

| | |
|---|--|
| | Bu modulda quyidagi larni o'rganasiz: |
| 1 | Ma'lum bir maqsad uchun elektron jadval loyihalashtirish |
| 2 | O'zingiz loyihalashtirgan elektron jadvalni tuzish |
| 3 | O'zingiz tuzgan elektron jadvalni sinab ko'rish |
| 4 | Elektron jadvalni maqsadiga mos keladigan qilib o'zgartirish |
| 5 | Elektron jadvalningizni baholash. |

Ushbu modulda siz yangi ko'nikmalaringizdan foydalanib yakuniy loyihangiz uchun yangi Microsoft Excel elektron jadvalini yaratishni o'rganasiz. Bunda ta'tilni rejalashtirish uchun elektron jadvalni yaratish kerak bo'ladi. Elektron jadvalga qaysi ma'lumotlarni kiritish va qaysi formulalardan foydalanish kerakligi to'g'risida qaror qabul qilasiz. Elektron jadval tuzgandan so'ng, ishlashini tekshirish uchun uni sinab ko'rishingiz kerak bo'ladi. Keyin elektron jadvalningizni baholash orqali loyihani yakunlaysiz.

Bundan tashqari quyidagi larni ham o'rganasiz:

- shartli formatlashni qanday ishlatalish;
- maqsadni qidirish funksiyasidan qanday foydalanish.



Kalit so'zlar

Ma'lumotlar: bu elektron jadvalda saqlanadigan va hisob-kitoblarni amalga oshirishda ishlatalidigan ma'lumotlardir.

Formula: bu kompyuterga ma'lumotlar bilan nima qilish kerakligini aytib beradigan qoidadir. Unda belgilar yoki so'zlar mavjud. Masalan + yoki - yoki SUM. Formulalar har doim = belgisi bilan boshlanadi. Ikkita misol: =10+2 va =SUM(A1:B1).

Formulalar: bu formulaning ko'pligidir va bir nechta formulani anglatadi.

Loyihalashtirish bo'yicha ko'rsatmalar: tizimining tavsiyi. Bu tizim loyihasini yaratish uchun ishlatalidi.

Tekshirish: tizimdagи turli xil ma'lumotlarni ishlashiga harakat qilib tizimning ishlashiga ishonch hosil qilish.

Model: oqibatini ko'rish uchun ma'lumotlarni o'zgartirishingiz mumkin bo'lgan tizim.

Tizim loyihasi: tizim nima qilishi va qanday ishlashini rejalashtirish.

Boshlashningizdan avval

Quyidagi bilishingiz kerak:

- jadval nima ekani va nima uchun undan **ma'lumotlar** saqlashda foydalanilishni;
- elektron jadvalga ma'lumotlar qo'shishni;
- +, -, *, /, SUM, AVERAGE kabi belgilari va funksiyalardan foydalanib elektron jadvalga **formulalar** kiritishni;
- elektron jadvaldagi qiymatni o'zgartirish va boshqa qaysi qiymatlar o'zgarayotganini ko'ra bilishni;
- elektron jadvalda grafik tuzishni.

Kirish

Elektron jadval - ma'lumotlar saqlashning tizimli usuli. Hisoblarni amalga oshirish uchun unga **formulalar** kiritiladi. Undan grafik yaratish uchun ham foydalanishingiz mumkin. Bu bo'limga kiritilgan ko'nikmalarini egallash jarayonida siz **loyihalashtirish bo'yicha ko'rsatmalar** asosida yangi elektron jadval yaratish, xususan, ko'rsatmadagi loyihadan foydalanish va uning ishlashini **tekshirishni** o'rganasiz. Va nihoyat, siz elektron jadvalningizni asl loyihangizga qarab baholaysiz.

Elektron jadvaldan ma'lumotlarni **modellashtirish** uchun foydalansa bo'ladi. Elektron jadvaldagi ma'lumotlarni o'zgartirib, nima bo'lishini aslida buni amalga oshirmsandan ko'rishingiz mumkin. Bunga modellashtirish deyiladi.

1-amaliy ko'nikma

Elektron jadvalni loyihalash

Elektron jadval tuzishni boshlashdan oldin siz elektron jadval nima qilishini xohlayotganingizni va unga ushbu vazifani qanday bajartirishingizni aniqlab olishingiz kerak bo'ladi. Bu tizimni loyihalashtirish deyiladi. Buning natijasida **tizim loyihasi** ishlab chiqiladi.

Elektron jadvalni rejalashtirish uchun sizga birinchi navbatda **ssenariy** kerak bo'ladi:

Hozirgina siz sotib olmoqchi bo'lgan yangi o'yin konsoli haqida o'qishni tugatdingiz. Biroq, uni sotib olishingizga qancha vaqt sarflashingiz kerakligini hisoblash uchun sizga elektron jadval kerak bo'ladi. Siz har hafta belgilangan miqdordagi cho'ntak puli olasiz.



3 Elektron jadvaldan maqsadli foydalanish

Ushbu modulda har bir ko'nikma uchun keltirilgan misollar sizga o'yin konsoli uchun pul yig'ishga qancha vaqt sarflashingizni hisoblash uchun elektron jadvalni qanday tuzishni ko'rsatib beradi. Qanday ishlashini tushunish uchun ushbu ko'rsatmalarни o'rganib chiqishingiz kerak bo'ladi.

Shuningdek, siz har bir ko'nikma bo'yicha vazifalarda "Ultimate League" nomli kompyuter o'yinlari musobaqasi uchun yangi elektron jadval yaratasisiz.

Maqsadlar

Har hafta qancha cho'ntak pulini olayotganingizni yozib boring. Keyin o'yin konsoli sizga qanchaga tushishini yozing. O'yin konsolini sotib olish uchun pul tejashta qancha vaqtingiz ketishini hisoblab chiqing.

Ma'lumotlar:

- haftalik cho'ntak pullari;
- o'yin konsolining narxi;
- har hafta sarf qiladigan mablag'ingiz;
- o'yin konsoli uchun pul tejashta ketadigan haftalar soni.

Formulalar:

- har hafta tejalgan mablag' = haftalik pul - har hafta sarf qilingan pul;
- haftalar soni = o'yin konsolining narxi / har hafta tejalgan mablag'.

Kalit so'zlar

Ssenariy: biror vaziyatning tavsifi, masalan, elektron jadval nima qilishi haqidagi tavsiflash.

Maqsad: siz erishmoqchi bo'lgan maqsad.

1.1-mashg'ulot.

"Ultimate League" kompyuter o'yinlari musobaqasi bo'lib, unda qatnashish uchun o'yinchilar haq to'laydi.

G'oliblarga pul mukofoti beriladi (1-o'rinni uchun 1 000 000 so'm, 2-o'rinni uchun 500 000 so'm, 3-o'rinni uchun 200 000 so'm).

O'tgan yili "Ultimate League" musobaqasida 280 kishi qatnashdi. Musobaqani tashkil etgan kompaniya hech bo'lmaganda musobaqa xarajatlari qoplanishi (ya'ni qancha pul sarflansa, shuncha pul ishlanishi)ga ishonch hosil qilish uchun har bir kishi musobaqada qatnashishi uchun qancha pul to'lashi kerakligini aniqlamoqchi.

Qog'ozga ushbu elektron jadvalning maqsadlarini yozing.

1.2-mashg'ulot

Elektron jadvalga kiritilishi va hisoblanishi kerak bo'lgan barcha ma'lumotlar ro'yxatini qog'ozga yozing.

1.3-mashg'ulot

Qog'ozga elektron jadvalni to'ldirishda foydalanishingiz kerak bo'lgan formulalarni yozing.

Agar ularning barchasini hali bilmasangiz, tashvishlanmang. Tizimingizni yaratganingiz sari loyiha rivojlanaveradi. Hammasini boshidanoq bilmaslik normal holat.

Maslahat

- + qo'shishga teng
- ayirishga teng
- / bo'lishga teng
- * ko'paytirishga teng

2-amaliy ko'nikma

Maket tuzing

Elektron jadvalningiz qanday tuzilishi kerakligi to'g'risida qaror qabul qilishingiz lozim bo'ladi.

Siz ushbu vazifalarni o'z valyutangizda bajarishingiz mumkin.

Avval maketni qog'ozga loyihalashtirishingiz yoki muqobil ravishda, birato'la elektron jadvaldan foydalanishingiz mumkin.

Avvalo ma'lumotlar ro'yxtatiga qarang. Bu ro'yxtat qanday ma'lumot kerakligini bilib olishingizda yordam beradi. Har bir ma'lumot uchun yorliq va ma'lumotlar uchun joy kerak.

Endi yuqorida keltirilgan **1-amaliy ko'nikma** qismidagi o'zin konsoli ssenariysiga qarang.

Loyihaga asosan quyidagi ma'lumotlar talab qilinadi:

- haftalik daromad pullari;
- o'zin konsolining narxi;
- har hafta sarf qiladigan mablag'ingiz;
- o'zin konsoli uchun pul tejashningiza ketadigan haftalar soni. Har bir ma'lumot uchun yorliq yarating;
- "Har bir ma'lumot uchun yorliq yarating.", eng oxirgi qatorda.

The screenshot shows a Microsoft Excel spreadsheet titled "Book2 - Excel". The table has columns A through K and rows 1 through 18. Row 1 is empty. Row 2 contains two empty cells. Row 3 contains "Haftalik daromad puli" in cell A3 and "O'zin konsolining narxi" in cell E3. Row 4 contains "Har hafta sarflanadigan pul" in cell A4. Row 6 contains "Haftalar soni" in cell A6. The rest of the table is empty.

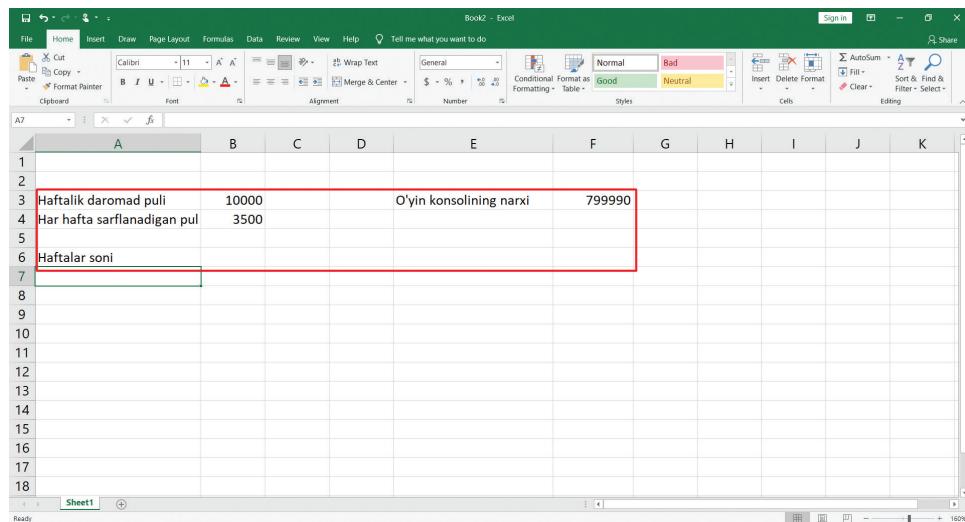
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K |
|----|-----------------------------|---|---|---|-------------------------|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | |
| 3 | Haftalik daromad puli | | | | O'zin konsolining narxi | | | | | | |
| 4 | Har hafta sarflanadigan pul | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | |
| 6 | Haftalar soni | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |

Maslahat

Siz ushbu vazifalarni o'z valyutangizda bajarishingiz mumkin.

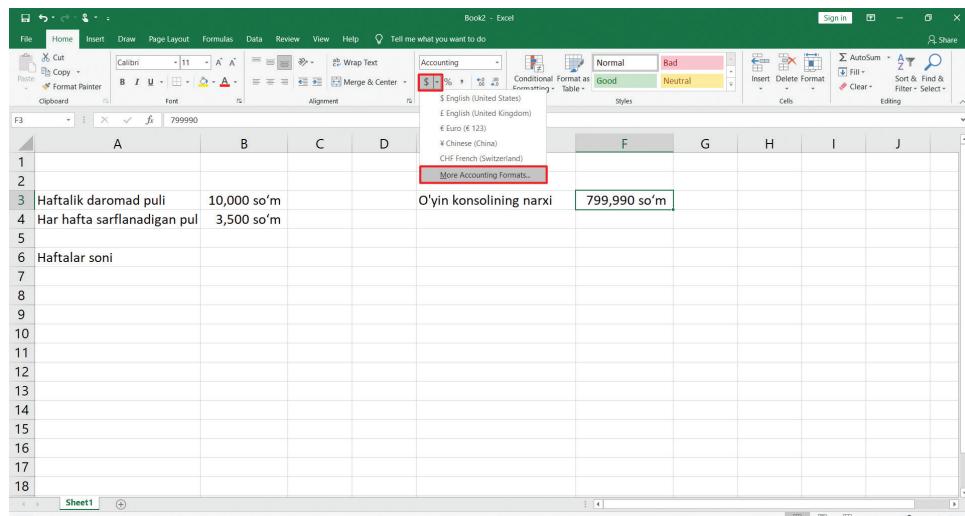
3 Elektron jadvaldan maqsadli foydalanish

Har bir yorliq yoniga ma'lumotlarning namunasini kriting. Bu yerda keltirilgan ma'lumotlar shunchaki misoldir. Siz bundan ko'proq yoki kamroq cho'ntak puli olishingiz mumkin. Bundan tashqari, o'yin konsolingiz narxi bu yerda ko'satilganidan qimmatroq yoki arzonroq bo'lishi mumkin.



| | | | | | | | | | | | |
|--------|-----------------------------|-------|-------------------------|--------|---|---|---|---|---|---|---|
| A7 | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K |
| 1 | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | |
| 3 | Haftalik daromad puli | 10000 | O'yin konsolining narxi | 799990 | | | | | | | |
| 4 | Har hafta sarflanadigan pul | 3500 | | | | | | | | | |
| 5 | Haftalar soni | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| Sheet1 | | | | | | | | | | | |

Agar ma'lumotlar pul sifatida ko'satiladigan bo'lsa, ma'lumotlar turini valyutaga o'zgartiring. Buning uchun o'zgartirilishi lozim bo'lgan katakka bosing va menyuda **Currency** (Valyuta) tugmasini bosing.



| | | | | | | | | | |
|--------|-----------------------------|-------------|-------------------------|--------------|---|---|---|---|---|
| F3 | A | B | C | D | F | G | H | I | J |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |
| 3 | Haftalik daromad puli | 10,000 so'm | O'yin konsolining narxi | 799,990 so'm | | | | | |
| 4 | Har hafta sarflanadigan pul | 3,500 so'm | | | | | | | |
| 5 | Haftalar soni | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | |
| Sheet1 | | | | | | | | | |

Bu yerda Haftalar soni formulasida allaqachon yorliq mavjud. Har hafta tejaladigan mablag'ni aniqlash uchun formulaga yorliq kerak.

Undan keyin haftasiga tejalgan mablag'ga yorliq qo'shishingiz mumkin bo'ladi.

The screenshot shows a Microsoft Excel spreadsheet titled "Book3.xlsx - Excel". The table has columns A through I and rows 1 through 18. Row 1 is a header row with empty cells. Row 2 contains numbers 1 and 2. Row 3 has "Haftalik daromad puli" in column A and "10,000 so'm" in column C. Row 4 has "Har hafta sarflanadigan pul" in column A and "3,500 so'm" in column C. Row 5 has "Hafta davomida tejalgan mablag'" in column A and is highlighted with a red border. Row 6 has "Haftalar soni" in column A and is also highlighted with a green border. Row 7 is empty. Rows 8 through 18 are blank. The formula bar at the top shows the formula =B3+C3. The status bar at the bottom indicates "Sheet1" and the cell address "B6".

| A | B | C | D | E | F | G | H | I |
|----|---------------------------------|-------------|---|-------------------------|--------------|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | |
| 3 | Haftalik daromad puli | 10,000 so'm | | O'yin konsolining narxi | 799,990 so'm | | | |
| 4 | Har hafta sarflanadigan pul | 3,500 so'm | | | | | | |
| 5 | Hafta davomida tejalgan mablag' | | | | | | | |
| 6 | Haftalar soni | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | |

2.1-mashg'ulot

Microsoft Excel dan foydalanib **1-amaliy ko'nikm**adagi "Ultimate League" uchun yangi elektron jadval yarating.

1.2-mashg'ulotda siz aniqlagan ma'lumotlar uchun yorliqlar qo'shing.

Siz quydagilarni kiritishingiz kerak:

- birinchi sovrin narxi;
- ikkinchi sovrin narxi;
- uchinchi sovrin narxi;
- ishtirok uchun kiritilgan arizalar soni;
- ishtirok etish narxi.

Elektron jadvalningizni munosib nom bilan saqlashni unutmang.

2.2-mashg'ulot

Kiritgan yorliqlaringiz uchun quydagi ma'lumotlarni qo'shing:

- birinchi sovrin qiymati = 1 000 000 so'm;
- ikkinchi sovrin qiymati = 500 000 so'm;
- uchinchi sovrin qiymati = 200 000 so'm;
- ishtirok uchun kiritilgan arizalar soni = 280;
- ishtirok etish narxi = 10 000 so'm.

Ushbu ma'lumotlarni elektron jadvalningizga saqlashni unutmang.

2.3-mashg'ulot

1.3-mashg'ulotda keltirgan formulalaringizga yorliqlar qo'shing.

Bunga quyidagilar kiritilishi kerak:

- umumiyl sovrin puli;
- jami daromad (Ishtirok uchun kiritilgan arizalar soni * ishtirok etish narxi);
- ishlangan pul (Daromad – sovrin puli).

Elektron jadvalningizni saqlashni unutmang.

3-amaliy ko'nikma

Formulalarni kiritish

Endi marketingiz tayyor bo'lgandan keyin formulalarni elektron jadvalga kiritishingiz kerak. Bular qaysi formulalar bo'lishi sizga allaqachon loyihangizdan ma'lumdir.

Esingizda bo'lsin:

- har bir formula = bilan boshlanadi;
- har bir formula uchun katakchalarga havolalarni bosing (yoki yozing);
- bir haftada tejadaligan mablag' quyidagi formulaga ega: =B3–B4.

The screenshot shows a Microsoft Excel spreadsheet titled "Book3.xlsx - Excel". The spreadsheet contains the following data:

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I |
|----|------------------------------------|-------------|---|-------------------------|--------------|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |
| 3 | Haftalik daromad puli | 10,000 so'm | | O'yin konsolining narxi | 799,990 so'm | | | | |
| 4 | Har hafta sarflanadigan pul | 3,500 so'm | | | | | | | |
| 5 | Hafta davomida tejadaligan mablag' | 6,500 so'm | | | | | | | |
| 6 | Haftalar soni | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | |

Kerakli haftalar soni bu o'yin konsoli narxining har hafta tejadaligan mablag' miqdoriga bo'linganidan hosil bo'lgan sondir:

=F3/B5

Maslahat

O'nli kasr nuqtasidan keyin ko'plab raqamlar kelib chiqishi mumkin. Masalan 123.0753846 hafta. Sizga buncha raqam kerak emas!

O'nli kasr xonalarini kamaytirish uchun katakchani tanlang va **Decrease decimals** tugmasini bosing.

The screenshot shows a Microsoft Excel spreadsheet titled 'Book3.xlsx'. The formula bar at the top has the formula '=F3/B5' entered. The table below consists of two rows of data. Row 3 contains 'Haftalik daromad puli' in column A and '10,000 so'm' in column B. Row 4 contains 'Har hafta sarflanadigan pul' in column A and '3,500 so'm' in column B. Row 5 contains 'Hafta davomida tejalgan mablag'' in column A and '6,500 so'm' in column B. Row 6 contains 'Haftalar soni' in column A and '123.08' in column B. The cell containing '123.08' is highlighted with a red border.

This screenshot shows the same Microsoft Excel spreadsheet after the 'Decrease decimals' button was clicked. The formula bar still displays '=F3/B5'. The table now shows row 6 with 'Haftalar soni' in column A and '123' in column B. The cell containing '123' is highlighted with a green border.

3.1-mashg'ulot

Oldinroq kerak bo'ladi deb o'ylagan formulalaringizni qayta ko'rib chiqing - ulardan birortasini o'zgartirish kerakmi? Siz kiritmagan yuborgan birorta formulalar bormi? Ushbu o'zgarishlar va yangi formulalar nima ekanini aniqlang.

3.2-mashg'ulot

Ultimate League elektron jadvalingizni oching.

Umumiy sovrin pulini hisoblash uchun formulani kiriting. Bu Birinchi sovrin + Ikkinci sovrin + Uchinchi sovrin.

3 Elektron jadvaldan maqsadli foydalanish

Umumiy sovrin puliga yorliqni qo'shing, agar u sizda yo'q bo'lsa.

3.3-mashg'ulot

Ultimate League elektron jadvaliga Jami daromadni hisoblash uchun formulani kriting. Bu raqobatchilar soni * ishtirok etish narxi.

3.4-mashg'ulot

Ultimate League elektron jadvalida ishlab topilgan pulni hisoblash uchun formulani kriting. Bu Umumiy sovrin pulidan-minus Umumiy daromad.

Maslahat

Ushbu uchta katakcha bir-birining yonida joylashgan. Shuning uchun SUM funksiyasidan foydalanishingiz mumkin.

4-amaliy ko'nikma

Elektron jadvalni sinovdan o'tkazish

Elektron jadval yoki biror tizimni tuzishda uning ishlashiga ishonch hosil qilishingiz kerak. Agar u ishlamasasi, undan olgan ma'lumotlaringiz noto'g'ri bo'lib chiqadi. Noto'g'ri ma'lumotlardan foydalanganingiz sababli bu sizni noto'g'ri qarorlar qabul qilishga olib kelishi mumkin.

Formulalardan foydalanishda siz ularning to'g'ri yoki noto'g'ri ekanini tekshiring, chunki ular sizga to'g'ri natijani chiqarib berishi kerak. Buni quyidagi bosqichlardan foydalanib amalga oshirishingiz mumkin:

- 1-bosqich: Siz nimani sinab ko'rmoqchi ekaningizni aniqlang. Masalan, qaysi formulalarni sinab ko'rmoqchisiz.
- 2-bosqich: Ularni qanday sinovdan o'tkazishingizni aniqlang.

Siz quyidagilarni bajarishingiz mumkin:

- natija to'g'riliгини бoshqa usul bilan aniqlash orqali tekshiring (masalan, kalkulyatorдан foydalanib);
- natija ham o'zgarishiga ishonch hosil qilish uchun formulalarda ishlataligan qiymatlarni o'zgartiring.

Agar 2-bosqich natijalari formulalar to'g'ri ishlayotganini ko'rsatsa, bu juda yaxshi - barakalla!

Agar 2-bosqich natijalari nimadir ishlamayotganini ko'rsatsa, bu ham yaxshi! Siz faqat formulalarga nima bo'lganini aniqlab, keyin o'sha muammoni bartaraf etsangiz bas.

O‘yinlar konsoli (Games Console) elektron jadvalida ikkita formulani sinab ko‘rish mumkin:

| 1-formula | 2-formula |
|-----------|-----------|
| =F3*B5 | =F3*B5 |

Testlaringizni tuzishda sizga jadval yordam beradi. Bunga test jadvali deyiladi.

Siz sinayotgan formulada ishlataligan
qiymatlar.

| Sinovdan o‘tkazilayotgan formula | Sinovdan o‘tkazilayotgan katakcha | Kiritilgan ma’lumot | Kutilgan natija | Amalga oshdimi? |
|----------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|-----------------|-----------------|
| 1 | B5 | B3 = 10000 so‘m B4 = 3500 so‘m | 6500 so‘m | Ha |
| 2 | B6 | B5 = 3500 so‘m F3 = 799000 so‘m | 229 | Ha |

Bunda formulalar joriy qiymatlar bilan ishlashi tekshirib ko‘rildi. Agar qiymatlarni o‘zgartirsangiz nima bo‘ladi?

Jadval tuzing va kiritiladigan yangi ma’lumot qiymatlarini yozing. Natija qanday bo‘lishi kerakligini aniqlang. Keyin elektron jadvaldagi qiymatlarni o‘zgartiring va hammasi to‘g‘ri ishlayotganini tekshiring.

| Sinovdan o‘tkazilayotgan formula | Sinovdan o‘tkazilayotgan katakcha | Kiritilgan ma’lumot | Kutilgan natija | Amalga oshdimi? |
|----------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------|-----------------|-----------------|
| 1 | B5 | B3 = 15000 so‘m B4 = 3500 so‘m | 11500 so‘m | Ha |
| 2 | B6 | B5 = 11500 so‘m F3 = 500000 so‘m | 43 | Ha |

Oxirgi sinov muvaffaqiyatsiz tugadi.

Xavotirga o‘rin yo‘q! Buning sababini aniqlashimiz kerak, xolos.

3 Elektron jadvaldan maqsadli foydalanish

| A | B | C | D | E | F | G | H | I |
|---------------------------------|-------------|---|-------------------------|--------------|---|---|---|---|
| Haftalik daromad puli | 10,000 so'm | | O'yin konsolining narxi | 799,990 so'm | | | | |
| Har hafta sarflanadigan pul | 3,500 so'm | | | | | | | |
| Hafta davomida tejgalan mablag' | 6,500 so'm | | | | | | | |
| Haftalar soni | 123.00 | | | | | | | |

Katolikni to'g'rilang va keyin yana sinovni amalga oshiring!

| Sinovdan o'tkazilayotgan formula | Sinovdan o'tkazilayotgan katakcha | Kiritilgan ma'lumot | Kutilgan natija | Amalga oshdimi? |
|----------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------|-----------------|-----------------|
| 2 | B6 | B5 = 11500 so'm F3 = 500000 so'm | 43 | Ha |

4.1-mashg'ulot

Ultimate League elektron jadvalingiz uchun sinov jadvalini tuzing.

4.2-mashg'ulot

Har bir formulaning katakhaga bo'lgan havolalarini elektron jadvalingizga, ya'ni jadval ichidagi yangi qatorga kriting.

Sizda quyidagi formulalar ko'rsatilishi kerak:

- Umumiylar sovrin puli;
- Umumiylar daromad;
- Ishlab topilgan pul.

4.3-mashg'ulot

Elektron jadvalingizda paydo bo'ladigan ma'lumotlar qiymatlarini yozing. Esingizda bo'lsin:

- Umumiylar puli quyidagi qiymatlardan foydalanadi: Birinchi sovrin, Ikkinchisi sovrin va Uchinchi sovrin;
- Umumiylar daromad, Raqobatchilar soni va Ishtirok etish narxidan foydalanadi;
- Ishlab topilgan pullar Umumiylar daromad va Umumiylar sovrin pulidan foydalanadi.

4.4-mashg'ulot

4.3-mashg'ulotda siz kiritgan qiymatlarning har biri uchun kutilgan natijalarni yozing.

Javob qanday bo'lishi kerakligini aniqlab olishingiz kerak bo'ladi (agar kerak bo'lsa, kalkulyatoridan foydalaning).

4.5-mashg'ulot

Elektron jadvaldagi qiymatlarni kriting. Kutgan javobingizni oldingizmi yoki yo'qmi, shuni yozing.

Agar kutgan javobingiz chiqqan bo'lsa, juda yaxshi. Kutgan javobingiz chiqmasa, bu ham muammo emas. Bu siz elektron jadvalni qayta ko'rib chiqishingiz va xatolarni aniqlab olishingiz kerakligini anglatadi. Agar buni uddalay olmasangiz, o'qituvchингиздан yordam so'rang.

4.6-mashg'ulot

Ikkinchi jadval tuzing. Bu safar kiritilgan ma'lumotlar ustunidagi qiymatlarni o'zgartiring.

- Yangi natijalarni aniqlang va ularni jadvalga yozing.
- Elektron jadvalga yangi qiymatlarni kriting. Ular mos keldimi? Ular mos kelishi yoki kelmasligini jadvalningizga yozing.

5-amaliy ko'nikma

Modellashtirish

Elektron jadvalingizda formulalar bo'lsa, ba'zi ma'lumotlarni (kiritilgan raqamlarni) o'zgartirishingiz va yana nima o'zgarishini ko'rishingiz mumkin. Bunga modellashtirish deyiladi.

O'yinlar konsoli (Games Console) elektron jadvalini ko'rib chiqamiz.

Modellashtirish 1: ma'lumotlarni o'zgartirish va nima bo'lishini kuzatish

Agar siz har hafta umuman pul sarflamasangiz va barcha cho'ntak pulingizni tejab qo'ysangiz nima bo'ladi?

Buni sinab ko'rish uchun "Har hafta sarflangan pul"ni 0 ga o'zgartirishingiz kerak. Keyin haftalar soni o'zgargan yoki o'zgarmaganni tekshiring.

Avval:

Har hafta sarflangan pul = 3500 so'm

Haftalar soni = 123

3 Elektron jadvaldan maqsadli foydalanish

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I |
|----|---------------------------------|-------------|---|---|-------------------------|--------------|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |
| 3 | Haftalik daromad puli | 10,000 so'm | | | O'yin konsolining narxi | 799,990 so'm | | | |
| 4 | Har hafta sarflanadigan pul | 3,500 so'm | | | | | | | |
| 5 | Hafta davomida tejalgan mablag' | 6,500 so'm | | | | | | | |
| 6 | Haftalar soni | 123 | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | |

Keyin:

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I |
|----|---------------------------------|-------------|---|---|-------------------------|--------------|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |
| 3 | Haftalik daromad puli | 10,000 so'm | | | O'yin konsolining narxi | 799,990 so'm | | | |
| 4 | Har hafta sarflanadigan pul | - so'm | | | | | | | |
| 5 | Hafta davomida tejalgan mablag' | 10,000 so'm | | | | | | | |
| 6 | Haftalar soni | 80 | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | |

Har hafta sarflangan pul = 0 so'm (-)

Haftalar soni = 80

Ko'rganingizdek, haftasiga 3500 so'm sarf qilmasdan o'yinlar konsolini 43 hafta oldinroq olishingiz mumkin!

Modellashtirish 2: javob olish uchun ma'lumotlarni o'zgartirish

Siz kerakli javobni olmaguningizcha har xil ma'lumotlarni sinab ko'rish uchun modellashtirishdan foydalanishingiz mumkin. Masalan, o'yin konsolini 50 hafta ichida sotib olishni xohlayotganingizni tasavvur qiling. Bunga erishish uchun haftalik cho'ntak pulidan qancha olishingiz kerak bo'ladi?

Bu savolga javob berish uchun siz har hafta oladigan cho'ntak pulingiz miqdorini haftalar soni 50 ga yetguniga qadar o'zgartirishingiz kerak bo'ladi.

| A | B | C | D | E | F | G | H | I |
|----|---------------------------------|-------------|---|-------------------------|--------------|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | |
| 3 | Haftalik daromad puli | 10,000 so'm | | O'yin konsolining narxi | 799,990 so'm | | | |
| 4 | Har hafta sarflanadigan pul | 3,500 so'm | | | | | | |
| 5 | Hafta davomida tejalgan mablag' | 6,500 so'm | | | | | | |
| 6 | Haftalar soni | 123 | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | |

Ayni paytda elektron jadvalda 123 hafta ko'rsatilgan. Endi bu raqamni kamaytirish kerakligini tasavvur qiling. Buning uchun haftalik cho'ntak pulingiz miqdorini ko'paytirish kerak bo'ladi.

Bu safar 20 000 so'm deb kiritib ko'ring va nima bo'lishini kuzating.

| A | B | C | D | E | F | G | H | I |
|----|---------------------------------|-------------|---|-------------------------|--------------|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | |
| 3 | Haftalik daromad puli | 20,000 so'm | | O'yin konsolining narxi | 799,990 so'm | | | |
| 4 | Har hafta sarflanadigan pul | 3,500 so'm | | | | | | |
| 5 | Hafta davomida tejalgan mablag' | 16,500 so'm | | | | | | |
| 6 | Haftalar soni | 48 | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | |

Endi u 48 hafta deb ko'rsatyapti. Bu juda yaqin raqam, ammo 50 dan kam.

Bu safar olingan pulingiz miqdorini kamaytiring va nima bo'lishini kuzating. Bunda katta o'zgarishlar kiritishdan ehtiyyot bo'ling.

Bu safar 19 000 so'm deb kiritib ko'ring va nima bo'lishini kuzating.

3 Elektron jadvaldan maqsadli foydalanish

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I |
|----|---------------------------------|-------------|---|---|-------------------------|--------------|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |
| 3 | Haftalik daromad puli | 19,000 so'm | | | O'yin konsolining narxi | 799,990 so'm | | | |
| 4 | Har hafta sarflanadigan pul | 3,500 so'm | | | | | | | |
| 5 | Hafta davomida tejalgan mablag' | 15,500 so'm | | | | | | | |
| 6 | Haftalar soni | 52 | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | |

Endi 52 hafta! Siz uni yana o'zgartirib, raqamni yanada yaqinlashtirishga harakat qilishingiz mumkin. 19 500 so'm deb yozib sinab ko'rmaymizmi?

Endi 50 hafta deb chiqdi. Nihoyat, bu raqamga erishdik!

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I |
|----|---------------------------------|-------------|---|---|-------------------------|--------------|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |
| 3 | Haftalik daromad puli | 19,500 so'm | | | O'yin konsolining narxi | 799,990 so'm | | | |
| 4 | Har hafta sarflanadigan pul | 3,500 so'm | | | | | | | |
| 5 | Hafta davomida tejalgan mablag' | 16,000 so'm | | | | | | | |
| 6 | Haftalar soni | 50 | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | |

Xulosa qilib aytganda, ushbu o'yin konsolini 50 hafta ichida sotib olish uchun siz cho'ntak pulidan haftasiga 19 500 so'm olishingiz kerak bo'ladi.

Maslahat

Siz faqat kerakli natijaga yaqinlashishingiz kerak bo'ladi. Ba'zan hech qachon to'g'ri raqamga erisha olmasligingiz mumkin va turli xil raqamlarni sinab ko'raman deb soatlab sarflashning hojati yo'q.

Maslahat

Boshqa odamlar kabi bir xil javob chiqmasa, tashvishlanmang. Siz haftalik cho'ntak pulini ozroq yoki ko'proq olishingiz mumkin yoki har hafta ko'proq yoki kamroq sarflashning mumkin. Bir nechta turli xil javoblar chiqishi normal holat.

5.1-mashg'ulot

999 990 so'm turadigan yangi o'yin konsoli chiqarildi deylik. Har hafta oladigan chon'tak pulingiz va tejaydigan pulingiz miqdorini o'zgartirmasdan ushbu yangi o'yin konsolini sotib olish uchun necha hafta davomida pul tejashingiz kerakligini aniqlang.

5.2-mashg'ulot

Endi tasavvur qiling: oladigan haftalik cho'ntak pulingiz miqdorini ko'paytirishdi. Ayni paytda olayotgan pulingiz miqdoriga haftasiga yana 10 000 so'm qo'shing. Endi o'yin konsolini sotib olish uchun necha hafta pul yig'ishingiz kerak bo'ladi?

Maslahat

5.3-mashg'ulot uchun har hafta sarflanadigan mablag'ni 0 qilib belgilang. Keyin oladigan cho'ntak pulingiz miqdorini o'zgartiring.

Maslahat

Raqobatchilar sonini 280 ga sozlang. Ishtirok uchun narx qiymatini Ishlab topilgan pul 2 000 000 so'm ga yaqin bo'lguncha o'zgartiring.

Maslahat

Raqobatchilar sonini 200 ga o'zgartiring. Ishlab topilgan pul miqdorini iloji boricha 0 so'm ga yaqinroq qilganingiz yaxshiroq. Ammo qiymat 0 so'm dan past bo'lishi mumkin emas.

Maslahat

5.6-mashg'ulot uchun qatnashchilar soni va ishtirok narxini belgilang. Birinchi sovrin qiymatini Ishlab topilgan pul 0 so'm ga yaqin bo'lguncha iloji boricha o'zgartiring. Ammo bunda qiyamat 0 so'm dan past bo'lmasligi kerak.

5.3-mashg'ulot

Endi o'yin konsolini 90 hafta ichida sotib olishingiz kerak. Agar siz har hafta umuman pul sarflamagan bo'lsangiz, 90 hafta ichida o'yin konsolini sotib olish uchun haftalik cho'ntak pulingizdan qancha kerak bo'ladi?

5.4-mashg'ulot

Ultimate League elektron jadvalingizni oching.

Tashkilotchilar kamida 2 000 000 so'm foyda (ishlab topilgan pul) olishni xohlaydi. Agar raqobatchilar soni 280 bo'lsa, ular 2 000 000 so'm foyda olish uchun ishtirok etish narxini qanchaga oshirishi kerak?

5.5-mashg'ulot

"Ultimate League" tashkilotchilari bu yil atigi 200 nafar raqib qatnaydi deb o'laydi. Ular zarar ko'rmasligiga ishonch hosil qilish uchun har bir raqibdan ishtirok uchun undiriladigan to'lovning eng kichik miqdori qancha?

5.6-mashg'ulot

"Ultimate League" tashkilotchilari 300 raqobatchi bo'lishini taxmin qilmoqda va ishtirok uchun har biridan 5 000 so'm undirmoqchi. Buning uddasidan chiqish uchun ular birinchi sovrin uchun beriladigan miqdorni kamaytirishni xohlaydi. Hech qanday pul yo'qotmasdan, ular birinchi o'rinni sovriniga belgilaydigan eng katta qiymat qancha?

6-amaliy ko'nikma

Ma'lumot yig'ish shaklini tuzing

Ma'lumotlar bazasiga ma'lumotlarni kiritishingiz kerak bo'ladi. Buni amalga oshirishdan oldin siz ma'lumotlarni to'plashingiz kerak. Siz buni matn muharriri yoki qog'ozga yozish orqali tuzishingiz mumkin bo'lgan shakl yordamida qilishingiz mumkin.

Ma'lumot yig'ish shakli quyidagi larga ega bo'lishi kerak:

- Munosib sarlavha (masalan, ma'lumotlarni to'plash shakli nima haqida ma'lumot to'playdi);
- Kimdir kiritishi kerak bo'lgan har bir ma'lumotning nomi;
- Odamlar javoblarini yozishi uchun yetarli joy;
- Cheklangan tanlov mavjud bo'lsa, barcha mumkin bo'lgan variantlar.

Sizga ushbu shakldan saqlamoqchi bo'lgan har narsangiz uchun bittadan nusxa kerak bo'ladi. Masalan, onlayn do'konda sotuvdag'i molning har biri o'z shaklida yozildi. Kutubxonada har bir kitob o'z shaklida yoziladi.

Yangi ma'lumot yig'ish shaklini tuzish uchun quyidagi bosqichlarni bajarishingiz kerak bo'ladi:

1. Microsoft Word da yangi hujjatni oching.
2. Hujjatingizni "Kitob shakli" (Book form) kabi mos nom bilan saqlang.

3 Elektron jadvaldan maqsadli foydalanish

3. Sahifaning yuqori qismiga sarlavha qo‘ying. Siz formatni o‘zgartirishingiz, masalan, qalin shrift qilib va markazda tekislangan holda joylashtirish mumkin. Mos formatlashni tanlaganiningizga ishonch hosil qiling. Juda ko‘p ranglar bo‘lgandan ko‘ra, mazmun muhimroq hisoblanadi.

Masalan:

Kitob ma’lumotlarini yig‘ish formasi

4. Agar bu shakl boshqalar tomonidan to‘ldirilsa, nima qilish kerakligini aytib berish uchun (qisqacha) annotatsiya qismini yozing.

Masalan,

Iltimos, ushbu formani kitoblarining biri uchun to‘ldiring. Ajratilgan bo‘sh joylarga so‘ralgan ma’lumotlarni yozing.

5. Birinchi maydon nomini yozing. Uning yoniga javob yozish uchun bo‘sh joy kerak bo‘ladi. Bu kvadrat shakli yoki nuqtalar ko‘rinishida bo‘lishi mumkin.

Masalan,

Kitob nomi

yoki

Kitob nomi:

6. Ikkinci maydonni keyingi qatorga yozing (yozuvi kattaroq bo‘lgan insonlar uchun qo‘srimcha bo‘sh joy qoldirishingiz mumkin).

7. Barcha maydonlar tayyor bo‘lguncha davom eting.

Maxsus maydonlar

1. Agar sizda variantlari mavjud bo‘lgan maydon bo‘lsa, ulardan birini tanlashlarini so‘rashingiz mumkin. Masalan,

Kitob janri (doirasi): Drama / Triller / Jinoyat / Jangari / Komediya / Boshqalar

2. Agar sizda ma’lum ma’lumotlarga kiritish kerak bo‘lgan maydon bo‘lsa, masalan, sana yoki 10 xonali raqam, unda siz ushbu bo‘shliqlarni yoki ko‘rinishni chiziqlar yordamida ko‘rsatishingiz mumkin.

Masalan,

Tug‘ilgan sana: / /

ISBN:

Endi foydalanuvchilar ma’lumotlar qanday bo‘lishi kerakligini biladi va har bir bo‘sh joyda bitta raqam yozishi mumkin.

Formada barcha ma’lumotlar yozilgan bo‘lsa, uni sinab ko‘rishingiz kerak. Formaning bitta nusxasini chop eting va unga misol tariqasida qandaydir (haqiqiy) ma’lumotlarni yozing. O‘zingizga quyidagi savollarni bering:

- Bo‘sh joy yetarli bo‘ldimi?
- Biror narsa qolib ketmadimi?
- Formadan foydalanish oson bo‘ldimi? Nima qilish kerakligi haqida ba’zi bir ko‘rsatmalar qo‘shishni xohlaysizmi?

Agar formani o‘zgartirishingiz kerak bo‘lsa, o‘zgartiring. O‘zgarishlarni amalga oshirib, keyin uni qayta sinab ko‘ring. Yangi nusxasini chop eting va sinovdan o‘tkazing. Siz buni xohlagancha takrorlashingiz mumkin. Asosiysi, yaratilgan forma to‘g‘ri bo‘lishi kerak.

Maslahat

Taqdimotingizni yaxshiroq qilib o‘zgartirmoqchi bo‘lsangiz, shaklingizga tasvirlar qo‘shishingiz mumkin. Faqat ularning mavzuga doir ekaniga ishonch hosil qiling - ular butun sahifani egallamasligi kerak, aksincha, ma’lumotlar muhimroqdir.

Forma namunasi:

Books



Kitoblarining biri haqida quyidagi ma'lumotlarni to'ldiring. Darslikka yozmang

Kitob nomi:

.....

Muallif:

ISBN:

Janr (tagiga chizing): Drama / Triller / Detektiv / Jangari / Hajviya / Boshqa

Narxi (so'mda).....

Nashr qilingan vaqt: / /

Yaratgan formaning ko'rinishi sizni qoniqtirgach, to'ldirishingiz uchun kerakli nusxada chop etishingiz mumkin.

7-amaliy ko'nikma

Elektron jadvalni formatlash

Kalit so'z

Merge & Center:

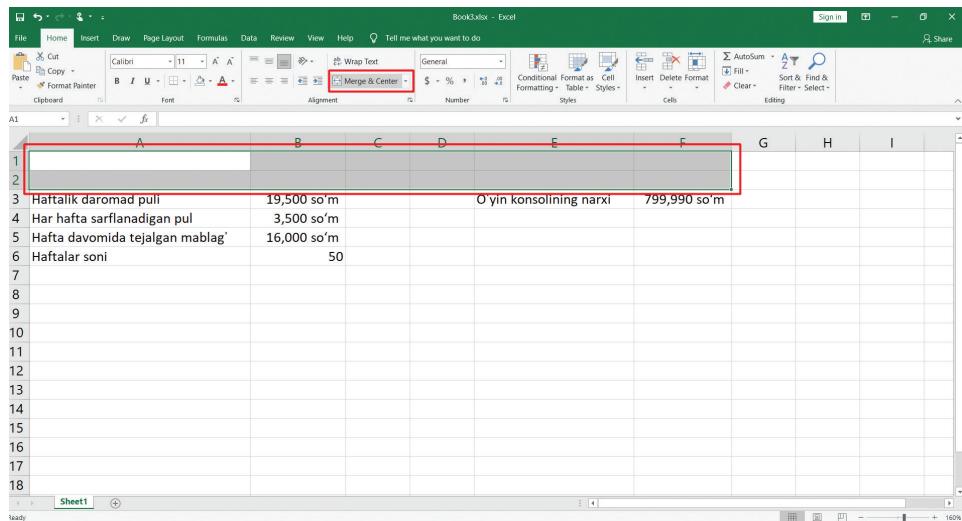
bir nechta kataklarni
bitta katakka
birlashtirish.

Merge&Center

Bu bir nechta kataknini bitta katakga birlashtiradi.

3 Elektron jadvaldan maqsadli foydalanish

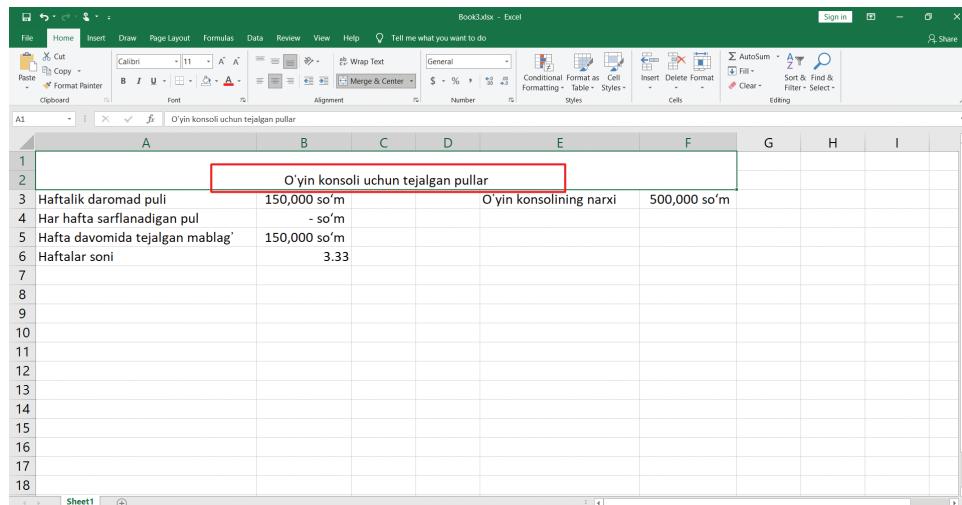
Aldan F2 gacha kataklarni belgilang va **Merge and Center** tugmasi bu kataklarni bitta katakka birlashtiring.



The screenshot shows a Microsoft Excel spreadsheet titled "Book3.xlsx". In the "Home" tab, the "Merge & Center" button in the Alignment group is highlighted with a red box. A red box also highlights the range A1:F1, which contains the header "O'yin konsolining narxi". The table below has the following data:

| | | | |
|----------------------------------|-------------|-------------------------|--------------|
| Haftalik daromad puli | 19,500 so'm | O'yin konsolining narxi | 799,990 so'm |
| Har hafta sarflanadigan pul | 3,500 so'm | | |
| Hafta davomida tejjalgan mablag' | 16,000 so'm | | |
| Haftalar soni | 50 | | |

Endi ushbu ko'rib turgan to'rtburchak maydonga sarlavha qo'yishingiz mumkin.



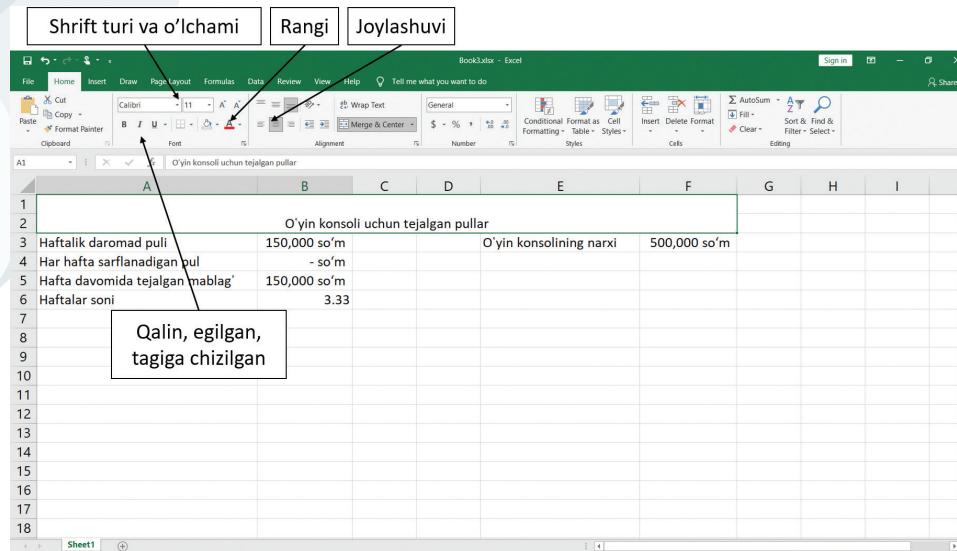
The screenshot shows a Microsoft Excel spreadsheet titled "Book3.xlsx". The "Merge & Center" button in the Alignment group is highlighted with a red box. A red box highlights the range A2:F2, which contains the header "O'yin konsoli uchun tejjalgan pullar". The table below has the following data:

| | | | |
|----------------------------------|--------------|-------------------------|--------------|
| Haftalik daromad puli | 150,000 so'm | O'yin konsolining narxi | 500,000 so'm |
| Har hafta sarflanadigan pul | - so'm | | |
| Hafta davomida tejjalgan mablag' | 150,000 so'm | | |
| Haftalar soni | 3.33 | | |

Shriftni formatlash

Kataknini bir marta bosganingizda shrift turi va o'lchami kabi formatlarni o'zgartirishingiz mumkin.

Shriftni qalin, qiya va tagiga chizilgan qilib qoyishingiz, shrift rangini o'zgartirishingiz va matnni chapdan, markazdan yoki o'ngdan tekislappingiz mumkin.

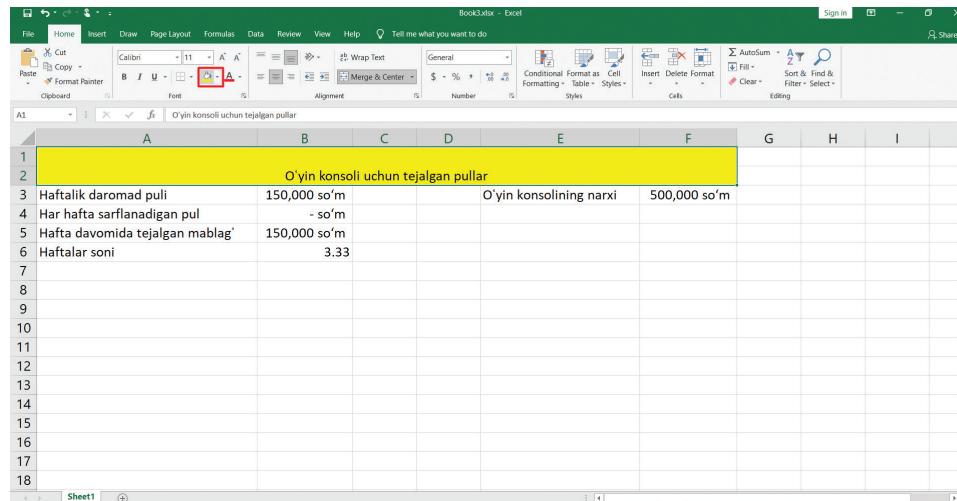


Katak fonining rangi

Agar katak fon rangini o'zgartirmoqchi bo'lsangiz, kataknini bir marta bosing.

Bo'yash uskunasi (chelakcha) yonidagi strelka belgisini bosing.

Keyin rangni tanlang.



Katakning chegarasi

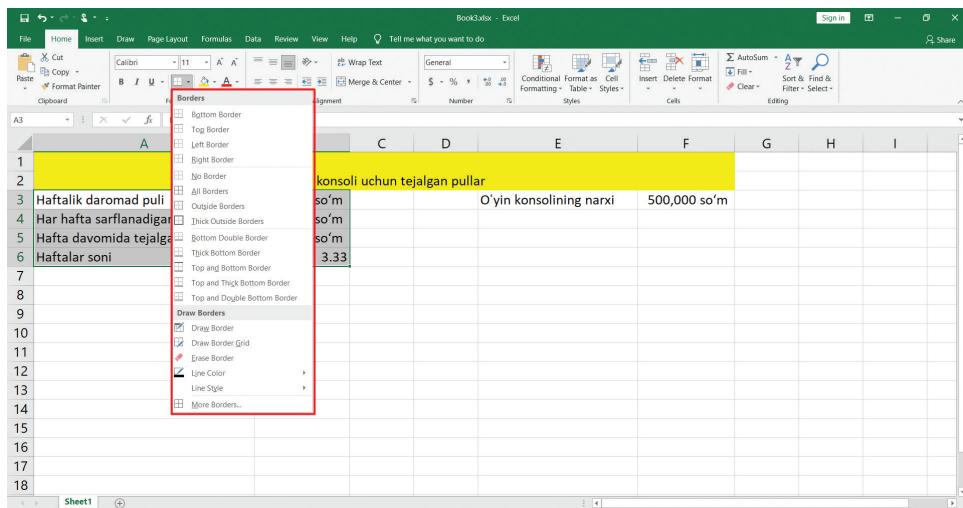
Siz alohida katakka yoki kataklar guruhiga chegara qo'shishingiz mumkin.

Har bir alohida katak atrofida chiziqlar qo'yish uchun bitta chegarani yoki All Borders buyrug'i ni tanlang.

Shuningdek, siz chegara chizig'ining rangini (Line Color) va chegara chizig'i turini (Line Style) o'zgartirishingiz mumkin.

3 Elektron jadvaldan maqsadli foydalanish

Ushbu buyruq tanlanganda qalamcha belgisi paydo bo'ladi. Chiziqlar chizmoqchi bo'lgan qirralaringiz ustiga sichqonchaning chap tugmachingiz bosishingiz kerak bo'ladi.



7.1-mashg'ulot

Ultimate League elektron jadvaliga tegishli sarlavha qo'shing. Sarlavhangiz quyida talablarga javob berishi kerak:

- shrift matning qolgan qismiga nisbatan kattaroq o'lchamda bo'lishi;
- qalin shriftda bo'lishi;
- bir qator kataklar ustida joylashgan bo'lishi. Ushbu kataklarni birlashtirishingiz kerak bo'ladi.

7.2-mashg'ulot

Ultimate League elektron jadvalidagi qolgan yorliqlar va ma'lumotlarning shrift turini o'zgartiring.

Elektron jadvalga mos keluvchi matn turidan foydalaning. Bir xil mavzudan foydalaning va har bir katak uchun har xil shrift turi, o'lchamlari va ranglarini ishlatishtadan saqlaning.

7.3-mashg'ulot

Ultimate League elektron jadvalidagi yorliqlar va ma'lumotlar mavjud bo'lgan kataklarga chegara chiziqlarini qo'shing.

Ushbu chegara chiziqlari ko'rinishlari sizning elektron jadvalingizga mos kelishiga ishonch hosil qiling.

Oxirgi foyda qiymati atrofidagi chegarani boshqalarnikidan katta va qalin qilib qo'ying.

7.4-mashg'ulot

Ultimate League elektron jadvalidagi ba'zi kataklarning fon rangini o'zgartiring.

Qaysi kataklarga rang berishingiz va qaysi ranglardan foydalanishingiz haqida yaxshilab o'ylab ko'ring.

Shrift rang ustidan ko'rinishiga ishonch hosil qiling. Masalan, quyuq ko'k fon ustiga quyuq ko'k shriftda yozishdan saqlaning.

Kalit so'z

Baholash: ishingizga nazar solib, ijobiy va salbiy tomonlarini aniqlash.

8-amaliy ko'nikma

Elektron jadvalni baholash

Ishingizni tugatgach, uni **baholash** juda muhim jarayon hisoblanadi. Elektron jadvalningiz qanchalik yaxshi ishlashi haqida va uni yaxshilash uchun boshqa biror narsa qilishingiz mumkinligi haqida o'ylashingiz kerak bo'ladi. Masalan, o'zingizdan so'rashingiz mumkin:

- Elektron jadvalningizni ishlatalish osonmi?
- Maket yaxshiroq ko'rinishga ega bo'lishi uchun biror narsani o'zgartira olasizmi?
- Elektron jadvalda ishlamaydigan narsa bormi?
- Ko'p formatlash natijasida foydalanish osonlashdimi?
- Qo'shishingiz mumkin bo'lgan boshqa qanday elementlar bor? Masalan, shartli formatlash kabi biror element.

Elektron jadvalni baholashni boshlash uchun bir nechta misollar keltirilgan:

Agar elektron jadval juda yaxshi ishlaydi, deb o'ylamasangiz yoki siz o'zgartirmoqchi bo'lgan qismlar mavjud bo'lsa, bu yomon degani emas. Bu sizning yomon natijaga erishganingizni bildirmaydi. Bu shunchaki o'zingizni tanqid qilishni yaxshi bilishingizni anglatadi.

Elektron jadvalni asl rejangiz bilan taqqoslang. Esingizda bo'lsin, siz bobning boshida maqsadlar ro'yxatini yaratgan edingiz va endi siz ushbu maqsadlarga erishganingizni tekshirishingiz kerak.

Birinchi bajaradigan ishingiz – keyingi sahifada joylashgan namuna asosida jadval yarating. O'zingiz ishlab chiqqan loyiha maqsadlarini birinchi ustunga joylashtiring. (**1-amaliy ko'nikma** loyiha maqsadiga qarang). 2-ustunda ushbu maqsadlarga erishdingizmi yoki yo'qligini yozing (elektron jadval siz rejalashtirgan narsalarni bajaradimi).

3 Elektron jadvaldan maqsadli foydalanish

| Loyihalar uchun maqsad | Maqsadga erishildimi? |
|---|--|
| Har haftada qancha kundalik xarajatlar uchun pul olayotganingizni yozing. | Ha, mening elektron jadvalim har hafta qancha pul olayotganimni kiritishga imkon berdi. Buni B3 katakda ko'rishningiz mumkin. |
| Olgan puldan qancha tejaganingizni yozing. | Ha, jami tejalgan pulimni kiritishga imkon beradigan katak bor. Bu B4 katak. |
| O'yin konsoli qancha turishini yozing. | Ha, o'yin konsolining qancha turishini yozadigan katak mavjud. Bu F3 katak. |
| O'yin konsolini sotib olish uchun sizga qancha vaqt kerak ekanini aniqlang. | Ha. Elektron jadvaldagagi haftalar sonini o'zgartirishingiz mumkin. Shunda sizga qancha pul tejaganingiz ko'rsatiladi. Raqam bir xil bo'limguncha yoki o'yin konsolining narxidan yuqori bo'lguncha buni davom ettirishingiz mumkin. |

Elektron jadvalni imkoniyatlarini yaxshilash

Elektron jadvalningizni yaxshilash uchun har doim biron narsa qilishingiz mumkin, hatto u yaxshi ishlaydi deb hisoblasangiz ham. Quyidagi fikrlarni o'ylab ko'ring:

- Elektron jadvalningizda ishlamaydigan narsa bormi? Agar shunday bo'lsa, unda bu muammoni hal qilish kerak.
- Elektron jadvalningizni ishlatish osonmi? Foydalanishni yanada osonlashtirish uchun formatni o'zgartirish mumkinmi?
- Elektron jadvalni yaxshilash uchun qo'shishingiz mumkin bo'lgan qo'shimcha narsa bormi?
- Elektron jadvalni qayta yaratganingizda boshqacha yo'l tutgan bo'larmidingiz? Nimani o'zgartirar edingiz?

Siz tushuntirish hisobotlarini yozishingizga hojat yo'q. Faqat qisqa izohlardan foydalaning.

Masalan:

Elektron jadval juda qiziq ko'rinishga ega emas. Menimcha, uni ko'proq formatlash kerak. Yakuniy javobni darhol ko'rish uchun asosiy ma'lumotlar qandaydir tarzda aniqroq bo'lishi kerak.

8.1-mashg'ulot

O'z maqsadlaringiz aks etgan jadvalni yarating.

Birinchi ustunga **Ultimate League** elektron jadvali uchun ishlab chiqilgan maqsadlaringizni kriting. Har bir maqsadga erishganingiz yoki bajarmaganingizni o'ng tomonagi ustunga yozing.

Batafsilroq baholash uchun siz o'zingizning maqsadlar jadvalingizning dalillarini topishingiz mumkin. Masalan, qaysi kataklarga qarash kerak kabi. Bu sizning ishingizni boshqa birov tomonidan tekshirishni va maqsadlaringizga erishganingizga ishonch hosil qilishni osonlashtiradi.

8.2-mashg'ulot

Ultimate League elektron jadvalini takomillashtirishning uchta usulini yozing. Quyidagilar haqida fikr yuriting:

- Jadvalda ishlamayotgan biror narsa bormi?
- Siz foydalanishni osonlashtira olasizmi?
- Qo'shimcha funksiyalarni qo'sha olasizmi?
- Ushbu jadvalni yanada yaxshiroq yaratса bo'larmidi?

9-amaliy ko'nikma

Elektron jadval natijalarini diagramma sifatida taqdim etish

Jadvaldagи ma'lumotlarni o'qish va talqin qilish qiyin bo'lishi mumkin. Ba'zan ma'lumotlarni grafikda ko'rish osonroq bo'ladi. Elektron jadval yordamida grafiklar yaratishingiz mumkin.

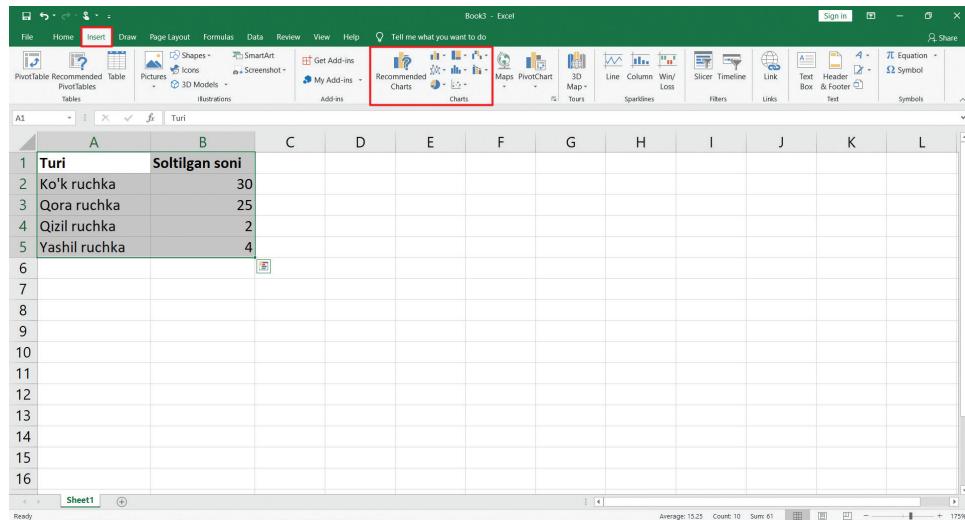
1. Birinchi navbatda, ma'lumot kiritilgan ustunlarni belgilashingiz kerak. Sarlavhalarni ham belgilaganingizga ishonch hosil qiling.

The screenshot shows a Microsoft Excel spreadsheet titled "Book3 - Excel". The table has two columns: "Turi" (Type) and "Sotilgan soni" (Quantity Sold). The data is as follows:

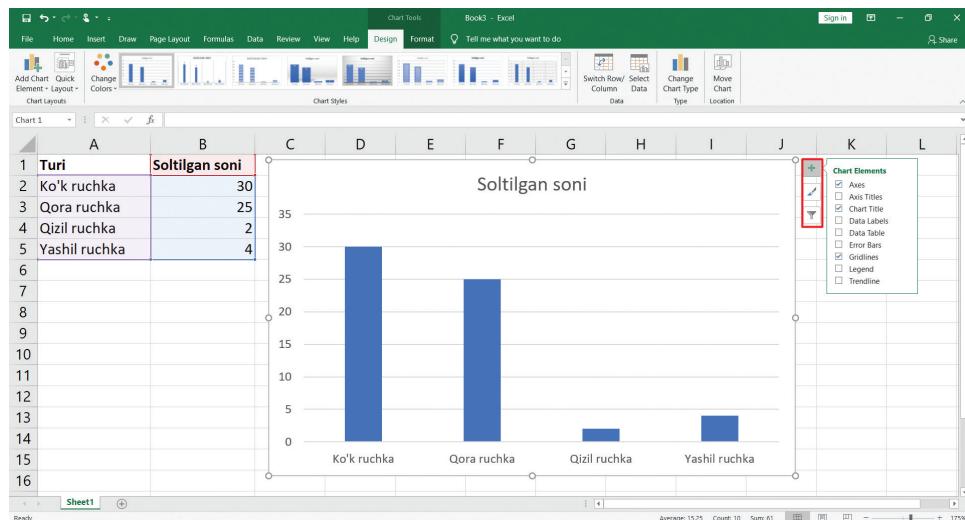
| | A | B |
|---|---------------|---------------|
| 1 | Turi | Sotilgan soni |
| 2 | Ko'k ruchka | 30 |
| 3 | Qora ruchka | 25 |
| 4 | Qizil ruchka | 2 |
| 5 | Yashil ruchka | 4 |

3 Elektron jadvaldan maqsadli foydalanish

- Agar ikkita ustun bir-birining yonida bo'lmasa, ulardan birini ajratib belgilang. Keyin klaviaturada Ctrl tugmchasini bosib, ikkinchisini belgilang.
- Menyu qatoridan **Insert** bo'limini oching.

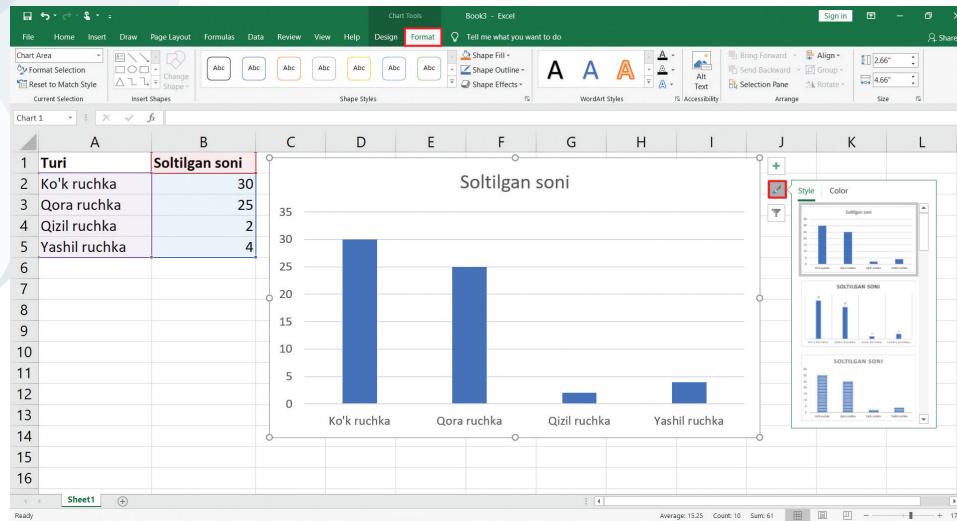


- Menyudagi variantlar orasidan grafiklarning birini tanlang.
- Grafik sarlavhasini bosish orqali uni o'zgartirishingiz mumkin. Sarlavha grafikda nima tasvirlanganini ta'riflashi kerak.



- O'ng tomondagi funksiyalardan foydalanim foydalanib grafikni o'zgartirishingiz mumkin:
 - + belgisi o'q sarlavhalarini qo'shishga imkon beradi.
 - bo'yoq cho'tkasi belgisi grafik uslubini tahrirlashga imkon beradi.

Grafikning bir qismining formatini o'zgartirish uchun o'sha qism ustiga bosib, menyuda **Format** bo'limi tanlanadi. Bu yerdan siz to'ldirish rangi va kontur kabi narsalarni o'zgartirishingiz mumkin.



9.1-mashg'ulot

Ultimate League elektron jadvalingizni oching.

- J1 katakka yorliqni kriting: "Jamoalar soni".
- K1 katagiga yorliq kriting: "Foyda".
- J2 - J5 katakchalarga 250, 300, 350 va 400 kabi to'rt xil jamoalar sonini kriting. Har bir qatorga bittadan raqam qo'ying.
- Elektron jadval modeliga jamoalar sonini kriting. Endi K ustuniga har bir jamoa raqami keltirib chiqqan pul miqdorini kriting.

| Oliy liga | |
|--------------------|-----------------|
| Birinchi o'rinni | 10,000,000 so'm |
| Ikkinci o'rinni | 5,000,000 so'm |
| Uchinchi o'rinni | 2,000,000 so'm |
| Jamoalar soni | 400 |
| Chipta narxi | 100,000 so'm |
| Umumiy yutuq fondi | 17,000,000 so'm |
| Jami daromad | 40,000,000 so'm |
| Foyda | 23,000,000 so'm |

3 Elektron jadvaldan maqsadli foydalanish

- Ishlab topilgan pul miqdori raqobatchilar soniga qarab qanday o'zgarishini tasvirlash uchun bu ma'lumotlarning chiziqli grafigini yarating.
Grafikka tegishli sarlavha va o'q yorliqlarini qo'shganingizga ishonch hosil qiling.

9.2-mashg'ulot

Ultimate League elektron jadvalningizni oching.

Birinchi sovrin narxi va topilgan pul o'rtasidagi munosabatni ko'rsatadigan jadval yarating.

Birinchi sovrin narxiga qarab, pul miqdori qanday o'zgorganini ko'rsatish uchun ushbu ma'lumotlarning chiziqli grafigini yarating.

Maslahat

Birinchi sovrin narxi ko'rsatilgan ustun va topilgan pul ustuni qo'shilishi kerak.

Ssenariy

Keks savdosini rejalshtirish

Tasavvur qiling, siz xayriya qilish maqsadida pul yig'ish uchun keks savdosi bilan shug'ullanmoqchisiz. Siz kekslarni pishirasiz, keyin ularni boshqa o'quvchilarga sotasiz.



Siz har bir keksni pishirish uchun qancha pul sarflashingizni aniqlab olishingiz kerak (sizning xarajatlaringiz). Keyin kekslarni qancha miqdorda sotish kerakligini (daromad) hisoblab chiqishingiz mumkin. Siz 1 000 000 so'm foyda topishga harakat qilmoqchisiz.

Masalliqlarning narxi:

1000g un = 3 800 soʻm

200g sariyog’ = 6 000 soʻm

1000g shakar = 5 800 soʻm

1000g shakar upasi = 6 800 soʻm

12 ta tuxum = 17 000 soʻm

20 dona keks uchun uchun:

20 ta keks uchun:

200g un

50 g sariyog’

200g shakar

200g shakar upasi

2 ta tuxum.

Maslahat

Agar bitta keks tayyorlash narxi 10 000 soʻm boʻlsa va siz uni 50 000 soʻm ga sotsangiz, har bir keks uchun siz 40 000 soʻm foyda olasiz. Ushbu qiymatlarni ishlab chiqish uchun qanday maʼlumotlarni bilishingiz kerak?

1-mashgʻulot

1. Elektron jadvalning maqsadlarini aniqlang.

Qanday maʼlumotlar kiritish talab qilinadi? Keks narxi va qancha pul topishni aniqlash uchun sizga nima kerak?

Elektron jadvaldan qanday maʼlumotlarni xohlaysiz? Siz nimani bilishga harakat qilyapsiz?

2. Elektron jadvalga kiritishingiz kerak boʻlgan maʼlumotlarni aniqlang. Sizga kerak boʻlgan barcha yorliqlarning roʻyxatini yozing.
3. Elektron jadvalda ishlatingiz kerak boʻlgan formulalarni aniqlang.

Siz nimani topmoqchi ekaningizga va buni qanday amalga oshirayotganingizga qarang. Agar hozir hammasini aniqlay olmasangiz, tashvishlanmang.

2- mashgʻulot

Keks savdosi uchun yangi jadval yarating.

1-mashgʻulotda belgilangan maʼlumotlaringizga yorliqlar qoʼshing.

Keks savdosi ssenariysidan bilgan maʼlumotlaringizni kriting.

Siz bilmagan har qanday maʼlumotni oʼzingizning qiymatingizga koʼra belgilashingiz mumkin. Masalan har bir keks uchun oʼzingiz xohlagan sotuv narxi.

3-mashg'ulot

Quyidagilar uchun formulalarni qo'shing:

- bitta keks uchun xarajatni hisoblash;
- bitta keksdan olinadigan foydani hisoblash;
- ma'lum miqdorda keks sotsangiz, masalan, 100ta, qancha pul topishingizni hisoblash.

4-mashg'ulot

Elektron jadvalningizni formatlang.

Mos keluvchi sarlavha qo'shing. Siz foydalangan kataklarga chegaralar va tegishli fon ranglarini qo'shing. Shriftni ham mos ravishda formatlang.

5-mashg'ulot

Elektron jadvalningizni sinab ko'ring.

Formulalaringiz joriy ma'lumotlar bilan ishlashini tekshirish uchun test jadvalini yarating.

Elektron jadvalningizni sinab ko'rish orqali jadvalni to'ldiring.

6-mashg'ulot

Ma'lumotlarni o'zgartirsangiz elektron jadvalningiz hali ham ishlashini tekshirib ko'ring.

Formulalaringiz hali ham ishlashini tekshirish uchun test jadvalini yarating.

Elektron jadvalningizni sinab ko'rish orqali jadvalni to'ldiring.

7-mashg'ulot

Elektron jadvaldan foydalanib 1 000 000 so'm foya olish uchun qancha keks sotishingiz kerakligini aniqlang.

8-mashg'ulot

Sotilgan kekslar soni daromadga qanday ta'sir qilishini ko'rsatish uchun jadval va grafik yarating.

9-mashg'ulot

Elektron jadvalningizni barcha maqsadlarga javob berishini isbotlab baholang.

Elektron jadvalningizni 1-mashg'ulotdagi har bitta maqsad bilan taqqoslang.

10-mashg'ulot

Elektron jadvalni kiritish jarayonida unga qanday o'zgarishlar kiritganingizni yozing.

Elektron jadvalningiz nimani yaxshi bajarishini yozing.

Elektron jadvalningizni qanday yaxshilashingiz mumkinligini yozing.

Kalit so'z

Shartli formatlash:

katak formatini undagi qiymatga bog'liq.

1-masala

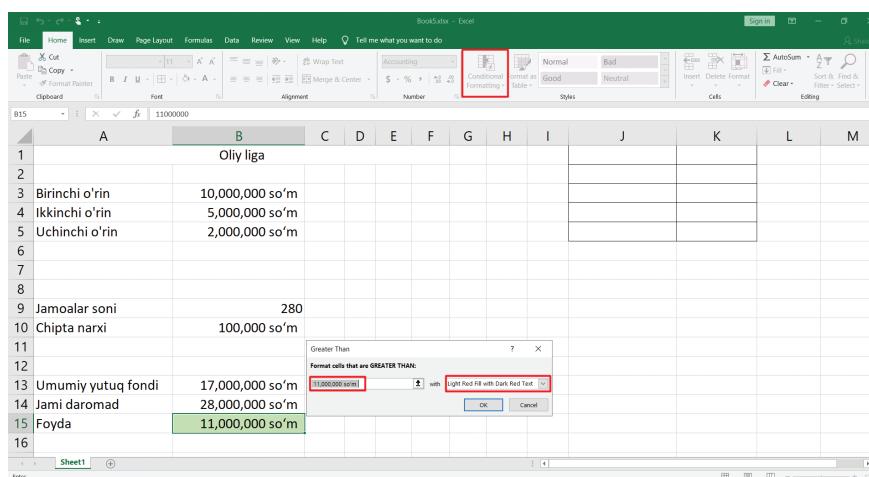
Shartli formatlash

Conditional formatting (Shartli formatlash) katakning formatini undagi ma'lumotga qarab o'zgartiradi.

Masalan, agar raqam 0 dan katta bo'lsa, siz uning fonini yashil rangga aylantirishingiz mumkin, agar raqam 0 dan kam bo'lsa, uni qizil rangga aylantirishingiz mumkin.

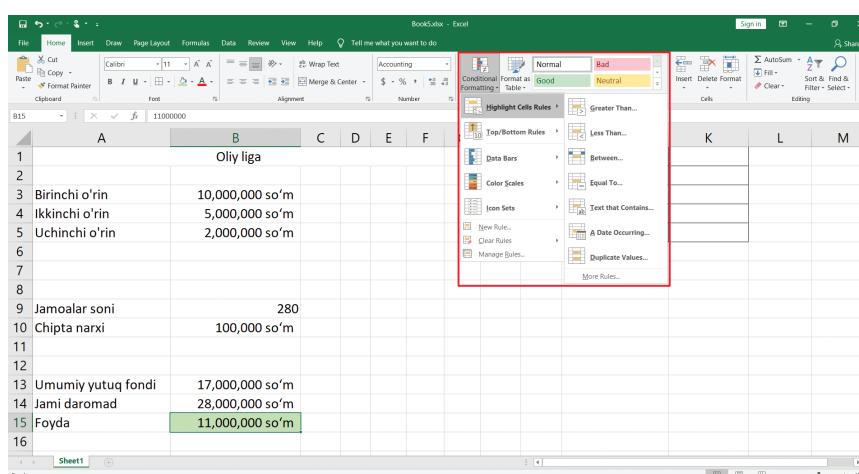
Fon rangini yoki shrift uslubini o'zgartirish uchun quyidagilarni bajaring:

1. Formatlamoqchi bo'lgan katakchani belgilang.
2. **Home** menyusidagi **Conditional Formatting** tugmasini bosing.
3. **Highlight Cell Rules** tugmasini bosing.
4. **Greater than, Less than, Equal to** kabi qoidalardan birini tanlang.



Ushbu misolda **Greater than** tanlangan.

5. Birinchi matn maydoniga raqamni kiriting.
6. Yoki ochiladigan menyudan oldindan o'rnatilgan formatni tanlang.



Yoki **Custom format** tugmachasini bosing va keyin o'z variantlaringizni tanlang.

7. **OK** tugmasini bosing.

3 Elektron jadvaldan maqsadli foydalanish

1-mashg'ulot

Ultimate League elektron jadvalningizga shartli formatlashni qo'shing. Ishlangan pul 0 dan kam bo'lgan holda, katakchani qizil rangga bo'yang.

2-mashg'ulot

Ishlangan pul 0 dan ortiq bo'lganida, katakchani yashil rangga bo'yang.

3-mashg'ulot

Ishlangan pul 0 ga teng bo'lganida, katakchani to'q sariq rangga bo'yang.

2-masala

Maqsadni qidirish

Microsot Excel da "Agar shunday bo'lsa?" funksiyalari o'rnatilgan. Maqsadni qidirish siz qidirayotgan qiymatni elektron jadvalga aytish imkonini beradi. Keyin u siz foydalanmoqchi bo'lgan qiymatni topguncha elektron jadvalningizdagি qiymatlarni o'zgartiradi.

Misol uchun, agar siz 1 000 000 so'm foyda olish uchun ishtirot narxi qanday bo'lishi kerakligini bilmoqchi bo'sangiz, u daromad 1 000 000 so'm bo'lgunga qadar ishtirot to'lovin o'zgartiradi.

1. Data bo'limida **What-If Analysis** tugmasini bosing.
2. "Maqsadni qidirish" ("Goal Seek") tugmasini bosing.

| | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|----|---------------------|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Oliy liga | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Birinchi o'rın | 10,000,000 so'm | | | | | | | | | | |
| 4 | Ikkinchi o'rın | 5,000,000 so'm | | | | | | | | | | |
| 5 | Uchinchi o'rın | 2,000,000 so'm | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | |
| 9 | Jamoalar soni | 280 | | | | | | | | | | |
| 10 | Chipta narxi | 100,000 so'm | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | | |
| 13 | Umumiyl yutuq fondi | 17,000,000 so'm | | | | | | | | | | |
| 14 | Jami daromad | 28,000,000 so'm | | | | | | | | | | |
| 15 | Foyda | 11,000,000 so'm | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | | |

3. "Katakchani o'rnatish" (Set cell) tugmasining o'ng tomonidagi tugmani bosing.
4. Siz qiymat o'rnatmoqchi bo'lgan katakchani bosing.
Siz daromad 20 000 000 so'm bo'lishi xohlaysiz. Buning uchun B15 tugmachaşini, so'ngra yana "Katakchani o'rnatish" ("Set cell") tugmasini bosing.
5. "Qiymatga yetkazish" tugmachaşini yoniga kerakli qiymatni kiriting.

Kalit so'z

Maqsadni qidirish:

siz istagan miqdorga erishish uchun siz uchun qiymatlarni o'zgartiradigan vosita.

6. “Katakchani o‘zgartirish orqali” o‘ngdagи tugmani bosing.
7. Qiymatini o‘zgartirmoqchi bo‘lgan katakchani bosing. Siz qancha xarajat kerakligini bilmoqchisiz. Buning uchun B10 katagini, so‘ngra yana “Katakchani o‘zgartirish orqali” tugmasini bosing.
8. Natijani ko‘rish uchun “OK” tugmasini bosing.

The screenshot shows an Excel spreadsheet titled "Book5.xlsx - Excel". The table has columns A through M and rows 1 through 16. Row 1 contains the header "Oliy liga". Rows 3, 4, and 5 contain data: "Birinchi o‘rin" with value "10,000,000 so‘m", "Ikkinchchi o‘rin" with value "5,000,000 so‘m", and "Uchinchi o‘rin" with value "2,000,000 so‘m". Rows 9, 10, and 15 also contain data: "Jamoalar soni" with value "280", "Chipta narxi" with value "100,000 so‘m", and "Foyda" with value "11,000,000 so‘m". A "Goal Seek" dialog box is open over the table, with the following settings: "Set cell:" set to "\$B\$15", "To value:" set to "2000000", and "By changing cell:" set to "\$B\$10".

| | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|----|--------------------|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Oliy liga | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Birinchi o‘rin | 10,000,000 so‘m | | | | | | | | | | |
| 4 | Ikkinchchi o‘rin | 5,000,000 so‘m | | | | | | | | | | |
| 5 | Uchinchi o‘rin | 2,000,000 so‘m | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | | |
| 9 | Jamoalar soni | 280 | | | | | | | | | | |
| 10 | Chipta narxi | 100,000 so‘m | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | | |
| 13 | Umumiy yutuq fondi | 17,000,000 so‘m | | | | | | | | | | |
| 14 | Jami daromad | 28,000,000 so‘m | | | | | | | | | | |
| 15 | Foyda | 11,000,000 so‘m | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | | |

4-mashg‘ulot

Ultimate League elektron jadvalida 20 000 000 so‘m foyda ko‘rish uchun ishtirok narxi qancha etib belgilanishi kerakligini aniqlash uchun maqsadni qidirishdan foydalaning.

Maslahat

20 \$ ishtirok narxini kiritishingiz kerak.

5-mashg‘ulot

Maqsadni qidirishdan foydalanim, ishtirok narxi 20 000 000 so‘m bo‘lganida, 20 000 000 so‘m foyda olish uchun qancha odam ishtirok etishi kerakligini aniqlang.

6-mashg‘ulot

Maqsadni qidirishdan foydalanim, bir kishiga ishtirok narxi 100 000 so‘m bo‘lganida, 0 so‘m daromad ko‘rish uchun necha raqobatchi talab etilishini aniqlang.

Yakuniy loyiha - ta'til!

Siz ta'tilga chiqish haqida o'layapsiz va qaysi safarga pulingiz yetishi va qancha vaqtga safarga chiqa olishingizni hisoblappingiz kerak.

Ta'til guruhingizda ikki nafar katta odam va to'rt nafar bolalar bor. Siz 7, 10 yoki 14 kunga borishni xohlaysiz. Safar xarajatlariga barcha taomlar qo'shilishini xohlaysiz.



Sizda xarajatlar uchun ko'pi bilan 10 000 000 so'm bor.

Uchta ta'til tanlovi mavjud.

1-variant:

Kun botish kurorti

Kattalar: 7 kecha
uchun 430 000 so'm

Bolalar: 7 kecha
uchun 350 000
so'm

Barcha taomlar
kiritilgan

2-variant:

Sohil bo'yи.

Kattalar: 1 kecha
uchun 80 000 so'm

Bolalar: 1 kecha
uchun 70 000 so'm

Kattalar uchun
ovqatlanish: 1
kunga 30 000 so'm

Bolalar uchun
ovqatlanish: 1
kunga 25 000 so'm

3-variant:

Musaffo dengiz
qirg'og'i

Kattalar: 1 kecha
uchun 180 000 so'm

Bolalar: 1 kecha
uchun 140 000 so'm

Kattalar uchun
ovqatlanish: 1
kunga 50 000 so'm

Bolalar uchun
ovqatlanish: 1
kunga 30 000 so'm

Maslahat

Elektron jadvalningiz sizga ta'tilga ketadigan kunlar sonini (7, 10 yoki 14), kattalar va bolalarga sarflanadigan xarajatlar va ovqatlanish xarajatlarini kiritish imkonini berishi kerak.

Keyin elektron jadval safarning umumiy qiymatini hisoblashi va uni sarflashingiz mumkin bo'lgan maksimal miqdor bilan taqqoslashi kerak bo'ladi. Turli xil safarlar uchun qiymatlar o'zgarganda, qaysi ta'til safari sizga to'g'ri kelishi bo'yicha qaror qabul qila olasiz.

1-mashg'ulot

Elektron jadvalningiz sizga ta'tilga ketadigan kunlar sonini (7, 10 yoki 14), kattalar va bolalarga sarflanadigan xarajatlar va ovqatlanish xarajatlarini kiritish imkonini berishi kerak.

2-mashg'ulot

Yangi elektron jadval yarating va sizga kerakli ma'lumot yorliqlarini qo'shing.

3-mashg'ulot

Formulalarni elektron jadvalningizga qo'shing.

4-mashg'ulot

Elektron jadvalningizni maqsadga muvofiq ravishda formatlang. Ta'til safari xarajatlari sizga to'g'ri kelishi yoki kelmasligini ko'rsatish uchun shartli formatlashni qo'shing.

5-mashg'ulot

Mehmonxonada 10 000 000 so'm dan ko'p pul sarflamasdan necha kun tura olishingizni aniq bilish uchun maqsadni qidirishdan foydalaning.

6-mashg'ulot

Elektron jadvalningiz ishlayotganini sinang. Joriy ma'lumotlarni sinab ko'ring va ma'lumotlarni o'zgartirsgaz nima bo'lishini tekshiring.

7-mashg'ulot

Elektron jadvalningiz baholang. Uning maqsadlarga qanchalik mos kelishini tekshiring va elektron jadvalningiz nimani yaxshi bajarishi hamda uni qanday qilib yanada yaxshilashingiz mumkinligini muhokama qiling.

O'ylab ko'ring

Daftaringizda quyidagi savollarga javob yozing. Darsligingizga yozmang.

1. Turli qiymatlarni sinash uchun kompyuter modellashtirishdan foydalanishning bu qiymatlarni real hayotda sinab korishdan qanday afzallikkleri bor?

3 Elektron jadvaldan maqsadli foydalanish

2. Elektron jadvalingizni yaratib bo'lgach, nima uchun uni sinab ko'rishingiz kerak?

3. Elektron jadvalingiz maqsadlariga muvofiqligini tekshirish nima uchun muhim?

4. Elektron jadvalingiz birinchi marta ishlamasda, nima uchun bu juda muhim emas?
