko'rsatkichlar nima uchun ishlatiladi?	o'zining qiymati sifatida xotira adresini saqllovchi,
Funksiya dep nimaga aytiladi?	Dasturning istalgan qismidan murojat qilib, birnecha bor ishlatish mumkin bo'lgan operatorlar guruhi,
Asosiy programmadan hech qanday parameter qabul qilib olmaydigan funksiyalar nima dep aytiladi?	parametrsiz funksiya.
Global o'zgaruvchilar dep nimaga aytiladi?	ham asosiy programmada, ham funksiyada ishlatish mumkin bo'lgan o'zgaruvchi.
Lokal o'zgaruvchilar dep nimaga aytiladi?	faqat funksiyada ishlatilishi mumkin bo'lgan o'zgaruvchilar.
Qiymatlar parametri dep nimaga aytiladi?	asosiy dasturdan funksiyaga uzatiladigan o'zgaruvchilar qiymatini qabul qilib oluvchi parametrlar
Qaysi toifa faqat butun sonlarni o'z ichiga oladi?	int
Toifalarni qay kalit so'zlari bilan modifikatsiyalash mumkin	signed (ishorali), unsigned (ishorasiz).
Ishorasiz toifalar nima uchun ishlatiladi?	barcha bitlar qiymatlarni saqlash uchun
Ishorasiz sonlar uchun qiymatlar qabul qilish oralig'i to'g'ri ko'rsatilgan qatorni belgilang.	$(0 \dots 2^n - 1)$,
Ishorali sonlar uchun qiymatlar qabul qilish oralig'i to'g'ri ko'rsatilgan qatorni belgilang.	$(-2^{n-1} \dots 2^{n-1} - 1)$.
. == != < <= > >= operatorlar bilan binar amallarni bajarish qaysi toifaga kiradi?	bool

C++ da <i>and</i> mantiqiy amalining yana bir yozilish shakli qanday?	&&
C++ da <i>or</i> mantiqiy amalining yana bir yozilish shakli qanday?	
C++ da <i>not</i> mantiqiy amalining yana bir yozilish shakli qanday?	!
C++ da <i>if</i> yoki <i>if-else</i> mantiqiy amalining yana bir yozilish shakli qanday?	xor
C++ tilida belgili toifalarning qiymatlari qanday belgi orqali belgilanadi?	qo'shtirnoq ichida beriladi.
Bir yoki bir necha belgilar birlashmasi nima dep ataladi?	satr
Ko'rsatkichlar hotirada qancha joy egallaydi?	4 bayt
Bir toifaga mansub elementlar to'plami nima dep nomlanadi?	massiv
Massivni necha xil ko'rinishi mavjud?	2 xil
Ikki o'lchovli massiv nima dep nomlanadi?	matritsa
Ikki o'lchovli massivda indekslar soni nechta bo'ladi?	2 ta
Matritsa elementlari indeksi doimo qaysi raqamdan boshlanadi?	0
Jumlani to'ldiring. Agar massiv toifasi char bo'lsa, u holda massiv ... hisoblanadi.	satr
C++ da satr uzunligini aniqlash uchun qaysi buyrug'dan foydalanamiz?	strlen(),
Qaysi klassi o'zgaruvchan uzunlikdagi massiv yaratishga yordam beradi?	vector
Massivni e'lon qilish to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping?	int a[50] :
Massivni initsializatsiyalash to'g'ri ko'rsatilgan javobni toping?	int a[3]={45,12,1}.
Noto'g'ri kiritilgan ikki o'lchovli massivni aniqlang?	int a[2][3]={1,2,3,4,5,6,4}.
Quyidagi massivda j indeksi nimani bildiradi? int a[i][j];	ustunlar sonini.
Quyidagi massivda nechta element qatnashgan int k[3][4];	12 ta

Quyidagi massivni oxirgi elementini toping Int a[7]={1,2,3,4,5,6,7};	a[6]:
Ikki satr va uch ustundan iborat massivni elon qiling	int a[2][3]:
Dasturning natijasi qanday boladi? <pre> #include <iostream> using namespace std; int main() { int a,b; float c; a=3; b=2; c=a/b; switch (c) { case 1 : cout << "C++"; break; case 1.5: cout << "Dastur"; break; case 2 : cout << "Tugadi"; break; case 2.5: cout << "Salom"; break; } return 0; } </pre>	dastur xato
Dastur natijasi qanday boladi? <pre> #include <iostream> using namespace std; int main() { int a,b,c; a=2; b=0; c=0; bool e= a>=b && c<=b; cout << a+e << endl; return 0; } </pre>	3
Fayllar bilan ishlash oqimlariga qaysilar kiradi?	ifstream, ofstream, fstream.
-bu belgi qanday mantiqiy amal?	mantiqiy yoki(qo'shish).
Massiv qanday elon qilinadi?	int a [n]; flout a[n];double a[n].

Belgili tipni qabul qiluvchi o'zgaruvchilarni e'lon qilish uchun qaysi xizmatchi so'zidan foydalanish mumkin?	char
A=1 B=1 A&B ni qiymatini toping.	1
Faqat bir qatorni izohga aylantirish uchun qo'llaniladigan belgilar.	//
<p>Ekranga qanday natija chiqadi? (a=16)</p> <pre>int main() { int a; cin>>a; cout<<sizeof(a); return 0; }</pre>	4
Parametrli sikl operatorini ko'rsating.	for()
Sharti keyin berilgan sikl operatorini ko'rsating.	do{}while().
Sikl operatorining qaysi turida sikl tanasi kamida bir marotaba majburiy tarzda bajariladi?	do{}while().
Ma'lumotlar tarkibi to'liq yoritilgan?	ma'lumotlar bilan ishlashni, shu jumladan ularni saqlash, qo'shish va o'chirish, o'zgartirish, qidirish va boshqalarni tashkil etuvchi ijrochi,
Daraxt buJumlani davom ettiting:	tugun deb ataladigan bir yoki bir nechta elementlardan tashkil topgan cheksiz to'plamdir
Char tipidagi o'zgaruvchiga necha bayt kerak bo'ladi?	1
char qiymatini butun songa o'tkazish o'rniga nimani talqin qilamiz?	ASCII belgisi sifatida talqin qilinadi.
O'zining qiymati sifatida xotira manziliini ko'rsatuvchi (saqlovchi) o'zgaruvchilarga nimalar deyiladi?	Ko'rsatkich o'zgaruvchilari
sizeof(n) bu funksiyani vazifasi nima?	n xotiradan qancha joy egallaganligini ko'rsatadi?
Adresni olish amali qaysi?	&

<pre>.for(int i=1;i<=10;i++) { cout<<i<<" "; } Dastur natijasi qanday?</pre>	1 dan 10 gacha sonlar chiqadi.
Massivni e'lon qilish to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping?	int a[50]
. Quyidagi ifodadan qanday qiymat chiqishini aniqlang? <pre>int a[]={1,2,3,4,5}; cout<<a[3];</pre>	4
Massiv bu ...	Bir toifali chekli qiymatlarning tartiblangan to'plami.
Bir xil hisoblash jarayonini bir necha bor takrorlanishi nima deyiladi?	sikl
Massiv elementlari indeksi nechchidan boshlanadi?	0
Parametrli sikl operatorini ko'rsating.	for(){} ,
<pre>int a=15; while(a>0) {--a;} Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?</pre>	15
Sharti oldin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.	while(shart) {sikl tanasi;}.
Sharti keyin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.	do{sikl tanasi} while(shart);
Noto'g'ri yozilgan ketma-ketlikni ko'rsating	if x>5 THEN x<10;
Quyidagi berilganlardan qaysi biri noto'g'ri yozilgan?	print y
Asimptotik tahlil maqsadi nima?	salani yechish uchun mo'ljallangan turli algoritmlar uchun tizim resurslarining sarflanishini taqqoslashdir
Rekusiyaga doir misollar keltirilgan qatorni toping?	Daraxt chizish masalasi, Xanoy minoralari masalasi, Tez saralash, Grafdagi masalalar, Arifmetik ifodalarni hisoblash masalasi

CheckBox -...?	bog'liq bo'lmagan tanlash tugmasi. Dasturda bu komponent asosiy mantiqiy xossasi o'zgartiradi.
Button -...?	buyruq tugmasi. Bu komponent dasturchi tomonidan berilgan bir necha buyruqlarni bajarishda ishlatiladi
Fayl deb nimaga aytiladi?	xotiraning nomlangan sohasiga
.... - bosqichlarning qaysi birlarini mutaxassis kompyuterdan foydalanmasdan va qaysi bosqichlarini kompyuterdan foydalanib bajarishini aniqlash xamda bosqichlarni to'la o'rganib chiqishdan iborat	Maqsad
Ilmiy - texnik masalalarni (ITM) kompyuterdan foydalanib echish bosqichlari nechta?	10 ta
Qo'yilgan maqsadni amalga oshirish uchun kerakli ma'lumotlar tarkibi (strukturali), tuzilishi, ifodalanishi aniqlangan bo'lib, ular orasidagi bog'lanishlar aniq ifodalangan bo'lsa, nima deb aytiladi?	Masala qo'yilgan
Masalani yechish uchun kerakli va yetarli bo'lgan dastlabki ma'lumotlarning tarkibi, tavsifi, turi, tuzilishi xisobga olingan xolda matematik terminlarda ifodalanadi hamda masalani yechishning nimasi yaratiladi ?	Matematik modeli
Masalani yechish uslubi ishlab chiqilgan bo'lsa nima deb ataladi?	Masalani yechish uslubi ishlab chiqilgan
Nimani yaratishda oraliq ma'lumotlarni iloji boricha kamaytirish, tashqi qurilmalar bilan bo'ladigan aloqalarni minimumga keltirish kerak?	Masalaning algoritmini
Qaysi bosqichlar bir-biri bilan jips, mustahkam bog'langan	3 va 4
Algoritmashda nimadan foydalanish algoritmini o'qishda va dasturlashda qulayliklar yaratadi?	modullik prinsipidan
....-masalani kompyuterdan foydalanib echish algoritmini yaratish jarayonidir.	Masalani algoritmash

Masalani ishchi xolatga keltirilgan yechish algoritmini tanlangan algoritmik til vositasida ifodalash nima deb ataladi?	Dasturlash
Dastur qanday bo'lishi kerak, ya'ni ma'lymotlarni aniq biror turiga bog'liq bo'lmasligi kerak	Umumiy
Nima boshi va nima oxiri aloxida qatorda turgani ma'qul?	Takrorlanish
Kompyuter uchun qanday vositalar bo'lib: perfokarta, perfolenta, magnitli rasma, magnitli disk, fleshkalar xizmat qilishi mumkin?	Axborot tashuvchi
Qaysi bosqich "dasturni test bo'yicha tekshirish" deb xam yuritiladi?	Dasturning xatosini tuzatish
..... - maxsus tayyorlangan dastlabki malumotlar bo'lib, ular ustida amallar bajarish bilan masalaning echimi-natija olinadi	Test
Massiv - bu	bir tipga tegishli bo'lib, umumiy nomga ega bo'lgan o'zgaruvchilarning tartiblangan to'plamidir
Massiv chiqarish-	massiv elementlarining qiymatini ekranga chiqarish
Massivni kiritish deganda...	dastur ishlagan vaqtda massiv elementlarining qiymatini foydalanuvchidan (yoki fayldan) qabul qilish tushuniladi
ColCount xususiyatining vazifasi nima?	Jadvalning ustunlar soni
RowCount xususiyatining vazifasi nima?	Jadvalning qatorlar soni
Cells xususiyatining vazifasi nima?	Ikki o'lchovli massivga mos keluvchi jadval. Ustun raqami col va qator raqami row ga mos keluvchi jadval katakchasi cells[col, row] elementlarini aniqlaydi

FixedCols xususiyatining vazifasi nima?	jadvalning chap qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilanga ustunlar alohida rang bilan ajratiladi va kataklar gorizontal siljtilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi
FixedRows xususiyatining vazifasi nima?	jadvalning yuqori qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilangan ustunlar alohida rang bilan ajratiladi va kataklar vertical siljtilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi
Options.go Editing xususiyatining vazifasi nima?	jadvalning yuqori qismidagi belgilangan ustunlar soni. Belgilangan ustunlar alohida rang bilan ajratiladi va kataklar vertical siljtilganda o'z o'rnini o'zgartirmaydi
DefaultColWidth xususiyatining vazifasi nima?	Jadvaldagi ustunlar kengligi
Deafult Row Height xususiyatining vazifasi nima?	jadvaldagi qator balandligi
GridLineWidht xususiyatining vazifasi nima?	jadvalkatakklarini ajratib turuvchi chiziqlarnin qalinligi
Left xususiyatining vazifasi nima?	komponentlarning chap chegarasidan formaning chap chegarasigacha bo'lgan masofa
Top xususiyatining vazifasi nima?	komponentlarning yuqori chegarasidan formaning yuqori chegarasigacha bo'lgan masofa
Hegiht xususiyatining vazifasi nima?	Kompanentning balandligi
Widht xususiyatining vazifasi nima?	komponentning kengligi
Font xususiyatining vazifasi nima?	Jadval kataklaridagi matnlarnig shrifi
Massiv elementini taqqoslash qaysi buyruq yordami amalga oshiriladi	repeat

Name xususiyatining aniqlanishi qanday?	komponent nomi. Komponent xususiyatiga murojat qilishda qo'llaniladi
Text xususiyatining aniqlanishi qanday?	memo maydonidagi matn. Bir butun matn sifatida qaraladi
Lines xususiyatining aniqlanishi qanday?	memo maydonidagi matn. Satrlar yig'indisi sifatida qaraladi . Satrga murojaat satr raqami bo'yicha amalga oshiriladi
Lines. Count xususiyatining aniqlanishi qanday?	memo maydonidagi qatorlar soni
Massivni tartiblanishi deganda-	ma'lum bir qoidaga asosan massiv elementlarining joyini o'zgartirish tushuniladi
Array nima?	Delphida massiv e'lon qilinayotganini bildiruvchi kalit so'z
Bosh_chegara va oxirgi_chegara nima?	massiv elementlarining o'zgarish oralig'ini belgilovchi butun tipli konstantlar
Font xususiyatining aniqlanishi qanday?	izox matnining shrifi
Standart matematik funksiyalarini belgilang	$\sin x$, $\cos x$, $\ln x$, $\arctg x$
nostandart matematik funksiyani belgilang	$\arcsin x$, $\arccos x$,
O'zgaruvchilar qiymatini ekrandan kiritish operatorini ko'rsating	Read(s);
Ma'lumotlar va o'zgaruvchilar qiymatini ekranga chiqarish operatorini ko'rsating	Write(s);
Biblioteka modullarini tashkil etishda qanday so'zlarga murojaat qilinadi? 1. UNIT 2.INTERFACE 3.IMPLEMENTATION 4.BEGIN 5. END 6. OR	1,2,3,4,5
UNIT.....	<biblioteka modulining nomi>
INTERFACE....	{interfeys seksiya}
USES...	<ulanadigan modul nomi>
IMPLEMENTATION.....	{ishlatish seksiyasi}

Inisializatsiya seksiyasi modulning seksiyasi hisoblanadi	oxirgi
Kompyuterda turli xil chizmalar va tasvirlar xosil qiluvchi funktsiyalarni olgan modul qanday nomlanadi?	Graph
Graph modulida ekranda tasvirlarni xosil qilish uchun qanday rejimga o'tish zarur kerak?	Grafik
Grafik rejimning matn rejimidan farqi nimada?	Grafik rejimda ekran rang-barang nuqtalar - piksellar to'plamidan tashkil topgan to'rtburchakdan iborat bo'ladi.
Grafik rejimda ekranning holatini nima belgilaydi?	Adapterlar
Ekranga mumkin qadar ko'p nuqtalar joylashtira olish va rang-baranglikni oshirish imkoniyati qaysi rejimda mavjud?	Grafik
Ekranni grafik holatga o'tkazish uchun qaysi funksiyadan foydalaniladi?	Initgraph (gd, gm, path)
Initgraph (gd, gm, path) funksiyasi nima uchun ishlatiladi?	Ekranni matn holatidan grafik holatga o'tkazish uchun
Initgraph (gd, gm, path) funksiyasida gd nimani bildiradi?	drayver nomeri
Nuqtalar o'rnini to'ldiring. Initgraph (gd, gm, path) funksiyasida path o'rnida " belgisi turgan bo'lsa...	drayver joriy katalogdan axtariladi
Grafik rejimdan chiqish uchun qaysi funksiyadan foydalaniladi?	Closegraph
Ekranda x,y koordinatali nuqtani Color rangida xosil qiluvchi funksiya qaysi?	Putpixel (x,y, Color)
Ekrandagi x,y koordinatali nuqtaning rangini aniqlaydigan funksiya qaysi?	Getpixel (x,y)
Line (x1,y1,x2,y2) funksiya qanday vazifa bajaradi?	x1,y1 nuqtadan x2,y2 nuqtachacha kesma xosil qiladi
x,y markazga ega r radiusli aylana xosil qilish uchun qaysi funksiya ishlatiladi?	Circle(x,y,r)
Ko'pburchak xosil qilish uchun qaysi funksiya ishlatiladi?	Drawpoly

Ekraning chap yuqori nuqtasi (X1,Y1), o'ng pastki nuqtasi (X2,Y2) koordinatadagi to'g'ri to'rtburchakli sohasini saqlash uchun kerak bo'lgan xotiraning o'lchamini baytlarda olish vazifasini bajaruvchi protsedura qaysi?	ImageSize(Xl,Yl,X2,Y2)
GetImage (Xl ,Y1 ,X2,Y2,Area) protsedurasida qanday vazifa bajaradi?	Xotiraning berilgan Area maydonida to'g'ri to'rtburchakli tasvirni saqlaydi
PutImage (X,Y,Area,mode) protsedurasida mode nimani bildiradi?	tasvirni ekranga chiqarish rejimi
GetImage (Xl ,Y1 ,X2,Y2,Area) protsedurasida Area qanday o'zgaruvchi?	tasvir saqlanadigan joyning adresini saqlaydigan o'zgaruvchi
Grafik oynani tozalash protsedurasida qaysi?	ClearViewPort
Tasvir etilayotgan videoxotiraning aktiv qismini o'rnatish protsedurasida qaysi?	SetVisvalPage
SetViewPort protsedurasida qanday vazifani bajaradi?	oynaning o'lchamini o'rnatish
SetActivePage protsedurasida qanday vazifa bajaradi?	videoxotiraning aktiv qismini o'rnatish
ClearDevice protsedurasida qanday vazifa bajaradi?	grafik ekranni tozalash
Nuqtalar o'rnini to'ldiring. ... bu buyruqlar ketma-ketligini kiritishdir.	*dasturlash
Qo'yilgan masalani dasturlash mumkinligini tekshirish ...	*bosqichida, masalaning qo'yilishi sinchkovlik bilan tekshiriladi va natija olish uchun ma'lum bir formaga keltiriladi, har qanday holatda ham dasturning ishlashi rejalashtiriladi.
Agar yaratilgan dastur boshqa foydalanuvchilar tomonidan ishlatiladigan bo'lsa, u holda dasturchi foydalanuvchiga qulay bo'lishi uchun albatta yordamchi tizimlarni yaratishi kerak. Zamonaviy dasturlarda yordamchi axborotlar CHM yoki HLP fayl ko'rinishida bo'ladi. yordamchi tizimlar tarkibiga dasturni o'rnatish bo'yicha ko'rsatmalar ham kiradi. Ular Readme nomli TXT, DOC yoki HTM fayl formatlaridan birida bo'ladi. Ushbu ta'rif dasturlashning qaysi bosqichiga tegishli?	Yordamchi tizimlarni yaratish

Nuqtalar o'rnini to'ldiring. ... bosqichi o'ta muhim bo'lib, yaratilgan dasturdan boshqalar ham foydalanishi hisobga olinadi. Bu bosqichda eng ko'pi bilan qancha ma'lumotni ko'tara olishi va unda kiritilishi mumkin bo'lgan noto'g'ri ma'lumotlar tekshiriladi.	Testdan o'tkazish
Qo'yilgan masalaning algoritmini tanlash yoki qayta ishlash bosqichi qanday amalga oshiriladi?	bu bosqichda natija olish uchun kerak bo'ladigan muhit tekshiriladi. Agarda masala turli usullar bilan yechiladigan bo'lsa, dasturchi eng qulay, ya'ni tez va aniq ishlaydigan usulni tanlaydi. Algoritmni qayta ishlash bosqichi natijasi sifatida algoritm so'z yoki blok-sxema orqali ifodalanadi.
Algoritm nima?	berilgan ma'lumotlardan foydalanib, ko'zlangan natijaga erishish jarayonini aniqlashdir
Algoritmlarni blok-sxema ko'rinishida ifodalashda kiritish/chiqarish uchun qanday maxsus belgidan foydalaniladi?	parallelogram
Algoritmlarni blok-sxema ko'rinishida ifodalashda qayta ishlash uchun qanday maxsus belgidan foydalaniladi?	to'g'ri to'rtburchak
Shortstring satridagi belgilar soni qanchadan oshmasligi kerak?	255 tadan
String tipi qaysi tipga ekvivalent?	Shortstring
Dastur matnida belgining o'rniga uning kodini ham yozish mumkun, faqat kodni yozishda avval son oldiga qanday belgi qo'yish kerak?	#
Ansichar tipiga ekvivalent tip qaysi?	Char
Nuqtalar o'rnini to'ldiring. ... da dasturlashda masalani yechish algoritmi hodisalarni qayta ishlash protseduralarining algoritmlaridan tashkil topadi.	Delphi
Dastur kodi nima?	dasturlash tilining buyruqlari ko'rinishida keltirilgan algoritm

Insonlar uchun tushunarli, ammo kompyuter protsessoriga tushunarsiz bo'lgan buyruqlar nima deb yuritiladi?	dastur kodi
Dastur kodini mashina tiliga aylantiradigan maxsus dastur qanday nomlanadi?	kompilyator
Nuqtalar o'rnini to'ldiring. Delphida dastur ... deb yuritiluvchi buyruqlar ketma-ketligidan iborat bo'ladi.	operator
Yetti xildagi butun tiplar bilan ishlaydigan dastur qaysi?	Delphi
Byte tipi qiymat oralig'ini ko'rsating.	0—255
Longword tipi qiymat oralig'ini ko'rsating.	0 —4 294 967 295
-2 147 483 648 — 2 147 483 647	Longint
Ushbu qiymat qaysi tip oralig'i hisoblanadi?	
Longint tipiga ekvivalent bo'lgan tip qaysi?	Integer
Delphida Real tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	$2.9 \times 10^{-39} — 1.7 \times 10^{38}$
Delphida Single tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	$1.5 \times 10^{-45} — 3.4 \times 10^{38}$
Delphida Double tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	$5.0 \times 10^{-324} — 1.7 \times 10^{308}$
Delphida Extended tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	$3.6 \times 10^{-4951} — 1.1 \times 10^{4932}$
Delphida Comp tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	$2^{63+1} — 2^{63-1}$
Delphida Currency tipi qiymat oralig'ini ko'rsating	-922 337 203 685 477.5808 -922 337 203 685 477.5807
Delphi dasturlash tilida double tipiga ekvivalent bo'lgan universal tip qaysi?	Real
Quyida keltirilgan funkiyalardan qaysi biri kasr sonni butun qismini ko'rsatadi?	Int(n)
max_element() operatori nima?	oraliqdagi eng katta qiymat
Tarkibiy operator nima?	begin va end so'zlarining ichiga olib yozilgan operatorlar ketma- ketligi
O'zlashtirish operatori bajarilishi natijasida nima o'zgaradi?	o'zgaruvchi qiymati
Ijrochi muhiti nima?	Algoritm bajariladigan muhit
Chiziqli algoritmlarda.....	Hech qanday shart tekshirilmaydi
Algoritmda ba'zi ko'rsatmalarni takroran bajarilishi bu?	Sikl

O'z nomiga ega alohida dastur qismlari?	Funksiya va prodsedura
Dastur tushunadigan funksiyalar nima?	standart funksiyalar
Protsedura nima?	kichik qism dastur
Xar bir qadam bajarilishining bir qiymatliligi bu?	Algoritm aniqligi
Algoritmni mashina tiliga aylantirish jarayoni bu?	Translyatsiya
<iostream> nima?	Kiritish-chiqarish oqimi
int main() nima?	bu int(butun son) tipi qaytaradigan main funksiyasi
Belgi turi nima?	Bu tur char kalit so'zi bilan aniqlanadi va o'zida belgining ASCII kodini saqlaydi
Haqiqiy son turi	Haqiqiy sonlar float kalit so'zi bilan aniqlanadi
Mantiqiy tur	Bu tur bool kalit so'zi bilan e'lon qilinadi
Massiv nima?	Xotirada ketma-ket (regulyar) joylashgan bir xil turdagi qiymatlar
To'plam bu?	C++ tilida unikal elementlar jamlanmasidan iborat obyekt.
O'zgaruvchining yashash vaqti	u mavjud bo'lgan dastur qismining bajarilishiga ketgan vaqt intervali
Direktivalar nima?	funksiyalar kutubxonasini chaqirish
Dasturlash tillarida identifikator tushunchasi	Bu dasturda obyektlarni nomlash uchun ishlatiladi
Dasturlash tillarida dastur bajarilishi vaqtida qiymati o'zgarmaydigan identifikatorlar bu?	o'zgarmaslar deyiladi
Dastur ishlashi mobaynida qiymatlari o'zgarishi mumkin bo'lgan identifikatorga.....	o'zgaruvchilar deyiladi
Operatorlar qanday turga bo'linadi?	chiziqli va boshqaruv operatorlariga
C++ dasturlash tilida fayllar bilan ishlash qaysi kutubxonadan foydalaniladi?	ftsream

Axborotni faylga yozish uchun qaysi komandadan foydalaniladi?	put komandasidan foydalanish mumkin
Funksiyalar yordamida programma	modullashadi, qismlarga bo'linadi
cos(x) nima?	x ning trigonometrik kosinusi
exp(x) nima?	e ning x chi darajasi (eskponetsial f-ya)
fabs(x) nima?	x ning absolut qiymati
fmod(x,y) nima?	x/y ning qoldig'ini kasr son tipida beradi
pow(x,y) nima?	x ning y chi darajasini beradi
log10(x) nima?	x ning 10 asosiga ko'ra lagorifmi
find() nima?	qiymatni oraliqdagi birinchi kirishini topadi
count() nima?	qiymatni ketma-ketlikka kirishini xisoblaydi
copy() nima?	birinchi elementdan boshlab oraliqni nusxasini oladi
search() nima?	oraliqni birinchi kiritilishini topadi
Abstraksiya nima?	murakkab masalani soddalashtirish jarayonidir
new operatori nima?	Dinamik obyektни yaratish
delete operatori nima?	Dinamik obyektни yo'q qilish
&& operator nima?	Mantiqiy VA
operator nima?	Mantiqiy YOKI
?: operator nima?	shart amali
&= operator nima?	Razryadli va qiymat berish
sort() nima?	oraliqni saralash
partial_sort() nima?	oraliqning qismini saralaydi
rotate() nima?	sikl bo'yicha elementlarni siljitadi
merge() nima?	ikkita oraliqni birlashtirish
find_end() nima?	oraliqni oxirgi kiritilishini topadi
set_union() nima?	oraliqlarni birlashtirish

min_element() nima?	oraliqdagi eng kichik qiymat
ceil(x) nima?	x ni x dan katta yoki unga teng bo'lgan eng kichik butun songacha yahlitlaydi
break operatori....	takrorlash operatori tanasini bajarishni to'xtatad
While takrorlash operatori.....	operator yoki blokni takrorlash sharti yolg'on (false yoki 0) bo'lguncha takror bajaradi.
Shart operator....	If-else

